

TRUCIZNA

Liczba graczy: 3-6
Wiek: 8+
Czas: 45 min.

Zawartość pudełka



8 kart
trucizny
o wartości 4



Po 14 kart eliksirów w 3 kolorach;
w każdym kolorze 2 karty o wartości 4
i po 3 karty o wartościach 1, 2, 5 i 7



Notes do
zapisywania punktów

Opis gry

W pracowni wiedźmy bulgocą na ogniu trzy kociołki z eliksirami. Gracze kolejno wrzucają karty eliksirów do wybranych kociołków, uważając przy tym, aby ich zawartość nie wykpiiała. Jeśli gracz sprawi, że suma wartości wszystkich kart znajdujących się w kociołku **przekroczy 13**, musi zabrać karty z kociołka. Zebrane karty są na koniec gry źródłem punktów ujemnych. Jednak zdobywając większość kart danego koloru, gracz może zapewnić sobie odporność na działanie danego eliksiru.

Dodatkowo w grze występuje osiem kart trucizny, które mogą popsuć nie tylko zawartość kociołka, ale także końcowy wynik gracza. Zatem należy zręcznie zagrywać swoje karty, tak aby na koniec gry mieć jak najmniej punktów ujemnych.

Przygotowanie

Rozgrywka w **Truciznę** składa się z kilku rund. Na początku każdej rundy jeden z graczy zostaje rozdającym. W kolejnych rundach nowym rozdającym zostaje następny gracz – w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Rozdający tasuje wszystkie karty i rozdaje je graczom. W zależności od liczby osób biorących udział w grze, niektórzy mogą otrzymać o jedną kartę więcej niż inni. Notes i ołówki będą potrzebne dopiero po zakończeniu rundy.

Uwaga: W przypadku gry dla trzech graczy należy rozdać karty tak jak dla czterech, po czym na czas tej rundy odłożyć na bok karty dla nadliczbowego gracza.

Przebieg gry

Rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie rozdającego. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej kolejce gracz musi wrzucić jedną ze swoich kart do kociołka (odkrytą). Gracze mają do dyspozycji maksymalnie trzy kociołki. Kociołki są symbolizowane przez trzy obszary na środku stołu (rysunek obok).

Kolor pierwszej karty eliksiru zagranej do danego kociołka określa kolor innych kart, jakie mogą być później do niego wrzucone. Kolejne karty tego samego koloru, które będą zagrywane, muszą być umieszczane w tym właśnie kociołku. W żadnym momencie gry karty tego samego koloru nie mogą znajdować się w różnych kociołkach.

Trzy kociołki na środku stołu



Uwaga: Ta zasada nie ma zastosowania do zielonych kart trucizny, które można umieszczać w dowolnym kociołku. Jeśli kociołek zawiera same karty trucizny, to jego kolor jeszcze nie został wyznaczony. Będzie określony dopiero wtedy, gdy do takiego kociołka zostanie dołożona karta eliksiru. Kociołek nie może jednak przyjąć takiego samego koloru jak inny kociołek będący już w grze.

Jeśli dokładając kartę do kociołka gracz spowoduje, że suma wartości kart (eliksirów i ewentualnych trucizn), które się w nim znajdują, przekroczy 13, musi wziąć wszystkie karty już umieszczone w tym kociołku i położyć je zakryte przed sobą. Karta (eliksiru lub trucizny), która doprowadziła do przekroczenia wartości 13, pozostaje w kociołku.

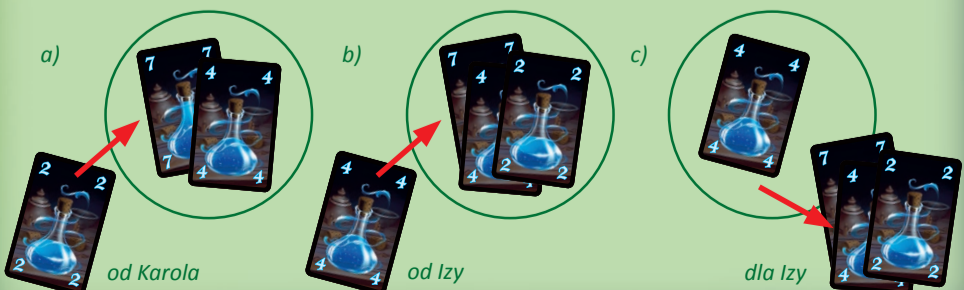
Uwaga: Gracz nie może przeglądać leżących przed nim zakrytych kart aż do końca rundy.

Przykład 1.

a) Karol zagrywa „2” i wypełnia kociołek do wartości „13”.

b) Iza zagrywa „4”, co powoduje przekroczenie wartości „13” kociołka. Iza musi zabrać trzy karty, które już znajdowały się w kociołku i położyć je zakryte przed sobą.

c) Zagrana przez Izę karta „4” pozostaje w kociołku.



Przykład 2.

a) Paweł zagrywa kartę trucizny, która zawsze ma wartość „4” i uzupełnia kociołek do sumy „11”.

b) Janek zagrywa „5” i przekracza wartość „13”. W związku z tym musi zabrać karty już znajdujące się w kociołku, łącznie z kartą trucizny, i kładzie je zakryte przed sobą.

c) Zagrana przez Janka karta „5” pozostaje w kociołku.



Podliczenie punktów

Runda kończy się, kiedy wszystkie karty zostaną zagrane. Karty, które po zakończeniu rundy wciąż znajdują się w kociołkach, nie są brane pod uwagę. Gracze odkrywają zebrane karty i sprawdzają uzyskany wynik. Każda karta eliksiru przynosi jeden punkt ujemny, a każda karta trucizny dwa punkty ujemne.

Gracz, który posiada największą kart danego koloru, staje się odporny na ich działanie, a karty tego koloru mają dla niego wartość 0 punktów. Jednak w przypadku remisu w największej liczbie kart danego koloru, remisujący gracze nie nabywają odporności i otrzymują punkty ujemne za te karty. Karty trucizn są zawsze podliczane, nawet jeśli jeden z graczy ma ich najwięcej, nie można uodpornić się na działanie trucizny. Punkty ujemne każdego gracza należy zanotować w notesie.

Przykład podliczenia punktów:

Iza ma trzy niebieskie karty, dwie czerwone oraz jedną kartę trucizny. W żadnym kolorze nie ma większości i musi podliczyć wszystkie karty. Otrzymuje 7 punktów ujemnych.



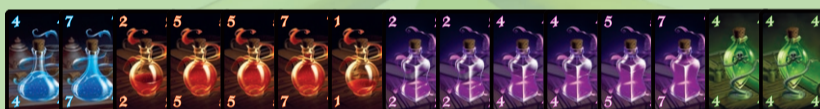
$$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 = 7$$

Paweł ma sześć kart czerwonych i dwie karty fioletowe. Ponieważ posiada najwięcej czerwonych kart, nie bierze ich pod uwagę. Otrzymuje tylko 2 punkty ujemne.



$$0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 1 + 1 = 2$$

Janek ma dwie niebieskie karty, pięć czerwonych, sześć fioletowych i dwie karty trucizny. W przypadku koloru fioletowego remisuje z Karolem w ilości kart i musi je podliczyć. Otrzymuje 17 punktów ujemnych.



$$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 = 17$$

Karol ma sześć kart niebieskich, jedną czerwoną, sześć fioletowych i cztery karty trucizny. Posiada najwięcej niebieskich kart i w związku z tym nie podlicza ich. W przypadku kart fioletowych remisuje z Jankiem i musi wziąć je pod uwagę. Choć Karol ma najwięcej kart trucizny, musi je podliczyć, gdyż gracze zawsze podliczają karty trucizny. Karol otrzymuje 15 punktów ujemnych.



$$0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 2 = 15$$

Koniec gry

Po każdej rundzie nowy rozdający musi ponownie potasować wszystkie karty i rozdać je graczom. Gra kończy się, kiedy każdy gracz będzie raz rozdającym. Gracze sumują punkty ujemne uzyskane w trakcie całej gry. Zwycięzcą zostaje ten, kto ma najmniej punktów ujemnych.

Wyjątek: W przypadku trzech graczy gra kończy się, gdy każdy gracz będzie rozdającym dwukrotnie.

Wariant

Na początku rundy każdy gracz otrzymuje tylko pięć kart na rękę. Pozostałe karty tworzą zakryty stos do dobierania. Ten, kto zagrał kartę, dociąga nową ze stosu. Gra kończy się, gdy stos do dobierania wyczerpie się i wszystkie karty z ręki zostaną zagrane.

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Sylwia Smerdel



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A
www.g3poland.com

© Dr Reiner Knizia, 2016.
Wszystkie prawa zastrzeżone.



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 2. Rok 2016. Wersja 2.0

