

BIG DEAL

Szybka gra karciana autorstwa Brenta Becka,
dla 2 do 6 graczy od 8. roku życia.

Zawartość pudełka

110 kart:

- 4 x złoto (\$ 50000) (joker)
- 8 x srebro (\$ 25000) (joker)
- 8 x nieruchomość (\$ 20000)
- 10 x jacht (\$ 15000)
- 10 x sportowy samochód (\$ 15000)
- 10 x biżuteria (\$ 10000)
- 10 x konto bankowe (\$ 10000)
- 10 x akcje (\$ 10000)
- 10 x kolekcja monet (\$ 5000)
- 10 x gotówka spod materaca (\$ 5000)
- 10 x kolekcja znaczków pocztowych (\$ 5000)
- 10 x świnka skarbonka (\$ 5000)

CEL GRY

Nieruchomości, samochody, akcje, skarbonki! Zdobądź fortunę, zbierając wartościowe przedmioty i pieniądze – w parach. Chcesz sobie pomóc? Podkradnij jeden ze zbiorów swoich przeciwników. Miej się jednak na baczności! Wystarczy, że zabraknie ci kilku kart potrzebnych do uzupełnienia kolekcji i fortuna, na którą tak ciężko pracowałeś, może zniknąć w mgnieniu oka. Jeśli będziesz sprytny, zgromadzisz majątek, kradnąc w odpowiednim momencie karty przeciwnikom. Od tej pory jesteś o włos od zwycięstwa i zostania milionerem! Gracz, który zdobędzie najwięcej pieniędzy wygrywa.

PRZYGOTOWANIE

Wszystkie karty trzeba dokładnie potasować. Każdy gracz otrzymuje po 4 zakryte karty (po 5 w rozgrywce dwu- i trzyosobowej). Tworzą one rękę gracza. Pozostałe karty kładzie się zakryte na środku stołu jako stos do dobierania. Wierzchnią kartę z tego stosu należy odkryć i wyłożyć obok. Będzie ona stanowiła początek stosu kart odrzuconych. Jeśli karta ta okaże się jokerem (złoto lub srebro), wtasowuje się ją z powrotem do stosu i odkrywa nową kartę.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Osoba znajdująca się po lewej stronie gracza rozdającego rozpoczyna rozgrywkę. Gracze wykonują swoje ruchy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz może wykonać jedną z czterech poniższych akcji:

1. Stworzenie zestawu z ręki
2. Stworzenie zestawu przy pomocy stosu kart odrzuconych
3. Kradzież wierzchniego zestawu od innego gracza
4. Odrzucenie karty



1. Stworzenie zestawu z ręki

Jeśli gracz ma na ręce **dwie identyczne karty** przedmiotów, może wyłożyć ten zestaw przed siebie (jedną kartę na drugiej). Karty przedstawiające złoto i srebro są **jokerami** i mogą zastępować dowolny przedmiot, aby utworzyć zestaw. W takim przypadku kartę jokera kładzie się pod kartą drugiego przedmiotu z pary. Gracz musi powiedzieć, że używa jokera do utworzenia zestawu, ale nie musi mówić jakiego rodzaju jest to joker (złoto czy srebro).

Uwaga: Do stworzenia zestawu nie wolno użyć dwóch kart jokerów.

Jeśli gracz wyłożył już przed sobą jeden lub więcej zestawów, nowy zestaw należy umieścić na poprzednich, tak by można było odróżnić poszczególne zestawy. Dzięki temu karty wyłożone przez gracza, które znajdują się na spodzie, będą przez jakiś czas chronione przed przeciwnikami.



Przykład: W swojej pierwszej turze Kasia wyklada jeden zestaw, składający się z karty nieruchomość i karty jokera. W drugiej turze zagrywa dwie karty biżuteria i umieszcza jako zestaw na poprzednim, tak by można było je odróżnić.

1. tura

2. tura



W swojej turze gracz może wyłożyć **maksymalnie jeden** zestaw składający się z dwóch kart, nawet jeśli na ręce ma więcej identycznych kart lub więcej zestawów. Jeśli gracz wyłoży zestaw identyczny z poprzednim i tak musi ułożyć karty w taki sposób, by odróżniały się od poprzednich.

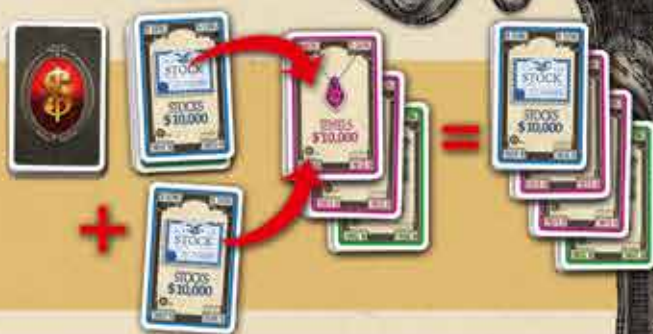
Przykład: W trzeciej turze Kasia ponownie wyłożyła zestaw dwóch kart biżuteria. Nowe karty umieściła na poprzednich zestawach w taki sposób, aby się od nich odróżniały.



2. Stworzenie zestawu przy pomocy stosu kart odrzuconych

Gracz może również stworzyć zestaw, wykorzystując **wierzchnią kartę** ze stosu kart odrzuconych. Jeśli ma na ręce kartę pasującą do tej na wierzchu stosu, może w swojej turze zagrać obie te karty jako zestaw. Do stworzenia zestawu z kartą ze stosu kart odrzuconych można także użyć jokera (złoto lub srebro). W takim przypadku kartę jokera kładzie się pod kartą drugiego przedmiotu z pary.

Przykład: W kolejnej turze Kasia używa karty akcji do utworzenia zestawu z wierzchnią kartą ze stosu kart odrzuconych i kładzie nowy zestaw przed sobą.



Jeśli na stosie kart odrzuconych nie ma kart (ponieważ gracze zebrali z niego wszystkie karty), pozostaje on pusty, dopóki ktoś nie odrzuci karty.

3. Kradzież wierzchniego zestawu od innego gracza

Gracz może spróbować **ukraść wierzchni zestaw** jednemu ze swoich przeciwników. Aby tego dokonać, musi mieć **przynajmniej jeden** wyłożony przed sobą zestaw, a potencjalna ofiara – **więcej niż jeden** (oznacza to, że pierwszy wyłożony zestaw jest zawsze bezpieczny). Aby zaatakować dany zestaw, gracz musi **zagrać jedną kartę z ręki**, pasującą do atakowanego zestawu (lub kartę jokera). Gracz atakowany może **się bronić**, również zagrywając z ręki kartę pasującą do atakowanego zestawu (lub kartę jokera).

Gracz atakujący może wówczas kontynuować, wykładając kolejne karty pasujące do atakowanego zestawu (lub karty jokera).

Atak i obrona trwają, dopóki jednemu z graczy nie skończą się karty, które mógłby zagrać lub do momentu, gdy nie chce już tego robić.

Zwycięzca wyklada przed siebie jako jeden zestaw: 2 karty, o które toczyła się walka, oraz wszystkie użyte w pojedynku (zarówno do obrony, jak i do ataku). Tak utworzony zestaw umieszcza – jak poprzednie – na wcześniej ułożonych kartach. Oznacza to, że można utworzyć zestaw składający się z więcej niż dwóch kart. Stanowi on jeszcze większą pokusę dla pozostałych graczy, więc będą próbowali go podkraść.

Po ataku, zarówno gracz atakujący, jak i broniący się uzupełniają rękę, by mieć po 4 karty (po 5 w rozgrywce dwu- i trzyosobowej).



Przykład: Mateusz atakuje zestaw kart akcji Kasi, wykładając kartę akcji (A). By się obronić Kasia wyklada kartę srebro (joker) (B). Mateusz kontuuje atak, wykładając jeszcze jedną kartę akcji (C), przed którą Kasia broni się, wykładając kartę złoto (joker) (D). Następnie Mateusz zagrywa kartę srebro (joker) (E). Kasia nie ma już żadnej karty do obrony.

Mateusz może więc teraz zabrać

zestaw dwóch kart akcji Kasi i dołożyć do niego karty zagrane podczas walki, czyli 2 karty akcji, 2 karty srebro i kartę złoto. W ten sposób Mateusz tworzy zestaw z siedmiu kart, a następnie dobiera na rękę 3 karty. Kasia dobiera 2.

4. Odrzucenie karty

Jeśli gracz nie może, lub nie chce wykonać żadnej z powyższych akcji, musi odrzucić jedną kartę z ręki. Umieszcza ją wówczas odkrytą na wierzchu stosu kart odrzuconych.

Na koniec swojej tury każdy gracz **uzupełnia** rękę, tak by mieć 4 karty (5 w rozgrywce dwu- i trzyosobowej). Gdy stos do dobierania skończy się, gracze nie będą mogli już dobierać kart.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy stos do dobierania wyczerpie się, a jeden z graczy nie ma już kart na ręce, lub kiedy nikt nie może zagrać już żadnej karty. Jeśli w wyniku akcji innego gracza okaże się, że kolejny gracz może jednak zagrać kartę, może to zrobić. Gracze odrzucają karty, które zostały im na ręce.

PRZYDZIELANIE PUNKTÓW

Czas podliczyć punkty. Każdy gracz sumuje wartość kart, które ma przed sobą. Punkty zapisuje się na kartce. Po podliczeniu punktów wszystkie karty tasuje się i rozdaje graczom po 4 zakryte karty (5 w rozgrywce dwu- i trzyosobowej). Teraz swoją turę rozpoczyna osoba siedząca po lewej stronie poprzedniego rozpoczynającego, następnie rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

KONIEC GRY

Gracze rozgrywają kolejne rundy, dopóki któryś z nich nie zgromadzi minimum 1 miliona dolarów. Gracz, który zbierze najwięcej pieniędzy (punktów), wygrywa.

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
f www.facebook.com/G3Poland

Polska instrukcja:
Anna Mrzewa-Michalak

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

