

klki

nn

INSTRUKCJA GRY

 3-5

 7+

 20'

W grze „Klink” tworzyacie kolekcję kart. Karty mają różne wartości, od niskich do wysokich. Celem gry jest takie tworzenie swoich kolekcji, by suma wartości kart była jak najniższa.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 63 karty liczb (o wartościach od -5 do +20)
- 12 kart specjalnych zdolności
- instrukcja
- notes punktacji



karty liczb



karty specjalnych zdolności



notes punktacji

wartość karty



Każda z kart ma swoją określoną wartość. Im niższa wartość karty, tym lepiej dla gracza.

PRZYGOTOWANIE RUNDY

- A** Potasujcie wszystkie karty liczb i umieśćcie je w zakrytym stosie na środku stołu.
- B** Potasujcie wszystkie karty specjalnych zdolności i umieśćcie je w zakrytym stosie na środku stołu.
- C** Odkryjcie 3 karty specjalnych zdolności ze stosu, tak aby wszyscy gracze dobrze je widzieli.
- D** Dajcie notes punktacji osobie, która najlepiej liczy i pisze.



Jesteście gotowi do gry!

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio **liczyła do stu**, lub najmłodszy gracz. Gra podzielona jest na rundy, w których gracze wykonują swoje tury. Runda kończy się, gdy któryś z graczy ma w swojej kolekcji 10 albo więcej kart liczb (odkrytych albo zakrytych).

W SWOJEJ TURZE GRACZ MUSI:

1. Dobrać 2 karty ze stosu kart liczb i umieścić je zakryte przed sobą. **Pamiętajcie, żeby teraz nie podglądać dobranych kart.**
2. Następnie gracz musi w tajemnicy podejrzeć **jedną** z nich.
3. Po obejrzeniu **jednej**, gracz musi podjąć decyzję.

PAMIĘTAJCIE!

Jeśli przez pomyłkę gracz podejrzy obie karty, musi zostawić je w swojej kolekcji.

A. Zostawia obie karty w swojej kolekcji.

Jeśli gracz zostawia obie karty w swojej kolekcji, to obraca je liczbą do góry i umieszcza przed sobą. Następnie sprawdza, czy pozostawione karty (albo jedna z nich) powodują efekt zerowania, a potem, czy tworzą triadę.

B. Przekazuje obie karty innemu graczowi.


Jeśli gracz przekazuje obie karty, to wybiera dowolnego innego gracza, któremu podaje **zakryte** karty. Wybrany gracz musi podejrzeć jedną z tych kart (dowolną), a następnie **musi** podjąć decyzję, czy chce zatrzymać obie karty, czy prześle je jeszcze innemu graczowi.

Postępujcie tak, dopóki ktoś nie zostawi kart w swojej kolekcji lub jeśli karty zostaną przekazane graczowi, który **nie może** ich nikomu przekazać (wszyscy już je podglądali). W takim przypadku ten gracz nie ma wyboru i **musi** zostawić karty w swojej kolekcji.



UWAGA!

Jeśli jakiś gracz przekazał już karty w tej turze, to nikt nie może przekazać mu kart ponownie.



Uważajcie, żeby żaden gracz na koniec rundy nie pozostał bez żadnych kart, gdyż zakończy ją bez punktów.

Gracz, który zostawi karty w swojej kolekcji, rozpoczyna kolejną turę gry.



PAMIĘTAJcie!

Najpierw sprawdza się efekt zerowania, a potem triady. Nigdy w odwrotnej kolejności.

EFEKT ZEROWANIA

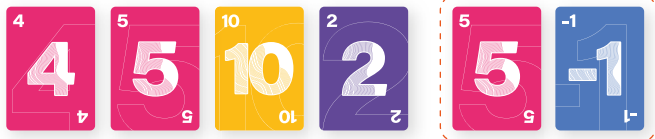
Jeśli po zostawieniu kart w swojej kolekcji gracz posiada **2 karty z takimi samymi liczbami** (o takiej samej wartości), to następuje efekt zerowania. W takim przypadku gracz obraca je przed sobą liczbą do dołu. Dzięki temu, na końcu rundy karty te będą liczyły się, jakby ich wartość wynosiła 0.



EFEKT ZEROWANIA

to świetny sposób na obniżenie wartości swojej kolekcji.





kolekcja gracza

nowe karty
zostawione w kolekcji



kolekcja gracza po zastosowaniu efektu zerowania

Przykład. Gracz posiada w swojej kolekcji 4 karty liczb o wartościach 4, 5, 10 i 2. W swojej turze decyduje się dodać do swojej kolekcji 2 karty: ich wartości to 5 i -1. Ponieważ w jego kolekcji znajdują się teraz 2 karty o tej samej wartości (5), to następuje efekt zerowania i gracz zakrywa je obie.

UWAGA!

Jeśli po zostawieniu kart w kolekcji gracza będą 3 o takiej samej wartości, to efekt zerowania zadziała tylko na 2 z nich.



TRIADA

Jeśli po zostawieniu kart w swojej kolekcji, pozostawione karty (albo jedna z nich) spowodują, że gracz będzie posiadał 3 karty o następujących po sobie wartościach (np.: -1, 0, 1), to stworzona zostanie triada i w nagrodę musi skorzystać z wybranej odkrytej karty zdolności specjalnych i wprowadzić opisany na niej efekt. Po wykorzystaniu specjalnej zdolności gracz musi odrzucić tę kartę, a na jej miejsce odkryć kolejną, tak żeby zawsze były widoczne 3 odkryte karty. Jeśli stos kart specjalnych zdolności się wyczerpie, przetasujcie odrzucone karty i stwórzcie nowy.

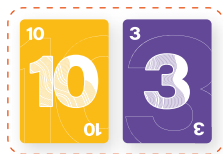


TWORZENIE TRIADY

pozwała użyć bardzo silnych specjalnych zdolności.



kolekcja gracza



nowe karty
zostawione w kolekcji



triada



Przykład. Po zostawieniu kart liczb (10 i 3) w swojej kolekcji, gracz posiada w niej 3 liczby o następujących po sobie wartościach 3, 4 i 5. W nagrodę korzysta z jednej z odkrytych specjalnych zdolności.



UWAGA!

Gracz może użyć tylko 1 specjalnej zdolności w 1 turze (nawet jeśli miałby więcej niż 1 zestaw kart liczb), wyłącznie po tym, jak zostawi karty liczb w swojej kolekcji.

Jeśli w wyniku działania specjalnej zdolności w kolekcji gracza znajdują się **2 karty o takiej samej wartości**, to następuje efekt zerowania.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy któryś z graczy (lub kilku) ma w swojej kolekcji 10 lub więcej kart liczb (odkrytych lub zakrytych).

Wszyscy gracze podliczają zdobyte punkty. Każdy gracz sumuje wartości na odkrytych kartach znajdujących się w ich kolekcji.



PAMIĘTAJCIE!

Zakryte karty liczą się do limitu 10 (lub więcej) kart, ale ich wartość podczas podliczania punktów wynosi 0.


Gracz, który ma w swojej kolekcji najwięcej kart liczb (zakrytych lub odkrytych), **odejmuje** od swojego wyniku 10 punktów. Jeśli 2 lub więcej graczy ma najwięcej kart, wszyscy remisujący odejmują od swoich wyników 10 punktów. Gracz (lub gracze), który ma najmniej kart liczb, ale przynajmniej 1, w swojej kolekcji (zakrytych lub odkrytych), **dodaje** do swojego wyniku 10 punktów. **Uwaga!** Gracz, który zakończył rundę, nie mając żadnych kart przed sobą, otrzymuje 0 punktów.

Zapiszcie swoje wyniki w notesie.

Następnie sprawdźcie, czy gra dobiegła końca. Jeśli nie, to zbierzcie wszystkie karty liczb i specjalnych zdolności i rozegrajcie kolejną rundę. Przygotujcie ją tak jak opisano w punkcie Przygotowanie rundy. Kolejną rundę rozpoczyna gracz, który skończył poprzednią rundę z największą ilością punktów.

KONIEC GRY

Koniec gry następuje, jeśli po podliczeniu punktów którykolwiek gracz osiągnie (lub przekroczy) wynik 77 punktów. Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził w sumie najmniej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Jeśli chcecie, możecie zwiększyć limit punktów określający koniec gry np. do 100.

OD AUTORA

Podziękowania dla mojej żony, Charlotte, moich dzieci oraz klientów Ready Steady Roll za pomoc przy testowaniu gry.

Studio Rebel dziękuje grupie testerskiej Roboty Planszowe w składzie: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj, Bartosz Wyrwał.

Projekt gry: Darell Cannon
Projekt graficzny: Damian Syta
Skład i DTP: Agata Knajdek
Rozwój gry: Andrzej Olejarczyk, Michał Szewczyk, Przemek Wojtkowiak
Koordynacja produkcji: Sławek Gacal
Redakcja i korekta: Monika Doerre



studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

