

PAN TU NIE STAŁ!

Cukier rzucili!!! Zajmij jak najlepszą pozycję w kolejce! Zabierz ze sobą babcię, we dwójkę łatwiej przepychać się w tłumie. Chodzą plotki, że na Chmielnej pojawi się wyrób czekoladopodobny! Wyślij tam dzieci, czas aby i one zrobiły coś dla rodziny. Teścia zaś wyślij na Puławską, mają tam rzucić papier toaletowy i herbatę...

Gra dla 2-5 graczy w wieku 10-110 lat

Autor gry: Reiner Knizia

Ilustracje: Marek Szyszko

ELEMENTY GRY



105 kart kolejkowiczów
(po 21 kart dla każdego gracza)



36 towarów



4 sklepy



5 kart pomocy
(pienią rolę ściągawki z zasadami gry)

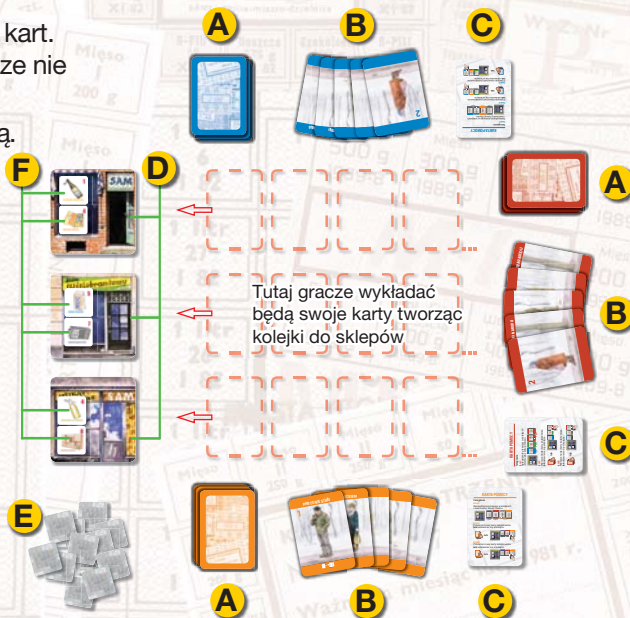
PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Każdy gracz bierze zestaw **21 kart** w wybranym kolorze. Tasuje je i kładzie przed sobą, ułożone w zakryty* stos kart.
- B** Każdy gracz bierze do ręki **5 kart** z wierzchu swojego stosu kart. Karty powinny być trzymane w ręku w taki sposób aby inni gracze nie widzieli co się na nich znajduje.
- C** Każdy gracz bierze **kartę pomocy** i kładzie ją odkrytą* przed sobą.
- D** Z boku stołu należy umieścić **plansze sklepów**. Ich liczba zależy od liczby graczy biorących udział w grze:

- 2 graczy** = **2 sklepy**
- 3 graczy** = **3 sklepy**
- 4-5 graczy** = **4 sklepy**

- E** Wszystkie **towary** należy umieścić zakryte z boku stołu i dokładnie je wymieszać. Miejsce to nazywać będziemy Ministerstwem Handlu Wewnętrznego i Usług.

- F** Z Ministerstwa Handlu Wewnętrznego i Usług należy wziąć towary i umieścić odkryte na planszach sklepów – **po 2 towary** na każdym sklepie.



* Zwroty „zakryte karty” i „odkryte karty” oznaczają sposób umieszczania kart na stole: „zakryte” = rysunkami do dołu, „odkryte” = rysunkami do góry.

W grze 2-osobowej nie może być dwóch towarów o takiej samej wartości w jednym sklepie. W takim przypadku jeden z towarów należy zastąpić innym.



CEL GRY

Gracze ustawiają się w kolejkach do sklepów w celu zdobycia towarów. Każdy towar wart jest odpowiednią liczbę punktów. Wygra gracz, który na koniec gry będzie posiadać najwięcej punktów.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio stał w kolejce do sklepu (lub najstarszy gracz). W swojej turze wykonuje on działania opisane poniżej (patrz: Faza 1, Faza 2, Faza 3). Następnie rozpoczyna się tura kolejnego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Tura gracza składa się z trzech faz:

Faza 1. Sprawdzenie przewagi w kolejkach (na początku gry faza ta jest pomijana ponieważ przy sklepach nie ma jeszcze kolejek).

Faza 2. Pobranie nowej karty kolejkowicza lub ustawienie się w kolejce.

Faza 3. Pobranie nowej karty kolejkowicza lub ustawienie się w kolejce.

Faza 1. Sprawdzenie przewagi w kolejkach (na początku gry faza ta jest pomijana, gra rozpoczyna się od fazy 2)

Na początku swojej tury gracz sprawdza, czy posiada przewagę w którejś z kolejek. **Każdą kolejkę rozpatruje osobno** i wykonuje poniższe działania.

- Sumuje wartości na swoich kartach znajdujących się w kolejce.
- Sprawdza, czy któryś z pozostałych graczy posiada w tej kolejce więcej punktów od niego.

Przykład: Gracz *zielony* rozpoczyna swoją turę. Sprawdza, czy posiada przewagę w tej kolejce. Ma 4 punkty, *czzerwony* ma 1 punkt, a *niebieski* 2 punkty. Gracz *zielony* ma więc przewagę.

- Jeśli gracz **nie posiada przewagi** w kolejce (wartość jego kart jest równa lub mniejsza od wartości kart innych graczy), nic się nie dzieje. Po sprawdzeniu sytuacji we wszystkich kolejkach gracz przechodzi do Fazy 2.
- Jeśli gracz **posiada przewagę** w kolejce, zdobywa towar znajdujący się w sklepie, zgodnie z zasadami opisanymi poniżej (punkty A i B).

A. Jeśli w sklepie znajdują się **dwa towary**, gracz wybiera jeden z nich i kładzie na jednej ze swoich kart znajdujących się w kolejce do tego sklepu. Oznacza to, że jeden z kolejkowiczów tego gracza zdobył właśnie ten towar.

Przykład: Gracz *zielony*, posiadający przewagę w kolejce, wybrał buty zimowe i położył je na jednej ze swoich kart.



W dalszej części gry karta, na której leży towar, będzie już jednak słabsza: od wartości karty należy odjąć wartość leżącego na niej towaru. Oznacza to, że wartość kolejkowicza stojącego z towarem uległa zmniejszeniu – trudniej jest mu przepychać się w tłumie.

Przykład: Wartość tej karty wynosi -2 ponieważ $3-5=-2$.



B. Jeśli w sklepie znajduje się już tylko **jeden towar**, gracz zabiera go i umieszcza zakryty przed sobą na stole. Drugi towar, leżący dotychczas na jednej z kart w kolejce, zabierany jest przez właściciela tej karty i również umieszczany zakryty na stole przed tą osobą.

W sklepie nie ma już w tym momencie żadnego towaru. **Wszystkie karty z kolejki odkładane są do pudełka.** Oznacza to, że półki w sklepie świecą pustkami, a kolejkowicze rozchodzą się pomrukując z niezadowolenia.

Przykład: Rozpoczyna się tura gracza **niebieskiego**.

Sprawdza on sytuację w kolejkach. W tej kolejce

czzerwony ma 1 punkt, **zielony** -1, a **niebieski** 2.

Gracz **niebieski** ma przewagę, zdobywa więc

herbatę - umieszcza ją zakrytą na stole

przed sobą. Gracz **zielony** zabiera buty zimowe

i kładzie zakryte przed sobą. Wszystkie karty

z kolejki odkładane są do pudełka.



Ważne! Oba towary znajdujące się w sklepie mogą być kupione przez jednego gracza. W jednej turze gracz może jednak kupić tylko 1 towar.

Ważne! Gracz może zdobywać towary nawet jeśli wartość jego kart w kolejce jest ujemna.

Może tak się zdarzyć, gdy np. jako jedyny stoi w kolejce.

UWAGA! Gdy w sklepie nie ma już towarów (zostały zdobyte przez graczy) oraz gdy karty z kolejki zostały odłożone do pudełka, należy wziąć (losowo!) 2 nowe towary z Ministerstwa Handlu Wewnętrznego i Usług i umieścić je odkryte w sklepie.

Faza 2. Pobranie nowej karty kolejkowicza lub ustawienie się w kolejce

Gracz może wykonać **jedno** z poniższych działań:

A. Pobranie nowej karty kolejkowicza

Gracz bierze z wierzchu stosu swoich kart **jedną** kartę i dołącza ją do kart trzymanyh w ręku.

B. Ustawienie się w kolejce

Gracz dokłada **jedną** z kart trzymanyh w ręku do wybranego sklepu.

Gracz może dołożyć również **kilka** kart, pod warunkiem jednak, że wszystkie one są **identyczne** (patrz: Przykład, str. 4).

Przykład: Gracz posiada 4 karty:



Do wybranej kolejki może więc dołożyć poniższe karty:



Niektóre karty, oprócz swojej wartości, posiadają również specjalne działania. Dokładny opis wszystkich kart znajduje się na końcu instrukcji.

Faza 3. Pobranie nowej karty kolejkowicza lub ustawienie się w kolejce

W tej fazie gracz ponownie wybiera **jedno** z dwóch działań:

A. Pobranie nowej karty kolejkowicza

B. Ustawienie się w kolejce

Przykładowa tura gracza:

Faza 1. Gracz sprawdza, czy ma przewagę w którejś kolejce. Jeśli posiada przewagę, zdobywa towar.

Faza 2. Gracz bierze jedną kartę z wierzchu stosu swoich kart i dołącza ją do kart trzymany w rękę.

Faza 3. Gracz dokłada dwie karty „Przewodnia siła narodu” do jednej kolejki.

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- **gdy ostatni towar zostanie zdobyty przez kogoś z graczy** lub
- **gdy któryś z graczy wykorzysta wszystkie swoje karty** (ze stosu oraz te trzymane w rękę).

W tej drugiej sytuacji, każdy z pozostałych graczy wykonuje swoją ostatnią turę. Następnie gracze zgodnie z kolejnością sprawdzają przewagę w poszczególnych kolejkach. Sprawdzają przewagę aż do chwili, gdy żaden z graczy nie będzie już mógł zdobyć żadnego towaru.

Uwaga! Jeśli na koniec gry w którejś z kolejek do sklepu jest remis, **żaden** z graczy nie zdobywa towarów z tego sklepu. Dotyczy to również gracza posiadającego już odłożony towar na jednej ze swoich kart!

Po zakończeniu gry gracze liczą punkty na wszystkich zdobytych przez siebie towarach. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

OPIS KART



Wartość: 1 pkt
Specjalne działanie: brak



Wartość: 2 pkt
Specjalne działanie: brak



Wartość: 3 pkt
Specjalne działanie: brak



PRZEWODNIA SIŁA NARODU

Wartość: 1 pkt

Specjalne działanie:

Każda kolejna taka karta (w tym samym kolorze) znajdująca się w kolejce jest warta o 1 pkt więcej: pierwsza = 1 pkt, druga = 2 pkt, trzecia = 3 pkt i tak dalej. Karty te nie muszą leżeć w kolejce obok siebie.



1 pkt



2 pkt



3 pkt



Karty gracza *czwornego* mają wartość 6 punktów, ponieważ $1 + 2 + 3 = 6$.



LISTA KOLEJKOWA

Wartość: 1 pkt

Specjalne działanie:

Karta redukuje wartość **wszystkich kart** w kolejce do wartości **1 pkt**. Od tej wartości odejmuje się wartość zdobytego towaru leżącego na karcie.



1 pkt



1 pkt - 5 pkt
=-4 pkt



1 pkt



1 pkt



1 pkt



1 pkt



1 pkt



Gracz wyłożył kartę LISTA KOLEJKOWA. Wszystkie karty w kolejce mają więc wartość 1 pkt. Gracz *niebieski* ma 3 pkt, *czworny* po 2 pkt, a *zielony* -3 pkt.



MATKA Z DZIECKIEM

Wartość: 2 pkt

Specjalne działanie:

Gracz może zagrać tę kartę **dotatkowo**, oprócz dwóch działań, które wykonuje w Fazach 2 i 3.



PAN TU NIE STAŁ!

Wartość: 1 pkt

Specjalne działanie:

Karta może być umieszczona na dowolnej karcie w kolejce. Zasłonięta karta usuwana jest z kolejki i odkładana do pudełka.

Uwaga! Karty PAN TU NIE STAŁ! nie można położyć na karcie, na której leży towar. Karta PAN TU NIE STAŁ! może być również dołożona do kolejki na normalnych zasadach (bez zakrywania innej karty).



Przed wyłożeniem karty:
gracz **zielony** ma 4 pkt, gracz **niebieski** ma 2 pkt.



Po wyłożeniu karty:
gracz **zielony** ma 1 pkt, gracz **niebieski** ma 3 pkt.



SYNKU, STAŃ W KOLEJCE

Gracz wykłada kartę SYNKU STAŃ W KOLEJCE na normalnych zasadach. Jej specjalne działanie może wykorzystać od razu po wyłożeniu lub później, w dowolnej swojej turze (w fazie 2 lub 3).

Wartość: 0 pkt

Specjalne działanie:

Gracz przenosi swoją dowolną kartę kolejkowicza z innej kolejki na miejsce karty SYNKU, STAŃ W KOLEJCE. Karta SYNKU, STAŃ W KOLEJCE odkładana jest do pudełka.

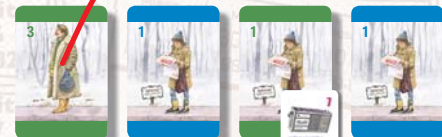
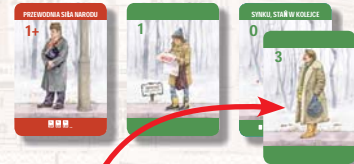
Uwaga! Nie można przenieść karty, na której leży towar.

Karta SYNKU, STAŃ W KOLEJCE ma wartość 0, ale może zdobyć towar, gdy jest to najwyższa wartość w danej kolejce.

Karta SYNKU, STAŃ W KOLEJCE jest warta 1 z kartą LISTA KOLEJKOWA.



Gracz wyłożył kartę SYNKU, STAŃ W KOLEJCE.
W tej kolejce:
gracz **czerwony** ma 1 pkt,
gracz **zielony** ma 1 pkt.



W następnej swojej turze gracz wykorzystał działanie karty SYNKU, STAŃ W KOLEJCE. Na jej miejsce przeniósł z innej kolejki swoją kartę o wartości 3.
W ten sposób gracz uzyskał przewagę w tej kolejce:
gracz **czerwony** ma 1 pkt, gracz **zielony** ma 4 pkt.

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
www.krainaplanszowek.pl
© 2013 Egmont Polska Sp. z o.o.

SKLEP. EGMONT.PL



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Marek Szyszko
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc