PAN TU NIE STAŁ!
CINKCIARZ

Gra dla 3–6 graczy w wieku 10–110 lat

autor gry: Reiner Knizia, ilustracje: Marek Szyszko

ELEMENTY GRY

Plansza banku • 5 kart z pociętą gazetą • 75 kart pieniędzy; 63 waluty (3 x 20, 3 x 30, 40, 50, 60 w każdej z 7 walut), 6 kart srebrnych monet o wartości 10, 6 kart złotych monet o wartości 20

PRZYGOTOWANIE GRY

❶ Połóż planszę banku na środku stołu. ❷ Znajdź karty z pociętą gazetą i rozdaj po 1 każdemu graczowi. Nadmiarowe gazety odłóż do pudełka. ❸ W grze 4-osobowej odrzuć do pudełka 9 kart 1 wybranej waluty (na przykład wszystkie ruble). W grze 3-osobowej odrzuć 2 waluty (18 kart). ❹ Potasuj pozostałe karty pieniędzy i rozdaj każdemu graczowi po 6. Gracze trzymają karty pieniędzy oraz pocięte gazety w ręku, tak by przeciwnicy nie widzieli, co się na nich znajduje. ❺ Połóż po 4 odkryte karty pieniędzy z prawej i lewej strony banku. ❻ Pozostałe karty pieniędzy umieść w zakrytym stosie na planszy banku.

CEL GRY

Gracze są cinkciarzami w czasach PRL. Będą wymieniać pieniądze między sobą i bankiem, starając się zdobyć jak największą fortunę.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z kilkunastu rund. Każda runda przebiega następująco:

Każdy gracz wybiera 1 lub więcej kart z ręki i kładzie je zakryte przed sobą na stole. Karty należy położyć w stosie tak, by inni gracze nie widzieli, ile kart dany graczy wyłożył. Gdy wszyscy będą gotowi, karty na stole są odkrywane.

Gracz, który wyłożył karty o w sumie największej wartości, pierwszy dokonuje wymiany. Może zamienić swoje wyłożone karty z innymi kartami widocznymi na stole: kartami z prawej strony banku albo kartami z lewej strony banku, albo kartami wyłożonymi przez innego gracza. Nowe karty gracz dokłada do swojej ręki. Jeżeli graczowi nie pasują żadne karty na stole, może zrezygnować z wymiany i z powrotem wziąć wyłożone przez siebie karty na rękę.

Następnie gracz z kolejną największą sumą dokonuje wymiany na tej samej zasadzie. Po nim kolejny gracz z największą sumą i tak dalej, aż wszyscy gracze dokonają wymiany bądź z niej zrezygnują.

POCIĘTE GAZETY

Karta z pociętą gazetą służy do blefowania i po zagraniu od razu wraca na rękę gracza. Gdy gracz nie chce brać udziału w wymianie, może wyłożyć samą kartę z gazetą. Karty z pociętą gazetą nie można wymienić na inną kartę lub karty.

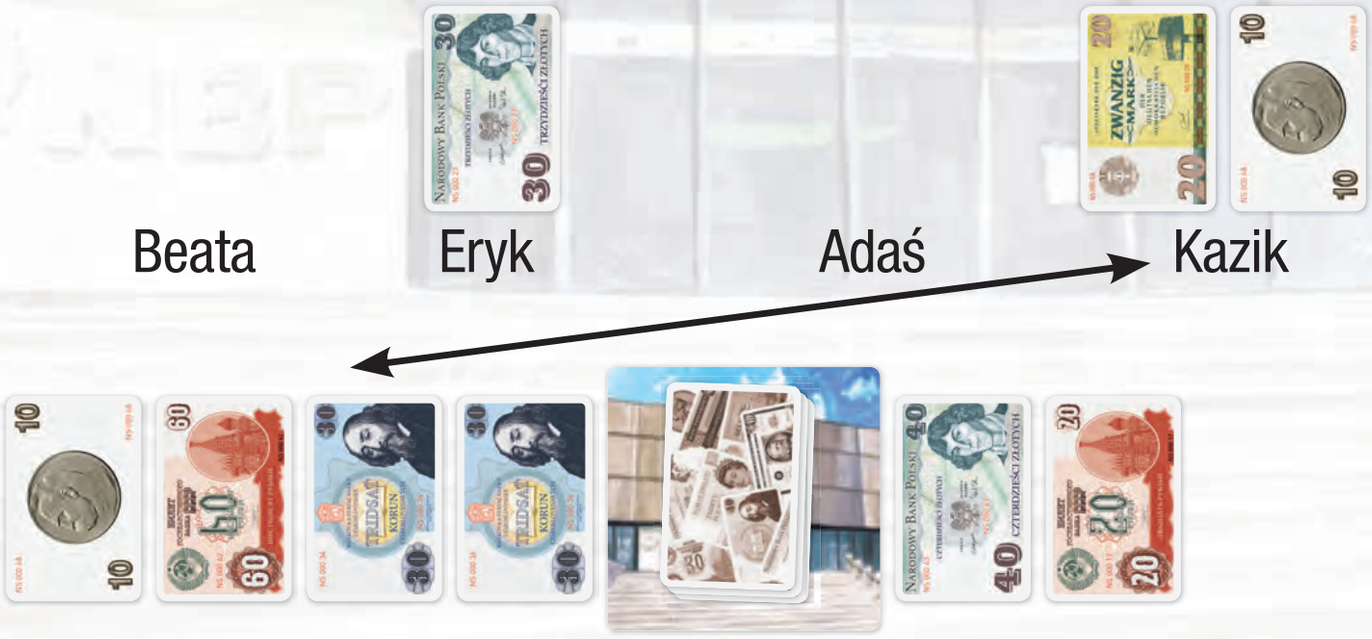
REMISY

W razie remisu (2 lub więcej graczy wyłożyło karty o tej samej sumie) pierwszy wymienia gracz, który ma wśród wyłożonych kart pieniądz z najmniejszym numerem seryjnym.

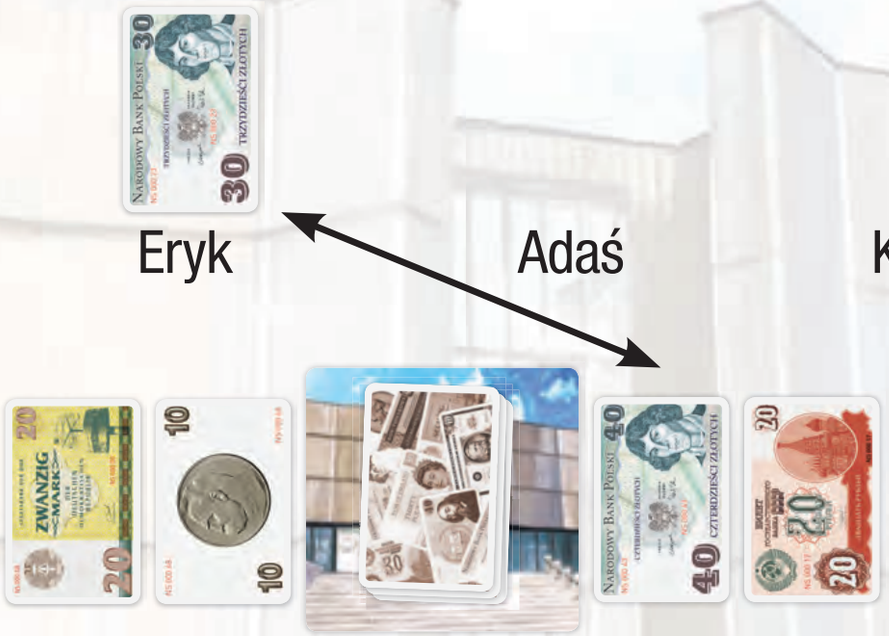
PRZYKŁAD PRZEBIEGU RUNDY

1. *Gracze odkrywają wyłożone karty. Pocięte gazety od razu wracają do graczy. Beata wyłożyła samą gazetę, więc w tej rundzie nie będzie mogła dokonać wymiany. Najwyższą sumę ma Adaś (20 + 40 = 60), więc pierwszy dokonuje wymiany. Postanawia wymienić swoje karty na te znajdujące się z prawej strony banku. Kładzie swoje karty na miejsce tych w banku, a nowe karty dokłada do swojej ręki.*

2. *Kazik i Eryk mają taką samą sumę na kartach, ale Kazik ma kartę z niższym numerem seryjnym niż Eryk, więc wymienia pierwszy. Postanawia wymienić swoje karty na te z lewej strony banku. Nowe karty dokłada do swojej ręki.*



3. Teraz kolej Eryka. Postanawia on wymienić 30 złotych na 40 złotych i 20 rubli, które znajdują się z prawej strony banku. Nowe karty dokłada do swojej ręki.



NOWA RUNDA

Należy uzupełnić karty obok banku tak, aby znowu było po 4 z każdej strony. Najpierw uzupełnia się lewą stronę, następnie prawą.

Rozpoczyna się nowa runda. Gracze znowu wykładają karty i dokonują wymian na tych samych zasadach co w poprzedniej rundzie.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Kiedy karty w stosie się wyczerpią, rozgrywana jest ostatnia runda. Jeżeli kart obok banku nie można uzupełnić do 4, należy rozegrać ostatnią rundę z mniejszą liczbą kart.

Po rozegraniu ostatniej rundy, następuje podliczenie punktów. Każdy liczy punkty za karty w ręku.

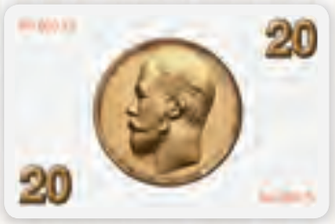
WALUTY

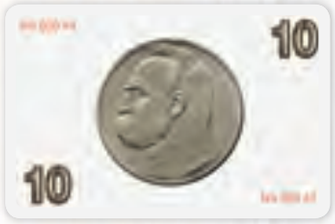
Każdy gracz podlicza wartość swoich kart dla każdej waluty oddzielnie.

- Gdy karty z daną walutą mają w sumie wartość większą niż 200, gracz zdobywa tyle punktów, ile warta jest dana waluta. Na przykład: gracz ma 240 złotych. Zdobywa więc za złotówki 240 punktów.
- Gdy karty z daną walutą mają w sumie wartość mniejszą niż 200, gracz musi zapłacić prowizję 100. Na przykład: gracz ma 130 dolarów. Od tej kwoty musi odjąć 100 dolarów. Zdobywa więc tylko 30 punktów za dolary. Jeżeli dana waluta osiągnie ujemną wartość, to gracz zdobywa 0 punktów (ujemne kwoty się nie liczą).

MONETY

Każda złota moneta jest warta 20 punktów, każda srebrna – 10 punktów.





BONUS ZA ZESTAWY

Gracz zdobywa 100 punktów za każdy zestaw 3 kart o wartości 20 lub 3 kart o wartości 30 w jednej walucie.

Gracz zdobywa 100 punktów za każdy zestaw 3 złotych monet lub 3 srebrnych monet (gdy zdobędzie 6 monet jednego rodzaju, to bonus 100 liczony jest podwójnie).

PRZYKŁAD KOŃCOWEJ PUNKTACJI

Eryk na koniec gry zdobywa:

- *0 punktów za złotówki (60 zł - prowizja 100 zł = 0)*
- *230 punktów za dolary (od wartości większej niż 200 nie odejmuje się prowizji)*
- *40 punktów za srebrne monety*
- *bonus 100 punktów za zestaw 3 kart złotówek o wartości 20*
- *bonus 100 punktów za zestaw 3 srebrnych monet*

W sumie Eryk zdobywa 470 punktów.

60 - 100 = 0 + bonus 100 = 100 pkt

230 pkt

40 + bonus 100 = 140 pkt

EGMONT Publishing

SKLEP.EGMONT.PL

krainaplanszówek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
www.krainaplanszówek.pl
© 2016 Egmont Polska Sp. z o.o.
© 2016 Dr. Reiner Knizia.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

grę polecają:

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji:
Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP:
Cezary Szulc