

RYCERZE I ZAMKI

Gra dla 2–4 graczy w wieku 6–106 lat

Autor gry: Grzegorz Nawara
Ilustracje: Maciej Szymanowicz

ELEMENTY GRY



32 karty
(po 8 dla każdego gracza)



8 kafelków



żeton
miecza

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Potasuj **kafelki** i ułóż je na stole w stos obrazkami do dołu. Jeden kafelek z wierzchu stosu odłóż do pudełka, nie patrząc, co się na nim znajduje.
- 2 Podziel **karty** według koloru rewersu. Każdy gracz bierze do ręki zestaw ośmiu kart w wybranym kolorze. Gracze trzymają karty w taki sposób, by inni nie widzieli, co się na nich znajduje.
- 3 Daj **żeton miecza** najmłodszemu graczowi.



2 Osiem kart w ręku gracza



2



2

1 Stos
kafelków



3 Żeton
miecza



2

CEL GRY

Gracze otrzymują punkty za zdobyte w trakcie gry zamki. Zwycięzcą zostaje gracz, który uzyska najwięcej punktów.

OPIS ELEMENTÓW

Kafelki zamków



1 – punkty na koniec gry

— symbol rodzaju zamku

Są trzy rodzaje zamków: drewniane, ceglane i kamienne. W każdym z rodzajów występują dwa zamki, mały i duży, dające 1 lub 2 punkty na koniec gry.

Kafelki rekrutacji



Rekrutacja pozwala odzyskać jedną, wcześniej wykorzystaną, kartę armii.

Żeton miecza



Miecz pomaga w zdobywaniu zamków. Na początku gry ma go najmłodszy gracz. W trakcie rozgrywki miecz przejmuje gracz, który ma najmniej punktów.



Karty armii



Siła rycerza po lewej to:

6 – jeżeli zdobywa zamek kamienny

3 – jeżeli zdobywa zamek ceglany

2 – jeżeli zdobywa zamek drewniany

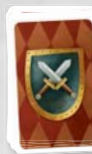
Armia służy do zdobywania zamków. Na każdej karcie pokazana jest jej siła w zależności od tego, jaki zamek jest zdobywany.

Karty pasterzy



Pasterz jest kartą pustą, która zawsze wraca do ręki gracza. Gracz wyklada kartę pasterza, jeżeli chce zablokować (zachować swoje bardziej wartościowe karty na później).

Obóz (stos wykorzystanych kart)



Wykorzystane karty armii gracze odkładają na stos obok siebie, zwany dalej obozem. Karty w obozie leżą obrazkami do dołu (przeciwnicy nie widzą, co się na nich znajduje). Kart w obozie nie można wykorzystywać do zdobywania zamków. Jedną kartę z obozu można odzyskać, gdy zostanie odkryty żeton rekrutacji.

PRZEBIEG GRY

Gra trwa 7 rund. Każda runda przebiega w następujący sposób:

Należy wziąć jeden kafelek z wierzchu stosu i położyć go obrazkiem do góry na środku stołu. W zależności od tego, co znajduje się na kafelku, gracze wykonują odpowiednie działania:

- Jeżeli na kafelku jest **zamek**, następuje **zdobywanie zamku**.
- Jeżeli na kafelku jest **bębenek**, następuje **rekrutacja**.

Po wykonaniu danego działania należy rozegrać kolejną rundę, biorąc następną kafelek ze stosu.

Zdobywanie zamku



Każdy gracz wykłada przed sobą **dwie wybrane karty** z ręki na stół. Karty należy wykładać obrazkami do dołu.

Następnie każdy odkrywa swoje wyłożone karty i wykonywane są działania w poniższej kolejności:

1. Wszystkie karty z pasterzami wracają do rąk ich właścicieli.
2. Wszystkie takie same karty (powtórzone) należy odłożyć do obozów graczy.
3. Gracz, który ma przed sobą najsilniejszą kartę, zdobywa zamek i kładzie go przed sobą obrazkiem do góry. Jeżeli na stole nie ma żadnej karty (wszystkie zostały odrzucone, bo się powtarzały), zamek zdobywa gracz, który posiada żeton miecza.
4. Wszystkie wyłożone karty (te które zostały jeszcze na stole) odkładane są do obozów graczy.
5. Gracz, który ma najmniej punktów, bierze **żeton miecza** i kładzie go przed sobą. Jeżeli kilku graczy ma taką samą najmniejszą liczbę punktów, miecz trafia do młodszego z tych graczy.

Rekrutacja



Gracze wybierają jedną kartę ze swojego obozu i dokładają ją do kart trzymanyh w ręku. Jeżeli gracz nie ma kart w obozie – rekrutacja nie przynosi mu żadnych korzyści.

KONIEC GRY

Gra kończy się po rozegraniu siódmej rundy. Gracze podliczają punkty pokazane na zdobytych przez siebie zamkach. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W razie remisu wygrywa gracz, który ma więcej kart w ręku. Gdy nadal jest remis, wygrywa najmłodszy gracz.

DŁUŻSZY WARIANT GRY

Rozgrywka składa się z tylu partii, ilu jest graczy. Po każdej partii gracze zapisują zdobyte punkty. Wygrywa gracz, który po rozegraniu wszystkich partii zdobył w sumie najwięcej punktów.

PRZYKŁADY ZDOBYWANIA ZAMKU



Do zdobycia jest duży ceglany zamek. Gracze odkryli swoje wyłożone karty. Wszystkie karty z pasterzami wracają z powrotem do rąk. Karty z rycerzem na koniu się powtórzyły, więc gracze odkładają je do swoich obozów. Na stole zostały dwie karty: smok Hani i piechur Antka. Zamek zdobywa Hania, bo jej smok jest silniejszy w zdobywaniu ceglanoego zamku.



Do zdobycia jest mały drewniany zamek. Gracze odkryli swoje wyłożone karty. Wszystkie karty z pasterzami wracają z powrotem do rąk. Karty z łucznikiem i chłopem się powtórzyły – gracze odkładają je do swoich obozów. Na stole nie ma żadnej karty – zamek zdobywa więc Antek, bo posiada miecz.

EGMONT

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

 **krajinaplanszowek.pl**
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Grzegorz Nawara
Ilustracje: Maciej Szymanowicz
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Anita Pilewska
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc