

autor: Thorsten Gimmler
ilustracje: Marcin Minor



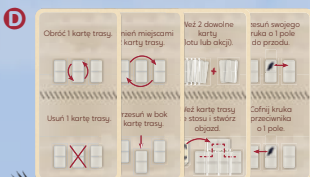
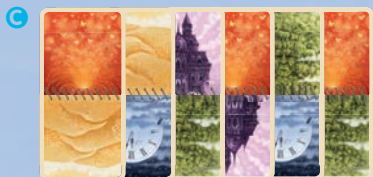
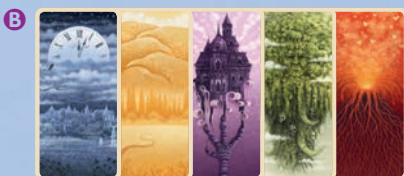
KRUKI

instrukcja wideo
gry.nk.com.pl

Kruki co noc udają się w podróż po krainach, które śnią się ludziom. Muszą się spieszyć, aby zakończyć podróż przed nadejściem poranka. Wygra gracz, którego kruk jako pierwszy pokona trasę wyścigu.

ELEMENTY GRY

- A 2 kruki**
- B 50 kart lotu** (po 25 dla każdego gracza)
Karty te służą do przesuwania kruków na trasie wyścigu. Karty przedstawiają krainy, do których może wlecieć kruk.
- C 40 kart trasy**
Karty te tworzą trasę wyścigu, po której poruszają się kruki. Na każdej karcie znajdują się 2 pola przedstawiające krainy ze snów.
- D 16 kart akcji** (po 8 dla każdego gracza)
Karty te służą do zmiany sytuacji na trasie wyścigu. Każda z tych kart może być wykorzystana tylko raz podczas gry.
- E Znacznik gracza rozpoczynającego grę**



CEL GRY

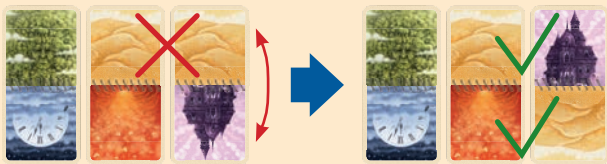
Gracze mają do dyspozycji po jednym kruk. Umiejętnie wykorzystując karty lotu i karty akcji, będą się starali jak najszybciej pokonać trasę wyścigu. Wygra osoba, której kruk jako pierwszy dotrze do celu.

PRZYGOTOWANIE GRY

A Potasujcie wszystkie **karty trasy** i rozłóżcie w rzędzie **16 kart**.

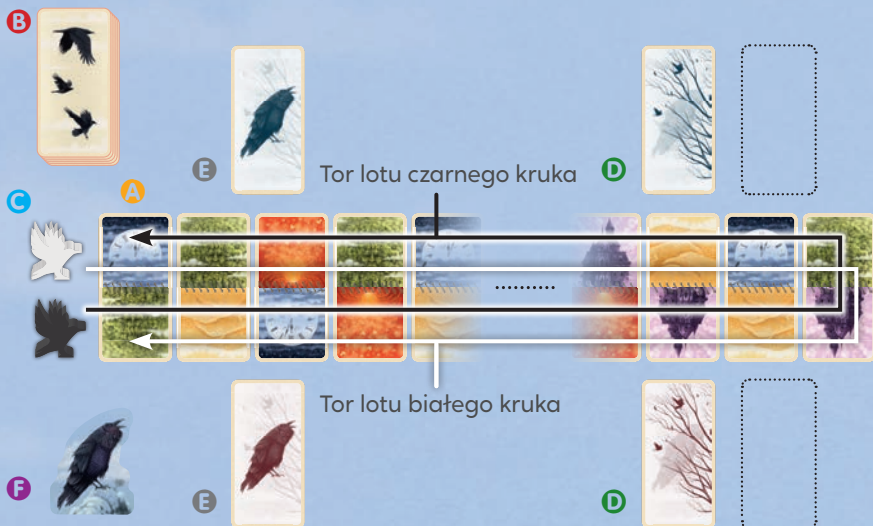
Uwaga! Na dwóch sąsiadujących polach **nie mogą znajdować się takie same krainy**. Jeśli tak się stanie, obróćcie ostatnio dołożoną kartę o 180 stopni. Jeśli nadal dwie takie same krainy będą ze sobą sąsiadowały, połóżcie w to miejsce inną kartę.

Przykład: Na dwóch sąsiadujących polach znajdują się żółte krainy. Należy więc obrócić dokładaną kartę do góry nogami.



- B** Z pozostałych **kart trasy** stwórzcie stos (karty leżą rysunkiem kruków do góry) i połóżcie go z boku stołu.
- C** **Kruki** umieśćcie przed pierwszą kartą trasy – każdego z nich przed inną kraينą.
- D** **Karty lotu** podzielcie na dwie części, według rewersów, i stwórzcie z nich 2 stosy (karty leżą rysunkiem drzew do góry). Każdy gracz bierze jeden stos, dokładnie go tasuje i kładzie przed sobą. Obok stosów zostawcie miejsce na karty wykorzystane podczas gry.
- E** **Karty akcji** podzielcie na dwie części, według rewersów, i stwórzcie z nich 2 stosy (karty leżą rysunkiem kruków do góry). Każdy gracz bierze jeden z nich, dokładnie go tasuje i kładzie przed sobą.
- F** Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio spała najdłużej (lub najstarszy gracz) – bierze **znacznik gracza rozpoczynającego grę** i kładzie go przed sobą.





PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze, wykładając **karty lotu** i **karty akcji**, rywalizują o to, kto pierwszy pokona trasę wyścigu. Ich kruki poruszają się zgodnie z kierunkiem strzałek na powyższym rysunku.

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze biorą do ręki **po 5 kart**. Sami decydują, ile kart wezmą ze stosu **kart lotu**, a ile ze stosu **kart akcji**. Gracze trzymają karty w taki sposób, aby przeciwnik nie widział, co się na nich znajduje.

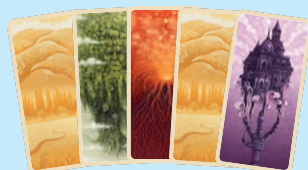
Przykład:

Gracz A postanowił wziąć 2 karty akcji i 3 karty lotu.

Gracz B wziął 5 kart lotu.



Gracz A



Gracz B

W swojej turze **gracz może wyłożyć dowolną liczbę kart** z tych, które trzyma w ręku – mogą to być zarówno karty lotu, jak i karty akcji. W zależności od tego, jaką kartę wyłoży (lotu czy akcji), wykona odpowiednie działanie:

- wyłożenie **karty lotu** oznacza, że gracz wykona **lot krukiem**,
- wyłożenie **karty akcji** oznacza, że gracz wykona **akcję specjalną**.

➔ **Na koniec swojej tury** gracz bierze **3 nowe karty**: lotu i/lub akcji. Sam decyduje, ile kart danego typu weźmie. Karty te bierze ze swoich stosów kart (lotu i/lub akcji) i dodaje do kart trzymany w ręku. Niezależnie od tego, ile kart gracz wyłożył w swojej turze, na jej koniec **zawsze bierze 3 nowe karty**.

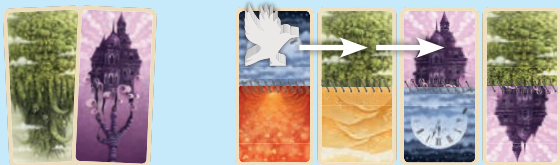
➔ Jeśli po wzięciu kart gracz ma w ręku **więcej niż 7 kart**, nadwyżkę musi odłożyć. Decyzja, które z nich odłoży, należy do gracza. Karty lotu odkłada na stos kart wykorzystanych, a karty akcji do pudełka.

LOT KRUKA

Są 2 sposoby przemieszczania swojego kruka:

- A** Gracz wykłada **kartę lotu** przedstawiającą krajinę, która znajduje się przed krukiem. **Kruk może przelecieć przez kilka krain** – pod warunkiem że gracz wyłoży **kilka kart lotu** przedstawiających kolejne krainy.

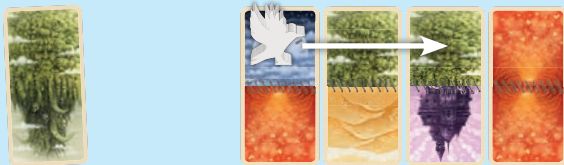
Przykład: Gracz wyłożył dwie karty lotu: **zieloną i fioletową**. Kruk porusza się więc o 2 pola: **najpierw wlatuje do krainy zielonej, a następnie do fioletowej**.



Podczas gry może się zdarzyć (w wyniku działania kart akcji), że przed krukiem będzie się znajdować **kilka takich samych krain**. Wykładając **jedną** kartę lotu z taką krajiną, gracz przeleci swoim krukiem przez **wszystkie te krainy!**



Przykład: Przed krukiem znajdują się 2 zielone krainy. Gracz wyłożył zieloną kartę lotu. Jego kruk zatrzyma się więc na drugiej zielonej krainie.



B Gracz wyklada dowolne 2 takie same karty lotu – traktowane są one jak 1 karta w kolorze krainy znajdującej się przed krukiem.

Przykład: Gracz wyłożył 2 zielone karty lotu. Następnie przesuwającego swojego kruka do fioletowej krainy.



Na koniec tury wszystkie wyłożone karty lotu gracz odkłada na swój stos kart wykorzystanych. Następnie bierze do ręki 3 karty: lotu i/lub akcji. Sam decyduje, ile i jakiego typu karty weźmie.

AKCJE SPECJALNE

Jeśli gracz wyłożył kartę akcji, wykonuje jedną akcję specjalną. Każda karta przedstawia 2 akcje. Gracz wybiera i wykonuje jedną z nich. Po wykorzystaniu karty należy ją odłożyć do pudełka.



Przesuń swojego kruka o 1 pole do przodu

Gracz przesuwa swojego kruka o jedno pole do przodu.



Cofnij kruka przeciwnika o 1 pole

Gracz przesuwa kruka przeciwnika o jedno pole do tyłu.





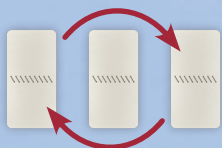
Obróć 1 kartę trasy

Gracz obraca wybraną kartę trasy o 180 stopni (do góry nogami). Na obracanej karcie nie może stać kruk.



Usuń 1 kartę trasy

Gracz usuwa wybraną kartę trasy i odkłada ją do pudełka. Dzięki temu trasa wyścigu będzie krótsza. Na usuwanej karcie nie może stać kruk.

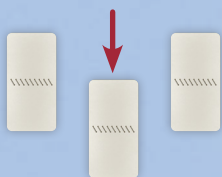


Zamień miejscami 2 karty trasy

Gracz zamienia miejscami 2 dowolne karty trasy.

Uwaga! Podczas zamiany nie można obracać tych kart. Na zamienianych kartach nie może stać kruk.

Przykład: Osoba grająca białym krukiem wykonuje akcję ZAMIENIĆ MIEJSCAMI 2 KARTY TRASY. Wybiera więc 2 karty i zamienia je miejscami. Dzięki tej zamianie gracz ułatwi swojemu krukowi pokonanie trzech pól znajdujących się przed nim.



Przesuń w bok 1 kartę trasy

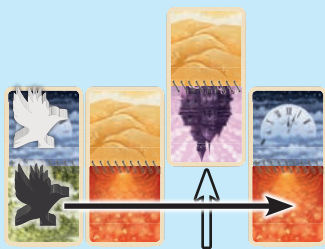
Gracz przesuwa w bok wybraną kartę trasy. Może ją przesunąć w dowolną stronę – decyzja należy do gracza. Na przesuwanej karcie nie może stać kruk. Karty takiej nie można ponownie przesunąć w żadną stronę, usunąć jej, ani zamienić miejscami z inną kartą. Można ją jedynie obrócić.

Uwaga! Puste miejsce powstałe wskutek przesunięcia karty nie jest brane pod uwagę – kruki przelatują nad nim bez wykorzystania kart lotu.



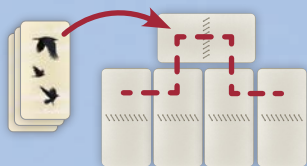
Przykład: Osoba grająca czarnym krukami wykonuje akcję PRZESUŃ W BOK 1 KARTĘ TRASY. Przesuwa więc wybraną przez siebie kartę. W ten sposób ułatwi podróż swojemu krukowi. Gracz może teraz wyłożyć 1 czerwoną kartę lotu, dzięki czemu jego kruk zatrzyma się na drugim czerwonym polu.

Przy okazji gracz utrudnił zadanie rywalowi: dwie żółte krainy już nie leżą obok siebie.



Weź 2 karty

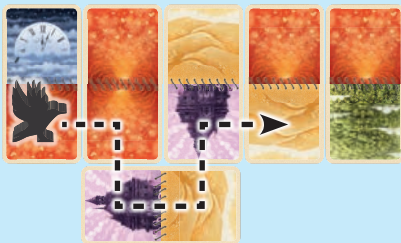
Gracz bierze 2 dowolne karty (lotu i/lub akcji) i dokłada je do tych trzymanyh w ręku.



Stwórz objazd

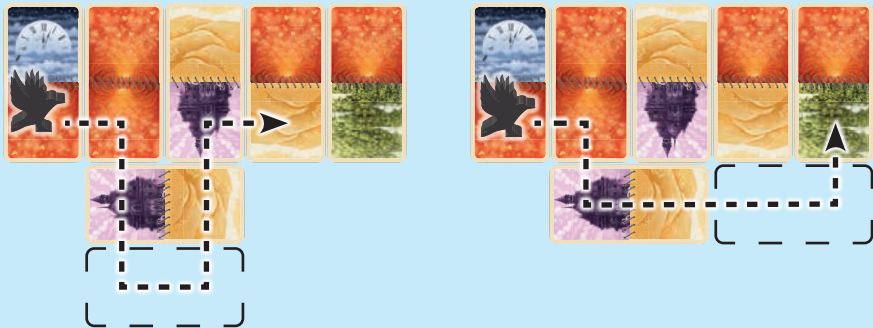
Gracz bierze ze stosu nową kartę trasy i dokłada ją w wybranym przez siebie miejscu, tworząc objazd. W ten sposób trasa wyścigu wydłuża się (kruki muszą poruszać się tak, jak pokazuje linia na karcie).

Przykład: Osoba grająca białym krukami wykonuje akcję STWÓRZ OBJAZD. Bierze więc kartę trasy ze stosu i tworzy objazd przed czarnym krukami. Dzięki temu rywal ma dłuższą trasę do pokonania.



Wykładając kolejną kartę tego typu, gracz może stworzyć objazd obok istniejącego już objazdu. W ten sposób jeszcze bardziej wydłuży trasę wyścigu.

Przykład: Gracz wykonuje akcję STWÓRZ OBJAZD, bierze więc kartę trasy ze stosu. Postanowił umieścić ją obok istniejącego już objazdu. Może położyć ją w dowolnym miejscu, ważne, aby karta leżała równoległe do trasy wyścigu.



Uwaga! Karty tworzące objazd, w dalszej części gry, mogą być obracane i usuwane za pomocą kart akcji.

Zasady korzystania z kart akcji

- Karty akcji **nie działają** na karty trasy, na których stoją kruki.
- Karty trasy tworzące **objazd** lub **przesunięte w bok** mogą spowodować nakładanie się na siebie kart. Pamiętajcie, aby dokładaną lub przesuwaną kartę trasy umieszczać na wierzchu. **Karta trasy, która jest częściowo zakryta, nie może być przesuwana, zamieniana i usuwana z gry.**

Przykład:

- A. Osoba grająca białym krukiem wykonuje akcję STWÓRZ OBJAZD. Bierze ze stosu kartę trasy i tworzy objazd.
- B. Następnie wykonuje akcję PRZESUŃ W BOK 1 KARTĘ TRASY. Wybiera kartę, która po przesunięciu zakryje jedno pole karty tworzącej objazd (zakryta karta nie będzie mogła być przesuwana, zamieniana i usuwana z gry).
- C. Następnie gracz wyklada **czerveną** kartę lotu. Przed jego krukiem znajdują się 3 pola z **czerveną** krainą. Gracz przesuwa więc swojego kruka o 3 pola do przodu. Na tym gracz kończy swoją turę i bierze 3 nowe karty (lotu i/lub akcji).



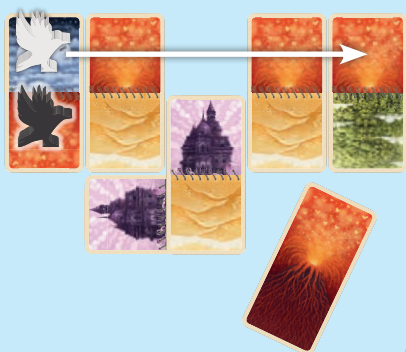
A.



B.



C.



Pamiętajcie:

- ➔ Po zakończeniu swojej tury gracz bierze **3 karty lotu i/lub akcji** (niezależnie od tego, ile kart wyłożył podczas swojej tury) i dokłada je do kart trzymany w ręku. Gracz może wziąć 3 karty lotu, 3 karty akcji lub dowolnie je połączyć (np. 2 karty lotu i 1 karta akcji).
- ➔ Jeśli po wzięciu nowych kart gracz będzie miał w ręku **więcej niż 7 kart**, nadmiar musi odłożyć. Karty lotu odkłada na swój stos kart wykorzystanych, a karty akcji do pudełka.

Jeśli podczas gry w stosie **zabraknie kart lotu**, gracz tasuje leżące obok karty wykorzystane i tworzy z nich nowy stos kart lotu.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy kruk któregoś z graczy pokona trasę wyścigu, czyli dotrze na ostatnie pole. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

Uwaga! Jeśli jako pierwszy trasę wyścigu pokona gracz rozpoczynający grę, to drugi gracz rozgrywa swoją ostatnią turę. Jeśli jego kruk również ukończy wyścig, wygrywa gracz, który ma więcej kart w ręku. Jeśli gracze mają taką samą liczbę kart w ręku, dzielą się zwycięstwem.



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [@nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2018 Thorsten Gimmler

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak,
Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna
Korekta: Zuzanna Laskowska
DTP: Cezary Szulc

NAJLEPSZE GRY 2020 ROKU



DWUOSOBOWA GRA ROKU 2020

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Roman Kucharski



„Zamek” to polska edycja gry „The Castle” wydawanej w innych krajach w serii „Carcassonne”. Podczas gry układacie kafelki w obrębie murów zamku. Tworzycie drogi, łąki, domy i chlewy, nad którymi staracie się przejąć kontrolę. W tym celu wysyłacie tam swoich poddanych: heroldów, mnichów, giermków i rolników.



RODZINNA GRA ROKU 2020

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Vincent Dutrait



Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do legendarnego El Dorado. Zorganizuj ekspedycję i udaj się w podróż przez dżunglę. Będziesz potrzebował doświadczonych przewodników i odpowiedniego sprzętu. Zatrudnisz zwiadowcę czy skorzystasz z pomocy tubylców? Wybierzesz podróż statkiem czy wynajmiesz samolot? Bądź szybszy od rywali! Każda rozgrywka wymaga innej strategii.



Smoki



POZNAJ CAŁĄ SERIĘ GIER!