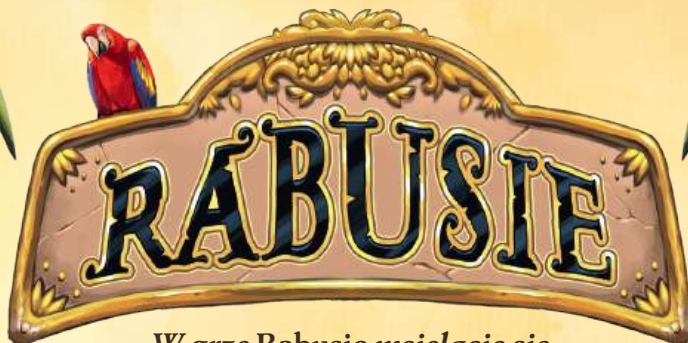


RABUSIE

INSTRUKCJA





W grze Rabusie wcielacie się w poszukiwaczy skarbów rywalizujących o znalezione w sercu zapomnianej dżungli drogocenne przedmioty. W tym celu jednocześnie zagrywacie karty skarbów, próbując wydrzeć te zagarnięte przez przeciwników, licząc na to, że lwia część łupu przypadnie właśnie Wam.

Jednakże plany pozostałych rabusiów są zbieżne z Waszymi i będą oni chcieli za wszelką cenę przejąć Waszą część zdobyczy. Zwycięsko z całej batalii wyjdzie ten z Was, który finalnie zgromadzi najwięcej kart skarbów. Do dzieła!

ZAWARTOŚĆ:

- 80 kart skarbów

Liczba kart poszczególnych skarbów jest następująca:



- 6 planszetek rabusiów



- instrukcja

CEL GRY



Zagrywając odpowiednie karty, rabusie starają się utrzymać zgromadzone dotychczas skarby, odebrać łupy przeciwnikom oraz przejąć te, na które jeszcze nikt się nie pokusił i które nadal znajdują się we wspólnej puli na środku stołu.

Każdy z łupów jest tutaj równie cenny! W ostatecznym rozrachunku pomiędzy rabusiami liczyć się będzie tylko i wyłącznie liczba zrabowanych skarbów. Celem graczy jest więc zebranie jak największej by kart, gdyż każda z nich daje na koniec rozgrywki **1 punkt**.

PRZYGOTOWANIE DO GRY



Na początku każdy z graczy wybiera planszетkę z wizerunkiem rabusia **1**, w którego wcieli się podczas rozgrywki. Planszетka dodatkowo służyć będzie do odkładania na nią pełnych stosów kart skarbów, których nikt już nie będzie mógł złupić.

Teraz należy dokładnie potasować talię kart skarbów, a następnie wyłożyć na środek stołu rząd **10 różnych kart** (z różnymi motywami skarbu) **2**. W tym celu wybrany gracz odkrywa kolejne karty z wierzchu talii kart skarbów i jeżeli motyw na karcie nie występuje jeszcze w tworzonym rzędzie, dokłada ją na środek stołu, a jeżeli motyw się powiela, chwilowo odkłada kartę na bok. Po utworzeniu rzędu 10 różnych kart te wcześniej odłożone należy wtasować w talię kart skarbów.

Aby żaden z rabusiów nie okazał się dodatkowo niezłym kanciarzem, **usuńcie 10 kart** **3** z wierzchu talii kart skarbów i bez podglądania ich motywu odłóżcie je do pudełka. Zabieg ten nieco utrudni Wam snucie podstępnych planów, gdyż nie będziecie mieć pewności, które ze stosów mają niepełną liczbę kart!

UWAGA! Na każdej karcie znajduje się cyfra wskazująca, ile kart z danym motywem znajduje się w całej talii kart skarbów. To ważna informacja, bowiem rabuś, który uzbiera pełen zestaw kart z tym samym motywem, automatycznie staje się posiadaczem takiego pełnego stosu – nikt już nie będzie w stanie mu go odebrać. Skompletowany stos należy przenieść na swoją planszетkę gracza, gdzie pozostanie bezpieczny do końca gry.



Na koniec każdemu z graczy rozdajcie po **6 kart 4** z wierzchu talii kart skarbów, a pozostałe umieśćcie w zakrytym stosie obok wyłożonego wcześniej rzędu kart **5**. Z tego stosu rabusie będą dobierać karty. Jesteście gotowi do podziału łupów!



ROZGRYWKA



W każdej rundzie wszyscy gracze jednocześnie wybierają jedną z posiadanych w ręce kart skarbów i kładą ją zakrytą przed sobą. Następnie wszyscy rabusie jednocześnie odkrywają swoje karty, starając się zgromadzić jak najbardziej okazały łup zgodnie z poniższymi zasadami.

W pierwszej rundzie

1. Jeśli motyw na wyłożonej przez gracza karcie **jest taki sam** jak ten na jednej z kart ze środka stołu i żaden inny rabaś nie zagrał karty z tym motywem, gracz ten zabiera obie karty i kładzie je przed sobą. W ten sposób rozpoczyna stos łupów z danym motywem.



2. Jeśli dwóch lub więcej graczy wyłożyło kartę z takim samym motywem, który pokrywa się z motywem z jednej z kart wyłożonych na środku stołu, żaden z nich nie zabiera łupu. Ich karty zostają dołożone na środek, tworząc jeszcze bardziej łakomy kąsek dla tego, kto w przyszłości zagra kartę z tym motywem.

Przykład

Dwaj rabusie – Tatiana i Tomek – chcieliby, aby wyłożona na środku stołu karta z drogocenną szkatułką stała się ich udziałem. Jako że oboje zegrali w tej turze kartę z tym motywem, żadne z nich nie przejmuje łupu, zaś wyłożone przez nich karty dokładane są do stosu na środku stołu.



W rzadkich przypadkach może się zdarzyć, że na środku stołu pojawi się stos, który jest kompletny – na przykład gdy na środku stołu znajdowała się karta z rubinami i 3 graczy jednocześnie wyłożyło kartę z tym motywem. Wówczas wszyscy muszą dołożyć swoje karty do tej na środku stołu, a ponieważ kart z rubinami jest w talii 4 i wszystkie znajdują się już na środku stołu, żaden z rabusiów nie będzie w stanie zgarnąć tego stosu. W takim wypadku taki gotowy stos należy odłożyć do pudełka.

3. Jeśli motyw na wyłożonej przez gracza karcie nie występuje na środku stołu, ów rabuś kładzie tę kartę przed sobą, tworząc nowy stos łupów – chyba że taką samą kartę wyłożyło dwóch lub więcej graczy, to wtedy wszystkie te karty trafiają na środek stołu, tworząc nowy stos łupów w puli.

Przykład

Rabusie Adam i Tatiana jednocześnie wyłożyli przed sobą karty z pierścieniem, chcąc rozpocząć nowy stos łupów (kart z motywem pierścienia nie ma jeszcze w grze). Obie karty wędrują jednak na środek stołu i tworzą nowy stos łupów, który dopiero czeka na swojego właściciela.



UWAGA! Wszystkie karty łupów z tym samym motywem, które pojawiają się w grze, zawsze układają się w stosy. Stosy łupów są nierozdzielne – nie można pobierać dowolnej liczby kart ze stosu. Stosy powinny być układane w taki sposób, by wszyscy gracze widzieli, ile kart danego typu ma przed sobą każdy z rabusiów.



W kolejnych rundach gracze oprócz zdobywania kart skarbów ze środka stołu będą mieli również możliwość odebrania łupów innym rabusiom! Do opisanych powyżej zasad pobierania przez graczy kart dochodzą zatem następujące:

4. Jeśli motyw na wyłożonej przez gracza karcie jest taki sam jak ten na jednej lub kilku kartach zgromadzonych przez innego gracza i żaden inny rabuś nie zagrał karty z tym motywem, gracz ten zagrabia cały stos skarbów i kładzie przed sobą.



5. Jeśli dwóch lub więcej graczy wyłożyło kartę z takim samym motywem, który stanowi łup innego rabusia, padli oni ofiarą swojej pazerności i w efekcie dokładają te karty do stosu, powiększając łup rabusia, który dotychczas posiadał ten skarb!

Przykład

Rabusie Adam i Tomek w tym samym czasie, nie znając rzeczu jasna swoich zamiarów, postanowili przejąć łup Pauliny (2 karty skarbow z symbolem złota) i wyłożyli przed siebie karty z tym właśnie motywem. W tym przypadku szczęście uśmiecha się do Pauliny, bowiem to ona przejmuje obie wyłożone przez Adama i Tomka karty i dokłada je do swojego stosu ze złotem. Wiadomo – gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta!



6. Gracz może zagrać przed siebie kartę z motywem łupu, którego stos już posiada, chcąc tym samym powiększyć jego wartość. Jeżeli byłby jedynym graczem wykładającym tę kartę, po prostu dokłada ją do stosu. Jeżeli jednak wspólnie z nim kartę z tym motywem wyłożył też inny rabuś, zgromadzony przez gracza stos powiększy się o dodatkowe karty.

Przykład

Rabuś Adam wyłożył przed siebie kartę z motywem rubinów, chcąc dołożyć ją do zgromadzonych dotychczas dwóch kart z tym skarbem. Łup ten w tej rundzie chciała jednak przejąć Paulina i również wyłożyła przed siebie kartę z tym motywem! Co za pech! Nie dość, że Adam zgarnia obie karty, to jeszcze na jego stosie znajdują się już wszystkie 4 karty rubinów i cały ten łup, dzięki Paulinie, łąduje bezpiecznie na planszecie Adama!

Na koniec każdej rundy, niezależnie od tego, jak potoczyły się losy zagranych w niej kart skarbow, gracze pobierają po 1 karcie ze stosu, uzupełniając rękę do 6 kart.



ZAKOŃCZENIE



Kiedy stos kart skarbów się wyczerpie – co tym samym uniemożliwi rabusiom dobranie karty na koniec rundy – gra toczy się do momentu zagrania **ostatniej karty** przez każdego gracza. Podział łupów trwa więc do samego końca, a ostatnia zagrana karta może mocno namieszać w finalnym podziale łupów!

ZWYCIĘZCA



Zwycięzcą gry zostaje rabuś, który zgromadził największy łup! Aby sprawdzić, który z graczy najbardziej wypchał swoje sakwy, rabusie przenoszą wszystkie karty z niepełnych stosów, które po zacieklej walce nadal przed nimi leżą, na swoje planszетки graczy. Każda zgromadzona tam karta warta jest **1 punkt**. Wygrywa rabuś z największą liczbą kart (punktów).

Autor gry: Wolfgang Kramer

Ilustracje: Michał Ambrzykowski

Opracowanie wersji polskiej: Tomasz Czerwiński,
Paulina Kortas, Adam Bukowski

Opracowanie graficzne: Tatiana Korbut

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski



KOREA BOARDGAMES
10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA
Tel: +82-31-965-7455
Fax: +82-31-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.facebook.com/kgbpublishing

Copyright© 2023 Korea Boardgames Co.,
Ltd. All Rights Reserved.
Gauner gegen Gauner is published by
Korea Boardgames Co., Ltd. under
license by Wolfgang Kramer.

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



02541