

KARAKORUM INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ:

- ♦ 120 kart szczytów w trzech kolorach, o wartościach od 1 do 8 (każda wartość karty w danym kolorze pojawia się pięciokrotnie, zawierając odpowiednią liczbę czekanów: 0, 1, 1, 2 i 3)



wartość
karty

liczba
czekanów



kolor karty odpowiadający
zdobywanemu szczytowi



- ♦ 12 kart celów wyprawy, po 4 dla każdego ze zdobywanych szczytów (szczegółowy opis tych kart znajduje się na końcu instrukcji)



- ♦ 12 pionków
ekspedycji



- ♦ 4 plansze
graczy

- ♦ pionek pierwszego gracza



- ♦ instrukcja

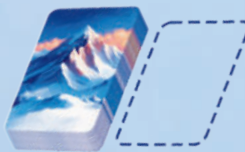
CEL GRY

Celem graczy jest umiejętne zbieranie kart szczytów, aby możliwie jak najwyżej poprowadzić każdą z podległych ekspedycji.

Na koniec gry wyłonię zostaną ekspedycje, które dotarły najwyżej na każdy ze szczytów, ale to niekoniecznie one decydować będą o zwycięstwie! Wygra ten gracz, który zdobył wszystkie trzy szczyty, lub ten, który równomiernie prowadził wszystkie swoje ekspedycje!

PRZYGOTOWANIE GRY

1) Potasujcie karty szczytów i stwórzcie z nich zakryty stos na środku obszaru gry. Pozostawcie obok talii miejsce na wykładane w trakcie kolejnych rund karty.



2) W pobliżu stosu rozłóżcie 12 kart celów wyprawy, grupując je według koloru.



3) Każdy z graczy otrzymuje planszę przedstawiającą trasę na trzy szczyty. Na dole planszy znajduje się obóz główny – tam gracze umieszczają pionki ekspedycji w trzech kolorach, odpowiadających kolorom szczytów.



4) Gracz, który jako ostatni wspinał się po górach, otrzymuje znacznik pierwszego gracza.



ROZGRYWKA

Gra składa się z szeregu rund, w trakcie których wykonywane będą maksymalnie trzy kroki: wykładanie kart ze stosu, przydzielanie ich do odpowiednich ekspedycji oraz punktowanie poszczególnych ekspedycji.

Na koniec swojej tury aktywny gracz przekazuje pionek pierwszego gracza osobie siedzącej po swojej lewej stronie.

1) WYKŁADANIE KART ZE STOSU

Gracz mający pionek pierwszego gracza **musi wyłożyć minimum 1 kartę ze stosu**, a następnie może zdecydować o wyłożeniu kolejnych – **do limitu +1 karty w stosunku do liczby graczy** biorących udział w wyprawie.

Oznacza to, że np. w rozgrywce trzyosobowej aktywny gracz może wyłożyć maksymalnie 4 karty.

Gracz decyduje, ile kart ze stosu odkryć, wiedząc, że część z nich może przypaść przeciwnikom!



Po wyłożeniu wybranej przez aktywnego gracza liczby kart musi on **wziąć co najmniej 1 z odkrytych kart**. Może wziąć większą ich liczbę, o ile będą się one odnosić do tego samego szczytu (będą w tym samym kolorze).

Jeżeli obok stosu pozostały jeszcze jakieś odkryte karty, będą one mogły zostać zabrane przez pozostałych graczy. Poczynając od gracza siedzącego na lewo od aktywnego gracza i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze mogą **wziąć 1 spośród dostępnych na stole kart**. W przeciwieństwie do aktywnego gracza pozostali mogą zrezygnować z wzięcia karty!

Jeżeli na koniec tego kroku obok stosu pozostała jakakolwiek wyłożona karta, należy ją odłożyć na stos kart odrzuconych.

Przykład

W trakcie czteroosobowej rozgrywki Adam odkrywa maksymalną liczbę kart. Spośród 5 wyłożonych kart 3 karty odnoszą się do szczytu czerwonego, a 2 karty do zielonego.

Wiedząc, że w kolejnym kroku będzie musiał przydzielić wzięte karty do poszczególnych ekspedycji, Adam decyduje się na wzięcie 2 kart czerwonych o wartościach 5 i 7. Pozostałe na stole karty mogą zostać zebrane przez pozostałych uczestników zabawy. Siedząca obok Paulina decyduje się na wzięcie zielonej karty o wartości 4 (na stole leży też zielona „5”, ale można wziąć tylko jedną kartę), siedzący dalej Tomek bierze czerwoną „4”, a będąca ostatnią w tej rundzie Tatiana rezygnuje z wzięcia pozostałej zielonej „5”, której nie byłaby w stanie dotożyć do swoich ekspedycji.



ADAM



PAULINA



TOMEK



TATIANA

2) PRZYDZIELANIE KART DO EKSPEDYKCJI

Wszyscy gracze, którzy w pierwszym kroku wzięli kartę lub karty (w przypadku aktywnego gracza), muszą je teraz przydzielić do swoich ekspedycji zgodnie z poniższymi zasadami.

A. Każdy gracz może mieć przed sobą maksymalnie **4 ekspedycje: po 1 głównej** w każdym dostępnym kolorze szczytu oraz **1 trekkingową** w dowolnym kolorze. Oznacza to, że gracz może mieć maksymalnie dwie ekspedycje jednego koloru i po jednej ekspedycji w pozostałych dwóch kolorach.

B. Gracz może rozpocząć ekspedycję od karty dowolnej wartości. Chcąc ją rozbudować, będzie musiał dokładać do niej karty w tym samym kolorze **o wartościach takich samych lub wyższych** niż ta widniejąca na karcie na wierzchu stosu danej ekspedycji.

C. Dokładając karty do ekspedycji, należy układać je tak, aby widoczne były narastające wartości kart oraz widniejące u dołu kart **czekany** (patrz przykład obok).



UWAGA!

Istnieje jedna, wyjątkowa sytuacja, w której aktywny gracz nie ma obowiązku wzięcia żadnej z wyłożonych kart, a tym samym rozbudowania swojej ekspedycji! Dzieje się tak w przypadku, gdy ma on wyłożone przed sobą 4 ekspedycje i nie jest w stanie dołożyć do nich żadnej z wyłożonych kart ani usunąć żadnej z ekspedycji. Oczywiście, aby do tego doszło, aktywny gracz musi najpierw wyłożyć karty do limitu, a pozostali gracze, zgodnie z wyżej opisanymi zasadami, mogą wziąć po 1 z wyłożonych kart. Niewybrane karty zostają przeniesione na stos kart odrzuconych.

3) PUNKTOWANIE EKSPEDYKCJI

W momencie gdy gracz dołożył do jednej ze swoich ekspedycji nową kartę szczytu i ekspedycja ta zawiera **minimum 3 karty**, gracz może zdobyć punkty za tę ekspedycję. Taką możliwość ma każdy gracz, który w tej rundzie dobrał kartę, rozpoczynając od aktywnego gracza i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Istnieją dwa sposoby punktowania ekspedycji:

1. Jeżeli ekspedycja, do której dołożona została karta, **spełnia warunek jednej z dostępnych kart celów wyprawy**, gracz może odrzucić tę kartę celu i przesunąć znacznik odpowiedniego koloru na swojej planszy o wskazaną na karcie celu liczbę pól.

Uwaga! Jeśli w momencie punktowania ekspedycja spełnia warunki kilku kart celów, gracz musi wybrać tylko jedną z nich!



2. Jeżeli ekspedycja, do której dołożona została karta, nie spełnia warunków żadnej z dostępnych kart celów (lub jeżeli spełnia, ale gracz nie chce z tego skorzystać), gracz może przesunąć znacznik odpowiedniego koloru na swojej planszy o liczbę pól odpowiadającą **liczbie widocznych na wszystkich kartach tej ekspedycji czekanów**.



Po przyznaniu punktów za daną ekspedycję wszystkie wchodzące w jej skład karty szczytu są odkładane na stos kart odrzuconych.

Jeżeli w swojej turze gracz dołożył karty szczytu do kilku ekspedycji, może zdobyć punkty za każdą z osobną, zgodnie z powyższymi sposobami, przesuwając odpowiedni znacznik na swojej planszy.

SPECJALNE ZASADY PUNKTOWANIA EKSPEDYCJI:

1. Jeżeli **aktywny gracz** wzięt w pierwszym kroku więcej niż jedną kartę, może:

- ♦ wszystkie je dołożyć do jednej ekspedycji i opcjonalnie zdobyć za nią punkty;
- ♦ rozdzielić je pomiędzy dwie posiadane ekspedycje i opcjonalnie – za obie lub za jedną z nich – zdobyć punkty;
- ♦ rozdzielić je pomiędzy posiadaną ekspedycję i nową, drugą ekspedycję tego samego koloru (przestrzegając zasady posiadania dwóch ekspedycji danego koloru i czterech ekspedycji w sumie) i opcjonalnie – za obie lub za jedną z nich – zdobyć punkty;
- ♦ dołożyć jedną z nich do posiadanej ekspedycji, zdobyć za nią punkty, a następnie, po jej usunięciu, rozpocząć nową ekspedycję w tym samym kolorze.

2. Jeżeli w wyniku punktowania ekspedycji pionek osiągnął (lub miałby przekroczyć) ostatnie pole na torze, pozostałe po punktowaniu ekspedycji ruchy przepadają. Jeżeli gracz posiada przed sobą drugą ekspedycję w tym kolorze, to może ją w przyszłości punktować (nie przesuwając jednak znacznika koloru), albo będzie zmuszony ją usunąć, zgodnie z poniższymi zasadami.

3. Gracz nie może punktować ekspedycji zawierającej 1 lub 2 karty. Kiedykolwiek jednak gracz bierze nową kartę, może **usunąć** jedną lub więcej ze swoich ekspedycji zawierających 1 lub 2 karty, odkładając je na stos kart odrzuconych. Za każdą usuniętą ekspedycję (niezależnie od tego, z ilu kart się składała) gracz musi **cofnąć** znacznik koloru na swojej planszy odpowiadający usuniętej ekspedycji **o 3 pola**. Jeżeli odpowiedni znacznik nie został przesunięty do przodu na tyle, aby móc cofnąć go o 3 pola, należy go położyć na polu obozu głównego. Należy przy tym pamiętać, że ekspedycja składająca się z 3 lub więcej kart nie może zostać usunięta!



Usuwanie ekspedycji, choć powoduje cofnięcie znacznika na planszy gracza, może być pomocne w razie potrzeby „odblokowania” miejsca na nową ekspedycję lub gdy w związku z przebiegiem rozgrywki gracz przeczuwa, że rozbudowa ekspedycji może być trudna do wykonania.

KONIEC GRY

Kończąca grę runda rozgrywana jest w momencie, gdy aktywny gracz odkryje ostatnią dostępną w talii kartę. Runda ta przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami, po czym znacznik pierwszego gracza zostaje po raz ostatni przekazany graczowi siedzącemu po lewej stronie aktywnego gracza i następuje **odwołanie bieżących ekspedycji**.

Poczynając od nowego aktywnego gracza, wszyscy uczestnicy gry muszą odwołać wszystkie bieżące ekspedycje zgodnie z poniższymi zasadami i w podanej kolejności:

1. Jeżeli przed graczem znajdują się jakiekolwiek ekspedycje zawierające **3 lub więcej kart**, należy podliczyć za nie punkty, biorąc pod uwagę liczbę umieszczonych na nich **czekanów**, i przesunąć odpowiednie znaczniki na planszy.

Uwaga! W tym kroku nie ma możliwości punktowania kart celów wyprawy!

2. Jeżeli gracz miał jakiekolwiek ekspedycje złożone z **1 lub 2 kart**, musi je usunąć, cofając odpowiednie znaczniki na planszy o 3 pola, zgodnie z wcześniej opisanymi zasadami.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Grę Karakorum można wygrać na dwa sposoby.

1. Jeżeli na którymkolwiek etapie rozgrywki **wszystkie 3 znaczniki ekspedycji któregoś gracza znajdują się na ostatniej pozycji na torze** na jego planszy, **natychmiast zostaje on zwycięzcą!**

2. Jeżeli jednak gracze dotarli do końca gry po wyczerpaniu się kart, zwycięzca wyłaniany jest w następujący sposób:

A. Dla każdego z trzech szczytów (kolorów) ustalcie, którego gracza ekspedycja posunęła się najdalej na torze – **zostaje on przodownikiem tego szczytu**. W przypadku remisu wszyscy gracze zostają przodownikami tego szczytu. Następnie:



PAULINA

♦ jeżeli któryś z graczy **nie został przodownikiem żadnego szczytu**, nie bierze udziału w walce o zwycięstwo;



TOMEK

♦ jeżeli gracz jest przodownikiem **jednego szczytu**, usuwa znacznik ekspedycji koloru tego szczytu ze swojej planszy;



ADAM

♦ jeżeli gracz jest przodownikiem **2 lub 3 szczytów**, usuwa spośród tych znaczników ten, który odpowiada mniej zaawansowanej ekspedycji (bliżej obozu głównego).

B. Przdownicy szczytów następnie dodają wartości dwóch pozostałych na ich planszach znaczków ekspedycji. Gracz, który osiągnął wyższy wynik, zostaje **zwycięzcą!**

W przypadku remisu wspinacze dzielą się zwycięstwem.

KARTY CELÓW WYPRAWY

W grze występuje 12 kart celów wyprawy, po 4 dla każdego ze zdobywanych szczytów.



Gracz może wypełnić tę kartę celu wyprawy, jeżeli jego punktująca ekspedycja składa się odpowiednio z 4 lub 6 kart szczytów. Dzięki temu gracz będzie mógł przesunąć znacznik ekspedycji na swojej planszy o odpowiednio 5 i 12 pól.



Gracz może wypełnić tę kartę celu, jeżeli ma przed sobą 2 ekspedycje tego samego koloru i każda z nich zawiera przynajmniej 3 karty. Dzięki temu gracz będzie mógł przesunąć znacznik ekspedycji na swojej planszy o 10 pól.

UWAGA! Wyjątkowo gracz, chcąc osiągnąć ten cel, może dołożyć kartę tylko do jednej z dwóch ekspedycji w danym kolorze, lecz po zdobyciu punktów za ten cel musi usunąć oba stosy ekspedycji.



Gracz może wypełnić tę kartę celu, jeżeli w jednej z wyłożonych przez niego ekspedycji widocznych jest minimum 10 czekanów. Dzięki temu gracz będzie mógł przesunąć odpowiedni znacznik aż o 15 pól.

Autor gry: Reiner Knizia

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

Ilustracje, opracowanie graficzne: Kamila Mrożek-Zielińska

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

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

