

PAN TU NIE STAŁ! DEMOLUDY

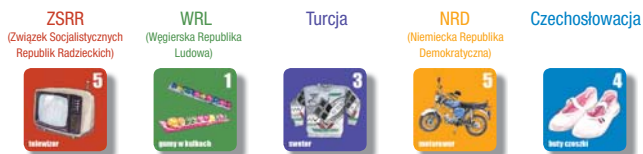
Zawartość pudełka:

- 110 kart (90 towarów, 14 akcji, 6 dolarów)
- 25 żetonów (po 5 w każdym kolorze, z wartościami 1–5)
- żeton *Po ruchu dobiez kartę*
- 5 dwustronnych plansz z samochodami
- 1 plansza paszportu
- Bazar Różyckiego – dodatek do gry „Pan tu nie stał!”

Gra dla 3–5 graczy w wieku 10–110 lat autor gry: Reiner Knizia ilustracje: Marek Szyszko

ELEMENTY GRY

Żetony przedstawiają towary zagraniczne, o które gracze będą się licytować. Do każdego państwa przypisany jest inny kolor tła, np. wszystkie towary z Turcji mają fioletowe tło. Wartości na żetonach są używane tylko w rozszerzonym wariantcie gry (patrz wariant 1 na str. 4).



Karty z towarami przedstawiają produkty, które gracze wywożą z Polski. Za ich pomocą gracze będą się licytować o żetony. Kolor na pasku oznacza, że daną kartę można wykorzystać tylko w licytacji żetonu w tym właśnie kolorze. Na przykład czerwona karta może być użyta tylko w licytacji żetonu z czerwony tłem (ZSRR).



Nazwy na kartach podano w obcych językach, zgodnie z kolorem. Np. pomarańczowe karty mają niemieckie nazwy.

Dolary to jokery, można ich używać w licytacji dowolnego żetonu.



Karty akcji używane są tylko w rozszerzonym wariantcie gry. Dają graczom dodatkowe możliwości taktyczne.



W trakcie gry na **planszach samochodów** oraz **paszporcie** będą układane towary.



CEL GRY

Gra składa się z kilkunastu licytacji, w których gracze za pomocą kart będą starali się zdobyć żetony z towarami.

Wygra gracz, który jako pierwszy zdobędzie towary z **4 różnych państw**. W wariantcie podstawowym wartości na żetonach nie mają znaczenia.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Odłóż do pudełka **karty akcji** (nie są używane w podstawowej grze).
2. Potasuj **pozostałe karty** i ułóż je na stole obrazkami do dołu. Będą tworzyć **talie do gry**.
3. Połóż żeton **Po ruchu dobierz kartę** niedaleko talii do gry. Jedną jego funkcją jest przypominanie graczom o dobieraniu kart.
4. Rozdaj każdemu graczowi z talii po **5 kart**. Trzymajcie karty w taki sposób, by inni nie widzieli, co się na nich znajduje.
5. Każdy wybiera **samochód** i kładzie go przed sobą.
6. **Planszę paszportu** połóż z boku stołu.
7. Posegreguj **żetony towarów** według koloru tła i ułóż je w stosy na planszy paszportu (obrazkami do góry).
8. Obok talii do gry zostaw miejsce na **stos wykorzystanych kart**. W trakcie gry będą tam odkładane wszystkie wykorzystane karty. Gdy karty w talii się wyczerpią, należy potasować te wykorzystane i utworzyć nową talię.



PRZEBIEG GRY

Pierwszą licytację zaczyna gracz, który ostatnio był zagranicą. Kolejną licytację rozpoczyna gracz, który wygrał poprzednią licytację.

Gracz rozpoczynający wybiera towar z wierzchu dowolnego stosu, znajdującego się na paszporcie, i kładzie go na środku stołu.

Potem **musi** wyłożyć jedną kartę (albo więcej kart) z ręki na stół **w kolorze tego żetonu**. Na koniec **dobiera jedną kartę z talii**.

Następnie licytacja przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. W swojej kolejce gracz wykonuje działania w poniższej kolejności:

1. Podbija stawkę albo wycofuje się z licytacji.

2. Dobiera jedną kartę.

1A. PODBICIE STAWKI

Gracz wykłada kartę (lub kilka kart) z ręki na stół, tak by przeciwnicy widzieli, co się na nich znajduje. Następnie podaje na głos sumę wszystkich kart, które ma przed sobą na stole. Wykładane karty muszą być **w kolorze licytowanego towaru i mieć wyższą sumę** niż karty wyłożone przez poprzednika. Gdy kolejka z powrotem dojdzie do gracza, dokłada on karty do tych wyłożonych przez siebie wcześniej i sumuje ich wartości.

1B. WYCOFANIE SIĘ Z LICYTACJI

Gracz mówi „pas”, gdy nie może lub nie chce wyłożyć odpowiednich kart. Gdy gracz wycofa się z licytacji i ma jakieś karty przed sobą, to odkłada je na stos kart wykorzystanych. **Gracz, który spasował, nie może już wrócić do licytacji.**

2. DOBIERANIE KART

Na koniec swojej kolejki (po tym jak gracz licytował albo spasował) gracz dobiera zawsze **jedną kartę** (niezależnie od tego, ile kart wyłożył). Gracze, którzy już nie biorą udziału w licytacji, nie dobierają kart.

KONIEC LICYTACJI

Licytacja trwa do momentu, gdy spasują wszyscy gracze oprócz jednego. Zwycięzca licytacji zdobywa towar ze środka stołu i kładzie go na swoim samochodzie. Następnie odkłada wszystkie swoje wyłożone karty na stos kart wykorzystanych.

Zwycięzca licytacji na koniec NIE DOBIERA karty!

Uwaga! Każdy gracz może zdobyć tylko jeden żeton w danym kolorze. Gdy gracz zdobył żeton w kolorze, który już posiada, to odkłada go z powrotem na wierzch odpowiedniego stosu na planszy paszportu.



DOLARY

Karty z dolarami to **jokery**. Gracz może ich użyć w licytacji żetonu z **dowolnego** państwa.

- Gdy gracz zaczyna licytację, musi wyłożyć przynajmniej jedną kartę w kolorze licytowanego żetonu (nie może wyłożyć samego dolara).
- Tylko jeden dolar o **wartości 10** może być wyłożony w danej licytacji (czyli na stole nie mogą leżeć dwie takie karty).

PRZYKŁAD LICYTACJI 1

Olek zaczyna licytację. Postanawia jechać do ZSRR po aparat fotograficzny. Bierze go z planszy paszportu i kładzie na środku stołu. Następnie wyklada przed siebie czerwoną kartę z kremem o wartości 2.

Na koniec swojej kolejki **Olek** dobiera kartę z talii.

Beata może spasować albo wyłożyć kartę/karty w czerwonym kolorze w sumie o wyższej wartości niż 2. **Beata** wyklada na stół czerwoną kartę z wódką o wartości 3. Następnie dobiera kartę ze stosu.

Tomek, aby pozostać w licytacji, musi wyłożyć czerwone karty o wartości w sumie wyższej niż 3, ale takich nie posiada. **Tomek** mówi „pas” i dobiera kartę.

Licytacja wróciła do **Oleka**. Dokłada on do swojej karty z kremem kartę z wódką o wartości 3. Ma teraz przed sobą karty o sumie 5. **Olek** dobiera kartę.

Beata mówi „pas”, odkłada wyłożoną kartę na stos wykorzystanych kart i dobiera kartę.

Tomek powiedział wcześniej „pas”, więc nie może wrócić do licytacji ani dobrać kolejnej karty.

Olek wygrał – bierze aparat fotograficzny i kładzie go na swojej planszy z samocho-dem. Wyłożone karty odkłada na stos kart wykorzystanych. **NIE** bierze dodatkowej karty.



- Na stole może być za to dowolna liczba dolarów z **wartością 7**.

ZAKRYTE KARTY

Podczas licytacji o dany żeton gracz może **raz** wyłożyć dowolną liczbę zakrytych kart (obrazkami do dołu). Karty te **nie muszą** być w kolorze licytowanego żetonu. Zakryte karty mogą być zagrane razem z kartami w kolorze żetonu lub same.

Każda zakryta karta **ma wartość 1**.

PRZYKŁAD LICYTACJI 2

Olek rozpoczyna licytację, bo wygrał poprzednią. Wybiera się tym razem do Czechosłowacji po ołówki automatyczne. Wyklada niebieską kartę z kremem o wartości 2 i dobiera kartę.

Beata podbija licytację, wykładając kartę z wartością 4. Następnie dobiera kartę.

Tomek wyklada dwie karty, naszyjnik z bursztynów oraz butlę z gazem, których suma wynosi 9. Następnie dobiera kartę.

Olek wyklada kartę z dolarem oraz jedną zakrytą kartę. Ma teraz przed sobą karty w sumie o wartości 10. **Olek** dobiera kartę.

Beata mówi „pas”, odkłada wyłożoną kartę na stos wykorzystanych kart i dobiera kartę.

Tomek wyklada 2 zakryte karty. Ma w sumie przed sobą karty o wartości 11. Następnie dobiera kartę.

Olek nie może już wyłożyć zakrytych kart (bo zrobił to już w poprzedniej kolejce). Ponieważ nie ma więcej niebieskich kart ani dolarów, to musi spasować. Odkłada wyłożone karty na stos kart wykorzystanych i dobiera kartę z talii.

Tomek wygrywa licytację. Wyłożone karty odkłada na stos kart wykorzystanych.



KONIEC GRY

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie **4 żetony towarów w różnych kolorach**, wygrywa grę! Wartości na żetonach nie mają znaczenia.

ZASADY ZAAWANSOWANE

Grę podstawową można rozszerzyć o 2 warianty opisane poniżej. Warianty można wprowadzać pojedynczo albo łączyć ze sobą.

Polecamy je graczom zaawansowanym, którzy opanowali już dobrze podstawowe zasady gry.

WARIANT 1: GRA NA PUNKTY

W tym wariantcie liczą się wartości na żetonach towarów.

Wygra gracz, który pierwszy zdobędzie towary z **4 różnych państw** dające w sumie co **najmniej 10 punktów**.



Przygotowanie gry

- Posegreguj żetony towarów według koloru tła i ułóż je w stosy na planszy paszportu OBRAZKAMI DO DOŁU.
- Żetony na wierzchu stosów należy odwrócić obrazkiem do góry (w ten sposób, gdy żeton z wierzchu stosu zostanie wzięty, nie będzie widać, jaki towar znajduje się pod spodem).
- Pozostałe elementy należy przygotować tak jak w podstawowym wariantcie.

Przebieg gry

- Licytacja przebiega tak jak w podstawowej grze.
- Podobnie jak w podstawowej grze gracz może zdobyć tylko jeden żeton w danym kolorze. Gracz może jednak wymieniać żetony. Jeżeli zdobędzie żeton w kolorze, który już posiada, może zatrzymać żeton o wyższej wartości, a ten z niższą odłożyć na wierzch odpowiedniego stosu (na planszy paszportu).
- Gracz może mieć na swojej planszy samochodu towary z maksymalnie 4 państw. Gdy zdobędzie żeton z piątego państwa, może odłożyć go z powrotem na wierzch stosu albo dokonać wymiany. Jeżeli zdecyduje się na wymianę, to odkłada jeden żeton na stos w adekwatnym kolorze. Nowy żeton kładzie na pustym miejscu na swojej planszy samochodu.

WARIANT 2: KARTY AKCJI

Rozgrywka przebiega na podobnych zasadach jak podstawowa gra, z pewnymi różnicami opisanymi poniżej.

Przygotowanie gry

Karty akcji należy wtasować do talii.

Przebieg gry

Gracze wykładają karty towarów na stół tak, aby zachodziły na siebie, ale nie zasłaniały swoich wartości. Ostatnio wyłożona karta **ZAWSZE** jest na wierzchu. W ten sposób będzie wiadomo, która karta była wyłożona jako ostatnia (ma to znaczenie podczas rozpatrywania efektów niektórych kart akcji).



Gracz w swojej kolejce może wyłożyć **dowolną liczbę** kart akcji (jeżeli je posiada).

- Po wyłożeniu karty gracz od razu wykonuje działanie opisane na karcie i odkłada ją na stos kart wykorzystanych.
- Gracz może wyłożyć karty akcji dodatkowo (do kart w kolorze żetonu) albo same (bez kart w kolorze żetonu).

- Aby pozostać w licytacji, gracz musi zawsze mieć na koniec swojej kolejki najwyższą sumę kart na stole. Gdy nie ma, to musi spasować i odłożyć wyłożone karty na stos kart wykorzystanych.
- Gracz może wyłożyć kartę akcji **TYLKO WTEDY**, gdy może wykonać jej działanie.
- Gdy działanie karty akcji miałoby spowodować odrzucenie ostatniej karty któregoś gracza (leżącej na stole), to w stosunku do tej ostatniej karty jest ignorowane. Przed graczem musi zostać przynajmniej jedna karta (patrz przykłady kart BRUDERSZAFT i CELNIK).
- Na skutek działania karty akcji może zdarzyć się, że gracz na początku swojej kolejki ma przed sobą karty o najwyższej sumie. Jednak aby pozostać w licytacji, musi i tak wyłożyć przynajmniej jedną kartę (może to być karta specjalna). Gdy nie ma możliwości wyłożenia karty, to musi spasować i odłożyć karty przed sobą na stos kart wykorzystanych.
- Działania kart specjalnych nie dotyczą **zakrytych kart** leżących na stole (wartych 1 punkt każda).

OPIS KART

Na kartach użyto skróconych określeń, które wyjaśniamy poniżej:

Odrzuć – odłóż na stos wykorzystanych kart

Ze stołu – karty wyłożone przez graczy (leżące na stole)

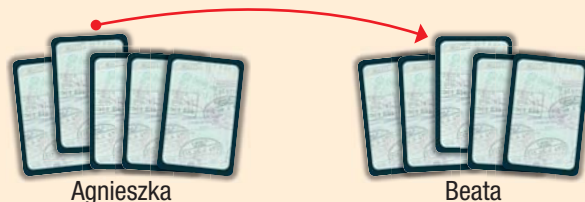
Z ręki – z kart trzymanych przez gracza w ręku

MILICJANT



Zabierz przeciwnikowi losową kartę **z ręki** i dołóż ją do swoich kart trzymanych w ręku. Zdobytą kartę możesz od razu wykorzystać (ale nie musisz).

Przykład: Beata wyklada kartę MILICJANT. Postanawia zabrać kartę Agnieszce. Bierze z ręki Agnieszki kartę „w ciemno” i dokłada ją do swoich kart w ręku.



CELNIK



Każdy przeciwnik odrzuca **ze stołu** ostatnio wyłożoną kartę.

Przykład: Tomek wyklada kartę CELNIK. Beata i Olek odrzucają ostatnio wyłożoną kartę. Agnieszka nie odrzuca (zgodnie z zasadą, że ostatnia karta leżąca przed graczem nie może być odrzucona).



AWARIA SAMOCHODU



Odrzuć ze stołu dowolną kartę przeciwnika.

Przykład: Olek wyklada kartę z bursztynem oraz kartę AWARIA SAMOCHODU. Odrzuca kartę Agnieszki (z dolarem), dzięki czemu zdobywa przewagę w licytacji.

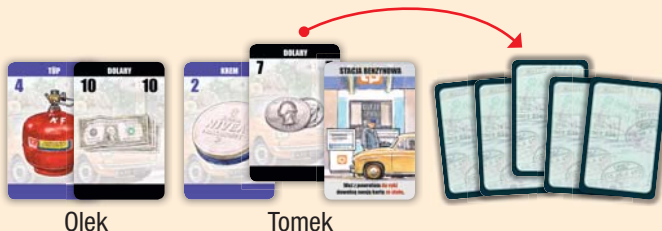


STACJA BENZYNOWA



Weź z powrotem **do ręki** dowolną swoją kartę **ze stołu**.

Przykład: Olek ma przed sobą karty o wartości 14. Tomek nie ma możliwości tego przebić, postanawia więc wyłożyć kartę STACJA BENZYNOWA. Dzięki czemu odzyskuje dolara, którego zagrał w poprzedniej kolejce. Będzie mógł go wykorzystać później. Następnie Tomek wycofuje się z licytacji.



BAZAR



Zamień miejscami dwie karty **na stole**, swoją i przeciwnika.

Przykład: Beata wyłożyła kartę BAZAR. Zamienia miejscami swój krem z dolarem Olka. Dzięki temu ma teraz przewagę w licytacji.

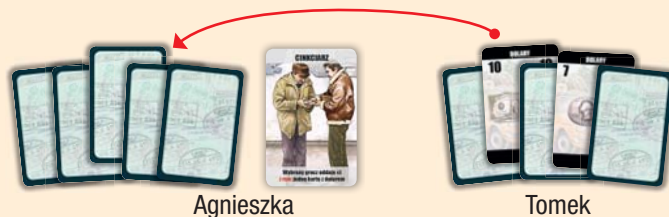


CINKCIARZ



Wskaż gracza – jeżeli ma karty z **dolarami w ręku**, to musi Ci oddać jedną (o najwyższej wartości). Dokładasz ją do swoich kart trzymanyh w ręku. Jeżeli wskazany gracz mówi, że nie ma dolarów, to musi to udowodnić, pokazując Ci swoje karty.

Przykład: Agnieszka wyklada kartę CINKCIARZ. Zadaje Tomkowi pytanie, czy ma dolary. Tomek mówi, że tak (ma dwie karty z dolarami w ręku o wartości 7 i 10). Musi oddać Agnieszce tę o wartości 10. Agnieszka może od razu wyłożyć ją na stół albo zatrzymać na później.



BRUDERSZAFT



Odrzuć **ze stołu** wszystkie karty z wódką.

Przykład: Tomek wyklada kartę BRUDERSZAFT. Beata i Olek odrzucają karty z wódką. Olek ma dwie karty z wódką, ale odrzuca tylko jedną (zgodnie z zasadą, że ostatnia karta gracza na stole nie może być odrzucona).



EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© 2014 Egmont Polska Sp. z o.o.
© Dr. Reiner Knizia 2014

SKLEP. EGMONT.PL



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Marek Szyszko
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc