

AMAZONKI

YUSUKE SATO

Historia

To miało być proste zadanie. Wejść do świątyni i wynieść z niej wszystko, co najcenniejsze. Szybko, bez ryzyka, zanim przybędzie oficjalna ekspedycja archeologiczna. Klara i Natan byli jak zwykle perfekcyjnie przygotowani.

Ale jak zwykle coś poszło nie tak. Kamienne wrota świątyni były otwarte, a przecież cały wieczór zastanawiali się, jak je sforsować. Nim weszli do środka, Klara drgnęła, obróciła się i spojrzała na koniec mostu, przez który przeszli.

– Ktoś tu jest! – syknęła i trąciła Natana.
– Nie panikuj! To pewnie jakieś zwierzę... Natan pociągnął ją za ramię, ale sam też omiół uważnym spojrzeniem gęste zarośla. Czy tam coś błysnęło? Ech, ta wyobraźnia. Niepotrzebnie nasłuchali się opowieści od miejscowych. Jakieś tajemnicze strażniczki, pułapki, bla bla bla... Głupie gadanie, że nikt nigdy nie wrócił ze świątyni. Bzdura!
– W lewo czy w prawo? – zapytała Klara.
– Zawsze w lewo! – odparł Natan.

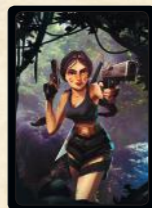
Jakże fatalnie się pomylili! Wybuch był gwałtowny, odrzucił go na 2 metry i jakimś cudem tylko przypalił włosy i ubranie.
– Klara! Pomocy! – Wrzasnął oszołomiony Natan i wyciągnął rękę w stronę dziewczyny po drugiej stronie korytarza. Amazonka bardzo wolno zdjęła z ramienia huk i sięgnęła po strzałę...

AMAZONKI – to gra blefu i ukrytych tożsamości. Grabieżcy chcą odnaleźć wszystkie skarby i wynieść je ze świątyni. Jeśli im się uda, wygra. Amazonki muszą im

w tym przeszkodzić, myląc tropy i wciągając intruzów w pułapki. Jeśli uda im się ocalić choćby jeden skarb lub jeśli aktywują wszystkie pułapki, to one wygryają. Kto zwycięży? Komu zaufasz? Kogo wciągniesz w pułapkę?

Elementy gry

- 11 kart postaci



7 kart
Grabieżców

4 karty
Amazonek

- 50 kart sekretnych pomieszczeń



37 kart
pustych
pomieszczeń

10 kart
skarbow

3 karty
pułapek

- 1 klucz



- 1 karta pomocy awers



- 1 karta pomocy rewers



Cel gry

Grabieżcy w ciągu 4 rund muszą zdobyć wszystkie skarby. Jeśli im się to uda, wygryją. Amazonki, mogą wygrać na 2 sposoby:

1. Jeśli sprawią, że do końca gry nie zostaną odkryte wszystkie skarby lub
2. gdy zostaną odkryte wszystkie pułapki.

Gracze dostają role potajemnie i grają drużynami: Amazonki kontra Grabieżcy.

Nie wiadomo kto jest kim i komu można zaufać. Fałszywe tropy, ukryte tożsamości – wszystko po to, by oszukać przeciwników i wygrać!

Przygotowanie gry

Określenie ról

W zależności od liczby graczy wybieracie karty postaci, tak jak wskazano w tabelce.

Karty postaci potasujcie i rozdajcie graczom po jednej.

Każdy z graczy dyskretnie spogląda na postać na karcie i kładzie ją zakrytą przed sobą.

To, jaką postacią grasz, jest ściśle tajne aż do końca gry! Jeżeli pozostała jakaś nieprzydzielona karta postaci, odłóżcie ją do pudełka bez ujawniania!

UWAGA: Przez całą grę nikomu nie pokazuj swojej postaci, ani nie podglądaj innych, bo zepsujesz sobie zabawę!

Przykład:

W 4-osobowej rozgrywce 3 karty Grabieżców i 2 karty Amazonek potasowano i rozdano po jednej dla każdego gracza. Pozostała, nieprzydzielona karta została odłożona do pudełka (bez ujawniania!). Teraz gracze nie wiedzą, czy jest wśród nich 3 Grabieżców i 1 Amazonka, czy może 2 Grabieżców i 2 Amazonki.

Rozpoczęcie gry

W zależności od liczby graczy zmienia się rozkład sekretnych pomieszczeń. Tę tabelkę znajdziesz również na karcie pomocy. Wszystkie niepotrzebne do tej rozgrywki karty wracają do pudełka.

LICZBA GRACZY	PUSTA	SKARB	PULAPKA
3	8	5	2
4	12	6	2
5	16	7	2
6	20	8	2
7	26	7	2
8	30	8	2
9	34	9	2
10	37	10	3

- Stos sekretnych pomieszczeń należy potasować.
- Gracze otrzymują po 5 kart sekretnych pomieszczeń.
- Każdy gracz dyskretnie spogląda na swoje karty sekretnych pomieszczeń, tasuje je i kładzie zakryte w rzędzie (jedna obok drugiej). Wie zatem, jakie ma karty przed sobą, ale nie wie, która gdzie leży.

Wybór pierwszego gracza

Grę rozpoczyna gracz, który ma przy sobie największy klucz, a jeśli nikt nie ma klucza, to ten, który jako ostatni grabił. Kładzie on przed sobą kartę klucza i jest od teraz nazywany Klucznikiem.



Początkowy układ kart

Rozgrywka

Gracze rozpoczynają dyskusję. Klucznik pyta czyją kartę sprawdzić. Gracze mówią, co znajduje się w ich pomieszczeniach: puste sale, skarby lub pułapki. Mogą mówić prawdę, mogą kłamać, wszystko jest dozwolone. Mogą sugerować Klucznikowi, kto jest Amazonką, a kto Grabieżcą.

Klucznik w końcu musi komuś zaufać. Pamiętajcie, że w grupie znajduje się przynajmniej jedna Amazonka. Również Klucznik może mówić, co ma w swoich kartach.

Klucznik decyduje w końcu, którą kartę innego gracza chce odkryć (nie można odkryć własnej karty). Gdy już podejmie decyzję, kładzie kartę klucza przed wybranym pomieszczeniem. Wybrana karta jest wtedy ujawniana i zostaje umieszczona na środku stołu. Gracz, którego pomieszczenie zostało otwarte, przejmuje klucz i to on zostaje Klucznikiem.

Gracze mogą, a wręcz powinni, dyskutować między sobą, które pomieszczenie chcą otworzyć. Tylko tak mają wpływ na to, kto wygra. Jednak ostateczną decyzję zawsze podejmuje Klucznik.

UWAGA: Nie warto mówić NIE POWIEM! To gra, w której odpowiadasz na pytania, ale nie zawsze musi to być prawda!

UWAGA: Mówcie, przekonujcie, kłamcie, obserwujcie!



Najistotniejszą częścią tej gry jest dyskusja. Dla **Amazonek** ważne jest, by od czasu do czasu blefować i wprowadzać innych graczy w błąd. Od tego zależy ich wygrana i bezpieczeństwo skarbów.

Grabięcy również czasami blefują, żeby sprawdzić, kto kłamie.

Wskazówka!

Pytajcie graczy, co mają w kartach. Liczcie skarby i pułapki! Często jest za mało albo za dużo zadeklarowanych skarbów i pułapek. Podczas dyskusji Klucznik zazwyczaj wybiera pomieszczenia, które są najważniejsze dla roli, którą odgrywa. **Grabięcy** chcą znaleźć jak najwięcej skarbów, więc często, zgodnie z prawdą, deklarują ile ich mają, aby doprowadzić do ich odkrycia.

Celem **Amazonek** jest zaś wpędzenie **Grabięców** do pustych pomieszczeń (a najlepiej w pułapki). Zachęcają ich więc, mówiąc, że mają skarby, nawet jeśli to nieprawda. Ma to sens zwłaszcza wtedy, gdy posiadają wśród swoich kart puste pomieszczenia albo pułapkę i chcą, żeby **Grabięcy** te właśnie karty odkryli.

Amazonki zbliża do zwycięstwa każda udana zasadzka i każda odkryta pusta sala. Dla **Grabięców** wraz z upływem gry maleje szansa odkrycia wszystkich skarbów.



Strategia Amazonek

Najlepiej wciągać w pułapki i kierować do pustych pomieszczeń. Czasem jednak warto nakierować na skarb, żeby gracze nie podejrzewali, że jesteś Amazonką.



Strategia Grabięców

Trzeba jak najszybciej zdobyć wszystkie skarby. Koniecznie namierz innych Grabięców i zdemaskuj Amazonki.

WAŻNE: porządek w czasie rozgrywki
W trakcie rundy odkrywane karty kładźcie na środku stołu, tak żeby wiedzieć, kiedy runda się kończy (gdy zostanie odkrytych tyle kart, ilu jest graczy). To ważne, bo jeśli odłożycie je tam, gdzie karty z poprzednich rund, nie będzie wiadomo, kiedy zakończyć bieżącą rundę.

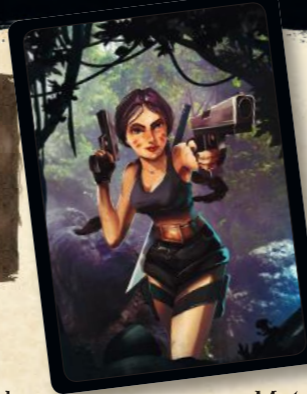
Na końcu każdej rundy wszystkie skarby, puste pomieszczenia oraz pułapki zostają odłożone na osobne stosy poza obszar gry, aby gracze mogli łatwo policzyć, ile kart danego rodzaju zostało już odkrytych. Ułatwia to rozgrywkę w następnych rundach.

Przykład:

W grze 5-osobowej gracze właśnie skończyli 3. rundę, odkrywając piąty i szósty skarb (cztery odkryli w rundach poprzednich). W grze na 5 osób skarbów jest 7, a więc **Grabięcy** potrzebują do zwycięstwa odkryć już tylko jeden ostatni skarb.



UWAGA: Zabronione jest ujawnianie swojej karty postaci aż do końca gry! Nie wolno też nigdy pokazywać kart, które nie zostały odkryte przez Klucznika!



Koniec rundy

Runda kończy się, gdy zostanie odkrytych tyle kart, ilu jest graczy (np. 4 karty w 4-osobowej rozgrywce, 5 kart w 5-osobowej itd.). Nie ma obowiązku, aby u każdego gracza coś odkryć. Może się zdarzyć tak, że w danej rundzie gracze nie będą chcieli otworzyć żadnego z pomieszczeń danego gracza. Nie oznacza to jednak, że nie bierze on udziału w rozgrywce. Przez cały czas może obserwować reakcje graczy i sam odsuwać lub mylić tropy. Może też przekonywać Klucznika, żeby nie otwierał jego pomieszczeń lub żeby otworzył pomieszczenie konkretnego gracza.

No mówię Ci, do mnie nie wchodź! To fatalny pomysł! Idź do Anki, ona na pewno ma skarb. Do Anki! Nie do Bartka, tam jest pułapka! Niiieeee...

Karty, które nie zostały odkryte, wracają do stosu bez ujawniania, po czym zostają potasowane i ponownie rozdane. W następnej rundzie gracze otrzymują o 1 kartę mniej niż w poprzedniej:

- 1 runda = 5 kart
- 2 runda = 4 karty
- 3 runda = 3 karty
- 4 runda = 2 karty

Gracze znowu sprawdzają swoje pomieszczenia, tasują karty i kładą **zakryte** przed sobą. Klucznik wykonuje swój ruch.



Gracz, którego pomieszczenie zostało otwarte jako ostatnie, zostaje Klucznikiem. Dotyczy to również nowej rundy. Zaczyna ją gracz, którego pomieszczenie otwarto jako ostatnie w poprzedniej rundzie.

Przykład pierwszej rundy w 4-osobowej rozgrywce:

Mateusz ma klucz. Mówi, że jest **Grabięcą**, ma 2 skarby i żadnej pułapki. Pyta innych graczy, co jest w ich pomieszczeniach. Ponieważ Tomek ma tylko 1 skarb, doradza Mateuszowi: „U mnie jest niestety tylko 1 skarb, lepiej idź do kogoś innego”. Bartek, jako kolejny **Grabięca** mówi: „Mam 3 skarby, ale trzeba uważać, bo mam też 1 pułapkę”. I chociaż Ania jest **Amazonką**, stwierdza „Jestem **Grabięcą** i mam 2 skarby”. Ma nadzieję, że Mateusz wybierze ją i odkryje puste pomieszczenie lub – jeszcze lepiej! – pułapkę. Gracze zadeklarowali więc w sumie tylko jedną pułapkę, ale aż 8 skarbów (o 2 za dużo), a zatem wiadomo, że co najmniej jeden gracz kłamie. Mateusz decyduje się odkryć kartę Ani...

Odkryte pomieszczenie jest puste, więc to Ania, jako **Amazonka**, zbliżyła się do zwycięstwa. Teraz to ona jest Klucznikiem. Ujawnia kartę Bartka i mówi: „Skoro masz tak dużo skarbów, to może tym razem będziemy mieć szczęście i znajdziemy je”. Ma nadzieję na odkrycie pułapki. Odkrywa skarb i radośnie woła, ukrywając swoją złość: „Idealnie trafione! Mamy pierwszy skarb!”. Teraz kolej Bartka itd.



Koniec gry

Gra kończy się natychmiast, jeśli zdarzy się jedna z 3 poniższych sytuacji:

1. Został znaleziony ostatni skarb:
 - wygrywają **Grabięcy**.
2. Wszystkie pułapki zostały odkryte:
 - wygrywają **Amazonki**.
3. Minęły 4 rundy i nie zostały odnalezione wszystkie skarby:
 - wygrywają **Amazonki**.

Na koniec gracze ujawniają swoje prawdziwe tożsamości i jedni się cieszą, a drudzy nie bardzo. Pamiętajcie, że wygrywacie (lub przegrywacie) jako **drużyna**.

Autorzy

Autor gry: Yusuke Sato
Ilustracje: Michał Makowski
Tłumaczenie: Mariusz Dettlaff
Redakcja: Tomasz Międzik
Konsultacje: Bartosz Chlebicki, Łukasz Gralak
Skład graficzny: Łukasz Kempniński
Pomysł na rozpoczęcie gry: Marcin Petykiewicz
Patroni: Granie w chmurach, Planszowe Newsy

