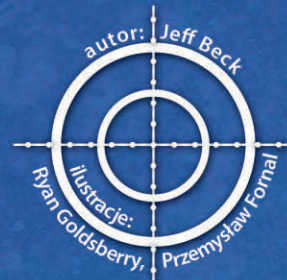




# POTEGA SŁOWA



instrukcje wideo  
gry.nk.com.pl

f /NaszaKsiegarnia

ig nasza\_ksiegarnia\_gr



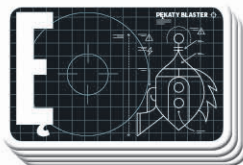
## ELEMENTY GRY

110 kart:

102 karty  
niebieskie

8 kart  
czarnych

120 znaczników graczy  
(po 30 znaczników  
w 4 kolorach)



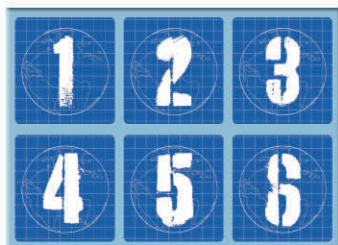
Żeton gracza  
rozpoczynającego



Znacznik  
rund



Płytki rund



4 ściągawki (po 1 dla każdego gracza)



DO GRY DOŁĄCZYLIŚMY **NAKLEJKĘ**, DZIĘKI KTÓREJ MOŻESZ PODPISAĆ SWÓJ EGZEMPLARZ GRY.

## CEL GRY

Wcielacie się w czarne charaktery walczące o dominację nad światem. Wygra osoba, która **zdobędzie kontrolę nad największą liczbą obiektów** przedstawionych na kartach. Będziecie to robić, podając słowa z odpowiednimi literami. Na przykład, aby zdobyć kartę z **KOLOSEUM** (karta obok), trzeba stworzyć słowa z literą **K**.



Nie będzie to jednak takie łatwe! Stoczycie zacięte boje o poszczególne obiekty. Będą one przechodzić z rąk do rąk. Poznacie prawdziwą **potęgę słowa**. Powodzenia!

## PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Potasujcie **wszystkie karty** (niebieskie i czarne) i stwórzcie z nich **stos** (literami do dołu).
- B** Weźcie z góry stosu odpowiednią liczbę **kart** i rozłóżcie na środku stołu (literami do góry):

Liczba graczy	2	3	4
Liczba kart wziętych z góry stosu	16	25	30
Sposób rozłożenia kart na stole	4 × 4	5 × 5	6 × 5

- C** Weźcie **po 1 ściągawce** i połóżcie przed sobą rysunkiem postaci do góry.
- D** Weźcie **po 1 karcie** z góry stosu i umieśćcie (literą do góry) na swojej **ściągawce**.
- E** Weźcie **po 30 znaczników graczy** w kolorze swojej ściągawki i połóżcie przed sobą.
- F** **Płytkę rund** umieśćcie z boku stołu.
- G** **Znacznik rund** połóżcie na **płytkę rund** – na polu numer 1.
- H** **Żeton gracza rozpoczynającego** bierze osoba o najbardziej szelmowskiej aparycji (lub najstarszy gracz).

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra będzie trwać **6 rund** (zaznaczane są na płytce rund). Rozpoczyna osoba mająca **żeton gracza rozpoczynającego**. Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje **3 działania** (w poniższej kolejności):

1. **Dołożenie karty.**
2. **Ułożenie słowa.**
3. **Dobranie karty.**





# PRZYGOTOWANIE GRY TRZYOSOBOWEJ:



A

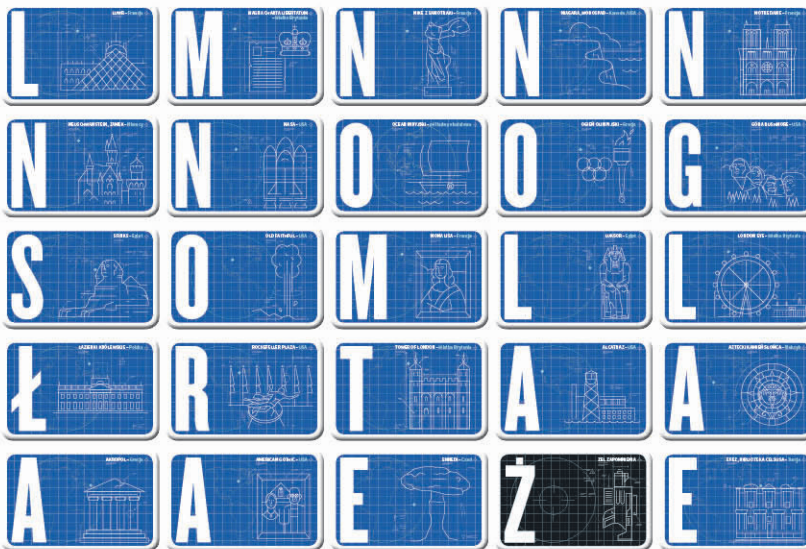


G

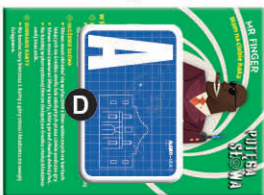


F

B



C



D

Artur

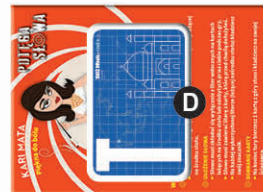


E

E

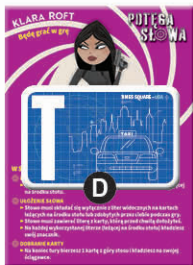


Ewa



C

C



D



E

Jagoda



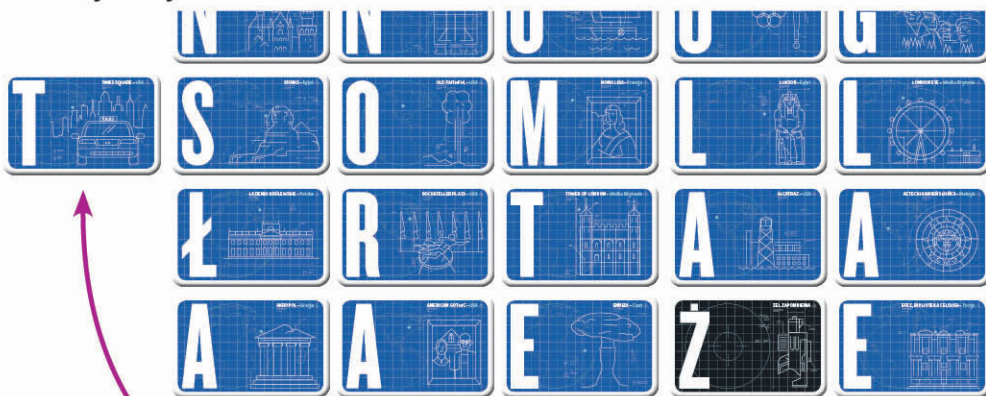
H

Iglica **Empire State Building** pierwotnie była zaprojektowana jako punkt cumowania sterowców.



# 1. DOŁĄCZENIE KARTY

- ▶ Gracz dokłada swoją kartę do kart leżących na środku stołu. Karta ta **musi przylegać przynajmniej 1 bokiem do innej karty**.



Przykład:

*Jagoda* dołożyła swoją kartę z literą T.



# 2. UŁOŻENIE SŁOWA

- ▶ Gracz układa **dowolne słowo** składające się wyłącznie z liter widocznych na kartach leżących na środku stołu lub zdobytych przez niego podczas gry (o zdobywaniu kart piszemy w dalszej części instrukcji). **Słowo musi zawierać literę z karty dołożonej przed chwilą przez gracza.**
- ▶ Na **każdej wykorzystanej literze** (leżącej na środku stołu) gracz kładzie swój **znacznik**. 🎯

**Uwaga!** Jeśli gracz **nie jest w stanie ułożyć słowa** i nie skorzysta z pomocy rywali (o pomaganiu piszemy dalej), odkłada swoją kartę (tę dołożoną przed chwilą) na spód stosu, bierze nową z góry stosu i układa słowo.



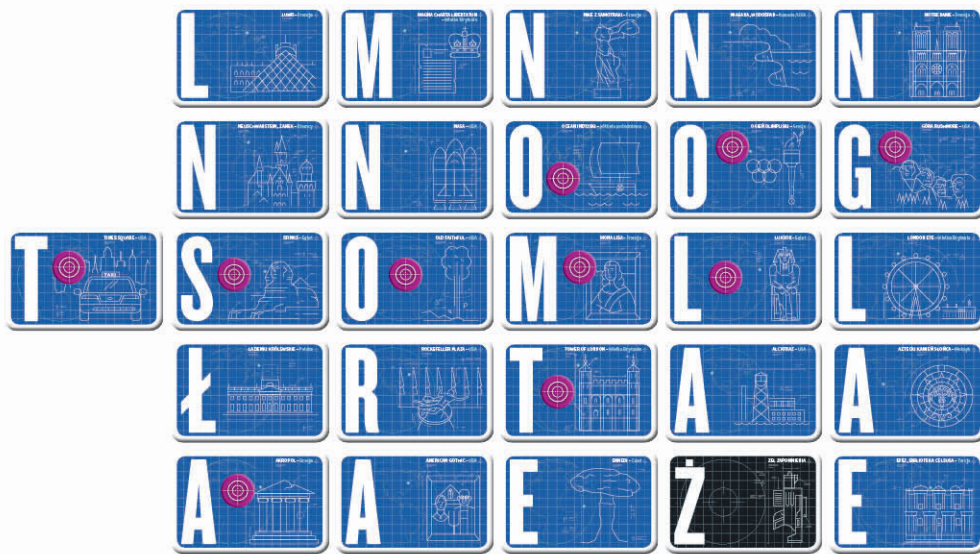
Karty czarne w podstawowej wersji gry traktowane są jak karty niebieskie. Akcje specjalne wykorzystywane są tylko w wariantach opisanym na końcu instrukcji.

W 2010 roku Chińczycy i Nepalczyki uzgodnili, że będą stosować dwie wysokości **Mount Everestu**: 8848 m n.p.m. (z czapą lodową) i 8844 m n.p.m. (bez czapy).





Przykład: *Jagoda* ułożyła słowo *STOMATOLOG*. Na każdej literze położyła swój znacznik, również na karcie z literą *T*, którą przed chwilą dołożyła.



## ZASADY UKŁADANIA SŁÓW

- ▶ Gracz **nie zmienia ułożenia kart na stole**. Mówi ułożone słowo i na każdej wykorzystanej literze (leżącej na środku stołu) **kładzie swój znacznik**.
- ▶ Każdą kartę może wykorzystać w słowie **tylko raz**. Na przykład jeśli układa słowo *ATAK*, nie może 2 razy wykorzystać tej samej karty z literą *A*. Musi wykorzystać 2 karty z literą *A*.
- ▶ Litery wykorzystane w słowie **nie muszą leżeć obok siebie**.
- ▶ Gracz nie może układać słów wykorzystanych już podczas gry ani im pokrewnych. Na przykład jeśli słowo *DOM* zostało już ułożone, nie można układać ani tego słowa, ani słów *DOMOWY*, *DOMEK* itp. Na wszelki wypadek możecie zapisywać wymyślane już słowa.
- ▶ Podczas rozgrywki gracze będą zdobywać karty (patrz: *ZDOBYWANIE KART*). Układając słowo, gracz **może wykorzystać litery ze zdobytych przez siebie kart**. Nie kładzie na nich swoich znaczników. Gracz nie może korzystać z kart zdobytych przez innych graczy.
- ▶ W razie wątpliwości poprawność słowa można sprawdzić w słowniku języka polskiego.



Na wyżynie **Ennedi** znajduje się krater uderzeniowy **Gweni-Fada**, którego wiek określa się na 345 milionów lat.



# ZDOBYWANIE KART

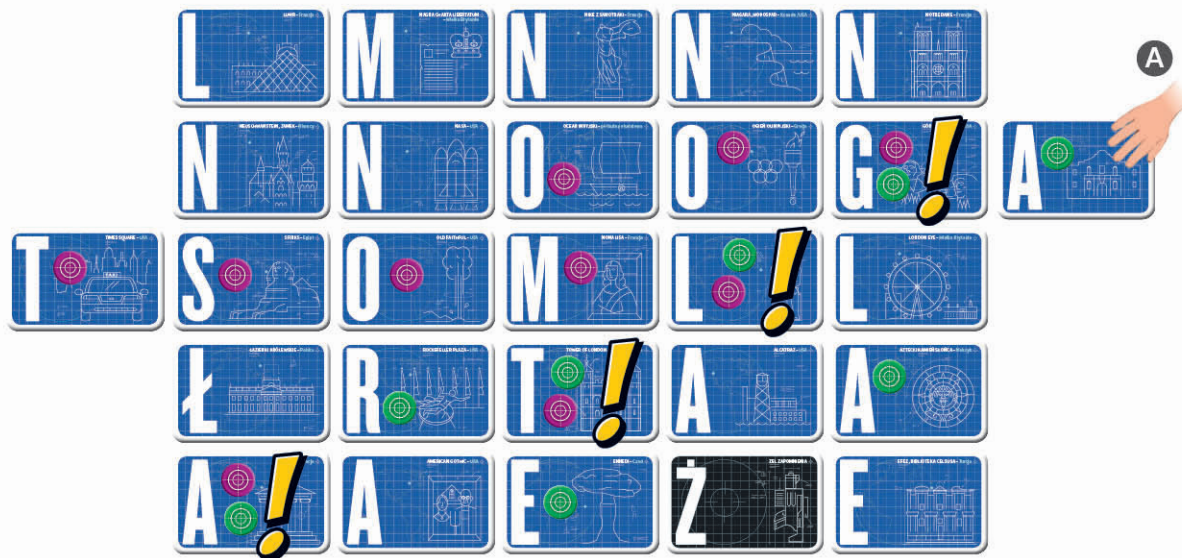
Celem układania słów jest doprowadzenie do sytuacji, w której na karcie leżeć będą **2 znaczniki jednego gracza**. Wtedy ją **zdobywa**. Na kartach toczy się więc zacięta walka o dominację: gracze kładą na nich swoje znaczniki i usuwają znaczniki rywali.

Po ułożeniu słowa i umieszczeniu znaczników na odpowiednich kartach **gracz sprawdza, jak wygląda sytuacja na każdej z nich**:

- ▶ **Jeśli na karcie leży 1 znacznik**, nic się nie dzieje (znacznik pozostaje na karcie).
- ▶ **Jeśli na karcie leżą 2 różne znaczniki**, gracz **usuwa znacznik rywala** (oddaje mu go), a swój pozostawia na karcie.

**Przykład:**

- A** *Artur* dołożył kartę z literą **A** i ułożył słowo **GALARETA**. Na każdej literze umieścił swój znacznik. Na literach **G, A, L i T** leżą 2 znaczniki: *Artura* i *Jagody*. *Artur* zdejmuje więc z tych kart **fioletowe** znaczniki i oddaje *Jagodzie*.
- B** Po zdjęciu znaczników *Jagody* karty **G, A, L i T** kontrolowane będą przez *Artura*.

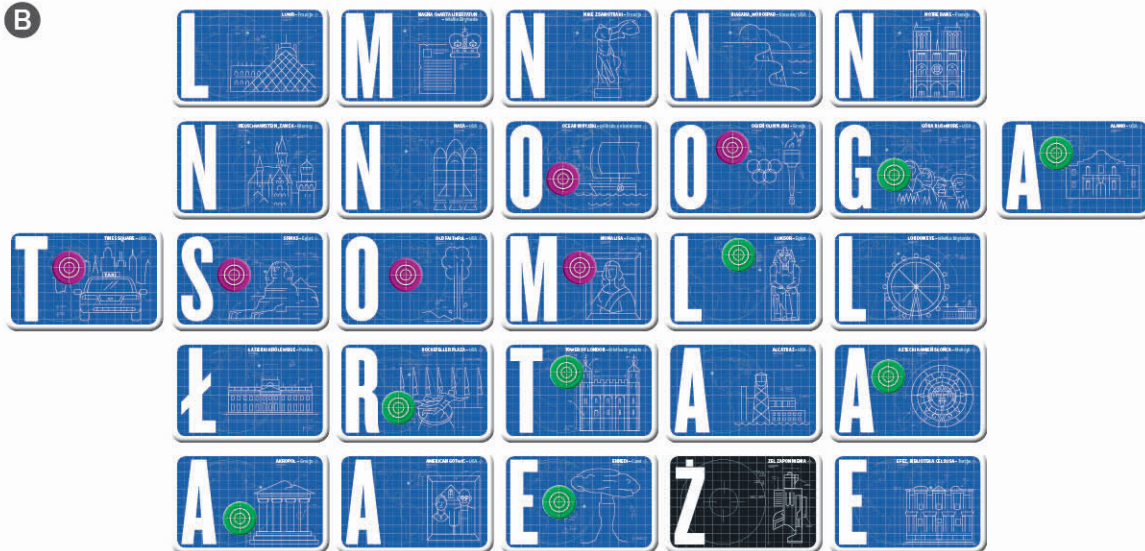


**Góra Rushmore** była niegdyś nazywana przez członków indiańskiego plemienia Dakotów „Sześciu Dziadków”.





B



- ▶ Jeśli na karcie leżą 2 takie same znaczniki, gracz **zdobywa tę kartę**.
  - Oba **znaczniki** odkłada do puli swoich znaczników.
  - **Zdobytą kartę** kładzie obok swojej ściągawki (literą do góry).
  - Na **pustym miejscu** po zdobytej karcie umieszcza kartę wziętą ze stosu (taśmą policyjną do góry).  
Kładzie na niej swój **znacznik**, aby wszyscy widzieli, kto zdobył kartę w tym miejscu.
- W swojej turze gracz może zdobyć kilka kart.**



Zdobyte karty **ułatwiają grę** w dalszej części rozgrywki. Wymyślane słowa mogą bowiem zawierać litery z kart zdobytych przez gracza.

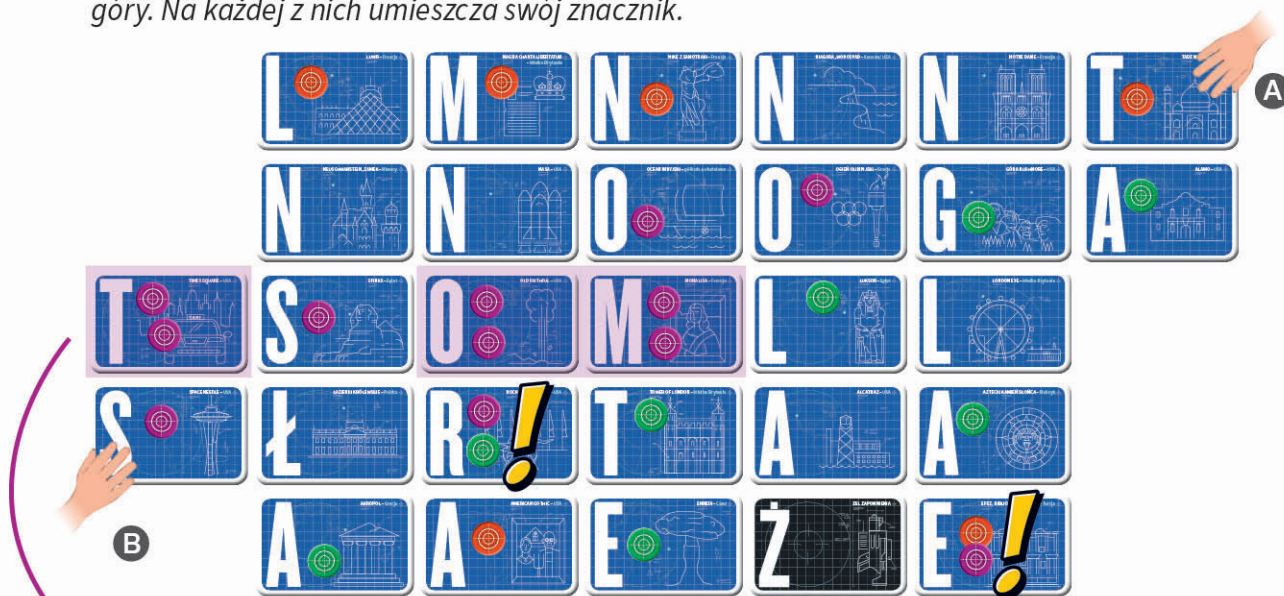


HOLLYWOOD

Pierwotnie słynny napis **Hollywood** brzmiał Hollywoodland.

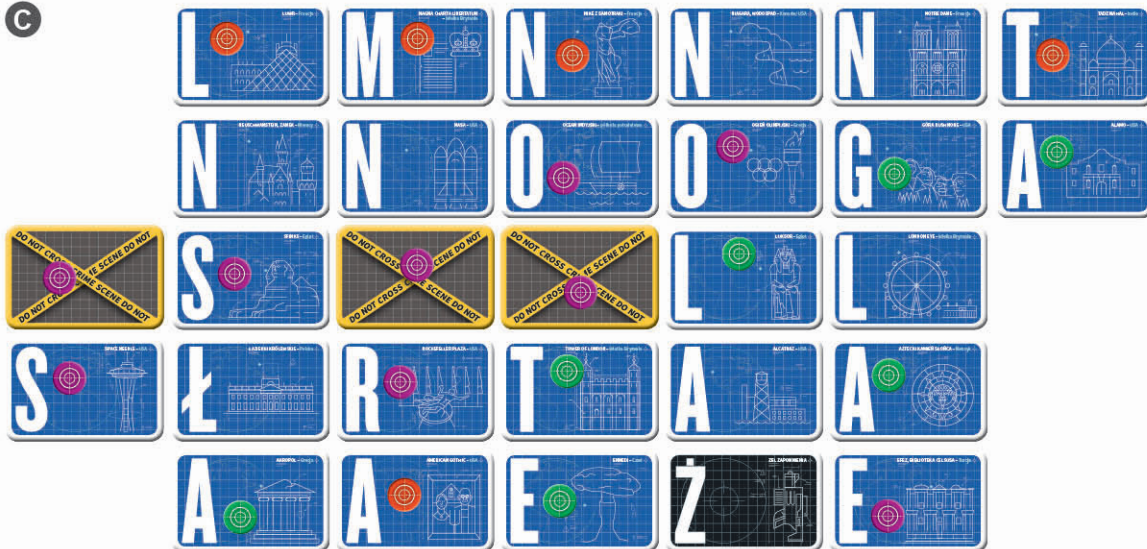
### Przykład:

- A** Po **Jagodzie** i **Arturze** swoją turę wykonał trzeci gracz – **Ewa**. Dołożyła kartę z literą **T**, ułożyła słowo **LAMENT** i umieściła swoje znaczniki na odpowiednich literach. Następnie drugą turę wykonuje **Jagoda**.
- B** **Jagoda** dołożyła kartę z literą **S** i ułożyła słowo **STROME**. Na każdej literze umieściła swój znacznik.
- Na literach **T**, **O** i **M** leżą 2 znaczniki **Jagody**. Zdobywa je i kładzie obok swojej ściągawki literami do góry. Leżące na nich znaczniki odkłada do swojej puli.
  - Na literze **R** leżą znaczniki **Jagody** i **Artura**, a na literze **E** znaczniki **Jagody** i **Ewy**. **Jagoda** zdejmuje więc z tych kart znaczniki rywali (oddaje je im).
- C** – Po zdjęciu znaczników **Artura** i **Ewy** karty **R** i **E** kontrolowane są przez **Jagodę**.
- W miejsce 3 zdobytych kart **Jagoda** kładzie 3 karty wzięte z góry stosu. Kładzie je taśmą policyjną do góry. Na każdej z nich umieszcza swój znacznik.





C



### 3. DOBRANIE KARTY

Na koniec swojej tury gracz bierze **1 kartę** z góry stosu i kładzie ją (literą do góry) na swojej ściągawce. Swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony.

### KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy wszyscy gracze rozegrają swoją turę. Przesuwają wtedy **znacznik rund** na **płytkę rund** o 1 pole do przodu. Rozpoczyna się następna runda.



### POMOC INNEGO GRACZA

Każdy gracz może (ale nie musi) **zapropnować pomoc osobie rozgrywającej swoją turę**. Oczywiście nie za darmo! Gracz, który chce pomóc, **w myślach układa słowo**, a następnie mówi:

- ▶ **z ilu liter składa się jego słowo**,
- ▶ **ile kart dzięki temu słowu może zdobyć osoba rozgrywająca swoją turę**,
- ▶ **czego oczekuje jako zapłatę za pomoc** – wskazuje kartę lub karty (wchodzące w skład słowa, które wymyślił), na które chciałby położyć swój znacznik.



Niewielka prędkość liniowa kabin **London Eye** (około 0,8 km/h) pozwala na zabieranie i wysadanie pasażerów bez zatrzymywania koła.



Osoba rozgrywająca swoją turę podejmuje decyzję, czy chce skorzystać z pomocy i czy zgadza się na zaproponowaną zapłatę. **Gracze mogą ją negocjować** (zarówno liczbę kart, jak i litery znajdujące się na nich).

### Przykład:

Artur rozgrywa swoją turę – zastanawia się, jakie słowo ułożyć. Jagoda oferuje mu pomoc. Wymyśliła słowo siedmioliterowe, dzięki któremu Artur zdobędzie 4 karty. Jako zapłatę Jagoda chciałaby położyć swój znacznik na karty z literami S i N. Artur proponuje jej położenie znacznika tylko na literze S. Jagoda się zgadza.

Jeśli kilku graczy zaoferuje pomoc, osoba rozgrywająca swoją turę decyduje, czy chce skorzystać z pomocy któregoś z nich. Jeśli tak, **musi wybrać 1 gracza** oferującego pomoc.

### Jeśli osoba rozgrywająca swoją turę zgodzi się na skorzystanie z pomocy:

- ▶ gracz oferujący pomoc **mówi wymyślane słowo**, a następnie **kładzie swoje znaczniki** na literach będących zapłatą za pomoc,
- ▶ osoba rozgrywająca swoją turę **kładzie swoje znaczniki** na pozostałych literach tego słowa,
- ▶ następnie gracze sprawdzają, jak wygląda sytuacja na kartach:
  - Jeśli na którejś karcie leżą 2 znaczniki jednego gracza, zdobywa on tę kartę.
  - Jeśli na którejś karcie leżą 2 różne znaczniki, zostaje na niej właśnie dołożony, a drugi wraca do właściciela.

Jeśli chcecie przyspieszyć rozgrywkę, możecie wprowadzić limit czasu na wykonanie tury.

## 🎯 KONIEC GRY

Gra kończy się **po szóstej rundzie**. Gracze liczą zdobyte punkty. Zwycięża osoba z **największą liczbą punktów**. W wypadku remisu wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej kart. Jeżeli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



Gracz zdobywa punkty za poniższe rzeczy:

- ▶ **1 punkt** za każdą zdobytą kartę.
- ▶ **1 punkt** za każdą taśmę policyjną w *strefie kontrolowanej przez gracza* (patrz: następna strona).



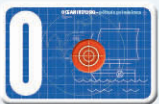


# STREFA KONTROLOWANA PRZEZ GRACZA



Strefa kontrolowana przez gracza to **przynajmniej 3 karty z taśmą policyjną** sąsiadujące ze sobą bokami, na których leżą znaczniki tego samego gracza.

Strefę kontrolowaną przez gracza stanowią też **przynajmniej 3 karty z taśmą policyjną połączone niezdo-  
bytymi kartami**, na których leżą znaczniki tego samego gracza.



**Przykład:**

Na 3 kartach z taśmą policyjną leżą **czzerwone** znaczniki. Karty te jednak nie sąsiadują ze sobą bokami. Łączy je niezdo-  
bity karta z literą O – na niej również leży **czzerwony** znacznik. Dzięki niej 3 karty z taśmą policyjną tworzą strefę kontrolowaną przez **Ewę**.

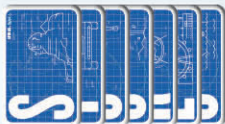


**Uwaga!** Niezdobyte karty, na których leżą znaczniki graczy, nie dają punktów na koniec gry.

**Przykład liczenia punktów:**

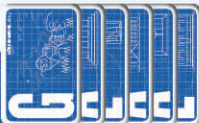
**Jagoda w sumie zdobyła 13 punktów:**

- ▶ 2 strefy kontrolowane przez Jagodę:  
strefa I: 3 karty = 3 pkt,  
strefa II: 3 karty = 3 pkt,
- ▶ 7 zdobytych kart = 7 pkt.



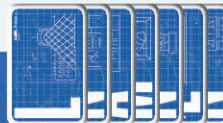
**Artur w sumie zdobył 11 punktów:**

- ▶ strefa kontrolowana przez Artura:  
5 kart = 5 pkt,
- ▶ 6 zdobytych kart = 6 pkt.



**Ewa w sumie zdobyła 12 punktów:**

- ▶ strefa kontrolowana przez Ewę:  
5 kart = 5 pkt,
- ▶ 7 zdobytych kart = 7 pkt.



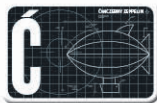
## WARIANT GRY

W wariancie tym wykorzystywane są **akcje specjalne czarnych kart**. Przygotowanie gry jest takie, jak w podstawowej wersji gry.

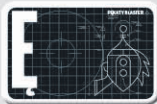
Po ułożeniu słowa zawierającego litery z czarnych kart gracz może (ale nie musi) wykorzystać akcję specjalną każdej użytej czarnej karty. Pozostałe zasady się nie zmieniają.



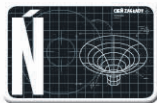
**JĄDRO MOCY** ► Gracz bierze 1 kartę z góry stosu i **przekazuje ją dowolnej osobie**. W swojej najbliższej turze będzie musiała ułożyć słowo zawierające literę z przekazanej karty.



**ĆWICZEBNY ZEPPELIN** ► Na koniec swojej tury gracz **dobiera 2 karty**: jedną z nich zostawia dla siebie (kładzie na swojej ściągawce), a drugą odkłada na spód stosu.



**PĘKATY BLASTER** ► Gracz może **umieścić swój znacznik na dowolnej karcie**, której nie wykorzystał podczas układania słowa. Jeśli będzie to jego drugi znacznik, zdobywa tę kartę.



**CIENI ZAGŁADY** ► Gracz może **przenieść 1 kartę z taśmą policyjną** w inne miejsce (musi ona przylegać przynajmniej jednym bokiem do innej karty leżącej na środku stołu). Gracz będzie mógł w ten sposób stworzyć *strefę kontrolowaną przez siebie* lub *rozbić strefę innego gracza*.



**OPÓR MATERII** ► Gracz może **usunąć 1 dowolny znacznik** z dowolnej litery leżącej na środku stołu. Usunięty znacznik wraca do właściciela.



**ŚWIST ENERGII** ► Podczas układania słowa gracz może **wykorzystać 1 kartę zdobytą przez innego gracza**. Nie umieszcza na niej swojego znacznika. Jeśli wybierze czarną kartę, może również wykorzystać jej akcję specjalną.



**ŻRENICE PRZENIKLIWOŚCI** ► Podczas układania słowa gracz może **wykorzystać dowolną kartę dwukrotnie**. Na koniec tury będą więc na niej leżeć 2 znaczniki gracza (zdobędzie tę kartę).



**ŻEL ZAPOMNIENIA** ► Na koniec swojej tury gracz wybiera 1 kartę spośród leżących na środku stołu i obraca ją o 90 stopni. **Nikt nie może jej wykorzystać** w swoim słowie do końca następnej tury tego gracza.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Apełeczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
www.nk.com.pl  
© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2020 Uproarious Games  
All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych:  
Jarosław Basałyga  
Koordynacja produkcji:  
Krystyna Michalak

Redakcja: Michał Szewczyk  
Marketing: Aleksandra Skłodowska  
Korekta: Zuzanna Laskowska  
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki