



NIET!

TM

STEFAN DORRA

ZASADY GRY





KOMPONENTY GRY



- 5 kart Postaci



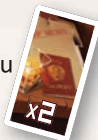
- 60 kart do Gry (w 4 kolorach o wartości od 1 do 13). Karty o wartości 1 występują w trzech kopiach, pozostałe karty w jednej kopii.



- 32 żetony **NIET!**



- 1 karta Bonusu



- 1 Plansza



ZASADY OGÓLNE

Rozgrywka toczy się między dwoma drużynami. Gracze zdobywają punkty zbierając Lewy. Gracz, który posiada najwięcej punktów na koniec gry zostaje zwycięzcą.

Na początku każdej rundy gracze ustalają zasady gry obowiązujące podczas bieżącej rundy, tj.: pierwszego gracza, liczbę odrzucanych kart, kolor Atu, kolor Super Atu oraz wartość punktową za zebrane Lewy. Gracze układają żetony **NIET!** na Planszy. Zakryte pola nie będą mieć wpływu na grę w aktualnej rundzie.

Na przykład: gdy gracz położy swój żeton na ★ polu Atu, kolor czerwony nie będzie kolorem atutowym podczas bieżącej rundy.

SŁOWNICZEK:

Lewa – to kolejno wyłożone karty, po jednej przez każdego gracza.

Atu – to wybrany przez graczy kolor kart bijący pozostałe kolory.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę połóżcie na stole w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Pamiętajcie by środek stołu pozostał pusty.

- Rozdzielcie między sobą karty Postaci i połóżcie je odkryte przed sobą na stole. W grze na mniej niż 5 osób, zakrycie na Planszy (w wierszu 1) te Postacie, które nie biorą udziału w grze. Użyjcie do tego żetonów **NIET!**. Niewykorzystane karty odłóżcie z powrotem do pudełka.
- Rozdzielcie żetony **NIET!** między graczy, tak aby każdy otrzymał zestaw 6 żetonów należący do jego Postaci.
- W grze **3-osobowej** usuńcie 12 kart (wszystkie karty o wartościach 11, 12 i 13) i odłóżcie je do pudełka. W grze na 2, 4 i 5 graczy użyjcie wszystkich 60 kart (patrz str. 11).
- Wybierzcie gracza, który będzie odpowiedzialny za zapisywanie wyników oraz liczenie punktów.

Losowo wybierzcie Rozdającego. Jego zadaniem będzie tasowanie talii kart do Gry i rozdawanie ich graczom. Rozdający rozpoczyna fazę **NIET!**.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z następujących po sobie rund. Każda runda podzielona jest na dwie fazy: fazę **NIET!** i fazę Zbierania Lew.

Podczas fazy **NIET!** ustalane są warunki gry w danej rundzie. W drugiej fazie, gracze zagrywają karty na stół i zdobywają punkty za zebrane Lewy.

Przebieg rundy

Na początku każdej rundy Rozdający dokładnie tasuje talię kart do Gry. Następnie, zaczynając od gracza siedzącego na lewo od niego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozdaje każdemu po jednej karcie, aż każdy z graczy otrzyma równą liczbę kart.

Gracze trzymają swoje karty tak, aby nie były widoczne dla pozostałych graczy.

Po rozdaniu kart rozpoczyna się faza **NIET!**.

Faza **NIET!**

W tej fazie gracze sprawdzają swoje karty, a następnie za pomocą żetonów **NIET!** zagrywanych na Planszę określają zasady obowiązujące w bieżącej rundzie podczas fazy Zbierania Lew.

Fazę **NIET!** rozpoczyna Rozdający, po nim żetony zagrywają kolejno pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Rozdający wybiera jedno pole (z dowolnego wiersza na planszy) i kładzie na nim swój żeton **NIET!** Zakryte w ten sposób pole staje się nieaktywne i nie ma wpływu na grę w aktualnej rundzie.

***Na przykład:** gracz, który ma niewiele kart w kolorze niebieskim, kładzie swój żeton **NIET!** na polu*

Atu, by kolor ten nie został kolorem atutowym w bieżącej rundzie.

Kolejnie gracze kładą swoje żetony **NIET!** na wybranych polach, wykluczając je z rozgrywki. Faza **NIET!** trwa do momentu, aż w każdym wierszu Planszy pozostanie tylko jedno niezakryte pole (ostatnie wolne pole w wierszu nie może być zakryte przez żeton **NIET!**).

UWAGA: w grze na 2 osoby użyjcie swoich żetonów oraz żetonów z puli ogólnej.

Plansza

Plansza podzielona jest na 5 wierszy, a wiersze na pola. Każdy wiersz osobno określa szczegółowe zasady gry obowiązujące podczas fazy Zbierania Lew w danej rundzie.



Ostatnie niezakryte pole w wierszu wskaże:

- Wiersz 1: Pierwszego gracza
- Wiersz 2: Liczbę odrzucanych kart
- Wiersz 3: Kolor Atu
- Wiersz 4: Kolor Super Atu
- Wiersz 5: Wartość Lewy i Zdobywcy

Wiersz 1: Pierwszy gracz

Pole, które nie zostanie zasłonięte przez żeton **NIET!** wskazuje pierwszego gracza. Gracz ten wybiera skład swojej drużyny. Pozostali gracze, których nie wybrał tworzą drużynę przeciwną. Pierwszy gracz decyduje ponadto kto otrzyma kartę Bonusu (patrz str. 11) oraz rozpoczyna fazę Zbierania Lew.

Wiersz 2: Liczba odrzucanych kart

Pole, które nie zostanie zasłonięte przez żeton **NIET!** wskazuje ile i jakie karty każdy z graczy odrzuci przed rozpoczęciem fazy Zbierania Lew. Karty te nie będą używane podczas bieżącej rundy i nie przyniosą żadnych punktów. Pole „poza 1” oznacza, że należy odrzucić jedną kartę o wartości innej niż 1. Pole „przełącz w lewo” wskazuje, że każdy z graczy musi przekazać jedną

kartę graczowi po swojej lewej. Jeżeli pole „**NIET!**” pozostanie odkryte wówczas gracz nie odrzucają żadnej karty.



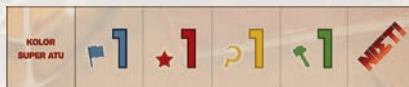
Wiersz 3: Kolor Atu

Pole, które nie zostanie zasłonięte przez żeton **NIET!** wskazuje kolor kart, który przebija inne kolory w grze (tzw. starszeństwo kolorów). Kolor Atu może być: niebieski, czerwony, żółty lub zielony.



Wiersz 4: Kolor Super Atu

Pole, które nie zostanie zasłonięte przez żeton **NIET!** wskazuje kolor, który będzie w stanie przebić karty w każdym kolorze, w tym karty w kolorze Atu. Super Atu może być wyłącznie karta o wartości 1 (czyli w sumie trzy karty) w wybranym kolorze: niebieskim, czerwonym, żółtym lub zielonym. Jeżeli pole „**NIET!**” pozostanie odkryte oznacza to, że Super Atu nie występuje.



Wiersz 5: Wartość Lewy oraz Zdobywczy

Wartości kart nie mają wpływu na punktację. Każda zebrana Lewa i każda zdobyta od przeciwników karta o wartości 1 (Zdobywczy) daje tyle punktów, ile wskazuje odsłonięte pole w Wierszu. Punkty zaznaczone na czerwono mają wartość ujemną: -2 punkty za każdą Lewę i Zdobywczy (patrz str. 8).



Faza Zbierania Lew

Przed rozpoczęciem tej fazy:

- Pierwszy gracz wybiera skład swojej drużyny.
- Każdy z graczy odrzuca z ręki / przekazuje tyle kart ile wskazuje puste pole na Planszy (wiersz 2).

Następnie pierwszy gracz rozpoczyna fazę Zbierania Lew. Wybiera jedną kartę z ręki i wyklada ją odkrytą na stół. Pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dokładają kolejno po jednej dowolnej karcie, przestrzegając następujących zasad:

- należy dokładać karty do koloru pierwszej zagranej karty;
- gdy nie ma się kart w kolorze pierwszej zagranej karty można dołożyć dowolną kartę (w tym kartę w kolorze Atu lub Super Atu);
- jeśli pierwsza zagrana karta to Atu, w pierwszej kolejności należy dokładać karty w kolorze Atu lub Super Atu;
- jeśli pierwsza zagrana karta to Super Atu, w pierwszej kolejności należy dokładać karty w kolorze Atu lub Super Atu.

Przykład dla gry 5-osobowej

W wierszu 1 na Planszy, drugie pole od lewej jest puste (nie leży na nim żeton NIET!). Wilk zostaje pierwszym graczem i do swojej 3-osobowej drużyny wybiera Żurawia i Tygrysa. Następnie decyduje, któremu z dwóch pozostałych graczy (Niedźwiedziowi lub Orłowi), tworzącym drużynę przeciwną, przekazać kartę Bonusu. W wierszu 2 ostatnie pole z symbolem NIET! jest puste co oznacza, że gracze przed rozpoczęciem fazy Zbierania Lew nie będą musieli odrzucić żadnej karty. Odkryte pole w wierszu 3 wskazuje, że kolor żółty to Atu. Kolor Super Atu określony w wierszu 4 to niebieski. Wreszcie, ostatni wiersz 5 precyzuje, że każda Lewa i Zdobyczy wygrana w danej rundzie daje 2 punkty.



Gdy każdy z graczy wyłożył na stół po jednej karcie, sprawdza się który z nich zbiera Lewę.

Kto zbiera Lewę?

- Gracz, który zagrał kartę o najwyższej wartości w kolorze pierwszej zagranej karty, jeżeli nie została zagrana karta Atu, bądź Super Atu, zbiera Lewę. W przypadku, gdy zagrane zostały karty o tej samej wartości i kolorze, zwycięża ostatnia zagrana karta (dotyczy to również kart Atu i Super Atu).
- Gdy zostanie zagrana jedna (lub kilka) kart Atu lecz żadna Super Atu, Lewę zbiera gracz, który zagrał Atu o wyższej wartości.
- Jeżeli gracz zagra Super Atu, zbiera on Lewę.

Gracz, który zebrał Lewę, kładzie ją przed sobą w stosie, rewersem do góry. Każdą wygraną Lewę układa się na osobnym stosie.

Zwycięzca ostatniej Lewy, zostaje nowym rozpoczynającym i jako pierwszy wyklada dowolną kartę, grając o następną Lewę. Gdy wszystkie karty

z ręki graczy zostaną już zagrane i wszystkie Lewy zebrane, runda dobiega końca, a gracze podliczają punkty uzyskane w danej rundzie.

Zebrane Lewy są własnością drużyny, bez względu na to, który z graczy je zebrał.

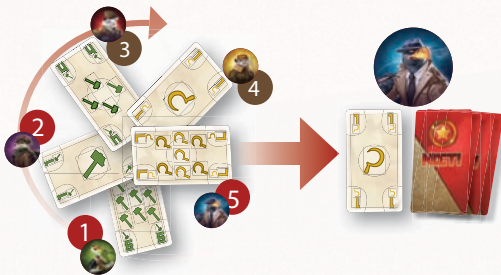
Każda drużyna zlicza ile posiada Lew oraz Zdobyczy (patrz poniżej). Następnie wynik mnoży się przez mnożnik określony na Planszy w wierszu 5. Gracz odpowiedzialny za liczenie punktów zapisuje wyniki.

ZDOBYCZ

Karty o wartości 1 mogą zostać zdobyte przez przeciwną drużynę. Gdy gracz zbiera Lewę, która zawiera kartę o wartości 1 zagraną przez **przeciwnika**, zatrzymuje ją jako Zdobycz. Każdą zdobyczną kartę odkłada się odkrytą, oddzielnie obok stosów z kartami Lewów. Podczas jednej Lewy można wygrać maksymalnie do 3 Zdobyczy.

Przykładowe zebranie Lewy

Pierwszy gracz **1** (członek 3-osobowej drużyny) zagrywa zieloną kartę o wartości 9. Następny w kolejności gracz **2**, który należy do tej samej drużyny zagrywa zieloną 1, a kolejny gracz **3** (z drużyny przeciwnej) zieloną kartę o wartości 4. Drugi gracz z przeciwnej drużyny **4** nie posiada zielonych kart i decyduje się na zagranie żółtej 1 (żółty jest kolorem Atu). Ostatni gracz z drużyny 3-osobowej **5** również nie ma już zielonych kart na ręce i ostatecznie wykłada na stół żółtą kartę o wartości 7. Gracz **5** zbiera Lewę czyli wszystkie wyłożone karty. Żółtą kartę o wartości 1, którą zagrał gracz **4** kładzie odkrytą osobno jako Zdobycz, a pozostałe karty układa w zakryty stos przed sobą. Zielona 1 wyłożona przez gracza **2** nie staje się Zdobyczą, ponieważ została zagrana przez partnera z drużyny zwycięskiego gracza.





NOWA RUNDA

Po podliczeniu punktów za zebrane Lewy i Zdobycze, należy usunąć wszystkie żetony **NIET!** z Planszy (z wyłączeniem żetonów z wiersza 1, które zakrywają Postacie nie uczestniczące w rozgrywce). Gracz siedzący na lewo od ostatniego Rozdającego, zostaje nowym Rozdającym. Rozdający tasuje karty i rozdaje je graczom, zgodnie z zasadami opisanymi na str. 4. Rozpoczyna się kolejna runda.

KONIEC GRY

Gra kończy się po rozegraniu określonej liczby rund, zależnej od liczby graczy biorących w niej udział (patrz tabela poniżej).

Każdy z graczy będzie Rozdającym taką samą liczbę razy.

Grę wygrywa gracz, który na koniec gry zgromadzi najwięcej punktów za zebrane Lewy i Zdobycze. W przypadku remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

Liczba graczy	Liczba rund
2 albo 4	8
3	9
5	10

Opcjonalnie

Możecie również zagrać w wariację, gdzie koniec gry nastąpi po zdobyciu określonej liczby punktów. Na przykład gra toczy się do momentu, aż któryś z graczy zdobędzie 100 punktów.

SZCZEGÓLWE PRZYGOTOWANIE DO GRY

Karta Bonusu x2

Karta ta używana jest jedynie podczas gry na **3 lub 5 graczy**.



Grając w układzie 1 vs 2 graczy LUB 2 vs 3 graczy, jeden z graczy z mniej licznej drużyny otrzyma **kartę Bonusu**. Osobę, której przekazana zostanie karta Bonusu wskazuje pierwszy gracz (może on również przydzielić ją sobie). Karta ta pozwala jej właścicielowi podwoić punkty zdobyte podczas fazy Zbierania Lew, przed podliczeniem punktów dla drużyny. Karta należy do gracza na czas trwania danej rundy.

5 graczy

Użyjcie wszystkich 60 kart. Rozdajcie każdemu z graczy po 12 kart. Gracze dzielą się na dwie drużyny - 3 vs 2 graczy. Pierwszy gracz wybiera czy woli grać w 2- czy 3-osobowej drużynie oraz kto będzie w której drużynie. Przekazuje kartę Bonusu jednej z osób z mniej licznej drużyny. Gra kończy się po 10 rundach.

4 graczy

Użyjcie wszystkich 60 kart. Rozdajcie każdemu z graczy po 15 kart. Gracze dzielą na dwie 2-osobowe drużyny. Pierwszy gracz wybiera z kim będzie w drużynie. Gra kończy się po 8 rundach.

3 graczy

Usuńcie karty o wartościach: 11, 12, 13 z każdego koloru tak by w talii pozostało 48 kart. Rozdajcie każdemu z graczy po 16 kart. Gracze dzielą się na dwie drużyny – 1 vs 2 graczy. Pierwszy gracz wybiera, czy będzie grać sam, czy w drużynie. Przekazuje kartę Bonusu osobie grającej w pojedynkę. Gra kończy się po 9 rundach.

2 graczy

Użyjcie wszystkich 60 kart. Rozdajcie każdemu z graczy po 15 kart. 30 kart nie będzie używanych w danej rundzie. Odłóżcie je na bok w zakrytym stosie i podczas każdej kolejnej rundy przetasujcie z kartami używanymi we właśnie zakończonej rundzie. Gra kończy się po 8 rundach.

Autor gry: Stefan Dorra

Ilustracje: Biboun

Menadżer projektu: Ludovic Papaïs

Tłumaczenie na język polski: Joanna Kijanka

Korekta: Marek Spychalski, Viola Kijowska, Grzegorz Polewka

Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil

© 2015 IELLO. All rights reserved. www.iello.info

© 2016 Portal Games (edycja polska)

Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym:

wsparcie@portalgames.pl

WWW.2PIONKI.PL

WWW.FACEBOOK.COM/2PIONKI



Kopiowanie, powielanie, publikowanie instrukcji, komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez wcześniejszej zgody jest zabronione.