

# Raverun

Autor: Jędrzej Doczkał  
Graczy: 2-3  
Wiek: 8+  
Czas: 15 min.

Za rządów Waldorfa Spokojnego kraina Raverunu była bogata i urodzajna. Niestety, życie tego sprawiedliwego i potężnego króla dobiegło końca, a władzę nad Raverunem przejęli jego synowie – żądni krwi i władzy absolutnej. Każdy z nich obrał na swoją siedzibę jedno z warownych miast Raverunu.

Władcy wszczęli między sobą wojnę o przejęcie kontroli nad państwem. Dysponowali jednakową mocą, dlatego aby zwyciężyć musieli stworzyć dla siebie armie najemników. Zwrócili się o pomoc do stworów zamieszkujących dzięki ostępym Raverunu. Trole, Gobliny czy Krasnoludy bardziej niż lojalność ceniły sobie blask złota. Pazerne kreatury w zamian za wyższe wynagrodzenie chętnie zmieniały władców.

Wraz z innymi graczami wciel się w role władców miast Raverunu i stocz walkę o władzę absolutną. Wygra osoba, która na koniec gry będzie mogła pochwalić się najsilniejszym najemnikiem.

## Zawartość pudełka:

- 24 karty (8 postaci po 3 karty: A, B, C o rosnącej wartości 1A, 1B, 1C, 2A, 2B, 2C, itd.)

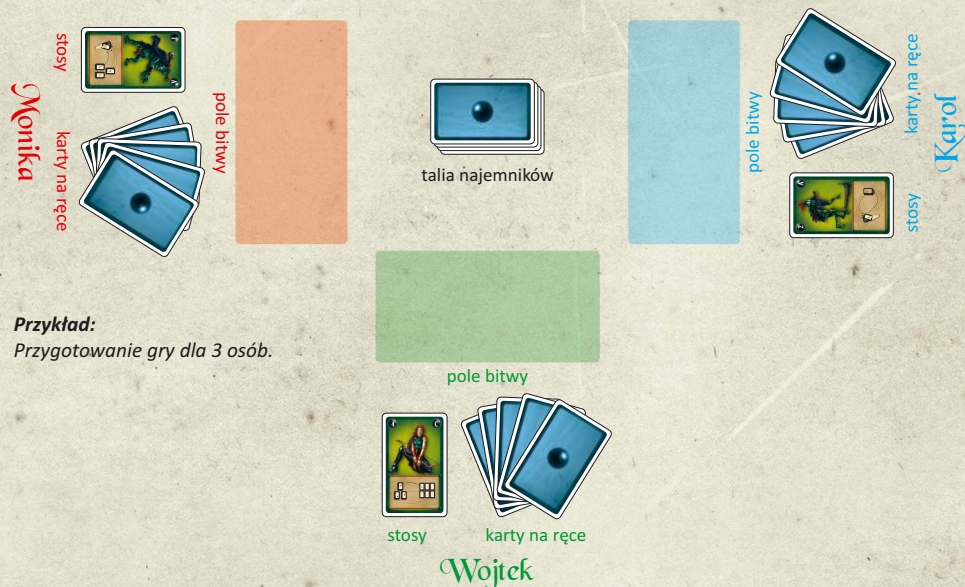
## Cel gry

Wygra osoba, która na koniec gry będzie miała na wierzchu swojego stosu kartę o najwyższej wartości.

## Przygotowanie

- Wszystkie karty należy dokładnie potasować, a następnie rozdać każdemu po 7 kart (po 6 przy grze dla 3 osób).
- Pozostałe karty odkładamy zakryte na środek stołu. Tworzą one **talię najemników**.
- Kolejność zagrywania kart w **pierwszej turze** ustala się następująco: każdy gracz wybiera jedną spośród swoich kart na ręce i kładzie ją zakrytą przed sobą. Gdy wszyscy dokonają wyboru, karty się odkrywają. Osoba, która zagrała kartę z najwyższą wartością, decyduje o kolejności zagrywania w tej rundzie. Wyłożone karty gracze odkładają odkryte obok siebie; tworzą one **stosy** każdego z nich.

**UWAGA!** Gracz może w każdej chwili przejrzeć karty w swoim stosie.



## Opis kart

- 1** Zamień miejscami wybraną kartę z ręki z kartą leżącą na wierzchu wybranego stosu.
- 2** Odłóż dowolną ilość kart z ręki na spód talii najemników i dobierz na ręce tyle samo kart z wierzchu tej talii.
- 3** Dobierz na ręce kartę z wierzchu talii najemników.
- 4** Przenieś kartę z dowolnego pola bitwy na wierzch wybranego stosu.
- 5** Przenieś dowolną kartę z wybranego pola bitwy na swoje pole bitwy.
- 6** Odłóż kartę z wierzchu wybranego stosu na spód talii najemników.
- 7** Przełóż dowolną kartę oznaczoną tą samą literą ze swojego stosu na wierzch tego stosu.
- 8** Przetasuj dowolny stos.

## Przebieg gry

Gra składa się z kilku rund. W każdej z nich rozgrywa się 3 następujące po sobie fazy:

### 1. Zagrywanie kart

Osoba, która na wierzchu swojego stosu ma kartę o najwyższej wartości, ustala kolejność zagrywania. Według określonego porządku gracze wykładają po jednej odkrytej karcie przed sobą, tworząc tym samym własne **pola bitwy**.

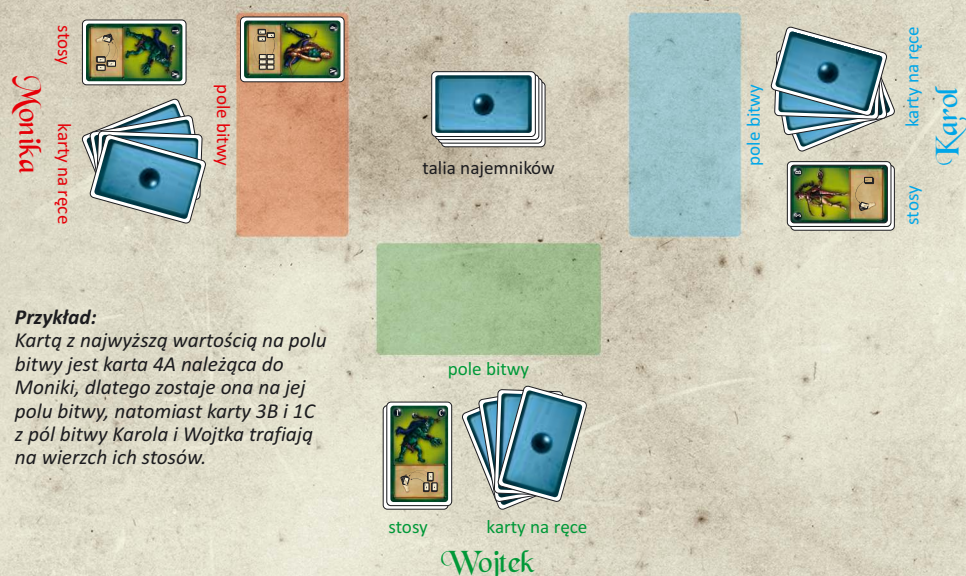
**UWAGA!** Na polu bitwy gracza może znajdować się więcej niż jedna karta. Nowe karty za każdym razem dokłada się obok tych już wyłożonych.





## 2. Potyczka

Potyczkę wygrywa osoba, która zagrała na swoje pole bitwy kartę z najwyższą wartością. Karta ta pozostaje odkryta na polu bitwy gracza, który ją zagrał. Pozostałe karty trafiają odkryte na wierzch stosów ich właścicieli.



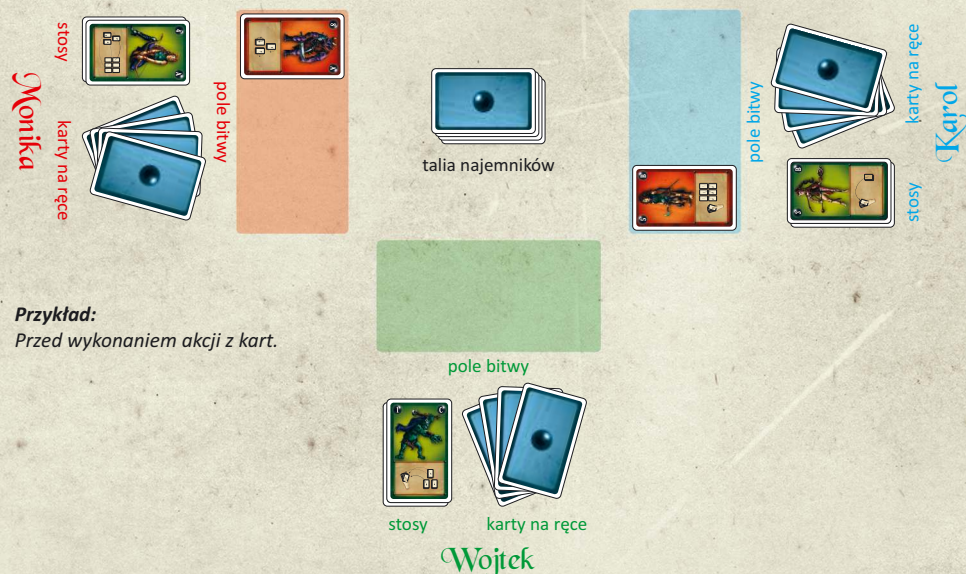
### Przykład:

Kartą z najwyższą wartością na polu bitwy jest karta 4A należąca do Moniki, dlatego zostaje ona na jej polu bitwy, natomiast karty 3B i 1C z pola bitwy Karola i Wojtka trafiają na wierzch ich stosów.

## 3. Wykonanie akcji przedstawionych na kartach

Gracze mogą wykonać akcje przypisane **zielonym** kartom, znajdującym się na wierzchu ich stosów w kolejności od 1A do 4C (ale nie muszą tego zrobić).

**UWAGA!** Jeżeli w wyniku przeprowadzonych przez graczy akcji na którymś ze stosów pojawiła się nowa zielona karta, gracz, do którego należy ten stos, może **ponownie** wykonać przypisaną do karty akcję (o ile nie zaburza ona kolejności kart). Nowe zielone karty mogą pojawić się na stosach więcej niż jednego gracza. **Przy przeprowadzaniu akcji z kart należy pamiętać o zachowaniu odpowiedniej kolejności.**



### Przykład:

Przed wykonaniem akcji z kart.

Najniższą kartą na wierzchu stosów jest karta 1C, należąca do Wojtka. W związku z tym to on może wykonać akcję ze swojej karty jako pierwszy, po nim Karol (karta 3B), a na końcu Monika (karta 4A).

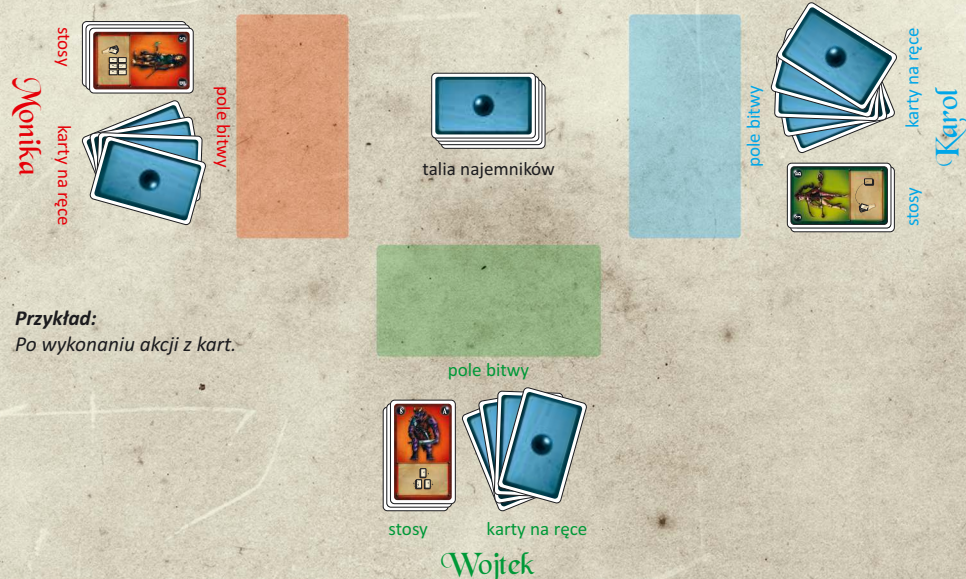
Karta 1C na wierzchu stosu Wojtka pozwala mu zamienić miejscami dowolną kartę z ręki z kartą leżącą na wierzchu wybranego stosu. Wojtek postanawia zamienić kartę 1C ze swojego stosu z kartą 4C z ręki.

Karol, zgodnie ze zdolnością swojej karty 3B, dobiera na rękę jedną kartę z talii najemników.

Karta Moniki (4A) pozwala jej zabrać kartę z dowolnego pola bitwy i położyć ją na wierzchu wybranego stosu. Monika zabiera więc kartę 5B z pola bitwy Karola i kładzie ją na wierzchu swojego stosu.

Ponieważ na wierzchu stosu Wojtka znajduje się teraz karta 4C, może on jej użyć i wykonać drugą akcję w tej rundzie, **ponieważ zachowana została kolejność wykonywania akcji z kart**. Wojtek zabiera z pola bitwy Moniki kartę 8A i umieszcza ją na wierzchu swojego stosu. Runda dobiega końca, ponieważ nikt więcej nie może już skorzystać z możliwości wykonywania akcji z kart na wierzchu swoich stosów.

**UWAGA!** Ze zdolności czerwonych kart można korzystać jedynie na koniec gry, gdy znajdują się one na polach bitwy; nie na stosach.



### Przykład:

Po wykonaniu akcji z kart.

## Koniec rundy

Jeżeli po rozegraniu trzeciej fazy każdy z graczy ma na ręce co najmniej jedną kartę, należy rozpocząć kolejną rundę.

## Koniec gry

Jeżeli przynajmniej jeden gracz nie ma już kart na ręce, oznacza to, że zbliża się koniec gry. Należy wówczas przeprowadzić ostatnią rundę, w której **gracze mogą używać tylko czerwonych kart** znajdujących się na ich polach bitwy, w kolejności od 5A do 8C. Zwycięża osoba, która ma kartę z najwyższą wartością na wierzchu swojego stosu.

**UWAGA!** Należy pamiętać, że karty z tą samą cyfrą oznaczone literą C mają wyższą wartość niż karty oznaczone literami B i A.



Wydawca:  
© ST Games Spółka z o.o.  
62-510 Konin  
ul. Spółdzielców 3



Dystrybutor:  
G3 Spółka z ograniczoną  
odpowiedzialnością Sp. k.  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3  
www.g3poland.com

Masz jakieś pytania? Napisz do nas,  
a my chętnie Ci pomożemy!