



# KOKOPELLI

Gra Stefana Felda dla 2-4 graczy od 8 lat

## PL Rekwizyty:

### • 192 karty Ceremonii

Awersy: 12 x po 16 Ceremonii



Słońce

Orle pióro

Lapa

Urodziny



Myśliwy

Wojownik

Ogień

Kobieta-pająk



Wazon

Taniec węża

Dobosz

Jaszczurka



Matka nieba

Szaman

Wódz

Żółw

Rwersy w kolorach graczy. Dla każdego gracza są po 3 karty każdej z 16 Ceremonii



### • 24 karty Kokopelli



Rwersy w kolorach graczy  
Po 6 kart dla każdego gracza



Awers:  
Kokopelli (joker)

### • 16 płytek wyboru



### • 80 żetonów punktów zwycięstwa



### • 4 plansze wioski



### • 1 znacznik pierwszego gracza



### • 12 żetonów końca gry



### • 4 karty pomocy dwustronne



### • 1 instrukcja

## Koncepcja i cel gry

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z własną talią kart, złożoną z kart Ceremonii i kart Kokopelli oraz wioską, zawierającą 4 pola. Każda Ceremonia, którą gracz rozpocznie, daje mu specjalne zdolności, aktywne, gdy Ceremonia trwa. Karty mogą być wykładane nie tylko na polach własnej wioski ale także na dwóch polach w każdej sąsiedniej wiosce.

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa, które można zdobyć poprzez wykorzystanie

specjalnych zdolności Ceremonii i poprzez kończenie Ceremonii. Rozpoczęte Ceremonie umożliwiają również bardziej efektywne wykorzystanie zagrywanych kart. W zestawie jest więcej Ceremonii niż wykorzystuje się w jednej rozgrywce, dzięki czemu każda partia może wyglądać inaczej.

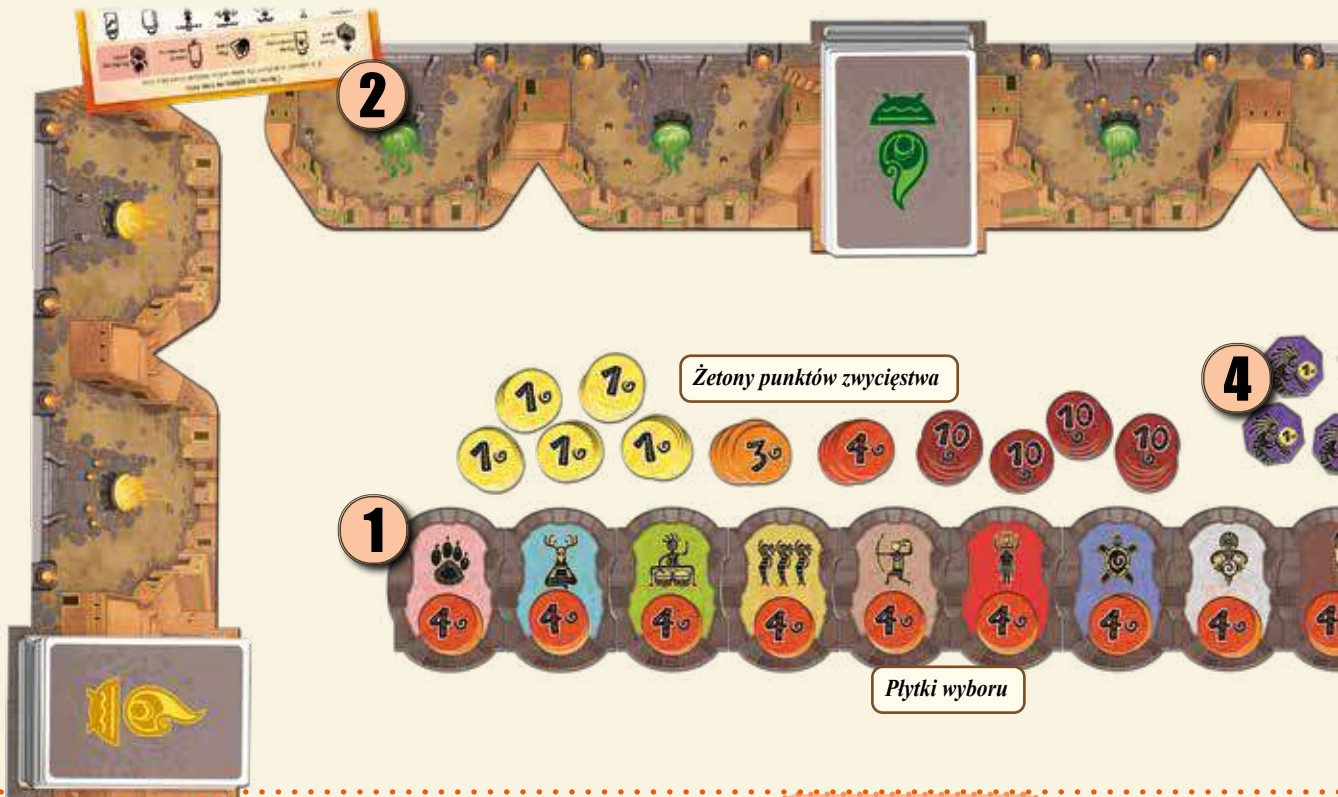
Gra kończy się, gdy jednemu z graczy skończą się karty w talii albo gdy zakończona zostanie określona liczba Ceremonii. Zwycięzcą zostaje gracz, który ma najwięcej punktów zwycięstwa.

# Przygotowanie gry – przykład dla rozgrywki z udziałem 4 osób

## 1 Wybór Ceremonii

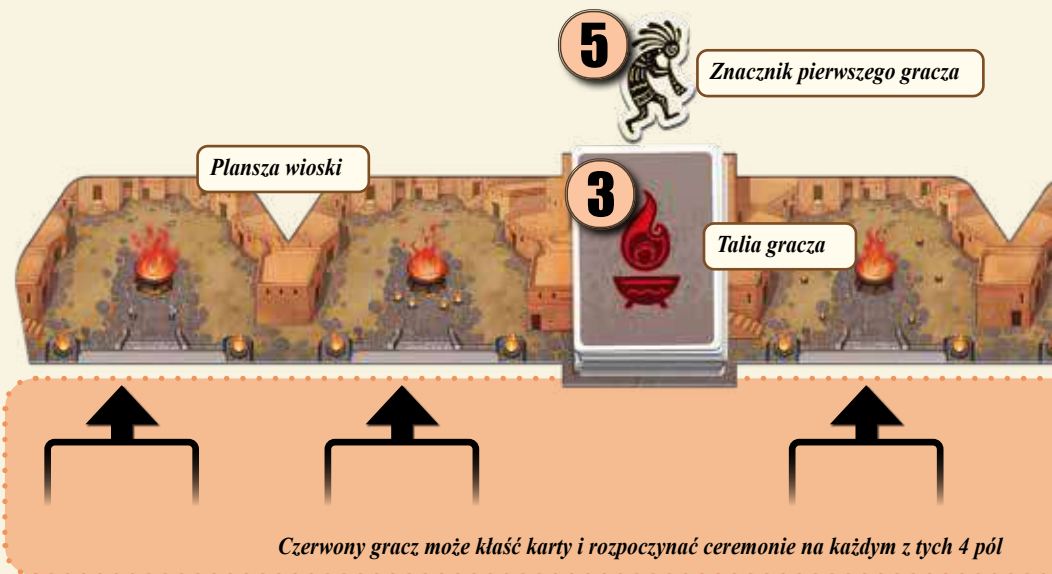
16 płytek wyboru należy odwrócić obrazkami do dołu i dobrze wymieszać, a następnie losowo wybrać 10. Wybrane płytki wyznaczają, które karty będą wykorzystywane w grze. Pozostałe płytki należy odłożyć do pudełka.

Wybrane do rozgrywki płytki należy rozłożyć na środku stołu. Na każdej płytce kładzie się żeton o wartości 3, a na nim żeton o wartości 4. Pozostałe żetony punktów zwycięstwa układa się w stosy na środku stołu.



Czerwony gracz może kłaść karty na każdym z tych dwóch pól

Strefa gry czerwonego gracza



Czerwony gracz może kłaść karty i rozpoczynać ceremonie na każdym z tych 4 pól

**Pierwsza partia:** Grającym po raz pierwszy sugerujemy, by nie losowali płytek, tylko wybrali do gry ceremonie pokazane poniżej. Ten zestaw najlepiej nadaje się do poznania gry.



## 2 Plansze wioski i karty pomocy

Każdy gracz bierze planszę wioski i kładzie ją przed sobą na stole. Obok planszy kładzie kartę pomocy, na której opisane jest działanie wszystkich kart ceremonii i wyjaśnione znaczenie umieszczonych na kartach symboli.



## 3 Przygotowanie talii

Każdy gracz bierze po 3 karty 10 ceremonii, odpowiadających płytkom wyboru używanym w tej rozgrywce oraz 6 kart Kokopelli. Wszystkie karty muszą mieć rewersy w kolorze gracza. Karty tasuje razem, tworząc talię, złożoną z 36 kart.



Potasowaną talię gracz kładzie na środku swojej planszy wioski i bierze do ręki 5 wierzchnich kart. Pozostałe karty nie będą używane w rozgrywce i należy odłożyć je do pudełka.

## 4 Żetony końca gry

W zależności od liczby uczestników gry należy ułożyć w stosie obok płytek wyboru odpowiednią liczbę żetonów końca gry:

|            |                      |
|------------|----------------------|
| 2 graczy   | 10 żetonów końca gry |
| 3/4 graczy | 9 żetonów końca gry  |

Pozostałe żetony nie będą używane i należy odłożyć je do pudełka.

## 5 Wyznaczenie pierwszego gracza

Pierwszego gracza wybiera się lub losuje w dowolny sposób. Otrzymuje on znacznik pierwszego gracza, który kładzie przed sobą na stole.



### Strefa gry

Strefą gry dla każdego gracza są 4 pola na terenie jego wioski oraz po dwa najbliższe pola na planszach obu sąsiadów.

Strefa gry składa się więc z 8 pól.

Przy zagrywaniu kart obowiązują następujące ograniczenia (o ile nie są zmodyfikowane poprzez zdolności ceremonii):

- Gracz może rozpoczynać ceremonie tylko na polach swojej wioski
- Gracz nie może rozpocząć ceremonii, jeżeli taka sama ceremonia jest już rozpoczęta na innym polu w jego strefie gry
- Gracz może dokładać karty na pola rozpoczętych ceremonii.

# Przebieg gry

Rozgrywka składa się z wielu rund. Każdą rundę rozpoczyna pierwszy gracz. Pozostali gracze wykonują ruchy w kolejności zegarowej.

W swoim ruchu gracz wykonuje **dwie akcje**. Do wyboru ma 5 możliwości:

- a) Wzięcie karty | ● b) Rozpoczęcie ceremonii | ● c) Zagranie karty | ● d) Przerwanie ceremonii
- e) Wymianę kart

Tę samą akcję można wykonać więcej niż raz w jednym ruchu.

**Uwaga:** w pierwszej rundzie gry pierwszy gracz i jego sąsiad z lewej mogą wykonać tylko po jednej akcji.

Jeżeli po wykonaniu swoich akcji gracz ma w ręku więcej niż 5 kart, musi nadmiar odłożyć na spód swojej talii w dowolnej kolejności, obrazkami do dołu.

## Premia za zagranie wszystkich kart z ręki

Jeżeli gracz nie ma w ręku żadnej karty, natychmiast bierze jeden punkt zwycięstwa i trzy wierzchnie karty z talii. Musi wziąć karty natychmiast i nie liczy się to jako akcja.

Gra kończy się na koniec rundy, w której albo jeden z graczy wyczerpał swoją talię albo ostatni żeton końca gry został położony na płycie wyboru.



Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej punktów.

W przypadku równej liczby punktów gra może mieć więcej zwycięzców.

## Opis możliwych akcji

### ● a) Wzięcie karty

Gracz bierze ze swojej talii do ręki wierzchnią kartę



### ● b) Rozpoczęcie ceremonii

(tylko na terenie swojej wioski)

Aby wykonać tę akcję gracz musi mieć wolne pole na terenie swojej wioski. Gracz rozpoczyna ceremonię, kładąc na polu jedną z posiadanych w ręku kart ceremonii (nie może rozpocząć ceremonii kartą Kokopelli).

**Uwaga:** Gracz nie może rozpocząć ceremonii, gdy na jednym z pól jego strefy gry trwa identyczna ceremonia.



**Przykład:** Zielony gracz może rozpocząć ceremonię myśliwego na jednym z dwóch wolnych pól. Przed rozpoczęciem ceremonii musi sprawdzić, czy na żadnym polu jego strefy gry nie została rozpoczęta identyczna ceremonia.

## Zdolności kart

Rozpoczęcie ceremonii natychmiast uruchamia specjalne zdolności, przysługujące graczowi, na terenie którego wioski ceremonia została rozpoczęta. Ze zdolności tych można korzystać dotąd, aż ceremonia nie zostanie zakończona albo przerwana.

Każda ceremonia uruchamia inne zdolności, przedstawione schematycznie na karcie pomocy i opisane szczegółowo na końcu instrukcji.

**Uwaga:** Jeżeli specjalna zdolność jest sprzeczna z podstawowymi regułami gry, przepisy podane na karcie zastępują podstawowe reguły!

## c) Zagranie karty (w całej strefie gry)

Gracz bierze kartę z ręki i dokłada ją do już rozpoczętej ceremonii w swojej strefie gry.

Karta musi być zgodna z kartą, rozpoczynającą ceremonię.

Karta Kokopelli jest jokerem i można ją dołożyć do każdej ceremonii.

Poprzez dołożenie drugiej i trzeciej karty ceremonia jest przedłużana.

Dołożenie czwartej karty powoduje zakończenie ceremonii. Gracz otrzymuje punkty zwycięstwa i usuwa karty z planszy wioski.

Przedłużenie: Zakończenie:



## Przedłużanie ceremonii

Gracz może przedłużać rozpoczęte ceremonie na wszystkich polach swojej strefy gry.

Aby to zrobić, gracz kładzie pasującą kartę ceremonii albo kartę Kokopelli (działającą jak joker) na właściwym polu.

Karty kładzie się tak, by były lekko przesunięte w stosunku do leżących pod nimi po to, by łatwo było sprawdzić, ile kart leży na polu.

Przedłużanie ceremonii nie musi mieć natychmiastowych konsekwencji ale może być dokonywane ze względów strategicznych, by ułatwić zakończenie ceremonii własnej lub innego gracza.



*Przykład: Niebieski gracz może albo przedłużyć własną ceremonię żółwia albo przedłużyć ceremonię kobiety-pająka u jednego ze swoich sąsiadów, ponieważ wszystkie te ceremonie znajdują się w jego strefie gry.*

## Zakończenie ceremonii

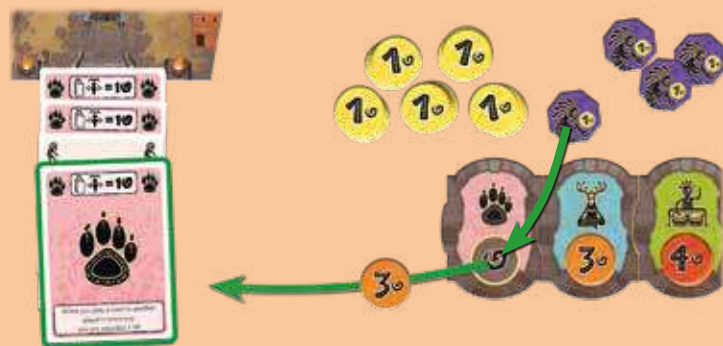
Poprzez zagranie czwartej karty, kończy się ceremonię. Należy wtedy wykonać następujące czynności:

**1) Gracz, który dołożył czwartą ostatnią kartę**, bierze z płytki wyboru, odpowiadającej tej ceremonii, żeton z punktami zwycięstwa (o ile taki żeton tam jest).

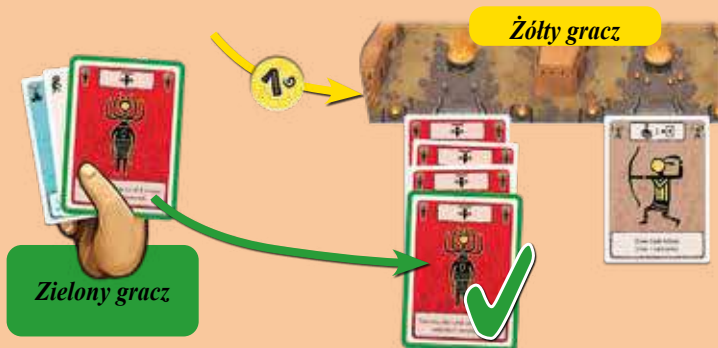
Jeżeli wziął żeton 3 punkty zwycięstwa, na płytce kładzie żeton końca gry.

Jeżeli na płytce wyboru leży już żeton końca gry, gracz bierze żeton 1 punkt.

**2) Gospodarz zakończonej ceremonii** (gracz, w którego wiosce się odbywała) bierze wszystkie karty zakończonej ceremonii i odkłada je w dowolnej kolejności na swój stos kart odrzuconych. Jeżeli nie jest aktywnym graczem (inny gracz zakończył ceremonię w jego wiosce), bierze żeton 1 punkt.



*Przykład: Gracz zakończył ceremonię lapy. Bierze z płytki wyboru żeton 3 PZ i zastępuje go żetonem końca gry.*



*Przykład: Ponieważ zielony gracz zakończył ceremonię w wiosce żółtego gracza, żółty otrzymuje 1 PZ*

## d) Przerwanie ceremonii

Gracz może przerwać ceremonię, odbywającą się w jego wiosce, odkładając wszystkie karty w dowolnej kolejności na swój stos kart odrzuconych.



## e) Wymiana kart

Gracz może włożyć wszystkie karty z ręki w dowolnej kolejności **na spód swojej talii** i dobrać z wierzchu talii taką samą liczbę kart.



## Zakończenie gry i końcowa punktacja

Gra kończy się z końcem rundy, w której wyczerpana została talia co najmniej jednego gracza albo ostatni żeton końca gry został położony na płytce wyboru. Odbywa się wtedy końcowa punktacja, podczas której gracze zdobywają dodatkowe punkty według następujących zasad:

1) Wszyscy gracze odkładają karty z ręki na stos kart odrzuconych i liczą karty, które pozostały w ich taliach.

Gracz (gracze) z najmniejszą liczbą kart otrzymuje (otrzymują) 5 PZ. Gracz (gracze) z drugą najmniejszą liczbą kart otrzymuje (otrzymują) 3 PZ. Pozostali gracze punktów nie dostają. Brak kart oznacza najmniejszą liczbę.



2) Za każdą odbywającą się w jego wiosce ceremonię, niezależnie od liczby wyłożonych kart, gracz otrzymuje 1 PZ.



Gracze sumują punkty zwycięstwa, zdobyte podczas gry i końcowej punktacji. Gracz, który ma najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą. Przy równej liczbie punktów gra ma więcej zwycięzców.

## Zmiany przy grze z udziałem dwóch osób

W rozgrywce używa się 10 żetonów końca gry. Zmieniona jest liczba pól, na których mogą odbywać się ceremonie i wielkość strefy gracza:

- Gracz ma w swojej wiosce miejsce na 5 ceremonii, a nie na 4. Karty piątej ceremonii układa poniżej talii, z której dobiera karty.
- Strefa gracza składa się z 5 pól w jego wiosce oraz wszystkich pól w wiosce przeciwnika, poza polem poniżej talii.



Przykład: Zielony gracz może dokładać karty do wszystkich ceremonii, poza ceremonią na polu poniżej talii dobierania czerwonego gracza.

## Warianty gry

Gracze mogą uzgodnić rozgrywanie gry bardziej taktycznej, w której używa się 11 lub 12 ceremonii.

Podczas przygotowania gry odkrywają dodatkowo jedną lub dwie płytki wyboru.

Liczba żetonów końca gry, używanych w rozgrywce, podana jest w tabelce:

|            | 11 płytek wyboru     | 12 płytek wyboru     |
|------------|----------------------|----------------------|
| 2 graczy   | 11 żetonów końca gry | 12 żetonów końca gry |
| 3/4 graczy | 10 żetonów końca gry | 11 żetonów końca gry |

Reszta zasad pozostaje niezmienną.

# Opis kart ceremonii



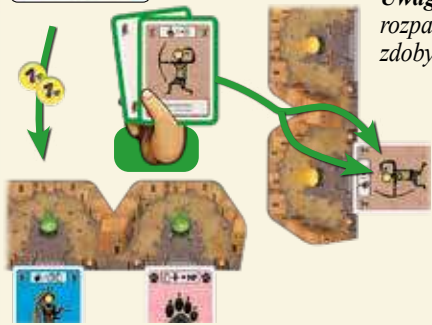
## › WÓDZ ‹

### Akcja zagrywania kart:

W jednej akcji możesz dołożyć dowolną liczbę kart do jednej ceremonii.

*Uwaga:* Każda karta jest rozpatrywana osobno przy zdobywaniu PZ lub innych korzyści.

*Przykład:* Zielony używa zdolności ceremonii wodza i dokłada w jednej akcji kartę myśliwego i kartę Kokopelli do ceremonii na polu w sąsiedniej wiosce. Ponieważ ma także ceremonię łapy, za każdą zagraną kartę otrzymuje po jednym PZ.



## › URODZINY ‹

### Akcja wzięcia karty:

Możesz natychmiast dołożyć wziętą kartę do rozpoczętej ceremonii.



*Kombinacja urodzin i myśliwego:* W tym przypadku możesz zagrać obie wzięte karty do tej samej ceremonii lub do dwóch różnych.



## › KOBIETA-PAJĄK ‹

Możesz dokładać karty do ceremonii na wszystkich polach obu sąsiednich wiosek.



*Uwaga:* Rozpoczynać ceremonie możesz tylko we własnej wiosce – kobieta-pająk powiększa jedynie strefę, w której możesz dokładać karty.

*Gra dla dwóch osób:* Możesz dokładać karty do wszystkich 5 ceremonii (albo nawet 6, gdy działa ceremonia słońca) w wiosce przeciwnika.



## › WOJOWNIK ‹

### Akcja zagrywania kart:

Dołóż dwie karty do różnych ceremonii

*Uwaga:* Nie możesz łączyć zdolności ceremonii wodza i wojownika, by dołożyć więcej kart do dwóch różnych ceremonii. Wojownik pozwala na dołożenie dokładnie dwóch kart do dwóch różnych ceremonii.



## › MYŚLIWY ‹

### Akcja wzięcia karty:

Weź dodatkową kartę

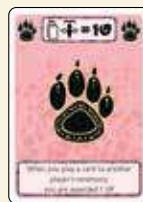


## › OGIEŃ ‹

### Akcja rozpoczęcia ceremonii:

Możesz rozpoczynać ceremonie również w sąsiednich wioskach ale tylko w twojej strefie gry.

*Uwaga:* Możesz rozpoczynać tylko takie ceremonie, których nie ma w ich strefach gry (patrz str. 2-3).



## › ŁAPA ‹

Gdy dokładasz kartę do ceremonii innego gracza, otrzymujesz 1 PZ.



## › JASZCZURKA ‹

Gdy dokładasz kartę do ceremonii innego gracza, bierzesz 1 kartę z talii.



## › ORLE PIÓRO ‹

Jeżeli nie masz w ręku żadnej karty, weź 5 kart i 3 PZ.

*Uwaga:* Bierzesz 5 kart i 3 PZ zamiast 3 kart i 1 PZ, jak to jest zwykle, przy braku kart w ręku.



### › ŻÓŁW ‹

Gdy zakończysz ceremonię, otrzymujesz 1 PZ.

**Uwaga:** Otrzymujesz 1 PZ niezależnie od tego, czy ceremonię zakończyłeś we własnej wiosce, czy w wiosce sąsiedniej. Za zakończenie ceremonii żółwia również otrzymujesz 1 PZ.



### › WAZON ‹

Gracz, który dołoży kartę do co najmniej jednej twojej ceremonii, może wykonać dodatkową akcję.

**Przykład:** 1) Niebieski dokłada kartę żółwia do ceremonii w wiosce czerwonego gracza, za co otrzymuje prawo wykonania dodatkowej akcji, gdyż w wiosce czerwonego jest ceremonia wazonu. Niebieski dokłada teraz kartę do ceremonii wazonu w wiosce czerwonego ale dodatkowej akcji nie dostaje.



**Uwaga:** Gracz otrzymuje tylko jedną dodatkową akcję za zagranie w wiosce gracza, który rozpoczął ceremonię wazonu, niezależnie od tego, ile kart tam zagrał. Dodatkową akcję można wykorzystać na każdy z 5 sposobów.



### › SŁOŃCE ‹

Możesz rozpocząć piątą ceremonię.

**Uwaga:** Piąta ceremonia musi być umieszczona poniżej talii kart. Ceremonia ta należy do twojej strefy gracza. Piąta ceremonia pozostaje w grze dopóki nie zostanie ukończona lub przerwana, niezależnie od tego, czy trwa ceremonia słońca.

**Przykład:** Czerwony może rozpocząć piątą ceremonię, ponieważ ma ceremonię słońca. Rozpoczyna ceremonię szamana poniżej talii kart.

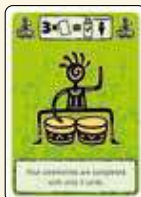
**Dwóch graczy:** Możesz otworzyć szóstą ceremonię, również poniżej talii kart. Piąta i szоста ceremonia nie należą do strefy gry przeciwnika.



### › MATKA NIEBA ‹

Za każdym razem, gdy karta Kokopelli zostanie dołożona do twojej ceremonii, otrzymujesz 1 PZ.

**Uwaga:** Otrzymujesz 1 PZ niezależnie od tego, czy to ty zagrałeś kartę Kokopelli czy zrobił to któryś z twoich sąsiadów.



### › DOBOSZ ‹

Twoja ceremonia zostanie zakończona już po dołożeniu trzeciej karty.

**Niebieski gracz**



**Uwaga:** Ceremonie złożone aktualnie z trzech kart nie zostają automatycznie zakończone po rozpoczęciu ceremonii dobosza. Ceremonię można zakończyć tylko przez dołożenie karty. W takim przypadku ceremonie będą ukończone normalnie, po dołożeniu czwartej karty.



### › SZAMAN ‹

Gdy jedna z twoich ceremonii zostanie zakończona, zyskujesz 1 PZ.

**Żółty gracz**



**Przykład:** Żółty zakończył ceremonię kobiety-pajaka w wiosce zielonego. Zielony otrzymuje 2 PZ. Jeden dlatego, że inny gracz zakończył ceremonię w jego wiosce, drugi za to, że ma rozpoczętą ceremonię szamana.

**Uwaga:** Dostajesz 1 PZ niezależnie od tego, czy ceremonię zakończyłeś ty, czy któryś z twoich sąsiadów. Jeżeli zakończona zostaje ceremonia szamana, również otrzymujesz 1 PZ.



### › TANIEC WĘŻA ‹

Twoja karta Kokopelli liczy się jak dwie karty Kokopelli, ale tylko w momencie, gdy ją zagrywasz.



**Przykład:** Zielony otrzymuje 2 PZ za zagranie karty Kokopelli, ponieważ ma rozpoczętą ceremonię taniec węża i matka nieba.

est. 1989

