



# Dzieta, MISTRZOW

**INSTRUKCJA**

# SPIS TREŚCI

• WPROWADZENIE I CEL GRY .....	3
• ELEMENTY GRY .....	3
• PRZYGOTOWANIE DO GRY .....	4
• LICZBA GRACZY .....	5
• ROZGRYWKA .....	6
– Retusz dzieła .....	6
– Gryzmolenie dzieła .....	7
• UZUPEŁNIENIE REKŁ .....	8
• PUNKTY ZA ARCYDZIEŁO .....	8
• POCZĄTEK NOWEGO ARCYDZIEŁA .....	9
• KONIEC GRY .....	9
• PRZYPOMNIENIA I UWAGI .....	10
• BIOGRAFIE .....	11

## WPROWADZENIE I CEL GRY

Jesteś artystą. No dobrze, tak naprawdę pracujesz w studiu z podobnymi sobie specjalistami, tworząc fałszyki. Czasem zdarza się Wam nawet pracować jednocześnie nad tym samym obrazem i, jak to w takich sytuacjach bywa, każde z Was chce przypisać sobie jego autorstwo, nadając temu wątpliwemu arcydziełu ostatnie szlify.

Ten z malarzy, który tego dokona, nie tylko przypisze sobie zasługi, ale zgarnie też całe wynagrodzenie. Stąd czasem warto pogryzmościć obraz, zamiast go retuszować... Zresztą sami się przekonacie. Grunt, że pierwszy artysta, który zgromadzi **25 \$**, wygra!

W tej kurtuazyjnej atmosferze urokliwego koleżeństwa tylko najsprytniejszy – lub mający szczęście – artysta może coś zarobić.

## ELEMENTY GRY

**25 kart arcydzieł**



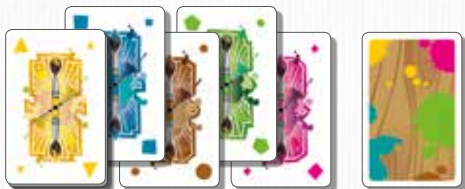
AWERS



REWERS

**60 kart maźnięć**

(po 12 w każdym z 5 kolorów)



AWERSY

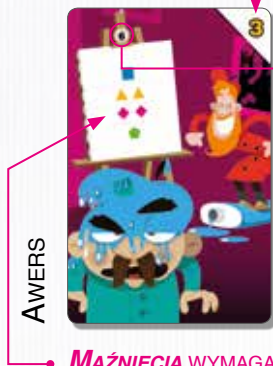
REWERS

## Opis karty *arcydziela*

---

KWOTA, JAKĄ OTRZYMA **PRZECIWNIK**, JEŚLI **DANE ARCYDZIEŁO ZOSTANIE ZNISZCZONE.**

KWOTA, JAKĄ OTRZYMA **ARTYSTA**, KTÓRY NADA DANEMU **ARCYDZIEŁU** OSTATNIE SZLIFY.



AWERS



REWERS

**MAŹNIĘCIA WYMAGANE DO UKOŃCZENIA DANEGO ARCYDZIEŁA.**

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Należy potasować karty *arcydzieł* i utworzyć z nich odkrytą talię (tak aby gracze widzieli pojedynek malarzy na awersie), którą należy umieścić na stole, w dogodnym dla wszystkich graczy miejscu.
- Należy potasować karty *maźnięć* i rozdać każdemu z graczy po 5 kart rewersami do góry. Te 5 kart stanowi rękę gracza. Z pozostałych kart należy utworzyć zakrytą talię, którą należy umieścić na stole, w dogodnym dla wszystkich graczy miejscu.
- Należy wylosować wierzchnią kartę *arcydziela* i umieścić ją na środku stołu. Po lewej i prawej stronie karty należy pozostawić puste miejsca na zagrywanie innych kart. Talia arcydzieł jest odkryta, dlatego gracze będą widzieć zarówno arcydzieło, o które aktualnie walczą, jak i następne arcydzieło.

Tak wygląda przygotowanie do gry dla 2 graczy.



Gracze są gotowi zacząć zabawę. Rozpoczyna gracz, który ostatnio był w galerii!

## LICZBA GRACZY

- Przy 2 graczach artyści zmierzą się ze sobą w pojedynku.
- Przy 3 graczach każdy artysta walczy z każdym.
- Przy 4 graczach artyści dzielą się na dwuosobowe zespoły (gracze w zespole powinni siedzieć naprzemiennie, tak jak pokazano to na rysunku).



W GRZE NA 3 LUB 4 GRACZY TURY ODBYWAJĄ SIĘ PO KOLEI, ZGODNIE Z KIERUNKIEM RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA.

## ROZGRYWKA

Rozgrzywka składa się z serii tur. Podczas swojej tury gracz zagrywa karty na obecne arcydzieło. Kiedy obecne *arcydzieło* zostanie ukończone albo zniszczone (pogryzmołone trzy razy), należy wziąć nowe *arcydzieło* i kontynuować rozgrywkę. Gracze kontynuują grę, dopóki jeden z nich (lub jeden z zespołów) nie zdobędzie 25 lub więcej \$. Podczas swojej tury gracz **musi** zagrać przynajmniej 1 kartę mażnięcia i zdecydować się na jedną z poniższych akcji:

**RETUSZ  
DZIEŁA**

ALBO

**GRYZMOLENIE  
DZIEŁA**

**PODCZAS SWOJEJ TURY GRACZ MOŻE WYKONAĆ TYLKO  
JEDNĄ Z POWYŻSZYCH AKCJI I NIE MOŻE SPASOWAĆ.**

Kiedy obecny gracz wykona wybraną akcję, przychodzi tura następnego gracza, który również staje przed wyborem jednej z dwóch akcji:  
**retuszować albo gryzmołić.**

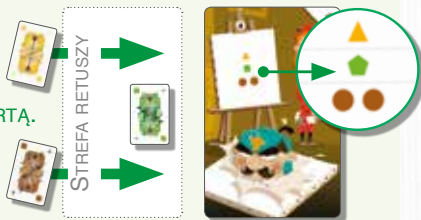
## RETUSZ DZIEŁA

Aby retuszować *arcydzieło*, gracz musi zagrać 1 lub więcej kart z ręki do strefy retuszy. Każda zagrana karta mażnięcia musi odpowiadać wymaganemu kolorowi, którego jeszcze brakuje.

**PRZYKŁAD. TO *ARCYDZIEŁO* MOŻNA RETUSZOWAĆ:**

- 1 ŻÓŁTYM MAŻNIĘCIEM,
- 1 ZIELONYM MAŻNIĘCIEM,
- 2 BRĄZOWYMI MAŻNIĘCIAMI.

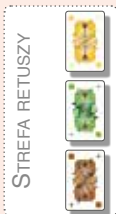
INNY GRACZ RETUSZOWAŁ JUŻ OBRAZ 1 KARTĄ.  
W TYM PRZYKŁADZIE GRACZ RETUSZUJE  
DZIEŁO, UMIESZCZAJĄC NA STOLE 1 ŻÓŁTE  
MAŻNIĘCIE I 1 BRĄZOWE MAŻNIĘCIE.



**Uwaga!** Jeśli gracz posiadałby na ręce jeszcze 1 brązową kartę, również mógłby ją zagrać.

# GRYZMOLENIE DZIEŁA

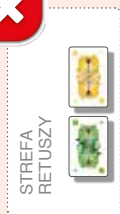
Aby pogryzmolić dzieło, gracz musi zagrać **1 kartę** do strefy gryzmołów.



TUTAJ GRACZ GRYZMOLI  
**ARCZYDZIEŁO**, UMIESZCZAJĄC NA  
STOLE **1 NIEBIESKIE MAŻNIĘCIE**.

## Uwagi na temat gryzmolenia:

- Gracz może zagrać tylko **1 kartę**,
- Gracz może zagrać tylko taką kartę, która nie mogłaby posłużyć do retuszu obecnego dzieła (czyli musi użyć koloru, którego nie brakuje).
- Gracz **musi** pogryzmolić dzieło, jeśli nie ma na ręce kart, którymi mógłby je retuszować.



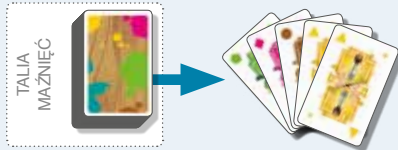
W TYM PRZYKŁADZIE GRACZ NIE MOŻE POGRYZMOLIĆ TEGO ARCZYDZIEŁA **BRĄZOWYM MAŻNIĘCIEM**, PONIEWAŻ TEGO KOLORU NADAL MOŻNA UŻYĆ DO RETUSZOWANIA.



W TYM PRZYKŁADZIE GRACZ MOŻE POGRYZMOLIĆ TO ARCZYDZIEŁO **ZIELONYM MAŻNIĘCIEM**, PONIEWAŻ TEGO KOLORU NIE MOŻNA JUŻ UŻYĆ DO RETUSZOWANIA (WYMAGANA **ZIELONA** KARTA ZOSTAŁA JUŻ ZAGRANA).

## UZUPEŁNIENIE RĘKI

Na koniec tury gracz dobiera na rękę tyle kart, aby mieć ich w sumie 5. Jeśli talia maźnięć się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową talię.



## PUNKTY ZA ARCYDZIEŁO

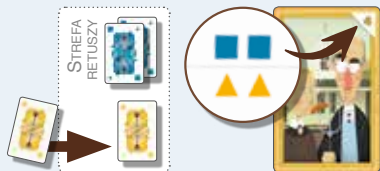
Za arcydzieło gracz może otrzymać punkty na jeden z dwóch sposobów.



Jeśli gracz zagrał do strefy retuszy ostatni brakujący kolor obecnego arcydzieła (ostatni szlif!), bierze daną kartę *arcydzieła*, odwraca ją na drugą stronę i umieszcza przed sobą.



W TYM PRZYKŁADZIE GRACZ UKOŃCZYŁ ARCYDZIEŁO, UMIESZCZAJĄC NA STOLE 1 ŻÓLTE MAŹNIĘCIE. GRACZ ODWRACA KARTĘ I UMIESZCZA JĄ PRZED SOBĄ. WŁAŚNIE ZAROBIL 4 \$.



ALBO

**Uwaga!** W grze na 4 graczy tylko jeden, wcześniej ustalony gracz w każdej z par umieszcza karty arcydzieł przed sobą.



Kiedy gracz zagra do strefy gryzmołów trzecią kartę gryzmołów, bezpowrotnie niszczy *arcydzieło* i rzeka się jego autorstwa. Zniszczone arcydzieło otrzymuje jego przeciwnik (albo przeciwnicy). Przeciwnik umieszcza je przed sobą **bez odwracania karty** – obraz zapewni mu pewną sumę pieniędzy (ale niższą, niż otrzymałby po retuszu).



W TYM PRZYKŁADZIE GRACZ ZNISZCZYŁ **ARCYDZIEŁO**, UMIESZCZAJĄC W STREFIE GRYZMOŁÓW TRZECIE **MAŹNIĘCIE**. NIE ODWRACAJĄC KARTY, NALEŻY JĄ UMIEŚCIĆ PRZED JEDNYM Z PRZECIWNIKÓW. TA KARTA BĘDZIE WARTĄ TYLE \$, ILE POKAZANO W JEJ ROGU.



**Uwaga!** W grze na 3 graczy zniszczone arcydzieła umieszcza się pomiędzy przeciwnikami. W ten sposób każdy z nich otrzymuje niewielką premię (zob. „Przypomnienia i uwagi” na końcu tej instrukcji).

## POCZĄTEK NOWEGO ARCYDZIEŁA

Kiedy obecne arcydzieło zostanie ukończone albo zniszczone, należy postąpić zgodnie z poniższymi instrukcjami.

- Należy odrzucić wszystkie karty ze strefy retuszy i strefy gryzmołów.
- Należy wziąć wierzchnie *arcydzieło* i umieścić je na stole. To nowe obecne *arcydzieło*.
- Gracz, który ukończył albo zniszczył poprzednie arcydzieło, uzupełnia rękę do 5 kart i **natychmiast odbywa kolejną turę**.

## KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy (albo zespół w grze na 4 graczy) zbierze karty *arcydzieł* o łącznej wartości 25 lub więcej \$. Ten gracz (albo zespół) zostaje zwycięzcą.

**Wyjątek!** Jeśli w grze na 3 graczy dwóch z grających zremisuje, muszą zawalczyć o jeszcze jedno *arcydzieło* (tylko we dwóch!). Zwycięzca bierze wszystko!

## PRZYPOMNIENIA I UWAGI

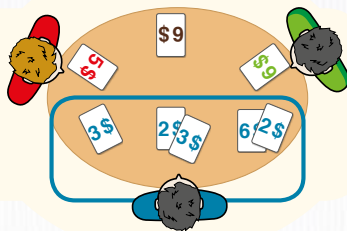
- W grze na 3 graczy do sumy pieniędzy gracza zalicza się wszystkie ukończone przez niego arcydzieła oraz pieniądze ze zniszczonych dzieł współdzielone z sąsiadami (z kart leżących pomiędzy 2 graczami).

W TYM PRZYKŁADZIE **NIEBIESKI GRACZ MA 16 \$:**

**5\$** ZAROBIŁ SAM,

**3\$** DZIELI Z CZERWONYM GRACZEM,

**8\$** DZIELI Z ZIEŁONYM GRACZEM.



- Jeśli talia maźnięć się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i uczynić z niego nową talię.
- Pasowanie jest surowo zabronione! Podczas swojej tury gracz musi zagrać przynajmniej 1 kartę albo do strefy retuszy, albo strefy gryzmołów.
- Kiedy gracz ukończy albo zniszczy arcydzieło, uzupełnia swoją rękę i od razu odbywa dodatkową turę.
- Odkryta talia arcydzieł sprawia, że gracze wiedzą, jakich kolorów będą potrzebować przy następnej karcie. To może mieć strategiczne znaczenie...



## MIKE ELLIOTT

Jestem projektantem gier z Seattle z 20-letnim doświadczeniem. Rozpocząłem karierę w Wizards of the Coast, pracując przy „Magic: The Gathering”, do którego stworzyłem ponad 1000 kart i 30 dodatków, w tym wiele popularnych mechanik, na przykład „Slivers”. Jestem znany z kolekcjonerskich gier karcianych, zaprojektowałem ich ponad 10, w tym japońskie hity takie jak „Duel Masters” czy „Battle Spirits”. Myślę, że mógłbym zawalczyć o rekord w liczbie zaprojektowanych kolekcjonerskich gier karcianych. W ostatnich latach stworzyłem dużo gier planszowych, w tym popularne tytuły, takie jak „Quarriors”, „Kamień Gromu” czy „Star Trek Fleet Captains”. Ostatnie projekty oddałem w serii „Duel Masters”, która wyprzedzała się tuż po premierze. Proponowałem SpaceCowboys wiele pomysłów na gry, aż wreszcie udało się jeden sprzedać – zapraszając ich na wino, które, jak się okazuje, jest we Francji bardzo popularne (kto by pomyślał?). CROC to jedna z moich ulubionych osobowości przemysłu gier planszowych. Mam nadzieję na długą i owocną współpracę ze SpaceCowboys, przynajmniej dopóki nie przejdę na emeryturę, nie wyprowadzę się na jakąś ładną tropikalną wyspę i nie zajmę się na poważnie moim prawdziwym życiowym celem, czyli panowaniem nad światem.

## PANDALUNA

Lubię rysować małe kreskówkowe ludziki o dziwnych rysach, uwielbiam głupie żarty i jestem największym fanem Érica Judora. Zawsze rysowałem i zawsze będę to robił (ten cytat zaskarbił mi nagrodę za „Najsłabszy cytat 2016 roku”). Przespałem, tzn. przepracowałem, szkółę projektantów i obecnie pracuję jako bazgraj (fachowe określenie na ilustratora/grafika) w Ho’okipa Studio w Colomiers (Francja). Co jeszcze? Wszystko dobrze, dziękuję!



**hookipa**  
STUDIO  
WWW.HOOKIPA.COM

**PROJEKT GRY: MIKE ELLIOTT**  
**OPRAWA GRAFICZNA: PANDALUNA**



Dziel Mistrzów zostało wydane  
przez JD Éditions - SPACE Buddies  
238, rue des frères Farman,  
78530 BUC - Francja

© 2016 SPACE Buddies. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji na temat „Dziel Mistrzów” i SPACE Buddies  
znajdziesz na stronie [WWW.SPACBUDDIES.FR](http://WWW.SPACBUDDIES.FR),  
na [f/SpaceCowboysUS](https://www.facebook.com/SpaceCowboysUS) i [@Spacecowboys1](https://twitter.com/Spacecowboys1).



**POTRZEBUJESZ POMOCY?  
OBSŁUGA KLIENTA  
[sklep@rebel.pl](mailto:sklep@rebel.pl)**