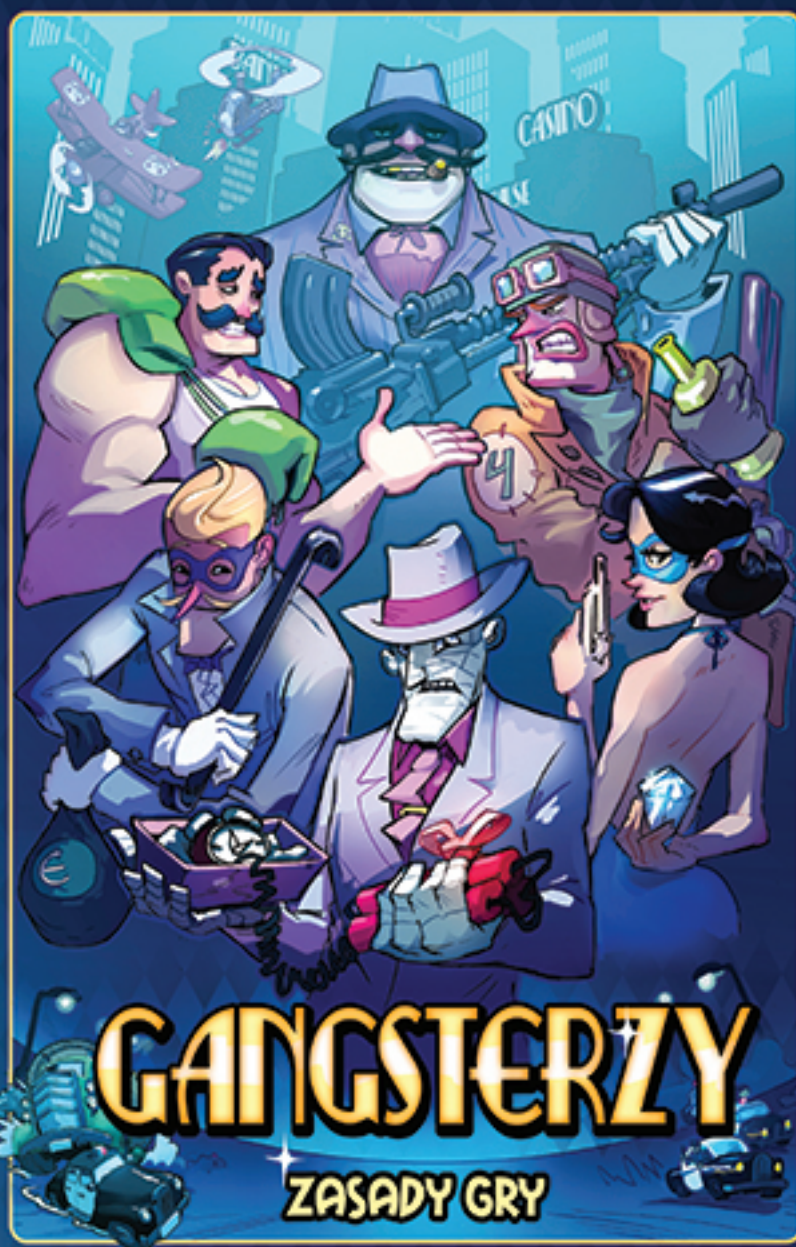




GANGSTERZY

ZABAWNA KRYMINALNA GRA KARCIANA

WPROWADZENIE

Gangsterzy to gra dla 3-5 osób. Każdy z graczy wciela się w postać Szefa Gangu i stara się przejąć kontrolę nad miastem Crimetown.

Swoich Gangsterów zagrywa się z ręki na stół i wysyła się do wykonania różnego rodzaju przestępstw. Można je wykonywać w pojedynkę lub w sojuszu z innym graczem. Jeśli uda się wykonać przestępstwo, Status gracza biorącego w nim udział wzrasta, co daje mu możliwość zagrywania lepszych kart.

Każda karta posiada oznaczenie Statusu, po zdobyciu którego można ją zagrać. Możesz także sabotować przestępstwa innych graczy tak, aby zbyt szybko nie podnosili oni swojego Statusu.

Aby sabotować przestępstwa innych graczy możesz zagrywać posiadane przez siebie karty Wpływów oraz używać akcji swoich Gangsterów.

CEL GRY

Pierwszy gracz, który zdobędzie 20 punktów Statusu wygrywa rozgrywkę.

- * Jeśli dwóch lub więcej graczy zdobędzie 20 lub więcej punktów Statusu w tym samym momencie, wygrywa gracz z największą całkowitą ilością punktów Statusu.
Jeśli nadal jest remis zwycięstwo jest wspólne.

- * Alternatywnie: Jeśli talia kart Przestępstw zostanie wyczerpana, gracz z największą aktualnie ilością punktów Statusu wygrywa.



RODZAJE KART

W grze **Gangsterzy** występuje 6 różnych typów kart.

KARTY PASYWNE

Aktualny Status



Lokacja



Szef Gangu



KARTY AKTYWNE

Wpływy



Przestępstwo



Gangster



Karty Wpływów oraz karty Gangsterów należą do Kart Zdarzeń

Dodatkowym elementem występującym w grze są żetony. Rozróżniamy 2 typy żetonów:

Žetony Statusu



Žetony Monety



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed przystąpieniem do rozgrywki podziel karty według typów, a następnie rozłóż je i rozdaj w poniższy sposób:

- * Weź X losowych kart Gangsterów ze Statusem 5 lub mniejszym i umieść ich odkrytych osobno na stole tworząc z nich Więzienie. X jest równy ilości graczy.
- * Przetasuj i połącz wszystkie karty Przepiękstw zakryte na środku stołu (opcjonalnie na planszy) tworząc z nich talię kart Przepiękstw.
- * Przetasuj i połącz wszystkie karty Zdarzeń (karty Wpływów i Gangsterów) zakryte na środku stołu (opcjonalnie na planszy) tworząc z nich talię kart Zdarzeń.
- * Każdy gracz pobiera kartę Aktualny Status i układa ją na stole przed sobą zaznaczając wartość startową 5 dowolnym żetonem Statusu (początkowa wartość Statusu każdego gracza).
- * Każdy gracz pobiera 6 kart Zdarzeń z talii, które trafiają na jego rękę.

ŚRODEK STOŁU



PRZED KAŻDYM GRACZEM

SIEDZIBA



RĘKA GRACZA



W celu zwiększenia wpływu taktyki na rozgrywkę można wprowadzić karty Szefa Gangu oraz karty Lokacji. Każdy z graczy może pobrać dowolną kartę Szefa Gangu i położyć ją w swojej Siedzibie. Karty Lokacji układa się na środku stołu (opcjonalnie na planszy).

ZAGRYWANIE KART

Wszystkie karty Wpływów oraz karty Gangsterów posiadają cyfrę umieszczoną w lewym górnym rogu karty na fioletowym tle. Liczba ta określa wymagany Status do zagrania tej karty.

* Aby móc zagrać dowolną kartę, Twój Aktualny Status musi być **równy lub większy**, niż Status określony na danej karcie.

Ważne: Wymagany Status nie jest odejmowany od Twojego Aktualnego Statusu, a jedynie służy do określenia, czy możesz zagrać daną kartę, czy też nie.

* **Nie ma limitu ilości** zagrywanych kart Wpływów lub Gangsterów tak długo, jak masz odpowiedni poziom Statusu, aby daną kartę zagrać.

Zaczynasz rozgrywkę ze **Statusem 5**, jednak będzie on się zmieniał podczas rozgrywki. Na karcie Aktualnego Statusu zaznaczaj żetonem aktualną jego wartość.



Aby zagrać tą kartę musisz posiadać Aktualny Status 9.

Do zagrania karty Przystępstwa będziesz potrzebował również określonej na niej Siły Gangu. Każda karta Gangstera posiada wartość 1 Siły Gangu, chyba że karta mówi inaczej (niektóre karty Gangsterów posiadają wartość 2 lub 3 Siły Gangu).



Aby zagrać tą kartę musisz posiadać Siłę Gangu 5.

Możesz zdobywać dodatkowe punkty Statusu poprzez wykonywanie Przystępstw.



Zdobądź 4 punkty Statusu za wykonanie tego Przystępstwa (lub utrac 4 punkty, jeśli Przystępstwo się nie powiedzie).

Spadek Statusu: Jeśli Twój Status spadnie poniżej wartości danej karty Gangstera w swojej Siedzibie, musisz natychmiast pobrać taką kartę z powrotem na rękę.

TURA

Rozgrywkę zaczyna najmłodszy gracz. Kiedy zakończy on swoją turę, następny gracz po jego lewej stronie zaczyna swoją turę i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Każda tura podzielona została na fazy, które zostały dokładnie opisane na stronie 6.



0. Początek Twojej Tury (faza opcjonalna)

Podczas tej fazy możesz sprzedawać lub kupować karty Lokacji. Szczegółowy opis znajduje się w dalszej części instrukcji.

1. Faza Dobierania Kart

Dobierz 1 kartę Zdarzenia z talii i dołóż ją na swoją rękę.

2. Faza Gangsterów

W tej fazie możesz zagrać z ręki dowolną ilość kart Gangsterów do swojej Siedziby, jeżeli oczywiście Twój Aktualny Status na to pozwala.

Podczas tej fazy możesz również wymienić 1 Gangstera ze swojej ręki na innego aktualnie znajdującego się w Więzieniu, ale tylko na takiego, który posiada niższy koszt Statusu od tego, którego wymieniasz z ręki.

3. Faza Przestępstwa lub Koniec Tury

W tej fazie możesz zdecydować czy:

- * Pobierasz 1 kartę z talii kart Zdarzeń i kończysz swoją turę (przejdź do punktu 5).
- * Pobierasz kartę Przestępstwa i próbujesz ją rozegrać (przejdź do punktu 4).

4. Faza Przestępstwa

Rozgrywanie Przestępstwa nie jest obowiązkowe. Jeśli zdecydujesz się na jego rozegranie i Ci się powiedzie, otrzymujesz punkty Statusu podane w prawym dolnym rogu karty. Jeśli natomiast Ci się nie powiedzie tracisz punkty Statusu podane w prawym dolnym rogu karty. Jeśli na końcu fazy Przestępstwa nadal posiadasz wymaganą Siłę Gangu, to Przestępstwo uważa się za udane.

4a. Zbieranie informacji

Pobierz z talii wierzchnią kartę Przestępstwa.

- * Rozegraj kartę Przestępstwa (przejdź do punktu 4b) lub zakończ tą fazę.
- * Jeśli karta Przestępstwa nie została rozegrana odłóż ją na stos kart Przestępstw odrzuconych i przejdź do punktu 5.

4b. Organizacja Przestępstwa

Aby zacząć rozgrywać pobraną kartę Przestępstwa musisz posiadać Siłę Gangu określoną w lewym górnym rogu karty Przestępstwa.



Obliczanie Siły Gangu potrzebnej do wykonania Przystępstwa

- * Każda karta Gangstera wyłożona przez Ciebie do swojej Siedziby ma wartość 1 Siły Gangu (chyba, że na karcie jest napisane inaczej). Musisz wybrać, którzy Gangsterzy z Twojej Siedziby będą uczestniczyli w tym Przystępstwie poprzez wysunięcie ich kart do przodu.
- * Możesz także zawierać sojusze z innymi graczami (jednak tylko z jednym na raz). Jeśli inny gracz zgodzi się przyłączyć do tego Przystępstwa, musi określić w ten sam sposób, którzy z jego Gangsterów będą brali w nim udział.
- * Siłę Gangu można również zwiększać poprzez zagrywanie kart Wpływów. Każdy z graczy uczestniczący w danym Przystępstwie może zagrywać dowolną ilość tych kart.

Ważne: Można zwiększać Siłę Gangu ponad wymaganą wartość potrzebną do rozegrania danego Przystępstwa.

4c. Przystępstwo w toku

- * Jeśli wykonałeś powyższe czynności musisz określić pozostałym graczom, że "Przystępstwo jest w toku".
- * W tym momencie nie możesz już dokładać innych kart Gangsterów do tego Przystępstwa, ani ich wymieniać na innych (chyba, że jakaś karta mówi inaczej).
- * Jeśli "Przystępstwo jest w toku", pozostali gracze mogą w tym momencie zagrywać swoje karty Wpływów lub używać akcji swoich Gangsterów, aby utrudnić lub uniemożliwić wykonanie tego Przystępstwa.
- * Jeśli żaden z graczy nie próbował przeszkodzić lub nie przeszkodził w wykonaniu tego Przystępstwa, możesz ogłosić, że "Przystępstwo jest zakończone".

4d. Wynik

- * Jeśli Przystępstwo zakończyło się sukcesem, otrzymujesz (jeśli w Przystępstwie brał udział inny gracz to on również) punkty Statusu określone na karcie tego Przystępstwa podane w prawym dolnym rogu tej karty.
- * Jeśli wymagana Siła Gangu NIE została utrzymana do zakończenia Przystępstwa, tracisz (sojusznik biorący w nim udział również traci) punkty Statusu określone w prawym dolnym rogu karty Przystępstwa.

Po rozpatrzeniu wyniku należy zaznaczyć wartość Aktualnego Statusu żetonem.

4e. Po Przystępstwie

Niektóre karty Wpływów mogą zostać zagrane TYLKO po skończonym Przystępstwie, to jest moment, w którym można takie karty zagrywać.

5. Koniec Tury

Odrzuć wszystkie nadmiarowe karty ze swojej ręki tak, abyś posiadał ich maksymalnie 8 na ręce. Następnie Twoja tura się kończy i gra przechodzi do następnego gracza.



SZCZEGÓŁOWY OPIS KART

W tej części instrukcji znajduje się szczegółowy opis wszystkich rodzajów kart występujących w grze **Gangsterzy** oraz opis innych ważnych akcji.

KARTA STATUSU

Na tej karcie każdy z graczy określa swój Aktualny Status.

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę ze Statusem 5, a wygrywa jeśli jego Status osiągnie wartość 20.

Do zaznaczenia Aktualnego Statusu gracza służy żeton, który umieszczamy na odpowiedniej wartości na karcie.



WIĘZIENIE

Więzienie jest specjalnym stosem kart, gdzie trafiają aresztowani Gangsterzy. Na początku rozgrywki znajduje się tam X kart Gangsterów, gdzie X oznacza ilość graczy w rozgrywce. Status każdego Gangstera w Więzieniu nie może być większy niż 5. Każdy Gangster będący w Więzieniu jest nieaktywny i nie jest częścią żadnego gangu. Niektóre karty pozwalają na ucieczkę danego Gangstera z Więzienia, jeśli taką kartę zagrasz - Gangster trafia na Twoją rękę.

Podczas Fazy Gangsterów możesz również wymienić 1 Gangstera ze swojej ręki na innego aktualnie znajdującego się w Więzieniu, ale tylko na takiego, który posiada niższy koszt Statusu od tego, którego wymieniasz z ręki.

KARTA SZEFA GANGU - OPCJONALNIE

Karta Szefa Gangu dodaje specjalne zasady do gry oraz korzyści i straty dla korzystającego z niej gracza.

Używanie kart Szefów Gangów jest opcjonalne, każdy z graczy może sam zdecydować, czy będzie jej używał, czy też nie. Zaleca się jednak, aby wszyscy gracze ich używali, jeśli chociażby jeden z graczy się na to zgodzi.

Podczas przygotowania do gry połóż kartę Szefa Gangu w widocznym miejscu w swojej Siedzibie.

Karta Szefa Gangu jest kartą pasywną i nie liczy się jako karta Gangstera.



KARTA GANGSTERA

Karty Gangsterów służą do wykonywania Przepływstw i posiadają również unikalne akcje.

Karty Gangsterów mogą wejść do gry TYLKO z Twojej ręki podczas Fazy Gangsterów w Twojej turze.

Kiedy taka karta zostanie zagrana należy ją umieścić w swojej Siedzibie odkrytą.

Każda karta Gangstera ma wartość Siły Gangu 1, chyba że karta mówi inaczej.

Każda karta Gangstera posiada **Akcję** lub **Cechę**, niekiedy obie. Opis każdej Akcji lub Cechy znajduje się na każdej karcie.

Cecha Gangstera jest efektem pasywnym i można jej użyć tylko we wskazanym na karcie momencie.

Akcja Gangstera może zostać aktywowana poprzez odrzucenie odpowiedniej ilości kart z ręki gracza na stos kart odrzuconych co pokazuje poniższy symbol na karcie:



Odrzuć 2 dowolne karty z ręki, aby wykonać tą Akcję.

Akcje Gangsterów mogą być używane tak często jak chcesz, a ich efekt jest natychmiastowy. Jeśli jakiś Gangster zostanie zabity, jego karta trafia na stos kart Zdarzeń odrzuconych. Aresztowani Gangsterzy trafiają do Więzienia.

KARTA PRZESTĘPSTWA

Wykonywanie Przepływstw jest najprostszym sposobem na podniesienie swojego Statusu.

Karta Przepływstwa może być zagrana TYLKO w Fazy Przepływstwa w Twojej turze.

Opis karty Przepływstwa dotyczy gracza, który podjął się jego wykonania oraz jego sojusznika (jeśli jest).

Karty Przepływstwa są odrzucane na stos kart odrzuconych Przepływstw na końcu Fazy Przepływstwa.

Wyróżniamy 4 typy Przepływstw:

Niektóre karty Gangsterów posiadają dodatkowe **Cechy** dla konkretnego typu Przepływstwa.



Rabunek



Oszustwo



Hazard



Przemysł



KARTA WPŁYWÓW

Karty Wpływów oddziałują bezpośrednio na Status, na Gangsterów oraz na Przestępstwa.

Karta Wpływów może być zagrana **zawsze**, jeśli posiadasz wymagany Status, chyba że karta mówi inaczej.

Efekt działania karty Wpływów jest natychmiastowy.

Jeśli karta Wpływów zostanie zagrana odrzuca się ją na stos kart odrzuconych Zdarzeń.

Nie ma limitu zagrywania kart Wpływów przez graczy.

Na kartach Wpływów znajdziemy różne symbole - są to typy Wpływów:



Więzienie



Karty



Dezercja



Status



Zabójstwo



Siła Gangu



Anulacja



KARTA LOKACJI - OPCJONALNIE

Karty Lokacji można kupować i sprzedawać. Dają one graczom dodatkowe możliwości podczas rozgrywki.

Podczas przygotowania do gry połóż wszystkie karty Lokacji odkryte na środku stołu (lub planszy).

Podczas fazy "Początek Twojej Tury" możesz zakupić jedną kartę Lokacji płacąc za nią punktami Statusu. Jeśli kupisz kartę musisz odpowiednio obniżyć swój Aktualny Status.



Zmniejsz swój Status o 2 punkty, aby kupić tą kartę.



Kiedy kupisz kartę Lokacji połóż ją odkrytą przed sobą w swojej Siedzibie. Efekt opisany na tej karcie działa od momentu jej zakupu tak długo, jak długo będziesz posiadał tą kartę.

Inny gracz może zaoferować Tobie kupno tej karty "na początku jego tury". Licytujesz i handlujesz punktami Statusu. Jeśli zgodzisz się sprzedać tą kartę, kupujący zmniejsza, a sprzedający zwiększa o tyle samo swój Status. Gracz, który kupił tą kartę natychmiast kładzie ją odkrytą w swojej Siedzibie i może z niej korzystać.

WYBIERANIE CELU

Niektóre karty wymagają od gracza wybrania celu.
Kiedy zagrywasz taką kartę sam decydujesz jaki będzie jej cel.



KARTY NA TWOJĘ RĘCĘ

Zaczynasz grę posiadając 6 losowych kart Zdarzeń na swojej ręce.

Jeśli na końcu swojej tury posiadasz więcej niż 8 kart, musisz odrzucić nadmiarowe na stos kart odrzuconych Zdarzeń. Samemu decydujesz, które karty odrzucasz.

Ważne: Pamiętaj, że jeśli posiadasz w danym momencie więcej niż 8 kart na ręce, zamiast je odrzucić, możesz je wydać np. na Akcję Gangstera (jeśli taką posiada).

ZMIANA STATUSU I KONSEKWENCJE

Status przedstawia Twój sukces. Podwyższając go będziesz mógł zagrywać więcej kart w swojej turze. Gangsterzy szanują swoich Szefów, jednak jeśli Twój Status spadnie poniżej Statusu Gangstera aktualnie będącego w Twojej Siedzibie, natychmiast cofasz taką kartę na swoją rękę.

Jeśli Twój Status spadnie poniżej wymaganej wartości do wykonania Przystępstwa zanim ogłosisz "Przystępstwo w toku", taką kartę Przystępstwa należy odrzucić na stos kart Przystępstw odrzuconych i nie rozgrywać jej w tej turze.

Kiedy "Przystępstwo jest w toku" nie może zostać anulowane z powodu utraty punktów Statusu (np. poprzez zagrywanie kart Wpływów przez innych graczy).

SŁOWNICZEK WYRAZÓW

Poniżej znajdziesz wyjaśnienia pojęć stosowanych w grze *Gangsterzy*.

Przystępstwo: Moment, kiedy Przystępstwo jest w toku (Faza Przystępstwa 4c).

Aresz: Przeniesienie Gangstera do Więzienia. Gangsterzy mogą zostać aresztowani TYLKO w Fazie Przystępstwa (4c).

Sojusznik: Gracz, który dodaje swoich Gangsterów do wykonania Przystępstwa przez innego gracza.

Anuluj: Anuluj efekt właśnie zagranej karty lub Akcji Gangstera.

Dezercja: Przeniesienie Gangstera z gangu innego gracza do swojej Siedziby. Od tej chwili ten Gangster jest częścią Twojego gangu. Nie można przenosić Gangsterów będących w Więzieniu lub właśnie aresztowanych.



Zmus do przyłączenia się: Czasowo zmuszasz Gangsterów z innego gangu do przyłączenia się do wykonania aktualnego Przepięstwa podczas fazy "Organizacja Przepięstwa - 4b". Mozesz używać teraz ich Akcji oraz ich Cech. Jeśli karta nie wskazuje inaczej, po wykonaniu tego Przepięstwa Gangsterzy wracają do swojego gangu. Zmuszony Sojusznik nie traci, ani nie zdobywa punktów Statusu wynikających z tego Przepięstwa.

Płeć Gangstera: W grze mozesz wyróżnić Gangsterów zarówno płci męskiej, jak i żeńskiej - płeć Gangstera przedstawia ilustracja na karcie.

Twój Gang: Wszyscy Twoi Gangsterzy w Twojej Siedzibie (karty wyłożone przed Tobą) oraz ci biorący udział w rozgrywanym przez Ciebie Przepięstwie.

Zabójstwo: Usuń kartę Gangstera z gry i odłóż ją na stos kart odrzuconych Zdarzeń.

Kradzież Statusu: Dodaj X punktów Statusu do swojej aktualnej wartości Statusu, usuń X punktów Statusu z gracza, który jest celem tego efektu.

Najwyższy lub Najniższy Status: Jeśli jakaś karta wymaga od Ciebie wybrania gracza z "najwyższym" lub "najniższym" Statusem, spójrz na aktualny poziom Statusu każdego z graczy i wybierz odpowiedniego. Jeśli więcej niż jeden gracz ma taką samą wartość Statusu, mozesz wybrać dowolnego z nich.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

WERSJA PODSTAWOWA

- * 25 kart Przepięstw
- * 40 kart Wpływów
- * 35 kart Gangsterów
- * 5 kart Aktualnego Statusu
- * Instrukcja do gry
- * 6 żetonów Statusu
- * 2 żetony Monety

DODATEK DO GRY

- * 5 kart Szefa Gangu
- * 4 karty Przepięstw
- * 4 karty Wpływów
- * 6 kart Gangsterów
- * 3 karty Lokacji
- * 1 karta z Symbolami



____TWÓRCY GRY____

WERSJA ANGIELSKA

Autorzy gry: Paul van der Meer & Robin Keijzer

Wstęp i tekst: Paul van der Meer

Opracowanie graficzne: Robin Keijzer



Gang Up!©2013-2015 Paul van der Meer & Robin Keijzer

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie: Czacha Games

Edycja i skład: Czacha Games

Zwiastun gry: Witek Szrajber



Gangsterzy©2015 Czacha Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Specjalne podziękowania za pomoc w realizacji dla:

- * Klubu Fantastyki ARDA z Poznania
- * Wuja Demona i Szwagra
- * Wszystkich wspierających projekt podczas kampanii na wspieram.to

____PATRONI MEDIALNI____



BESTIARIUSZ
potwornie fantastyczny



© 2013-2015 PAUL VAN DER MEER & ROBIN KEIJZER

© 2015 CZACHA GAMES

