

FRIEDEMANN FRIESE

PIĘTASZEK

Wstęp

W trakcie gry wcielasz się w postać Piętaszka* spędzającego czas na dzikiej wyspie. Po tym, jak niespodziewanie Robinson rozbił swój statek u wybrzeży wyspy i zamieszkał na plaży, w twoje spokojne życie wkraść się niepokój. Aby pomóc Robinsonowi opuścić wyspę starasz się pomóc mu w doskonaleniu podstawowych umiejętności przeżycia w konfrontacji z zagrożeniami występującymi na wyspie. Jeśli na koniec gry Robinson pokona dwóch piratów, to uda mu się opuścić wyspę, a ty odzyskasz swój ukochany spokój ...

** inspiracja na podstawie książki »Robinson Crusoe« Daniela Defoe.*

Cel gry

»Piętaszek« jest grą dla jednej osoby. Twoim zadaniem jest prowadzenie Robinsona przez zawiłości gry. Aby w końcu opuścić wyspę, będzie musiał przeżyć starcie z dwoma piratami.

W trakcie gry ograniczone zdolności Robinsona są reprezentowane przez stos kart. Jeśli zdrowie Robinsona jest w dobrej kondycji, może umyślnie przegrać walkę z zagrożeniami wyspy. Wykorzystuj więc sprytnie punkty życia Robinsona i wybieraj walkę przeciwko takim zagrożeniom, które pozostawiają Robinsona dobrej kondycji.

Gra oferuje **kilka poziomów trudności**. Na początku wytłumaczymy ci najłatwiejszy wariant (poziom 1). Gdy tylko wygrasz na tym poziomie, możesz spróbować gry na trzech trudniejszych poziomach tak, aby finalnie wygrać grę na poziomie 4!

Elementy gry oraz sposób ich rozkładania zostały wyjaśnione w dodatku do instrukcji.

Aby łatwiej zrozumieć zasady, najpierw zapoznaj się z poszczególnymi elementami gry i odpowiednio je rozłóż je na stole. Następnie dokończ czytać poniższą instrukcję.

Przebieg gry

W każdej rundzie gry będziesz pomagał Robinsonowi walczyć z jednym zagrożeniem. Grę rozpoczynasz w etapie zielonym, w którym zagrożenia są w większości nieszkodliwe. Niestety, to samo można powiedzieć o umiejętnościach Robinsona (mamy na myśli twoje karty walki). Może się więc zdarzyć, że przegrasz kilka pierwszych walk z tymi – relatywnie łatwymi do pokonania – zagrożeniami.

W każdej rundzie rozegraj następujące akcje w podanej poniżej kolejności:

1. Pociągnij dwie karty zagrożeń.

Pociągnij dwie karty z wierzchu stosu kart zagrożeń. Wybierz jedną z nich i połóż przed Robinsonem. Reprezentuje ona aktualne zagrożenie. Połóż drugą kartę na stosie odrzuconych kart zagrożeń.

2. Walka z zagrożeniem.

Na tym etapie gry ważna jest ta strona karty aktualnego zagrożenia, która reprezentuje zagrożenie. Białe pole  po lewej stronie karty zagrożenia pokazuje liczbę darmowych kart walki, które możesz pociągnąć, aby walczyć z zagrożeniem. Podczas zielonego etapu musisz zebrać karty o łącznej sile równej lub przekraczającej zieloną wartość podaną w polu siły zagrożenia  przedstawioną na karcie aktualnego zagrożenia. W tym celu ciągniesz kolejno karty ze stosu Robinsona i kładziesz je odkryte z **lewej strony karty zagrożenia**. Możesz w ten sposób pociągnąć maksymalnie liczbę kart równą liczbie wskazanej w białym polu karty zagrożenia.

Po tym, gdy pociągniesz wszystkie darmowe karty, możesz również **dodatkowo poświęcić punkty życia** (odłóż je do zasobów ogólnych): za każdy poświęcony punkt życia możesz pociągnąć jedną kartę walki.

Możesz kontynuować poświęcanie punktów życia po to, aby ciągnąć kolejne karty. Wszystkie dociągnięte w ten sposób **dodatkowe** karty umieszczasz odkryte **po prawej stronie karty zagrożenia**. Poprawne umieszczanie kart (po lewej lub prawej stronie karty zagrożenia) jest ważne z uwagi na specjalne zdolności.



Położ jedną darmową kartę walki.

2 dodatkowe karty walki ...



... każda za jeden poświęcony punkt życia!

Po pociągnięciu karty walki możesz zdecydować się wykorzystać specjalne zdolności dowolnej z wyciągniętych odkrytych kart walki – bez względu na jej umieszczenie po lewej czy prawej stronie karty zagrożenia. Możesz wykorzystać każdą zdolność specjalną tylko raz w trakcie walki z zagrożeniem. Obróć wykorzystaną kartę o 90°.

Tylko po pełnym wykorzystaniu zdolności specjalnej możesz skorzystać ze zdolności innej karty (*patrz: zdolności specjalne na stronie 10*). Ze zdolności specjalnych możesz korzystać w dowolnej kolejności.

W trakcie walki **obowiązkowo** musisz **podporządkowywać** się zdolnościom specjalnym, które są wskazane na kartach starzenia się (*patrz strona 12*)!

Po tym, jak pociągniesz **co najmniej jedną kartę walki** w trakcie walki z zagrożeniem, możesz zdecydować o zaprzestaniu ciągnięcia kolejnych kart ze stosu Robinsona nawet, jeśli jest to mniej niż liczba wskazana w białym polu. Zasada dociągania mniejszej liczby kart jest przydatna zwłaszcza w momencie, gdy udało się rozprawić z zagrożeniem (*patrz »3.A Czy wygrałeś walkę?»*) albo gdy celowo chcesz przegrać to starcie (*patrz »3.B Czy przegrałeś walkę?»*).

Bardzo ważne w trakcie gry jest decydowanie czy poświęcać kolejne punkty życia aby wygrać walkę, czy celowo ją poddać i zapłacić za usunięcie złych kart. Obie możliwości stanowią podstawę układania strategii. Nie jest więc niczym dziwnym poddanie kilku pierwszych walk w zielonym etapie gry.

Walka nie kończy się automatycznie nawet wtedy, gdy zostałeś pokonany lub zdecydowałeś poddać walkę. Możesz skorzystać z niewykorzystanych jeszcze specjalnych zdolności zanim zadeklarujesz koniec walki. Gdy jesteś na to gotowy, walka się kończy. W tym momencie musisz podsumować siłę kart Robinsona.

3. Zakończenie walki

A: Czy wygrałeś walkę?

Jeśli suma siły wszystkich odkrytych kart walki jest **równa lub większa** od siły zagrożenia (w odpowiednim kolorze), pokonałeś zagrożenie i **wygrujesz walkę**. W nagrodę weź kartę pokonanego zagrożenia i umieść ją wraz ze wszystkimi swoimi odkrytymi kartami walki na stosie odrzuconych kart Robinsona. Uzyskana w ten sposób **karta zagrożenia** zamienia się w nową **kartę walki** w stosie Robinsona. Od tej chwili będziesz korzystać z dolnej części tej karty (strona wiedzy).



Przykład (wygrywasz walkę):

Po poświęceniu punktu życia Robinson z sukcesem odkrywa kolejny obszar wyspy dzięki dociągnięciu dodatkowej karty »Genialny«. W wyniku tej akcji Robinson wygrywa walkę. Zdobyta karta zagrożenia zamienia się w kartę wiedzy i będzie pomocna w dalszej grze.

B. Czy przegrałeś walkę?

Za przegraną walkę (celowo lub jakkolwiek inaczej), gdy łączna suma siły wszystkich twoich odkrytych kart walki jest niższa od siły zagrożenia, musisz zapłacić punktami życia. Odlóż do zasobów ogólnych tyle punktów życia, ile punktów zabrakło ci do wygrania walki (różnica pomiędzy siłą zagrożenia a łączną siłą wynikającą z twoich odkrytych kart waki).

W zamian za **punkty życia**, które straciłeś w ten sposób, możesz **zniszczyć odkryte karty walki** (czyli usunąć je z gry). Za każdy punkt życia możesz zniszczyć jedną kartę Robinsona albo jedną kartę wiedzy . Za każde **dwa punkty życia** możesz zniszczyć jedną kartę **starzenia się** . Musisz odkładać karty niepokonanych zagrożeń na stos odrzuconych kart zagrożeń. Pozostałe w grze odkryte karty walki odłóż na stos odrzuconych kart Robinsona. Nie wolno ci ani ignorować punktów siły na niektórych odkrytych kartach walki, ani »poświęcać« dodatkowych punktów życia aby niszczyć dodatkowe, niechciane odkryte karty walki. Możesz niszczyć odkryte karty walki, które zostały zagrane w trakcie bieżącej walki. Nie wolno ci jednak niszczyć kart w stosie Robinsona, w stosie odrzuconych kart Robinsona oraz bieżącej karty zagrożenia.

4. Zaczynj ponownie od akcji 1.

Jeśli w stosie kart zagrożeń pozostały co najmniej dwie karty rozpocznij kolejną rundę od akcji 1. Pociągnij dwie karty zagrożeń, wybierz jedną, z którą będziesz walczyć w bieżącej rundzie.

Jeśli w stosie kart zagrożeń pozostała **tylko jedna karta**, pociągnij ją i zdecyduj, czy chcesz walczyć z tym zagrożeniem. Jeśli zdecydujesz się nie walczyć, możesz odrzucić tę kartę bez walki i przejść do kolejnego etapu.

Jeśli stos kart zagrożeń jest pusty, przechodzisz do kolejnego, znacznie trudniejszego etapu. Umieść kartę z wierzchu stosu etapów w pudełku i kontynuuj grę. Po etapie zielonym następuje etap żółty, a po żółtym czerwony. Po zakończeniu czerwonego etapu musisz walczyć z piratami. Na początku nowego etapu potasuj stos odrzuconych kart zagrożeń i rozpocznij kolejną rundę od akcji 1.

Brak kart walki w stosie kart Robinsona

Podczas całej gry obowiązuje następująca zasada: jeśli musisz lub chcesz pociągnąć jedną lub więcej kart walki ze stosu Robinsona, ale nie ma w nim takiej liczby kart, którą chcesz dociągnąć, ciągniesz tyle kart, ile aktualnie znajduje się w stosie Robinsona (**do wyczerpania stosu**).

Następnie musisz wziąć **wierzchnią kartę ze stosu zakrytych kart starzenia się** i wtasować ją do

stosu kart walki (*nie patrz jednak jaką kartę starzenia się wyciągnąłeś!*). Umieść wszystkie karty ponownie na planszy jako nowy stos kart Robinsona i dociągnij brakujące karty. Jeśli stos kart starzenia się zostanie wyczerpany, nie będziesz już dodawał więcej kart starzenia się do stosu Robinsona.

Stos odrzuconych kart Robinsona tasuj dopiero wtedy, gdy musisz pociągnąć (z pustego stosu) kolejną kartę walki, a nie w momencie wyczerpania stosu kart Robinsona.

Ostateczne starcie: walka z piratami

Gdy wyczerpałeś karty stosu zagrożeń po raz trzeci musisz stawić czoła dwóm piratom. Usuń wszystkie karty zagrożeń ze stosu odrzuconych kart zagrożeń, ponieważ nie będą już wykorzystywane. Wybierz jednego z piratów, umieść go naprzeciw Robinsona i rozpocznij walkę zgodnie z zasadami opisanymi w akcji 2 (*patrz strona 4*). Traktuj piratów tak samo jak zagrożenia. Kiedy pokonasz pierwszego pirata odrzuć wszystkie odkryte karty walki na stos odrzuconych kart Robinsona i natychmiast rozpocznij walkę z drugim piratem.

Musisz wygrać z obydwojma piratami! Nie masz prawa poddać walki z piratami płacąc za przegraną punktami życia. Jeśli twoje odkryte karty walki nie dają wystarczającej siły do pokonania pirata, musisz poświęcić punkty życia, aby pociągnąć dodatkowe karty walki ze stosu Robinsona.

Koniec gry

Wygrywasz grę po pokonaniu drugiego pirata! Jeśli musisz zapłacić punktami życia podczas gry, a nie masz już żadnych – natychmiast przegrywasz. Brak punktów życia jest akceptowalny, ale jeśli w takiej sytuacji będziesz zmuszony poświęcić punkt życia, przegrywasz!

Przypadek specjalny: jeśli dociągnąłeś wszystkie swoje karty walki, przez co opróżniłeś stos kart Robinsona, i wciąż nie masz wystarczająco dużo siły, aby wygrać walkę z piratem (nawet wykorzystując wszystkie zdolności specjalne), również przegrywasz!

Teraz jesteś gotów do rozegrania swojej pierwszej partii. Poniżej zamieszczamy przykład przybliżający ogólny przebieg gry. Za wyjątkiem dwóch zdolności specjalnych zawartych na kartach walki: »Wizja« oraz »Strategia«, opisy pozostałych kart radzimy przeczytać w momencie, gdy pojawią się na stole w trakcie gry. Specjalne zdolności piratów możesz ignorować do momentu przeprowadzania z nimi walki.

Szczegółowy opis walki

Robinson stara się pokonać »Dzkie zwierzęta« w trakcie zielonego etapu gry. Aby wygrać walkę i otrzymać kartę zagrożenia (którą zmieni w kartę walki) potrzebuje 4 punkty siły. Po pociągnięciu drugiej darmowej karty posiada już 3 punkty siły. Kolejną dociągniętą kartą jest jednak karta starzenia się, co powoduje spadek siły Robinsona do wartości 1.



Zagrane karty walki



Karta zagrożenia

W przedstawionej na poprzedniej stronie sytuacji możesz podjąć następujące decyzje:

1. Najprostszy pomysł: Pociągnę ostatnią z czterech darmowych kart (patrz: białe pole na karcie zagrożenia).

2. Ciekawszy pomysł: Skorzystam z karty wiedzy »Wizja«, podglądnę kolejne trzy karty, ułożę je w takiej kolejności, aby najbardziej przydatne znalazły się na wierzchu stosu Robinsona (mógłbym również odrzucić najmniej przydatną). Następnie pociągnę wybraną kartę i wygram tę walkę.

3. A może pokombinować: Wykorzystam kartę »Wizja« i umieszczę najmniej przydatną kartę na wierzchu stosu.

Następnie pociągnę tę kartę i z pomocą karty »Strategia« wymienię obie: kartę starzenia się oraz tę nieprzydatną kartę na dwie karty znajdujące się na wierzchu stosu Robinsona. Może to pomoże mi wygrać tę walkę.

4. Pomysł kompletnie inny: Wykorzystam kartę »Wizja« i umieszczę najmniej przydatną kartę (założeniem w tym pomysłu jest to, że będzie to karta o sile 0) na wierzchu stosu. Następnie pociągnę ją i celowo przegram walkę.

W tej chwili kosztowałoby to 3 punkty życia: 4 (siła zagrożenia »Dzikie zwierzęta«) - 1 (suma wszystkich moich punktów siły: $0+3-2=+1$). Mógłbym wówczas wykorzystać te 3 punkty życia do zniszczenia (pozbycia się do końca gry) obu kart: starzenia się (za 2 punkty życia) oraz najsłabszej karty (za 1 punkt życia). Oczywiście to oznacza, że nie pokonam »Dzikich zwierząt«, więc nie zdobędę karty wiedzy dającej 3 punkty siły oraz zdolność specjalną »1x zniszcz«!

5. Pomysł ryzykowny: Postaram się wygrać oraz zniszczyć kartę starzenia się w tym samym momencie. Oczywiście nie mogę wykorzystać specjalnej zdolności karty »Dzikie zwierzęta«, ponieważ właśnie walczę z tym zagrożeniem. Mogę jednak posiadać inną kartę walki w stosie Robinsona, której mogę użyć do zniszczenia karty starzenia się. Najpierw ciągnę więc czwartą darmową kartę. Następnie korzystam z karty »Wizja«, aby podglądnąć kolejne 1, 2 lub 3 karty stosu Robinsona. Jeśli znajdę taką kartę, poświęcę 1 punkt życia, aby pociągnąć tę kartę i umieszczę ją po prawej stronie karty zagrożenia. 9

Jeśli ten plan zawiedzie, mam cały czas w odwodzie zdolność specjalną »Strategia«, dzięki której będę mógł kontynuować walkę.

Jest oczywiście dużo więcej sposobów, dzięki którym Robinson może walczyć z zagrożeniami.

Wybór najlepszej decyzji w powyżej opisanym przypadku może zależeć od liczby posiadanych punktów życia, kart walki posiadanych w stosie Robinsona, itp.

Twoim wyzwaniem w tej samotnej przygodzie jest więc znalezienie najlepszej strategii!

Specjalne zdolności na kartach walki

Karty Robinsona oraz strona wiedzy na kartach zagrożeń

Podczas walki możesz korzystać w dowolnej kolejności ze specjalnych zdolności wszystkich odkrytych kart walki. Gdy rozpoczniesz korzystanie ze zdolności specjalnej, musisz zakończyć korzystanie z niej zanim rozpoczniesz korzystanie ze zdolności wskazanej na innej karcie. Zdolności umożliwiające wpływanie na działanie kart możesz wykorzystywać tylko w stosunku do innych kart (nie możesz danego działania przeprowadzić na karcie, która daje ci tę zdolność).

+1 życie: Możesz wziąć 1 punkt życia z zasobów ogólnych i położyć go na planszy Robinsona (maks. 22 punkty życia).

+2 życia: Możesz wziąć maksymalnie 2 punkty życia z zasobów ogólnych i położyć je na planszy Robinsona (maks. 22 punkty życia).

+1 karta: Możesz pociągnąć jedną dodatkową darmową kartę walki (umieść ją po prawej stronie karty zagrożenia).

+2 karty: Możesz pociągnąć maksymalnie dwie dodatkowe darmowe karty walki (umieść je po prawej stronie karty zagrożenia).

1 x zniszcz: Nie wszystkie karty walki w stosie Robinsona są użyteczne. Korzystając z tej specjalnej zdolności odwróć jedną (inną) odkrytą kartę walki koszulką do góry. Wszystkie zdolności wynikające z zakrytej w ten sposób karty zostają zawieszone w bieżącej walce, ale karta wciąż liczy się jako karta walki (posiadająca siłę 0). Taka karta **nie może być usunięta** przez żadną inną zdolność specjalną! Po zakończeniu walki usuń tę zakrytą kartę z gry.

1 x podwojona siła: Możesz **podwoić siłę** jednej (innej) odkrytej karty walki. Możesz podwoić siłę danej karty tylko raz w trakcie jednej walki. Jeśli posiadasz kilka odkrytych kart z tą zdolnością, musisz wykorzystać je do podwojenia siły różnych kart. Ta zdolność się nie kumuluje! Podwojenie zaczyna działać dopiero na zakończenie walki (gdy porównujesz siłę Robinsona z siłą zagrożenia).

1 x kopia: Możesz skopiować **zdolność specjalną** jednej (innej) odkrytej karty walki, czyli ponownie z niej skorzystać. Możesz skopiować tę samą zdolność dowolną liczbą kart »Kopia«. Możesz kopiować dowolne zdolności.

Etap -1: Gdy walczysz z zagrożeniem w żółtym lub czerwonym etapie, możesz obniżyć siłę zagrożenia danej karty o jeden etap (przykład: jeśli walczysz z zagrożeniem żółtego etapu, sprawdzasz siłę zagrożenia w zielonym polu zamiast w żółtym). Ta zdolność zaczyna działać dopiero na zakończenie walki (gdy porównujesz siłę Robinsona z siłą zagrożenia). Ta zdolność jest bezużyteczna w trakcie walk odbywających się w zielonym etapie gry oraz w walkach przeciwko piratom.

Ułóż 3 karty: Możesz wziąć do ręki i podglądać maksymalnie 3 kolejne karty z wierzchu stosu Robinsona. Jeśli chcesz, możesz odrzucić **maksymalnie jedną** z nich na stos odrzuconych kart Robinsona. Pozostałe karty umieść zakryte w dowolnie wybranej kolejności z powrotem na wierzchu stosu Robinsona.

1 x wymiana: Możesz umieścić jedną (inną) odkrytą kartę walki na stosie odrzuconych kart Robinsona (może to być karta, z której zdolności specjalnej już skorzystałeś w tej walce). Na jej miejsce pociągnij nową kartę. Umieść dociągniętą kartę w tym samym miejscu, w którym leżała odrzucona karta. Jeśli nowa karta zawiera zdolność specjalną, możesz z niej skorzystać teraz albo później (w trakcie walki).

2 x wymiana: Możesz wymienić maksymalnie dwie odkryte karty zgodnie z zasadą opisaną powyżej. Musisz zakończyć jedną wymianę zanim zaczniesz ewentualnie dokonywać kolejnej. Działanie tej zdolności umożliwia również wymianę karty otrzymanej w trakcie pierwszej wymiany i zastąpienie jej kartą pozyskaną w trakcie drugiej wymiany (oczywiście, jeśli zdecydujesz się na taki krok, nie możesz skorzystać ze specjalnej zdolności pierwszej karty).

1 x pod stos: Możesz umieścić jedną (inną) odkrytą kartę walki pod spodem stosu kart Robinsona. Jeśli w tym celu wybierzesz jedną z darmowych kart znajdujących się po lewej stronie karty zagrożenia, możesz w jej miejsce pociągnąć nową kartę. Jeśli stos kart Robinsona jest pusty, potasuj stos odrzuconych kart Robinsona zanim umieścisz tę kartę pod spodem nowego stosu kart Robinsona (patrz: » Brak kart walki w stosie kart Robinsona « na stronie 6).

Karty starzenia się

Musisz podporządkować się specjalnym zdolnościom opisanym na kartach starzenia się w trakcie walki z zagrożeniami!

Jeśli – korzystając ze specjalnych zdolności innych kart – zniszczysz lub usuniesz jedną z poniższych kart, powiązana z nią zdolność specjalna przestanie obowiązywać (zasada ta działa również podczas walki z piratami).

-1 życie: Kończąc walkę musisz odłożyć 1 (dodatkowy) punkt życia do zasobów ogólnych nawet wtedy, kiedy wygrasz walkę. Nie możesz wykorzystać tego punktu życia do zniszczenia jednej z odkrytych kart walki!

-2 życia: Kończąc walkę musisz odłożyć 2 (dodatkowe) punkty życia do zasobów ogólnych nawet wtedy, kiedy wygrasz walkę. Nie możesz wykorzystać tych punktów życia do zniszczenia jednej (lub więcej) odkrytych kart walki!

Najwyższa karta = 0: Podczas sprawdzania wyniku walki, jedna z twoich odkrytych kart walki o najwyższej (niezmodyfikowanej) pozytywnej wartości siły liczy się jako 0 punktów. Jeśli posiadasz kilka kart o równej, najwyższej pozytywnej wartości, to tylko jedna z nich zostaje zneutralizowana.

Stop: Ta karta powoduje, że nie możesz już dociągać więcej darmowych kart. Jeśli kładziesz tę kartę po lewej stronie karty zagrożenia, **musisz natychmiast zaprzestać** dociągania darmowych kart (nawet wtedy, kiedy nie dociągnąłeś jeszcze wszystkich dozwolonych darmowych kart). Jeśli pociągniesz tę kartę płacąc dodatkowy punkt życia i umieścisz ją po prawej stronie karty zagrożenia, jedyną konsekwencją jej posiadania jest to, że posiada ona siłę 0. Jeśli zniszczysz lub usuniesz tę kartę podczas walki, a do tej pory nie dociągnąłeś wszystkich darmowych kart, masz prawo kontynuować dociąganie.

Karty piratów

Pięć kart piratów wskazuje jedynie siłę zagrożenia **(A)** oraz liczbę darmowych kart **(B)**, które możesz dociągnąć w trakcie walki. Pięć dodatkowych kart piratów posiada również specjalne zdolności **(C)**, których działania różnią się od siebie.

Poniżej znajdują się ich szczegółowe opisy:



- **Każda dodatkowa karta walki kosztuje 2 punkty życia:** Za każdą dodatkową kartę walki (po dociągnięciu wszystkich darmowych), którą dociągniesz w walce z tym piratem, musisz zapłacić 2 punkty życia (zamiast jednego). Jeśli został ci tylko 1 punkt życia i wciąż musisz dociągnąć kartę, umieszczasz ten punkt życia w zasobach ogólnych i przegrywasz grę.
- **Liczy się tylko połowa odkrytych kart walki (odkryte karty starzenia się muszą być częścią tej połowy):** Możesz wykorzystać tylko połowę odkrytych kart walki. Wśród nich muszą być jednak wszystkie odkryte karty starzenia się. Zsumuj siłę wszystkich wybranych w ten sposób kart walki. Jeśli posiadasz nieparzystą liczbę kart, możesz zaokrąglić połowę na swoją korzyść.

- **Każda odkryta karta walki liczy się jako dodatkowy 1 punkt siły:** Na zakończenie walki dodaj do łącznej siły Robinsona po jednym punkcie za każdą odkrytą kartę walki (karty Robinsona, karty starzenia się, karty wiedzy oraz ewentualne karty zakryte wskutek wykorzystania specjalnych zdolności).
- **Walcz przeciwko wszystkim pozostałym kartom zagrożenia:** Aby wyznaczyć siłę zagrożenia tego pirata zsumuj siłę wszystkich niepokonanych kart zagrożeń (wskazaną na czerwonych polach) znajdujących się w stosie odrzuconych kart zagrożeń. Zsumuj wszystkie wartości w białych polach, aby wyznaczyć liczbę darmowych kart, które możesz dociągnąć na potrzeby tej walki. (Po zakończeniu gry, podczas podliczania punktów, wszystkie wykorzystane w tej walce karty zagrożeń wciąż liczą się jako -3 punkty!)
- **+2 punkty siły zagrożenia za każdą kartę starzenia się:** Policz liczbę kart starzenia się, które w trakcie gry dodałeś do stosu Robinsona zanim zacząłeś walczyć z tym piratem. Każda z tych kart przekłada się na +2 punkty do siły zagrożenia tego pirata. Dla ułatwienia obliczeń dodamy, że grę rozpoczynasz z dziesięcioma kartami na planszy starzenia się (z jedenastoma na poziomie 3 i 4 patrz poniżej).

Jeśli łatwo pokonałeś wszystkie zagrożenia...

Gra oferuje kilka **poziomów trudności**. Możesz zmagać się z coraz większymi wyzwaniem do momentu osiągnięcia wygranej na najwyższym z poziomów! Aby rozegrać grę na kolejnych poziomach, musisz przygotować grę w nieco inny sposób:

Poziom 1: (zgodnie z opisem w tej instrukcji): Należy usunąć z gry kartę starzenia się »Bardzo głupi«. Grę rozpoczynasz z 18-ma kartami Robinsona, 20-ma punktami życia oraz 2-ma dodatkowymi punktami życia znajdującymi się w zasobach ogólnych.

Poziom 2: Tak jak poziom 1. Dodatkowo, podczas przygotowania, pociągnij ze stosu kart starzenia się jedną kartę (bez podglądania !) i wtasuj ją w stos 18-tu kart Robinsona.

Poziom 3: Tak jak poziom 2. Zanim przeprowadzisz wszystkie kroki opisane powyżej, dodaj do gry kartę starzenia się »Bardzo głupi«.

Poziom 4: Tak jak poziom 3. Rozpocznij grę z 18-ma punktami życia oraz 2-ma punktami w zasobach ogólnych. To jest prawdziwa gra!

Punktacja

Po zakończeniu każdej rozgrywki policz zdobyte punkty. Czy idzie ci lepiej im więcej grasz?

1. Zsumuj siłę wszystkich posiadanych kart walki (wszystkie karty ze stosu kart Robinsona oraz stosu odrzuconych kart Robinsona). Podczas liczenia wszystkie karty starzenia się są warte -5 punktów bez względu na ich realną siłę (podczas liczenia zignoruj wszystkie zniszczone karty starzenia się).
2. Do wyniku dodaj 15 punktów za każdego pokonanego pirata (zignoruj niepokonanych piratów).
3. Do wyniku dodaj po 5 punktów za każdy punkt życia, który ci pozostał na planszy Robinsona (posiadasz je tylko jeśli wygrałeś walkę z dwoma piratami).
4. Odejmij od wyniku po 3 punkty za każde zagrożenie, którego nie pokonałeś (weź pod uwagę wszystkie karty zagrożeń w stosie kart zagrożeń oraz w stosie **odrzuconych kart zagrożeń**).

Po obliczeniu wyniku możesz porównać go z wynikami innych rozgrywek i prowadzić statystykę sukcesów na każdym poziomie.

Im wyższy poziom gry, tym trudniej będzie ci zdobyć wysoki wynik.

... sprawy, o których zawsze chciałeś wiedzieć:

Podczas gry zawsze wolno ci:

... przeglądać oba stosy kart odrzuconych (Robinsona oraz zagrożeń).

... liczyć karty we wszystkich trzech stosach do dociągania (Robinsona, zagrożeń oraz starzenia się).
... przeglądać wszystkie zniszczone karty.

Piętaszek nie jest grą pamięciową, więc możesz zawsze korzystać ze wszystkich dostępnych informacji.

Punkty siły oraz specjalne zdolności kart Robinsona i kart starzenia się:

Karty Robinsona: 1x »2«, 3x »1«, 8x »0«, 5x »-1« oraz 1x »0 (+2 życia)«

Zwykłe karty starzenia się: 1x »-1«, 2x »-2«, 1x »-3«, 2x »0 (najwyższa karta=0)«, 1x »0 (-1 życie)«, 1x »0 (stop)«

Zaawansowane karty starzenia się: 1x »-4«, 1x »-5«, 1x »0 (-2 życia)«

Projekt Piątek

Każdego piątku Friedemann Frieze pisze na swoim piątkowym blogu: www.2f-spiele.de – niestety tylko po niemiecku...

Do tej pory, w wyniku działalności tego blogu, opublikowane zostały dwie gry: »Czarny piątek« w 2010 r. oraz »Piętaszek« (Piętaszek to po angielsku Friday, czyli piątek).

Autor: Friedemann Frieze

Grafika: Marcel-André Casasola Merkle

Grafika & Projekt: Harald Lieske

Instrukcja i zasady: Friedemann Frieze,
Henning Kröpke, Birgit Irgang

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski
(c) 2011/2012, 2F-Spiele, Bremen/Germany
(c) 2012, Lacerta

Wydawnictwo LACERTA

skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638, Wrocław
kontakt@lacerta.pl
www.LACERTA.pl

