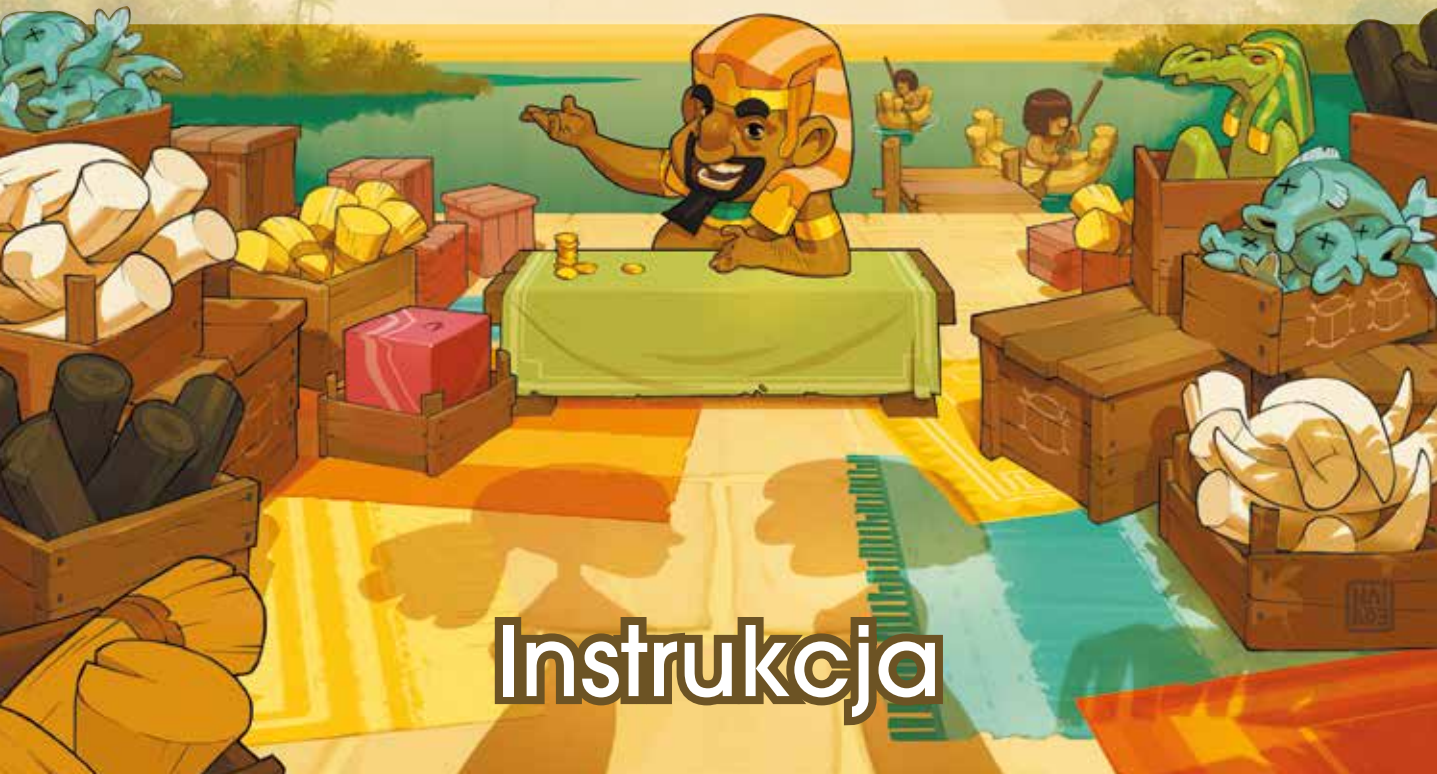


SOBEK

dla 2 graczy

Trwa budowa świątyni poświęconej egipskiemu bogowi zwanemu Sobek. Znajdujący się w pobliżu ogromny targ nieustannie zaopatrywany jest przez feluki i pirogi pływające po Nilu. Zarówno Twoja Gildia Kupców, jak i Gildia Twojego przeciwnika są zdeterminowane, by wykorzystać tę niewiarygodną okazję do wzbogacenia się. Bóg Sobek może przechylić szalę zwycięstwa, oferując swoje względy najmniej skorumpowanemu kupcowi.



Instrukcja

Zawartość

1 duża plansza Targu



10 żetonów Startowych (szary rewers)



Awers

Rewers

45 żetonów Towarów (czarny rewers)



Awers

Rewers

13 żetonów Pirog



Awers

Rewers

1 woreczek na Debeny i 13 żetonów Debenów



Awers

Rewers

10 żetonów Postaci (czerwony rewers)



Awers

Rewers

2 małe
plansze Korupcji



1 pionek Ankh



2 pomoce
gracza



2 znaczniki punktacji



Żetony Towarów

W grze występuje 6 rodzajów Towarów i posągi Sobka, które działają jak «joker».



6x Kość
słoniowa



7x Heban



7x Marmur



11x Pszenica



10x Ryby



9x Inwentarz



5x Posągi

Wśród żetonów Towarów każdego rodzaju znajdują się żetony ze Skarabeuszami.

Liczba Skarabeuszy na żetonach w danym rodzaju Towaru zawsze jest taka sama.

Brązowe oznaczenia na krawędziach żetonu wskazują kierunek w jakim musi być ustawiony pionek Ankh, gdy jest umieszczany na miejscu wybranego żetonu.

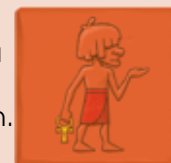


Żetony Postaci

Każda Postać powiązana jest z określonym rodzajem Towaru, co jest oznaczone kolorem i ikoną w lewym górnym rogu żetonu.

Każda Postać posiada specjalną zdolność, szczegółowo opisaną w jednej z pomocy graczy.

Żetony Postaci można rozpoznać po czerwonych rewersach.



Przygotowanie



A Umieść planszę Targu na środku stołu.

B Potasuj zakryte 10 żetonów Startowych i rozdaj graczom po 2. Gracze nie ujawniają swoich żetonów. 4 z pozostałych żetonów umieść odkryte na 4 środkowych polach na planszy Targu. Ostatnie 2 żetony odłóż do pudełka, nie podglądaj ich.

C Potasuj razem 45 żetonów Towarów i 10 żetonów Postaci, następnie utwórz z nich stos (żetony umieść zaśnie).

D Użyj żetonów ze stosu, uzupełniając puste pola na Targu tak, jak jest to pokazane na kolejnej stronie, różnica polega na tym, że 4 środkowe pola są już wypełnione żetonami Startowymi.

E Potasuj 13 żetonów Pirog i połóż po jednej zaśnie w każdym z 5 dedykowanych miejsc, po lewej stronie planszy. Pozostałe żetony Pirog odłóż na bok, nie przeglądaj ich.

F Umieść Debeny w woreczku i wymieszaj je, woreczek połóż obok planszy.

G Każdy gracz bierze po jednej planszy Korupcji i umieszcza ją przed sobą.

H Losowo ustal pierwszego gracza i daj mu pionek Ankh. Można rozpoczynać rozgrywkę.

Obie pomoce graczy połóż w pobliżu. Tor punktów będzie potrzebny podczas finałowego podliczania punktów.

Uzupełnienie Targu

Gdy musisz uzupełnić Targ przygotowując grę lub w jej trakcie, użyj żetonów ze stosu do dobierania, uzupełniając puste pola na Targu, w kolejności:

① Zaczynając od pola z symbolem  uzupełnij 4 środkowe pola zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

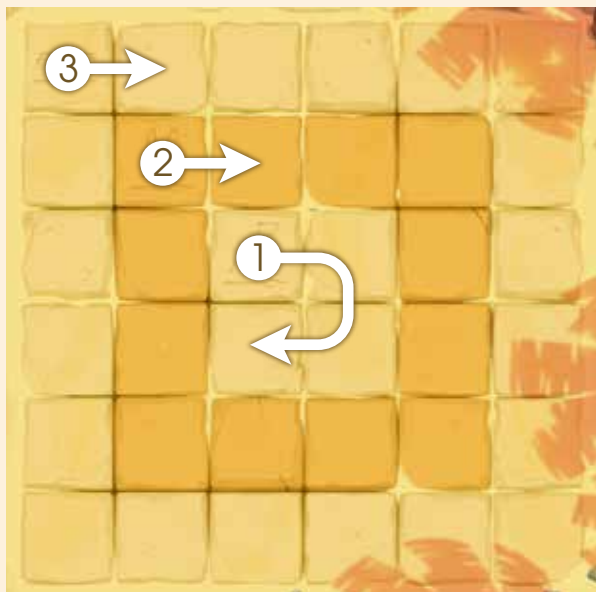
② Zrób to samo z pomarańczowym pierścieniem. Rozpocznij od pola z symbolem .

③ Powtórz czynność dla zewnętrznego pierścienia, zaczynając od pola z symbolem .

● Żetony Towarów zawsze należy umieszczać odstępnięte, a **żetony Postaci zasłonięte**.

● Wszystkie żetony muszą być ułożone w ten sam sposób jak plansza (górna krawędź żetonów musi być skierowana w stronę górnej części planszy).

Przypomnienie: przygotowując grę musisz użyć żetonów startowych, aby uzupełnić 4 środkowe pola.



Cel gry

Twoim celem jest zgromadzenie większego bogactwa na Targu niż Twój przeciwnik. W tym celu zbieraj towary i wzywaj wpływowe postacie, aby dokonać jak najbardziej opłacalnej sprzedaży. Ogranicz korupcję, aby bóg Sobek przechylił szalę zwycięstwa na Twoją korzyść.



Gracze wykonują na przemian swoje tury, dopóki jeden z nich nie doprowadzi do końca gry i finałowego podliczania punktów.

W swojej turze gracz może zabrać z planszy jeden żeton Towaru lub Postaci, sprzedać zestaw Towarów lub zagrać jedną z Postaci znajdujących się na jego ręce.

Sprzedając zestawy żetonów Towarów i zdobywając żetony Debenów, gracze otrzymują punkty. Na koniec gry wygrywa ten, kto ma ich najwięcej.



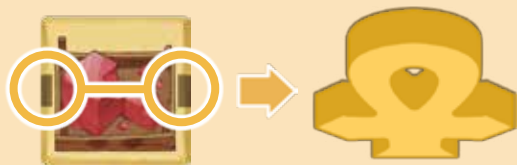
Początek gry

Gracz, który otrzymał pionek Ankh rozpoczyna grę. Wybiera żeton spośród 4 umieszczonych na środku planszy i dodaje go do swojej ręki. Następnie zastępuje zabrany żeton pionkiem Ankh, ustawiając go zgodnie z **oznaczeniami kierunku** na tym żetonie.



Wiola rozpoczyna grę dobierając żeton Marmuru z jednego z 4 środkowych pól.

Znaki na żetonie wskazują ustawienie lewo/prawo. W związku z tym Wiola na pustym polu, z którego zabrała żeton, umieszcza pionek Ankh ustawiony zgodnie z oznaczeniami na żetonie.



Teraz kolej na turę przeciwnika. Od tej chwili każda tura jest rozgrywana zgodnie z poniższymi wskazówkami.

Tura gracza

W swojej turze **musisz** wykonać **jedną** z trzech możliwych akcji:

1

Dobrać żeton z Targu

2

Sprzedać zestaw żetonów

3

Zagrać Postać

1

Dobranie żetonu z Targu

Dobierając żeton z Targu wykonaj następujące 4 czynności:

1 Możesz zabrać dowolny żeton w rzędzie, kolumnie lub po przekątnej, na który wskazuje ustawienie pionka Ankh.

2 Przetwórz pionek Ankh, aby zastąpić wybrany żeton. Ustaw pionek zgodnie z oznaczeniami na bokach tego żetonu.

3 Dodaj wybrany żeton do swojej ręki.

4 Usuń z planszy wszystkie żetony, nad którymi pionek Ankh «przeszedł» podczas ruchu w tej turze, jeśli takie są. Umieść te żetony zastąpione na swojej planszy Korupcji.



Patryk może wybrać żetony **A**, **B**, **C** lub **D**.

- Jeśli wybierze **A** lub **B**, nie otrzymuje Korupcji.
- Jeśli wybierze **C**, musi dodać **B** na swoją planszę Korupcji.
- Jeśli wybierze **D**, musi dodać **B** i **C** na swoją planszę Korupcji.



Wybiera **C** i ustawia pionek Ankh odpowiednio do zaznaczenia na krawędziach żetonu.

Następnie dobiera ten żeton na rękę.



W ramach tej akcji przekracza żeton Inwentarza, co zmusza go do dobrania go jako Korupcję: umieszcza ten żeton zastonięty na swojej planszy Korupcji.

Wyjaśnienia:

- Nie ma ograniczeń co do liczby żetonów, które gracz może mieć na ręce.
- Gracze trzymają żetony Towarów i Postaci w swoich rękach w tajemnicy.
- Gracze zawsze mogą sprawdzić, jakie mają zakryte żetony na swojej planszy Korupcji, ale nie na planszy przeciwnika.

O Korupcji

Korupcja to «clou» tej gry. Kusząca jest możliwość otrzymania Korupcji w zamian za dostęp do atrakcyjnych żetonów, ale może to kosztować Cię wygraną, kiedy najmniej skorumpowany gracz otrzyma żetony Debenów.



Towary z symbolem Debena



Na niektórych żetonach Towarów, w prawym górnym rogu znajduje się symbol Debena. Jak tylko dobierzesz jeden z tych żetonów w wyniku akcji **Dobierz żeton z Targu** (i tylko w ten sposób) musisz wybrać jedną z opcji:

- natychmiast odrzucasz ten żeton Towaru, aby dobrać z woreczka żeton Debena, sprawdź jego wartość, następnie połóż go zakryty przed sobą;
- **LUB** zatrzymaj ten żeton w swojej ręce tak, jak każdy inny żeton. Nie będziesz miał później możliwości wymienienia go na żeton Debena.

Wiola dobrała żeton przedstawiający Kość słoniową, aby jej przeciwnik go nie zdobył. Ponieważ ten żeton nie pasuje do jej strategii, Wiola odrzuca go i dobiera w zamian żeton Debena.



Dobranie żetonu Postaci

Jeśli dobierzesz żeton Postaci, możesz skierować pionek Ankh **w wybranym przez siebie kierunku**. Jednak jeśli to możliwe, **musisz** umieścić pionek w taki sposób, aby wskazywał przynajmniej jeden dostępny żeton na Targu.



Uzupełnienie Targu

Jeśli chcesz dobrać żeton, ale w linii, na którą wskazuje pionek Ankh nie ma już żadnego, musisz uzupełnić Targ przed dobraniem żetonu.



- Usuń pionek Ankh z planszy i uzupełnij Targ zgodnie z opisem na stronie 5.
- Następnie wybierz jeden z 4 żetonów na środku planszy i weź go do ręki, umieszczając w tym miejscu pionek Ankh tak, jak na początku gry.

Uwaga: uzupełniasz Targ tylko, gdy chcesz wykonać akcję **dobrania żetonu**, nie uzupełniasz wykonując akcje: **sprzedaży zestawu** lub **zagranie Postaci**.

Pusty stos dobierania

Jeśli na stosie nie ma wystarczającej liczby żetonów, aby całkowicie uzupełnić Targ, należy zappełnić go w jak największym stopniu, w zwykłej kolejności. Jeśli na początku tury gracza stos dobierania jest już pusty i nie ma żadnego dostępnego żetonu wzdłuż linii, na którą wskazuje pionek Ankh, wówczas akcja **dobrania żetonu z Rynku** nie jest już możliwa.

2 Sprzedaż zestawu żetonów

W swojej turze możesz wykorzystać swoją akcję na sprzedaż zestawu żetonów, zdobędziesz w ten sposób punkty za te Towary na koniec gry.

- Odłóż **co najmniej 3 żetony tego samego rodzaju** ze swojej ręki i połóż je odłonięte przed sobą. Te żetony mogą zawierać Skarabeusze (lub nie) i możesz sprzedać zestaw bez Skarabeuszy, jeśli chcesz.



W swojej turze Patryk sprzedaje zestaw 3 Ryb.

- Postacie mogą być częścią zestawu, jeśli posiadają symbol sprzedawanego towaru. Postać użyta w ten sposób, nie ma zdolności i nie może być później zagrana do użycia jej zdolności.



Patryk mógł do swojego zestawu 3 żetonów Ryb dołączyć Postać tego rodzaju.

Posągi Sobka

Posągi Sobka są «jokerami» i mogą być częścią dowolnego zestawu. Postać z symbolem posągu Sobka również może być użyta jako «joker», tak jak Posąg.



- Nie musisz sprzedawać wszystkich żetonów z ręki, które tworzą zestaw pod warunkiem, że sprzedajesz przynajmniej 3 żetony tworzące zestaw.
- Jeśli sprzedajesz zestaw towarów tego samego rodzaju, co zestaw, który sprzedałeś wcześniej, dodaj go do tego zestawu, aby go powiększyć. W tym celu musisz jednak odkryć co najmniej 3 nowe żetony.



Patryk dodaje te 3 nowe żetony do posiadanego już zestawu 4 Ryb.

- Kiedy sprzedajesz zestaw żetonów w rodzaju, którego jeszcze nie sprzedawałeś, musi on zawierać przynajmniej jeden żeton Towarów. Jednak kiedy rozbudowujesz zestaw, możesz to zrobić sprzedając zestaw składający się wyłącznie z posągów Sobka.

Żetony Pirog

Zawsze, gdy sprzedajesz zestaw, musisz użyć jednego z żetonów Pirog przygotowanych na początku gry, jeśli jakieś pozostały. Potajemnie podejrzuj dostępne żetony i natychmiast użyj zdolności jednego z nich. Usuń go z gry i odłóż pozostałe żetony na miejsce, zastonięte.

*To jest pierwsza sprzedaż podczas gry.
Wiola przegląda 5 żetonów Pirog.*



*Wybiera żeton przedstawiający Piramidę,
który pozwala jej rozegrać natychmiast
dodatkową turę. Następnie odkłada
pozostałe 4 żetony zakryte na swoje miejsce.*

Użyte żetony Pirog nigdy nie są wymieniane na nowe, żetony odłożone na początku gry są wykorzystywane tylko w przypadku użycia zdolności Architekta. Jeśli nie ma więcej żetonów Pirog na planszy, kiedy sprzedajesz zestaw, po prostu nie dostajesz żetonu.

Zdolności żetonów Pirog są wyjaśnione w jednej z pomocy graczy.

Uwaga: Musisz aktywować zdolność żetonu, który wybrałeś, jeśli możesz. Jeśli zdolność żetonu nie może być aktywowana, odrzuć go. Jest to dobry sposób, aby powstrzymać przeciwnika przed zdobyciem go.

3

Zagranie Postaci

Odrzuć żeton Postaci z ręki, aby natychmiast aktywować jej zdolność specjalną. Po aktywowaniu tej zdolności usuń Postać z gry.



Zdolności Postaci są wyjaśnione w jednej z pomocy graczy.

Uwaga: Możesz zagrać Postać, której zdolność nie ma wpływu na grę, aby uniknąć konieczności wykonania innej akcji. Jeśli zagrażesz Postać to musisz aktywować zdolność Postaci, jeśli jest taka możliwość.



Koniec gry

Gra natychmiast kończy się, gdy jeden z graczy nie będzie miał żadnej możliwej akcji do wykonania w swojej turze. Innymi słowy:

- w linii, na którą wskazuje pionek Ankh, nie ma żadnych żetonów, a stos dobierania jest pusty. W związku z tym gracz nie może wybrać akcji **Dobierz żeton z Targu**.

- gracz nie ma żadnego zestawu do **Sprzedania**.

- gracz nie ma żadnej **Postaci**, którą mógłby zagrać.

Jeśli jego przeciwnik nadal ma na ręce zestawy co najmniej 3 żetonów, które mógłby sprzedać, to **usuwa je z gry**. Te żetony nie są dodawane do zestawów sprzedanych przez tego gracza w trakcie gry, a zatem **nie dają mu punktów**. Następnie każdy z graczy dodaje do swojej Korupcji wszystkie żetony, które ma jeszcze na ręce.

Patryk zainicjował koniec gry, a Wiola nadal ma 7 żetonów w ręce. 3 żetony Pszenicy i odpowiadający im żeton Postaci tworzą zestaw, więc zostają usunięte z gry.



Jeden Marmur, jedna Kość słoniowa i biała Postać to za mało, aby stworzyć zestaw, więc są one dodane do jej Korupcji.

Podliczanie Korupcji

Gracze podliczają wartość swojej Korupcji: Każdy żeton na planszy Korupcji jest wart 1 punkt. Policz również wartość żetonów Pirog, które zwiększają wartość Korupcji. Gracz, który ma najmniejszą wartość Korupcji otrzymuje **1 żeton Debena plus 1 dodatkowy żeton Debena za każdy zestaw 3 punktów Korupcji**, których ma mniej niż przeciwnik. Żetony Debenów należy dobrać z woreczka.



Wiola ma 8 punktów Korupcji.



Patryk ma tylko 1 punkt Korupcji.

Patryk otrzymuje 3 żetony Debenów z woreczka: 1 za to, że ma mniejszą Korupcję niż Wiola plus 2 dodatkowe żetony za to, że jest 7 punktów Korupcji różnicy pomiędzy nim, a Wiolą (2 zestawy po 3).



Finalowe podliczanie

Użyj toru punktacji na jednej z dwóch pomocy gracza i dwóch żetonów punktacji (po jednym dla każdego gracza). Każdy żeton jest ze stroną +50 w przypadku gdyby gracze zdobyli więcej niż 50 punktów.



Oblicz wyniki graczy w następujący sposób. Każdy zestaw sprzedany w czasie całej gry jest wart tyle punktów, z ilu żetonów się składa pomnożone przez sumę Skarabeuszy na żetonach w tym zestawie.



Ten zestaw z 6 Skarabeuszami x 4 żetony przynosi Wioli 24 punkty.



Ten zestaw z 3 Skarabeuszami x 3 żetony przynosi Wioli 9 punktów.

Żetony Debenów i niektóre żetony Pirog są warte tyle punktów ile na nich jest przedstawione.



Wiola zdobywa również 24 punkty (3+5+7+7+2) za swoje żetony Debenów i Pirog.

Łącznie Wiola zdobywa 57 punktów.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, wygrywa gracz z najmniejszą ilością Korupcji. Jeśli nadal jest remis, gracze podają sobie ręce i natychmiast rozpoczynają nową rozgrywkę.

Podziękowania

Sobek dla 2 graczy to gra, którą zaprojektował Bruno Cathala & Sébastien Pauchon, zilustrował ją Naiade, a jej wydawcą jest Catch Up Games. Za dystrybucję odpowiada Blackrock Games i Hobbyity.eu. Skład: Clement Milker - Tłumaczenie & korekta: Sebastian Kihm & Timothy Marcroft. Czerwiec 2021 - Catch Up Games. Grudzień 2021 - Hobbyity.eu

Bruno i Seb chcieliby w tych kilku słowach podziękować swoim wiernym i nieustraszoną testerom, z dodatkowymi podziękowaniami dla Marc-Antoine.

Naiade dziękuje: jako gracz Sebowi i Bruno, moim dwóm ulubionym projektantom. Ilustrowanie jednej z ich gier to prawdziwy zaszczyt, także dziękuję wydawnictwu Catch Up Games za tę możliwość. Specjalne podziękowania kieruje dla Seba Kihm za jego opanowanie, cierpliwość i wyjątkowe poczucie humoru.

Catch Up Games chce podziękować: Bruno, Seb i Xavier za ten ekscytujący projekt, a także ich przyjaciółom z Shruburo za ich zawsze bystre i dobrze wyszkolone oczy.