

GANG

Kooperacyjny poker

Dla 3-6 graczy; wiek: 10+



Tworzycie **GANG** – grupę zawodowych złodziejasków, gotowych przeprowadzić serię spektakularnych napadów!

Tylko idealna współpraca zagwarantuje, że zaplanowane skoki będą udane.

Aby wygrać, musicie razem obrobić 3 skarbcę, jednocześnie unikając trzykrotnego wzbudzenia alarmu.

A jak możecie tego dokonać? To proste!

Grając w **pokera... kooperacyjnego!**



KOSMOS

GANG

Kooperacyjna gra w pokera

Poker

Gra *Gang* wykorzystuje zasady znane z *pokera* – a konkretnie jego odmiany *Texas Hold'em*. Jeżeli ją znacie, to zrozumienie zasad naszej gry przyjdzie wam z łatwością. Z drugiej strony podczas licznych testów *Gangu* zauważyliśmy, że nawet zupełny pokerowy laik bardzo szybko uczy się reguł i czerpie z rozgrywki dużą przyjemność! Nie zaszkodzi oczywiście wcześniej obejrzeć jakiś filmik instruktażowy o *Texas Hold'em*.

Nie wszystkie zasady *Texas Hold'em* mają odzwierciedlenie w *Gangu*, a ponadto dodaliśmy kilka własnych.

Kooperacja

Wygrywanie lub przegrywanie wspólnie. Zwycięstwo jest możliwe tylko wtedy, gdy każdy z was będzie prawidłowo szacował siłę kart współgraczy. **UWAGA:** w odróżnieniu od zwykłego pokera, w tej grze w żadnym razie nie powinniście blefować!

Komunikacja podczas gry

Istotną zasadą w *Gangu* jest to, że nie możesz otwarcie mówić o kartach, które masz na ręce. Nie możesz tego również w żaden sposób sugerować, ani ujawniać swojej ręki. Co więcej, gdybyś nawet domyślał się, co inny gracz ma na ręce tylko na podstawie własnych kart, również nie możesz ujawnić takiej informacji.

Możecie jednak „komunikować się” za pomocą żetonów. Zwracajcie uwagę na to, kto zabiera jaki żeton w każdej rundzie i w jaki sposób żetony krążą pomiędzy wami.



Uwaga: Poziom trudności gry zależy nie tylko od rozkładu kart, ale i liczby graczy – im jest ich więcej, tym trudniejsza będzie rozgrywka.

W rozgrywce 3-osobowej z udziałem doświadczonych pokerzystów i przy odpowiednim doborze kart, może się zdarzyć, że gra wyda się „zbyt łatwa”.

Zalecamy jednak rozegranie gry „podstawowej”, zanim zdecydujecie się **zwiększyć poziom trudności** poprzez zmianę liczby graczy lub skorzystanie z trybów: zaawansowanego, profesjonalnego albo mistrzowskiego złodzieja.

ZAWARTOŚĆ

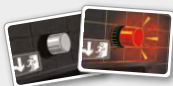


52 karty do gry
(jak do pokera)

90 kart



3 karty skarbców



3 karty alarmów



6 kart „Rozgrywka”
6 kart „Ranking układów”



10 kart wyzwań



10 kart speców

24 żetony



6 białych żetonów
(1-6 gwiazdek)
dla **rundy 1**



6 żółtych żetonów
(1-6 gwiazdek)
dla **rundy 2**



6 pomarańczowych
żetonów (1-6 gwiazdek)
dla **rundy 3**



6 czerwonych żetonów
(1-6 gwiazdek)
dla **rundy 4**

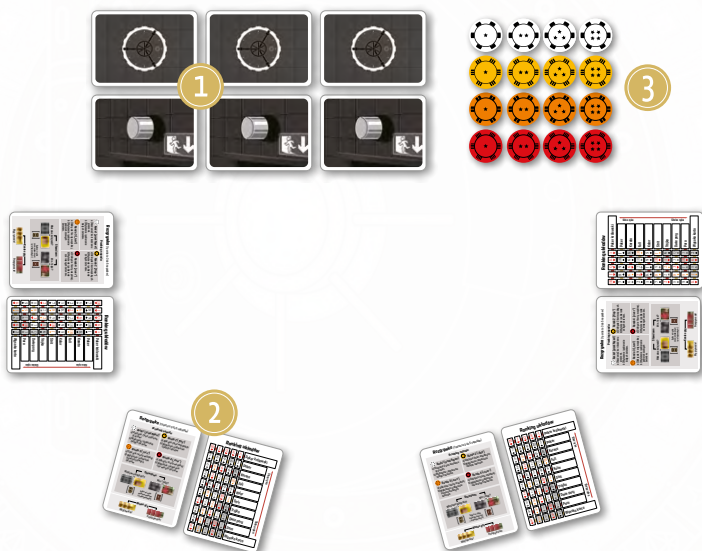
PRZYGOTOWANIE GRY

Poniżej przedstawiono zasady dla **gry podstawowej**. Odlóż karty wyzwań  i karty speców  do pudełka – nie będą wykorzystywane. Gdy rozegracie kilka partii i nabierzecie doświadczenia, możecie skorzystać z trybu zaawansowanego, profesjonalnego lub mistrzowskiego złodzieja (patrz str. 14).

- ❶ Umieść 3 karty alarmów i 3 karty skarbców szarą stroną do góry z boku obszaru gry.
- ❷ Rozdaj każdemu graczowi po 1 karcie „Rozgrywka” i po 1 karcie „Ranking układów”. Niewykorzystane karty pomocy odłóż do pudełka.
- ❸ Następnie zbierz wszystkie żetony, które wskazują wyższą niż liczba graczy liczbę gwiazdek, i odłóż je do pudełka.

Przykład: Chcecie zagrać w 4 osoby. Potrzebujecie więc wszystkich żetonów wskazujących 1, 2, 3 i 4 gwiazdki. Żetony z 5 i 6 gwiazdkami odkładacie do pudełka.

Pozostałe żetony **podziel według kolorów** i umieść z boku obszaru gry jasną stroną do góry. Ciemna strona nie jest wykorzystywana w podstawowej rozgrywce.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w *Gang* składa się z 3-5 „napadów”, a każdy z nich z 4 rund. Po zakończeniu każdego napadu sprawdzacie czy był on udany. Wygracie, jeżeli 3 napady zakończą się sukcesem. Z drugiej strony 3 porażki spowodują waszą przegraną.

OPIS ROZGRYWKI

Przebieg napadu

Każdy napad składa się z 4 rund, rozgrywanych w poniższej kolejności:

Runda 1 („przed flopem”)

a) Rozdanie 2 kart każdemu graczowi: Potasuj 52 karty do gry i rozdaj po 2 zakryte karty każdemu graczowi. To twoje **karty własne**, które zawsze możesz przeglądać.

Umieść pozostałe karty w formie zakrytej talii na środku stołu. Pozostaw obok niej wolne miejsce na 5 kart.

b) Wyłożenie i pobieranie białych żetonów: Rozłóż **białe żetony** na środku stołu.

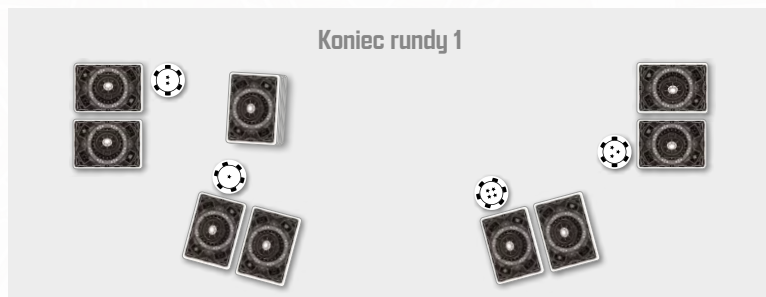


Na każdym żetonie widnieje inna liczba gwiazdek. **Im jest ich więcej, tym silniejszy jest dany żeton.** Dzięki żetonom możesz sygnalizować pozostałym graczom to, jak silna jest twoja obecna **ręka (karty własne + karty wspólne)**. Oznacza to, że jeśli weźmiesz żeton z największą liczbą gwiazdek, podpowiesz pozostałym graczom, że według ciebie masz obecnie najsilniejszą rękę z nich wszystkich. Z drugiej strony wzięcie żetonu z 1 gwiazdką da twoim współgraczom jasny sygnał, że twoim zdaniem masz najsłabszą rękę z nich wszystkich.

Nie grać według kolejności, lecz **równocześnie**, przestrzegając poniższych zasad:

- Możesz wziąć **dowolny żeton z bieżącej rundy** i umieścić go przed sobą. Może to być zarówno żeton **leżący na środku stołu**, jak i ten, **który już leży przed innym graczem**.
- **Nigdy nie możesz mieć przed sobą więcej niż 1 żetonu w tym samym kolorze.**
- Możesz odłożyć żeton z bieżącej rundy, który leży przed tobą **z powrotem na środek stołu**. Nie wolno ci jednak umieścić żetonu przed innym graczem.

Runda 1 dobiega końca, gdy każdy gracz będzie miał przed sobą 1 żeton.



Runda 2 („flop”)

- a) Odkrycie 3 kart wspólnych:** Jedno z was dobiera 3 karty z talii i **wyklada je odkryte na środku stołu**. To karty wspólne.
- b) Wyłożenie i pobieranie żółtych żetonów:** Rozłóż **żółte żetony** na środku stołu.



Każdy z was bierze 1 żółty żeton, tak jak w rundzie 1. Żetony z poprzednich rund nie biorą udziału w bieżącej rundzie. Powinieneś jednak umieścić swoje żetony w rzędzie przed tobą, aby pozostali gracze mogli widzieć, jak zmieniały się twoje kalkulacje.

Koniec rundy 2



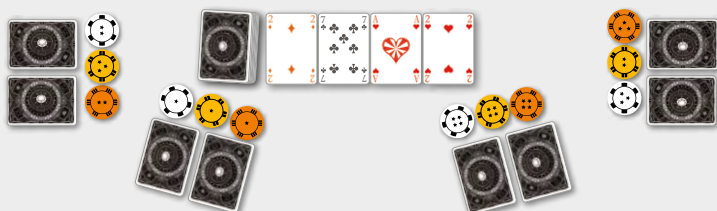
Runda 3 („turn“)

- a) **Odkrycie 1 karty wspólnej:** Jedno z was dobiera 1 kartę z talii i wyklada odkrytą obok 3 pozostałych kart wspólnych.
- b) **Wyłożenie i pobieranie pomarańczowych żetonów:** Rozłóż pomarańczowe żetony na środku stołu. Każdy z was bierze żeton tak, jak dotychczas.

Przygotowanie rundy 3



Koniec rundy 3



Runda 4 („river“)

- a) **Odkrycie 1 karty wspólnej:** Jedno z was dobiera **1 kartę** z talii i wyklada odkrytą obok 4 pozostałych kart wspólnych.
- b) **Wyłożenie i pobieranie czerwonych żetonów:** Rozłóż **czerwone żetony** na środku stołu. Każdy z was bierze żeton tak, jak dotychczas.

Przygotowanie rundy 4



Koniec rundy 4



Po **rundzie 4**, czas na podsumowanie („showdown”).

Showdown

Czas na rozstrzygnięcie. Bierzecie pod uwagę **jedynie** czerwone żetony, które brałście w trakcie **rundy 4**!

Rozpoczynając od gracza, który ma przed sobą czerwony żeton z 1 gwiazdką i dalej według rosnącej liczby gwiazdek (1 gwiazdka, następnie 2 itd.), każdy z was po kolei określa **swoją najsilniejszą rękę w pokerze, złożoną z dokładnie 5 kart.**

Wszystko się zgadza?

Jeżeli jeden po drugim odkryjecie **ręce o równej lub narastającej sile** bez żadnej pomyłki, napad jest udany. Możecie odwrócić **kartę skarbcza na złotą stronę**.



Odwróćcie kartę skarbcza na złotą stronę.

Zdarzyła się pomyłka?

Jeżeli choć jedno z was odkryje **rękę słabszą** niż dotychczas odkryte, oznacza to, że błędnie rozdzieliliście żetony. Napad kończy się wówczas niepowodzeniem, ponieważ nie dogadaliście się między sobą. W takim przypadku odwróćcie **kartę alarmu na czerwoną stronę**.



Odwróćcie kartę alarmu na czerwoną stronę.

Showdown kończy bieżący napad. Rozpocznijcie kolejny napad od **rundy 1**.

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby, zależnie od zaistniałych warunków:

- **Wygrwanie**, jeżeli odwróciliście **3 karty skarbców na złotą stronę**.
- **Przegrywanie**, jeżeli odwróciliście **3 karty alarmów na czerwoną stronę**.

UKŁADY KART NA RĘCE

Niezwykle ważne jest, aby znać ranking wymienionych poniżej układów kart. Dzięki temu będziesz w stanie lepiej oszacować siłę swojej ręki względem pozostałych graczy. Jeśli znasz zasady wariantu pokera *Texas Hold'em*, możesz pominąć tę sekcję. !

Ważne: Musisz stworzyć **najsilniejszą możliwą rękę z dokładnie 5 kart**. Tworzysz ją spośród 7 dostępnych kart (2 kart własnych oraz 5 kart wspólnych)!

Jest 10 możliwych układów. Otrzymana podczas przygotowania karta „Ranking układów” pomoże określać ich siłę.

Ranking układów	
10	Poker pełnowartościowy
9	Karata
8	Karata
7	Kul
6	Kul
5	Kul
4	Kul
3	Kul
2	Kul
1	Kul

Karta pomocy „Ranking układów”

WARTOŚĆ POSZCZEGÓLNYCH KART

Najmocniejsza karta to A (as), kolejnymi są K (król), Q (dama), J (walet) oraz karty z liczbami w kolejności malejącej 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i na końcu 2. Kolory kart nie wpływają na ich wartość.



Słaba karta

Silna karta

SZCZEGÓŁOWY OPIS UKŁADÓW (OD NAJSŁABSZEGO DO NAJSILNIEJSZEGO)



Wysoka karta

Jeśli gracz nie ma nawet 1 pary, wówczas liczy się jego najsilniejsza karta. Jeżeli kilkoro graczy nie ma pary i ma tę samą najsilniejszą kartę, najpierw należy porównać najsilniejszego *kickera* (termin ten omówiono w ramce *Karta kicker* na kolejnej stronie). Jeśli i w tym przypadku karty mają tę samą wartość, należy porównać drugiego najsilniejszego *kickera*. Jeżeli sytuacja się powtórzy, należy porównać trzeciego, a następnie czwartego w kolejności najsilniejszego *kickera*.



Para

Para to układ składający się z 2 kart o tej samej wartości. Jeżeli co najmniej 2 graczy ma parę, silniejsza jest para kart o wyższej wartości. Jeżeli kilkoro graczy ma identyczną parę, należy porównać najsilniejszego *kickera*. Jeśli i w tym przypadku karty mają tę samą wartość, należy porównać drugiego najsilniejszego *kickera*. Jeśli karty nadal mają tę samą wartość, należy porównać trzecią najsilniejszą kartę *kickera*.



Dwie pary

2 pary to układ składający się z 2 kart o tej samej wartości i kolejnych 2 kart o innej tej samej wartości. Jeżeli kilkoro graczy ma 2 pary, należy porównać pary o wyższych wartościach. Jeżeli są takie same, należy porównać pary o niższych wartościach. Jeśli i te są takie same, o wyniku decyduje piąta karta (→ *kicker*).



Trójka

Trójka to 3 karty o tej samej wartości. Jeżeli co najmniej 2 graczy ma trójkę, silniejsza jest ta złożona z kart o wyższej wartości. Jeżeli kilkoro graczy ma identyczną trójkę, należy porównać najpierw najsilniejszego, a następnie drugiego w kolejności najsilniejszego *kickera*.

Karta kicker

„Kicker” to karta, która nie jest elementem tworzonego układu. Każdy układ składający się z mniej niż pięciu kart jest „dopełniany” dodatkowymi kickerami. Dla przypomnienia: układ na ręce może się składać z maksymalnie 5 kart.



Strit

Strit to pięć kart o bezpośrednio narastających wartościach. Jeśli kilkoro graczy ma strita, wygrywa strit z najsilniejszą kartą. As to specjalna karta w stricie. Może być traktowana zarówno jako karta najniższej, jak i najwyższej wartości, a więc: A-2-3-4-5 lub jako 10-J-Q-K-A. Nie można go użyć w środku strita: K-A-2-3-4.



Kolor

Kolor wymaga pięciu kart w jednym kolorze (pik, karo, kier lub trefl). Jeśli kilkoro graczy ma kolor, szereguje się je biorąc pod uwagę najsilniejszą kartę. Jeśli jest remis, decyduje druga najsilniejsza, następnie trzecia itd.

Ważne: „Kolor” nie oznacza czerwieni lub czerni, ale symbole pik, karo, kier i trefl.



Full

Full to para oraz trójka. Jeśli kilkoro graczy ma fulla, silniejszy jest ten, w którym jest silniejsza trójka. Jeżeli nadal jest remis, wygrywa silniejsza para.



Kareta

Kareta to układ 4 kart o tej samej wartości (np. 4 króle). Jeśli kilkoro graczy ma karete, wygrywa ta złożona z silniejszych kart. Jeśli kilkoro graczy ma identyczną karete, o wyniku decyduje piąta karta (→ *kicker*).



Poker

Poker to strit, czyli 5 kart o bezpośrednio narastających wartościach, w jednym kolorze (trefl, pik, kier lub karo). Jeśli kilkoro graczy ma pokera, wygrywa ten z najsilniejszą kartą.



Poker królewski

Najsilniejszy układ kart w pokerze to poker królewski. Poker królewski to poker, czyli 5 kart o bezpośrednio narastających wartościach w jednym kolorze, który zaczyna się od 10, a kończy na asie.

IDEALNY REMIS

Czasami zdarza się, że (pomimo kickerów) układy kilku graczy są **identyczne**. Dzieje się tak między innymi wtedy, gdy najsilniejszy układ kart dla kilku graczy składa się z 5 kart wspólnych bez wykorzystania ich kart własnych. W takiej sytuacji dochodzi do idealnego remisu. Dla graczy pomiędzy którymi doszło do idealnego remisu kolejność wybranych żetonów nie ma dla znaczenia. Jednak pomiędzy pozostałymi graczami klasyfikacja musi być nadal poprawna.

Przykład: Showdown w rozgrywce 4-osobowej.

Ania



Kasia



Andrzej



Daniel

Andrzej ma następującą rękę: **2-2-A-10-7**
oraz żeton z 1 gwiazdką.



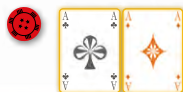
Kasia ma następującą rękę: **2-2-A-10-7**
oraz żeton z 2 gwiazdkami.



Ania ma następującą rękę: **2-2-A-J-7**
oraz żeton z 3 gwiazdkami.



Daniel ma następującą rękę: **A-A-A-2-2**
oraz ma żeton z 4 gwiazdkami.



Daniel ma fulla. Każdy pozostały gracz ma parę „2”, więc Daniel słusznie wybrał żeton z 4 gwiazdkami, ponieważ ma najsilniejszy układ na ręce.

Andrzej, Kasia i Ania porównują teraz swoje najsilniejsze kickery. Dla każdego najsilniejszym kickerem jest as w kartach wspólnych. Ponieważ nadal jest remis, porównują drugiego w kolejności najsilniejszego kickera. Dla Andrzeja i Kasi jest nim 10, zaś dla Ani – walet. Ania ma zatem silniejszą rękę niż Andrzej i Kasia, więc właściwie oszacowała swoją siłę (ma żeton z 3 gwiazdkami).

Pomiędzy Andrzejem i Kasią jest idealny remis. Z tego powodu traktuje się ich żetony (1 gwiazdka i 2 gwiazdki) jakby były ułożone we właściwej kolejności, a zatem ich gang może odwrócić kartę skarba na złotą stronę.

ZAPAMIĘTAJ

Nie możesz ujawniać pozostałym graczom kart, które masz na ręce.

Możesz domyślać się, jakie karty mają na ręce pozostali gracze tylko na podstawie ogólnodostępnych informacji.

Na końcu kolejnego napadu umieść tę kartę specy z **powrotem na spódzie talii**. Jest ona aktywna tylko podczas **jednego** napadu – niezależnie od tego czy z niej skorzystaliście, czy nie!

Zasady poszczególnych speców opisano na str. 18 i 19 tej instrukcji.

Powtarzajcie powyższe kroki **na końcu każdego napadu**, póki gra nie dobiegnie końca. Oznacza to, że od 2 napadu zawsze aktywna będzie tylko **1 karta wyzwania ALBO 1 karta specy**.

WSKAZÓWKA: Aby poznać wszystkie karty speców oraz wyzwań, **nie układaj** po grze kart w żadnej talii numerami od 1 do 10, ale pozostaw je bez zmian. Grajcie w ten sposób kilka razy, póki każda karta nie pojawi się w grze dokładnie **1 raz**. Dopiero, gdy **po raz drugi** odkryjecie kartę o numerze 1 z danej talii, należy ją potasować. Od tego momentu karty w danej talii będą pojawiać się w losowej kolejności.

TRYB PROFESJONALNY

Tryb profesjonalny działa tak samo jak zaawansowany, z następującymi zmianami:

- Usun z talii kartę wyzwania „1 – Na rympał”. Nie będzie używana w trybie profesjonalnym.
- Na początku gry odkryj losową kartę wyzwania. Dane wyzwanie będzie aktywne podczas wszystkich napadów –włączając w to pierwszy napad. Natomiast od 2. napadu aktywne będą 2 karty wyzwań ALBO 1 karta wyzwania i 1 karta specy.

TRYB MISTRZOWSKIEGO ZŁODZIEJA

Tryb mistrzowskiego złodzieja działa tak samo jak zaawansowany, z następującymi zmianami:

- Usun z talii kartę wyzwania „1 – Na rympał”.
- Usun z gry jedną z 3 kart alarmów. W tym trybie przegracie, jeżeli uruchomicie **2 alarmy**.
- W tym trybie nie korzysta się z **kart speców**.
- Na początku gry odkryj 2 losowe karty wyzwań. Są one aktywne podczas pierwszego napadu. Przed rozpoczęciem każdego kolejnego napadu odrzuć kartę wyzwania o niższym numerze (w prawym górnym rogu). Następnie odkryj nową kartę wyzwania. Podczas każdego napadu aktywne będą **2 karty wyzwań**.

KARTY WYZWAŃ

Zasady działania



1) Na rymał

Podczas tego napadu odłóżcie na bok białe żetony. Po otrzymaniu kart własnych w rundzie 1 natychmiast przechodźcie do rundy 2.



2) Czujniki dźwięku

Odwróć żetony z 1 gwiazdką dla rund 1, 2 oraz 3 na ciemną stronę. Te żetony nie mogą zmienić właścicieli po tym, jak zostaną zabrane ze środka stołu.



3) Czujnik ruchu

Jeżeli co najmniej 1 karta wspólna w rundzie 2 to J, Q albo K: gracz, który ma przed sobą biały żeton z 1 gwiazdką (z rundy 1) musi odrzucić swoje karty własne zakryte na stos kart odrzuconych i dobrać nowe karty własne z talii.



4) Skaner siatkówki

To wyzwanie wprowadza dodatkowy warunek udanego napadu. Zanim gracz z czerwonym żetonem o najwyższej wartości odkryje swoją rękę podczas showdownu: pozostali gracze muszą wspólnie wybrać 1 wartość karty (od 2 do A), którą według nich w co najmniej 1 kopii posiada wśród swoich kart własnych ten gracz. Gracz z czerwonym żetonem o najwyższej wartości nie może brać udziału w naradzie, ani dawać jakichkolwiek podpowiedzi. Jeżeli gracze błędnie obstawią, napad kończy się porażką, nawet jeżeli czerwone żetony były ułożone we właściwej kolejności.



5) Szybka ucieczka

W rundzie 3 nie są rozdzielane pomarańczowe żetony. Po odkryciu czwartej karty wspólnej od razu przechodźcie do rundy 4.



6) Szyb wentylacyjny

Odwróć **żetony o najwyższej wartości dla rund 1, 2 oraz 3 na ciemną stronę**. Te żetony **nie mogą zmienić właścicieli po tym, jak zostaną zabrane ze środka stołu**.



7) Czujniki laserowe

Jeśli **żadna z trzech kart wspólnych** w rundzie 2 nie jest **J, Q lub K**: gracz, który ma przed sobą **biały żeton o najwyższej wartości (z rundy 1)**, musi odrzucić swoje karty własne zakryte na stos kart odrzuconych i dobrać **nowe karty własne** z talii.



8) Awaria zasilania

Na **początku rundy 2** każdy gracz musi odrzucić swój **żeton z rundy 1**.

Na **początku rundy 3** każdy gracz musi odrzucić swój **żeton z rundy 2**.

Na **początku rundy 4** każdy gracz musi odrzucić swój **żeton z rundy 3**.

Oznacza to, że musicie zapamiętać rozkład żetonów, aby lepiej oszacować siłę własnej ręki.



9) Skaner linii papilarnych

To wyzwanie wprowadza **dodatkowy warunek** udanego napadu. Zanim **gracz z czerwonym żetonem o najwyższej wartości** odkryje rękę podczas showdownu: **pozostali gracze** muszą wspólnie **wybrać układ (od „wysokiej karty” do „pokera królewskiego”)**, który ich zdaniem ma **ten gracz**.

Gracz z czerwonym żetonem o najwyższej wartości nie może brać udziału w naradzie, ani dawać jakichkolwiek podpowiedzi. Jeżeli gracze błędnie obstawią, napad kończy się porażką, nawet jeżeli czerwone żetony były ułożone we właściwej kolejności.



10) Kamery monitorujące

Zamiast grać z 2 kartami własnymi, każdy gra z **3!** Podczas showdownu każdy tworzy teraz najsilniejszy układ (5 kart) spośród **3 kart własnych i 5 kart wspólnych** (zamiast 2 własnych i 5 wspólnych).

KARTY SPECÓW

Zasady działania



1) Informator

Zdecydujcie, które z was **w tajemnicy** pokaże **1 ze swoich kart własnych jednemu innemu graczowi**. Ten gracz nie może oczywiście powiedzieć pozostałym, jaką kartę widział.



2) Kierowca

Zdecydujcie, które z was powie pozostałym graczom, **jaki ma obecnie układ** złożony z kart własnych i wspólnych. Nie wolno ujawniać dalszych szczegółów.
Przykład: „Mam parę”. Gracz nie może jednak powiedzieć, jaką ma parę!



3) Inwestor

Po **otrzymaniu kart własnych w rundzie 1**, każdy gracz ogłasza, ile ma „figur” (J, Q, K).

Przykład: Andrzej ma na ręce K i J, więc mówi: „Mam 2 figury”. Kasia ma Q i 3, zatem mówi: „Mam 1 figurę”. Ania ma A oraz 10, zatem ogłasza: „Nie mam żadnych figur”.



4) Mózg operacji

Zdecydujcie, które z was powie pozostałym graczom, **ile kart o wybranej wartości** posiada.

Przykład: Jako grupa decydujecie, że Daniel powie wszystkim, ile „9” ma na ręce. Daniel ma 9 oraz 3, więc mówi: „Mam jedną >>9<<”.



5) Haker

Zdecydujcie, które z was **dobiera 1 kartę z talii** i dodaje ją na swoją rękę. Następnie ten gracz musi odrzucić **jedną ze swoich kart własnych zakrytą** na stos kart odrzuconych. Może to być również karta, którą właśnie dobrał.



6) Koordynator

Po **otrzymaniu kart własnych w rundzie 1** każdy gracz wybiera **1 ze swoich kart własnych**. Następnie wszyscy **jednocześnie** przekazują kartę, którą wybrali graczowi **po swojej lewej stronie**. Dana karta zostaje jego **kartą własną**.



7) Walet

Zdecydujcie, które z was weźmie **tę kartę** i doda ją do swoich kart własnych. Następnie ten gracz musi odrzucić **jedną ze swoich kart własnych zakrytą** na stos kart odrzuconych. Karta Waleta liczy się jako **J (walet)**. **Nie ma** on jednak **żadnego koloru**, a więc nie można stworzyć z nim „pokera” ani „koloru”. Jeżeli masz karekę z 4 innych J oraz masz specja Waleta, liczy się to jako kareta J z dodatkowym J jako kickerem.



8) Geniusz matematyczny

Po **otrzymaniu kart własnych w rundzie 1** każdy sumuje **wartość swoich kart własnych**. 2 do 10 mają wartości od 2 do 10. J, Q, K mają wartość 10. A ma wartość 11.

Przykład: Andrzej ma 10 i 7 na ręce, więc mówi: „Mam karty o wartości 17”. Kasia ma Q i 3, więc mówi: „Mam karty o wartości 13”. Ania ma A i 10. Ogłasza: „Mam karty o wartości 21”.



9) Oszust

Po **otrzymaniu kart własnych w rundzie 1** i zapoznaniu się z nimi, umieszczacie wszystkie te karty **w zakrytym stosie** na środku stołu, **tasujecie je i ponownie rozdajecie**.

Ważne: *Tasujecie i rozdajecie ponownie tylko wcześniej rozdane karty. Jeśli zapamiętasz, jakie karty miałeś przed tasowaniem, będziesz znał 2 karty, które są gdzieś w rękach pozostałych graczy.*

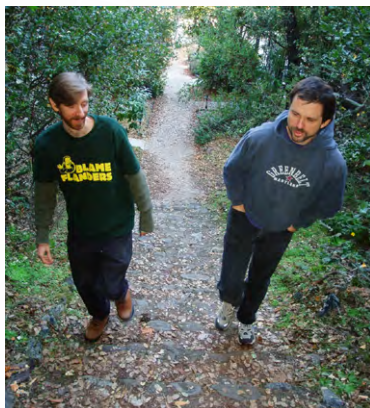


10) Mięśniak

Zdecydujcie, które z was weźmie **tę kartę** i umieści ją przed sobą. Podczas showdownu ten gracz pokonuje każdego innego gracza, który ma **taki sam układ**.

Przykład: Podczas showdownu Andrzej ma układ: 2-2-J-8-7 oraz Mięśniaka. Kasia ma 2-2-A-8-7. Ręka Ani to: 8-8-K-7-3, a Daniel 7-7-7-8-2. Zarówno Andrzej, Kasia, jak i Ania mają po jednej „parze”. Andrzej ma spośród nich najsłabszą parę. Jednak dzięki Mięśniakowi jego najsłabsza para staje się najsilniejszą. Daniel ma trójkę – zatem układ inny niż Andrzej i jednocześnie silniejszy niż jego para. Prawidłowe ułożenie żetonów byłoby następujące: Kasia (1 gwiazdka), Ania (2 gwiazdki), Andrzej (3 gwiazdki), Daniel (4 gwiazdki).

TWÓRCY



John Cooper jest emerytowanym inżynierem NASA. Mieszka z żoną i ich psem w Greenbelt w stanie Maryland.

Kory Heath (†2024) był programistą. Mieszkał sam i co kilka lat przenosił się z miejsca na miejsce. W 2000 roku tym miejscem było Greenbelt w stanie Maryland, gdzie wspólnie z Johnem Cooperem tworzyli gry planszowe.

Razem z kilkoma przyjaciółmi opracowali gry Zendo, Homeworlds, Blockers i wiele innych gier, o których prawdopodobnie nigdy nie słyszałeś, jak to zwykli sami żartować. *Gang* jest ostatnią grą, którą stworzyli razem.

Autorzy i KOSMOS dziękują wszystkim testerom!

Specjalne podziękowania od autorów: Gina Mai Denn, Stephen Glenn, Dominic Crapuchettes, Dave Chalker, Lill Becker, Tim Howe, Janet Morton, Sleevs @Gangstagrass, Leah Kanach, The Benders, Manoj Choudhary, Amanda i Matt Adams, Brett Myers, Greg Frock, Ralph Querfurth, Tobias Gayer oraz Wolfgang Lüdtkke.

Specjalne podziękowania od redaktorów: John Cooper, Kory Heath, Christian Fiore i jego zespół, Arnd Fischer, Alexandra Kunz, Wolfgang Lüdtkke, Christian Sachseneder, Michael Sieber-Baskal, Kilian Vosse, Laura Wimmer oraz testerzy ze spotkania w Rotenburgu.

Autorzy: John Cooper i Kory Heath

Ilustracje i opracowanie graficzne: Fiore GmbH

Rozwój techniczny produktu: Carsten Engel

Redakcja: Ralph Querfurth i Tobias Gayer

Edycja Polska: GALAKTA

Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk

Korekta: Łukasz Chelmecki

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki

KOSMOS

© 2024 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart,
Niemcy

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Chinach.

Art.-Nr. 683887



GALAKTA
ul. Łągiwnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl