

# RUM



Łatwa  
Średnia  
Trudna

**CEL GRY:** Sprawa jest prosta. Kto położy łąpy na większej liczbie butelek rumu, ten zostanie kapitanem. Sięgnięcie po władzę to jednak niełatwa sprawa. Nie obędzie się bez ryzykownych manewrów i kuszenia losu.

30 kart:

21 kart rumu

7 kart kolekcji

1 zegar rozbitka 1 papuga



Te karty są dwustronne. Znajdziecie na nich wartości od 1 do 8. Każda karta, w zależności od tego jak jest zorientowana, wskazuje odpowiednią wartość.



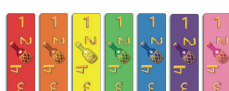
## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

- Położ 7 kart kolekcji oraz zegar rozbitka w rzędzie, tak aby „1” na wszystkich tych kartach znajdowała się na górze. (patrz: przykład poniżej)
- Chwilowo odłóż na bok kartę papugi. Zakryte 21 kart rumu wymieszaj na stole, tworząc z nich luźną pułę, którą będziemy nazywać **wrakiem**. (patrz: przykład poniżej)
- Odkryj z wraku 3 losowe karty rumu i ułóż je w rzędzie, który będziemy nazywać **plażą**. Karty powinny być ułożone w ten sposób, aby na górze każdej z nich znajdowała się 1 butelka. W trakcie całej rozgrywki karty umieszczane na plaży **zawsze muszą** być układane stroną z 1 butelką do góry. (patrz: przykład poniżej)
- Rozdaj wszystkim graczom po 1 losowej karcie z wraku. Każdy gracz bierze otrzymaną kartę na rękę (może ją oglądać, ale nie pokazuje jej innym graczom).
- Dodaj teraz do wraku zakrytą kartę papugi i jeszcze raz wymieszaj wszystkie karty we wraku. **Uwaga: Ilekroć jakaś karta zostanie zwrócona do wraku, należy natychmiast wymieszać znajdujące się w nim karty.**
- Gracz, który najlepiej naśladuje pirata, rozpoczyna rozgrywkę.

startowa karta Ani

Przykład przygotowania rozgrywki dla 3 osób

zegar rozbitka



karty kolekcji

karta startowa Bartka



plaża

wrak



karta startowa Łukasza



Karta papugi została wmixszana do wraku

**PRZEBIEG ROZGRYWKI:** RUM to szybka gra, w której będziecie kompletować zestawy butelek i dzięki nim zdobywać karty kolekcji, które dostarczają punkty. Nie przywiązujcie się jednak do swoich zdobyczy. Inni gracze będą mogli odebrać wam zdobyte karty kolekcji, jeśli sami skompletują większy zestaw odpowiednich butelek. Ponadto karta papugi będzie zmuszać graczy do odrzucania kart i zwracania ich do wraku. Każdy gracz w swojej turze przeprowadza dokładnie 1 akcję. Kiedy to uczyni, tura przechodzi na kolejnego gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Rozgrywka kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie określoną liczbę punktów (patrz: **Zakończenie rozgrywki**) **ALBO** gdy zegar rozbitka wskaże statek piratów (zostanie obrócony na swoją ósmą pozycję).

**TURA GRACZA:** W swojej turze gracz **musi** wybrać i wykonać **jedną** z poniższych akcji:

### 1. Dobranie karty (na jeden z dwóch sposobów):

Dobierz kartę rumu z plaży (taka karta może być zakryta bądź odkryta) i weź ją na rękę. Puste miejsce na plaży uzupełnij losową, **zakrytą** kartą z wraku (nie odkrywaj jej).

**LUB**

Dobierz losową kartę z wraku i weź ją na rękę.

### 2. Zagranie zestawu:

Wybierz dowolną liczbę kart rumu ze swojej ręki i wyłóż je odkryte przed sobą, tworząc zestaw butelek, który umożliwi ci zdobycie przynajmniej 1 karty kolekcji.

**ZAGRANIE ZESTAWU:** Zarówno karty kolekcji, jak i karty rumu przybierają różne wartości zależne od sposobu ich położenia na stole. Wykładając z ręki karty rumu, możesz dla każdej z tych kart zdecydować, czy układasz je ku górze stroną z 1 czy 2 butelkami. Do zestawu wliczają się **wyłącznie** butelki znajdujące się na górze wyłożonych kart. Możesz zagrać zestaw **tylko wtedy**, gdy dzięki temu zdobędziesz **przynajmniej 1 kartę kolekcji**. Aby zdobyć kartę kolekcji, na wyłożonych przez ciebie kartach (a dokładnie, przypominały, na górze tych kart) musi znajdować się **więcej** butelek w danym kolorze niż wynosi aktualna wartość karty kolekcji w tymże kolorze. Wszystkie karty kolekcji na początku rozgrywki mają wartość „1”. Po zdobyciu karty kolekcji układasz ją przed sobą w taki sposób, aby wskazywała ona (odpowiednia liczba powinna znajdować się na górze) swoją **aktualną wartość** – wartość ta jest równa liczbie butelek w kolorze karty kolekcji, które przed momentem zostały przez ciebie wyłożone w zagrany zestaw. Dzięki sprytnemu zagranium zestawu możesz zdobyć kilka różnych kart kolekcji za jednym zamachem. Nie musisz wykladać wszystkich kart z ręki. Jeżeli w wyłożonych kartach znajdowały się butelki w kolorze, w którym nie możesz zdobyć karty kolekcji, po prostu je zignoruj. Po zdobyciu kart kolekcji zwróć do wraku wyłożone karty rumu.



2 zielone butelki pozwalają zdobyć kartę kolekcji o wartości 1. Następnie kartę ustawiamy na wartość 2.



**PLAŻA:** Plaża to miejsce, z którego można dobrać karty, ale nie tylko. Butelki widoczne na odkrytych kartach na plaży stanowią **dobro wspólne**. **UWAGA: Karty na Plaży zawsze są układane stroną z 1 butelką ku górze – tylko te pojedyncze butelki stanowią dobro wspólne.** Jeżeli zagrywasz zestaw, to pojedyncze butelki widoczne na plaży wchodziły w skład tego zestawu, tak jakby zostały wyłożone z ręki. (patrz: przykład poniżej). Jeżeli przy zagrywaniu zestawu skorzystasz z kart na plaży, **nie** zwracasz ich do wraku!

**RUMOWE TRIO:** Rumowe trio to **3 pojedyncze butelki w tym samym kolorze**. Zagranie trio w ramach zestawu pozwala zdobyć kartę kolekcji w odpowiednim kolorze niezależnie od jej aktualnej wartości. Po zdobyciu karty kolekcji w ten sposób, podnieś jej wartość o 2. W skład rumowego trio mogą wchodzić karty znajdujące się na plaży. **UWAGA: w grze znajdują się tylko po 3 „pojedyncze” butelki w każdym z kolorów.**

**SYTUACJE SZCZEGÓLNE:** Możesz zagrać zestaw, który będzie zawierał butelki w kolorze karty kolekcji, którą już posiadasz. Jeżeli liczba butelek w zestawie będzie większa niż wartość karty kolekcji, możesz podnieść wartość karty kolekcji, tak jakby została właśnie zdobyta.

Karty kolekcji, które posiadają już maksymalną wartość (8), wciąż mogą być odbierane po zagranium rumowego trio lub zestawu złożonego z min. 9 butelek w odpowiednim kolorze. Wartość kart kolekcji zdobytych w ten sposób oczywiście już nie wzrasta.

**PRZYKŁAD:**

Żaden z graczy nie zdobył póki co NIEBIESKIEJ karty kolekcji. Bartek znajduje się w posiadaniu ZIELONEJ karty kolekcji. Ania zagrywa zestaw, który pozwala jej zdobyć zarówno zieloną, jak i niebieską kartę kolekcji, a także podnieść wartość posiadanej już przez nią ŻÓŁTEJ karty kolekcji.

Po powyższym zagranium Ania znajduje się w posiadaniu 13 punktów. Wartość ŻÓŁTEJ karty kolekcji została podniesiona do 4. Wartość NIEBIESKIEJ karty kolekcji wynosi obecnie 2, a ZIELONEJ 7 (zdobycie jej za pomocą rumowego trio spowodowało podniesienie wartości o 2). Wszystkie zdobyte karty kolekcji Ania układa przed sobą w taki sposób, aby była widoczna ich aktualna wartość.

**PAPUGA I ZEGAR ROZBITKA:** Jeżeli dobierzesz kartę papugi, musisz pokazać ją swoim rywalom. Następnie musisz zwrócić do wraku tyle kart, ile wskazuje symbol na środku karty zegara rozbitka (czyli dwie lub trzy). Na koniec kartę papugi również zwróć do wraku, a wartość widoczną na zegarze rozbitka podnieś o 1.

**PUSTY WRAK:** Gdy, z jakiegokolwiek powodu, z wraku zostanie zabrana ostatnia karta, gracz posiadający **najwięcej kart** na ręce, **natychmiast** odrzuca je **wszystkie** i zwraca do wraku. Następnie należy podnieść wartość na zegarze rozbitka o 1. **UWAGA:** Jeżeli kilkoro graczy remisuje pod względem największej liczby kart, karty odrzucają wszyscy remisujący. **UWAGA:** W rzadkim przypadku, gdy ostatnią dobraną z wraku kartą okaże się papuga, wykonajcie oba efekty (najpierw efekt pustego wraku, potem papugi).

**FALA:** Po zakończeniu tury, w której na plaży znalazły się 3 **zakryte** karty, fala wyrzuca na brzeg nowe butelki. Odkryj jednocześnie wszystkie karty na plaży (i ułóż je tak, aby strona z 1 butelką znajdowała się na górze każdej z kart). Jeżeli pośród odkrytych kart znajdowała się papuga, **WSZYSTYCY GRACZE** odrzucają odpowiednią liczbę kart (wskazaną na zegarze rozbitka), a gdy wszyscy to uczynią, wartość na zegarze rozbitka zostaje podniesiona o 1. Po rozpatrzeniu efektu papugi jej kartę należy zwrócić do wraku i uzupełnić plażę losową **odkrytą** kartą z wraku. Jeżeli ponownie zostanie wylosowana papuga, należy powtórzyć opisane wyżej czynności. Jeżeli odkryte karty na plaży tworzyć będą rumowe trio, należy je wszystkie wmieszać do wraku i uzupełnić plażę nowymi kartami.

**KONIEC GRY:** Rozgrywka może zakończyć się na dwa sposoby:

1. Któryś z graczy osiągnie (lub przekroczy) wymaganą liczbę punktów (zgodnie z tabelką obok).
2. Wartość na zegarze rozbitka osiągnie „8” (symbolizowane przez statek piratów).

Punkty wymagane do zwycięstwa	
2 graczy:	21 pkt.
3 graczy:	18 pkt.
4 graczy:	15 pkt.

Osoba, która posiada najwięcej punktów, przejmuje obowiązki kapitańskie i zwycięża rozgrywkę. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, kto posiada więcej kart kolekcji. Jeżeli remis się utrzymuje, zwycięża ten, kto posiada najwyższą wartość na posiadanej karcie kolekcji.

**PROJEKT GRY I GRAFIKA:** Chris Handy • **PODZIĘKOWANIA:** Jenn Handy, Ryan Cowler, The Sartains, The Widmans, The Paradises, Andrew Postma, John McCloud, Paul Butler

**WERSJA POLSKA:** Bartosz Chlebicki, Łukasz Gralak, Marcin Tomczyk, Łukasz Kempieński