



# TROUBLEZ

## GEL GRY

Twoim celem jest stworzenie najsilniejszej armii zombie. Musisz podjąć pewne ryzyko, aby wygrać. Nie obawiaj się zadzierać z innymi graczami.

## PRZYGOTOWANIE

Dokładnie przetasuj wszystkie 83 karty i stwórz talię. Umieść ją zakrytą po środku stołu, tak aby każdy mógł jej łatwo dosięgnąć. Zostaw trochę miejsca na stos kart odrzuconych. Gracz, który został ostatnio ugryziony, rozpoczyna rozgrywkę.

## - PRZEBIEG GRY -

Gracze wykonują swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

**Podczas swojej tury musisz dobrać przynajmniej 1 kartę z talii.** Zagraj odkrytą kartę w obszarze gry na stole, umieszczając ją w już istniejącym rzędzie lub tworząc nowy rząd (zob. „Umieszczanie kart”). Na stole mogą być maksymalnie 3 rzędy.

Po dobraniu i zagranie karty decydujesz czy chcesz zakończyć swoją turę i otrzymać nagrodę (zob. „Nagrody”). Możesz jednak spróbować szczęścia i dobrać kolejną kartę. Powtarzaj ten proces do momentu, kiedy zdecydujesz się przestać lub nie będziesz w stanie umieścić karty.

Jeżeli **nie jesteś w stanie zagrać** dobranej karty w żadnym z rzędów, musisz ją odrzucić i nie otrzymujesz nagrody. Następuje koniec twojej tury.

Po zakończeniu twojej tury (z lub bez nagrody), każdy z pozostałych graczy musi zabrać 1 kartę z obszaru gry (jeżeli jeszcze są dostępne) zgodnie z kolejnością. Gracze zabierają karty z brzegów, nigdy ze środka rzędu.

Następnie rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

## UMIESZCZANIE KART

Gracze współpracują, aby stworzyć 3 rzędy kart w obszarze gry. Każda dobrana karta musi zostać dodana do rzędu. Karty możesz zagrywać na lewo lub na prawo do wcześniej zagranej karty w rzędzie, ale nigdy pomiędzy wcześniej zagranyymi kartami. Podczas zagrywania kart należy przestrzegać poniższych zasad.

1) Karty w rzędzie muszą być ułożone **od najniższej do najwyższej** wartości. Nie można umieszczać kart o tej samej wartości obok siebie.



2) Nie można umieszczać dwóch kart **w tym samym kolorze** obok siebie w rzędzie.



3) W tym samym rzędzie może znajdować się tylko 1 **karta akcji** danego rodzaju (bez względu na kolor).



## NAGRODY

Wybierz 1 rząd z obszaru gry i otrzymaj wszystkie znajdujące się w nim karty. Natychmiast zagraj wszystkie karty akcji, a następnie posortuj karty zombieaków zgodnie z ich wartością i umieść je w swojej kolekcji (zob. „Kolekcja gracza”).

Przykład: Jeżeli aktywny gracz zdecyduje się zakończyć swoją turę, najprawdopodobniej zbierze środkowy rząd. W rozgrywce na 4 graczy każdy inny gracz otrzymałby po 1 karcie. Ostatni gracz musiałby otrzymać Topór i tym samym odrzucić 1 kartę ze swojej kolekcji.

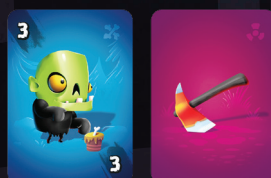
## BARYKADA

Jeżeli dobierzesz Barykadę, musisz ją zagrać na uprzednio zagranej na stole karcie. Zakryta karta traci swoją wartość i kolor. Pozwala to na nagięcie niektórych zasad zagrywania kart. Jeżeli zdecydujesz się na zabranie zakrytej karty jako nagrody, odrzuć kartę Barykady.



Barykada nie jest kartą akcji (zob. „Karty akcji”) i może się powtarzać w rzędzie.

Przykład  
3 rzędów:





## KARTY AKCJI

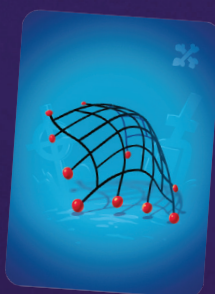
Karty akcji należy zagrywać w obszarze gry zgodnie z normalnymi zasadami gry. Nie posiadają one wartości liczbowej dla zasad umieszczania, ale posiadają kolory, więc nie mogą być umieszczane obok kart tego samego koloru. Dodatkowo, nie można umieszczać więcej niż 1 karty akcji tego samego rodzaju w tym danym rzędzie.

Karty akcji należy zagrywać natychmiast po otrzymaniu, a przed dodaniem pozostałych kart do kolekcji.



### TOPÓR

Odrzuć wybraną kartę zombie ze swojej kolekcji. Odrzuć kartę Toporu.



### SIEĆ

Zabierz wybraną kartę zombie z kolekcji innego gracza. Odrzuć kartę Sieci.

### STRZELBA

Wybierz liczbę (1 – 5). Wszyscy gracze muszą odrzucić kartę zombie o danej wartości. Jeżeli nie posiadają karty danej wartości, nie odrzucają żadnych kart. Następnie odrzuć kartę Strzelby.

## KOLEKCJA GRACZA

Każdy z graczy posiada kolekcję zdobytych przez siebie kart zombiaków.

Karty są dzielone na podstawie wartości i umieszczane w kolumnach (bez względu na kolor).

Zostaw trochę miejsca na hordy.



Przykład kolekcji gracza.

## TWORZENIE HORDY

Możesz stworzyć hordę za każdym razem, gdy otrzymasz kartę. Pozwala ci to na zdobycie 10 PZ. Horda może się składać z:

- 1 karty zombie na wartość (od 1 do 5), co daje łącznie 5 kart, **lub**
- 4 kart o tej samej wartości (przykład: 4 karty o wartości '2')



Przykład hordy



Kolejny przykład hordy



Po zakończeniu tworzenia hordy, weź jedną dowolną kartę z utworzonego właśnie zestawu i umieść ją zakrytą obok swojej kolekcji. Ta karta jest warta 10 PZ na koniec gry i nie może zostać utracona. Umieść pozostałe karty z ukończonej właśnie hordy w stosie kart odrzuconych.

## - KONIEC GRY -

- W rozgrywce na **2 do 3 graczy**, gra kończy się po opróżnieniu zakrytej talii po raz **pierwszy**.
- W rozgrywce na **4 do 5 graczy**, po opróżnieniu zakrytej talii należy przetasować talię kart odrzuconych i stworzyć z niej nową talię doboru kart. Gra kończy się po opróżnieniu zakrytej talii po raz **drugi**.
- W rozgrywce na **6 graczy**, po opróżnieniu zakrytej talii należy przetasować talię kart odrzuconych i stworzyć z niej nową talię doboru kart. Gra kończy się po opróżnieniu zakrytej talii po raz **trzeci**.



Gra kończy się, gdy gracz, który właśnie dobrał ostatnią kartę, otrzyma swoją nagrodę, a pozostali gracze otrzymają po 1 karcie.

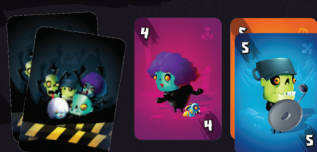
## PUNKTACJA

Każdy z graczy liczy swoje punkty zwycięstwa (PZ) za ukończone hordy (zakryte karty). Każda horda warta jest **10 PZ**.

Każda inna karta w kolekcji jest warta **1 PZ**.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził największą liczbę PZ.

Przykład punktacji końcowej:



$$20 + 3 = 23 \text{ punkty}$$



Autor gry: **Petr Vojtěch**



Ilustracje: **Petr Štefek**



Tłumaczenie: **Paulina Gerding** dla  
The Geeky Pen

Rozwój gry: Time Slug Studio

Wydawca: ALBI Česká republika, a. s.