

DOLORES



H.M.S.

Od 2 do 4 graczy
Czas gry: 30 min
Wiek graczy: 10+

Bruno Faidutti i Eric M. Lang
ilustracje: Vincent Dutrait

Hiszpański statek handlowy **DOLORÉS**, złapany przez straszliwy sztorm szalejący u wybrzeży Brytanii, omal nie zatonął. Widząc w oddali majaczące światło „latarni morskiej”, zagubiona i wyczerpana załoga odzyskuje nadzieję na ratunek. Niestety – to pułapka. Na skalistych brzegach rozpalono ogniska, by zwabić zablakane statki i doprowadzić do ich zguby. Jesteś jednym z tych, którzy dokonali tego niecnego czynu, by zdobyć fortunę!

DOLORÉS – nazwany tak na cześć małżonki bogatego armatora z Kadyksu – właśnie rozbija się o skały. Fale wymywają z pokładu skrzynie z drogocennym ładunkiem i wyrzucają je na brzeg. Podział łupów nie jest jednak prostym zadaniem. Czas nagli, a o świcie przybędzie straż przybrzeżna... Aby nie dopuścić do niepotrzebnego rozlewu krwi, piraci stworzyli swój tajemny rytuał.

Otwórz skrzynie i dziel cenne łupy!



ZAWARTOŚĆ PUDELKA:

- 70 *kart łupów* podzielonych na 7 różnych rodzajów:
broń, wina, klejnoty, koronki, naczynia, instrumenty muzyczne
i sztabki złota.



Każdy z rodzajów łupów zapakowany jest do 10 skrzyń:
siedem z tych skrzyń daje po **1** punkcie, dwie – po **2** punkty,
a jedna – **3** punkty.



*Tył karty
łupów*

Karta świtu



- 1 *karta świtu*
- 9 *kart wiadomości*, których tył przedstawia
list w butelce (opis kart na str. 12–13).



*Tył karty
wiadomości*

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Przygotowanie talii kart:

- Odlóż na bok *kartę świtu*.
- Odlóż do pudełka 4 losowo wybrane *karty wiadomości* (nie będziesz ich potrzebował w trakcie rozgrywki).
- Połącz wszystkie *karty łupów* z 5 pozostałymi *kartami wiadomości*. Przetasuj je i połóż zakryte na stole.
- Wyjmij z talii 15 losowych kart i dodaj do nich *kartę świtu*. Przetasuj karty, a następnie umieść je na spodzie talii.

Tak przygotowana talia zawiera teraz 70 *kart łupów*, 5 *kart wiadomości* i 1 *kartę świtu* (która znajduje się wśród 16 ostatnich kart w talii).

2. Z przygotowanej talii rozdaj każdemu graczowi karty startowe – odpowiednio do liczby osób biorących udział w rozgrywce:

- 2 graczy: po 4 karty na osobę,
- 3 graczy: po 3 karty na osobę,
- 4 graczy: po 2 karty na osobę.

Otrzymane karty gracze kładą przed sobą na stole – obrazkiem do góry. *Karty łupów* tego samego rodzaju należy ułożyć w stos w formie kolumny – tak, aby widoczna była wartość wszystkich kart. W niniejszej instrukcji stosy kart łupów nazywane są również zestawami.

Odkryte *karty wiadomości* należy położyć na stole obok *kart łupów*.

Tak przygotowane karty są pierwszymi łupami zgromadzonymi przez graczy.

PODZIAŁ ŁUPÓW

Gra składa się z serii pojedynków, w wyniku których gracze dzielą łupy.
W każdym pojedynku bierze udział dwóch graczy: **gracz rozdający karty**
oraz gracz siedzący po jego lewej stronie.

Osoba, która ostatnio pływała w morzu, zostaje pierwszym **graczem rozdającym karty**.

Rozdający dobiera cztery karty z wierzchu talii i wyklada je – odkryte –
na stole. Pierwsze dwie karty powinny być położone bliżej gracza siedzącego
po jego lewej stronie, a dwie pozostałe – bliżej **rozdającego**. Sposób
wyłożenia kart pokazano na rysunku poniżej.



Gracz rozdający karty

Tak przygotowane karty tworzą łupy, które będą przedmiotem pojedynku
obu graczy.

Kiedy już obaj gracze są gotowi do pojedynku, to wspólnie odliczają do trzech (lub razem mówią: „Do-lo-res”), po czym równocześnie wystawiają przed siebie dłoń, pokazując nią jeden z trzech poniższych gestów:

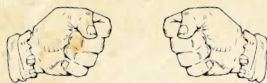
Wynik pojedynku zależy od zestawienia gestów obu graczy:



- jeżeli obaj gracze pokazali **zgode**, to każdy z nich bierze po 2 karty znajdujące się **bliżej nich** na stole,



- jeżeli jeden gracz pokazał **walkę**, a drugi **zgode**, to wybierający walkę bierze wszystkie karty łupów leżące na stole,



- jeżeli obaj gracze pokazali **walkę**, to wszystkie 4 karty zostają odłożone na stos kart odrzuconych i żaden z graczy nic nie zdobywa,



- jeżeli jeden gracz pokazał **kradzież**, a drugi **zgode**,



• **zgoda**
(otwarta dłoń)



• **walka**
(dłoń zaciśnięta w pięść)



• **kradzież**
(podniesiony kciuk)

to wybierający kradzież bierze jedną, dowolną kartę spośród kart leżących na stole. Następnie drugi gracz zabiera pozostałe karty leżące **bliżej niego** na stole (to jedna lub dwie karty – w zależności od tego, ile kart zostało),



• jeżeli jeden gracz pokazał **kradzież**, a drugi **walkę**, to wybierający kradzież bierze jedną, dowolną kartę spośród kart leżących na stole. Następnie drugi gracz zabiera trzy pozostałe karty,



• jeżeli obaj gracze pokazali **kradzież**, to wszystkie 4 karty zostają odłożone na stos kart odrzuconych. **Dodatkowo gracze muszą równocześnie wskazać jeden ze swoich zestawów lupów (wybranego przez siebie rodzaju), który bezpowrotnie utracą. Odrzucone zestawy odkładane są na stos kart odrzuconych.**

Przed pojedynkiem gracze mogą **negocjować** i **dojść do porozumienia** w sprawie podziału łupów. Uwaga! Rozmowy wstępne nie są w żaden sposób zobowiązujące. Piracki kodeks pozwala na wiele – np. na zawarcie mądrej ugody, wywiedzenie rywala w pole lub pokrzyżowanie mu planów.

NEGOCJUJ -TO NAJLEPSZA PIRACKA BRONŃ!

Karty łupów zdobyte w pojedynku każdy gracz dodaje do pasującego zestawu znajdującego się przed nim na stole. Jeśli gracz zdobył nowy rodzaj łupu, to tworzy nowy zestaw – obok już istniejących.



Gracz, który siedział po lewej stronie osoby rozdającej karty, staje się nowym **graczem rozdającym karty**.



PRZYKŁAD DLA ROZGRYWKI TRZYOSOBOWEJ:

Gracze **A** i **B** właśnie zakończyli swój pierwszy pojedynek.

Gracz **B**, który siedział po lewej stronie od rozpoczynającego gracza **A**, będzie teraz rozdawał karty.

Dobiera 4 karty z wierzchu talii: pierwsze 2 kładzie bliżej gracza **C**, siedzącego po lewej stronie, 2 pozostałe – bliżej siebie.

Po rozstrzygnięciu pojedynku kolejnym **graczem rozdającym karty** zostanie gracz **C**. Gracz **C** pojedynkuje się z graczem **A**.





KARTY WIADOMOŚCI (dokładny opis wszystkich kart wiadomości znajduje się na stronach 12-13)

Każda *karta wiadomości* pokazuje treść listu w butelce. Listy przedstawiają specjalne wydarzenia, które mogą mieć miejsce w trakcie rozgrywki.

W czasie pojedynku *karty wiadomości* są traktowane tak samo, jak *karty łupów*. Jeśli uda ci się zdobyć *kartę wiadomości*, to umieść ją obok zgromadzonych zestawów łupów.

Kartę wiadomości możesz zagrać w dowolnym momencie gry, nawet w trakcie pojedynku innych graczy! Po użyciu *karty wiadomości* należy odłożyć ją na stos kart odrzuconych.

Uwaga: pierwsze partie **DOLORES** – dla uproszczenia – można rozegrać bez *kart wiadomości*.

KOŃIEC GRY

Gra automatycznie kończy się, kiedy z talii zostanie dobrana *karta świtu*. Pojedynek, który miałby nastąpić po wyłożeniu na stole tej karty, nie odbywa się. Teraz każdy gracz liczy zdobyte punkty:

- Osobno sumuje punkty za każdy zgromadzony zestaw łupów.
- Przeliczywszy wartość poszczególnych zestawów, sprawdza, który z nich zapewnił mu *najwięcej punktów*, a który *najmniej*. Pozostałe zestawy łupów nie przynoszą graczowi żadnych punktów.
- Jeśli gracz ma kilka zestawów o równie wysokiej lub niskiej wartości punktowej, to liczy punkty z każdego z nich.

- Jeśli wszystkie zestawy zgromadzone przez gracza przynoszą po tyle samo punktów, to każdy z nich liczy się w punktacji końcowej. Wszystkie zestawy gracza traktowane są jak najwyższy i najniższy zestaw łupów. Dodatkowo, w nagrodę, uzyskany wynik jest **podwajany!**

Uwaga: Gracze sumują punkty widniejące na kartach jednego zestawu łupu, nie zaś liczbę posiadanych w tym zestawie kart.

Przykład I:

Gracz, który zdobył:

- 2 wina,
- 2 koronki,
- 4 instrumenty muzyczne,
- 5 sztabek złota,
- 6 naczyń,



otrzymuje wynik $2+2+6=10$ punktów.

(Gdyby udało mu się zdobyć jeszcze jedną sztabkę złota, dostałby na koniec gry $2+2+6+6=16$ punktów).

Przykład II:

Gracz, który zdobył:

- 3 klejnoty,
- 3 bronie,
- 3 koronki,

otrzymuje $(3+3+3) \times 2 = 18$ punktów.



Rozgrywkę w **DOLORES** wygrywa gracz, który zdobył najwyższą liczbę punktów. W przypadku remisu gracze razem cieszą się z wygranej.

KARTY WIADOMOŚCI

Rozbita latarnia



W następnym pojedynku 4 karty zostają położone obrazkiem do dołu. Gracz, który zagrał **Rozbitą latarnię** może podejrzec wszystkie 4 karty i zdradzić innym graczom, jakie łupy się na nich kryją. Może też nie mówić nic lub kłamać.

Kiedy odkryta zostaje **Karta świtu**, gracz może zagrać kartę **Punkt obserwacyjny** i wydłużyć czas rozgrywki. **Karta świtu** nie ma wówczas żadnego efektu, a gra trwa do momentu, gdy zabraknie kart do rozegrania kolejnego pojedynku. **Karta świtu** nie ma żadnej wartości dla gracza, który ją weźmie.

Punkt obserwacyjny



Złodziej



Gracz wybiera 1 dowolną kartę spośród łupów zgromadzonych przez innego gracza i dodaje ją do swoich zestawów łupów.

Uwaga: Kartę **Złodziej** należy zagrać natychmiast, nawet jeśli gracz otrzymał ją na etapie przygotowania do gry.

Wir wodny



Gracz odrzuca wszystkie 4 karty wyłożone na stół i zastępuje je nowymi, dobranymi z wierzchu talii.

Uwaga: Jeśli zagrana została karta **Eskorta**, dokładane są tylko 4 nowe karty.

Nowa fala



Gracz może ułożyć wedle uznania wszystkie karty biorące udział w pojedynku, zachowując liczbę kart leżących bliżej każdego gracza.

Chwył na dwie ręce



Podczas pojedynku gracz wystawia dwie ręce (zamiast jednej), prezentując na nich dwa różne gesty. Poznawszy wybór przeciwnika, decyduje, który gest wybiera: z ręki prawej czy lewej.

Gracz zagrywa kartę **Kłótnia** już po zaprezentowaniu gestów przez obu uczestników pojedynku. Wybory obu graczy są anulowane, a pojedynek rozgrywany jest jeszcze raz – z użyciem tych samych kart łupów leżących na stole.

Zakład



Gracz zagrywa kartę **Zakład** tuż przed odbyciem pojedynku przez dwóch innych uczestników rozgrywki. Gracz obstawia wybory obu przeciwników i równocześnie z nimi pokazuje dwa gesty. Jeśli prawidłowo wytypuje **dwa** gesty, to może zabrać **1 lub więcej kart łupów** leżących na stole. Pozostali gracze dzielą resztę kart łupów na podstawie wyniku swojego pojedynku.

Uwaga: Karta Zakład nie bierze udziału w rozgrywce dwuosobowej. Jest jedną z czterech kart wiadomości usuwanych w trakcie przygotowywania do rozgrywki.

Ważne: Kiedy zostanie dobrana **Karta świtu**, gra automatycznie się kończy – nawet jeśli zagrane zostały karty **Eskorta**, **Nowa fala** czy **Rozbita latarnia**.

Eskorta



Kłótnia



Świt





Odkryj inne *Gry z pazurem:*



STRESZCZENIE ZASAD PODZIAŁU ŁUPÓW



Niebieski bierze wszystkie karty znajdujące się bliżej niego.
Czerwony zabiera wszystkie karty znajdujące się bliżej niego.



Niebieski bierze jedną z czterech kart.
Czerwony zabiera 1 lub 2 karty, które znajdują się bliżej niego na stole.



Czerwony bierze wszystkie 4 karty.



Niebieski bierze jedną z kart.
Czerwony zabiera wszystkie pozostałe karty.



Wszystkie karty są odrzucone.
Żaden gracz nie zdobywa łupów.



Wszystkie karty zostają odrzucone.
Następnie **niebieski** i **czerwony** gracz muszą usunąć jeden ze swoich zestawów łupów.

Podziękowania

Bruno Faidutti chciałby podziękować wszystkim tym, którzy grali w **DOLORES** w jego domu, w Étourvy, oraz gdziekolwiek indziej...

Eric M. Lang pragnie złożyć podziękowania wszystkim tym, którzy uczestniczyli w testach gry **DOLORES**.

Wydawcy dziękują:

- Oriolowi Comas i Coma - za wariant „Comas” uwzględniony w grze;
- Tomowi Vuarchezowi - za to, jaki jest;
- Clémentowi i Thomasowi -- nowym pracownikom w firmie Lui-mème - za ich uważność na wszystkie detale;
- Bruno Faiduttiemu - za uczestnictwo w pracach nad wszystkimi gramami, nawet tymi, które sam projektował...

Gra Bruno Faiduttiego i Erica M. Langa

Ilustracje i projekt graficzny: Vincent Dutrait

Dyrektor artystyczny: Philippe des Pallières

Asystent dyrektora artystycznego: Thomas Cosnefroy

Layout gry: Caroline Ottavis

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakies braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

GRANNA

Lui-mème

© éditions «Lui-mème»,
August 2016, first edition.

granna.pl
sklep.granna.pl

© Granna sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

Wyprodukowano w Polsce

Wszystkie prawa zastrzeżone



00285/3 - 2016