

KUNG FU

ZASADY GRY

WSTĘP

Kung Fu to szybka, ekscytująca **gra towarzyska** („party game”) czasu rzeczywistego dla 4 do 8 graczy powyżej 8 roku życia.

Średni czas trwania rozgrywki to 20 do 40 minut.

CEL GRY

Gracze są młodymi adeptami sztuki walki Kung Fu, którzy stają do końcowego egzaminu przed swoimi mistrzami w klasztorze Shaolin. Korzystając z czterech znanych im stylów walki muszą prezentować jak najciekawsze układy. Rywalizację wygrywa ten wojownik, który zdobędzie najwięcej punktów za **układy** wykonane na swoim egzaminie.

Uczciwość

Aby gracze dobrze bawili się grając w *Kung Fu*, muszą zachowywać się uczciwie (poza **Kulturalnym oszukiwaniem**) i dogadywać w sytuacjach spornych.

ELEMENTY GRY

Gra składa się z następujących elementów:

- 68 kart ciosów
- 52 karty układów walki
- instrukcja

Jeśli w pudełku brakuje jakiegoś elementu, prosimy o kontakt pod adresem michal@kuzniagier.com – jak najszybciej uzupełnimy braki.

KARTY CIOSÓW

Każdy z graczy trzyma swoje karty w ręce. Wymieniając się z innymi graczami, dąży on do zebrania takich ciosów, aby zrealizować wybrany **układ**.

W talii jest pięć różnych rodzajów kart ciosów odpowiadających różnym stylom walki Kung Fu.



Styl tygrysa
(16 kart)



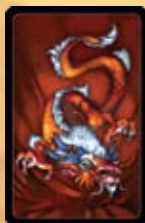
Styl małpy
(16 kart)



Styl kraba
(16 kart)



Styl żurawia
(16 kart)



Styl smoka
(4 karty)

Styl smoka

Styl smoka jako najbardziej uniwersalny może zastąpić dowolny inny cios w układzie. Pełni w grze funkcję **jokera**.

KARTY UKŁADÓW

Układy walki to zadania stawiane przed graczami przez mistrzów Kung Fu. W talii znajdują się trzy rodzaje układów:

Łatwy



(24 karty)

Wartość: 1 punkt.

Aby realizować potrzeba: 4 ciosów.

Tło karty: dżungla.

Zwykły

(20 kart)

Wartość: 2 punkty.

Aby realizować potrzeba:

5 ciosów, min. 3 różne, maks. 3 takie same.

Tło karty: step.



Trudny



(8 kart)

Wartość: 4 punkty.

Aby realizować potrzeba:

5 ciosów, przynajmniej 4 takich samych.

Tło karty: góry.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry należy:

1. Wyjąć elementy gry z pudełka.
2. Oddzielić karty ciosów od kart układów.
3. Karty układów podzielić na trzy stosy (łatwe, zwykłe i trudne). Każdy stos należy potasować i położyć na środku stołu rewersami do góry.
4. Potasować karty ciosów, a następnie rozdać każdemu z graczy po 5 kart. Pozostałe położyć w dostępnym miejscu rewersami do góry.
5. Na umówiony znak trzech spośród graczy odkrywa po jednej wierzchniej karcie z każdego ze stosów układów i kładzie je awerssem do góry obok danego stosu.
6. Można już przystąpić do egzaminu – gra się zaczyna.



Uwaga: celem skrócenia rozgrywki (zwłaszcza przy mniejszej liczbie osób) można usunąć kilka kart układów (proponujemy zrobić to w proporcji 2-2-1). Usunięte układy należy odłożyć do pudełka rewersami do góry.

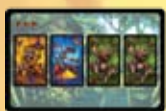
PRZEBIEG GRY

Przebieg gry *Kung Fu* jest nietypowy. To rozgrywka czasu rzeczywistego, która nie jest podzielona na tradycyjne tury, fazy czy kolejki. Wszyscy uczestnicy zabawy grają przez cały czas.

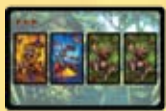
Rozgrywka jest bardzo dynamiczna i w dużym stopniu niekontrolowana.

Aby zdobywać punkty gracze muszą realizować układy.

Realizacja układu następuje gdy gracz zbierze wszystkie karty ciosów oznaczone na karcie układu i ułoży je w odpowiedniej kolejności - od lewej (▶▶▶▶) do prawej.



Przykład poprawnie ułożonego układu



Przykład źle ułożonego układu



Naturalnie, w większości przypadków gracze nie posiadają odpowiedniego układu. Muszą go więc zdobyć, a robią to na drodze absolutnie nieskrępowanego prawie żadnymi zasadami handlu kartami.

Zasada jest prosta: każdy może handlować z każdym w dowolnej chwili – liczy się szybkość, mocny głos i dar przekonywania.

Handel może odbywać się w dowolny sposób, ale tylko z innymi graczami – nie można „handlować” z talią czy stosem kart odrzuconych.

Można wymieniać karty: jedną za jedną, kilka kart za jedną, kilka za kilka, dać komuś kartę za darmo (lub obietnicę przyszłej przysługi), czy w dowolny, inny umówiony przez graczy, sposób. Dozwolone jest **Kulturalne oszukiwanie** (patrz ramka „Kulturalne oszukiwanie”).

W momencie gdy gracz zbiera – i ułoży we właściwej kolejności – karty ciosów potrzebne na wybrany przez siebie układ wtedy kładzie je energicznie na stole krzycząc głośno „KUNG FU”.

W tym momencie **gra jest przerywana!** Gracze nie mogą ze sobą handlować, realizować układów, a nawet rozmawiać.

Jeżeli mimo wszystko to robią spotyka ich **kara** (patrz „Kara”).

Gracze **wspólnie** sprawdzają czy gracz, który powiadział „KUNG FU”, poprawnie zrealizował układ.

Jeżeli **tak**, to:

1. Gracz odrzuca karty ciosów, użyte do zrealizowania układu – awersami do góry – na stos kart odrzuconych (który tworzy się obok stosu ciosów).
2. Zabiera zrealizowany **układ** – są to jego punkty.
3. Dobiera nowe karty ze stosu ciosów, tak by w ręce mieć 5 (jeżeli ma więcej niż 5 kart nie odrzuca ich). Jeżeli nie ma wystarczającej liczby kart, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nowy stos ciosów.

4. Jeżeli którykolwiek inny z graczy ma mniej niż 5 kart na ręce, dociąga aby mieć 5.

Ważne: Gracze, którzy dobrali karty nie zagładają na razie do nich.

5. Odsłania nową kartę z właściwego stosu, czyli tego, z którego układ został właśnie zrealizowany.

6. W tym momencie gra jest wznowiana i każdy z graczy może już korzystać z nowo dobranych kart.

Jeżeli gracz **źle zrealizował układ** spotyka go **kara**, a rozgrywka jest wznowiana. **Uwaga:** gracze, którzy mają mniej niż 5 kart **nie dobierają** w takiej sytuacji kart.

Jeżeli dwóch (lub więcej) graczy równocześnie krzyknęło „KUNG FU”, wówczas gracze muszą wspólnie ustalić kto był pierwszy. Drugi z graczy musi czekać, aż gra zostanie wznowiona.

IMPAS

Jeżeli w toku gry dochodzi do sytuacji, że żaden z graczy nie może dłuższy czas zrealizować układu, gracze powinni ustalić, na zasadzie porozumienia, że doszło do **impasu**. Wówczas wszyscy gracze odkładają na chwilę swoje karty ciosów, odkryte układy chowa się na spód odpowiednich stosów i wyklada trzy nowe układy – po jednym z każdego rodzaju.

Kulturalne oszukiwanie

Gracz może w trakcie dokonywania transakcji z innym graczem dać mu inną kartę niż ta, na którą się umówił. W momencie, w którym „oszukiwany” dotknie karty, transakcję uznaje się za dokonaną – nie można już nic zrobić – i musi ją przyjąć.

Oczywiście można zapobiegać temu wymieniając się na „otwarte karty”, jednakże w chaosie jaki panuje w trakcie rozgrywki nie zawsze się o tym pamięta.

KARA

Polega na tym, że gracz odrzuca **wszystkie** swoje karty ciosów i do momentu, aż któryś z pozostałych z graczy nie **zrealizuje układu** pozostaje poza grą.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w chwili, gdy zrealizowany zostanie ostatni **układ** z dowolnego stosu.

Gracze zliczają punkty, które otrzymali za swoje układy (4 punkty za trudny, 2 punkty za zwykły, 1 punkt za łatwy). Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zwycięża i zostaje najlepszym wojownikiem klasztoru Shaolin.

Jeżeli jest remis – wówczas wygrywa gracz, który zrealizował więcej układów trudnych, a jeśli i tu jest remis – gracz, który zrealizował więcej układów zwykłych.

Jeżeli i w tej sytuacji wciąż jest remis – obu (wszystkich) graczy z najwyższą liczbą punktów uważa się za zwycięzców.

Zasada dodatkowa: kara większa

Gracze mogą uzgodnić, że w ramach kary należy **także** odrzucić jeden zrealizowany już układ – wybór ukarane.

KUNG FU

Autorzy: Hubert „Saise” Spala, Jakub „Urko” Skurzyński oraz Jarosław „beacon” Kopeć, Michał „Puszon” Stachyra i Maciej „Sqva” Zasowski.

Pomoc: Maciej „lucek” Sabat oraz Krzysztof „szafa” Szafranski i Piotr „Żucho” Żuchowski.

Oprawa graficzna: Iwo Widuliński.

Skład: Maciej „Sqva” Zasowski.

Produkcja: Wydawnictwo Kuźnia Gier.

© 2007 – 2009 Hubert Spala, Jakub Skurzyński, Jarosław Kopeć, Michał Stachyra, Maciej Zasowski

© 2007 – 2009 Kuźnia Gier



www.kuzniagier.pl