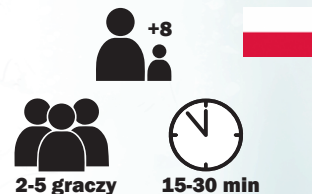
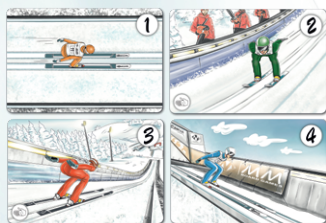


# JUMP

Autor: Marek Klus  
Mechanika gry: Marek Klus, Renata Buryová  
Ilustracje: Michal Binar



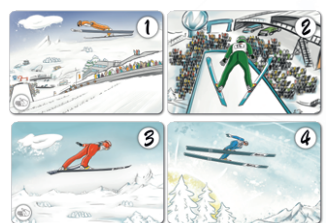
## Materiały do gry



rozbieg 1-4 punkty



odbiecie 1-4 punkty



lot 1-4 punkty



lądowanie 1-4 punkty



styl 1-4 punkty

80 kart fazy skoku



8 kart trener



8 kart wiatr



8 kart zdrowie



2 karty skoczni



2 karty długości skoku



1 kość



25 żetonów punktacji

## Wprowadzenie do gry

W grze gracze wcielają się w rolę skoczków narciarskich, aby wykonywać jak najlepsze skoki. Skoczkowie, w każdej fazie skoku w postaci kart, starają się zdobyć jak najwięcej punktów i tym samym zmaksymalizować długość swojego skoku. Przy każdym skoku może pomóc trener, ale zdarzają się też pułapki w postaci kontuzji czy losu wiatru. Skakać się będzie na skoczni dużej i mamuciej.

## Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wyjmij wszystkie żetony punktacji z ramki.

Z talii kart wyjmij dwie karty skoczni i dwie karty długości skoku K-120 i K-200. Przed każdym skokiem konkursowym, rzucając kością, wylosuj rozmiar skoczni, na której będzie się odbywać konkurs. Jeżeli wartość na kości wyniesie 1-3, będziesz w następnym skoku konkursowym używał karty K-120. Jeśli wartość wyniesie 4-6, użyjesz K-200. Umieść wybrane karty tak, aby były wyraźnie widoczne dla wszystkich graczy. Pozostałe dwie karty odłóż z powrotem do pudełka.

Potasuj pozostałe karty w talii i połóż talię wszystkich kart zakrytą stroną na stole. (W przypadku gry dwuosobowej usuń wszystkie karty oznaczone symbolem dłoni w lewym dolnym rogu i odłóż je z powrotem do pudełka).

Weź sześć kart z wierzchu talii i ułóż je odkryte, obok talii zakrytych kart, w dwóch rzędach.

## Cel gry

Każdy z graczy musi uzyskać jeden **skok konkursowy**, zbierając pięć kart **fazy skoku** w dowolnym kolorze kombinezonu skoczka. Jeśli zbierzesz w jednym skoku konkursowym wszystkich pięć kart fazy skoku w jednym kolorze kombinezonu skoczka, łącznie z dowolną kartą stylu, automatycznie otrzymasz pełną liczbę punktów za swój skok, czyli 25 punktów.

### Karty fazy skoku:

- rozbieg - wartość od 1 do 4 punktów
- odbicie - wartość od 1 do 4 punktów
- lot - wartość od 1 do 4 punktów
- lądowanie - wartość od 1 do 4 punktów
- styl - wartość od 1 do 4 punktów



rozbieg



odbiecie



lot



lądowanie



styl

przykład skoku konkursowego



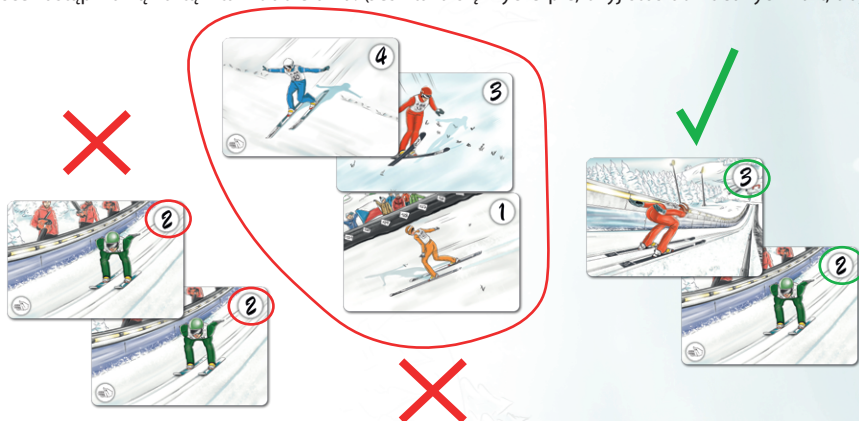
## Rozgrywka

Każdy z graczy rzuca kością. Gracz, który uzyskał najwyższą wartość rozpoczyna grę jako pierwszy.

Następna w kolejce jest osoba siedząca po jej lewej stronie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). W swojej turze musisz dobrać jedną z sześciu odkrytych kart. Dobraną kartę połóż odkrytą przed siebie na stole. Puste miejsce zastąp nową kartą z talii dobierania. (Jeśli talia się wyczerpie, użyj stos odrzuconych kart, aby utworzyć nową talię dobierania). Tym kończysz swoją turę.

W swojej turze możesz dobrać kartę fazy skoku, której jeszcze nie posiadasz. Np. jeśli masz kartę rozbieg 2, nie możesz już dobrać tej karty w trwającym skoku konkursowym. Możesz zrobić wyjątek tylko raz dla każdej karty fazy skoku, jeśli posiadasz kartę o niższej wartości. Dobraną kartę o wyższej wartości umieść na karcie o niższej wartości, aby było widać, że nie możesz już dobrać kolejnej karty z tej samej fazy skoku.

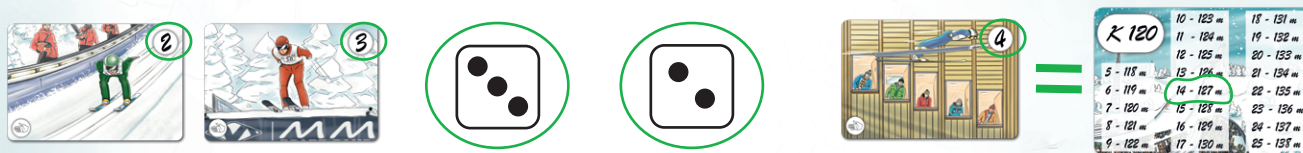
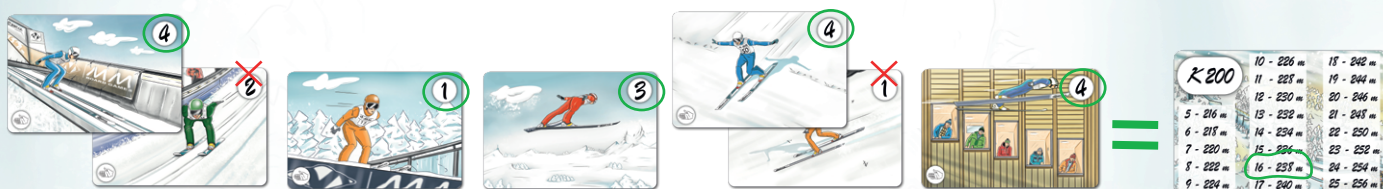
Możesz mieć maksymalnie dwie karty na każdą fazę skoku w jednym skoku konkursowym. Jeśli żadna z sześciu odkrytych kart nie pozwala na wykonanie ruchu, usuń wszystkie sześć kart na stos kart odrzuconych i wyłóż sześć nowych kart z talii dobierania.



## Ocena skoku konkursowego

Gdy jeden z graczy zbierze wszystkie karty fazy skoku, pozostali gracze dokończą swoją turę. Jeśli potem któremuś z graczy brakuje jednej lub więcej kart fazy skoku, zastępuje każdą brakującą kartę rzutem kością. Wartość na kości wskazuje wartość brakującej karty fazy skoku. Np. jeśli brakują ci dwie karty fazy skoku, rzucasz kością dwa razy. Obowiązują tylko wartości 1-4. Jeśli kość wskaże 5 lub 6, gracz rzuca ponownie.

Każdy z graczy sumuje wartości na wszystkich pięciu kartach fazy skoku lub też uzyskane wartości na kościach. (Jeżeli masz np. dwie karty rozbiegu o wartości naprz. 2 i 4, liczysz tylko kartę o wyższej wartości.) Na podstawie ilości zdobytych punktów, odczytaj długość twojego skoku na karcie długości skoku.



Następnie rzuć kością i dodaj wynik rzutu do uzyskanej długości skoku odczytanej na karcie skoczni. (W tej fazie gry, rzut kością przedstawia losowy wiatr).



W zależności od uzyskanej długości skoku każdego gracza, ustal ranking w konkursie. Jeśli jest 3 graczy, gracz z najdłuższym skokiem otrzymuje żeton o wartości 3 punktów, drugi gracz otrzymuje dwa punkty, a ostatni gracz otrzymuje jeden punkt. Nie odkładaj kart ze skoku konkursowego na stos kart odrzuconych, ale możesz je zostawić przy sobie.

Na tym kończy się jeden skok konkursowy.

Gdy wszyscy gracze otrzymali swoje żetony, gra jest kontynuowana, wykonując drugi skok konkursowy według tych samych zasad, jak podczas pierwszego skoku. Wylosuj kartę rozmiaru skoczni. Nie tasuj talii, nie wymieniaj żadnej z sześciu odkrytych kart i kontynuuj grę. Gracz z najmniejszą liczbą punktów rozpoczyna turę swojego kolejnego skoku konkursowego jako pierwszy.

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze wykonają cztery skoki konkursowe. Zwycięzcą gry zostaje gracz z największą sumą wartości swoich żetonów.

## Karty specjalne

Trener – zastępuje dowolną kartę fazy skoku. Jego wartość punktowa to zawsze 4 punkty. W jednym skoku konkursowym możesz dobrać i użyć tylko jednego trenera.

Zdrowie – ta karta reprezentuje kontuzję lub leczenie. Jeśli wśród sześciu odwróconych kart pojawi się karta zdrowia, gracz, który jest w turze, jest zobowiązany do wzięcia tej karty, a następnie nie gra przez jedną rundę. Jeśli gracz posiada już kartę zdrowia, może użyć jej do swojego leczenia. Bierze swoją obecną kartę zdrowia i odkłada ją wraz z nową kartą zdrowia na stos kart odrzuconych. Dodaje nową kartę z talii dobierania do brakującego miejsca i może kontynuować swoją turę. Jeśli gracz nie użyje karty w jednym skoku konkursowym, może użyć karty w następnym skoku konkursowym.

Wiatr - ta karta reprezentuje losowy wiatr. Możesz jej użyć na dwa sposoby:

1. Jeśli nie podoba ci się żadna z sześciu odkrytych kart, możesz użyć karty Wiatru, aby je zmieniając dokładając sześć nowych kart z talii dobierania. Po użyciu odłóż kartę Wiatru na stos kart odrzuconych.
2. Kartę możesz wykorzystać na końcu swojego skoku konkursowego. Każda karta wiatru dodaje ci jeden metr do długości twojego skoku. Po użyciu odłóż kartę Wiatru na stos kart odrzuconych.