

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia

@nasza_ksiegarnia_gry



BANKRUT



Autor: Reiner Knizia • Ilustracje: Nikola Kucharska



ELEMENTY GRY

• 61 kart towarów:



Cyfry na kartach informują graczy, ile kart danego towaru występuje w grze (np. kart owiec jest 7).

- Notes z arkuszami wyników (dostępny jest również na www.nk.com.pl)
- Ołówek do zapisywania wyników

CEL GRY

Gracze wcielają się w kupców handlujących na targu. Wśród gwaru i krzyków wymieniają się towarami, starając się zdobyć jak najwięcej kart danego rodzaju. Zdobędą punkty, jeśli będą mieć **ponad połowę** kart danego towaru! Muszą jednak być czujni! Za jeden z towarów będą przyznawane **punkty ujemne**, które mogą doprowadzić graczy do bankructwa!


PRZYGOTOWANIE GRY

Na arkuszu wyników należy zapisać imiona osób biorących udział w grze.

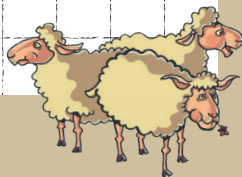
Rozgrywka trwa tyle rund, ile osób bierze udział w grze.

Na przykład rozgrywka 3-osobowa trwać będzie 3 rundy.

Pierwszą rundę rozpocznie osoba, która była ostatnio na targu (lub najstarszy gracz). Następne rundy rozpoczynać będą kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

	gracz 1	gracz 2	gracz 3	gracz 4	gracz 5	gracz 6
1 RUNDA						
2 RUNDA						
3 RUNDA ***						
4 RUNDA ****						
5 RUNDA *****						
6 RUNDA *****						

Note: A large, faint watermark reading "BANKRUPT" is visible across the table.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

- A** Gracz rozpoczynający rundę tasuje karty i kładzie **jedną** z nich zakrytą (rewersem do góry) na środku stołu.
- B** Pozostałe karty rozdaje graczom:
- w grze 3-osobowej po 20 kart,
 - w grze 4-osobowej po 15 kart,
 - w grze 5-osobowej po 12 kart,
 - w grze 6-osobowej po 10 kart.



Uwaga! Podczas gry karty należy trzymać w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje.

- C** Gracz rozpoczynający **odwraca** kartę leżącą na środku stołu, co oznacza początek rozgrywki.

Uwaga! Karta ta informuje graczy, za jaki towar przyznawane będą **punkty ujemne** na koniec rundy!



Wszystkie osoby grają równocześnie!

Wykonują poniższe działania – w dowolnym momencie, w dowolnej kolejności i dowolnie wiele razy:

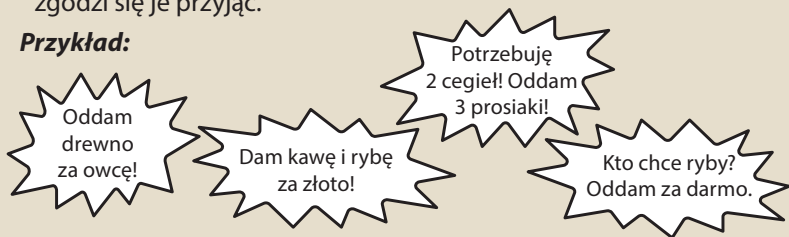
- **Wymiana kart pomiędzy graczami**
- **Wymiana karty leżącej na środku stołu**



WYMIANA KART POMIĘDZY GRACZAMI

- Gracze głośno informują, jakiego towaru potrzebują i co oferują w zamian.
- Można wymieniać jedną lub więcej kart jednocześnie.
- Można oddawać karty za darmo, pod warunkiem że druga strona zgodzi się je przyjąć.

Przykład:



- Gdy dwóch graczy ustali warunki wymiany, przekazują sobie odpowiednie karty i kontynuują grę.

WYMIANA KARTY LEŻĄCEJ NA ŚRODKU STOŁU

- W dowolnym momencie gracze mogą wymieniać kartę leżącą na stole (tę, za którą przyznawane będą **punkty ujemne**).
- Gracz zabiera kartę ze stołu i w jej miejsce wyklada jedną ze swoich kart.
- Gracze mogą dokonywać tego typu wymiany dowolnie wiele razy podczas rundy.

KONIEC RUNDY

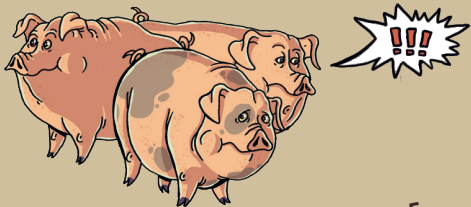
Gdy **wszystkie** karty trzymane przez gracza stanowiąc będą **większość z danego rodzaju**, może on (ale nie musi) krzyknąć **STOP!** i zakończyć wymianę kart w tej rundzie.

Przykład:

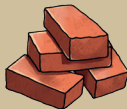


Gracz ma 10 kart: 3 cegły i 7 owiec. Ma więc **większość cegieł** (w talii jest ich 5) i **wszystkie owce**. Krzyczy **STOP!** Gracze przerywają wymienianie się kartami.

Jeśli gracz ma w ręku **wyłącznie** karty stanowiące **większość z danego rodzaju**, **nie musi** krzyczeć **STOP!** Może próbować zdobyć więcej kart, co jednak wiąże się z ryzykiem niezdobycia punktów za zakończenie rundy (patrz: ZDOBYWANIE PUNKTÓW).



ZDOBYWANIE PUNKTÓW



Po zakończeniu rundy gracze zdobywają punkty:

- **za krzyknięcie STOP!** (wyłącznie gracz, który krzyknął STOP!),
- **za posiadane towary** (wszyscy gracze).

Punkty zapisywane są na arkuszu wyników.

Po każdej rundzie punkty w niej zdobyte **dodawane są** graczom do punktów z poprzednich rund. Dzięki temu na bieżąco widać sumę punktów zdobytych przez każdego z graczy.

PUNKTY ZA KRZYKNIĘCIE STOP!

- Jeśli gracz, który krzyknął STOP!, ma **wyłącznie** karty stanowiące **większość z danego rodzaju**, zdobywa **5 punktów**.

Przykład:

Gracz ma większość cegieł
(3 z 5) i wszystkie ryby.



- Jeśli gracz popełnił **błąd** i krzyknął STOP!, mając któregoś towaru mniej niż połowę, dostaje **5 punktów ujemnych**.

Przykład:

Gracz ma mniej niż połowę cegieł
(tylko 2 z 5).



PUNKTY ZA POSIADANE TOWARY

- Jeśli któryś gracz ma **wszystkie** karty danego towaru, zdobywa **2 punkty za każdą taką kartę**.
- Jeśli któryś gracz ma **ponad połowę** kart danego towaru, zdobywa **1 punkt za każdą taką kartę**.
- Jeśli któryś gracz ma towar odpowiadający karcie leżącej **na środku stołu**, dostaje **1 punkt ujemny za każdą taką kartę**.
- Za pozostałe karty gracze nie otrzymują punktów.

Przykład:

Gracz A



5 punktów
za krzyknienie
STOP!

10 punktów
za komplet zboża



14 punktów
za komplet ryb



Gracz B



6 punktów
za 6 owiec



-3 punkty
za cegły



brak punktów
za złoto

Karta leżąca
na środku stołu
w momencie
zakończenia
rundy



NOWA RUNDA

Po zapisaniu zdobytych punktów rozpoczyna się nowa runda. Następny gracz (siedzący z lewej strony osoby rozpoczynającej poprzednią rundę) tasuje karty, wyklada na środek stołu jedną zakrytą kartę, a pozostałe rozdaje graczom (zgodnie z punktem **B** na stronie 3).

KONIEC GRY

Gra trwa tyle rund, ile osób bierze w niej udział.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą zdobytych punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełeczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2017 Dr Reiner Knizia. All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Redakcja: Michał Zwierzyński, Jakub Mann
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna
Korekta: Zuzanna Laskowska
DTP: Cezary Sulc