



UFO



autor: Reiner Knizia
ilustracje: Nikola Kucharska

ELEMENTY GRY

28 kart
spodków
(7 rodzajów
kart po
4 sztuki):



27 kart
akcji:



36 żetonów
łupów:



PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Żetony łupów połóżcie na środku stołu – będzie to Ziemia.
- B** Potasujcie **wszystkie karty** i rozdajcie graczom **po 5 kart**. Nie ujawniajcie ich rywalom!
- C** Przed każdym graczem musi być miejsce na karty wykładane podczas gry. Wykładane będą jedna na drugą, tak aby utworzyły stos.
- D** **Pozostałe karty** połóżcie w stosie (obrazkiem do dołu) obok Ziemi. Będzie to planeta ufoludków.

PLANETA UFOLUDKÓW

ZIEMIA



Ola

CEL GRY

Ufoludki prowadzą inwazję na Ziemię. Chcą zdobyć jak najwięcej łupów: ludzi i zwierząt. Ufoludki są jednak mało zdyscyplinowane i w trakcie inwazji często podbierają sobie wzajemnie łupy!

Gracze wcielają się w te małe zielone stworki i starają się zdobyć jak najwięcej łupów. Wygra osoba z największą liczbą łupów na koniec gry.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która ubrana jest najbardziej na zielono (lub najmłodszy gracz), a następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz:

- **wyklada kartę i wykonuje działanie odpowiadające tej karcie,**
- **dobiera tyle kart, aby znowu mieć 5 kart w ręce.**

Wykładaną kartę gracz umieszcza **przed sobą rysunkiem do góry**. Każda kolejna wykładana karta umieszczana jest **na karcie wcześniej wyłożonej**. Przed każdym graczem leżeć więc będzie stos kart z widoczną tylko jedną kartą – tą ostatnio wyłożoną.

RODZAJE KART



SPODKI UFO

➔ Spodki mają wartość od 2 do 4. Wartość ta oznacza **liczbę łupów**, jaką gracz może zdobyć.

➔ W swojej turze gracz może wyłożyć **1 taką kartę**.

➔ **Co się dzieje po wyłożeniu takiej karty?**

• Gracz bierze odpowiednią liczbę łupów od pierwszej osoby (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), przed którą leży taka sama karta spodka. Jeśli osoba ta nie ma wystarczającej liczby łupów, gracz bierze wszystkie jej łupy (pozostałych nie dobiera z **Ziemi**).

• Jeśli przed żadną osobą nie leży taka sama karta spodka, gracz bierze odpowiednią liczbę łupów z **Ziemi**.

Przykład: Ola wyklada kartę spodka o wartości 3. Sprawdza, który gracz – począwszy od siedzącego z lewej strony – ma taką samą kartę:

– Paweł ma kartę o tej samej wartości, ale z innym spodkiem,

– Patrycja ma taką samą kartę, dlatego Ola bierze od niej 3 łupy. Jeśli Patrycja nie miałaby takiej samej karty, Ola wzięłaby 3 łupy z **Ziemi**.
Na koniec tury Ola dobiera z **planety ufoludków** 1 kartę (aby mieć 5 kart w ręce).



KONTRATAK ZWIERZĄT

➔ Zwierzęta postanowiły pogonić ufoludki gdzie pieprz rośnie. Ufoludki w panice porzucają swoje łupy.

➔ W swojej turze gracz może wyłożyć **1 taką kartę**.

➔ **Co się dzieje po wyłożeniu takiej karty?**

- Gracz bierze 2 łupy od wybranej osoby.

Przykład: Paweł wyklada kartę kontratakowania zwierząt. Bierze 2 łupy od któregoś gracza – wybiera Olę. Na koniec tury Paweł dobiera z **planety ufoludków** 1 kartę (aby mieć 5 kart w ręce).





WERBUNEK

➔ Gracz werbuje ufoludki innych osób. Każdy zwerbowany ufoludek zdobędzie dla niego 1 łup.

➔ W swojej turze gracz może wyłożyć **1 taką kartę**.

➔ **Co się dzieje po wyłożeniu karty werbunku?**

- Gracz bierze z **Ziemi** tyle łupów, ile kart werbunku leży na górze stosów graczy.

Przykład: Patrycja wykłada kartę werbunku. Na stosach graczy leżą **2** takie karty (na stosie Patrycji i Oli), Patrycja bierze więc **2** łupy z **Ziemi**. Na koniec tury Patrycja dobiera z **planety ufoludków** 1 kartę (aby mieć 5 kart w ręce).



W KUPIE SIŁA

➔ Gracz wysyła oddział ufoludków po łupy. Im liczniejszy oddział, tym więcej łupów – każdy ufoludek zdobędzie 1 łup.

➔ W swojej turze gracz może wyłożyć **dowolną liczbę takich kart**.

➔ **Co się dzieje po wyłożeniu takiej karty?**

- Gracz bierze z **Ziemi** tyle łupów, ile kart wyłożył.



Ikonka w narożniku karty przypomina, że gracz może wyłożyć kilka takich kart.

Przykład: Ola wyklada 3 karty W kupie siła. Bierze więc 3 łupy z Ziemi. Na koniec tury Ola dobiera z planety ufoludków 3 karty (aby mieć 5 kart w ręce).



GENERAŁ RATUJĄCY ZIEMIĘ

➔ Generał ratuje Ziemię i odbija z rąk ufoludków część porwanych ludzi i zwierząt.

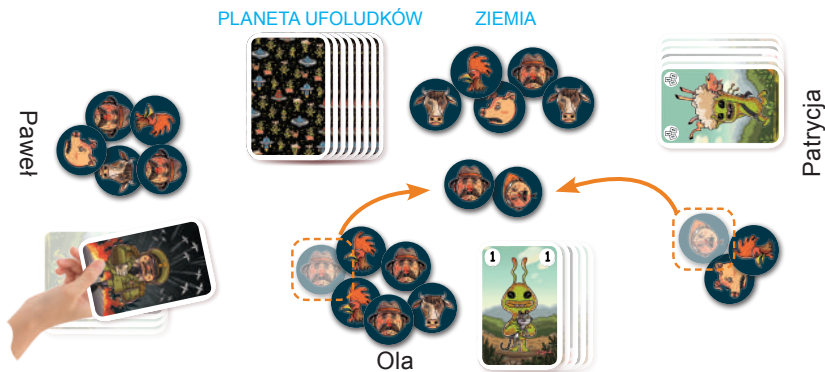
➔ W swojej turze gracz może wyłożyć 1 taką kartę.

➔ Co się dzieje po wyłożeniu takiej karty?

- Każdy z pozostałych graczy oddaje na Ziemię tyle łupów, ile wynosi wartość karty na górze jego stosu kart.
- Jeśli na górze stosu leży **Spodek UFO**, należy oddać tyle łupów, ile wynosi wartość tej karty.
- Jeśli na górze stosu leży **W kupie siła** lub **Kontratak zwierząt**, należy oddać odpowiednio – 1 i 2 łupy.
- Jeśli na górze stosu leży karta **Werbunek**, należy oddać tyle łupów, ile takich kart leży na stosach graczy.

Przykład: Paweł wyklada kartę generała ratującego Ziemię. Patrycja i Ola muszą oddać na Ziemię część łupów:

- Przed Patrycją leży karta werbunku. Ma ona wartość 1 (ponieważ tylko 1 taka karta leży na stosach graczy), Patrycja oddaje więc na Ziemię 1 łup.
 - Przed Olą leży karta o wartości 1, również oddaje więc na Ziemię 1 łup.
- Na koniec tury Paweł dobiera z planety ufoludków 1 kartę (aby mieć 5 kart w ręce).



Gracz, który wyłożył **Generała ratującego Ziemię** zbiera wszystkie stopy kart graczy (również swój), tasuje je i kładzie na spód **planety ufoludków**.

Uwaga! Jeśli gracz nie ma kart w ręce i wyczerpał się stos kart na **planecie ufoludków** (gracz nie może dobrać kart na koniec tury), opuszcza swoje następane tury do momentu, aż ktoś zagra **Generała ratującego Ziemię**. Wtedy na **planecie ufoludków** ponownie pojawi się stos kart i można je dobierać, aby mieć 5 kart w ręce.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy ktoś zdobędzie **ostatni łup z Ziemi**. Wygrywa osoba mająca **najwięcej łupów**. W wypadku **remisu** gracze dzielą się zwycięstwem.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
© 2020 Wydawnictwo Nasza Księgarnia

© 2020 Dr Reiner Knizia.
All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji:
Krysztyna Michałak
Redakcja: Patrycja Jaworska
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Zuzanna Łaskowska
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [i nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)