



Wszystko Albo Nic

instrukcja wideo
gry.nk.com.pl



ELEMENTY GRY

56 kart akcji (po 2 karty o wartości 1-7 w każdym kolorze)



50 kart zadań



CEL GRY

Wszystko albo nic to gra kooperacyjna, czyli oparta na współpracy. Macie wspólny cel, odniesiecie więc wspólne zwycięstwo albo... wspólnie przegracie. Podczas gry będziecie wykładali na stół karty akcji o odpowiednich wartościach i kolorach. Celem ich wykładania jest spełnienie warunków opisanych na kartach zadań. **Wygracie, jeśli uda się Wam wykonać wszystkie zadania.** Zadania wydają się proste, ale wcale nie będzie łatwo je wykonać. Podczas gry obowiązuje **zakaz komunikowania się ze sobą na temat kolorów i wartości posiadanych przez Was kart**, co znacznie utrudni wykonanie zadań oraz dostarczy wielkich emocji. Powodzenia!

PRZYGOTOWANIE GRY

A Dokładnie potasujcie **karty akcji**, stwórzcie z nich stos i połóżcie na środku stołu. Będziemy go nazywać **stosem akcji**.

B Weźcie **4 karty** ze **stosu akcji** i połóżcie (cyframi do góry) w rzędzie.

C Rozdajcie każdemu graczowi **po 4 karty** ze **stosu akcji**. Karty trzymajcie w taki sposób, aby inni gracze nie mogli zobaczyć, co się na nich znajduje.

D Potasujcie **karty zadań** i stwórzcie z nich stos zawierający odpowiednią liczbę kart. Stos ten nazywać będziemy **stosem zadań**. W zależności od liczby graczy i poziomu trudności gry, na jaki się zdecydujecie, w stosie tym znajdować się będzie inna liczba kart. Pozostałe karty zadań odłóżcie do pudełka.

Liczba graczy	Poziom trudności			
	łatwy	średni	trudny	zaawansowany
2-3	15 kart	18 kart	21 kart	24 karty
4	12 kart	15 kart	18 kart	21 kart

Przykład: Jeżeli chcecie zagrać w 3 osoby *na średnim poziomie trudności*, **stos zadań** musi zawierać 18 kart.

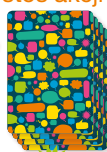
E Weźcie **4 karty** ze **stosu zadań** i połóżcie w rzędzie obok stosu.



Gracz 1



stos akcji



B 4 odkryte karty akcji



Gracz 2



Gracz 3



PRZEBIEG ROZGRYWKI

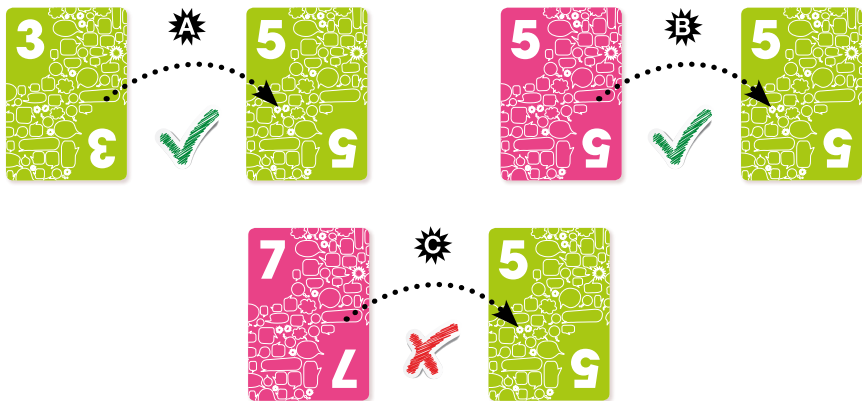
Grę rozpoczyna osoba ubrana najbardziej kolorowo (lub najstarszy gracz). Następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej kolejce gracz wykonuje poniższe działania:

- Wybiera **1 kartę akcji** spośród tych trzymanyh w ręku.
- Kładzie ją na jednej z czterech odkrytych kart akcji.
- Wykładana karta musi mieć przynajmniej jedną wspólną cechę z kartą, na której zostanie położona: **ten sam kolor** lub **tę samą wartość**.

Przykład A: Można położyć **zieloną kartę „3”** na **zielonej karcie „5”** – mają ten sam kolor.

Przykład B: Można położyć **różową kartę „5”** na **zielonej karcie „5”** – mają tę samą wartość.

Przykład C: Nie można położyć **różowej karty „7”** na **zielonej karcie „5”** – mają inny kolor i inną wartość.



Pamiętajcie, że wykładając kartę akcji, **musicie zakryć jedną z czterech odkrytych kart**. Zakrywana karta **nie bierze udziału w grze**. Liczą się wyłącznie 4 karty leżące na wierzchu.

Jeśli wyłożona karta spowodowała wykonanie zadania (jednego lub więcej):

- Kartę z wykonanym zadaniem należy odłożyć z boku stołu (wszystkie wykonane zadania zawsze odkładacie w to samo miejsce).
- Na jej miejsce należy wyłożyć nową kartę z góry **stosu zadań***.
- Gracz bierze nową kartę z góry **stosu akcji**, tak aby znów mieć w ręku **4 karty akcji***. Jego kolejka kończy się.
- Rozpoczyna się kolejka gracza siedzącego z lewej strony.

Jeśli wyłożona karta nie spowodowała wykonania zadania:

- Gracz bierze nową kartę z góry **stosu akcji**, tak aby znów mieć w ręku **4 karty akcji***. Jego kolejka kończy się.
 - Rozpoczyna się kolejka gracza siedzącego z lewej strony.
- * Jeśli wyczerpał się **stos zadań** lub **stos akcji**, gra toczy się dalej.

Przykład: Gracz wyklada **różową kartę „3”**. Kładzie ją na **zielonej karcie** (obie karty mają tę samą wartość).

W ten sposób gracz wykonał zadanie „**suma różowych = 10**”. Odkłada więc wykonane zadanie z boku stołu. Na jego miejsce wyłoży nową kartę ze **stosu zadań**. Na koniec swojej kolejki gracz weźmie nową kartę akcji, tak aby mieć w ręku 4 karty.



Pamiętajcie, że wyłożona karta może spowodować **wykonanie więcej niż jednego zadania!**

Uwaga! Zadanie uważamy za wykonane, gdy sytuacja na stole w pełni odpowiada treści zadania.

Przykład A: Zadanie „**3 zielone**” oznacza, że wśród 4 odkrytych kart muszą być 3 zielone. Jeśli wszystkie 4 karty są zielone, zadanie nie jest wykonane.

Przykład B: Zadanie „**2 niebieskie obok siebie**” nie jest wykonane, jeśli obok siebie leżą 3 lub 4 niebieskie karty.

Może się zdarzyć, że zadanie zostanie wykonane w inny sposób niż w efekcie wyłożenia przez gracza karty akcji:

- podczas przygotowywania rozgrywki,
- podczas uzupełniania kart zadań.

Zadania takie traktujemy tak samo, jak te wykonane w wyniku wyłożenia przez gracza karty akcji: odkładamy je z boku stołu, a na ich miejsce wykładamy nową kartę ze **stosu zadań**.

Przed rozpoczęciem gry umówcie się, czy można przeglądać karty znajdujące się pod czterema odkrytymi kartami. Dzięki temu wiedzielibyście, czy dana karta została już wykorzystana. Przeglądanie tych kart spowolni jednak rozgrywkę.

KOMUNIKOWANIE SIĘ GRACZY

Gracze mają wspólny cel: wykonać wszystkie zadania znajdujące się w **stosie zadań**. Nie mogą jednak swobodnie komunikować się ze sobą.

Nie możecie informować się wzajemnie na temat kolorów i wartości Waszych kart!

Możecie jedynie informować pozostałych graczy:

- gdzie chcielibyście wyłożyć swoje karty,
- które zadanie możecie wykonać (lub przybliżyć je do wykonania).

Przykłady:



KONIEC GRY

Wygracie, jeśli...

☀ ...zdołacie wykonać wszystkie zadania.

Gdy sięgniecie po zwycięstwo, wyznaczcie sobie kolejny cel: rozgrywka na wyższym poziomie trudności – aż dotrzecie do zwycięstwa na poziomie zaawansowanym. Powodzenia!

Przegracie, jeśli...

☀ ...zabraknie kart akcji (zarówno w stosie akcji, jak i w rękach graczy), zanim wszystkie zadania zostaną wykonane.

☀ ...któryś z graczy **nie będzie mógł rozegrać swojej kolejki** (nie będzie mógł wyłożyć żadnej ze swoich kart, ponieważ ich kolory i wartości nie pasują do czterech odkrytych kart), zanim wszystkie zadania zostaną wykonane.

Gdy zostaniecie pokonani przez grę, zagrajcie jeszcze raz i udowodnijcie, że nie z Wami takie numery!

WARIANT: GRA NA CZAS

- W tym wariantcie nie ma podziału na kolejki graczy, **wszyscy gracze równocześnie!**
- Nastawcie stoper na 4 minuty (lub inny odpowiadający Wam czas). W tym czasie spróbujcie wykonać jak najwięcej lub wszystkie zadania.

WARIANT: ANI SŁOWA!

- W tym wariantcie w ogóle nie możecie się ze sobą komunikować!

WARIANT DLA MŁODSZYCH

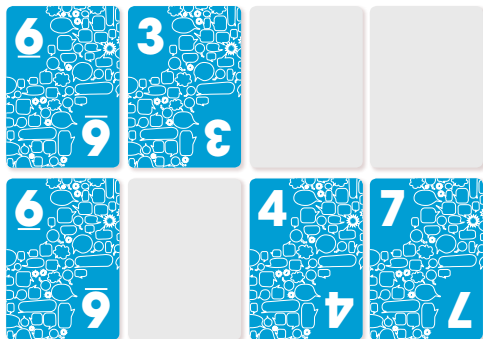
- Grając z młodszymi dziećmi, możecie się umówić, że obowiązują prostsze zasady gry i pozwolic na informowanie o kolorach i wartości posiadanych kart.
- Wprowadzając dzieci w świat planszówek, możecie też grać z odkrytymi kartami.

OPIS KART ZADAŃ

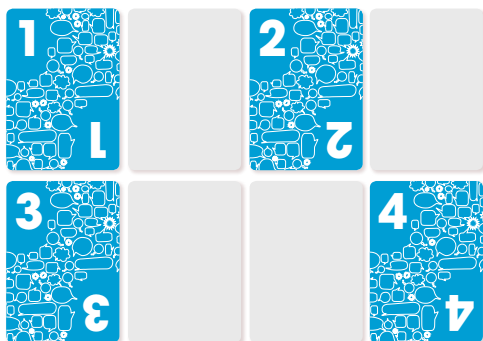
Przykłady wykonanych zadań:



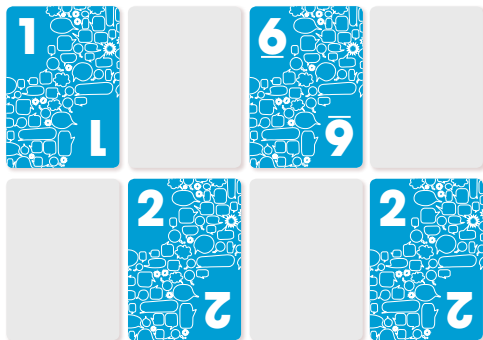
Dwie niebieskie karty leżą obok siebie.



Dwie niebieskie karty nie leżą obok siebie.



Co druga karta jest niebieska.



OPIS KART ZADAŃ



Trzy karty są
w kolorze niebieskim.

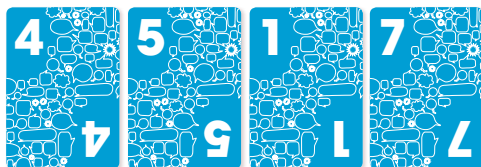


Suma wartości
wszystkich kart
wynosi 10.
Nie ma znaczenia
kolor kart.



Wszystkie karty są
różowe lub niebieskie.
Mogą być w jednym
z tych kolorów lub
w obu.

Przykłady wykonanych zadań:



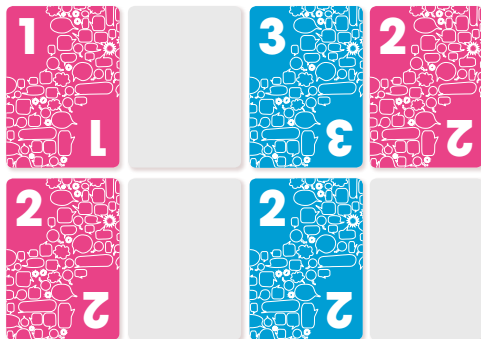
OPIS KART ZADAŃ

Przykłady wykonanych zadań:



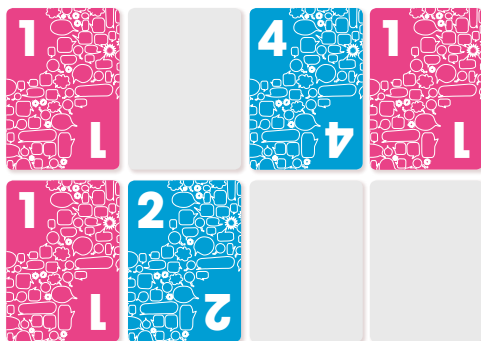
Suma wartości kart niebieskich i różowych jest taka sama.

Nie ma znaczenia liczba kart w tych kolorach (przynajmniej po jednej karcie).



Suma wartości kart różowych stanowi połowę sumy wartości kart niebieskich.

Nie ma znaczenia liczba kart w tych kolorach (przynajmniej po jednej karcie).



Każda karta o wartości wyższej niż 4. Kolor kart nie ma znaczenia.



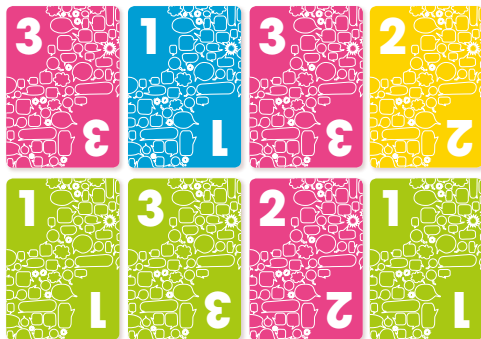
OPIS KART ZADAŃ

Przykłady wykonanych zadań:

wszystkie
niższe
niż 4

3 1 1 2

Każda karta o wartości niższej niż 4. Kolor kart nie ma znaczenia.



4 kolejne
cyfry
(dowolna
kolejność)

4 2 3 5

Wartości kart to cztery kolejne cyfry ułożone w dowolnej kolejności. Kolor kart nie ma znaczenia.



3 kolejne
cyfry
(rosnąco)

2 3 4

Wartości trzech kart leżących obok siebie to trzy kolejne cyfry ułożone rosnąco. Kolor kart nie ma znaczenia.



OPIS KART ZADAŃ



Każda karta w innym kolorze i o innej wartości.

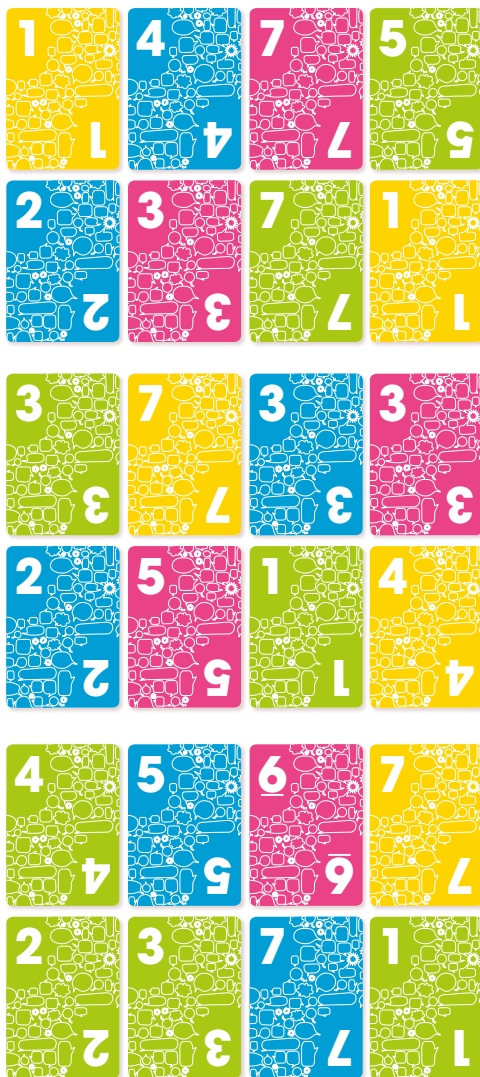


Każda karta innego koloru. Wartość kart nie ma znaczenia.



Każda karta o innej wartości. Kolor kart nie ma znaczenia.

Przykłady wykonanych zadań:

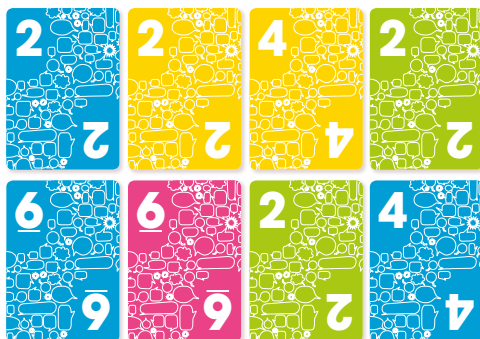


OPIS KART ZADAŃ

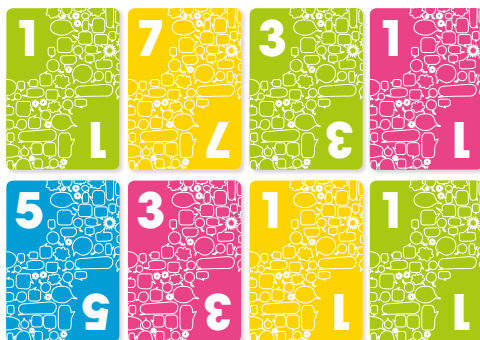
Przykłady wykonanych zadań:



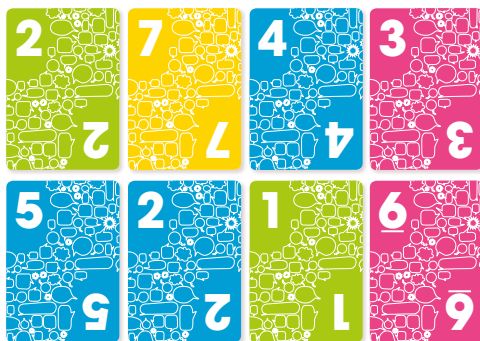
Każda karta o wartości parzystej. Kolor kart nie ma znaczenia.



Każda karta o wartości nieparzystej. Kolor kart nie ma znaczenia.



Wartości kolejnych kart są na zmianę parzyste i nieparzyste. Kolor kart nie ma znaczenia.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
www.nk.com.pl
/NaszaKsiegarnia
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2018 Gamewright

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk, Michał Pajczkowski
Korekta: Katarzyna Suszał
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki
Marketing: Aleksandra Skłodowska