

# ZEUS

## ELEMENTY GRY

40 kart wspinaczki (o wartości 1-10)



16 kart greckich bogów



Figurka Zeusa



Płytki punktacji



5 żetonów punktacji



## CEL GRY

Gracze wspinają się na grecką górę bogów – Olimp. Chcą dostarczyć na jej szczyt złoty posąg Zeusa. Podczas wspinaczki będzie on przechodzić z rąk do rąk. Rozgrywka trwa kilka rund. Na koniec każdej rundy **gracz posiadający posąg Zeusa w swoich rękach zdobędzie punkt**. Zwycięzcą zostanie osoba, która zgromadzi **3 lub 4 punkty** (w zależności od liczby graczy).

## PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Potasujcie **wszystkie karty**. Każdy gracz dostaje **po 4 karty**. Gracze trzymają je w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje.
- B** Z pozostałych kart stwórzcie stos. Karty w stosie leżą obrazkiem do dołu.
- C** Obok stosu kart zróbcie miejsce na karty wykładane podczas gry. Miejsce to nazywać będziemy **Olimpem**.
- D** Na środku stołu postawcie **figurkę Zeusa**.
- E** W zasięgu graczy połóżcie **płytkę punktacji**. Każdy gracz wybiera **żeton punktacji** w jednym z kolorów i kładzie go obok płytki punktacji. Pozostałe, nieużywane żetony odłóżcie do pudełka.




### Ogólny opis rozgrywki

Gracze wykładają karty na Olimpie, co ma symbolizować wspinaczkę na szczyt góry. Za każdym razem **wartość wyłożonej karty dodawana jest do wartości Olimpu**. Na początku gry na Olimpie nie ma żadnej karty, jego wartość wynosi więc 0. Każda dołożona karta zmienia wartość Olimpu. W momencie, **gdy wartość Olimpu osiągnie 100 (lub więcej)**, runda się kończy – gracze docierają na szczyt.

Wyłaniany jest wówczas zwycięzca rundy – **zdobywa on punkt**. Następnie rozgrywana jest kolejna runda. Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie **3 lub 4 punkty** (w zależności od liczby graczy).

Grę rozpoczyna osoba, która była ostatnio w Grecji (lub najstarszy gracz). W swojej kolejce **gracz wyklada jedną kartę** spośród tych trzymanyh w ręku i **umieszcza ją na Olimpie**.

**Uwaga!** Kolejne karty umieszczane są na Olimpie w taki sposób, aby widoczna była tylko jedna – **ostatnio wyłożona**.

 Jeśli gracz wyłożył **kartę wspinaczki**, dodaje jej wartość do wartości Olimpu i na głos podaje wynik.

**Przykład:** Gracz A rozpoczyna grę – wyklada kartę wspinaczki o wartości 6. Jest to pierwsza wyłożona karta, wartość Olimpu wynosi więc 6. Następnie gracz B wyklada kartę wspinaczki o wartości 8. Dodaje ją do wartości Olimpu (6) i podaje wynik: 14 ( $6+8=14$ ).

⚡ Jeśli gracz wyłożył **kartę greckich bogów**, wykonuje opisane na niej działanie, a następnie podaje wartość Olimpu (opis kart greckich bogów znajduje się w dalszej części instrukcji).

Po wyłożeniu karty gracz **bierze ze stosu nową kartę**, tak by mieć w ręku **4 karty**. Następnie kolejny gracz wyklada na Olimp swoją kartę.

## Figurka Zeusa



Na początku gry figurka Zeusa znajduje się na środku stołu, nie należy do żadnego z graczy. Podczas rozgrywki będzie przechodzić z rąk do rąk. Zadaniem graczy jest **posiadanie figurki Zeusa w momencie zakończenia rundy**.

### Istnieją 3 sposoby przejścia figurki Zeusa:

1. Gdy gracz wyłoży kartę (wspinaczki lub greckich bogów), która spowoduje, że **wartość Olimpu będzie wynosić 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 lub 100**. Po wyłożeniu takiej karty gracz przejmuje figurkę Zeusa i stawia przed sobą.
2. Gdy gracz wyłoży kartę greckich bogów zawierającą **informację o przejściu figurki Zeusa**. Po wyłożeniu takiej karty gracz przejmuje figurkę Zeusa i stawia przed sobą.
3. Gdy gracz wyłoży kartę **o takiej samej wartości, jak karta zagrana właśnie przez innego gracza**.

Gracz w dowolnym momencie rozgrywki, poza swoją kolejka, może wyłożyć na Olimp kartę o takiej samej wartości, jak karta zagrana właśnie przez innego gracza. Po wyłożeniu takiej karty gracz przejmuje figurkę Zeusa i stawia przed sobą. **Uwaga!** W takiej sytuacji gracz **nie bierze nowej karty ze stosu** (będzie więc miał w ręku mniej niż 4 karty).

**Przykład:** Wartość Olimpu przed kolejką gracza A wynosi 31. Gracz A wyklada kartę o wartości **5** i podaje aktualną wartość Olimpu: 36. Gracz C poza swoją kolejką szybko wyklada kartę **5** i przejmuje figurkę Zeusa. Następnie podaje aktualną wartość Olimpu: 41. Gracz C nie dobiera nowej karty ze stosu.

## Karty greckich bogów

Po położeniu którejś z tych kart na Olimpie, gracz wykonuje opisane na niej działanie i podaje wartość Olimpu.



### AFRODYTA

Wartość Olimpu należy zaokrąglić.

Gracz przejmuje figurkę Zeusa.

### Jak zaokrąglić wartość Olimpu:

- 0 – karta nie działa (np. wartość Olimpu 90 pozostaje bez zmian).
- 1–4 – zaokrąglamy w dół (np. wartość Olimpu 94 zaokrąglamy do 90).
- 5 – gracz decyduje, czy zaokrągla w dół, czy w górę (np. wartość Olimpu 95 zaokrąglamy do 90 lub 100).
- 6–9 – zaokrąglamy w górę (np. wartość Olimpu 96 zaokrąglamy do 100).



### ATENA

Wartość Olimpu nie ulega zmianie. **Wybrany gracz traci kolejkę.**



### APOLLO

Wartość Olimpu nie ulega zmianie. **Gracz przejmuje figurkę Zeusa.**



## ARTEMIDA

Wartość Olimpu nie ulega zmianie. Gracz przejmuje figurkę Zeusa.



## ARES

Wartość Olimpu = 50. Gracz przejmuje figurkę Zeusa.



## POSEJDON

Od wartości Olimpu należy odjąć 10. Gracz przejmuje figurkę Zeusa.

Jeśli wartość Olimpu jest jednocyfrowa, spada do 0.



## HERA

Wartość Olimpu = 99. Gracz przejmuje figurkę Zeusa.



## HERMES

Należy zamienić miejscami cyfry w wartości Olimpu.

**Przykład:** Wartość Olimpu przed wyłożeniem karty Hermesesa wynosiła 35. Po wyłożeniu karty wartość wynosi 53.

Jeśli wartość jest jednocyfrowa, np. 7, traktujemy ją jako 07.

**Przykład:** Wartość Olimpu przed wyłożeniem karty Hermesesa wynosiła 7. Po wyłożeniu karty wartość wynosi 70 (gracz przejmuje figurkę Zeusa).

## KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy:

- Gracz wyłoży kartę, w wyniku czego wartość Olimpu **przekroczy 100**.  
Rundę wygrywa gracz posiadający figurkę Zeusa.

- Gracz wyłoży kartę, w wyniku czego wartość Olimpu wyniesie **100**. Gracz ten **przejmuje figurkę Zeusa** (zgodnie z zasadą: zaokrąglenie wartości Olimpu pozwala przejść Zeusa) i wygrywa rundę.
- Gracz **poza swoją kolejką** wyłoży kartę o tej samej wartości, co inny gracz, w wyniku czego wartość Olimpu wyniesie **100 lub więcej**. Gracz ten **przejmuje figurkę Zeusa** (zgodnie z zasadą: wyłożenie karty poza swoją kolejką pozwala przejść Zeusa) i wygrywa rundę.
- Zabraknie kart w stosie. Rundę wygrywa gracz posiadający figurkę Zeusa.

**Zwycięzca rundy zdobywa punkt:** przesuwa swój żeton na płytce punktacji o jedno pole (na wyższą kolumnę). Następnie rozgrywana jest kolejna runda (przygotowuje się ją tak samo, jak poprzednią – patrz: *Przygotowanie gry*).

## KONIEC GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, który w zależności od liczby graczy zdobył wymaganą liczbę punktów:

- w rozgrywce 2- i 3-osobowej: **4 punkty**,
- w rozgrywce 4- i 5-osobowej: **3 punkty**.

## POZNAJ BOHATERÓW GRY

### ZEUS

Najważniejszy z bogów greckich. Władca błyskawic, którego atrybutami są złote pioruny, orzeł i tarcza zwana egidą. Ojciec aż 71 dzieci, w tym Perseusza, Heraklesa i Heleny Trojańskiej.

### AFRODYTA

Bogini miłości, piękna, kwiatów, pożądania i płodności. Pewnego dnia wytoniła się z piany morskiej w pobliżu Cypru. Najbardziej urodziwa ze wszystkich bogiń, co inspirowało wielu artystów. Jej atrybutami są: rydwan zaprzężony w gołębice, róża oraz mirt.

## **APOLLO**

Syn Zeusa i Leto, brat bliźniak Artemidy. Bóg piękna, światła, życia i śmierci. Jego atrybutem jest lira. Kiedy przegrał konkurs muzyczny organizowany przez króla Mida-sa, ze złości zamienił jego uszy w osłe.

## **ARES**

Bóg wojny, odwagi, męstwa, dawca siły, wytrzymałości, ducha bojowego. Jego atrybutami są miecz, zbroja i tarcza. Jego zwierzęta to pies, jastrząb, koń, wilk i sęp. Był wychowywany przez Tytana, który zaszczepił w nim zamiłowanie do walki.

## **ARTEMIDA**

Bogini łowów, zwierząt, lasów, gór i roślinności. Jej atrybutami są łuk, strzały i kołczan, a ulubionym zwierzęciem łania. Artemida przedstawiana jest jako piękna, młoda kobieta z łukiem i strzałami, a w jej włosach lśni diadem w kształcie półksiężyca.

## **ATENA**

Bogini mądrości, sztuki oraz sprawiedliwej wojny. Jej atrybutami są włócznia i tarcza. Uważa się ją za najmądrzejsze dziecko Zeusa, ponoć zrodziła się z jego głowy. Jest patronką stolicy Grecji – Aten.

## **HERA**

Bogini niebios i płodności, patronka macierzyństwa, opiekunka małżeństwa, piękna i rodziny. Żona Zeusa, królowa Olimpu.

## **HERMES**

Bóg dróg, podróżnych, kupców, pasterzy, złodziei. Postanieniec bogów z Olimpu. Hermesowi przypisuje się wynalezienie pisma i liczb oraz ćwiczeń gimnastycznych.

## **POSEJDON**

Bóg mórz, żeglarzy i rybaków. Brat Zeusa. Zamieszkuje piękny pałac na Morzu Śródziemnym, zbudowany z muszli, perł i bursztynów. Jego atrybutem jest trójząb.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa  
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2018 Gamewright