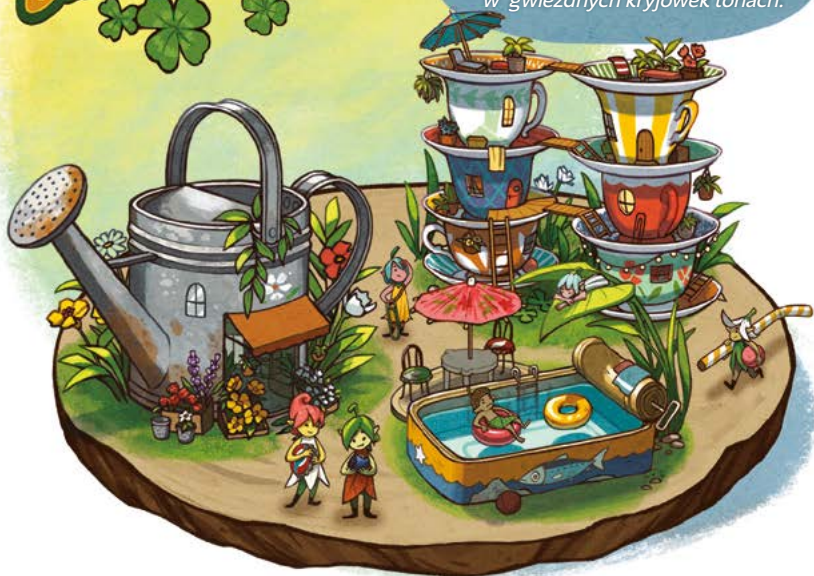


SKRZATOWICE

Szukam skarbów, co skrył
gdzieś świat, jam Skrzat — lekki duch,
dobry brat. W filiżankowych salach, na
naparstków tronach, zamieniam zguby
w gwiazdnych kryjówek tonach.



KOMPONENTY



61 kart Miasta



18 kart Nagród
(9 dla rozgrywek 2- i 3-os.,
9 dla rozgrywek 4- i 5-os.)



2 kafelki Końca Gry
(1 dla rozgrywek 2- i 3-os.,
1 dla rozgrywek 4- i 5-os.)



45 znaczników
Nagród
(po 9 dla każdego gracza)



10 żetonów
Premii



75 pionków
Skratów



1 notes
Punktacji



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



- 1** Weźcie 9 **kart Nagród** z liczbą białych okrągłych pól równą liczbie graczy. Jest 9 kart, które z jednej strony są dla dwóch graczy, a z drugiej dla trzech graczy, oraz 9 kart, które z jednej strony są dla czterech graczy, a z drugiej dla pięciu graczy. Potasujcie i ułóżcie 9 odpowiednich kart w rzędzie na środku obszaru gry, a 9 nieużytych kart odłóżcie z powrotem do pudełka.



- 2** Weźcie **kafelek Końca Gry** odpowiadający liczbie graczy (z właściwą stroną skierowaną ku górze). Połóżcie ten kafelek na dziewiątej karcie Nagród tak, aby przez jego otwór widoczny był kolor tej karty. Odłóżcie nieużyty kafelek do pudełka.



- 3** Umieście 10 odkrytych **żetonów Premii** obok obszaru gry.

- 4** Umieście **pionki Skrzatów** obok obszaru gry, tworząc pulę.

- 5** Potasujcie 61 **kart Miasta**, tworząc talię Miasta. Połóżcie ją zakrytą niedaleko kart Nagród.

- 6** Rozdajcie każdemu graczowi 6 kart Miasta: każdy gracz zatrzymuje na ręce 4 z nich, a 2 umieszcza na spodzie talii.

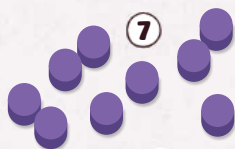
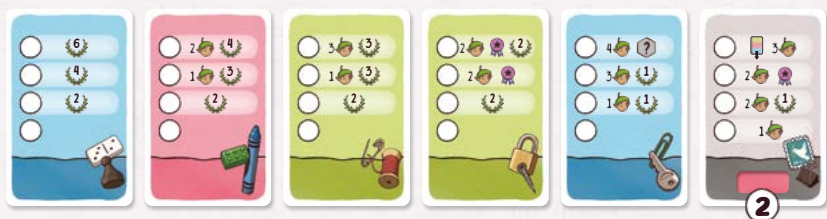
- 7** Każdy gracz wybiera kolor i bierze 9 **znaczników Nagród** w tym kolorze.

- 8** Losowo wybierzcie pierwszego gracza.



W tym przykładzie rozgrywki 4-osobowej użyto kart Nagród, na których są 4 okrągłe pola.





WPROWADZENIE

Rozgrywka toczy się przez **8 rund**, które są reprezentowane przez karty Nagród w rzędzie (pierwsza karta Nagród po lewej oznacza pierwszą rundę i tak dalej). W każdej rundzie **gracze zagrywają kartę Miasta z ręki**, aby rozbudować swoje miasto, oraz **rozpatrują efekty** tej karty. Zarówno **kolor, jak i wartość zagranej karty Miasta są używane do ustalenia rankingu**, aby zdobyć nagrody z karty Nagród dla danej rundy. Kolor karty Nagród określa **najlepszy kolor** w danej rundzie.

Po 8 rundach gracze ustalają ostateczny ranking na podstawie wartości kart pasujących do koloru wskazanego przez kafelek Końca Gry, które wciąż mają na ręce. Na koniec gracze **zdobywają Punkty Zwycięstwa (PZ)** za zdobyte nagrody i aktywowane efekty, a zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. Uważajcie jednak, ponieważ tylko **karty zapełnione Skrzatami dadzą wam punkty** na koniec gry!

PRZEBIEG GRY

Każda runda podzielona jest na 3 kroki.

1) STWORZENIE RYNKU

Odkryjcie X (liczba graczy + 1) kart Miasta z talii i umieśćcie je odkryte obok talii, tworząc Rynek kart.



W tym przykładzie rozgrywki 4-osobowej odkryto 5 kart Miasta na Rynek kart.

2) ZAGRANIE KARTY MIASTA I USTALENIE RANKINGU

Pierwszy gracz wybiera dowolną kartę ze swojej ręki i kładzie ją odkrytą przed sobą. Kolejny gracz zgodnie z **kierunkiem ruchu wskazówek zegara** robi to samo i tak dalej, aż każdy gracz zagra jedną kartę ze swojej ręki.

Jeśli zagrana przez gracza karta ma efekt Natychmiastowy (*patrz strona 7*), gracz aktywuje go od razu.

Następnie ustalacie ranking graczy na podstawie zagrywanych kart:

- **najpierw karty najlepszego koloru, od najwyższej do najniższej wartości,**
- **następnie karty innych kolorów, od najwyższej do najniższej wartości.**

Najlepszy kolor to kolor karty Nagród odpowiadającej bieżącej rundzie.

W przypadku, gdy dwóch graczy zagrało karty Miasta o tej samej wartości i żadna z nich nie jest najlepszego koloru, wyżej w rankingu uznaje się gracza, który zagrał swoją kartę pierwszy (zgodnie z ruchem wskazówek zegara, licząc od pierwszego gracza).

Na podstawie rankingu każdy gracz umieszcza jeden ze swoich **znaczników Nagród** na polach karty Nagród bieżącej rundy, zgodnie z kolejnością od góry do dołu, i otrzymuje odpowiadającą nagrodę (*patrz strona 6*).



Najlepszy kolor w pierwszej rundzie to niebieski. Rafał jest pierwszym graczem i zagrywa niebieską „5”. Następny jest Szymon, który zagrywa czerwoną „3”, następnie Julia, która zagrywa niebieską „15”, oraz Aurelia, która zagrywa zieloną „11”. Najwyższą kartą najlepszego koloru jest niebieska „15”, więc Julia umieszcza swój znacznik na najwyższej pozycji karty Nagród. Drugi najwyższy wynik to niebieska „5” Rafała, więc umieszcza on swój znacznik na drugiej pozycji. Nie zagrano żadnych innych niebieskich kart, więc należy sprawdzić najwyższą kartę wśród pozostałych kolorów. Taką kartą jest zielona „11” Aurelii, więc kładzie ona swój znacznik na trzeciej pozycji. Czerwona „3” Szymona jest najniższa, więc umieszcza on swój znacznik na ostatniej pozycji karty Nagród.

3) WZIĘCIE NOWEJ KARTY

W odwrotnej kolejności rankingu (czyli zgodnie z pozycją graczy na karcie Nagród, od dołu do góry) każdy gracz wybiera jedną z kart Miasta dostępnych na Rynku kart i dodaje ją do swojej ręki. Pozostałą kartę odłóżcie na spód talii Miasta.



Szymon jest ostatni w rankingu na karcie Nagród, więc jako pierwszy wybiera nową kartę Miasta z Rynku.

Teraz jesteście gotowi na kolejną rundę.

UWAGA: Pierwszym graczem w kolejnej rundzie zostaje gracz, który zajął najwyższe miejsce w rankingu poprzedniej rundy. Pamiętajcie, że karty zagrywane są zawsze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (a nie zgodnie z rankingiem). W kolejnych rundach zagrywajcie karty obok poprzednich, tak aby wszystkie zagrane karty były widoczne do końca gry.

KARTY NAGRÓD

W grze występują **4 różne nagrody** przedstawione na kartach Nagród:



Natychmiast weź wskazaną liczbę pionków Skrzatów z puli.

Patrz Zarządzanie Skrzatami na stronie 8.



Natychmiast wybierz dostępny żeton Premii z puli, weź go i połóż przed sobą.

Patrz Załącznik na stronie 12, który wyjaśnia ich ikony.



Punkty Zwycięstwa i Kokardy przyznawane są na koniec gry.

Patrz punktacja końcowa na stronie 10.

KARTY MIASTA

Karty Miasta mają **kolor** (czerwony/zielony/niebieski) i **wartość** (od 1 do 20).

Większość kart Miasta ma 1 lub więcej **symboli** 📖💙😊💰 w prawym górnym rogu. Te symbole służą do uruchamiania efektów tej samej karty oraz efektów innych kart.



Większość kart Miasta posiada **efekt Punktowania**. Aby aktywować efekt Punktowania, musisz zapełnić pola pokazane na karcie pionkami Skrzatów. Te karty wymagają od 1 do 5 Skrzatów.



Musisz umieścić 2 pionki Skrzatów na tej karcie, aby aktywować jej efekt Punktowania.



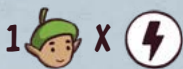
Niektóre karty Miasta mają **efekt Natychmiastowy** – aktywujecie go od razu po zagranie karty z ręki.

Karty Miasta mogą posiadać poniższe typy efektów Natychmiastowych i Punktowania:



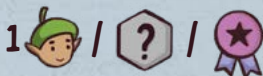
Jeżeli posiadasz to, co jest wskazane po lewej stronie strzałki, otrzymujesz to, co jest wskazane po jej prawej stronie.

W tym przykładzie, jeśli posiadasz co najmniej 5 i 2 na zagranych przez siebie kartach, otrzymujesz 7 PZ.



Zyskujesz to, co zostało wskazane po lewej stronie, tyle razy, ile masz rzeczy przedstawionej po prawej.

W tym przykładzie zdobywasz 1 pionek Skrzata za każdy efekt Natychmiastowy na kartach, które do tej pory zagrałeś.



Po prostu nagroda, jak na karcie Nagród.

UWAGA: Karta Miasta z wartością 21 nie ma koloru. Jest zawsze pierwsza w rankingu, ale nie ma innych efektów.

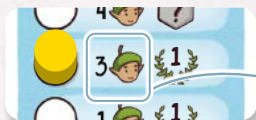
W **Załączniku** na stronie 12 znajdziecie wyjaśnienia wszystkich pozostałych ikon, które mogą pojawić się w efektach kart.



ZARZĄDZANIE SKRZATAMI

Kiedy zdobywasz pionki Skrzatów (w wyniku efektu Natychmiastowego karty Miasta, nagrody z karty Nagród lub żetonu Premii), weź je z puli.

MUSISZ natychmiast umieścić je na pustych polach na swoich kartach Miasta. Jeśli masz wiele kart, na których możesz je umieścić, dowolnie wybierz gdzie je położyć.



Julia zdobywa 3 Skrzaty jako nagrodę za pozycję na karcie Nagród. Może umieścić je na dostępnych polach kart Miasta – niebieskiej „19” i czerwonej „3”. Decyduje się umieścić je wszystkie na niebieskiej „19”, aby efekt Punktowania został aktywowany na koniec gry.



Jeśli nie możesz umieścić jednego lub więcej pionków Skrzatów, ponieważ nie masz kart Miasta, na których mógłbyś je umieścić, lub wystarczającej liczby wolnych pól, po prostu trzymaj je przed sobą. **MUSISZ umieścić te pionki Skrzatów na następnej karcie Miasta z efektem Punktowania** (czyli posiadającej pola, które mogą pomieścić Skrzaty), którą zagrasz. Wypełnij tę kartę do maksymalnej liczby pól, a wszystkie dodatkowe pionki trzymaj przed sobą, czekając na kolejne dostępne pola.



Aurelia otrzymuje 4 Skrzaty dzięki efektowi Natychmiastowemu karty Miasta, którą właśnie zagrała. Ponieważ nie ma kart Miasta, na których mogłaby umieścić Skrzaty, kładzie je przed sobą. W następnej rundzie Aurelia zagrywa zieloną „16”, która ma pola na 3 Skrzaty. Musi ją wypełnić pionkami Skrzatów, które ma przed sobą. Pozostały pionek Skrzata zostanie umieszczony na kolejnej karcie Miasta zagranej przez Aurelię, na której będzie można go umieścić.

RANKING KAFELKA KOŃCA GRY

Na koniec 8. rundy, rozpatrzenie ranking końcowy.

Zaczynając od pierwszego gracza (tego, który był pierwszy w rankingu w poprzedniej rundzie) i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wszyscy gracze ujawniają swoje karty z ręki i **sumują wartości wszystkich kart najlepszego koloru**. Najlepszy kolor to ten, który jest widoczny przez otwór kafelka Końca Gry.

Jeśli gracz nie ma w ręce żadnych kart tego koloru, jego wartość wynosi 0. Remisy są rozstrzygane na korzyść gracza, który wcześniej ujawnił swoje karty.

W kolejności malejącej gracze umieszczają swój ostatni znacznik Nagród na polach kafelka Końca Gry i otrzymują odpowiadające nagrody.

 Zwycięzca tego ostatniego rankingu może zagrać 1 dodatkową kartę Miasta ze swojej ręki, dodając ją do wcześniej zagranych kart Miasta (może odpowiednio rozpatrzyć jej efekt Natychmiastowy lub umieścić na niej Skrzaty, jeśli ma wolne pola).



Rafał



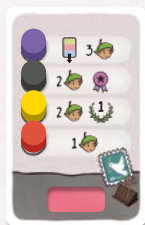
Szymon



Aurelia



Julia



Najlepszy kolor w rankingu końcowym to czerwony. Rafał jest pierwszy, ponieważ zajął pierwsze miejsce w rankingu poprzedniej rundy. Ujawnia swoje karty z ręki i pokazuje, że łączna wartość jego czerwonych kart to 33. Szymon jest następny i pokazuje, że łączna wartość jego czerwonych kart to 35. Julia jest następna i pokazuje, że łączna wartość jej czerwonych kart to 24. Aurelia jest ostatnia i po ujawnieniu kart okazuje się, że również ma łączną wartość 24. Szymon kładzie swój znacznik na pierwszej pozycji i może zagrać jedną kartę ze swojej ręki. Rafał zajmuje drugą pozycję. Pomiedzy Julią i Aurelią wystąpił remis, ale Julia go wygrywa i zajmuje trzecią pozycję, ponieważ ujawniła karty jako pierwsza.



PUNKTACJA KOŃCOWA

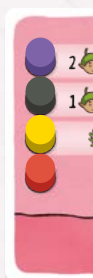


Po ustaleniu rankingu na kafelku Końca Gry, przejdźcie do punktacji końcowej. Możecie użyć notesu Punktacji do zapisu wyników waszej rozgrywki.

Gracze zdobywają Punkty Zwycięstwa (**PZ**) za:

- pozycję znaczników Nagród na kartach Nagród i za żeton Premii
- efekty kart Miasta, które zostały aktywowane przez umieszczenie wymaganej liczby Skrzatów,
- symbole Kokard na kartach Miasta, kartach Nagród i żetonie Premii :
1/3/6/10/15/21 PZ, jeśli posiadają odpowiednio 1/2/3/4/5/6+ symboli Kokard.

Gracz z największą liczbą PZ wygrywa grę. W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących, który ma najwięcej nieużytych pionków Skrzatów. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.





	Julia	Rafał	Aurelia	Szymon
	13			
	15			
	21			
Σ	49			

1/2/3/4/5/6+ → 1/3/6/10/15/21

Na koniec gry Julia zdobywa:

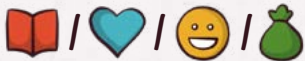
- 13 PZ za swoje znaczki na kartach Nagród,
- 10 PZ za zieloną kartę Miasta „1” (posiada 5 w swoim Mieście),
- 5 PZ za czerwoną kartę Miasta „7” (posiada 2 zestawy kart w każdym kolorze),
- 0 PZ za zieloną kartę Miasta „9”, ponieważ nie ma na niej wymaganej liczby Skrzatów,
- 21 PZ za 6 symboli Kokard (2 na kartach Nagród, 1 z żetonu Premii, 1 z niebieskiej karty Miasta „15”, 2 z czerwonej karty Miasta „4”).

Końcowy wynik Julii to 49 Punktów Zwycięstwa!



Miasto Julii

ZAŁĄCZNIK



Na potrzeby każdego efektu, posiadasz dodatkowo ten symbol



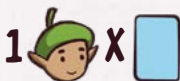
1 zestaw
każdego
z symboli



Podczas punktacji końcowej
masz 1 dodatkowy symbol
Kokardy



Podczas punktacji
końcowej otrzymujesz
dodatkowe 2 PZ



Natychmiast zyskaj
1 Skrzata za każdą
niebieską kartę, którą
masz w swoim Mieście



Na potrzeby każdego efektu,
ta ikona liczy się jako 1 karta
Miasta wybranego koloru



1 PZ za każde 3 Skrzaty
(zarówno na kartach jak
i nieużyte)



1 zestaw kart
w każdym
kolorze



Każdy różny typ
symbolu (   ),
który posiadasz



Każda karta o wartości
pomiędzy 1 a 5 (włącznie),
którą masz w swoim Mieście

TWÓRCY

Projekt Gry: Matthieu Verdier, Simone Luciani
Ilustracje: Kerri Aitken
Kierownik Artystyczny: Arianna Santini
Projekt Graficzny: Giada Lo Duca, Arianna Santini
Redakcja: Giuliano Acquati
Wersja polska: zespół Portal Games
Tłumaczenie: Damian Mazur
Redakcja: Karol Mandel
Skład: Radosław Dawid
Pomoc w wydaniu PL: Karol Waszak

PORTAL GAMES.

Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
e-mail: portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Szczególne podziękowania od Matthieu: Alexisowi, Damienowi, Katii i Noémie (najlepszym testerom!), mojemu synowi Raphaëlowi (który uwielbia wiatraczki z niebieskiej karty Miasta „3”) oraz zespołowi Cranio za ich fantastyczne zaangażowanie w ten projekt.

Szczególne podziękowania od Simone: wszystkim osobom, które testowały grę – w szczególności zespołowi z Ludica (Vittorio Veneto), testerom z Terra Ludica (Senigallia), Ido Trainiemu, Claudio Cicalè, Sauro Parissiemu, Paolo Quintabie, Paolo Priorettemu, mojej żonie Samanthcie oraz mojej córce Sarze (która jest znakomita w tę grę).

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nie raz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/skrzatowice>

