

Autor gry:
Filip Miluński



Ilustracje:
Piotr Socha

Piękne życie masz w kieszeni!

Chciałbyś wcielić się w kogoś innego? *CV Pocket* pozwala zbudować niesamowity życiorys w kwadrans. Wybieraj pracę, hobby i znajomych, podejmuj trudne życiowe decyzje i pokonaj przeciwników!

Cel gry

W *CV Pocket* każdy z graczy tworzy życiorys fikcyjnej postaci. Zdobywa karty i układa je przed sobą – w swoim CV. Na koniec gry różne zestawy symboli osiągnięć życiowych (Pieniądże, Wiedza, Relacje, Szczęście i Pech) przyniosą mu punkty. Gracz, który zdobędzie ich najwięcej, zostanie zwycięzcą.

Zawartość pudełka:

- instrukcja
- notes
- ołówek



Karty:




Każda karta w *CV Pocket* zawiera następujące informacje:

1. Nazwa karty
2. Symbol środka transportu
3. Liczba punktów ruchu
4. Ikony osiągnięć życiowych
5. Symbol liczby graczy
6. Numer porządkowy karty



Przygotowanie do gry

Każdy z graczy otrzymuje jedną kartę pomocy i kładzie ją przed sobą na stole.

Jeśli gracze w mniej niż cztery osoby, posegregujcie pozostałe karty, odkładając do pudełka wszystkie karty z oznaczeniem  (w przypadku gry w trzy osoby) lub wszystkie karty z oznaczeniami  i  (w przypadku gry w dwie osoby).

Przygotowaną w ten sposób talię należy przetasować, a następnie wyłożyć z niej na stół piętnaście kart – tak, by powstały trzy kolumny po pięć kart.



Przebieg gry:

W trakcie rozgrywki gracze zdobywają karty i układają je przed sobą na stole jako swój życiorys, czyli CV.

Grę rozpoczyna osoba, która ma w kieszeniach najwięcej przedmiotów. Następnie gracze wykonują swoje ruchy zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

W swoim ruchu gracz może albo wybrać jedną kartę ze stołu i dodać ją do swojego CV, albo spasaować.

Wybór karty:

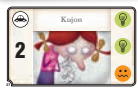
W swoim pierwszym ruchu gracz może wybrać dowolną z trzech kart znajdujących się w pierwszym, najniższym **rzędzie**. W każdym kolejnym ruchu może wybrać kartę z dowolnej z **kolumn**, ale musi ona znajdować się na pozycji odpowiadającej liczbie punktów ruchu, która widnieje na wierzchniej karcie w CV gracza (czyli tej, którą zdobył w poprzednim ruchu).

Liczba punktów ruchu jest zależna od środka transportu, jakim gracz aktualnie się porusza.

Rower daje 1 punkt ruchu, samochód – 2, a samolot – 3.

Niektóre karty w talii powtarzają się. Gracz może mieć w swoim CV więcej niż jedną identyczną kartę.

Przykład:
Wierzchnia karta w CV gracza to **Studia**. Środek transportu na tej karcie to samolot, który zapewnia 3 punkty ruchu. Gracz może więc wziąć trzecią kartę z dowolnej z kolumn, czyli: **Kujon**, **Niebieski ptak** lub **Dzieci**.



Przewodzka

Na karcie przewodzki nie widnieje żaden środek transportu. Gracz, który ma tę kartę na wierzchu swojego CV, może w kolejnym ruchu zdobyć dowolną kartę leżącą na stole.



Po zdobyciu karty gracz kładzie ją w swoim CV na wierzchu poprzedniej karty – w taki sposób, aby na poprzedniej karcie widoczne pozostały: nazwa, symbol środka transportu i symbole osiągnięć życiowych.



Gdy gracz zdobędzie kartę, jego ruch się kończy. Nim kolejna osoba rozpocznie swój ruch, można przesunąć w dół wszystkie karty w kolumnie, z której została zabrana karta. Pozwoli to zapełnić puste miejsce i ułatwi współgraczom ocenę sytuacji na stole.

Wakacje

Wakacje to karta, na której nie widnieją żadne symbole osiągnięć życiowych. Sama nie zapewnia graczowi punktów, ale podwaja: wszystkie symbole osiągnięć życiowych, wartość misji oraz symbol transportu na kolejnej zdobytej karcie.



Przykład: Zdobywszy kartę *Wakacje*, gracz bierze kartę *Człowiek orkiestra*. Oznacza to, że *Człowiek orkiestra* da mu aż 4 punkty za każdy zestaw trzech różnych symboli transportu, dwa symbole pecha oraz dwa symbole środka transportu na potrzeby innych misji.

Pasowanie:

Gracz może w swoim ruchu spasować. W takiej sytuacji nie zdobywa żadnej karty i kolejka przechodzi na kolejną osobę. W następnym ruchu gracz może zdobyć kartę lub ponownie spasować. Spasowanie nie oznacza zakończenia udziału w grze.

Gracz musi spasować w sytuacji, gdy nie może zdobyć żadnej karty, ponieważ nie pozwala mu na to aktualny środek transportu.

Uzupełnianie kart:

Gdy przed ruchem kolejnego gracza na stole znajdują się już tylko cztery karty, należy uzupełnić karty na stole. W tym celu należy przesunąć w dół wszystkie pozostałe karty na stole, a każdą z kolumn nad nimi uzupełnić do pięciu kart.

W szczególnej sytuacji, kiedy wszyscy gracze muszą spasować przed uzupełnieniem kart (czyli gdy każdy z nich podróżuje samolotem, a w żadnym rzędzie nie ma już trzech kart), należy natychmiast uzupełnić karty na stole – choć wciąż są na nim więcej niż cztery karty.

Przy ostatnim uzupełnieniu kart w grze (czyli: drugim, gdy grają trzy osoby, lub trzecim, gdy grają cztery osoby) należy włożyć na stół wszystkie karty, które pozostały w talii. W niektórych kolumnach znajdzie się wtedy nawet po sześć kart. W tej sytuacji należy po kolei uzupełniać poszczególne rzędy do pięciu kart, a w ostatnim rzędzie uzupełniać kolumny, zaczynając od lewej strony. Jedno lub dwa miejsca na karty pozostaną puste.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze konsekwentnie spasują. Następuje wówczas podliczenie punktów.

Najpierw gracze, którzy zdobyli kartę *Ukryty talent*, muszą zdecydować, jak ją wykorzystają. Widniejący na karcie symbol jokera umożliwia graczowi zmianę symbolu na dowolny inny, znajdujący się na sąsiedniej karcie (zdobycy o ruch wcześniej lub o ruch później niż *Ukryty talent*).

Następnie wyniki wszystkich graczy należy zsumować w poszczególnych kategoriach i zapisać w dołączonym do gry notesie.



• **Pieniądze** – każdy z graczy zdobywa tym więcej punktów, im więcej pieniędzy zgromadził. Punktację pokazuje tabela na karcie pomocy.



• **Wiedza** – każdy z graczy zdobywa po 7 punktów za każdy zestaw trzech symboli wiedzy w swoim CV (tytuły naukowe). Jeśli jednak pozostaną im jakieś symbole wiedzy, to skutkują one odjęciem punktów. Jeden taki symbol to 1 punkt ujemny, a dwa symbole to 3 punkty ujemne.



• **Relacje** – w grze występują cztery rodzaje symboli relacji: miłość, rodzina, przyjaźń i biznes. Każdy z graczy zdobywa po 5 punktów za każdą parę takich samych symboli relacji, która znajduje się w jego CV. Pojedyncze symbole relacji nie przynoszą żadnych punktów. Gracz może zdobyć dwie pary symboli tego samego rodzaju (np. cztery symbole miłości) i otrzyma za to 10 punktów.



• **Szczęście** – gracz, który zdobył **najwięcej** symboli szczęścia, otrzymuje po 2 punkty za każdy taki symbol. Gracz, który zajął drugie miejsce w liczbie zgromadzonych symboli szczęścia, otrzymuje po 1 punkcie za każdy z nich (punktów za drugie miejsce nie przyznaje się w rozgrywce dwuosobowej). Pozostali gracze nie otrzymują żadnych punktów za szczęście. W przypadku remisu obydwaj remisujący gracze otrzymują punkty za pierwsze lub drugie miejsce.

Przykład: W rozgrywce bierze udział czterech graczy. Dwóch z nich zgromadziło po pięć symboli szczęścia, a dwóch – po trzy takie symbole. W tej sytuacji dwóch graczy otrzymuje po 10 punktów za szczęście, a dwóch – po 3.



• **Pech** – gracz, który zdobył **najmniej** symboli pecha, otrzymuje po 2 punkty za każdy taki symbol. Gracz, który zajął drugie miejsce w tym zestawieniu, otrzymuje po 1 punkcie za każdy z nich (punktów za drugie miejsce nie przyznaje się w rozgrywce dwuosobowej). Pozostali gracze nie otrzymują żadnych punktów za pecha. W przypadku remisu obydwaj remisujący gracze otrzymują punkty za pierwsze lub drugie miejsce.



- **Misje** – gracze otrzymują punkty za odbyte w trakcie gry misje: *Hipster*, *Rajdowiec*, *Zalatany* – gracz otrzymuje po 1 punkcie za każdy symbol danego typu transportu w swoim CV.

Człowiek orkiestra

Gracz otrzymuje po 2 punkty za każdy zestaw trzech różnych symboli transportu w swoim CV.

Głobtroter

Gracz otrzymuje po 2 punkty za każdą kartę *Przeprowadzka* i *Wakacje* w swoim CV.

Wszystkomający

Gracz otrzymuje po 2 punkty za każdy zestaw pięciu symboli dokonań życiowych w różnych kolorach. Aby ułatwić sobie obliczanie punktów za *Wszystkomającego*, można sprawdzić, jakiego koloru symboli gracz posiada najmniej. Liczba symboli w tym kolorze będzie równa liczbie zestawów pięciu symboli, które punkują.

Kobieta prasująca

Gracz otrzymuje 1, 3, 6 lub 10 punktów, jeśli ma (odpowiednio): 1, 2, 3 lub 4 różne symbole relacji. Gracz nie musi posiadać par symboli danego rodzaju relacji; wystarczy pojedynczy symbol.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma w swoim CV mniej kart, a w dalszej kolejności – mniej symboli pecha. Jeśli nadal jest remis, gracze wspólnie cieszą się zwycięstwem.

Przykładowa punktacja: Gracz zgromadził w swoim CV jedenaście kart. W poszczególnych kategoriach otrzymuje:

Pieniądże – 9 punktów.

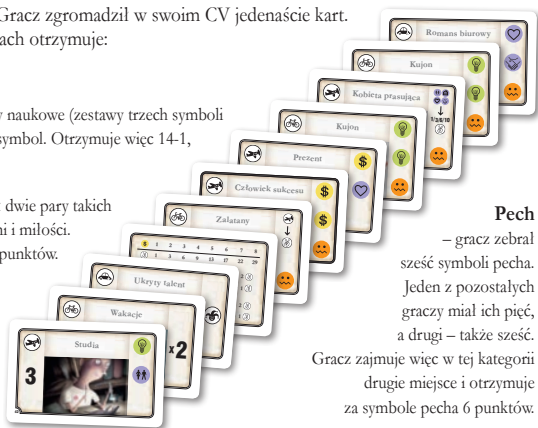
Wiedza – gracz ma dwa tytuły naukowe (zestawy trzech symboli wiedzy) oraz jeden dodatkowy symbol. Otrzymuje więc 14-1, czyli 13 punktów.

Relacje – gracz skompletował dwie pary takich samych symboli relacji: przyjaźni i miłości. Otrzymuje za nie 5+5, czyli 10 punktów.

Szczęście – gracz ma tylko jeden symbol szczęścia, a obydwaj przeciwnicy zebrali tych symboli więcej od niego. Nie otrzymuje więc za nie żadnych punktów.

Misje – graczowi udało się zawrzeć w swoim CV dwie misje. Zgromadził sześć symboli transportu (jeden samolot został podwojony dzięki *Wakacjom*), więc za *Zalatanego* otrzymuje 6 punktów. Z kolei *Kobieta prasuująca* przynosi mu 6 punktów, ponieważ gracz zdobył trzy różne symbole relacji.

Wynik gracza to 9+13+10+0+6+6+6, czyli 50 punktów!



Pech

– gracz zebral sześć symboli pecha. Jeden z pozostałych graczy miał ich pięć, a drugi – także sześć.

Gracz zajmuje więc w tej kategorii drugie miejsce i otrzymuje za symbole pecha 6 punktów.

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakies braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać reklamację e-mailem – na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

ZAGRAJ TEŻ W:

