

Autor gry: Filip Miliński

Ilustracje: Piotr Socha

CV

Co by było, gdyby...

Zastanawiałeś się kiedyś, kim byłbyś, gdyby Twoje życie potoczyło się inaczej? Może zostałbyś iluzjonistą lub podróżował po świecie? A może pociąga Cię świat wielkiego biznesu i Twoim celem jest zarobienie miliona dolarów? W grze CV wszystko jest możliwe: wymarzona praca, nowe relacje i umiejętności... Możesz zostać, kim tylko chcesz! Buduj swoją historię krok po kroku – na końcu gry uzyskasz unikatowy układ kart: swoje curriculum vitae. Gracz, który najlepiej zrealizuje życiowe plany, zostanie zwycięzcą.

GRANNA
EXPERT

Komponenty gry:



- plansza



- 7 kości



- 49 żetonów



+

- notes punktacji
- ołówek
- instrukcja

Cel gry:

Celem gry CV jest stworzenie życiorysu fikcyjnej postaci, w którą wciela się gracz. Gracze rzucają kostkami, a wyrzucone przez nich symbole pozwalają im na pozyskanie kart różnorodnych życiowych dokonań. Karty dają im pewne specjalne umiejętności i kolejne symbole. W ten sposób, krok po kroku, gracze piszą historię życia swojego bohatera, starając się zrealizować założone cele. Na koniec gry za uzyskane zestawy kart gracze otrzymują punkty. Gracz, który zdobędzie ich najwięcej, wygrywa.

Kości:

W grze CV występuje siedem identycznych kości. Na każdej z nich znajduje się sześć różnych symboli. Są to:



Zdrowie



Wiedza



Relacje



Pieniądże



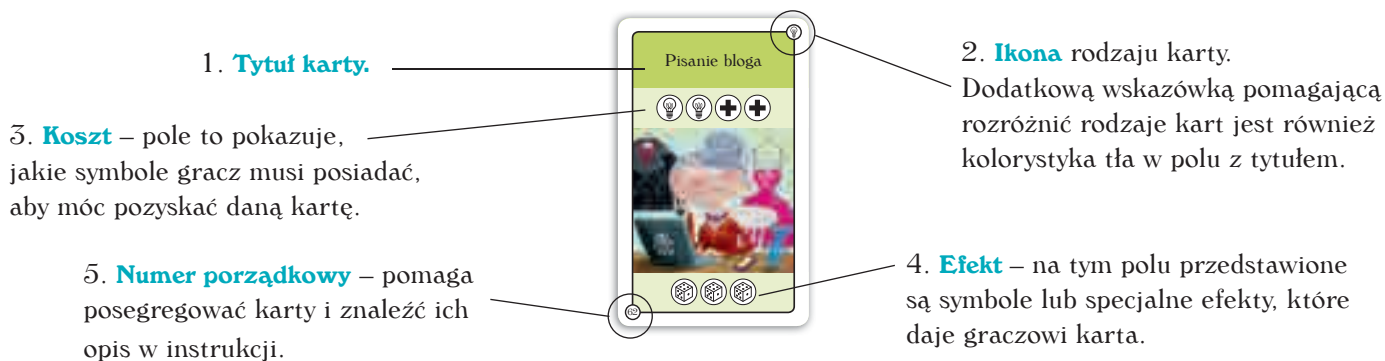
Szczęście










Pech

Budowa kart

W grze CV występuje siedem różnych rodzajów kart. Wszystkie z nich są skonstruowane według poniższego wzoru:



Rodzaje kart:

-  1. **Karty celów życiowych** – pokazują, za co gracz może otrzymać dodatkowe punkty na koniec gry.
-  2. **Karty zdrowia** – pokazują dyscypliny sportu i związane ze zdrowiem aktywności, jakie może wykonywać gracz. Zwykle generują symbole zdrowia, ale pozwalają też radzić sobie z pechem.
-  3. **Karty wiedzy** – pokazują możliwe do zdobycia umiejętności i wykształcenie. Zwykle generują symbole wiedzy, ale pomagają też manipulować wynikami na kościach.
-  4. **Karty relacji** – pokazują różnorodne relacje, w jakie gracz może wchodzić w czasie gry. Zwykle generują symbole relacji, ale często też zapewniają szczęście!
-  5. **Karty pracy** – pokazują, gdzie i w jaki sposób gracz może podejmować zatrudnienie. Zwykle generują symbole pieniędzy, ale mogą też dawać lub zabierać graczom inne symbole. Praca wymaga wyrzeczeń...
-  6. **Karty majątku** – aby je zdobyć, zwykle trzeba posiadać pieniądze. Dają po prostu satysfakcję, która przekłada się na punkty zwycięstwa!
-  7. **Karty wydarzeń** – w przeciwieństwie do wszystkich pozostałych kart, wydarzenia są kartami jednorazowymi! Gracz może w dowolnym momencie zagrać kartą wydarzenia i uzyskać opisany na niej efekt, a następnie odrzuca ją do pudełka. Jednorazowe wydarzenia nie zapisują się trwale w CV graczy.

Przygotowanie do gry:

1. Połóżcie planszę na stole.
2. Podzielcie karty zgodnie z ich rewersami na pięć różnych talii i dokładnie przetasujcie każdą z nich. Trzy talie – Młodość, Dojrzałość i Starość – ułóżcie na właściwych miejscach na planszy.
3. Odkryjcie pięć pierwszych kart z talii Młodość i ułóżcie je na torze znajdującym się na planszy.

4. Z talii kart celów rozdajcie każdemu z graczy po jednej karcie. Następnie odkryjcie jeszcze tyle kart, aby ich liczba była o jeden mniejsza niż liczba graczy. Karty połóżcie odkryte na planszy.

5. Sprawdźcie swoje wspomnienia z dzieciństwa! Jeśli gracze w cztery osoby, rozdajcie każdemu z graczy po trzy karty dzieciństwa. Jeśli gracze w dwie lub trzy osoby, karty dzieciństwa przygotujcie w następujący sposób: wybierzcie kartę **Rower**, dodajcie do niej 5 (w przypadku dwóch graczy) lub 8 (przy trzech graczach) losowych kart dzieciństwa. Tak przygotowaną talię przetasujcie i rozdajcie każdemu z graczy po trzy karty. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka.



6. Rozegrajcie dzieciństwo! Spośród trzech otrzymanych kart każdy z graczy wybiera jedną, a pozostałe dwie przekazuje graczowi po swojej lewej stronie. Z otrzymanych od sąsiadującego gracza dwóch kart każdy wybiera jedną, a ostatnią podaje graczowi po swojej lewej stronie.

Każdy z graczy ma teraz cztery karty, z którymi rozpocznie grę: trzy karty dzieciństwa oraz jedną kartę celu. Gracz, który posiada kartę **Rower**, wyklada ją odkrytą przed sobą i zaczyna grę. Gracz ten otrzymuje również **żeton roweru**, który przypomni, że to on rozpoczął grę (w przypadku, gdyby stracił kartę **Rower** w trakcie gry).

Przebieg rozgrywki:

Gra rozgrywa się w rundach. W każdej z nich gracze po kolei rozgrywają wszystkie kolejne fazy rundy. Każdą rundę rozpoczyna gracz, który w dzieciństwie – według otrzymanej karty – jeździł na rowerze (a więc ma przed sobą kartę **Rower**). Pozostali rozgrywają rundę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Fazy rundy:

1. **Rzut kośćmi.** Gracz rzuca czterema kośćmi (w trakcie gry można pozyskać więcej kości; maksymalnie siedem). Następnie może rzucić ponownie dwa razy dowolną liczbą wyrzuconych kości, jeśli wyniki które uzyskał mu nie odpowiadają. Jedynie kości, na których gracz wyrzucił symbol pecha, zostają **zamrożone** – nie można rzucać nimi ponownie.

2. **Wybór kart.** W kolejnej fazie gracz może pozyskać jedną lub dwie karty z toru na planszy. Aby to zrobić, musi ponieść ich koszt, czyli posiadać na kostkach i żetonach odpowiednie symbole, wskazane w polu **Koszt** każdej z kart.

Żetony można dołączać do kostek i układać obok odpowiednich kart, znajdujących się na torze na planszy, aby ułatwić sobie podejmowanie decyzji.

Gracz może również zagrać z ręki dowolną liczbą kart wydarzeń i wykorzystać zapisane na nich symbole, aby pozyskać karty z toru. Niewykorzystane symbole znajdujące się na kartach wydarzeń przepadają. Gracz nie otrzymuje za karty wydarzeń żetonów i po zagraniu nimi musi je odłożyć do pudełka.

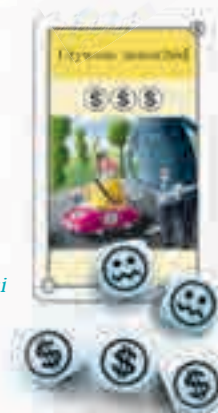
Jeśli gracz zgromadził na kostkach i żetonach trzy symbole szczęścia, może pozyskać za nie dowolną kartę z toru, nie ponosząc zapisanego na niej kosztu! Jednak gdy w polu Koszt karty zapisany jest jakiś warunek jej pozyskania, gracz nadal musi go spełniać. Trzy symbole szczęścia pozwalają jedynie uniknąć poniesienia kosztu wyrażonego w symbolach.

Wybrane karty, których koszt gracz może ponieść, można lekko wysunąć poniżej toru na planszy, aby zaznaczyć, które z nich zostaną zaraz zapisane w CV gracza.



3. Pech. Za każde trzy symbole pecha, zgromadzone na kostkach i żetonach, gracza spotyka nieszczęście. Musi wybrać i odrzucić jedną aktywną (leżącą na wierzchu) kartę spośród zapisanych w jego CV.

Przykład: Gracz rzuca pięcioma kośćmi (piątą kość uzyskał dzięki aktywnej karcie relacji **Małżeństwo**). Wyrzucił symbole relacji, pieniędzy, pieniędzy, zdrowia i pecha. Jego celem jest pozyskanie karty majątku **Używany samochód**. Brakuje mu więc ciągle jednego symbolu pieniędzy. Dwie kości z wyrzuconymi symbolami pieniędzy i zamrożoną kość z symbolem pecha zostawia na stole. Rzuca jednak ponownie dwiema pozostałymi kośćmi. Na jednej z nich uzyskuje symbol relacji, a na drugiej – kolejny symbol pecha. Gracz ryzykuje i w ramach ostatniej próby rzuca jeszcze raz kością z symbolem relacji. Jeśli wypadnie trzeci symbol pecha, spotka go nieszczęście i straci jedną z aktywnych kart. Na kości wypada jednak trzeci symbol pieniędzy. Gracz może pozyskać kartę **Używany samochód** i zapisać ją w swoim CV.



4. Zapis w CV. W tej fazie gracz bierze pozyskane karty z toru na planszy i układa je w swoim CV. Karty w CV należy układać w taki sposób, aby każdy ich rodzaj przyporządkowany był do osobnego stosu. Karty danego rodzaju częściowo przykrywają te znajdujące się pod nimi w stosie – tak, że widoczna jest jedynie ich nazwa. Karta leżąca na wierzchu stosu nazywana jest kartą aktywną. Oznacza to, że co rundę przynosi ona graczowi zapisany na niej efekt. W danym momencie gry w obrębie każdego rodzaju kart aktywna może być tylko jedna karta.



W przypadku kart zdrowia, relacji i wiedzy gracz, pozyskując nową kartę, może wybrać, która z nich będzie kartą aktywną. Nową kartę może położyć na wierzchu stosu lub pod dowolną kartą w tym stosie.

W przypadku kart majątku i pracy, pozyskawszy nową kartę, gracz zawsze kładzie ją na wierzchu właściwego stosu.

Pozyskanych kart wydarzeń nie układa się na stole. Zabiera się je i trzyma w ręku, tak jak karty dzieciństwa.

5. Porządkowanie. W tej fazie gracz przesuwając najpierw wszystkie karty w torze na puste miejsca w lewą stronę, a powstałe w ten sposób kolejne puste miejsca uzupełnia, pobierając karty z właściwej talii. Na początku gry będzie to talia młodości. Gdy karty z niej wyczerpią się, należy pobrać kolejne z talii dojrzałości, a na samym końcu – z talii starości.

Na koniec rundy, czyli po ruchu gracza siedzącego po prawej stronie gracza, który posiada kartę dzieciństwa **Rower**, należy dodatkowo usunąć jedną kartę z toru. Przed uzupełnieniem toru musimy wziąć jedną kartę, która leży najbliższej lewej krawędzi toru, i odłożyć ją do pudełka.

Uwaga! W grze dwuosobowej należy to zrobić po ruchu każdego z graczy!

Następnie gracz uzupełnia swoje żetony. Powinien ich mieć przed sobą dokładnie tyle, ile widnieje w polach **Efekt** jego aktywnych kart, zapisanych w CV. Jeśli wciąż ma te żetony, bo nie wykorzystał ich w bieżącej rundzie, nie otrzymuje nowych. Gdy gracz zakończy uzupełnianie żetonów, jego runda kończy się i przechodzi na gracza siedzącego po lewej stronie.

Pomoc społeczna

Gdy dowolna z trzech talii wyczerpie się, należy na chwilę przerwać grę i sprawdzić, czy któryś z graczy kwalifikuje się do uzyskania pomocy społecznej. Ma to miejsce wtedy, gdy którykolwiek gracz przy stole ma co najmniej dwa razy więcej wyłożonych kart w swoim CV niż gracz, który ma otrzymać pomoc.





Gracz, który kwalifikuje się do uzyskania pomocy, może natychmiast wybrać dowolną kartę z toru i – nie płacąc za nią – pozyskać ją do swego CV.

Jeśli więcej niż jeden gracz kwalifikuje się do uzyskania pomocy społecznej, gracze otrzymują ją w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od osoby, która właśnie rozegrała swoją rundę.

Przykład: *Po ruchu Juliusza należy uzupełnić karty na torze – do pięciu sztuk. Po uzupełnieniu jednej karty talia młodości się wyczerpuje. Gra zostaje natychmiast wstrzymana, a gracze sprawdzają, czy ktoś nie powinien otrzymać pomocy. Juliusz ma 5 kart, Feliks – 6, a Eryk – tylko 3. Powinien więc otrzymać pomoc. Eryk wybiera jedną kartę z toru. Po tym ruchu gra jest kontynuowana od wypełnienia toru pierwszą kartą z talii dojrzałości. Swoją rundę rozegra teraz Feliks, siedzący po lewej stronie Juliusza.*

Koniec gry

Jeśli po zakończeniu rundy i uzupełnieniu toru na planszy w talii starości jest mniej kart niż graczy, gra natychmiast się kończy; wówczas należy podliczyć punkty. Punkty liczone są na podstawie CV graczy. W podliczeniu wyniku może pomóc dołączony do gry notes.

  	
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55

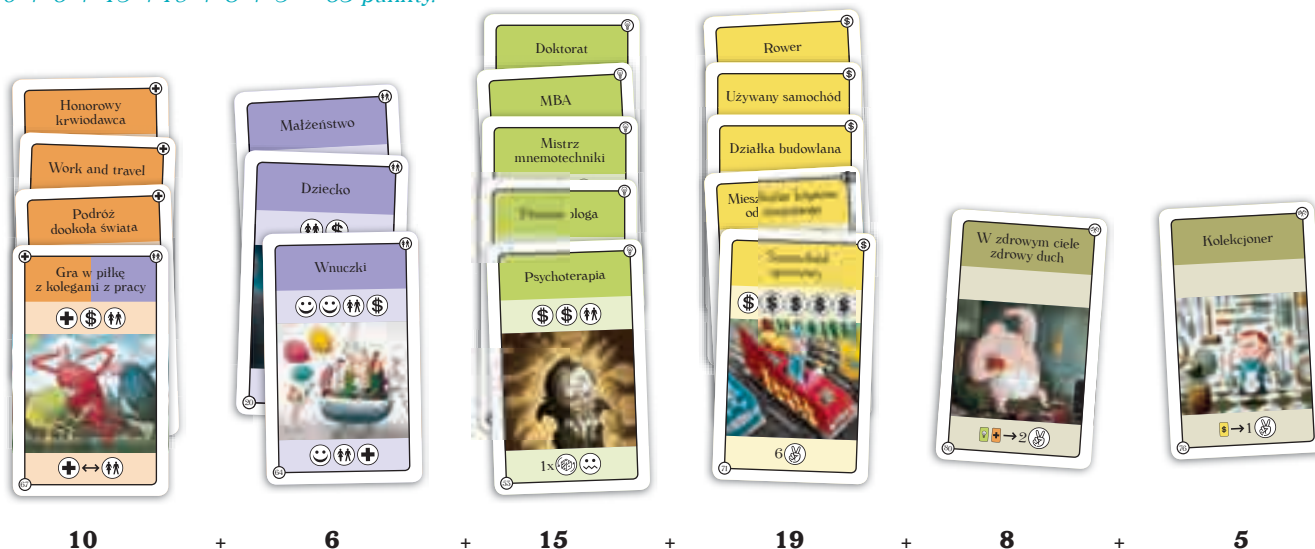
Najpierw należy policzyć punkty za karty relacji, zdrowia i wiedzy. Punkty liczone są osobno za każdy z trzech wspomnianych wyżej rodzajów kart. Gracz otrzyma więcej punktów, jeśli będzie posiadał większą liczbę kart. Punktację pokazuje **tabela**.

Następnie należy podliczyć punkty za karty majątku graczy, sumując zapisane na nich wartości. Potem gracze odsłaniają swoje osobiste karty celów i sprawdzają, ile otrzymali za nie punktów oraz kto zrealizuje cele publiczne, wyłożone na planszy od początku gry. Każdy z celów publicznych wędruje do gracza, który najlepiej go zrealizował, i właśnie jemu przynosi dodatkowe punkty. Jeśli gracze remisują w realizacji danego celu, obydwójce otrzymują za niego punkty.

Gracz, który zdobył łącznie najwięcej punktów, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma w swoim CV mniej kart. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

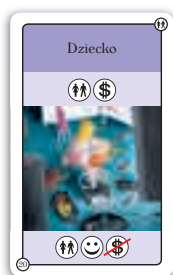
Przykład punktacji: *Partia dobiegła końca. Gracze sumują punkty. Za karty zdrowia Feliks otrzymuje 10 punktów, za karty relacji – 6 punktów, a za karty wiedzy – 15 punktów. Zsumowane punkty z pięciu*

jego kart majątku dają 19 punktów. Jego sekretnym celem było **W zdrowym ciele zdrowy duch**, otrzymuje więc 8 punktów za realizację tego celu. Spośród dwóch celów publicznych Feliks zrealizował również cel **Kolekcjoner**, ponieważ Juliusz posiada również 5 kart majątku, a Eryk tylko 3. Zarówno Feliks, jak i Juliusz otrzymają więc dodatkowo 5 punktów za cel **Kolekcjoner**. Feliks zdobywa więc łącznie: $10 + 6 + 15 + 19 + 8 + 5 = 65$ punkty.

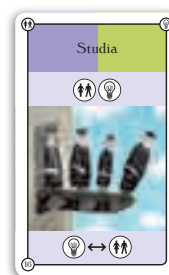


Dodatek – opis ikon i kart

Niniejszy dodatek do instrukcji opisuje szczegółowo ikony występujące w grze, a także przedstawia działanie niektórych kart.



Karty z kosztem: niektóre z kart w polu **efekt** mają symbol przekreślony czerwoną kreską. Oznacza to, że gracz musi ponosić ich koszt tak długo, jak długo karta jest aktywna. Koszt należy ponieść w każdej rundzie, w fazie **Zapis w CV**. Jeśli gracz nie jest w stanie ponieść kosztu, bo nie dysponuje odpowiednimi symbolami na kościach lub żetonach, traci kartę i odkłada ją do pudełka. Żetony i kości użyte wcześniej w tej rundzie do pozyskania kart z toru nie mogą być użyte do poniesienia kosztu karty.



Karty dwukolorowe: niektóre z kart mają w nagłówku dwa różne kolory i dwie ikony rodzaju karty. Gdy gracz pozyskuje taką kartę, podejmuje on decyzję, którego rodzaju będzie to karta, i układa ją na właściwym stosie.

Opis symboli na kartach:



Punkty zwycięstwa



Dowolny symbol spośród:
Zdrowie/Relacja/Wiedza/Pieniądze



Trzy symbole pecha



Nowa kość. Każda taka ikona oznacza, że gracz w swoim ruchu rzuca jedną kością więcej niż standardowe cztery. Maksymalnie można mieć 7 kości.



Ponowny rzut kośćmi



Gracz może zamieniać dowolną liczbę symboli rodzaju pokazanego po lewej stronie strzałki na symbole rodzaju pokazanego po prawej stronie strzałki – i odwrotnie



Gracz może zamieniać dowolną liczbę symboli rodzaju pokazanego po lewej stronie strzałki na symbole rodzaju pokazanego po prawej stronie strzałki

Opis kart:

5, 30. Ubezpieczenie na życie – gracz może zagrać tą kartą, aby uniknąć utraty karty w wyniku działania pecha.

11. Wycieczka do zoo – gracz może zagrać tą kartą, aby w jednej rundzie rzucić większą liczbą kostek – o 2. Tą kartą można zagrać przed dowolnym z 3 rzutów kośćmi. Działa ona przez całą rundę.

12. Rower – gracz, który wybrał rower w trakcie rozgrywania dzieciństwa, powinien położyć tę kartę odkrytą na stole. To jego pierwsza karta majątku.

28. Praca w korporacji taty – jako aktywna karta pracy generuje jeden symbol pecha w każdej rundzie. Oznacza to, że wystarczy wyrzucić dwa symbole pecha na kostkach, aby stracić kartę.

29. Fundusz emerytalny – to wydarzenie daje jednorazowo aż 4 symbole pieniędzy. Kartę można jednak zagrać dopiero na starość, tzn. kiedy co najmniej 1 karta z talii starości znajduje się już na torze.

35. Iluzjonista – jako aktywna karta pozwala w każdej rundzie zmienić 1 symbol na kostce lub żetonie na inny, dowolnie wybrany. Jednak symbole pecha i szczęścia nie są dozwolone! Nie można ich uzyskiwać w wyniku tej zmiany.

36. Koleżanka z pracy – jako aktywna karta pozwala w każdej rundzie użyć 1 dowolnego symbolu z aktywnej karty pracy dowolnego z sąsiadów (graczy siedzących po stronach prawej i lewej od rozgrywającego). W każdej rundzie można wybierać inny symbol. Właściciel karty pracy nic nie traci (nie zabiera się mu żetonu z symbolem).

41. Wcześniejsza emerytura – ta karta nie ma kosztu, trzeba jedynie spełniać warunek jej pozyskania – posiadać już co najmniej 1 kartę pracy. Efektem karty jest to, że do końca gry nie można już pozyskać żadnej innej karty pracy.

43. Mistrz mnemotechniki – jako aktywna karta co rundę generuje 1 dowolny symbol spośród 4 możliwych: Zdrowie/Relacja/Wiedza/Pieniądz. Nie może to być symbol szczęścia ani pecha.

45. Podróż dookoła świata – jako aktywna karta pozwala w każdej rundzie zamienić 1 symbol pecha na kostce lub żetonie na dowolny symbol spośród 4 możliwych: Zdrowie/Relacja/Wiedza/Pieniądz.

46. Rower zamiast samochodu – jako aktywna karta generuje co rundę 1 symbol zdrowia oraz pozwala na czwarty rzut kośćmi, co standardowo nie jest dozwolone.

53. Psychoterapia – jako aktywna karta pozwala co rundę, w ramach jednego z rzutów, rzucić kośćmi, na których wypadł symbol pecha, co standardowo nie jest dozwolone.

57. Oferta z pośredniaka – ta karta nie ma kosztu, trzeba jedynie spełniać warunek jej użycia – w momencie jej pozyskania nie można mieć żadnej karty pracy.

60. Renta – koszt pozyskania tej karty to 2 symbole pecha. Gracz może ją pozyskać także wtedy, gdy wyrzucił na kościach 3 symbole pecha i stracił w wyniku tego inną kartę.

73. Maratończyk, 74. Idol, 75. Profesor – jako aktywne karty liczą się podwójnie do punktacji danego rodzaju kart na koniec gry. Przykładowo: gracz z aktywną kartą **Profesor** ma na koniec gry 5 kart wiedzy. Otrzymuje za nie 21 punktów, a nie 15, ponieważ Profesor jest liczony podwójnie.

76. Kolekcjoner – gracz, który zrealizuje ten cel, na koniec gry otrzyma dodatkowo po 1 punkcie za każdą kartę majątku zapisaną w jego CV.

77. Człowiek orkiestra – gracz, który zrealizuje ten cel, na koniec gry otrzyma dodatkowo po 1 punkcie za każdy żeton, jaki generują aktywne karty zapisane w jego CV.

78. Omnibus – gracz, który zrealizuje ten cel, na koniec gry otrzyma dodatkowo po 7 punktów za każdy zestaw pięciu zapisanych w jego CV kart, z których każda jest innego rodzaju (Zdrowie, Relacja, Wiedza, Majątek, Praca).

79. Pracus – gracz, który zrealizuje ten cel, na koniec gry otrzyma dodatkowo po 3 punkty za każdą kartę pracy zapisaną w jego CV.

80. W zdrowym ciele zdrowy duch – gracz, który zrealizuje ten cel, na koniec gry otrzyma dodatkowo po 2 punkty za każdy zestaw dwóch zapisanych w jego CV kart, z których jedna jest kartą zdrowia, a druga – wiedzy.

81. Działacz – gracz, który zrealizuje ten cel, na koniec gry otrzyma dodatkowo po dwa punkty za każdy zestaw 2 zapisanych w jego CV kart, z których jedna jest kartą zdrowia, a druga – relacji.

82. Człowiek sukcesu – gracz, który zrealizuje ten cel, na koniec gry otrzyma dodatkowo po 3 punkty za każdy zestaw trzech zapisanych w jego CV kart, z których dwie są kartami majątku, a jedna – pracy.

83. Dusza towarzystwa – gracz, który zrealizuje ten cel, na koniec gry otrzyma dodatkowo po 2 punkty za każdy zestaw dwóch zapisanych w jego CV kart, z których jedna jest kartą wiedzy, a druga – relacji.

Jeśli chcesz otrzymać trzy dodatkowe karty do gry CV prześlij swoje dane na adres: service@granna.pl

Drogi Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać go na adres:

Granna sp. z o.o., ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.
Można też wysłać reklamację na adres e-mailowy: service@granna.pl



GRANNA
E X P E R T

Brakujące elementy:

Imię i nazwisko, adres: