

-ABSOLUTE+™

Gra karciana, w której
nie posiadanie niczego
oznacza wszystko

NONYMOUS
GAMES

Podstawy / O grze

Absolute to gra karciana dla 2-6 graczy, w której rozgrywa się zestawy 3 lub więcej kart, których suma wynosi zero. Największa liczba bezwzględna (pomijająca znak -) w tym zestawie to punkty bazowe za zestaw. Aby zakończyć rundę (swoją turę), musisz zagrać co najmniej 3 zestawy i odrzucić ostatnią kartę. W każdej rundzie gracze mają szansę zbudować lub ulepszyć własne zestawy w celu zdobycia większej liczby punktów lub ingerować w zestawy innych graczy, żeby zmniejszyć liczbę zdobytych przez nich punktów. Celem jest utworzenie zestawów o najwyższej wartości i zdobycie jak największej liczby punktów po 3 rundach.

Karty Zero są wyjątkowe - mogą przybierać wartości innych kart w określonych sytuacjach, ale jednocześnie podlegają własnym zasadom i ograniczeniom, przez co ich użycie ma strategiczny charakter.

Wygrywa gracz, który uzyskał największą sumę punktów w 3 rundach.

Cel gry

Zdobywaj punkty, tworząc zestawy składające się z 3 lub więcej kart, których suma wynosi zero. Wygrywa ten, kto uzyska najwyższy wynik po 3 rundach.

Przygotowanie gry

Rozdaj każdemu z graczy po 5 kart. Połóż talię na środku stołu, a następnie odstoń pierwszą kartę z góry. Połóż ją obok talii awersem (wartością) do góry. Będzie to stos kart odrzuconych.



Rundy

Kolejność rozgrywania przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do momentu aż jeden z graczy nie rozegra co najmniej 3 zestawów (w trakcie całej rundy) i nie odrzuci swojej ostatniej karty z ręki (w trakcie bieżącej tury). Nazywa się to "wychodzeniem z gry", a gracz ten będzie w dalszej instrukcji nazywany "Zamykającym". Każdy z pozostałych graczy rozgrywa swoją turę aż kolejka wróci do gracza, który jako pierwszy wyszedł z gry. Wówczas następuje podliczanie punktów (patrz **Punktacja**). Gra składa się z 3 rund, ale jeśli ma się ochotę to można rozegrać ich więcej.

Tura gracza

Każdy gracz wykonuje następujące czynności w swojej turze (po kolei):

1. Dobiera kartę z wierzchu talii lub wierzchu kart ze stosu odrzuconych. Jeśli w talii nie pozostały już żadne karty, należy zostawić wierzchnią kartę ze stosu kart odrzuconych, a pozostałe potasować i utworzyć z nich nową talię..
2. [Opcjonalne] Zamienia karty z ręki na karty z dowolnego zagranego (leżącego na stole) zestawu, w tym zestawów innych graczy (patrz **Zamiana**).
3. [Opcjonalne] Zagrywa karty poprzez:
 - Ułożenie zestawów 3 lub więcej kart, których suma jest równa zero, lub...
 - Dodanie kart do zagranych już zestawów, lub...
 - Zagranie kart i przegrupowanie istniejących zestawów w nowe zestawy (patrz **Przegrupowanie**).
4. Odrzuca kartę lub mówi „Pas”, jeśli nie zagrał żadnej karty i nie musi lub nie chce żadnej odrzucać (patrz **Odrzucanie**).

Odrzucanie kart

Gracz może zawsze odrzucić kartę na koniec swojej tury. Jest to wymagane, jeśli gracz posiada więcej niż 7 kart na ręce (wówczas odrzuca do 7) lub zagrał jedną lub więcej kart (umieścił zestaw, dodał do istniejącego zestawu lub przegrupował swoje zestawy). Zamiana kart nie jest traktowana jako zagranie karty (patrz **Zamiana**).

Jeśli pod koniec tury gracza na stosie kart odrzuconych nie ma już żadnych kart, należy odwrócić wierzchnią kartę z talii na stos kart odrzuconych.

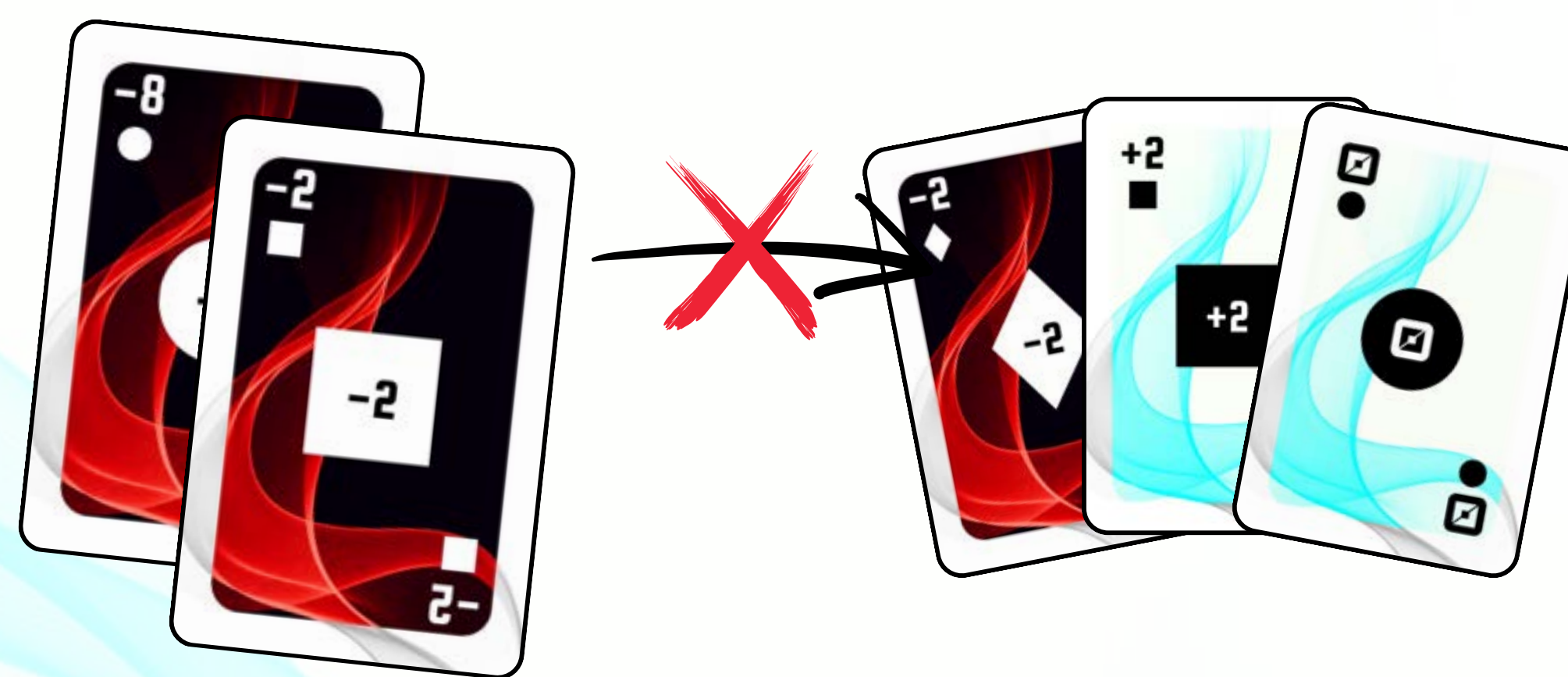
Karty Zero

Karty o wartości zero są kartami typu "dżoker" i mogą być zagrywane jako dowolne liczby od 0 do 10, z następującymi ograniczeniami:

- Każdy zestaw może zawierać maksymalnie jedną kartę zero
- Jeżeli reprezentowana wartość karty Zero mieści się w przedziale od 1 do 10, wartość ta musi być zgodna ze znakiem karty: ujemnym (karta czerwono-czarna) lub dodatnim (karta niebiesko-biała)
- Można je zamienić na wartość reprezentowaną przez Zero (patrz **Zamiana**)
- Mogą one zmienić swoją reprezentowaną wartość podczas przegrupowania do innego zestawu (patrz **Przegrupowanie**)
- Mogą być częścią sekwencji kart (patrz **Punktacja**), ale tylko jako zero, nawet jeśli reprezentują inną wartość.
- Karty Zero nie mogą zmienić reprezentowanej przez siebie wartości w momencie dodawania ich do istniejącego zestawu lub zamieniania z nim:



Karta Zero reprezentująca
wartość 0

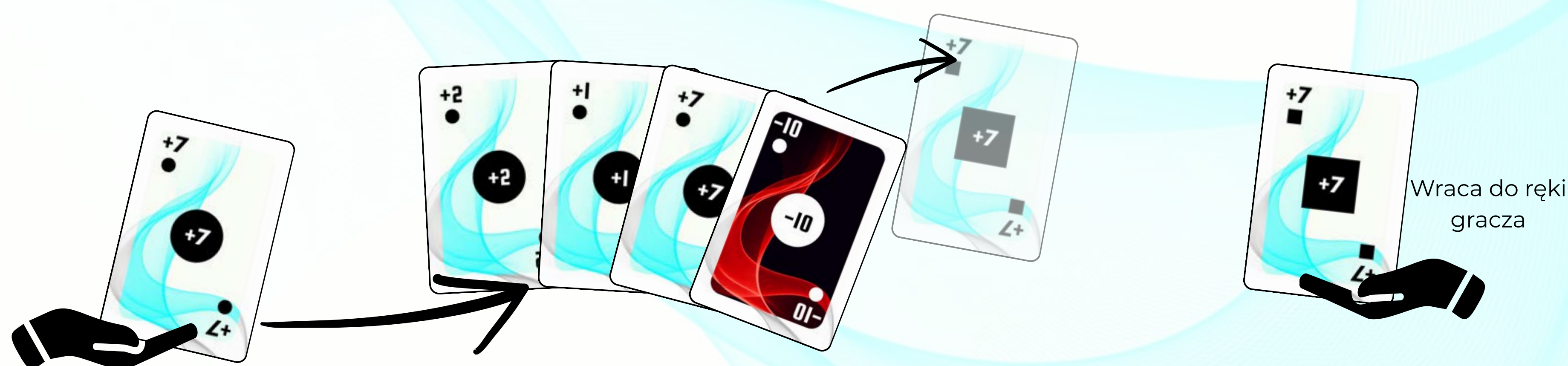


Karta Zero nie może zmienić się
w +10 w tym samym zestawie

Karta Zero reprezentuje +0. Gracz ma na ręce -8● i -2■ i próbuje dodać do swojego zestawu: -2●, +2♦, +0■, -8●, -2■. Zmieniłoby to +0 na +10 bez przenoszenia Zera do nowego zestawu, co jest niedozwolone..

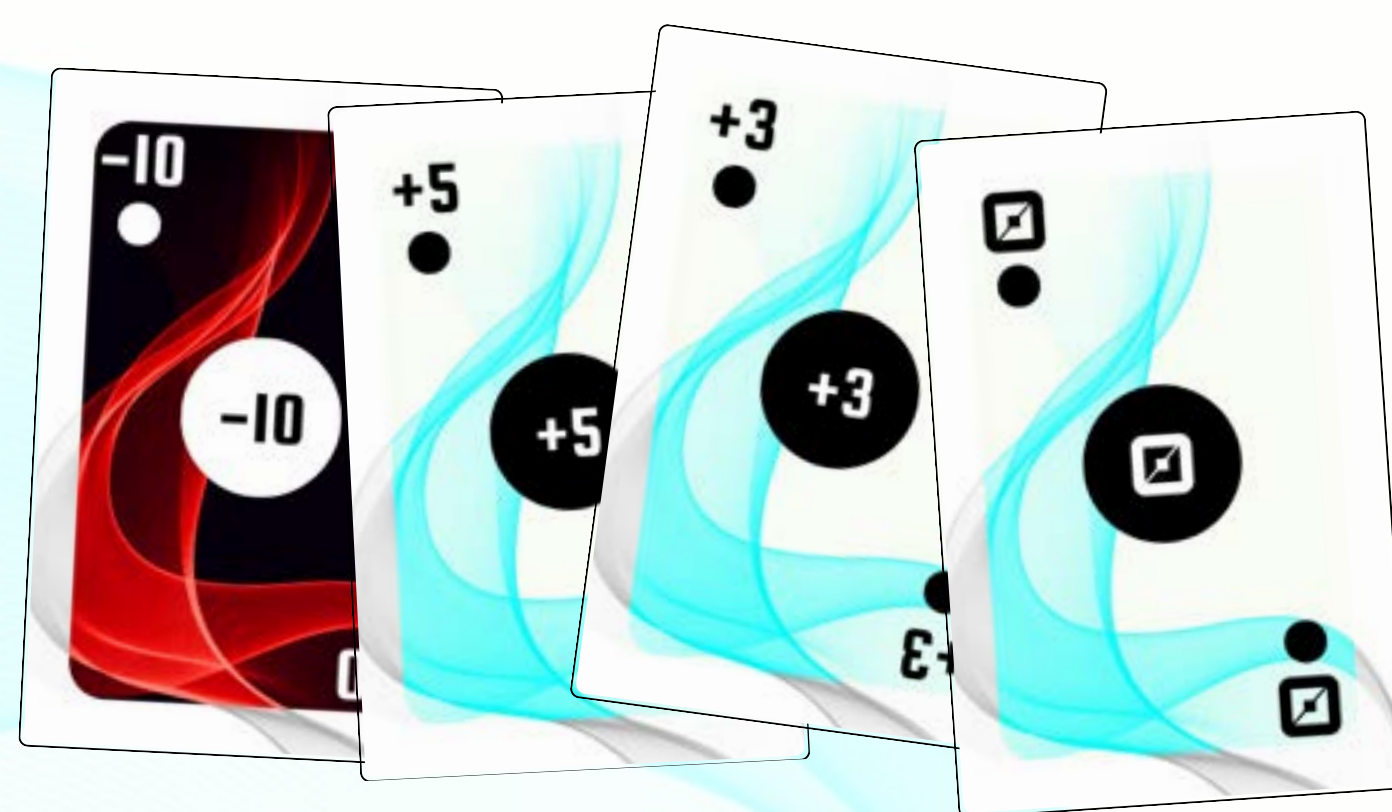
Zamiana

Po dobraniu karty możesz zamienić do 2 kart z ręki na maksymalnie 2 karty z jednego zestawu na stole, pod warunkiem, że gracz, który zagrał ten zestaw, nie jest „Zamykający” (zestawy gracza „Zamykającego” są uważane za „zablokowane” i nie można w nich dokonywać zamiany). Suma punktów w zestawie musi wynosić zero i zawierać co najmniej 3 karty, a zamienione karty muszą zachować swoją oryginalną sumaryczną wartość w zestawie. Zamienione karty wracają do ręki (nie liczy się to jako zagranie karty na stół).

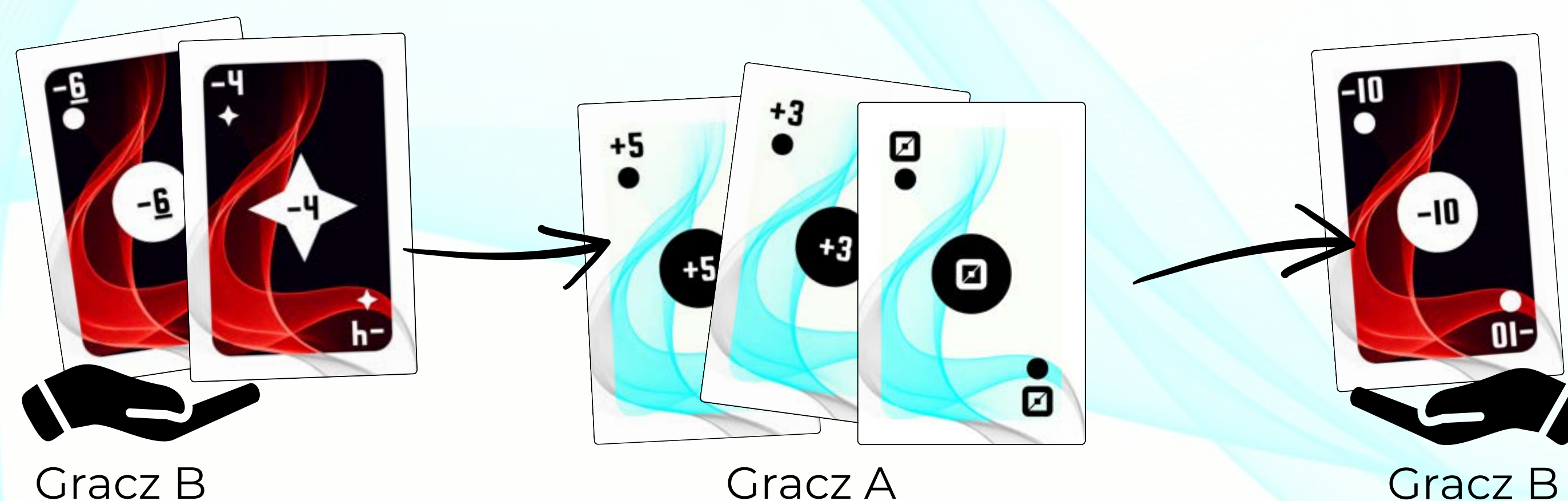


W tym przykładzie zestaw zawierał 7■. Gracz zamienia 7■ ze swojego zestawu na 7● ze swojej ręki. Podwaja to wynik zestawu, ponieważ wszystkie karty mają ten sam symbol (patrz **Punktacja**).

Jeżeli zestaw zawiera kartę Zero, pozostałe karty w tym zestawie mogą zostać zamienione pod warunkiem, że wartość reprezentowana przez kartę Zero nie ulegnie zmianie:



Gracz A zagrywa ten zestaw, w którym karta Zero to +2. Ten zestaw jest wart 22 punkty (patrz **Punktacja**).



Gracz B zamienia kartę -10 na karty -6 i -4, umieszczając kartę -10 w swojej ręce. To pozostawia kartę Zero bez zmian (reprezentującą +2) i obniża wartość tego zestawu do zaledwie 8 punktów (patrz **Punktacja**); to ogromny cios dla Gracza A!

Zamiana (ciąg dalszy)

Karty Zero można wymieniać pod warunkiem, że wartość zamienianych kart jest równa wartości aktualnie reprezentowanej przez kartę Zero:



Karta zerowa w zestawie po lewej stronie reprezentuje +7. Gracz może wymienić kartę Zero na kartę +7 (lub +2 i +5 itp.), a następnie umieścić kartę Zero w swojej ręce.

Przegrupowanie

Możesz zagrać karty, aby przegrupować swoje obecne zestawy (tworzyć nowe zestawy ze starych). Pozwala to zmaksymalizować liczbę punktów i ograniczać negatywne skutki działań innych graczy. Aby przegrupować swoje zestawy, musisz zagrać co najmniej jedną kartę.



Gracz zaczyna z zestawem 1♦, -2♦, +0●, wartym tylko 2 punkty. Zagrywa następujące karty z ręki jako nowy zestaw: +5●, -8● i +3♦. Uświadamia sobie: „Hej, mogę zdobyć o wiele więcej punktów, jeśli zmienię swoje zestawy!”. Przegrupowuje karty do dwóch zestawów: 1♦, -2♦, +3♦ (wszystkie ♦) oraz +5●, -8●, +0● (wszystkie ●). Ich wartość punktowa jest podwojona, ponieważ wszystkie karty mają te same symbole (patrz **Punktacja**). Wartość reprezentowana przez kartę zerową może ulec zmianie, ponieważ została ona przegrupowana do nowego zestawu.

Nieprawidłowe Zestawy

Nielegalny zestaw to taki, który nie daje zera lub ma mniej niż 3 karty. Taki zestaw należy natychmiast odrzucić po zakończeniu tury aktualnego gracza, umieszczając kartę o najniższej wartości bezwzględnej na wierzchu stosu odrzuconych kart.

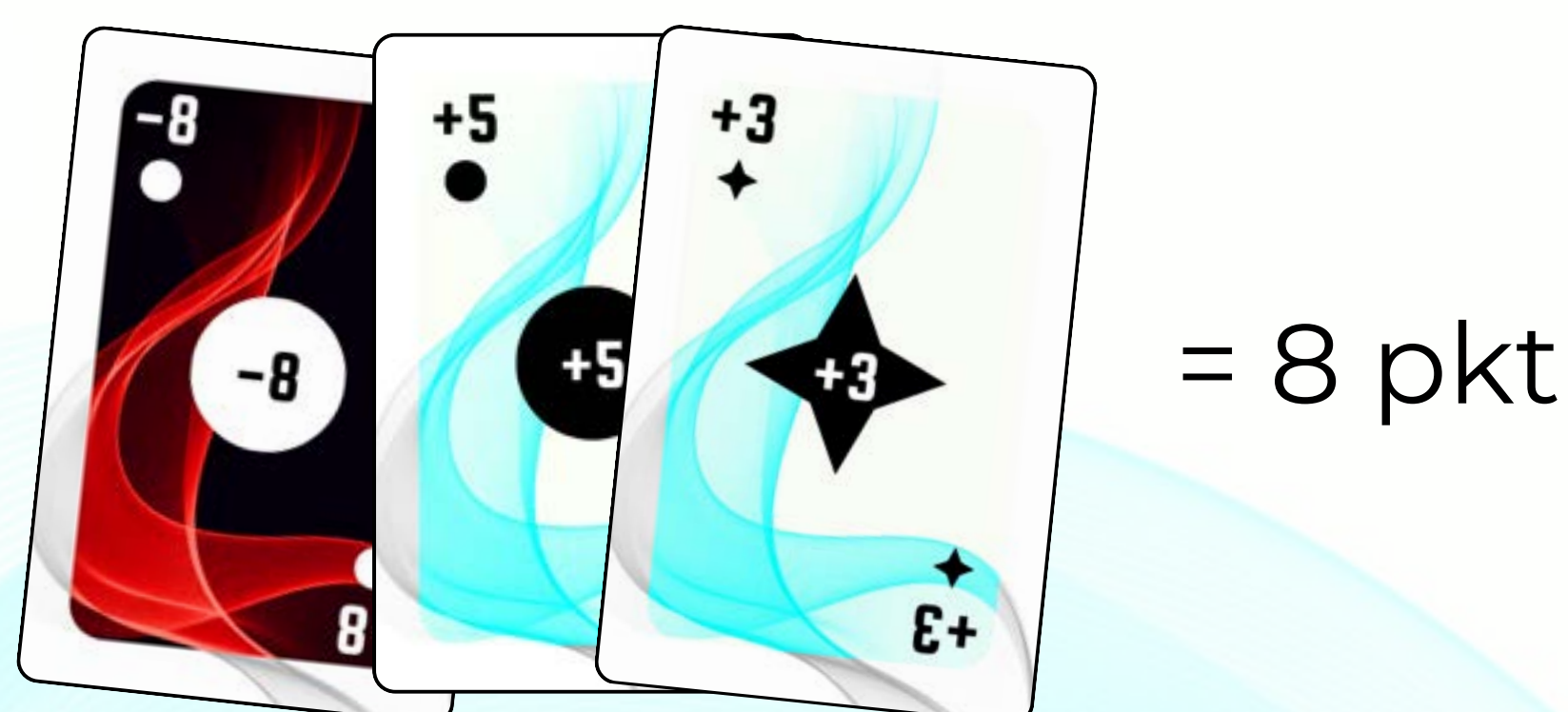
W tym przykładzie zestaw nie sumuje się jako zera. Może gracz myślał, że położył -10? Odrzuć ten zestaw i połóż -1 na wierzchu.



Punktacja

Dla każdego rozegranego zestawu sprawdzamy (po kolei):

1. Wynik bazowy: największa liczba bezwzględna (wartość z pominięciem znaku liczby) to wartość bazowa dla zestawu. UWAGA: Do punktacji, karty Zero oznaczają wartość 0, nawet jeśli w zestawie reprezentują inną liczbę.



-8 jest największą liczbą bezwzględną w tym zestawie, więc wynik bazowy dla tego zestawu wynosi 8.

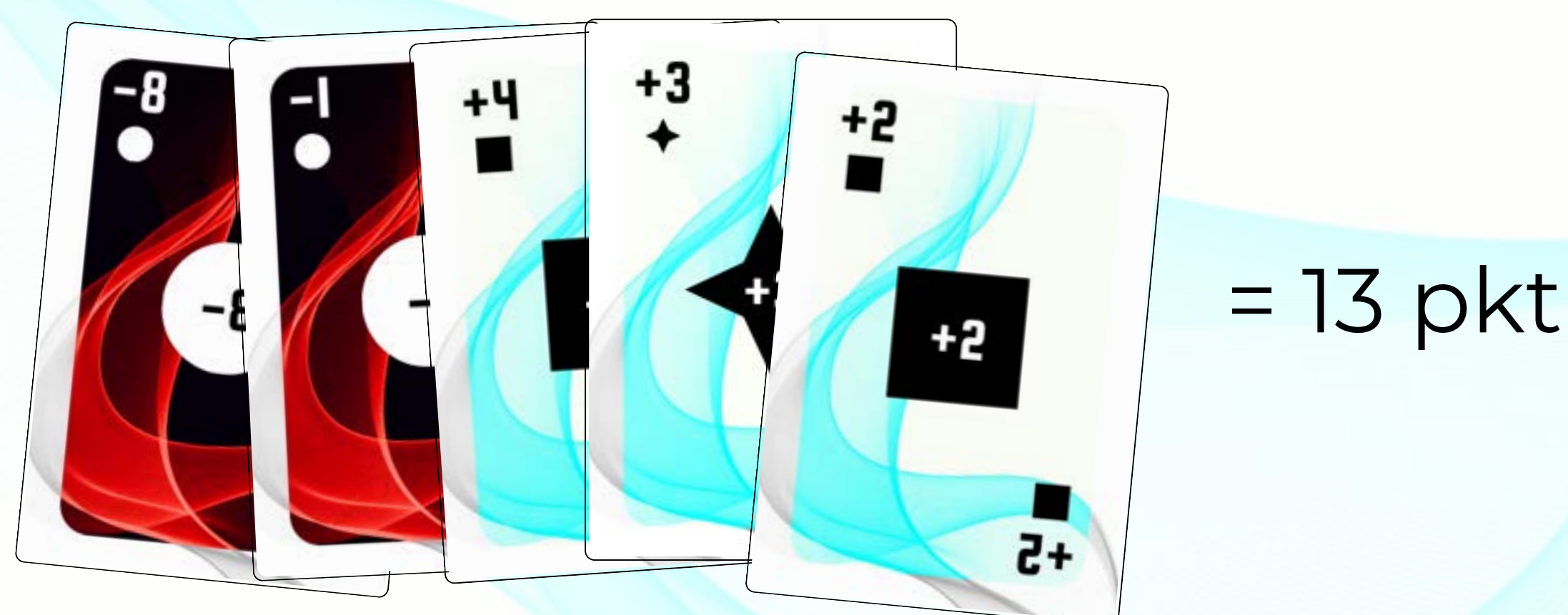
2. Dodatkowe karty: +1 punkt za dodatkowe karty w zestawie (więcej niż trzy karty).



8 wartość bazowa + 2 dodatkowe karty = 10 punktów

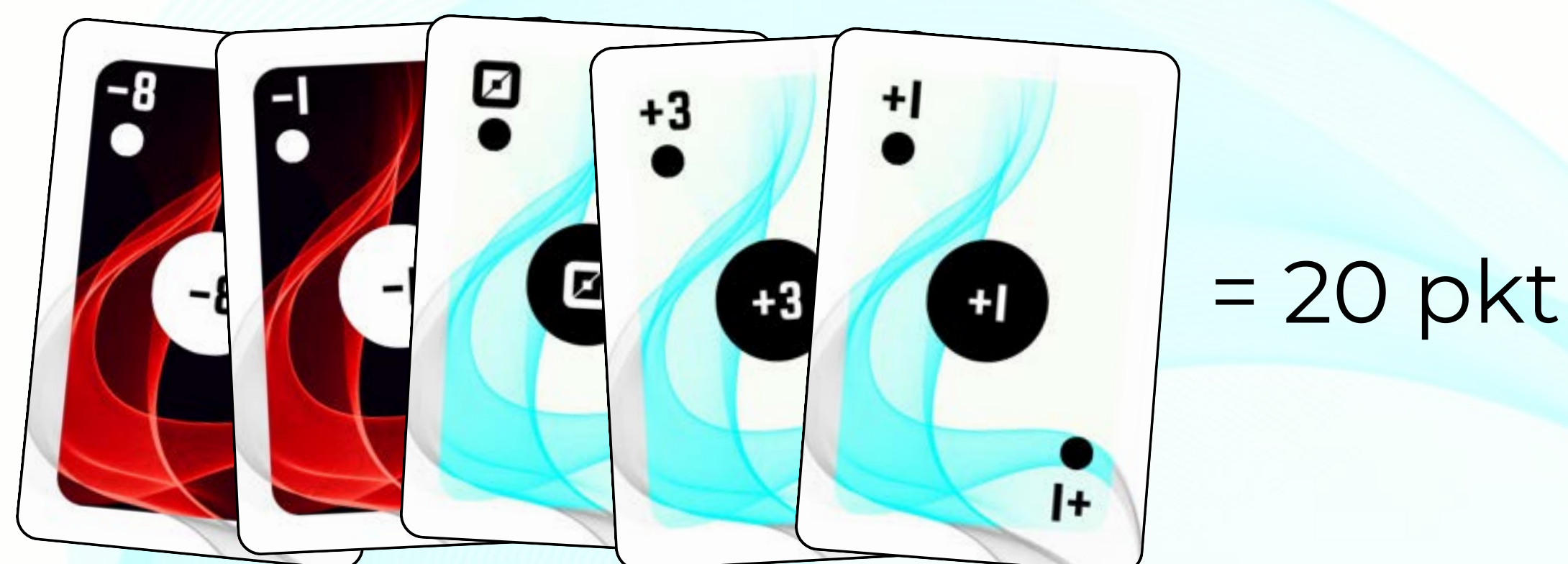
Punktacja (ciąg dalszy)

3. Sekwencje: +1 punkt za każdą kartę w sekwencji trzech lub więcej kart (liczby w kolejności: -1/-2/-3...). *UWAGA: Karty Zero mogą występować w sekwencji (np. +0/+1/+2...), ale tylko jako wartość zero, nawet jeśli reprezentują inną liczbę. Dzieje się tak, ponieważ podczas punktowania bierzemy pod uwagę tylko liczbę na karcie, a nie to, co ona reprezentuje.*



8 wartość bazowa + 2 dodatkowe karty + sekwencja 3 kart (+2/+3/+4) = 13 punktów

4. Symbole lub Kareta: Jeśli wszystkie symbole w zestawie są takie same lub zestaw zawiera 4 lub więcej kart o tej samej liczbie bezwzględnej (wartość z pominięciem znaku liczby) (Kareta), wtedy sumę punktów mnożymy x2. *UWAGA: Zera reprezentujące liczbę nie liczą się do Karety; podczas punktowania bierzemy pod uwagę tylko liczbę na karcie, a nie to, co ona reprezentuje.*



(8 wartość bazowa + 2 karty) x 2 =
20 [Premia za ten sam symbol]



(7 wartość bazowa + 3 karty) x 2 = 20
[Premia za posiadanie czterech trójek]

Punktacja (ciąg dalszy)

5. Niezagrane karty: Tracisz punkty za wszystkie karty, które pozostały ci na ręce na koniec rundy. Weź największą liczbę bezwzględną (największa liczba, ignorując symbol minusa) + liczbę pozostałych kart.



= -9 pkt

*Jeśli te karty pozostałyby ci na ręku,
masz: wartość bazową 7 + 2 inne karty =
tracisz 9 punktów*

6. Zsumuj punkty ze wszystkich zagranych zestawów (oraz odejmij punkty utracone przez niezagrane karty), aby uzyskać wynik końcowy dla danej rundy.



= 13 pkt

= 9 pkt

= 9 pkt



-3 pkt na ręce

Suma: 28 pkt

W tej przykładowej rundzie gracz zagrał 3 zestawy, ale miał również dwie karty w ręku:

Zestaw 1: 8 punktów bazowych + 2 dodatkowe karty + sekwencja 3 kart = 13

Zestaw 2: 9 punktów bazowych = 9

Zestaw 3: 8 punktów bazowych + 1 karta = 9 Na ręce: 2 punkty bazowe + 1 karta = -3

Suma dla całej rundy: 13 + 9 + 9 - 3 = 28 pkt