

Phil Walker-Harding

ALL IN

WIZJONERZY

Instrukcja

W grze All in: Wizjonerzy odkryjesz klasyczną grę karcianą na nowo.

Wykorzystaj moce przewidywania i swoje umiejętności, by zwyciężyć. Zwracaj uwagę na działania innych graczy, by przewidzieć, kto zebrał najsilniejszy układ. Jeśli uda się to Tobie, zdobędziesz niewyobrażalne bogactwa!

CEL GRY

Zagrywaj karty i przewiduj decyzje przeciwników, by zebrać najsilniejszy układ.

Na koniec każdej rundy otrzymasz runy z zasobów ogólnych za swój układ kart na ręce oraz z puli, jeśli poprawnie wskażesz gracza, który zebrał najsilniejszy układ kart.

Wygrywa gracz, który po 3 rundach ma najwięcej run.



2-5



30



10+

ELEMENTY GRY



TALIA 54 KART:
od 2 do asa w 4 kolorach
(zegar, maska, skarabeusz
i drzewo), 2 karty run.



50 RUN:

29 run o wartości „1”,
14 run o wartości „5”,
7 run o wartości „10”.



**5 DWUSTRONNYCH
KART POMOCY**



**5 ŻETONÓW
PRZEWIDYWANIA**



**4 FRAGMENTY
TORU**

**Przygotowanie
do gry dla
4 graczy**

2



**gracz
fioletowy**



**gracz
pomarańczowy**



6



4



5



**gracz
zielony**

2



**gracz
niebieski**



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Przygotuj obszar gry. Złóż tor z odpowiednich elementów, zgodnie z liczbą graczy biorących udział w rozgrywce. Odłóż pozostałe fragmenty toru do pudełka.
- 2 Rozdaj każdemu graczowi po 1 żetonie przewidywania i kartę pomocy tego samego koloru. Odłóż pozostałe elementy do pudełka. Wszystkie karty pomocy **muszą** być odwrócone tą samą stroną do góry. W pierwszych rozgrywkach użyj strony „A”. Po rozegraniu kilku partii możesz zagrać z kartami odwróconymi stroną „B” do góry*.
- 3 Potasuj talię, a następnie rozdaj po 5 kart każdemu graczowi.
- 4 Resztę talii połów zakrytą obok obszaru gry. Zostaw miejsce po prawej stronie talii na stos kart odrzuconych.
- 5 Odkryj 2 karty z talii i połów je odkryte w obszarze gry na 2 pierwszych miejscach od lewej.
- 6 Połów 4 runy obok talii – to pula. Połów pozostałe runy w zasięgu wszystkich graczy (tworzą one zasoby ogólne). W rozgrywce 2-osobowej na początku w puli są tylko 2 runy.
- 7 Gracz siedzący po lewej stronie rozdającego zostaje pierwszym graczem w 1. rundzie.

** Ważne. Strona „A” wykorzystuje tradycyjne starszeństwo układów kart w pokerze. Strona „B” wykorzystuje zmodyfikowane starszeństwo układów kart.*

1



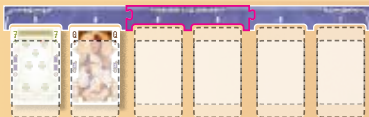
2 graczy – 2 rzędy po 4 karty

1



3 graczy – 2 rzędy po 5 kart

1



4–5 graczy – 2 rzędy po 6 kart



ROZGRYWKA

Rozgrywka składa się z 3 rund. Każdą rundę rozpoczyna pierwszy gracz. Następnie kolejni gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu rozpoczęcia fazy przewidywania. Po zakończeniu fazy przewidywania i punktowaniu rozpoczyna się następna runda.

Podczas swojej tury musisz wykonać 1 z 3 akcji:

zagrać kartę z ręki, spasaować albo zagrać za wszystko, czyli all-in.

ZAGRANIE KARTY Z RĘKI

Wybierz dowolną kartę z ręki i połóż ją odkrytą przed sobą.

Rozpatrz efekty karty w kolejności od góry do dołu. Rozpatrzenie efektu z  jest obowiązkowe; rozpatrzenie pozostałych efektów jest dobrowolne. (Zob. *Efekty kart* na str. 12).

Jeśli po rozpatrzeniu efektów karty masz na ręce więcej niż 5 kart, odrzuć w **wybranej kolejności** wybrane nadmiarowe karty na stos kart odrzuconych. Jeśli odrzucasz więcej niż 1 kartę, pokaż pozostałym graczom każdą odrzucaną kartę. **Te karty umieść odkryte na stosie kart odrzuconych.** Po ich odrzuceniu nikt nie może przeglądać stosu kart odrzuconych, tylko wierzchnia karta pozostaje widoczna.

Na koniec umieść zagrąną kartę w obszarze gry. (Zob. *Umieszczanie kart w obszarze gry* poniżej).

Ważne. Jeśli talia się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową talię.

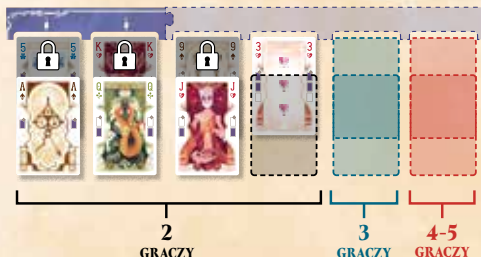
wartość karty
kolor
efekty karty



UMIESZCZANIE KART W OBSZARZE GRY

Gdy umieszczasz kartę w obszarze gry, musisz umieścić ją odkrytą na **1. wolnym miejscu od lewej**. Będzie to miejsce po prawej stronie ostatniej umieszczonej karty lub miejsce między 2 umieszczonymi wcześniej kartami (takie miejsce powstaje, jeśli podczas swojej tury wcześniej zabierzesz kartę z obszaru gry).

Jeśli 1. rząd jest pełny, umieszczaj karty w 2. rzędzie zgodnie ze standardowymi zasadami. Karty umieszczane w 2. rzędzie umieszczaj tak, by zakrywały częściowo karty z 1. rzędu. Jeśli karta jest częściowo zakryta przez inną kartę, jest uznawana za zablokowaną i nie można jej zabrać z obszaru gry, dopóki nie zostanie zabrana karta, która ją zakrywa.



PASOWANIE

Umieść wierzchnią kartę z talii odkrytą w obszarze gry. Pasowanie w turze nie eliminuje Cię z rundy – w swojej następnej turze możesz wybrać inną akcję.

ZAGRANIE ALL-IN

Położ przed sobą zakryte wszystkie karty ze swojej ręki. Następnie umieść 2 wierzchnie karty z talii odkryte w obszarze gry.



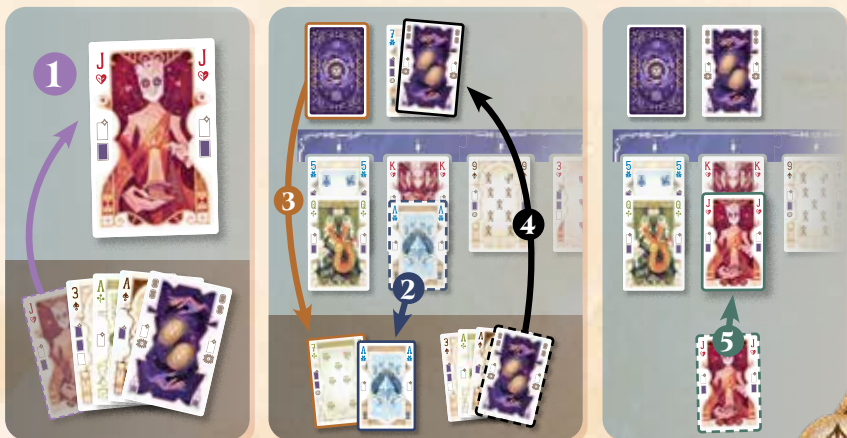
Jeśli zagrasz *all-in*, do końca rundy nie możesz być celem efektów hipnozy  i wszechwidzącego oka . (Zob. str. 12)

Dodatkowo po zagraniu *all-in* podczas swoich kolejnych tur automatycznie pasujesz, zatem umieszczasz za każdym razem wierzchnią kartę z talii w obszarze gry.

W danej rundzie tylko 1 gracz może zagrać *all-in*.

Po wybraniu i wykonaniu 1 z 3 akcji sprawdź, czy obszar gry jest pełny. Jeśli tak, przejdź do fazy przewidywania. W innym przypadku swoją turę rozgrywa gracz siedzący po Twojej lewej.

Przykład. Alicja zagrywa waleta masek **1**. Musi rozpatrzyć górny efekt, więc zabiera wybraną niezablokowaną kartę z obszaru gry **3**. Ma na ręce 6 kart, więc 1 z nich musi odrzucić. Odrzuca kartę run **4**. Na koniec umieszcza zagranego waleta masek w obszarze gry, na 1. wolnym miejscu od lewej **5**.



FAZA PRZEWIDYWANIA



Jeśli po rozegraniu przez gracza wybranej akcji obszar gry jest pełny, rozpoczyna się faza przewidywania.

Począwszy od gracza, który siedzi po lewej stronie gracza, który jako ostatni umieścił kartę w obszarze gry, każdy gracz musi wskazać, kto jego zdaniem ma najsilniejszy układ kart. Połóż swój żeton przewidywania przed graczem, który według Ciebie ma najsilniejszy układ kart (możesz położyć żeton przed sobą). Kładźcie żetony przewidywania po kolei, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Rozgrywka 2-osobowa. Opis fazy przewidywania w rozgrywce 2-osobowej znajdziesz na stronie 10.

UJAWNIENIE – PUNKTY Z PULI I ZA UKŁADY

Podczas ujawnienia kolejno odkrywacie swoje karty i ustalacie, kto spośród Was zebrał najsilniejszy układ kart. Starszeństwo układów określa tabela znajdująca się na następnej stronie i na karcie pomocy; przypomina starszeństwo znane z pokera.

Po przeprowadzeniu punktowania przygotujcie się do następnej rundy. Po rozegraniu 3. rundy przejdźcie do zakończenia gry

Ważne. Starszeństwo układów różni się w zależności od używanej strony karty pomocy.

Przykłady w instrukcji zakładają, że karta pomocy leży stroną „A” do góry.

PUNKTY Z PULI

Gracze, którzy poprawnie wskazali, który gracz zebrał najsilniejszy układ kart, dzielą pulę równo między sobą. Runy, których nie dało się podzielić, odłóżcie na bok – dodacie je do puli następnej rundy.

Jeśli tylko 1 gracz poprawnie wskazał gracza, który zebrał najsilniejszy układ kart, bierze wszystkie runy. Jeśli nikt nie wskazał poprawnie, wszystkie runy przechodzą do puli następnej rundy.

PUNKTY ZA UKŁADY

Po przyznaniu punktów z puli każdy gracz otrzymuje runy z zasobów ogólnych zgodnie z zebraniem przez siebie na ręce układem kart na ręce. (Zob. *Starszeństwo układów* i karta pomocy).

KARTY RUN

Każdy gracz bierze po 2 dodatkowe runy z zasobów ogólnych za każdą kartę run na swojej ręce.

STARSZEŃSTWO UKŁADÓW KART

Podczas przeprowadzania punktowania za układy użyjcie tej tabeli (odnosi się do niej strona „A” karty pomocy).

10						POKER* 5 kolejnych kart w tym samym kolorze
7						KARETA 4 karty o tej samej wartości
6						FUL 3 karty tej samej wartości oraz 2 karty o innej takiej samej wartości
5						KOLOR 5 kart w tym samym kolorze, niezależnie od wartości
4						STRIT* 5 kolejnych kart, niezależnie od koloru
3						TRÓJKA 3 karty o tej samej wartości
2						DWIE PARY 2 karty o tej samej wartości oraz 2 karty o innej takiej samej wartości
1						PARA 2 karty o tej samej wartości

Ważne. Możesz użyć asa jako 1 w stricie A-2-3-4-5. Możesz go również wykorzystać (zgodnie z jego wartością) w stricie 10-J-Q-K-A. Nie możesz go wykorzystać jako 1 i A jednocześnie.

Strona B. Starszeństwo układów kart zmienia się w rozgrywce ze stroną „B” karty pomocy. Strit ma wartość „6”, a ful ma wartość „4”.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Jeśli 2 lub więcej graczy zebrali najsilniejszy układ kart, rozstrzygnijcie remis na korzyść gracza, którego układ zawiera najstarszą kartę. Jeśli najstarsze karty układu są takie same, rozstrzygnijcie remis zgodnie z podanym starszeństwem kolorów.

Ful. Remis rozstrzygnijcie na korzyść gracza, który ma trójkę składającą się z najstarszych kart.

Karty od najstarszej do najmłodszej: **A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1**

Jeśli nie możecie w ten sposób rozstrzygnąć remisu, rozstrzygnijcie go zgodnie ze starszeństwem kolorów:



PRZYKŁAD PUNKTOWANIA W ROZGRYWKIE 3-OSOBOWEJ

PUNKTY Z PULI

Pora sprawdzić, kto ma na ręce najsilniejszy układ kart. Alicja ma strita, podobnie Daniel. Strit Alicji (4-5-6-7-8) jest silniejszy od strita Daniela (A-2-3-4-5), więc to Alicja ma najsilniejszy układ kart. Wszyscy gracze, którzy wskazali Alicję jako gracza, który zebrał najsilniejszy układ kart, dzielą się runami z puli. Daniel i Filip dzielą się runami z puli po równo. Pozostałą runę należy odłożyć na bok.

ALICJA – STRIT (UKŁAD O WARTOŚCI „4”)



Alicja ma na ręce 5 kolejnych kart, czyli strita.



DANIEL – STRIT (UKŁAD O WARTOŚCI „4”)



Daniel również ma na ręce 5 kolejnych kart, czyli strita.

PULA
(7 RUN)



FILIP – TRÓJKA (UKŁAD O WARTOŚCI „3”)

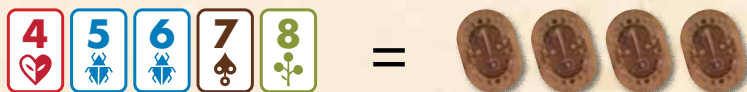


PRZYKŁAD PUNKTOWANIA W ROZGRYWKĘ 3-OSOBOWEJ

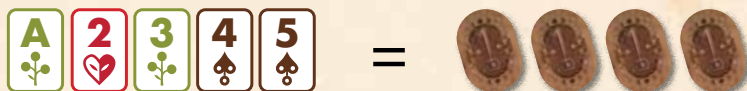
PUNKTY ZA UKŁADY

Alicja i Daniel otrzymują po 4 runy za swoje strity. Filip otrzymuje 3 runy za swoją trójkę.

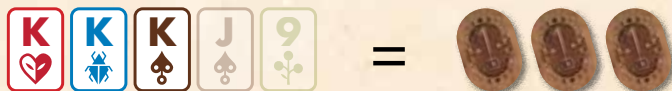
ALICJA – STRIT (UKŁAD O WARTOŚCI „4”)



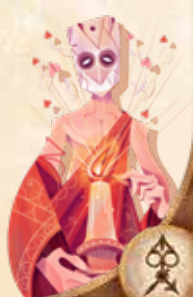
DANIEL – STRIT (UKŁAD O WARTOŚCI „4”)



FILIP – TRÓJKA (UKŁAD O WARTOŚCI „3”)



9



PRZYGOTOWANIE NASTĘPNEJ RUNDY

1. Potasuj wszystkie karty i przygotuj rundę jak poprzednio – rozdaj po 5 kart każdemu graczowi i umieść 2 odkryte karty w obszarze gry.
2. Zabierzcie z powrotem swoje żetony przewidywania.
3. Stwórz nową pulę. Umieść w niej runy przeniesione z poprzedniej rundy (jeśli są). Następnie umieść w niej odpowiednią liczbę run:



2 GRACZY

- 2. runda: 4 runy
- 3. runda: 6 run

3–5 GRACZY

- 2. runda: 6 run
- 3. runda: 8 run

Możecie rozpocząć następną rundę. Gracz z najmniejszą liczbą run zostaje nowym pierwszym graczem. W przypadku remisu pierwszy graczem zostaje gracz, który w poprzedniej rundzie miał słabszy układ kart na ręce.

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się po 3 rundach. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej run. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który w ostatniej rundzie miał silniejszy układ kart.

Rozstrzyganie remisów – wariant „Spadkobiercy wróżbitów”.

W przypadku remisu rozegrajcie dodatkową rundę, ale podczas przygotowania dodajcie do puli 10 run. Jeśli po rozegraniu dodatkowej rundy remis się utrzymuje, nikt nie wygrywa – nikomu nie udało się poprawnie przewidzieć przyszłości.



ROZGRYWKA 2-OSOBOWA (FAZA PRZEWIDYWANIA)

W rozgrywce 2-osobowej fazę przewidywania rozgrywacie **równocześnie**.

W fazie przewidywania weź do ręki swój żeton przewidywania. Wyciągnij przed siebie obie dłonie zaciśnięte w pięści. Policzcie razem do 3. Na sygnał otwórz:

- pięść z żetonem, jeśli wskazujesz siebie jako gracza z silniejszym układem kart;
- pustą pięść, jeśli wskazujesz przeciwnika jako gracza z silniejszym układem kart.

Następnie przejdźcie do punktowania i przeprowadźcie je zgodnie ze standardowymi zasadami.



WARIANTY STOSU KART ODRZUCONYCH



ZAKLINANIE STOSU KART ODRZUCONYCH

Zdecydujcie się na rozgrywkę z tym wariantem, jeśli chcecie móc korzystać ze stosu kart odrzuconych w trakcie rozgrywki.



- Podczas przygotowywania rundy utwórz stos kart odrzuconych poprzez dobranie karty talii i odłożenie jej odkrytej obok talii.

- Gdy rozpatrujesz efekt  lub , możesz uczynić wierzchnią kartę ze stosu kart odrzuconych celem rozpatrywanego efektu (zamiast karty w obszarze gry, która nie jest zablokowana przez inną kartę). **Ważne.** Nie możesz przeglądać kart ze stosu kart odrzuconych.

ZAMKNIĘTE TRZECIE OKO

Zdecydujcie się na rozgrywkę z tym wariantem, jeśli nie chcecie korzystać ze stosu kart odrzuconych w trakcie rozgrywki.



Rozgrywka przebiega zgodnie ze zwykłymi zasadami z wyjątkiem 2 zmian.

Po pierwsze, jeśli odrzucasz karty, odkładaj je zakryte na stos kart odrzuconych.

Obróć stos kart odrzuconych o 90 stopni w stosunku do talii, by go z nią nie pomylić.

Po drugie, gdy rozpatrujesz efekt ,  lub , nie pokazuj doborianych kart pozostałym graczom. Nie ujawniaj treści tych kart, zatrzymaj 1 z nich, a pozostałe odrzuć, czyli odłóż zakryte na stos kart odrzuconych.

O AUTORACH



Phil Walker-Harding

Phil Walker-Harding jest pochodzącym z Sydney projektantem gier. Tworzy angażujące gry o prostych zasadach. Projektuje od ponad 15 lat i uwielbia to,

że ludzie na całym świecie czerpią radość z tego, co stworzył.



Dan Gartman

Ilustrator, mistrz podziemi, kolekcjoner winyli, maniak ćwiczeń. Okropny basista. Sam o sobie mówi tak: „Od dawna jestem blisko branży growej

i planszówki uwielbiam za to, że wykorzystują najpotężniejszy procesor graficzny – naszą wyobraźnię. Z tego powodu staram się zauroczyć graczy, wykorzystując w pracy tradycyjne techniki”.

TWÓRCY

Projekt gry

Phil Walker-Harding

Ilustracje

Dan Gartman

Zarządzanie projektem

Philippe Tardif

Rozwój gry

Pierre-Olivier Gravel
Anh Tú Tran
Vincent Fugère

Projekt graficzny

Émeline D'aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

Przygotowanie do druku

Marie-Eve Joly

Marketing

Tommy Beaulieu

Administracja

Manon Sylvestre
Julie Thibault

Zarządzanie

Next Move

Jean-François Gagné

Kierownictwo

Vincent Goyat

Tłumaczenie

Sandra Hoffman

Redakcja i korekta

zespół Rebel



© 2026 Plan B Games Inc.
100-4001 rue F-X-Tessier
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5
Kanada
www.nextmove-games.com

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl



WAŻNE ZASADY I OPIS EFEKTÓW KART

Na koniec swojej tury musisz mieć 5 kart na ręce.
Odrzuć nadmiarowe karty, jeśli masz więcej niż 5 kart.

Rozpatruj efekty kart w kolejności od góry do dołu.

Musisz rozpatrzyć efekt z .

Rozpatrzenie efektów bez tego symbolu jest opcjonalne.

*W rozgrywce z wariantem innym niż podstawowy
efekty oznaczone szklaną kulą rozpatrujesz inaczej.
(Zob. str. 11).*



Weź na rękę wybraną niezablokowaną kartę z obszaru gry.



Wymień 1 kartę ze swojej ręki na wybraną niezablokowaną kartę z obszaru gry.



Dobierz wierzchnią kartę z talii.



Odkryj wskazaną liczbę kart z wierzchu talii. Wybierz 1 i weź ją na rękę. Odłóż pozostałe karty w wybranej kolejności na stos kart odrzuconych.



Weź 1 runę z zasobów ogólnych.



Wybrany przeciwnik głośno podaje wartość swojego najsilniejszego układu na ręce. Gracz, który zagrał *all-in*, nie może być celem tego efektu. Jeśli gracz będący celem tego efektu nie ma przynajmniej 1 pary (wartość „1”), jego układ nie ma żadnej wartości.



Wybrany przeciwnik wybiera 4 karty na swojej ręce i Ci je pokazuje. Gracz, który zagrał *all-in*, nie może być celem tego efektu.

