

**Autor gry:**  
Filip Miłuński



**Ilustracje:**  
Piotr Socha

## Plotki \* Gossip

### Dodatek do gry CV

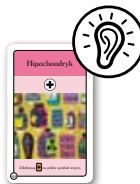
Uwaga! Dodatek nie stanowi samodzielnej gry. Rozgrywka możliwa jest jedynie w połączeniu z grą CV.

#### Zawartość pudełka:

- 26 kart:



12 kart losu



12 kart plotek



2 karty celów

- 16 żetonów
- notes
- instrukcja



{ W pudełku znajduje się również talia 26 kart w języku angielskim.  
Nie będzie ona wykorzystywana w rozgrywce. }

#### Cel gry

Cel gry jest taki sam jak w grze CV: uzyskanie jak największej liczby punktów za zebrane w trakcie rozgrywki zestawy kart.

## Przygotowanie do gry

Przygotujcie grę tak jak opisano to w instrukcji CV. Dodatkowo:

1. Podzielcie karty plotek zgodnie z rewersami i umieśćcie w odpowiednich taliach: młodości, dojrzałości i starości. Potasujcie wszystkie talie.
2. Potasujcie także karty losu i odkryjcie dwie z nich, obok planszy. Pozostałe połóżcie w zakrytym stosie obok.
3. Do talii kart celów dodajcie dwa nowe cele i ją także potasujcie.

## Przebieg gry

Gra przebiega jak w podstawowej wersji CV. Gracze mogą jednak zdobywać dwa nowe rodzaje kart: karty losu i plotki.



### Plotki

Karty plotek znajdują się w taliach młodości, dojrzałości i starości. Można je zdobyć tak samo jak inne karty – po prostu ponosząc ich koszt. Jednak tym się różnią od zwykłych kart, że można je umieścić zarówno przed sobą, jak i przed innym (dowolnym) graczem.

Plotki układa się przed sobą, obok innych wyłożonych kart, tworząc stos plotek. Nowo zdobyta plotka musi być umieszczona na wierzchu stosu i tylko ona pozostaje aktywna. Przynosi ona efekt od kolejnej rundy. Niektóre z kart mają w polu efekt słowo „**natychmiast**”. Działanie tych kart następuje od razu, w momencie zdobycia karty.

Plotki liczą się do limitu dwóch kart, które gracz może pozyskać z toru na planszy w jednym ruchu. Plotek nie można stracić w wyniku działania pecha. Plotki liczą się jako karty przy sprawdzaniu czy gracz powinien otrzymać pomoc społeczną. Każda plotka jest warta na koniec gry 2 punkty zwycięstwa.



## Karty losu

Dwie karty losu leżą zawsze odkryte obok planszy. W swoim ruchu gracz może zdobyć jedną z nich. Koszt kart losu to zawsze symbole szczęścia i pecha. Gracz zdobywa karty losu w trakcie trwania fazy „wybór kart”. Oznacza to, że jeśli gracz zdobędzie kartę losu, której koszt stanowią symbole pecha, symbole te zostają zużyte i nie liczą się przy późniejszym sprawdzaniu, czy gracza spotkało nieszczęście. Gracz może zdobyć kartę losu nawet wtedy, gdy wyrzucił już trzy symbole pecha i w ten sposób uniknąć stracenia karty ze swojego CV.

Karty losu układa się w CV w stosie, tak jak inne rodzaje kart. Nowo zdobyta karta losu musi być umieszczona na wierzchu stosu. Przynosi ona efekt od kolejnej rundy. Niektóre z kart mają w polu efekt słowo „**natychmiast**”. Ich działanie następuje od razu, w momencie zdobycia karty.

Karty losu nie liczą się do limitu dwóch kart, które gracz może zdobyć w jednym ruchu. Kart losu nie można stracić w wyniku działania pecha. Są częścią CV na potrzeby sprawdzania czy gracz powinien otrzymać pomoc społeczną. Karty losu nie przynoszą na koniec gry punktów zwycięstwa, chyba że gracz zrealizuje związany z nimi cel.

W fazie „porządku” niezakupiona karta losu przesuwa się w lewo, a z jej prawej strony położyć nową kartę losu ze stosu. Na stole mogą być wyłożone tylko dwie karty losu jednocześnie.

Jeśli przez całą rundę (ruchy wszystkich graczy) nikt nie zdobył karty losu, kartę leżącą z lewej strony odłóżcie do pudełka, a na jej miejsce przesuwa się karta leżąca z prawej strony. Na jej miejsce wykładacie nową ze stosu.

## Punktacja

Punkty podliczamy tak jak w podstawowej wersji gry. Gracze otrzymują dodatkowo po dwa punkty za każdą plotkę zapisaną w ich CV.

## Opis kart

### **89-92. Hipochondryk, oszust, głupek, prostak.**

Określony rodzaj karty kosztuje o 1 symbol więcej. Gracz zdobywający kartę tego rodzaju musi ponieść koszt 1 (dowolnego) symbolu dwukrotnie.

**Przykład:** *Gracz zdobywając kartę, której koszt wynosi zdrowie i wiedzę musi zapłacić 2 zdrowia i wiedzę lub 2 wiedze i zdrowie.*

**93. Pracoholik.** Gracz, który otrzymał tę plotkę musi natychmiast odrzucić wszystkie posiadane karty wydarzeń.

**94. Spóźnialski.** Gracz ma o 1 rzut kostkami mniej w każdej rundzie.

### **97-100. Samotnik, starsuszek, bankrut, grubas.**

Gracz, który posiada daną plotkę nie może zdobywać w żaden sposób kart danego rodzaju. Jako aktywna karta liczy się podwójnie do końcowej punktacji.

**101. Coaching.** Natychmiast po zdobyciu tej karty gracz może dowolnie zmienić kolejność ułożenia kart w stosach w swoim CV.

**102. Nocny Marek.** Gracz ma (w każdej rundzie) o 1 rzut kostkami więcej.

**103. Katharsis.** Natychmiast po zdobyciu tej karty gracz może zamienić swój prywatny cel życiowy z jednym z odkrytych na planszy.

**104. Znajomy w zarządzie.** Natychmiast po zdobyciu tej karty gracz może przejrzeć stos kart odrzuconych, wziąć z niego dowolną kartę pracy (nie ponosząc jej kosztu) i umieścić w swoim CV.

**105. Leser.** Gracz nie musi ponosić dodatkowego kosztu kart (symbol przekreślony czerwoną linią w polu efekt).

**106. Kryzys wieku średniego.** Natychmiast po zdobyciu tej karty gracz może przejrzeć stos kart odrzuconych, wziąć z niego dowolną kartę pojazdu (skuter, używany samochód, jacht, sportowy samochód) i nie ponosząc jej kosztu umieścić w swoim CV.

**108. Niepełnosprawność.** Gracz zdobywający karty zdrowia musi zapłacić 1 (dowolny) symbol podwójnie. Zdobytą zaś kartę wiedzy płaci o 1 symbol mniej.

**109. Amnezja.** Gracz nie może zagrywać kart wydarzeń.

**110. Nerwica.** Gracz musi przerzucać kostkę za każdym razem gdy wyrzuci symbol szczęścia. Te rzuty nie wliczają się do limitu 3 rzutów na rundę i są obowiązkowe!

**111. Bezsensowność.** Gracz co rundę ma 1 symbol pecha, ale może przerzucać kostki dowolną liczbę razy.

**112. Panikarz.** Gracz traci wszystkie pozostałe rzuty w rundzie zawsze gdy wyrzuci na kostkach choć 1 symbol pecha.

**113. Spontaniczny.** Gracz, który zrealizuje ten cel, otrzyma dodatkowo na koniec gry po 2 punkty za każdą kartę losu w swoim CV.

**114. Wszechstronnie uzdolniony.** Gracz, który zrealizuje ten cel, otrzyma dodatkowo na koniec gry po 3 punkty za każdy zestaw 3 zapisanych w jego CV kart, z których jedna jest kartą zdrowia, druga wiedzy, a trzecia relacji.