

MAKOTO

誠 Ciel gry

Gra karciana
dla 2–6 graczy
w wieku od 8 lat.

W grze Makoto (japońskie słowo oznaczające „szczerłość”) towarzyszysz samotnemu wojownikowi (roninowi) w jego wędrówce przez japońskie krajobrazy. W swojej turze zagrywasz karty z ręki – albo o tych samych, albo o kolejnych numerach – jednak tylko wtedy, gdy są wyższe niż te zagrane przez poprzedniego gracza. Gdy wszyscy pozostali spasują, ostatni gracz zabiera wszystkie zagrane karty, które liczą się do jego końcowego wyniku, ale nie każda karta przynosi punkty! Dodatkowo gracze zdobywają więcej punktów, jeśli szybciej niż przeciwnicy pozbędą się wszystkich kart z ręki. Zachowasz karty, żeby zdobyć ich jeszcze więcej, czy zagrasz je szybko, żeby sięgnąć po najwyższą nagrodę?

Elementy gry

107 kart




64 karty Roninów
(4 × karty od 1 do 16)
z czarnym symbolem
na rewersie



6 kart pomocy



16 kart Miecza (1–16)
z czarnym symbolem na rewersie
i ikoną  pod białymi
numerami





5 kart nagród






16 kart Wyroczeni (1–16)
ze złotym symbolem na rewersie

Przygotowanie gry

1 Przygotujcie karty Wyroczni (złoty symbol  na rewersie):
Jeśli gracze w 2, 3 lub 4 osoby, **usuńcie z gry karty z numerami 14–16**. Potasujcie pozostałe karty Wyroczni i **ułóżcie je zakryte jako talię Wyroczni**.

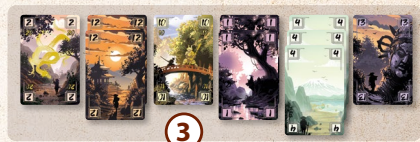
2 Przygotujcie talię kart zgodnie z liczbą graczy. Wszystkie karty w tej talii mają czarny symbol  na rewersie:

- **Dla 2 lub 3 graczy:** Usuńcie z gry wszystkie karty Miecza (z symbolem  pod numerami). Usuńcie także karty Roninów  z numerami 14–16. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
- **Dla 4 graczy:** Usuńcie karty Miecza i Roninów  z numerami 14–16.
- **Dla 5–6 graczy:** Użyjcie wszystkich kart.

Potasujcie pozostałe karty, żeby utworzyły talię. Następnie rozdajcie każdemu graczowi odpowiednią liczbę kart zgodnie z tabelą po prawej stronie.

3 Z pozostałych kart **odsłońcie na środku stołu tyle kart, ile wskazuje tabela** – najlepiej ułóżcie je w kolumny według numerów. Tworzą one **Zastonę**. Uwaga, tylko przy grze dwuosobowej mogą pozostać jakieś karty – odłóżcie je na bok i wykorzystajcie w kolejnej rozgrywce.

4 Przygotujcie karty nagród i rozdajcie każdemu graczowi kartę pomocy.



2

2

1

3



2	52 karty Roninów (1-13)	15	13 kart Wyroczeni (1-13)	7
3	52 karty Roninów (1-13)	15	13 kart Wyroczeni (1-13)	7
4	13 kart Miecza oraz 52 karty Roninów (1-13)	14	13 kart Wyroczeni (1-13)	9
5	16 kart Miecza oraz 64 karty Roninów (1-16)	14	16 kart Wyroczeni (1-16)	10
6	16 kart Miecza oraz 64 karty Roninów (1-16)	12	16 kart Wyroczeni (1-16)	8

Przebieg gry

Gracz siedzący po lewej stronie od rozdającego rozpoczyna grę.
Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Podczas swojej tury wybierz JEDNĄ z poniższych akcji:

A) Zagraj kartę/karty i opcjonalnie skorzystaj z Zasłony.

LUB

B) Spasuj i opcjonalnie dobierz kartę z talii Wyroczeni.

A) Zagraniem kart

Musisz zagrać jedną z następujących kombinacji:

1. **Pojedyncza karta** (np. 2)



2. **Dwie lub więcej kart o tej samej wartości**
(np. 3 – 3 – 3)



3. **Trzy lub więcej kart w kolejności rosnącej**
(np. 2 – 3 – 4)



4. **Kensei:**
Dokładnie cztery karty o tej samej wartości
(np. 2 – 2 – 2 – 2)



Motywy na kartach nie mają znaczenia z wyjątkiem zagrania Kensei.

Pierwszy gracz w rundzie ma pełną dowolność w wyborze typu kombinacji, którą zagra.

Wszyscy kolejni gracze muszą zagrać ten sam typ kombinacji i dokładnie taką samą liczbę kart, ale przynajmniej z jedną kartą o wyższej wartości.

(Wyjątek: Kensei)

Czyli jeśli zagrano dwie lub więcej kart o tej samej wartości, to pozostali gracze w tej rundzie muszą zagrać **DOKŁADNIE TYLE SAMO** kart o **identycznej wartości**.

Nie wolno zagrać mniej, więcej ani zmienić rodzaju kombinacji.

Ta sama zasada dotyczy również kart w kolejności rosnącej oraz pojedynczej karty.

Przykład:

*Szymon rozpoczyna rundę.
Zagrywa 3 – 3.*




*Oznacza to, że wszyscy pozostali gracze muszą również zagrać kombinację **DWÓCH TAKICH SAMYCH KART**, każdą o wyższej wartości niż karty poprzedniego gracza.*



Wyjątek:

Zagranie Kensei

Kensei (Mistrz Miecza) to kombinacja składająca się z **dokładnie 4 kart o tej samej wartości**. W grze dla 4–6 graczy **co najmniej jedna z tych 4 kart musi mieć symbol** .


W grze dla 2–3 graczy symbol miecza nie jest wymagany.

Podczas swojej tury możesz **ZAWSZE zagrać Kensei**, niezależnie od wcześniej zagranej kombinacji.

Od tego momentu inni gracze mogą zagrywać **tylko wyższe kombinacje Kensei**.

Przykład: Sylwia rozpoczyna rundę i zagrywa 2 – 3 – 4 – 5 – 6.

Patryk w swojej turze zagrywa 4 – 5 – 6 – 7 – 8.

Stefan zagrywa Kensei 1 – 1 – 1 – 1, z jedną kartą z symbolem . Szymon przebija go wyższym Kensei 9 – 9 – 9 – 9, również z symbolem miecza.


Nikt nie zagrywa wyższego Kensei, więc runda natychmiast się kończy i wygrywa Szymon.

Przykład 1: Szymon rozpoczyna rundę. Zagrywa 2 – 2, czyli dwie identyczne karty. Następnie swoją turę ma Sylwia. Musi albo:

Zagrać wyższą kombinację dwóch identycznych kart, np. 3 – 3 lub 4 – 4 itd.

LUB

Zagrać kombinację kart Kensei, np. 2 – 2 – 2 – 2.

Nie zapomnij: Co najmniej jedna karta musi mieć symbol .

tylko dla



LUB


Spasować

Przykład 2: Patryk rozpoczyna rundę. Zagrywa cztery karty w kolejności rosnącej: 2 – 3 – 4 – 5. Następnie swoją turę ma Stefan. Musi albo:

Zagrać wyższą kombinację czterech kart w kolejności rosnącej, np. 3 – 4 – 5 – 6.

LUB

Zagrać Kensei, np. 1 – 1 – 1 – 1.

Nie zapomnij: Co najmniej jedna karta musi mieć symbol .

tylko dla



LUB

Spasować

Korzystanie z Zasłony:

Gdy zagrasz **jedną lub więcej kart** w swojej turze (nawet Kensei), możesz:

- **Odrzucić kartę:** Połóż dokładnie jedną kartę ze swojej ręki odkrytą do Zasłony. Ta karta musi mieć niższą wartość niż najniższa karta, którą zagrałeś w tej turze.

LUB

- **Dobrać kartę/karty:** Możesz dobrać jedną lub więcej kart z Zasłony do swojej ręki zgodnie z poniższymi zasadami:
 - Nie możesz wziąć więcej kart, niż zagrałeś w tej turze (ale możesz mniej).
 - Wszystkie karty, które dobierasz, **muszą mieć ten sam numer.**
 - Karty, które zabierasz, **muszą mieć niższą wartość niż najniższa karta**, którą zagrałeś w tej turze.

Przykład: W Zasłonie znajdują się karty: 13, 11, 2, 1, 1. Szymon rozpoczyna rundę i zagrywa z ręki 3 – 3 – 3. Następnie zabiera z Zasłony kartę o wartości 2. Sylwia zagrywa 6 – 6 – 6 i decyduje się dołożyć kartę o wartości 1 z ręki do Zasłony. Patryk zagrywa 13 – 13 – 13, a potem zabiera z Zasłony trzy karty o wartości 1 (ponieważ miał już jedną „jedynekę” na ręce, teraz ma cztery, czyli Kensei).

Nie ma ograniczenia co do liczby kart znajdujących się w Zasłonie. Nie można brać kart z Zasłony, jeśli jest pusta.

B) Pasowanie

Jeśli nie możesz lub nie chcesz zagrać żadnych kart, możesz **spasować** – o ile to nie ty zaczynasz rundę.

Gdy **spasujesz**, możesz dobrać jedną zakrytą kartę z talii **Wyroczni** (nie z Zasłony!). Jeśli chcesz zatrzymać tę kartę na ręce, musisz odrzucić inną kartę z ręki na stos kart odrzuconych obok talii Wyroczni. Możesz też odrzucić od razu kartę, którą właśnie dobrałeś.

Jeśli talia Wyroczni się wyczerpie, przetasuj odrzucone karty i utwórz z nich nową talię Wyroczni (mogą się w niej teraz znaleźć także karty z czarnym symbolem na rewersie).

Po spasowaniu **NIE** jesteś automatycznie wyeliminowany z rundy. W swojej następnej turze możesz ponownie zdecydować, czy zagrasz karty, czy spasujesz.

Koniec rundy

Gdy wszyscy gracze oprócz jednego spasują, ten gracz wygrywa rundę.

Zabiera wszystkie zagrane w tej rundzie karty i kładzie je zakryte obok siebie jako zdobycz punktową. Te karty będą punktowane na koniec gry.

Jeśli wygrałeś rundę, rozpoczynasz nową rundę od akcji **A) Zagranie kart**.

Uwaga: Karty w Zasłonie pozostają bez zmian i nie są wymieniane na początku nowej rundy.

Nagrody za zakończenie gry

Gdy zagrasz wszystkie karty z ręki, automatycznie kończysz grę. Wtedy zabierasz **najwyższą dostępną kartę nagrody** (np. 50 punktów) i **nie bierzesz już udziału w kolejnych rundach**.

Pozostali gracze kontynuują grę. Jeśli ostatni gracz, który pozostał w rundzie (patrz: Koniec rundy), również kończy grę, nową rundę rozpoczyna gracz siedzący po jego lewej stronie.

Kolejny gracz, który się „wypisze” z rozgrywki, otrzymuje **następną najwyższą kartę nagrody** (np. 40 punktów) i tak dalej. Jeśli **przedostatni gracz** zakończy grę, **ostatni gracz** może wykonać **jeszcze jedną regularną turę**, o ile to możliwe.

Jeśli mu się to uda, zdobywa wszystkie karty zagrane w tej rundzie zgodnie z zasadami. Jednak **ostatni gracz, który kończy grę, NIE otrzymuje karty nagrody!** Odkłada pozostałe w rękę karty na bok – **nie będą punktowane**. Gra wtedy **się kończy**.

*Przykład: Stefan i Patryk zostali w grze jako ostatni. Sylwia skończyła grę pierwsza i zabrała kartę nagrody wartą 50 punktów. Szymon skończył jako drugi i zabrał kartę wartą 40 punktów. Teraz Stefan zagrywa 5 – 5. Patryk odpowiada 12 – 12 i odrzuca 11 – to była jego ostatnia karta. Patryk skończył grę i otrzymuje kartę nagrody wartą 30 punktów. Stefan ma jeszcze jedną ostatnią turę – zagrywa 13 – 13 i wygrywa rundę, zdobywając karty zagrane przez siebie i Patryka. **Nie dostaje jednak karty nagrody**, bo zakończył grę jako ostatni. Na pocieszenie zachowuje punkty za dwie karty Roninów z numerem 5 (patrz: Punktacja).*

Koniec gry

Gdy wszyscy gracze oprócz jednego wyszli z gry, **bieżąca rozgrywka się kończy**. Następuje podliczenie punktów:

- Punkty z karty nagrody, którą zdobyłeś za wyjście z gry (jeśli taką masz).
- Punkty z kart, które zebrałeś podczas gry. Punktują tylko następujące karty:

2 to 20 punktów

5 to 5 punktów

10 to 10 punktów



Punktacja bonusowa:

Gracz, który **wyszedł z gry jako pierwszy**, zdobywa dodatkowo **wszystkie karty o wartościach 2, 5 i 10**, które pozostały w Zasłonie na koniec gry.

Na koniec **gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę**.

Gramy ponownie?

Dla 3–6 graczy zalecamy grać tyle rund, aby **każdy miał okazję być rozdającym**. Dla 2 graczy zalecamy rozegranie czterech partii.

Przy rozpoczynaniu nowej gry **gracz z najmniejszą liczbą punktów z poprzedniej rozgrywki otrzymuje wieczko pudełka**. W trakcie gry ten gracz **może oddać wieczko w dowolnym momencie**, aby w zamian **wziąć dowolną jedną kartę z Zasłony** (nawet jeśli nie jest jego tura). Po rozegraniu wszystkich gier **zsumujcie swoje punkty**, aby wyłonić zwycięzcę.

EGMONT.pl



Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

Elektroniczna
wersja
instrukcji:



Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Inflancka 4c, 00-189 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl

© 2026 Story House Egmont sp. z o.o.

Autor: Simon Weinberg

Ilustracje: Stefan Sonnberger

Projekt graficzny: Daniel Müller

Product manager: Beata Sawoń

Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk

DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Pomimo naszych starań, w instrukcjach zdarzają się błędy.

Sprawdź najaktualniejszą wersję instrukcji skanując QR kod.

Grę polecają:



© 2025, 2026 HUCH!

www.hutter-trade.com

HUCH!