

PAN TU NIE STAŁ!

Cukier rzucili!!! Zajmij jak najlepszą pozycję w kolejce! Zabierz ze sobą babcię, we dwójkę łatwiej przepychać się w tłumie. Chodzą plotki, że na Chmielnej pojawi się wyrób czekoladopodobny! Wyślij tam dzieci, czas, aby i one zrobiły coś dla rodziny. Teścia zaś wyślij na Puławską, mają tam rzucić papier toaletowy i herbatę...

Gra dla 2–5 graczy w wieku 10–110 lat

autor gry: Reiner Knizia

ilustracje: Marek Szyszko

ELEMENTY GRY



105 kart kolejkowiczów
(po 21 kart dla każdego gracza)



36 towarów



4 sklepy



5 kart pomocy
(pełnią rolę ściągawki
z zasadami gry)

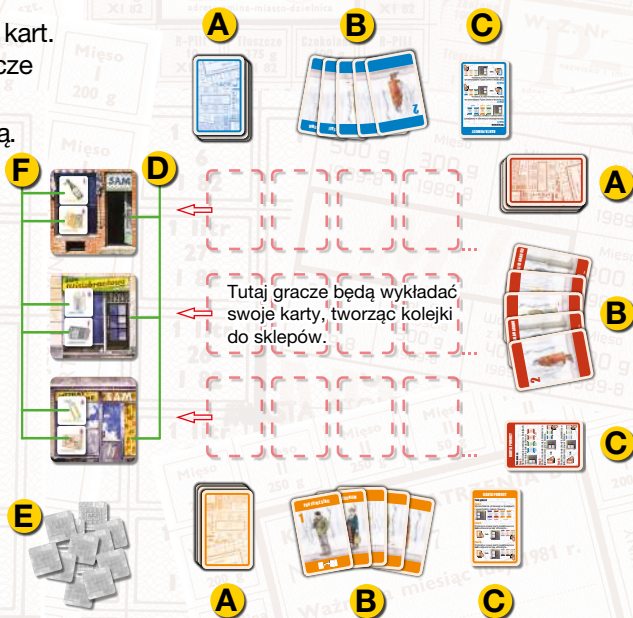
PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Każdy gracz bierze zestaw **21 kart** w wybranym kolorze. Tasuje je i kładzie przed sobą ułożone w zakryty* stos kart.
- B** Każdy gracz bierze do ręki **5 kart** z wierzchu swojego stosu kart. Karty powinny być trzymane w ręku w taki sposób, aby inni gracze nie widzieli, co się na nich znajduje.
- C** Każdy gracz bierze **kartę pomocy** i kładzie ją odkrytą* przed sobą.
- D** Z boku stołu należy umieścić **plansze sklepów**. Ich liczba zależy od liczby graczy biorących udział w grze:

- 2** graczy = **2** sklepy
- 3** graczy = **3** sklepy
- 4–5** graczy = **4** sklepy

E Wszystkie **towary** należy umieścić zakryte z boku stołu i dokładnie je wymieszać. Miejsce to będziemy nazywać Ministerstwem Handlu Wewnętrznego i Usług.

F Z Ministerstwa Handlu Wewnętrznego i Usług należy wziąć towary i umieścić odkryte na planszach sklepów – **po 2 towary** na każdym sklepie.



* Zwroty „zakryte karty” i „odkryte karty” oznaczają sposób umieszczania kart na stole: „zakryte” = rysunkami do dołu, „odkryte” = rysunkami do góry.

W grze 2-osobowej nie może być dwóch towarów o takiej samej wartości w jednym sklepie. W takim przypadku jeden z towarów należy zastąpić innym.



CEL GRY

Gracze ustawiają się w kolejkach do sklepów w celu zdobycia towarów. Każdy towar jest wart odpowiednią liczbę punktów. Wygra gracz, który na koniec gry będzie mieć najwięcej punktów.

PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna gracz, który ostatnio stał w kolejce (lub najstarszy gracz). Następnie gra przebiega w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Tura gracza składa się z trzech faz:

Faza 1. Sprawdzenie przewagi w kolejkach (na początku gry faza ta jest pomijana, ponieważ przy sklepach nie ma jeszcze kolejek).

Faza 2. Pobranie nowej karty kolejkowicza lub ustawienie się w kolejce.

Faza 3. Pobranie nowej karty kolejkowicza lub ustawienie się w kolejce.

Faza 1. Sprawdzenie przewagi w kolejkach

W pierwszej turze gracza faza ta jest pomijana, bo gracz nie ma jeszcze swoich ludzi w żadnej kolejce.

Gracz rozpatruje każdą kolejkę osobno. Sumuje wartości na swoich kartach znajdujących się w danej kolejce. Jeżeli ma większą sumę niż któryś z pozostałych graczy w danej kolejce, to zdobywa towar znajdujący się w sklepie (patrz punkt A i B). Jeżeli nie ma przewagi (ma sumę równą lub mniejszą niż któryś z graczy), to nie zdobywa towaru.

Przykład: Gracz *zielony* rozpoczyna swoją turę. Sprawdza, czy posiada przewagę w tej kolejce. Ma 4 punkty, *czerwony* ma 1 punkt, a *niebieski* 2 punkty. Gracz *zielony* ma więc przewagę.



A. Jeśli w sklepie znajdują się **2 towary**, gracz wybiera 1 z nich i kładzie na jednej ze swoich kart znajdujących się w kolejce do tego sklepu (kolejkowicz zdobył właśnie towar).

W dalszej części gry karta, na której leży towar, będzie słabsza (z towarem trudniej jest przepychać się w tłumie). Od wartości karty należy odjąć wartość leżącego na niej towaru.

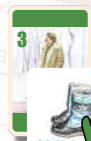
Przykład: Gracz *zielony* ma przewagę w kolejce. Wybiera buty zimowe i kładzie je na karcie o wartości 3. Wartość tej karty wynosi teraz -2 , ponieważ $3 - 5 = -2$.



B. Jeśli w sklepie znajduje się już tylko **jeden towar**, gracz zabiera go i umieszcza zakryty przed sobą na stole. Drugi towar, leżący dotychczas na jednej z kart w kolejce, zabierany jest przez właściciela tej karty i również umieszczany zakryty na stole przed tą osobą.

W sklepie nie ma już w tym momencie żadnego towaru. **Wszystkie karty z kolejki odkładane są do pudełka.** (Półki w sklepie świecą pustkami, a kolejkowicze rozchodzą się, pomrukując z niezadowolenia). Należy wziąć (losowo!) 2 nowe towary z Ministerstwa Handlu Wewnętrznego i Usług i umieścić je odkryte w sklepie. Gracze mogą od nowa ustawiać się w kolejce do tego sklepu.

Przykład: Rozpoczyna się tura gracza *niebieskiego*. Sprawdza on sytuację w kolejkach. W tej kolejce *czzerwony* ma 1 punkt, *zielony* -1, a *niebieski* 2. Gracz *niebieski* ma przewagę, zdobywa więc herbatę – umieszcza ją zakrytą na stole przed sobą. Gracz *zielony* zabiera buty zimowe i kładzie zakryte przed sobą. Wszystkie karty z kolejki odkładane są do pudełka. Do sklepu należy dołożyć 2 nowe towary.



Uwaga!

Oba towary znajdujące się w sklepie mogą być zdobyte przez jednego gracza. Gracz zdobywa drugi towar, jeżeli na początku kolejnej tury ma nadal przewagę w kolejce (pomimo pomniejszenia sumy o towar leżący już na karcie).

Gracz może zdobyć towar, nawet jeżeli wartość jego kart jest ujemna (np. jako jedyny stoi w kolejce).

Faza 2. Pobranie nowej karty kolejkowicza lub ustawienie się w kolejce

Gracz może wykonać **jedno** z poniższych działań:

A. Pobranie nowej karty kolejkowicza

Gracz bierze z wierzchu stosu swoich kart **jedną** kartę i dołącza ją do kart trzymanyh w ręku.

B. Ustawienie się w kolejce

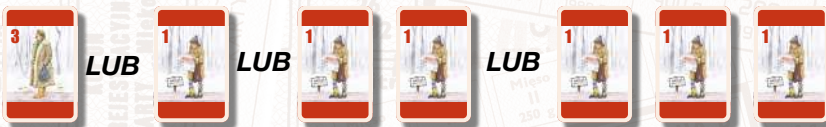
Gracz dokłada **jedną** z kart trzymanyh w ręku do wybranego sklepu.

Gracz może dołożyć również **kilka** kart, pod warunkiem jednak, że wszystkie one są **identyczne**.

Przykład: Gracz posiada 4 karty:



Do wybranej kolejki może więc dołożyć poniższe karty:



Niektóre karty, oprócz swojej wartości, posiadają również specjalne działania. Dokładny opis wszystkich kart znajduje się na końcu instrukcji.

Faza 3. Pobranie nowej karty kolejkowicza lub ustawienie się w kolejce

W tej fazie gracz ponownie wybiera **jedno** z dwóch działań:

A. Pobranie nowej karty kolejkowicza

B. Ustawienie się w kolejce

Przykładowa tura gracza:

Faza 1. Gracz sprawdza, czy ma przewagę w którejś kolejce. Jeśli posiada przewagę, zdobywa towar.

Faza 2. Gracz bierze jedną kartę z wierzchu stosu swoich kart i dołącza ją do kart trzymanyh w ręku.

Faza 3. Gracz dokłada dwie karty PRZEWODNIA SIŁA NARODU do jednej kolejki.

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- **gdy ostatni towar zostanie zdobyty przez któregoś z graczy** lub
- **gdy któryś z graczy wykorzysta wszystkie swoje karty** (ze stosu oraz te trzymane w ręku).

W tej drugiej sytuacji każdy z pozostałych graczy wykonuje swoją ostatnią turę. Następnie gracze zgodnie z kolejnością sprawdzają przewagę w poszczególnych kolejkach. Sprawdzają przewagę aż do chwili, gdy żaden z graczy nie będzie już mógł zdobyć żadnego towaru.

Uwaga! Jeśli na koniec gry w którejś z kolejek do sklepu jest remis, **żaden** z graczy nie zdobywa towarów z tego sklepu. Dotyczy to również gracza posiadającego już odłożony towar na jednej ze swoich kart!

Po zakończeniu gry gracze liczą punkty na wszystkich zdobytych przez siebie towarach. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

OPIS KART



Wartość: 1 pkt
Specjalne działanie: brak



Wartość: 2 pkt
Specjalne działanie: brak



Wartość: 3 pkt
Specjalne działanie: brak



MATKA Z DZIECKIEM
Wartość: 2 pkt
Specjalne działanie:

Gracz może zagrać tę kartę **dotatkowo**, oprócz dwóch działań, które wykonuje w fazach 2 i 3.



PRZEWODNIA SIŁA NARODU

Wartość: 1 pkt

Specjalne działanie:

Każda kolejna taka karta (w tym samym kolorze) znajdująca się w kolejce jest warta o 1 pkt więcej: pierwsza = 1 pkt, druga = 2 pkt, trzecia = 3 pkt i tak dalej. Karty te nie muszą leżeć w kolejce obok siebie.



1 pkt



2 pkt



3 pkt



Karty gracza *czwornego* mają wartość 6 punktów, ponieważ $1 + 2 + 3 = 6$.



LISTA KOLEJKOWA

Wartość: 1 pkt

Specjalne działanie:

Karta redukuje wartość **wszystkich kart** w kolejce do wartości **1 pkt**. Od tej wartości odejmuje się wartość zdobytego towaru leżącego na karcie.



1 pkt



1 pkt – 5 pkt
= -4pkt



1 pkt



1 pkt



1 pkt



1 pkt



1 pkt



Gracz wyłożył kartę LISTA KOLEJKOWA. Wszystkie karty w kolejce mają więc wartość 1 pkt. Gracz *niebieski* ma 3 pkt, *czworny* 2 pkt, a *zielony* -3 pkt.



PAN TU NIE STAŁ!

Wartość: 1 pkt

Specjalne działanie:

Karta może być umieszczona na dowolnej karcie w kolejce. Zasłonięta karta usuwana jest z kolejki i odkładana do pudełka.

Uwaga! Karty PAN TU NIE STAŁ! nie można położyć na karcie, na której leży towar.

Karta PAN TU NIE STAŁ! może być również dołożona do kolejki na normalnych zasadach (bez zakrywania innej karty).



Przed wyłożeniem karty:
gracz *zielony* ma 4 pkt, gracz *niebieski* ma 2 pkt.

Po wyłożeniu karty:
gracz *zielony* ma 1 pkt, gracz *niebieski* ma 3 pkt.



SYNKU, STAŃ W KOLEJCE

Gracz wykłada kartę SYNKU, STAŃ W KOLEJCE na normalnych zasadach. Jej specjalne działanie może wykorzystać od razu po wyłożeniu lub później, w dowolnej swojej turze (w fazie 2 lub 3).

Wartość: 0 pkt

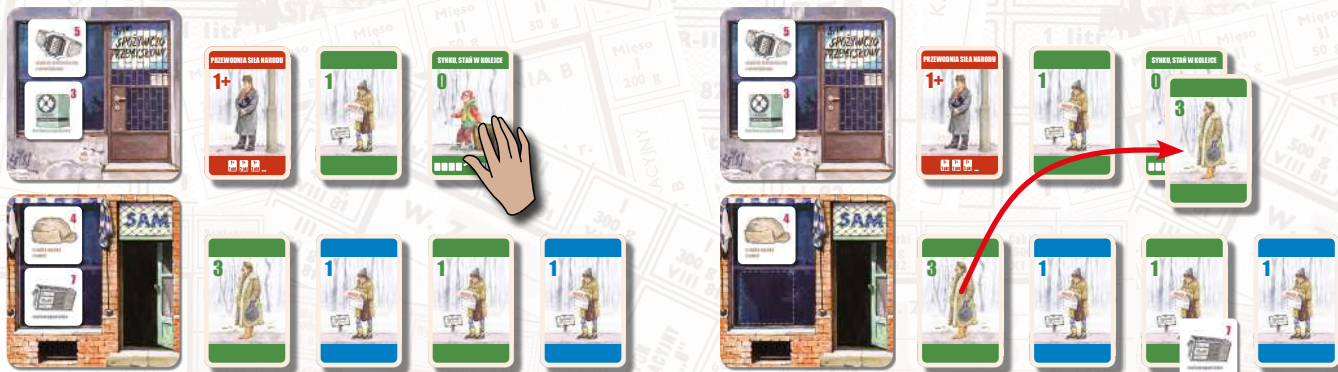
Specjalne działanie:

Gracz przenosi swoją dowolną kartę kolejkowiczą z innej kolejki na miejsce karty SYNKU, STAŃ W KOLEJCE. Karta SYNKU, STAŃ W KOLEJCE jest odkładana do pudełka.

Uwaga! Nie można przenieść karty, na której leży towar.

Karta SYNKU, STAŃ W KOLEJCE ma wartość 0, ale może zdobyć towar, gdy jest to najwyższa wartość w danej kolejce.

Karta SYNKU, STAŃ W KOLEJCE jest warta 1 z kartą LISTA KOLEJKOWA.



Gracz wyłożył kartę SYNKU, STAŃ W KOLEJCE.

W tej kolejce:

gracz **czerwony** ma 1 pkt,

gracz **zielony** ma 1 pkt.

W następnej swojej turze gracz wykorzystał działanie

karty SYNKU, STAŃ W KOLEJCE. Na jej miejsce

przeniósł z innej kolejki swoją kartę o wartości 3.
W ten sposób gracz uzyskał przewagę w tej kolejce:
gracz **czerwony** ma 1 pkt, gracz **zielony** ma 4 pkt.

EGMONT.pl



Gry polecają:



Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Inflancka 4c, 00-189 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2012, 2026 Story House Egmont sp. z o.o.
© 2012, 2026 Dr. Reiner Knizia.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Marek Szyszko
Product manager: Beata Sawoń
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i 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 kod QR.

Elektroniczna
wersja
instrukcji:

