



Ilustracje: Gary Locke

TU ZNAJDZIESZ
INSTRUKCJĘ VIDEO:



ELEMENTY GRY

40 kart wspinaczki (o wartościach 1–10)



Figurka Zeusa



Płytki punktacji



16 kart greckich bogów



5 żetonów punktacji



CEL GRY

Gracze wspinają się na grecką górę bogów – Olimp. Chcą dostarczyć na jej szczyt złoty posąg Zeusa. Podczas wspinaczki będzie on przechodzić z rąk do rąk. Rozgrywka trwa kilka rund. Na koniec każdej rundy **gracz mający posąg Zeusa w swoich rękach zdobędzie punkt**. Zwycięzcą zostanie osoba, która zgromadzi **3 lub 4 punkty** (w zależności od liczby graczy).

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Wszystkie karty potasujcie i rozdajcie każdemu **po 4 karty**. Trzymajcie je w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje.
- B** Z pozostałych kart stwórzcie stos. Karty w stosie leżą obrazkiem do dołu.
- C** Obok stosu kart zróbcie miejsce na karty wykładane podczas gry. Miejsce to nazywać będziemy **Olimpem**.
- D** Na środku stołu postawcie **figurkę Zeusa**.
- E** W zasięgu graczy połóżcie **płytkę punktacji**. Każdy gracz wybiera **żeton punktacji** w jednym z kolorów i kładzie go obok płytki punktacji. Pozostałe, nieużywane żetony odłóżcie do pudełka.

Przygotowanie dla 3 graczy:



Ogólny opis rozgrywki

Gracze wykładają karty na Olimp (na wspólny stos), co symbolizuje wspinaczkę na szczyt góry. Za każdym razem **wartość wyłożonej karty dodawana jest do wartości Olimpu**. Na początku gry na Olimpie nie ma żadnej karty, jego wartość wynosi więc 0. Każda dołożona karta zmienia wartość Olimpu. W momencie, gdy wartość Olimpu osiągnie 100 (lub więcej), runda się kończy – gracze docierają na szczyt.

Gracz, który ma figurkę Zeusa w momencie dotarcia na szczyt, **zdobywa punkt**. Następnie rozgrywana jest kolejna runda. Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie **3 lub 4 punkty** (w zależności od liczby graczy).

Grę rozpoczyna osoba, która była ostatnio w Grecji (lub najstarszy gracz). W swojej turze **gracz wyklada jedną kartę** spośród tych trzymanyh w ręku i **umieszcza ją na Olimpie**.

Uwaga! Kolejne karty umieszczane są na Olimpie w taki sposób, aby widoczną była tylko jedna – **ostatnio wyłożona**.

 Jeśli gracz wyłożył **kartę wspinaczki**, dodaje jej wartość do wartości Olimpu i na głos podaje wynik.

Przykład: Gracz A rozpoczyna grę – wyklada kartę wspinaczki o wartości **6**. Jest to pierwsza wyłożona karta, wartość Olimpu wynosi więc **6**. Następnie gracz B wyklada kartę wspinaczki o wartości **8**. Dodaje ją do wartości Olimpu (6) i podaje wynik: **14** ($6 + 8 = 14$).



Jeśli gracz wyłożył **kartę greckich bogów**, wykonuje opisane na niej działanie, a następnie podaje wartość Olimpu (opis kart greckich bogów znajduje się w dalszej części instrukcji).

Po wyłożeniu karty gracz **bierze ze stosu nową kartę**, tak by mieć w ręku **4 karty**. Na tym kończy się tura gracza. Następnie osoba siedząca z lewej strony wyklada na Olimp swoją kartę.

Figurka Zeusa



Na początku gry figurka Zeusa znajduje się na środku stołu, nie należy do żadnego z graczy. Podczas rozgrywki będzie przechodzić z rąk do rąk. Zadaniem graczy jest **posiadanie figurki Zeusa w momencie zakończenia rundy**.

Istnieją 3 sposoby przejęcia figurki Zeusa:

1. Gdy gracz wyłoży kartę (wspinaczki lub greckich bogów), która spowoduje, że **wartość Olimpu będzie wynosić 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 lub 100**. Po wyłożeniu takiej karty gracz przejmuje figurkę Zeusa i stawia przed sobą.
2. Gdy gracz wyłoży kartę greckich bogów zawierającą **informację o przejęciu figurki Zeusa**. Po wyłożeniu takiej karty gracz przejmuje figurkę Zeusa i stawia przed sobą.
3. Gdy gracz wyłoży kartę **o takiej samej wartości jak karta zagrana właśnie przez innego gracza**.

Gracz w dowolnym momencie rozgrywki, nawet poza swoją turą, może wyłożyć na Olimp kartę **o takiej samej wartości jak karta zagrana właśnie przez innego gracza**. Po wyłożeniu takiej karty gracz przejmuje figurkę Zeusa i stawia przed sobą. **Uwaga!** W takiej sytuacji gracz **nie bierze nowej karty ze stosu** (będzie więc miał w ręku mniej niż 4 karty).

Przykład: Wartość Olimpu przed turą gracza A wynosi **31**. Gracz A wyklada kartę o wartości **5** i podaje aktualną wartość Olimpu: **36**. Gracz C poza swoją turę szybko wyklada kartę **5** i **przejmuje figurkę Zeusa**. Następnie podaje aktualną wartość Olimpu: **41**. Gracz C **nie dobiera nowej karty** ze stosu.

Karty greckich bogów

Po położeniu którejś z tych kart na Olimpie gracz wykonuje opisane na niej działanie i podaje wartość Olimpu.



AFRODYTA

Wartość Olimpu należy zaokrąglić.

Gracz przejmuje figurkę Zeusa.

Jak zaokrąglić wartość Olimpu:

- 0** – karta nie działa (np. wartość Olimpu 90 nie ulega zmianie).
- 1–4** – zaokrąglamy w dół (np. wartość Olimpu 94 zaokrąglamy do 90).
- 5** – gracz decyduje, czy zaokrągla w dół, czy w górę (np. wartość Olimpu 95 zaokrąglamy do 90 lub 100).
- 6–9** – zaokrąglamy w górę (np. wartość Olimpu 96 zaokrąglamy do 100).



ATENA

Wartość Olimpu nie ulega zmianie. **Wybrany gracz traci turę.**



APOLLO

Wartość Olimpu nie ulega zmianie. **Gracz przejmuje figurkę Zeusa.**



ARTEMIDA

Wartość Olimpu nie ulega zmianie. Gracz przejmuje figurkę Zeusa.



ARES

Wartość Olimpu: **50**. Gracz przejmuje figurkę Zeusa.



POSEJDON

Od wartości Olimpu należy **odjąć 10**. Gracz przejmuje figurkę Zeusa.

Jeśli wartość Olimpu jest jednocyfrowa, spada do 0.



HERA

Wartość Olimpu: **99**. Gracz przejmuje figurkę Zeusa.



HERMES

Należy **zamienić miejscami cyfry** w wartości Olimpu.

Przykład: Wartość Olimpu przed wyłożeniem karty Hermesa wynosiła **35**. Po wyłożeniu karty wartość wynosi **53**.

Jeśli wartość jest jednocyfrowa, np. 7, traktujemy ją jako 07.

Przykład: Wartość Olimpu przed wyłożeniem karty Hermesa wynosiła **7**. Po wyłożeniu karty wartość wynosi **70** (gracz przejmuje figurkę Zeusa).

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy:

- Gracz wyłożył kartę, która spowodowała, że wartość Olimpu **przekroczyła 100**. Rundę wygrywa gracz mający figurkę Zeusa.

- Gracz wyłożył kartę, która spowodowała, że wartość Olimpu wynosi **100**. Gracz ten **przejmuje figurkę Zeusa** (zgodnie z zasadą: pełna dziesiątka wartości Olimpu pozwala przejść Zeusa) i wygrywa rundę.
- Gracz **poza swoją turą** wyłożył kartę o tej samej wartości co inny gracz, w wyniku czego wartość Olimpu wynosi **100 lub więcej**. Gracz ten **przejmuje figurkę Zeusa** (zgodnie z zasadą: wyłożenie karty poza swoją turą pozwala przejść Zeusa) i wygrywa rundę.
- **Zabraknie kart w stosie**. Rundę wygrywa gracz **mający figurkę Zeusa**.

Zwycięzca rundy zdobywa punkt: przesuwa swój żeton na płytce punktacji o 1 pole (na wyższą kolumnę). Następnie rozgrywana jest kolejna runda (przygotowuje się ją tak samo jak poprzednią – patrz: *Przygotowanie gry*).

KONIEC GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, który w zależności od liczby graczy zdobył wymaganą liczbę punktów:

- w rozgrywce 2- i 3-osobowej: **4 punkty**,
- w rozgrywce 4- i 5-osobowej: **3 punkty**.

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  nasza_ksiegarnia_gry



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2025 Licensed with permission
from Gamewright, a division of Ceaco Inc.
www.gamewright.com

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga
Koordinacja produkcji:

Krystyna Michalak, Aleksandra Semla

Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki

Marketing: Zuzanna Makaruk, Sandra Ptańska

Korekta: Marta Kania

Projekt graficzny i DTP: Cezary Szulc, Paweł Nowicki

ZEUS

Najważniejszy z bogów greckich. Władca błyskawic, którego atrybutami są złote pioruny, orzeł i tarcza zwana egidą. Ojciec aż 71 dzieci, w tym Perseusza, Heraklesa i Heleny Trojańskiej.

AFRODYTA

Bogini miłości, piękna, kwiatów, pożądania i płodności. Pewnego dnia wyłoniła się z piany morskiej w pobliżu Cypru. Najbardziej urodziwa ze wszystkich bogiń, co inspirowało wielu artystów. Jej atrybutami są rydwan zaprzężony w gołębie, róża oraz mirt.

APOLLO

Syn Zeusa i Leto, brat bliźniak Artemidy. Bóg piękna, światła, życia i śmierci. Jego atrybutem jest lira. Kiedy przegrał konkurs muzyczny organizowany przez króla Midasa, ze złości zamienił jego uszy w ośle.

ARES

Bóg wojny, odwagi, męstwa, dawca siły, wytrzymałości, ducha bojowego. Jego atrybutami są miecz, zbroja i tarcza. Jego zwierzęta to pies, jastrząb, koń, wilk i sęp. Był wychowywany przez tytana, który zaszczepił w nim zamiłowanie do walki.

ARTEMIDA

Bogini łowów, zwierząt, lasów, gór i roślinności. Jej atrybutami są łuk, strzały i kołczan, a ulubionym zwierzęciem łania. Artemida przedstawiana jest jako piękna, młoda kobieta z łukiem i strzałami, a w jej włosach lśni diadem w kształcie półksiężyca.

ATENA

Bogini mądrości, sztuki oraz sprawiedliwej wojny. Jej atrybutami są włócznia i tarcza. Uważa się ją za najmądrzejsze dziecko Zeusa, ponoć zrodziła się z jego głowy. Jest patronką stolicy Grecji – Aten.

HERA

Bogini niebios i płodności, patronka macierzyństwa, opiekunka małżeństwa, piękna i rodziny. Żona Zeusa, królowa Olimpu.

HERMES

Bóg dróg, podróży, kupców, pasterzy, złodziei. Poślaniec bogów z Olimpu. Hermesowi przypisuje się wynalezienie pisma i liczb oraz ćwiczeń gimnastycznych.

POSEJDON

Bóg mórz, żeglarzy i rybaków. Brat Zeusa. Zamieszkuje piękny pałac na Morzu Śródziemnym zbudowany z muszli, pereł i bursztynów. Jego atrybutem jest trójząb.