

INSTRUKCJA

TOMASZ BOLIK

ZA GARŚĆ MIEDZIAKÓW



TOMASZ BOLIK

ZA GARŚĆ MIEDZIAKÓW

Kraina Balibalda to specyficzne miejsce. Szacuje się, że żyje tu 80% populacji wszystkich stworów na kontynencie. Na domiar złego jest regularnie nawiedzana przez jakiegoś wyjątkowo ohydne i niebezpieczne monstrum. Nie wiadomo do końca, dlaczego tak się dzieje, ale niespecjalnie cię to interesuje, bo jesteś zniwiarzem, szanowanym łowcą nagród. Być może twoje metody są nietypowe, ale przecież nie ma nic złego w podłożeniu słodkiej świnki tu i ówdzie... Niestety, w czasach, kiedy miejska tablica ogłoszeń wręcz ugina się od zadań, a ty w wyobraźni liczysz już miedziaki, do grodu zjeżdżają inni łowcy. Nie pozostawiają ci wyboru – musisz im pokazać, że nie masz sobie równych. Usłysz kwik po twojej wygranej!



SPIS KOMPONENTÓW



4 pionki graczy
(w 4 kolorach)



21 znaczników
Zdrowia



10 żetonów Świń
(po 2 w każdym kolorze gracza
i 2 czarne)



9 znaczników Zasobów
(3 Flaszki, 3 Rośliny,
3 Wiadomości)



4 paski Zdrowia
(w 4 kolorach)



Plansza



Talia Przygód
(12 kart)



3 talie Stworów
(12 niebieskich, 12 zielonych,
12 czerwonych)



Znacznik pierwszego gracza



30 Miedziaków
(25 o nominale 1 oraz 5 o nominale 3)



Talia Zadań
(30 kart)



4 karty Postaci



5 kości



11 dwustronnych znaczników specjalnych



Talia Szepeju
(66 kart w 4 kolorach: 10 niebieskich,
10 zielonych, 10 czerwonych, 36 brązowych)



5 kart Pomocy
(1 do rozgrywki solo,
4 do rozgrywki wieloosobowej)




UWAGA!
ZA GARŚĆ MIEDZIĄKÓW
to rywalizacyjna gra planszowa
z dużą dawką negatywnej interakcji!

KLUCZOWE ELEMENTY MAPY




- 8 Każdy z graczy otrzymuje 4 losowe karty z talii Szpeju. Trzyma je w ręku, ukryte przed innymi graczami.
- 9 Każdy z graczy otrzymuje 1 Miedziaka na start (o nominalie 1).
- 10 Wylosujcie w dowolny sposób osobę, która rozpocznie grę – otrzymuje ona znacznik pierwszego gracza.
- 11 Wszyscy gracze umieszczają swoje pionki w lokacji startowej – Gród.

- 12 Wylosujcie lub wybierzcie 1 kartę z **TALII PRZYGÓD** i połóżcie ją na planszy w prawym górnym rogu. Przed rozgrywką przeczytajcie na głos rewers karty, na którym znajdują się wprowadzenie i zasady specjalne.


- 13 Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy umieszcza na planszy 1 żeton Świni na dowolnym pustym polu bez symbolu  albo pod swoim pionkiem. Akcję tę wykonujemy w kolejności od ostatniego gracza do tego, który rozpoczyna grę. Szczegóły rozmieszczania żetonów Świń znajdują się na stronie 11. W przypadku rozgrywki 2-osobowej gracze rozmieszczają po 2 żetony Świń (zaczynając od ostatniego gracza i kładąc po jednej Świni w naprzemiennych turach).

CEL GRY

Celem w grze jest zdobycie jak największej liczby Miedziaków. Głównym źródłem zarobku jest realizacja zadań z tablicy ogłoszeń, ale są też inne, mniej honorowe drogi do wzbogacenia się. Jeżeli karta Przygód nie mówi inaczej, gra kończy się w momencie, kiedy dowolny z graczy wejdzie w posiadanie **4 PIECZĘCI**  za wykonane Zadania. Dokończcie bieżącą rundę, tak aby każdy z graczy rozegrał taką samą liczbę tur. Czas sprawdzić, kto najefektywniej zarządził swoim czasem i Świniami – gracz, który zebrał **NAJWIĘCEJ MIEDZIAKÓW**, wygrywa!



KARTY W GRZE

TALIA PRZYGÓD: To 12 kart, które symbolizują wydarzenia w krainie Balibalda. Do każdej rozgrywki wylosujcie (lub wybierzcie) 1 kartę. Znajdziecie na niej wprowadzenie oraz specjalne modyfikacje ogólnych zasad gry, a czasem nawet Bossa, którego można będzie Stwory. Po zapoznaniu się z tekstem umieśćcie kartę ilustracją ku górze na odpowiednim polu na planszy (chyba że treść karty mówi inaczej). Niektóre przygody wykorzystują znaczniki specjalne .



TALIA ZADAŃ: Realizowanie zadań to najprostsza droga do zwycięstwa. Na tablicy ogłoszeń pojawiać się będą przeróżne zlecenia: począwszy od poszukiwania rzadkich składników, poprzez walkę z nękającymi krainę stworami, na pozyskiwaniu wiadomości kończąc. Do każdego Zadania przypisane są: informacja o wymaganiach do spełnienia, numer miejsca, do którego trzeba je zanieść, i nagroda. Po zrealizowaniu Zadania kartę kładziemy rewersem z pieczęcią ku górze, przy swojej karcie postaci.



TALIE STWORÓW: Stwory występują w 3 podstawowych kolorach (**zielonym**, **niebieskim** i **czerwonym**). Charakteryzują się siłą o wartości od 1 do 3. Im silniejszy Stwór, tym więcej składników można z niego pozyskać. Na rewersie każdej karty Stwora znajduje się Ekwipunek (broń, przedmiot magiczny lub przedmiot ochronny).

Kartę możemy zabrać jako Stwora (awers) lub jako Ekwipunek (rewers). Decyzję trzeba podjąć w momencie zdobycia karty i nie można jej potem zmienić. Każdy gracz może posiadać maksymalnie 2 bronie („raz na walkę”) oraz nieograniczoną liczbę przedmiotów magicznych („karta jednorazowa”) i przedmiotów ochronnych („efekt staty”) – wszystkie powinny być wyłożone i odkryte obok postaci. Gdy zabrana zostanie ostatnia karta Stwora w danym stosie, przetasujcie odrzucone karty i stwórzcie nowy stos.



TALIA SZPEJU: Są to karty, które gracze mają na ręce i które pomagają w realizacji ich niecnych planów. Występują w 4 kolorach: **zielonym, niebieskim i czerwonym** (podobnie jak Stwory), a także uniwersalnym **brązowym**.

Jeżeli zasady specjalne nie mówią inaczej, **LIMIT KART SZPEJU NA RĘCE WYNOŚI 7**. Jeżeli w wyniku dowolnego efektu gry masz więcej kart na ręce, niż wynosi limit, musisz natychmiast odrzucić karty, aż będziesz mieścić się w limicie. Jeżeli w dowolnym momencie gry zabraknie kart do dociągania, weźcie wszystkie karty ze Śmietnika (oprócz wierzchniej), przetasujcie je i stwórzcie nową talię Szpeju.



KARTY POSTACI: Przed rozpoczęciem gry wybierz lub wylosuj Żniwiarza lub Żniwiarkę. Karty Postaci są dwustronne: Podstawowe i Zaawansowe (ze zdolnością specjalną). Sugerujemy kilka pierwszych partii rozegrać na stronie podstawowej. Wszyscy gracze w danej rozgrywce muszą wybrać tę samą stronę.




ROZGRYWKA

Począwszy od pierwszego, gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Tura gracza składa się z 2 faz wykonywanych kolejno:




1. Ruch i Akcje
2. Podkładanie Świń


Faza 1: Ruch i Akcje

Standardowo gracz ma do wykonania 2 ruchy . **JEDEN RUCH TO PRZEJŚCIE SWOIM PIONKIEM Z JEDNEGO POLA NA POLE SĄSIADUJĄCE, ODDZIELONE BIAŁĄ LUB CZERWONĄ GRANICĄ, I OPCJONALNE WYKONANIE JEDNEJ LUB KILKU RÓŻNYCH AKCJI:**


- Akcja Pola
- Realizacja Zadania
- Napad

SZCZEGÓŁY RUCHU:



Gracz na początku swojej tury ustala liczbę posiadanych punktów ruchu . Standardowo każdy gracz zaczyna turę z dwoma punktami ruchu. Gracz może zdobyć dodatkowe możliwości ruchu za żetony Świń wsunięte pod pionek w fazie Podkładania Świń. Każdy taki żeton daje +1 ruch . Innym sposobem na zdobycie dodatkowego ruchu jest odrzucenie karty Szpeju z symbolem  z ręki. Każda karta odrzucona w ten sposób daje +1 ruch. Możesz odrzucić dowolną liczbę takich kart w swojej turze. Zagranie karty z tym symbolem w trakcie walki nie aktywuje tego efektu.

Gdy gracz ma 1 znacznik Zdrowia, jest ranny, a liczba jego ruchów  jest zmniejszona o 1. Pamiętaj, że liczba punktów ruchu obliczana jest na początku tury, a więc jeżeli gracz zostanie ranny w trakcie swojej bieżącej tury, nie redukuje to jego pozostałych ruchów. Bycie rannym będzie mieć znaczenie dopiero od jego następnej tury.

Analogicznie rozpatrywana jest sytuacja, kiedy gracz jest ranny i w trakcie swojej tury zdobędzie znacznik Zdrowia.

Podjęcie walki ze Stworem zawsze kończy fazę Ruchu i Akcji, a wszelkie niewykorzystane punkty ruchu  przepadają.

PRZYKŁAD

Jest początek tury Tomka. Ma on pod swoim pionkiem Postaci Świnie, lecz niestety jest ranny (ma 1 punkt Zdrowia), przysługują mu więc 2 punkty ruchu  (2 standardowe - 1 za bycie rannym + 1 za Świnie = 2). Tomek wykonuje 1 ruch i korzysta z akcji pola Cyrylik, a potem 2 ruch i korzysta z akcji pola Śmietnisko. Następnie decyduje się odrzucić 2 karty Szpeju  z ręki, aby mieć 2 dodatkowe punkty ruchu, przejść do Zajazdu i pobrać żeton Flaszki.

Akcja Pola

Wchodząc na pole, można opcjonalnie wykonać przypisaną do niego akcję. Wyjątkiem są pola z czerwoną obwódką – tam wykonanie akcji jest obowiązkowe. Rozpoczynanie fazy Ruchu i Akcji na danym polu nie uprawnia cię do wykonania akcji pola – możesz ją wykonać jedynie natychmiast po wejściu na pole. Opis wszystkich pól na mapie znajduje się w dalszej części instrukcji.



Realizacja Zadania

Jeżeli masz wszystkie wymagane przez kartę Zadania elementy, możesz udać się do wskazanego na tej karcie miejsca w celu zrealizowania Zadania.

Odtóż na planszę lub do odpowiednich stosów kart odrzuconych wszystkie wymagane elementy. Zabierz zrealizowaną kartę Zadania i umieść ją zakrytą, rewersem (Pieczęcią) ku górze, obok swojej karty Postaci. **NA KONIEC GRY ZREALIZOWANA KARTA ZADANIA ZAPEWNIĄ WSKAZANĄ NA NIEJ LICZBĘ MIEDZIAKÓW - NIE DOBIERA SIĘ ICH PO WYKONANIU ZADANIA.**

W standardowej grze rozgrywka kończy się, gdy dowolny z graczy zdobywa 4 Pieczęcie. Dokończcie wtedy rundę, by każdy gracz rozegrał tyle samo tur. Zadania mają ograniczony czas realizacji. Obok każdej karty Zadania znajdują się miejsca na utracone w trakcie gry znaczniki Zdrowia. Za każdym razem, kiedy dowolny gracz traci Zdrowie, umieszcza znacznik na dowolnym pustym miejscu obok wybranej karty Zadania na tablicy ogłoszeń. Liczba dostępnych miejsc jest zależna od liczby graczy (1-3 graczy: 2 miejsca; 4 graczy: 3 miejsca). Kiedy wszystkie dostępne miejsca obok karty Zadania zostaną zajęte, Zadanie traci na ważności i zostaje odrzucone. Znaczniki Zdrowia leżące obok tej karty odkładamy do Zasobów obok planszy. Wykładamy w to miejsce nowe Zadanie z wierzchu talii Zadań.

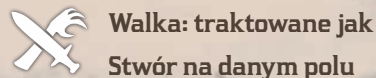
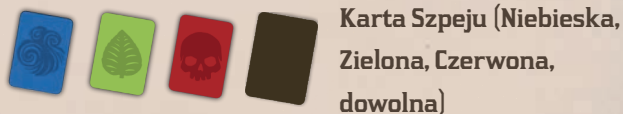
UWAGA!

Inni gracze powinni zawsze widzieć, ile Pieczęci masz przed sobą, aby kontrolować, jak blisko jest do końca gry.




WYMAGANIA ZADAŃ

Wymagania zadań dzielą się na kilka kategorii, wyróżnionych ikonami z boku karty:



Napad

Gdy chcesz ograbić innego gracza z Miedzaków, kart Stworów lub z Zasobów, stań na tym samym polu co ten gracz. Pole to nie może mieć symbolu .

Krok 1:

Napadający gracz musi zagrać zestaw co najmniej 2 kart Szpeju w tym samym kolorze (**czerwonym**, **zielonym**, lub **niebieskim** (nie można napadać **brązowymi** kartami!).

Krok 2:

Napadnięty gracz w odpowiedzi może pokazać zestaw kart składający się z kart w kolorze zagranych przez atakującego, w liczbie o 1 mniejszej. Jeżeli tak zrobi – broni się i natychmiast przechodzi do kroku 4.

ANATOMIA KARTY ZADANIA

Na karcie Zadania znajdziesz następujące informacje:



Krok 3:

Jeśli napadnięty gracz nie może (lub nie chce) zagrać karty/kart, przegrywa i zostaje ograbiony.

W takiej sytuacji napadający może zabrać napadniętemu jedną z poniższych rzeczy:

- **DOWOLNĄ KARTĘ STWORA** (Ekwipunek nie jest traktowany jako karta Stwora)
- **MIEDZIAKA** (o nominale 1)
- **DOWOLNY ZNACZNIK ZASOBU** (Flaszek, Roślin, Wiadomości)

Nie kopiemy leżącego: napadnięty gracz przewraca swój pionek Postaci na bok, aby zaznaczyć, że nie może być celem napadu do czasu swojej następnej tury – wtedy podnosi do pionu swój pionek Postaci i rozgrywa normalną turę.

Krok 4:

Napadający odrzuca zagrany zestaw kart (niezależnie od powodzenia akcji), a napadnięty może zdecydować pomiędzy pozostawieniem na ręce pokazanych kart a odrzuceniem ich i dociągnięciem nowych z talii Szpeju.

SZCZEGÓŁY AKCJI

Po wejściu na pole możesz wykonać dowolną liczbę akcji: Akcja Pola, Realizacja Zadania, Napad; pod warunkiem, że spełniasz ich wymogi. Akcje nie wymagają poświęcania ruchu, chyba że ich opis mówi inaczej.



Dobierz 1 kartę Szpeju z talii Szpeju.



Dobierz 1 dowolną kartę spośród wszystkich leżących na Śmietniku.



Dobierz 2 karty Szpeju z talii Szpeju.



Odrzuć 1 kartę z ręki. Karty zawsze odrzucamy na Śmietniko.



Pola z tą ikoną to sanktuaria – miejsca, w których każda forma przemocy jest zabroniona. Nie można na tych polach podkładać Świń ani dokonywać Napadów. Można wsuwać żetony Świń pod swój pionek.



Dobierz 1 znacznik Zdrowia. Akcja nie przynosi żadnego efektu, jeżeli jesteś w pełni zdrowy (masz już 3 znaczniki na swoim pasku Zdrowia).



Tracisz 1 znacznik Zdrowia.



Tracisz 1 znacznik Zdrowia, a następnie zdejmujesz z planszy 1 dowolny żeton Świni innego gracza. Ofiara normalnie rozmieszcza żeton świni w najbliższej fazie Podkładania Świń.



Odrzuć z ręki 1 kartę, aby przenieść się na dowolne pole sąsiadujące z rzeką.



Dobierz tyle znaczników Zdrowia, aby być w pełni zdrowym. Akcja nie przynosi żadnego efektu, jeżeli jesteś w pełni zdrowy (masz już 3 znaczniki na swoim pasku Zdrowia).



Odrzuć z ręki 3 karty Szpeju, aby zabrać dla siebie 1 z kart Zadań wiszących na tablicy. Połóż ją odkrytą w swoim obszarze gry. Od tej pory tylko ty możesz zrealizować to Zadanie. Jeżeli przy karcie na tablicy ogłoszeń widniały jakieś znaczniki Zdrowia, odrzuć je i uzupełnij puste miejsce nową kartą Zadania.

Poświęć 1 ruch, aby pobrać znacznik Zasobu. Jeżeli wchodząc na pole z taką ikoną wykorzystasz swój ostatni punkt ruchu, to nie możesz wykonać tej akcji w tej turze.



Rozpocznij walkę ze Stworem. Szczegóły walki na stronie 11.






Odrzuć z ręki dowolne 2 karty Szpeju i dobierz z Zasobów Miedziaka.



Faza 2: Podkładanie Świń

W tej fazie gracz rozmieszcza swoje żetony Świń. Spełniają one 3 różne funkcje w zależności od miejsca ich rozmieszczenia:

DALSZA PODRÓŻ: Wsuń żeton/żetony pod własny pionek. Dzięki temu niezawodnemu środkowi transportu w następnej turze będziesz mieć o 1 ruch  więcej za każdy wsunięty w ten sposób żeton Świni.

SPOWOLNIENIE PRZECIWNIKÓW: Połóż żeton na dowolnym polu, na którym nie ma już żetonu Świni i nie ma ikony . Aby wejść na pole ze Świnia, przeciwnik musi wydać dodatkowy . Twoje Świnie cię nie spowalniają.



POMOC W WALCE: Połóż żeton Świni na dowolnej karcie Stwora. Każda twoja Świnia daje ci możliwość zagrania dodatkowej karty w walce z tym Stworem. Na kartach Stworów nie ma limitu Świń, które gracze mogą umieścić. Może się tam znajdować dowolna liczba Świń dowolnej liczby graczy. Niektóre Zadania wymagają pokonania Stwora z karty Zadania. Potożenie żetonu Świni na karcie takiego Zadania jest liczone jako pomoc w walce.

WALKA ZE STWOREM

Walka rozpoczyna się wtedy, gdy jeden z graczy wejdzie swoim pionkiem na pole, z którego jest dostęp do karty Stwora (najczęściej będą to Siedliska), i zainicjuje walkę. Pozostali gracze z żetonami Świń na karcie Stwora albo pionkami na polu z dostępem do Stwora, z którym została zainicjowana walka – biorą udział w walce.




UWAGA!
W jednej walce
można wykorzystać
maksymalnie 5 kości.

ABY POKONAĆ STWORA, SUMA WYNIKÓW NA WSZYSTKICH RZUCONYCH KOŚCIACH MUSI WYNOŚIĆ DOKŁADNIE TYLE, ILE WYNOŚI SIŁA STWORA. Jeśli wynik będzie niższy lub wyższy, walka jest przegrana. Liczbę rzuconych kości oraz ich wyniki modyfikuje się poprzez zagrywanie kart Szepeju z ręki oraz używanie kart

Ekwipunku. Gracz może zagrać tyle kart z ręki, iloma elementami dysponuje w walce. Elementy to pionek Postaci na polu Siedliska lub Świnia na karcie Stwora. Świnia wsunięta pod pionek postaci nie liczy się jako element w walce.

KAŻDA KOŚĆ MA 6 ŚCIANEK Z WARTOŚCIAMI:  0 1 1 1 2

 **OZNACZA 0**, chyba że karta Przygody mówi inaczej.



ANATOMIA KARTY STWORA

Na karcie Stwora znajdziesz następujące informacje:



ANATOMIA KARTY SZPEJU

Na karcie Szpeju znajdziesz następujące informacje:

Opcjonalny efekt brany pod uwagę podczas walki ze stworem (twojej lub innego gracza)



KOMBOS! Jeżeli zagrasz 2 karty, które razem tworzą symbol w tym samym kolorze, liczą się jako 1 do limitu zagryanych kart.

Opcjonalny efekt brany pod uwagę podczas walki innego gracza

Możesz odrzucić kartę z takim symbolem, aby ruszyć się o dodatkowe pole.



BAZOWE EFEKTY NA KARTACH SZPEJU:

Dołóż do puli atakującego gracza dodatkową kość i rzuć nią. Ta kość pozostaje w puli atakującego gracza do końca walki. Pamiętaj o limicie 5 kości na walkę.



+



Wybierz 1 kość z puli atakującego gracza i ustaw ją na wartość wskazaną przez kartę (0/1/2).



Wybierz 1 kość z puli atakującego gracza i ją przerzuć.



Zagraj ten efekt w dowolnym momencie walki, aby odrzucić ostatnią zagraną kartę.

Sekwencja walki:

1. INICJACJA WALKI – Aktywny gracz znajdujący się na polu z dostępem do Stwora rzuca 1 kością.


2. ZAGRYWANIE KART – Gracze, którzy biorą udział w walce, zagrywają kolejno po 1 karcie Szpeju lub pasują. Rozpoczyna gracz siedzący po lewej od inicjatora walki, a następnie dotychczas zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpatrujemy efekt karty od razu po zagranium. Wszystkie efekty zagryanych kart są opcjonalne i to gracz zagrywający decyduje, z których chce skorzystać – może nawet nie skorzystać z żadnego efektu zagranej karty tylko po to, by przeczekać przeciwników.

Zagrywane karty **MUSZĄ PASOWAĆ KOLOREM DO STWORA LUB BYĆ UNIWERSALNE (brązowe)**. Specjalne zdolności z dolnych części brązowych kart działają tylko w przypadku, gdy zagrywamy ją w walce zapoczątkowanej przez innego gracza.

Karty zagrywamy tak długo, aż każdy wykorzysta limit kart wyznaczony przez liczbę jego elementów w walce (pionek Postaci na polu Siedliska lub Świnie na karcie Stwora) lub spaszuje. Po spaszowaniu nie można wrócić do walki.


KOMBOS – Na kartach Szpeju znajdują się połówki symboli odpowiadających 3 kolorom Stworów. Zagranie 2 kart o wspólnym symbolu w kolorze pasującym do Stwora, z którym toczy się walka, liczy się jak zagranie 1 karty na potrzeby limitów zagryanych kart. Efekty z obu kart mogą być w pełni zastosowane. Kombos możesz skompletować w dowolnym momencie: zagrywając 2 karty naraz w swojej turze walki, zagrywając po 1 karcie w 2 turach walki oraz wyjątkowo – dopełniając kombos, gdy wyczerpiesz już swój limit zagryanych kart. Jeżeli jesteś uprawniony do zagrania 2 kart, to możesz zagrać 2 kombosy (4 karty) itd.



EKWIPUNEK – Możesz użyć karty Ekwipunku w dowolnym momencie walki w czasie twojej tury walki, zamiast lub równocześnie z kartą Szpeju lub Kombosem. **UŻYCIE EKWI-PUNKU W LICZA SIĘ DO LIMITU ZAGRANYCH KART W WALCE.** Możesz skorzystać z kilku kart Ekwipunku w tej samej turze walki. Jeśli karta Ekwipunku może być użyta „raz na walkę”, jej efekt musi pasować kolorem do Stwora, z którym aktualnie walczysz. Sugerujemy, aby w dłuższych walkach po wykorzystaniu zdolności z karty Ekwipunku położyć na niej znacznik specjalny , by pamiętać, że ta zdolność nie jest już dostępna w tej walce.

3. REZULTAT WALKI:

A. SUKCES – Jeżeli suma wszystkich kości użytych przez atakującego w tej walce wynosi **DOKŁADNIE** tyle, ile wynosi siła Stwora, to atak się udaje. Atakujący zabiera kartę Stwora i ogląda jej rewers. Znajdują się tam bronie i specjalne przedmioty, które pomogą w dalszej przygodzie. Atakujący musi podjąć decyzję, czy chce zabrać ze sobą **EKWIPUNEK** (rewers), czy **STWORA** (awers), którego składniki pomogą w realizacji zadań. Następnie kładzie kartę przed sobą wybraną stroną ku górze. Dokonanej decyzji nie można zmienić w dalszej części gry. Kiedy Gracz zdobędzie kartę Ekwipunku przekraczającą limit 2 kart Broni, musi odrzucić starą kartę Broni.

B. PORAŻKA – Jeżeli suma wszystkich użytych kości wskazuje więcej lub mniej niż siła Stwora, atakujący ponosi porażkę. Traci 1 punkt życia  (odkładamy go obok wybranego Zadania; patrz: Utrata Zdrowia na stronie 14), a na kartę Stwora kładzie Miedziaka o nominale 1 (z Zasobów ogólnych). Spektakularna porażka podniosła wartość Stwora, więc ten, kto go pokona, zdobędzie razem z kartą dodatkową zapłatę.

Niezależnie od wyniku walki żetony Świń nie zmieniają miejsca. Jeżeli Stwór został pokonany, to żetony Świń przenosi się na następną kartę Stwora w tym Siedlisku.

Po stoczeniu walki faza Ruchu i Akcji atakującego gracza natychmiast się kończy. Przechodzi on do fazy Podkładania Świń.

PRZYKŁAD

Kasia i Michał stają do walki z Trykiem. Walkę inicjuje Kasia, której pionek stoi w Górach Srebrzystych. Michał w poprzedniej turze podłożył swinię na kartę Stwora, więc będzie jej przeszkadzał.




W inicjującym rzucie Kasia uzyskała wynik 2. To w sam raz żeby pokonać Tryka, ale najpierw Michał ma szansę jej przeszkodzić: i rzeczywiście, zagrywa Srebrne Wnyki, i dorzuca do puli kolejną kość!

Wypada 1. To oznacza, że Kasię czeka porażka, o ile czegoś z tym nie zrobi. Na szczęście ma na ręce kartę Szabrownik, którą zmienia wartość dorzuconej kości na 0! Tym samym przywraca swój wynik do 2. Ponieważ Michał wykorzystał już swój limit kart (brał udział w walce dzięki obecności jednej świni na karcie Stwora), i nie ma karty pasującej do stworzenia kombosa, nie może dalej przeszkadzać. Kasia pokonuje Tryka!



ZDROWIE

Za każdym razem, kiedy gracz traci Zdrowie, musi przenieść znacznik Zdrowia ze swojego paska Zdrowia (zaczynając od prawej strony) na dowolne puste miejsce obok wybranego Zadania na tablicy ogłoszeń. Jeżeli wszystkie dostępne miejsca obok danego Zadania dla liczby graczy biorących udział w rozgrywce są zajęte, to Zadanie natychmiast spada z tablicy (razem ze „swoimi” znacznikami Zdrowia) i dociągana jest nowa karta Zadania. Jeżeli na skutek dowolnego efektu gry zyskujemy znacznik Zdrowia, zawsze bierzemy go z puli ogólnej – nigdy z tablicy ogłoszeń. Zyskane znaczniki Zdrowia układamy na pasku Zdrowia od lewej do prawej.

Kiedy gracz ma tylko 1 znacznik Zdrowia na pasku Zdrowia, jest ranny, a liczba możliwych do wykonania standardowych ruchów zostaje dla niego zmniejszona o 1. Przypomnienie tej zasady znajduje się na pasku Zdrowia (=).

Kiedy gracz straci ostatni punkt zdrowia, jest nieprzytomny:

- Pionek Postaci zostaje przewrócony i przeniesiony na pole Cyrulik.
- Wszystkie Świnie tego gracza wracają na jego kartę Postaci i nie będą rozmieszczane w tej turze.
- W trakcie swojej następnej tury nieprzytomny gracz stawia pionek Postaci do pionu i odzyskuje wszystkie znaczniki Zdrowia. Niestety, czas lepiej goi rany niż okoliczny lekarz – gracz nie robi nic więcej w tej turze, ale może rozstawić Świnie. Kolejną turę rozgrywa już według standardowych zasad.

PRZYKŁAD

1. Tomek przegrywa walkę ze Stworem i traci ostatni znacznik Zdrowia. Musi natychmiast przewrócić pionek swojej Postaci i przenieść go na pole Cyrulik. Ściąga swoje Świnie z planszy i kart Stworów – nie rozmieszcza ich.
2. W następnej turze Tomek podnosi pionek swojej Postaci i dobiera znaczniki Zdrowia do maksymalnej liczby. Pomija fazę Ruchu i Akcji i przechodzi do fazy Podkładania Świń.
3. Tomek rozgrywa swoją następną turę normalnie.

UWAGA!

Niektóre efekty brązowych kart są związane z rezultatem walki. Pamiętaj, aby je zastosować.



KONIEC GRY

Jeżeli karta Przygody nie mówi inaczej, gra kończy się w momencie, kiedy dowolny z graczy zdobędzie 4 lub więcej Pieczęci na kartach zrealizowanych Zadań i pokonanego Bossa. Dokończcie bieżącą rundę, tak aby każdy gracz rozegrał taką samą liczbę tur.

Następnie przejdźcie do podliczenia Miedziaków. Każdy gracz sumuje:

- zdobyte znaczki Miedziaków,
- Miedziaki na zrealizowanych kartach Zadań,
- Miedziaki na zrealizowanej karcie Przygody lub Bossa
- zestawy 2 dowolnych zasobów – każdy wart jest 1 Miedziaka,
- specjalne warunki z karty Przygód (jeżeli zachodzą).

GRACZ, KTÓRY MA NAJWIĘCEJ MIEDZIAKÓW, WYGRYWA. Takich żniwiarzy potrzebuje kraina Balibalda! W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem i umawiają się na rewanż!

ANATOMIA KARTY PRZYGODY

Na karcie Przygód znajdziesz następujące informacje:

Poziom trudności i liczba graczy

Siła karty i nagroda za pokonanie Bossa

Tytuł i opis zasad specjalnych

Opis fabularny i zasady specjalne

PORTALE RANDALFA NORMALNA | 1-4

RANDALF SZURNIĘTY
Po pokonaniu Randalfa usuń portale z planszy.

5 kostkami i zsumuj wyniki. Potóż i zerze odpowiadającym wyrzucok ponownie i umieść drugi znaczaka sama suma jak za pierwszym i momentu uzyskania innej sumy portale.

PRZENIES PORTAL
symbolu daje aktywnemu grasienia jednego portalu w dowolne. Portale pozwalają poruszać się chu.

Na potrzeby mechaniki karta Bossa traktowana jest jak karta Stwora, z jedną zmianą: inni gracze nie mogą przeszkadzać w walce z Bossem.



Rozgrywka

Każda tura gracza zyskuje nową, 3. fazę – **KŁOPOCIKI**.

Składa się ona z następujących kroków:

1. Tracisz swojego Miedziaka i kładziesz go obok karty Bossa. Składasz ofiarę, by nie atakował krainy.
2. Umieść znacznik Zdrowia z Zasobów przy Zadaniu z najmniejszą liczbą żetonów zdrowia. W razie remisu wybierz dowolne. Dwa znaczniki Zdrowia przy karcie Zadania oznaczają, że Zadanie jest odrzucone.
3. Porusz każdą z czarnych Świń o 1 pole wzdłuż ich szlaku. Gdy czarna Świnia dojdzie do ostatniego pola swojego szlaku, obraca się i zmierza w przeciwnym kierunku – i tak w kółko. Jeżeli wejdiesz na pole z czarną Świnia, twoja faza Ruchu i Akcji natychmiast się kończy. Jeżeli czarna Świnia wejdzie na pole z twoim pionkiem Postaci w fazie Kłopoty, pomijasz swoją następną fazę Ruchu i Akcji. Możesz zagrać swoją Świnia na pole z czarną Świnia (lub pole, na które zaraz wejdzie czarna Świnia), aby anulować jej negatywny efekt.



REALIZACJA ZADAŃ: W przeciwieństwie do standardowej gry, po wykonaniu zadania w trybie solo dobierasz odpowiednią liczbę Miedziaków z zasobów.

WALKA ZE STWOREM: Na początku każdej walki ze Stworem dociągnij i odkryj tyle kart Szpeju, ile wynosi siła Stwora. Jeżeli odkryjesz kartę brązową lub w kolorze pasującym do Stwora – wprowadzasz jej górny efekt. Jeżeli kolor nie pasuje – ignorujesz kartę. Rozpatruj karty jedną po drugiej. Następnie wykonaj swoją turę. Po twojej turze, jeśli dowolne z 2 odkrytych kart łączy się w symbol dowolnego Kombosa, odkrywasz dodatkową kartę Szpeju. Za każdym razem, gdy górny efekt karty można zastosować do kilku kości – wybierasz wariant najbardziej obniżający sumę na kościach.

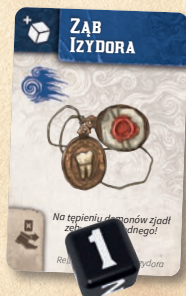
WALKA Z BOSSEM: Podczas walki z Bossem nie dociągasz kart z talii Szpeju.

PRZYKŁAD WALKI W TRYBIE SOLO

Ania rozpoczyna walkę z Harapem – niebieskim Stworem o sile 3. W inicjującym rzucie kością wypadło 2. Następnie Ania odkrywa 3 karty z talii Szepeju i rozpatruje je po kolei:



1. Szuler – Ania musi wprowadzić górny efekt Przerzuć kość. Na kości wypadła 1.
2. Mina ogniowa – bez efektu, ponieważ walka toczy się z niebieskim Stworem.
3. Ząb Izydora – Ania musi wprowadzić górny efekt Dodaj kość. Na dodatkowej kości również wypadła jej 1.



4. Ania zagrywa Podstęp i ustawia jedną z kości na wynik 2.



5. Karty Ząb Izydora i Szuler łączą się w Kombos, więc Ania musi dociągnąć kolejną kartę z talii Szepeju. Jest to karta brązowa, która obniża wartość wybranej kości do 0. Ania wybiera kość 2, ponieważ w ten sposób najbardziej obniży sumę na kościach.



6. Ania zagrywa Srebrne wnyki – dokłada nową kość do puli i nią rzuca. Wypadło 2.



7. Niestety, dociągnięty Szabrownik łączy się w Kombos z Miną ogniową i Ania musi dobrać jeszcze jedną kartę z talii Szepeju. Jest to karta zielona, która nie daje efektu, ponieważ nie pasuje kolorem do Stwora.



8. Suma na kościach Ani to 3 (1 za Ząb Izydora i 2 za Srebrne wnyki): Harap zostaje pokonany! Ania odrzuca wszystkie zagrane w walce karty na Śmietnisko.



Koniec gry w trybie Solo

- Jeżeli w dowolnym momencie skończą się Miedziaki w banku – natychmiast przegrywasz.
 - Jeżeli w dowolnym momencie gry skończą ci się Miedziaki – natychmiast przegrywasz.
 - Jeżeli pokonasz Bossa, nim stracisz ostatniego Miedziaka – wygrywasz rozgrywkę!
- Im więcej Zadań zrealizujesz, tym lepiej dla krainy Balibalda!

SKRÓT ZASAD

Przebieg tury

1. RUCH I AKCJE

- Wykonaj 2 Ruchy i Akcje (Zdrowie, Świnie, karty modyfikują liczbę ruchów)
- Akcje:
 - **AKCJA POLA:** po wejściu na pole możesz wykonać opcjonalną akcję pola.
 - **REALIZACJA ZADANIA:** spełnij wymagania Zadania na wskazanym polu, zabierz kartę Zadania i obróć ją Pieczęcią ku górze.
 - **NAPAD:** atak na innego gracza, aby zdobyć Miedziaki lub Zasoby.


2. PODKŁADANIE ŚWIŃ

- Rozmieść dostępne żetony Świń. Świnie zmieniają swoje działanie w zależności od rozmieszczenia:
 - pod pionkiem postaci: zwiększa ruch o 1 w następnej turze;
 - na pustym polu na planszy: spowalnia przeciwników (aby wejść na pole ze Świnia przeciwnika, trzeba wydać dodatkowy punkt ruchu);
 - na karcie Stwora: zwiększa limit zagrywanych w walce kart (+1 za Świnie).

WALKA ZE STWOREM

- Atakujący rzuca kością, następnie kolejno, zaczynając od gracza po lewej, każdy zaangażowany w walkę może zagrać kartę albo spasować. Jeżeli gracz spasuje, nie może już wrócić do walki.
- Można zagrać tyle kart, ile ma się elementów na polu walki (pionek Postaci na Siedlisku i/lub Świnie na karcie Stwora).
- Zagrane karty muszą pasować kolorem do Stwora albo być brązowe (uniwersalne).
- Kombos: Jeżeli zagrasz 2 karty, które złączą się w jeden symbol, to liczy się, jakbyś zagrał 1 kartę na potrzeby obliczania limitów kart. Efekty na kartach są opcjonalne.
- Ekwipunek: Można go używać równocześnie z kartami Szpeju lub zamiast nich; wlicza się do limitu zagrywanych kart.
- Wygrana: Jeżeli po spasowaniu wszystkich graczy kości sumują się do wartości równej sile Stwora, atakujący bierze kartę Stwora (awers) albo Ekwipunek (rewers).
- Porażka: Jeżeli nie spełniasz warunku wygranej, tracisz 1 Zdrowie i kładziesz Miedziaka z Zasobów na karcie Stwora.

NAPAD

- Jeżeli jesteś na polu z innym graczem i bez symbolu , zagraj 2 lub więcej kart w tym samym kolorze.
- Napadany musi pokazać o 1 kartę mniej w tym samym kolorze, inaczej przegrywa.
- Jeżeli napadany przegrał, napadający może mu zabrać kartę Stwora / Miedziaka / Zasób.
- Niezależnie od rezultatu napadający zawsze odrzuca zagrane karty, napadany może zostawić albo odrzucić karty i dobrać nowe.

KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy zdobędzie **4 PIECZĘCIE**, dokończcie bieżącą rundę i zsumujcie: znaczniki Miedziaków, Miedziaki na zrealizowanych kartach Zadań, Miedziaki na zrealizowanej karcie Przygody, 2 dowolne Zasoby = 1 Miedziak, specjalne warunki z karty Przygody (jeżeli istnieją). **GRACZ Z NAJWIĘKSZĄ LICZBĄ MIEDZIAKÓW WYGRYWA!**





muduko.com

Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków
Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.
gry@muduko.com

Autor gry i ilustracji: Tomasz Bolik

Rzówój gry, tryb Solo: Michał Friedrich

Redaktor prowadzący: Filip Cyrus Madej

Skład graficzny: Karol Biłski, Tatsiana Puchkova, ZK

Korekta: Ewa Popielarz