

TO JAGO TNE

Tłumaczenie:
Katarzyna Kaszorek
i Martyna Skowron
Redakcja:
zespół Rebel

WPROWADZENIE

Witaj, wędrowcze. Usiądź i posłuchaj o epickiej grze *To ja go tne!*.

Stwórz drużynę bohaterów i pokonaj groźne potwory, sabotując plany przyjaciół wrogów. W trakcie przygody wyposażysz herosów w przedmioty, ujarzmisz potężną magię i skorzystasz z modyfikatorów rzutu, aby przechylić na swą stronę szalę zwycięstwa.

Gracz, który jako pierwszy **UBIJE** 3 potwory albo zbierze drużynę składającą się z 6 różnych klas, wygra!

Rozgrywka zazwyczaj zajmuje od 30 do 60 minut.

CÓŻ ZNAJDUJE SIĘ W PUDEŁKU?

W pudełku znajdują się poniższe komponenty:



talia główna
(115 kart standardowej
wielkości),



6 dużych kart
przywódców
drużyn,



15 dużych kart
potworów,



6 kart pomocy,



2 kości k6.

OD CZEGO ZACZAĆ?

Podziel wszystkie karty z pudełka według ich typów. Następnie każdy wybiera swojego przywódcę drużyny, który będzie go reprezentował podczas rozgrywki. Umieść przywódcę drużyny przed sobą. To pierwszy członek Twojej drużyny, czyli 1. karta w Twoim obszarze gry. Aby zdecydować, kto wybierze przywódcę drużyny jako pierwszy, możecie rzucić kością. (Albo urządzić na wstępie krwawą jatkę bez żadnych zasad, która wyłoni tego szczęśliwca, bo to zawsze kupa śmiechu).

Każdy może wziąć po 1 karcie pomocy. Pozostałe karty przywódców drużyn i karty pomocy odłóż do pudełka. Nie będą używane w tej rozgrywce.

Potasuj karty standardowej wielkości, a potem rozdaj każdemu po 5. Z pozostałych kart utwórz zakryty stos pośrodku stołu. To talia główna. Obok talii głównej zostaw miejsce na stos kart odrzuconych – to tam będziecie umieszczać karty, które zostały poświęcone, zniszczone albo odrzucone w czasie gry.

Potasuj karty potworów i umieść 3 wierzchnie karty awersami do góry pośrodku stołu. Z pozostałych kart potworów stwórz zakryty stos – to talia potworów.



Teraz jesteście gotowi do gry!

Osoba, która jako ostatnia odwiedziła świat fantasy (czytając książkę, oglądając film lub korzystając z przejścia w szafie), zaczyna rozgrywkę.

JAK GRAĆ?

Tury przebiegają zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze masz do wykorzystania 3 punkty akcji. Możesz je wykorzystać, aby wykonać poniższe akcje w dowolnej kolejności. W tej samej turze możesz wykonać tę samą akcję kilka razy, o ile masz wystarczającą liczbę punktów akcji.

Poniższe akcje kosztują po 1 punkcie akcji.

- ♦ **DOBIERZ** kartę z talii głównej.
- ♦ Zagraj kartę bohatera, przedmiotu albo magii z ręki. Jeśli zagrasz kartę bohatera, możesz rzucić 2 kośćmi, aby natychmiast aktywować jej efekt.
- ♦ Rzuć 2 kośćmi, aby aktywować efekt karty bohatera z Twojej drużyny. W tej samej turze nie możesz aktywować efektu z 1 karty bohatera więcej niż raz, nawet jeśli pierwszy rzut się nie powiodł.

Poniższa akcja kosztuje 2 punkty akcji.

- ♦ **ZAATAKUJ** kartę potwora.

Poniższa akcja kosztuje 3 punkty akcji.

- ♦ **ODRZUĆ** wszystkie karty z ręki (jeśli jakieś masz) i **DOBIERZ** 5 nowych.

Jeśli efekt karty nakazuje **natychmiast** wykonać akcję, nie płacisz za nią dodatkowo punktem akcji.

Twoja tura dobiega końca, gdy skończą Ci się punkty akcji albo gdy zdecydujesz, że nie chcesz już wykonywać akcji. Niewykorzystane punkty akcji nie przechodzą na następną turę.

SYMBOLE KLAS

Wszyscy bohaterowie i przywódcy drużyn są podzieleni na klasy. W grze występuje 6 klas i każda z nich ma swój kolorowy symbol. Na kartach potworów używany jest szary symbol oznaczający **dowolną** kartę bohatera.



wojownik



strażnik



łowca



złodziej



czarodziej



bard



dowolny
bohater

Niektóre karty potworów możesz **ZAATAKOWAĆ** dopiero wtedy, gdy masz w drużynie kartę bohatera lub przywódcę drużyny konkretnej klasy. Grę można też wygrać, zbierając drużynę składającą się ze wszystkich 6 klas.

TYPY KART



Talia główna składa się z kart standardowej wielkości (o jasnych rewersach). W talii znajduje się 5 typów kart: bohaterowie, przedmioty, magia, modyfikatory i wyzwania.



BOHATEROWIE to odważni awanturnicy. Na każdej karcie bohatera znajduje się **symbol klasy** i **efekt**. Każdy efekt karty bohatera ma wymaganie. Aby aktywować efekt karty bohatera, musisz rzucić 2 kośćmi i wyrzucić wymagany albo wyższy wynik.

Gdy zagrywasz kartę bohatera z ręki i umieszczasz ją w swojej drużynie, możesz natychmiast rzucić 2 kośćmi, aby aktywować efekt. Gdy ten bohater jest w drużynie, możesz wykorzystać punkt akcji, aby spróbować aktywować efekt bohatera raz na turę. Jeśli Twój rzut się nie powiedzie, nie dostajesz punktu z powrotem.

W drużynie może się znajdować dowolna liczba bohaterów.



PRZEDMIOTY to zaczarowane bronie i obiekty, które można przyłączać do kart bohaterów. Większość przedmiotów ma pozytywny efekt: zwiększa wynik rzutu albo zapewnia ochronę karcie bohatera z przyłączoną kartą przedmiotu. Jednak przeklęte przedmioty mają negatywny efekt i można przyłączać je do kart bohaterów należących do przeciwników, aby utrudnić im grę (i życie).



Gdy zagrywasz kartę przedmiotu, musisz ją natychmiast przyłączyć do karty bohatera. Aby przyłączyć kartę przedmiotu, wsuń przedmiot pod bohatera w taki sposób, aby tekst na karcie przedmiotu był widoczny.

Karty przedmiotów można przyłączać tylko do kart bohaterów (nie do przywódców drużyn). Do karty bohatera można przyłączyć tylko 1 przedmiot – nie można go później wymienić na inny przedmiot. Jeśli karta bohatera z przyłączoną kartą przedmiotu zostanie zniszczona, ukradzioną albo wziętą z powrotem na rękę, karta przedmiotu również zostanie zniszczona, ukradzioną albo wziętą z powrotem na rękę (razem z kartą bohatera).



MAGIA to karty potężnych zaklęć z jednorazowym efektem. Jeśli zagrasz kartę magii, po wykorzystaniu jej efektu natychmiast odłóż ją na stos kart odrzuconych.



MODYFIKATORY mogą sprawić, że los się do Ciebie uśmiechnie. Możesz zagrać kartę modyfikatora z ręki, gdy dowolny gracz (w tym Ty) rzuca kośćmi, aby zmodyfikować wynik rzutu wartością z karty modyfikatora. Jeśli zagrasz kartę modyfikatora, po wykorzystaniu jej efektu natychmiast odłóż ją na stos kart odrzuconych. Aby zagrać kartę modyfikatora, nie wydajesz punktów akcji.

Niektóre karty modyfikatorów dają Ci do wyboru 2 opcje (na przykład +1 albo -3). Gdy zagrywasz kartę modyfikatora z 2 opcjami, wybierz, który efekt ma zostać zastosowany przy danym rzucie.

Zanim zdecydujesz, czy zmodyfikować rzut innego gracza, możesz poczekać, aż wybierze swoje cele (jeśli to możliwe).

Każdy gracz może zagrać dowolną liczbę kart modyfikatorów, aby zmodyfikować ten sam rzut. Gdy wszyscy gracze skończą zagrywać karty modyfikatorów, zliczcie wartości ze wszystkich użytych kart modyfikatorów i odpowiednio zmieńcie wynik rzutu.



WYZWANIA to karty, których można użyć, aby pokrzyżować przeciwnikowi plany. Możesz rzucić **WYZWANIE** dowolnemu innemu graczowi, zagrywając kartę wyzwania w jego turze, gdy ten gracz próbuje zagrać kartę bohatera, przedmiotu albo magii z ręki. Aby zagrać kartę wyzwania, nie wydajesz punktów akcji.

Gdy rzucasz **WYZWANIE** innemu graczowi, oboje musicie rzucić 2 kośćmi. Jeśli wynik Twojego rzutu jest taki sam albo wyższy niż wynik tego gracza, to musi natychmiast odłożyć kartę, którą zamierzał zagrać, na stos kart odrzuconych (i nie odzyskuje punktu akcji). Jeśli wynik rzutu Twojego przeciwnika jest wyższy, może zagrać kartę.

Zanim zdecydujesz, czy zmodyfikować rzut w trakcie **WYZWANIA**, możesz poczekać, aż oboje wykonacie swoje rzuty.

Każda karta może być celem wyzwania tylko raz. Jeśli dana karta jest już celem wyzwania, nie możesz użyć na niej karty wyzwania.

PRZYWÓDCY DRUŻYN



Karty przywódców drużyn są większe od kart z talii głównej, ale również mają jasne rewersy. Każdy przywódca drużyny przynależy do **klasy** i posiada szczególną **umiejętność**.

Kart przywódców drużyn nie zalicza się do kart bohaterów. W odróżnieniu od efektów kart bohaterów, które można aktywować tylko raz na turę, z umiejętności przywódców drużyn można korzystać za każdym razem, gdy ich warunek zostanie spełniony.

Na przykład treść karty przywódcy drużyny może brzmieć w następujący sposób:

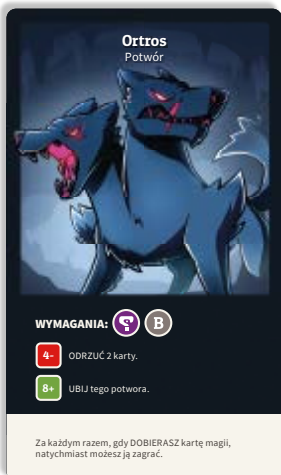
Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę magii, DOBIERZ kartę.

Możesz użyć tej umiejętności za każdym razem, gdy zagrywasz kartę magii – nawet jeśli zagrasz kilka kart magii w tej samej turze. Jeśli nie użyjesz umiejętności w momencie, gdy spełniasz warunek, nie możesz później jej wykorzystać, więc miej się na baczności!

Twój przywódca drużyny zostaje w drużynie do końca gry i nie można go poświęcić, zniszczyć, ukraść ani wziąć go na rękę.

UWAGA! Szpon Cienia nie może być przywódcą drużyny w rozgrywkach 2-osobowych.

POTWORY



Karty potworów są większe od kart z talii głównej i mają granatowe rewersy. W swojej turze za 2 punkty akcji możesz **ZAATAKOWAĆ** dowolną kartę potwora, która leży na stole awerssem do góry.

Aby **ZAATAKOWAĆ** potwora, musisz najpierw spełnić wymagania z jego karty. Niektóre karty potworów wymagają konkretnej liczby bohaterów w drużynie, z kolei inne – konkretnej klasy.

Na przykład, jeśli karta potwora wymaga co najmniej 3 kart bohaterów dowolnej klasy w drużynie, aby ją **ZAATAKOWAĆ**, w sekcji „WYMAGANIA” zobaczysz: **B B B**. Pamiętaj, że przywódca drużyny nie jest uznawany za bohatera, nie bierze się go więc pod uwagę przy tym wymaganiu.

Jeśli na karcie potwora znajdują się **B**, aby ją **ZAATAKOWAĆ**, musisz mieć w drużynie czarodzieja (może to być karta bohatera lub karta przywódcy drużyny) i bohatera dowolnej klasy. Ta sama karta bohatera czarodzieja może spełnić albo warunek **B**, albo **B**, ale nie może spełnić obu naraz.

Na każdej karcie potwora znajduje się też wynik rzutu wymagany do zgładzenia bestii. Jeśli rzucisz 2 kośćmi i wyrzucisz wymagany albo wyższy wynik, **UBIJASZ** potwora. Ale uważaj! Każda karta potwora ma pancerz. Jeśli wynik rzutu trafi w zakres pancerza, potwór przeprowadzi kontratak.

Na karcie potwora możesz na przykład zobaczyć:

5- **POŚWIĘĆ** kartę bohatera.

8+ **UBIJ** tego potwora.

Jeśli wyrzucisz 8 albo więcej (wliczając w to karty modyfikatorów), udaje Ci się **UBIĆ** potwora. Jeśli wyrzucisz 5 albo mniej (wliczając w to karty modyfikatorów), odbijasz się od jego pancerza i musisz **POŚWIĘCIĆ** kartę bohatera. Jeśli wyrzucisz 6 albo 7 (wliczając w to karty modyfikatorów), nic się nie dzieje. Niezależnie od rezultatu po ataku na potwora nie odzyskujesz punktów akcji.

Za każdym razem, gdy **UBIJESZ** potwora, Twoja drużyna zyskuje nową umiejętność opisaną na dole karty potwora. Umiejętność działa do końca gry. Umieść ubitego potwora obok swojej karty przywódcy drużyny. Umiejętności z kart potworów działają tak samo jak umiejętności przywódców drużyn. Kart ubitych potworów nie można ukraść, zniszczyć, zaatakować ani wziąć na rękę.

Za każdym razem, gdy **UBIJESZ** kartę potwora, weź wierzchnią kartę z talii potworów i umieść ją pośrodku stołu awerssem do góry.

WAŻNE POJĘCIA

Poniżej znajduje się lista pojęć pojawiających się w grze.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Drużyna – obszar, w którym zagrywasz karty bohaterów i przedmiotów.

Talia główna – stos kart standardowej wielkości z jasnymi rewersami, które gracze **DOBIERAJĄ** w czasie gry.

Stos kart odrzuconych – odkryty stos kart, które zostały poświęcone, zniszczone albo odrzucone w czasie gry.

Talia potworów – zakryty stos dużych kart z granatowymi rewersami, z którego wyklada się nową kartę potwora za każdym razem, gdy gracz **UBIJE** potwora.

ROZGRYWKA:

DOBRANIE – weź wierzchnią kartę z talii głównej na rękę.

ODRZUCENIE – umieść kartę ze swojej ręki na stosie kart odrzuconych.

NISZCZENIE – umieść kartę z drużyny innego gracza na stosie kart odrzuconych.

POŚWIĘCENIE – umieść kartę ze swojej drużyny na stosie kart odrzuconych.

KRADZIEŻ – umieść kartę z drużyny innego gracza we własnej drużynie.

WYZWANIE – próba powstrzymania innego gracza przed zagranie karty bohatera, przedmiotu albo magii. Oboje musicie rzucić 2 kośćmi. Jeśli wynik Twojego rzutu jest taki sam albo wyższy niż wynik tego gracza, to karta będąca celem wyzwania zostaje odrzucona. Jeśli wynik rzutu Twojego przeciwnika jest wyższy, może zagrać kartę bohatera, przedmiotu albo magii.

ATAK – rzuć 2 kośćmi, aby **UBIĆ** potwora.

UBICIE – połóż kartę potwora, którą zaatakowałeś z sukcesem, w swojej drużynie.

WYLOSOWANIE – weź na rękę kartę z ręki innego gracza (bez podglądania).

JAK ODNIEŚĆ ZWYCIĘSTWO?

Istnieją 2 sposoby, aby wygrać.

- Opcja 1. **UBIĆ** 3 potwory.
- Opcja 2. Na koniec swojej tury mieć pełną drużynę składającą się z 6 różnych klas (karta przywódcy drużyny też się liczy).

I to wszystko!

Gratulacje! Możesz oficjalnie zacząć się przechwalać, że jesteś największym awanturnikiem i najlepszym zabójcą potworów, jakiego świat widział! Tylko nie zadzieraj za bardzo nosa, bo Twój status czempiona przestanie obowiązywać, gdy przetasujecie talię.

Jeśli szukasz nowych wyzwań albo chcesz wprowadzić do gry własną postać, możesz skorzystać z naszego narzędzia do tworzenia przywódców drużyn! Użyj naszych grafik (albo załaduj swoje) i powołaj do życia przywódcę, który **dołączy do rozgrywki!**

Więcej szczegółów na: Unstable Unicorns.com/HeretoSlay
Znajdziesz tam też bardziej szczegółowe wyjaśnienie zasad, dodatkowe warianty rozgrywki, więcej gier, dodatków i całą masę innych bajerów!

