

NIEDŹWIEDZIE vs BOBASY

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

NIE MUSISZ TEGO CZYTAĆ, ABY ZACZĄĆ GRAĆ

ŁĄCZNA LICZBA KART: 107

CZĘŚCI CIAŁA

Głowy niedźwiedzi: 5
Głowy potworów lądowych: 7
Głowy potworów morskich: 7
Głowy potworów powietrznych: 7
Tułowia: 9
Tułowia z małymi rączkami: 3
Małe ciała: 3
Ciała bez rąk: 2
Nogi: 7
Ramię: 10

BOBASY

Bobasy warte 0 pkt
Lądowe: 1
Morskie: 1
Powietrzne: 1
Bobasy warte 1 pkt
Lądowe: 3
Morskie: 3
Powietrzne: 3
Bobasy warte 2 pkt
Lądowe: 3
Morskie: 3
Powietrzne: 3
Bobasy warte 3 pkt
Lądowe: 2
Morskie: 2
Powietrzne: 2

INNE KARTY

Narzędzia: 5
Kolysanki: 2
Nakrycia głowy: 3
Maski: 3
Zamiany: 2
Amputacje: 3
Niespodziewana prowokacja: 2

REMISY

Co robić, jeśli w czasie walki doszło do remisu pomiędzy graczami?

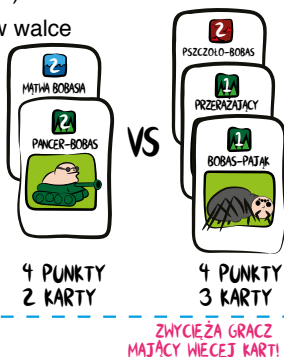
Jeśli co najmniej 2 gracze ma wygrywające armie potworów o tej samej sile, bobasy i potwory pozostają w grze i czekają na następne starcie. (Karty bobasów należy odłożyć rewersem do góry na odpowiedni stos).

Pozostali gracze, którzy brali udział w walce i przegrali, odrzucają swoje potwory zgodnie z zasadami.

Co robić, jeśli na koniec gry doszło do remisu pomiędzy graczami?

Wygrywa gracz, który zebrał więcej kart bobasów.

Jeśli wciąż jest remis, wygrywają wszyscy remisujący gracze.

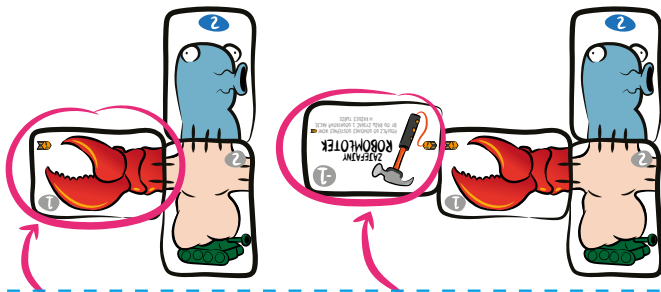


TWORZENIE POTWORÓW

Czy mogę przesuwać elementy potworów?

Po rozpoczęciu tworzenia potwora nie możesz zmienić ułożenia jego elementów.

Czy mogę przyczepiać ramiona albo narzędzia do góry nogami?



Jasne! Karty ramiom możesz dokładać do tułowia albo ciała do góry nogami.

To samo tyczy się kart narzędzi, o ile dołączasz je do kart z odpowiednim złączem.

PROWOKOWANIE

Czy w każdej chwili mogę sprowokować dowolną armię bobasów?

Nie. Na stole muszą znajdować się zarówno potwory, jak i bobasy prowokowanego rodzaju.

Czy mogę sprowokować armię bobasów nawet wtedy, gdy nie mam potworów danego rodzaju?

Tak. To znakomity sposób, aby zaszkodzić przeciwnikom.



PUNKTY

Czy muszę ujawnić innym graczom liczbę pożartych przeze mnie bobasów?

Nie. Swój wynik musisz podać dopiero na koniec gry.

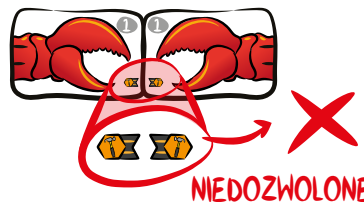


Czy mogę liczyć karty na stosach armii bobasów?

Tak, ale nie możesz ich podglądać.

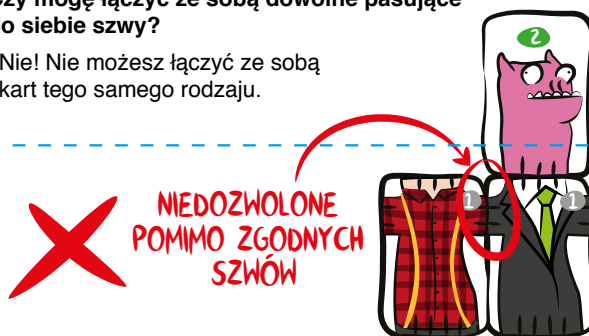
Czy mogę łączyć ze sobą części ciała za pomocą złącza narzędziowego?

Nie! Złącza narzędziowe służą wyłącznie do uzbrajania potworów w narzędzia.



Czy mogę łączyć ze sobą dowolne pasujące do siebie szwy?

Nie! Nie możesz łączyć ze sobą kart tego samego rodzaju.



GRZEBANIE W ŚMIETNIKU

Czy mogę wygrzebać ze śmietnika kartę bobasa?

Tak, ale musisz ją od razu zagrać.



NIEDŹWIEDZIE vs BOBASY

PYTANIA DOTYCZĄCE POSZCZEGÓLNYCH KART



NAKRYCIE GŁOWY 3 KARTY

Podwaja siłę potwora. Zsumuj siłę wszystkich narzędzi i kart tworzących potwora, a następnie pomnóż ją przez 2.

Potwór może nosić tylko 1 nakrycie głowy.



NARZĘDZIE (KARTA DODATKOWEJ AKCJI) 5 KART

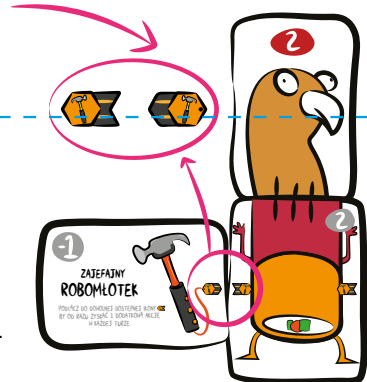
Po zagranie natychmiast otrzymujesz 1 dodatkową akcję w każdej turze, ale siła danego potwora zmniejsza się o 1 punkt.

Podłącz narzędzie za pomocą 2 pasujących do siebie złącz narzędziowych.

Narzędzie możesz podłączyć z dowolnej strony potwora, nawet jeśli w tym celu trzeba położyć je do góry nogami.

Efekt narzędzia utrzymuje się przez wszystkie kolejne tury, o ile trzymający je potwór ma głowę. (Jeśli głowa potwora zostanie oderwana, jego narzędzia nie będą działać aż do przyszcycia nowej głowy).

Potwory mogą trzymać kilka narzędzi, ale każde z nich wymaga osobnego złącza.



NIESPODZIEWANA PROWOKACJA 2 KARTY

Sporokuj dowolną armię bobasów. ZAGRAJ TĘ KARTĘ OD RAZU PO DOBRANIU.

Jeśli otrzymasz kartę prowokacji na początku rozgrywki, wtasuj ją do dowolnego stosu dobierania i weź nową kartę.

Musisz sprowokować walkę, którą będzie można rozegrać (na stole muszą być potwory i bobasy wybranego rodzaju). Jeśli nie możesz sprowokować żadnej walki, odrzuć kartę. Tracisz akcję.

ZAMIANA 2 KARTY

Zamień miejscami 2 dowolne głowy leżące na stole.

Możesz zamienić głowy swojego i cudzego potwora, 2 cudzych potworów albo 2 swoich.

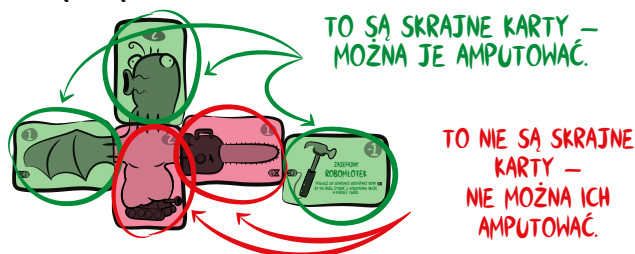
Jeśli podmieniasz głowę w nakryciu głowy, zamień jedynie głowy. Nakrycie głowy powinno zostać tam, gdzie było.

Jeśli podmieniasz głowę w masce, przenieś obie karty, jakby stanowiły całość.

AMPUTACJA 3 KARTY

Odcłóż i odrzuć dowolną „skrajną kartę” z którejkolwiek armii na stole (także z własnej).

Skrajne karty to te, które są połączone wyłącznie z 1 inną kartą.



- Pozostałe karty tworzące potwora zostają na stole.
- Bezgłowe potwory są martwe, ale nie usuwaj ich ze stołu. Martwy potwór nie może walczyć, używać narzędzi ani otrzymywać nowych kart, dopóki nie uzyska głowy, która przywróci go do życia.
- W przypadku amputacji zamaskowanej głowy odrzuć obie karty.
- Jeśli potwór składa się wyłącznie z głowy, postępuj według tego schematu:



MASKA 3 KARTY

Zagraj tę kartę wraz z dowolną głową, aby ukryć tożsamość swojego potwora przed innymi graczami. Zagranie karty maski i karty głowy jest pojedynczą akcją.

- Zamaskowane głowy należy zamienić albo oderwać tak, jakby były 1 kartą.
- Tożsamość zamaskowanej głowy musi zostać ujawniona, gdy ktoś sprowokuje do walki odpowiedni typ potworów.
- Gdy chcesz poznać tożsamość zamaskowanej głowy, spróbuj sprowokować dowolną armię bobasów. Jeśli nie udało Ci się odgadnąć rodzaju potwora, prowokacja została zmarnowana. (Odnosi się to również do kart niespodziewanej prowokacji).
- Jeśli otrzymasz zamaskowaną głowę w ramach zamiany, możesz sprawdzić jej tożsamość.



PODPOWIEDŹ. Kładź kartę głowy na stole zakrytą, a kartę maski odkrytą!

KOŁYSANKA 2 KARTY

Usuń górną połowę kart z wybranej armii bobasów (zaokrąglając w górę w przypadku nieparzystej liczby) i połóż ją na stosie odrzuconych (śmietniku).

Jeśli armia bobasów składa się wyłącznie z 1 karty, odrzuć ją.