

NIEDŹWIEDZIE vs BOBASY

ZASADY

(NIC SIĘ NIE MARTW, TO GŁÓWNIEM OBRAZKI).

HEJ! NIE CZYTAJ TYCH ZASAD!

Czytanie jest najgorszym sposobem na poznanie gry.

Zamiast tego otwórz przeglądarkę i obejrzyj film instruktażowy:

www.bearsvsbabies.com/howtoplay

GRACZE: 2–5

WIEK: 10+

**ZAWARTOŚĆ:
107 KART**

COPYRIGHT BEAR FOOD, LLC 2018

CEL

Twórz niezwykle niedźwiedzie i inne potwory. Muszą być na tyle silne, by pożreć wredne bobasy, gdy te zaatakują.

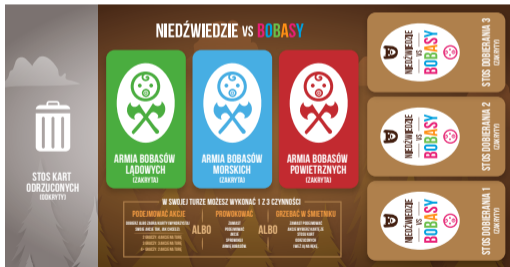
Wygrywa ten, kto zje najwięcej bobasów!

PRZYGOTOWANIE – RUNDA TRENINGOWA

Najlepszym sposobem na poznanie gry jest sama rozgrywka.

Dlatego poświęć kilka minut na rozegranie szybkiej rundy treningowej.

- 1 Rozłóż matę do gry na środku stołu.
- 2 Otwórz Zestaw 1 (Zestaw 2 zostaw na razie w pudełku).

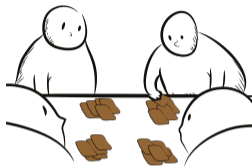


PRZYGOTOWANIE – RUNDA TRENINGOWA

3 BARDZO DOKŁADNIE potasuj karty.

4 Rozdaj każdemu graczowi po 5 zakrytych kart.

5 Gracze mogą oglądać swoje karty.



↳ Jeśli przy pierwszym rozdaniu otrzymasz kartę bobasa (dowolną kartę ze słowem „bobas” albo jego wariacją w nazwie), odłóż ją rewersem do góry na pole maty o odpowiednim kolorze.



Umieść kartę bobasa rewersem do góry na zielonym polu.

↳ Potem dobierz nową kartę, aby mieć ich 5 – a w razie czego powtórz tę czynność.



PRZYGOTOWANIE – RUNDA TRENINGOWA

- 6** Resztę talii podziel na 3 mniej więcej równe stosy dobierania i połóż je zakryte na macie do gry.



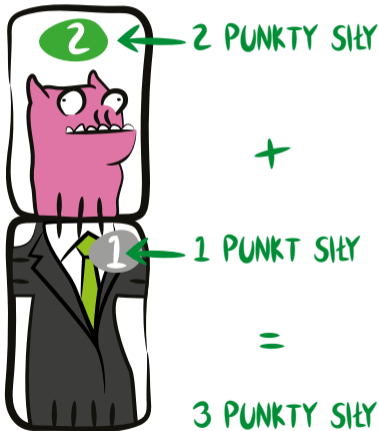
- 7** Wybierz pierwszego gracza.
(Przykładowe kryteria: najbujniejsze owłosienie, niedawny wybuch furii, najwięcej części ciała itd.)

ZAGRYWANIE KART

W każdej rundzie możesz zagrać do 2 kart,
aby tworzyć swoje potwory.

Tworzenie potwora
zawsze musisz zacząć
od karty głowy.

Zwiększaj jego siłę,
dodając kolejne części
ciała.



ZAGRYWANIE KART

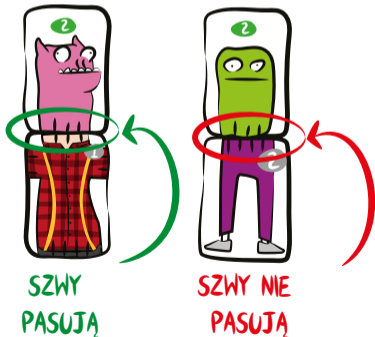
Twój zbiór maszkar nazywamy **ARMIĄ POTWORÓW**. Stwórz ich tyle, ile tylko zdołasz, i dołącz im jak najwięcej części ciała, by zwiększyć ich siłę.



WAŻNE:

Nie musisz skończyć budowy potwora, aby przejść do tworzenia następnego.

Dokładając karty, zwracaj uwagę, czy szwy do siebie pasują.



DOBIERANIE KART

Jeśli zagranie 2 kart nie jest Ci na rękę, możesz zamiast tego dobrać kartę.



Aby losowość dobranych kart była jak największa, masz do wyboru 3 stosy.

Dobranie albo zagranie karty jest uznawane za „akcję”.

W swojej turze możesz wykonać 2 akcje:

AKCJA 1

Dobierz albo zagraj kartę.

AKCJA 2

Dobierz albo zagraj kartę.

PODPOWIEDŹ

Mów głośno, którą akcję wykonujesz, aby każdy był na bieżąco.



DOBIERANIE KART



Możesz mieć na ręce dowolną liczbę kart – nie ma górnego ani dolnego limitu.



Jeśli któryś stos dobierania zostanie wyczerpany, nie uzupełniaj go. Po prostu dobieraj karty z pozostałych stosów.

Jeśli dobierzesz kartę bobasa, odłóż ją rewersem do góry na stos odpowiedniej armii bobasów.



UWAGA!

Dobranie i odłożenie na matę karty bobasa liczy się jako 1 akcja.

DO DZIEŁA

Rozegrajcie 3 rundy, podczas których będziecie dobierać i zagrywać karty, by zbudować armie potworów.

W miarę postępu rozgrywki armia bobasów również będzie rosnąć w siłę.

NIEDŹWIEDZIE
(I INNE POTWORY)

BOBASYS



ARMIE POTWORÓW

Celem tworzenia potworów jest zwiększenie ich siły na tyle, by były w stanie pożreć bobasy.

Istnieją 3 rodzaje potworów, które można poznać po okrągłym oznaczeniu nad ich głowami.

POTWÓR LĄDOWY
(ZIELONY)



POTWÓR MORSKI
(NIEBIESKI)



POTWÓR POWIETRZNY
(CZERWONY)

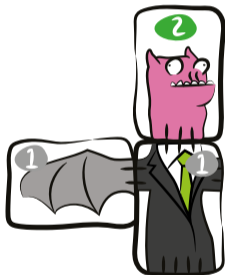


Wszystkie potwory tego samego rodzaju walczą razem, więc tak naprawdę masz przed sobą 3 osobne armie.

ARMIE POTWORÓW

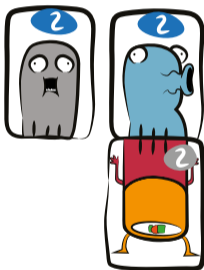
Oto 3 przykładowe armie potworów wraz z łączną siłą każdej z nich.

POTWORY LĄDOWE



SILA ARMII
POTWORÓW 4

POTWORY MORSKIE



SILA ARMII
POTWORÓW 6

POTWORY POWIETRZNE



SILA ARMII
POTWORÓW 2

Zwróć uwagę, że możesz stworzyć wiele potworów tego samego rodzaju i zsumować ich siłę, ponieważ walczą wspólnie!



DO DZIEŁA

W ramach nauki każdy gracz powinien teraz podać siłę każdej ze swoich 3 armii potworów.

Niektórzy gracze mogą mieć armie tylko 1 albo 2 rodzajów.

PROWOKOWANIE BOBASÓW

Istnieją 3 rodzaje armii bobasów, które odpowiadają 3 typom armii potworów.

BOBAS LĄDOWY
(ZIELONY)



BOBAS MORSKI
(NIEBIESKI)



BOBAS POWIETRZNY
(CZERWONY)



Celem gry jest tworzenie na tyle silnych armii potworów, aby mogły pożreć armie bobasów, gdy te zaatakują.

Bobasy będą atakować za każdym razem, gdy zostaną sprowokowane.

PROWOKOWANIE BOBASÓW

Aby sprowokować armię bobasów w swojej turze:

- 1 Nie wykonuj **ŻADNYCH AKCJI**.
- 2 Krzyknij „**PROWOKUJĘ!**”.
- 3 Wybierz jedną z armii bobasów, którą chcesz sprowokować (w tym przypadku jest to armia bobasów lądowych).
- 4 Odkryj stos sprowokowanej armii bobasów i zsumuj siłę poszczególnych kart.



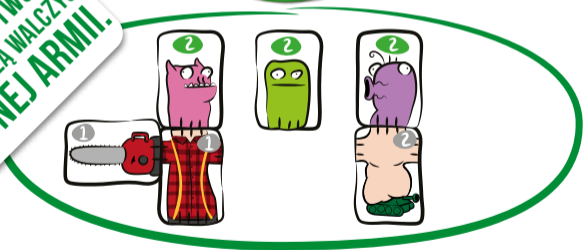
PROWOKOWANIE BOBASÓW

Sprowokowana armia bobasów zaatakuje WSZYSTKIE armie potworów tego samego rodzaju, które są na stole.

SPROWOKOWANO BOBASY
LĄDOWE



WSZYSTKIE POTWORY
LĄDOWE MUSZĄ WALCZYĆ
W JEDNEJ ARMII.



Wszystkie armie tego samego koloru na stole muszą walczyć!
Dotyczy to również armii gracza, który sprowokował bobasy!

PROWOKOWANIE BOBASÓW

Wygrywa najsilniejsza armia.

POTWORY WYGRYWAJĄ

Gracz z najsilniejszą armią potworów, która może pokonać bobasy, wygrywa bitwę i zbiera karty bobasów.



BOBASY WYGRYWAJĄ

Jeśli żaden z graczy nie jest w stanie pokonać armii bobasów, bobasy wygrywają. Przenieście je na stos kart odrzuconych.



W przypadku remisu wygrywają potwory.

PROWOKOWANIE – PRZYKŁAD



SPROWOKOWANO BOBASY
LĄDOWE

JEŚLI MASZ WIĘCEJ NIŻ 1 POTWORA
TEGO SAMEGO RODZAJU, TWORZĄ
ONE ARMIE.

GRACZ 2

MUSI WALCZYĆ

SILA ARMII
LĄDOWEJ 5

SILA
ARMII
LĄDOWEJ 4

GRACZ 1

SILA ARMII
LĄDOWEJ 0

NIE
WALCZY
(TO NIE POTWÓR LĄDOWY)

GRACZ 3

MUSI WALCZYĆ

SILA ARMII
LĄDOWEJ 7

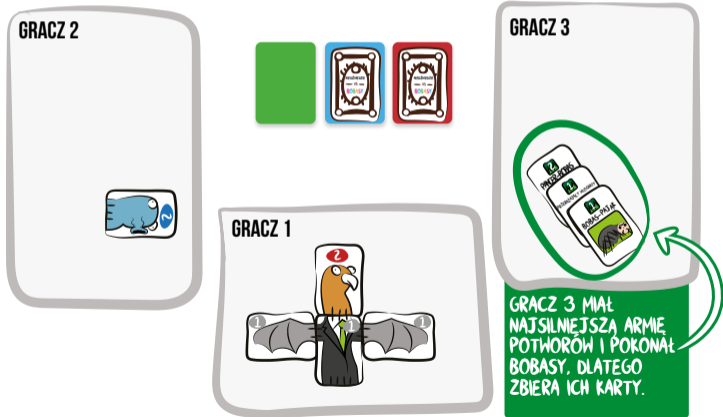
MA NAJWIĘCEJ
PUNKTÓW. WIĘC
ZWYCIĘŻA!

4
+
3

PROWOKOWANIE BOBASÓW – PO BITWIE

Wszystkie potwory i bobasy walczą tylko raz!

Po bitwie odrzućcie wszystkie karty potworów, które walczyły – niezależnie od tego, kto wygrał.



PROWOKOWANIE BOBASÓW – STRATEGIA

Jak widzisz, po sprowokowaniu bobasów ze stołu mogą zniknąć wielkie armie potworów.

Wykorzystaj to!

Możesz sprowokować armię bobasów, gdy uważasz, że Twoja armia potworów jest wystarczająco silna, by je pożreć – albo gdy chcesz zniszczyć armię innego gracza, zanim stanie się zbyt potężna.

PODPowiedź

Możesz sprowokować armię bobasów, nawet jeśli nie masz potworów danego rodzaju. To znakomity sposób, by zaszkodzić przeciwnikom!



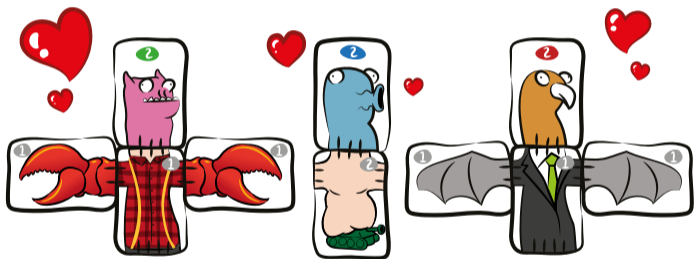
DO DZIEŁA

W ramach nauki kolejny gracz powinien sprowokować armię bobasów lądowych.

Nie ma bobasów lądowych? Sprowokujcie inną armię.

ZAGRAJMY

Nacieszcie się ostatnimi chwilami ze swoimi potworami.



Za chwilę zbierzemy wszystkie karty,
zakończymy rundę treningową i przyjdzie
CZAS UTRZEĆ NOSA KILKU BOBASOM.

ZAGRAJMY

Zbierz wszystkie karty od graczy i z maty do gry.

OTWÓRZ ZESTAW 2

Znajdziesz w nim dodatkowe bobasy i inne karty, które pomogą Ci budować jeszcze lepsze potwory albo szkodzić innym graczom. Aby poznać działanie danej karty, przeczytaj umieszczony na niej tekst.

GŁOWY NIEDŹWIEDZI

Zestaw zawiera 5 głów niedźwiedzi (karty z tęczą na górze). Póki co trzymaj je osobno.

To najsilniejsze, ale też najbardziej narażone na ataki karty w grze.

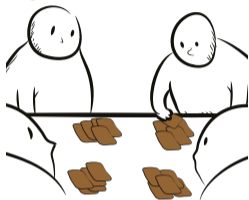
Głowy niedźwiedzi należą do każdego rodzaju potworów jednocześnie (lądowych, morskich i powietrznych), więc muszą brać udział w KAŻDEJ bitwie. Używaj ich z rozwagą.

NIEDŹWIEDŹ (TĘCZA)



PRZYGOTOWANIE

- 1** BARDZO DOKŁADNIE potasuj wszystkie karty.
- 2** Rozdaj każdemu graczowi 1 głowę niedźwiedzia.
(Pozostałe głowy wtasuj do talii).
- 3** Rozdaj każdemu graczowi kolejne 4 karty, aby wszyscy mieli na początek 1 głowę niedźwiedzia i 4 losowe karty.



Tak jak poprzednio odłóżcie wylosowane karty bobasów rewersem do góry na odpowiednie stosy na macie, a następnie dobrać nowe karty, by każdy miał ich 5.

- 4** Resztę talii podziel na 3 mniej więcej równe stosy dobierania, a następnie połóż je zakryte na macie do gry.



PRZEBIEG TURY

W SWOJEJ TURZE MOŻESZ WYKONAĆ 1 Z 3 CZYNNOŚCI.

PODEJMOWAĆ AKCJE

DOBIERZ ALBO ZAGRAJ KARTY
(WYKORZYSTAJ SWOJE AKCJE, JAK CHCESZ).



ALBO

PROWOKOWAĆ

ZAMIAST PODEJMOWAĆ AKCJE
SPROWOKUJ ARMIE BOBASÓW.



ALBO

GRZEBAĆ W ŚMIETNIKU

ZAMIAST PODEJMOWAĆ AKCJE
WYBIERZ KARTĘ ZE STOSU
KART ODRZUCONYCH I WEŹ JĄ NA RĘKĘ.



O TYM JUŻ WIESZ

TO COŚ NOWEGO

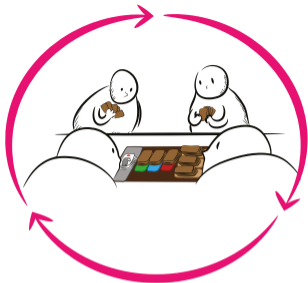
PAMIĘTAJ!

Jeśli wylosujesz kartę bobasa, musisz od razu położyć ją na odpowiednim stosie na macie. Dobranie i odłożenie karty bobasa liczy się jako 1 akcja.

ROZGRYWKA

ROZGRYWAJCIĘ RUNDY ZGODNIE Z KIERUNKIEM RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA.

Trening macie za sobą, więc nie musicie poświęcać 3 rund na samo tworzenie potworów.



PODPowiedź

Wybierz pasującą Ci strategię zagrywania i dobierania kart. Możesz od razu zacząć tworzenie potężnej armii potworów albo przez jakiś czas zbierać karty i czekać na rozwój wydarzeń.

Pamiętaj, że wygra ten, kto zje najwięcej bobasów!

JESZCZE CHWILKA! ZOSTAŁA JESZCZE STRONA!

KONIEC GRY

Po dobraniu ostatniej karty zwycięzcą zostanie gracz z największą liczbą punktów!

Aby policzyć zdobyte punkty, zsumuj wszystkie cyfry z kart pożartych przez siebie bobasów.



Gdy ktoś dobierze ostatnią kartę z ostatniego stosu, musi dokończyć swoją turę.

Następnie każdy gracz (łącznie z tym, który wziął ostatnią kartę) rozgrywa jeszcze 1 turę.



Nie musisz wykonywać wszystkich akcji w finałowej rundzie, jeśli nie chcesz.

TO ILE W KOŃCU JEST TYCH AKCJI?

Co prawda w rozgrywce treningowej wykonywaliście po 2 akcje na turę, aby nauczyć się grać, ale liczba akcji zależy tak naprawdę od liczby graczy.

2 GRACZY – 4 AKCJE NA TURĘ

3 GRACZY – 3 AKCJE NA TURĘ

4+ GRACZY – 2 AKCJE NA TURĘ

**TO WSZYSTKO.
KONIEC CZYTANIA...
CZAS ZAGRAĆ!**

JEŚLI BĘDZIESZ MIEĆ JAKIEŚ PYTANIA, ZAJRZYJ DO ARKUSZA
„CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA”.

DODATKOWA ZASADA

Uwielbiasz zasady i brakuje Ci jeszcze kilku? W takim razie dodaj do gry poniższą regułę.

APOKALIPSA

Gdy każdy skończy swoją rundę finałową, rozegrajcie ostateczną bitwę, podczas której typy bobasów i potworów nie będą miały znaczenia. Wszystkie pozostałe na stole armie bobasów połączą swoje siły i zaatakują wszystkich graczy. Gracz, którego połączone armie potworów będą najsilniejsze i zdolne do pokonania wszystkich bobasów, wygra bitwę i zbierze końcowe punkty. (W przeciwnym razie zwyciężą bobasy i nikt nie otrzyma punktów finałowych).

Pozostałe zasady walki nie ulegają zmianie.

RESET

Nowiutkie pudełko z grą zawiera 2 zestawy kart. Jeśli są już pomieszane, ale bardzo chcesz je rozdzielić, najprostszym sposobem na odtworzenie zestawów początkowych jest umieszczenie wszystkich głów, części ciała i bobasów w „Zestawie 1” (87 kart), a wszystkich pozostałych kart w „Zestawie 2” (20 kart).

Nie jest to może dokładnie taki sam podział, jak na początku, ale powinien wystarczyć.