

Matthew Grosso
Andy Patton

6-12 
10-40 



JAK WŚCIEKŁE PSY

Gangsterska gra, która niszczy przyjaźnie i zabija związki


LUCRUM
GAMES



TO MIAŁA BYĆ ŁATWA ROBOTA!

Skok na bank był przygotowany perfekcyjnie, ale najwyraźniej ktoś sygnął!

Gliniarze czekali na miejscu i nie negocjowali, tylko od razu zaczęli strzelać.

Kilku gangsterom udało się jednak uciec z łupem i dotrzeć do starego magazynu. Gliny najpewniej wiedzą o tym miejscu, więc łup trzeba jak najszybciej podzielić i wiać. Tym bardziej, że w oddali słychać wycie syren.

Pan Pink, Pan Brown, Pani Red, Pan Black i pozostali gangsterzy rozpoczną twarde negocjacje. Tu nie ma miejsca na sentymenty. Tu trzeba wiać.

Najlepiej z całym łupem tylko dla siebie!

OPIS GRY

JAK WŚCIEKŁE PSY to gra o szemranych interesach, nietrwałych sojuszach i zbrodni powodowanej żądzą bogactwa. Od 6 do 12 przebiegłych gangsterów (w dalszej części instrukcji będziemy nazywać ich również graczami) potajemnie negocjuje między sobą i w drodze głosowania decyduje, kogo nafaszerować solidną dawką ołowiu. Dozwolone są wszelkie możliwe formy komunikacji pomiędzy graczami: mrugnięcia, skinienia głową, nonszalanckie machnięcia kartą itp. Wszystko po to, by zgarnąć dla siebie cały łup.

Bądźcie jednak ostrożni! Jeśli ofiara nabierze podejrzeń, może przygotować zasadzkę!



Zawartość:

12 **kart tożsamości** wraz z plastikowymi podstawkami
(karty tożsamości przedstawiają tę samą postać po obu stronach)

12 **zestawów** – każdy zawierający **12 kart głosowania** – z rewersami w kolorze odpowiadającym poszczególnym kartom tożsamości (w skład każdego zestawu wchodzi **11 kart celu** oraz **1 karta zasadzki** w kolorze gracza)



80 **kart sztabek złota** o następujących wartościach:

- 3 punktów (26 kart)
- 4 punktów (43 karty)
- 5 punktów (11 kart)

2 **zestawy** składające się z 3 **kart podziału łupu**
(PÓŁ NA PÓŁ, KRADZIEŻ, BIERZ ZŁOTO I W NOGI)



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Ustalcie kto, jako ostatni, oglądał jeden z filmów Quentina Tarantino. Ten gracz, niczym Joe Cabot w filmie „Wściekłe psy”, przyznaje gangsterom pseudonimy – wręcza im **karty tożsamości** w określonym kolorze (np. **Pan Black** otrzymuje czarną kartę tożsamości, **Pan Pink** kartę różową itd.). Nie możecie się zamieniać! Jeśli nie podoba Wam się przyznany kolor, możecie protestować, ale to i tak nic nie da! Od teraz zwracajcie się do siebie tylko per **Pink**, **Red**, **Blue** itd.

- Wszyscy gracze umieszczają otrzymane **karty tożsamości** w podstawkach i ustawiają je przed sobą. **Karty tożsamości** powinny być widoczne dla wszystkich uczestników rozgrywki. Ustawcie je tak, by nikt nie miał wątpliwości, którym kolorem się posługujecie.
- Każdy gracz otrzymuje zestaw **kart głosowania** z rewersem w swoim kolorze. Z każdego zestawu należy usunąć kolory, które nie biorą udziału w rozgrywce (dotyczy to rozgrywek na mniej niż 12 osób).
- Potasujcie **karty sztabek złota** i utwórzcie z nich stos. Następnie połóżcie na środku stołu 4 karty z tego stosu **rewersem do góry** (gracze nie widzą wartości **sztabek złota**).
- Odłóżcie na bok obydwa zestawy **kart podziału łupu**. Będą one Wam potrzebne dopiero w późniejszym etapie gry.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra podzielona jest na rundy. Każda **runda** składa się z serii **głosowań** poprzedzonych prowadzonymi przez graczy **negocjacjami**. Znajdujące się na środku stołu **sztabki złota** staną się łupem graczy (lub jednego gracza), którzy przeżyją rundę (nie zostaną wyeliminowani).

Runda może skończyć się na trzy sposoby:

- (1) Przeżył wyłącznie jeden gracz i to on zabiera **wszystkie 4 sztabki złota**.
- (2) Przeżyło dwóch graczy, którzy muszą zdecydować, w jaki sposób dokonają **podziału łupu**.
- (3) Nie przeżył żaden z graczy – w takiej sytuacji **nikt nie otrzymuje 4 sztabek złota** leżących na środku stołu. **Zamiast tego**, ci gracze, którzy **NIE BRALI** udziału w ostatnim głosowaniu, otrzymują po **1 sztabce złota** z wierzchu **stosu tych kart**.



Uwaga: Jeżeli wszyscy gracze zginęli, wówczas na środku stołu pozostają te same **4 sztabki złota** i **nie należy dokładać nowych (sztabek złota) na początku kolejnej rundy**.

Gra kończy się po rundzie, w której **jeden** z graczy ujawni fakt posiadania **sztabek złota** o odpowiednio wysokiej łącznej wartości. Wymagana do zwycięstwa liczba punktów w rozgrywce dla **6-9** graczy to **25 punktów** (lub więcej), dla **10-12** graczy: **24 punkty** (lub więcej).

Jeśli kilku graczy (więcej niż jeden) osiągnie liczbę punktów wystarczającą do zakończenia gry, to **zwycięzcą** zostaje gracz posiadający **największą** liczbę punktów. Jeżeli okaże się, że **dwaj gracze** zgromadzili taką samą **największą liczbę punktów** – wówczas tacy remisujący gracze rozgrywają **dotodkowy podział łupu**. Może się zdarzyć, że **pierwszy podział łupu nie wyłoni jeszcze ZWYCIĘZCY GRY** – rozgrywajcie wówczas **kolejne**, dotąd, aż wyłonicie **jednego zwycięzcę**.

Uwaga: W sytuacji, gdy **obydwaj remisujący gangsterzy** zagrają w **dotodkowym podziale łupu** kartę **KRADZIEŻ**, pozostali gracze otrzymują po **1 sztabce złota**, w efekcie czego **zwycięzcą** może zostać gracz, który **nie uczestniczył** w **PODZIALE ŁUPU**.

W bardzo rzadkich przypadkach może dojść do sytuacji, w której **trzech lub więcej graczy** przekroczy pułap punktów wymaganych do zwycięstwa i jednocześnie będzie remisować. W takim przypadku należy rozgrywać **kolejne rundy gry**, aż do momentu, w którym **jeden gracz** zostanie zwycięzcą lub pozostanie **wyłącznie dwóch remisujących** graczy (wówczas rozgrywają oni **dotodkowy podział łupu** w taki sposób, jak opisano to powyżej).

NEGOCJACJE (POD I PONAD STOŁEM)

Przed każdym głosowaniem gracze prowadzą dyskusje, naradzają się, spiskują, zawiązują sojusze itp. – wszystko to w celu ostatecznego ustalenia, kto stanie się **ich celem** do odstrzału (zostanie wyeliminowany z obecnej rundy). Zalecamy, aby negocjacje nie trwały dłużej niż 90 sekund. Po upływie tego czasu gracze powinni wybrać i zagrać **karty głosowania**. Znalezienie się we właściwej (największej) grupie graczy jest **NIEZWYKLE** istotne. Gracze mogą używać **WSZELKICH** sposobów, aby dać do zrozumienia innym gangsterom, kogo obrali za **cel**. Komunikacja może mieć charakter otwarty lub utajony.

Możliwe jest wskazanie celu pod stołem, przelotne spojrzenie na jednego z graczy, szepty, rozmowy w osobnym pokoju, pisanie wiadomości SMS, spiskowanie, gdy akurat ktoś musiał odejść od stołu... **DOSŁOWNIE WSZYSTKO**. Jeżeli jednak potencjalna ofiara domyśli się, że może stać się **celem ataku**, będzie miała możliwość zagrania **karty zasadzki**, co będzie miało zabójczy efekt dla jednego z napastników. Uważajcie zatem i miejcie oczy i uszy szeroko otwarte!

POLICZMY GŁOSY

Po zakończeniu narad i zawiązaniu spisków przechodźcie do **głosowania**. Jest wielce prawdopodobne, że niektórzy z Was nie zdołali rozgryźć konspiracyjnych ustaleń i będą wahać się z oddaniem głosu. Właściciel niniejszej gry powinien wówczas „uprzejmie” poprosić ich o niezwłoczne podjęcie ostatecznej decyzji.

By wyeliminować przeciwnika (np. **Panią Red**), gracz kładzie przed sobą **kartę głosowania (rewersem do góry)** przedstawiającą kolor tego przeciwnika (w tym przypadku kartę z **Panią Red**). Nie ma ustalonej kolejności zagrywania **kart głosowania**. Dozwolona jest także zmiana podjętej już decyzji – jednak tylko **wtedy, kiedy wszystkie karty głosowania pozostają zakryte**. Po odkryciu **przynajmniej jednej takiej karty** zmiana decyzji nie jest już możliwa.

Uwaga: Jeżeli gracz podejrzewa, że może stać się **celem** ataku większej grupy graczy, może próbować się obronić. Zagrywa wówczas podczas głosowania **KARTĘ ZASADZKI** (zamiast **karty celu**).

Po tym jak wszyscy gangsterzy zegrali **karty głosowania**, należy je równocześnie odkryć i sprawdzić kto pozostaje w grze, a kto zaraz będzie „sztywny”.

Kto zostaje wyeliminowany z rundy po zakończeniu głosowania?

- (1) Gracz, na którego oddano najwięcej głosów.
- (2) Jeżeli największą liczbę głosów oddano na kilku graczy, wówczas wszyscy tacy gracze zostają wyeliminowani.
- (3) Dodatkowo ci gangsterzy, którzy nie oddali głosu na wyeliminowanych graczy (w punkcie 1. lub 2.), sami też zostają wyeliminowani.

Uwaga: Koniecznie zapoznajcie się z działaniem **karty zasadzki**, gdyż wprowadza ona pewne **zmiany** w procesie eliminowania graczy z rundy (szczegółowy opis znajdziecie na następnej stronie).

Każdy wyeliminowany gracz musi przewrócić swoją **kartę tożsamości** – oznacza w ten sposób, że nie będzie już uczestniczył w dalszej części trwającej właśnie rundy. **Na stole mogą STAĆ wyłącznie karty tożsamości graczy, którzy przeżyli.**

Przed pierwszą rozgrywką koniecznie zapoznajcie się również z przykładami znajdującymi się na następnej stronie.



Na **Panią Red** i **Pana Emeraldę** została oddana taka sama liczba głosów (po 3) – oboje zostają zatem wyeliminowani z tej rundy. Dodatkowo wyeliminowani zostają wszyscy gracze, którzy nie zagłosowali na powyższe cele (**Pan Pink**, **Pani Yellow** i **Pan Brown**). Tym samym rundę przeżyło tylko 5 z 10 graczy.

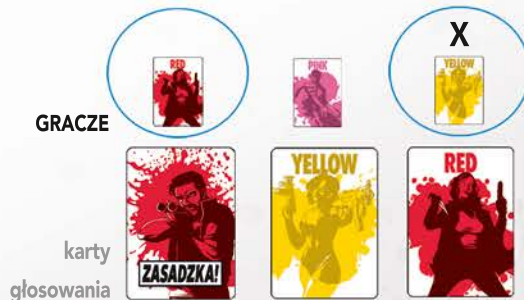


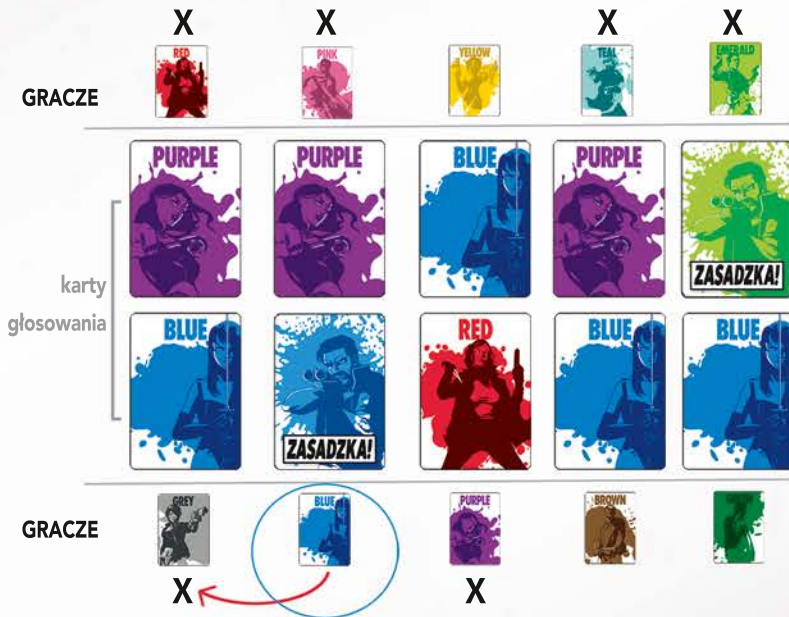
ZASADZKA

Jeżeli gracz otrzymał największą liczbę głosów (sam lub z innym graczem/graczami), ale zagrał **kartę zasadzki**, wówczas **POZOSTAJE w grze** (nie zostaje wyeliminowany) i bierze krwawy odwet na jednym ze swoich oprawców! **Wskazuje JEDNEGO gracza, który wziął go na cel w tym głosowaniu i eliminuje go z trwającej właśnie rundy.** Po tym graczu zostaje tylko krwawa plama na tylnym siedzeniu auta. Jeżeli jednak zagrał **kartę zasadzki** i **nie otrzymał** największej liczby głosów, wówczas... no cóż, strzela sobie w kolano i **eliminuje sam siebie** z dalszej rozgrywki w tej rundzie. Zdarza się najlepszym...

Uwaga: Karta zasadzki **NIE JEST** kartą celu i **NIE JEST WLICZANA DO LICZBY GŁOSÓW** przy ustalaniu, który z graczy otrzymał ich najwięcej.

W głosowaniu jest remis: oddano 1 głos na **Panią Red** i 1 głos na **Panią Yellow** (**karta zasadzki NIE JEST głosem**). **Pani Yellow** zostaje celnie trafiona i tym samym wyeliminowana z tej rundy. **Pani Red** gra natomiast dalej, gdyż zagrała **kartę zasadzki**. W tej chwili powinna wziąć krwawy odwet na jednym z graczy, którzy na nią głosowali. Ponieważ jednak głosująca na nią **Pani Yellow** została przed chwilą wyeliminowana, a nikt inny (poza nią) nie oddał głosu na **Panią Red** – dlatego nic się nie dzieje (dobrze jednak wiemy, że **Pani Red** odda strzał w leżące zwłoki). W grze pozostają **Pani Red** i **Pan Pink**.





Oddano 4 głosy na Panią Blue (**karta zasadzki NIE JEST głosem**) i 3 głosy na Panią Purple. Gracze, którzy nie zagłosowali na Panią Blue to... frajerzy, którzy zostają wyeliminowani z trwającej właśnie rundy. Pan Emerald także zostaje wyeliminowany, gdyż przygotował ZASADZKĘ, lecz nie otrzymał największej liczby głosów.

Pani Blue otrzymała najwięcej głosów, ale „wyczuła” przeciwników i zagrała **kartę zasadzki**. Wywija się śmierci i bierze odwet na **jednym** graczu spośród tych, którzy na nią zagłosowali. Wybiera Panią Grey, która najbardziej zażądała jej za skórę! Widziała „Kill Billa” chyba z 10 razy...
Wystarczyło jedno precyzyjne cięcie!

KARTY PODZIAŁU ŁUPU

Jeżeli w danej rundzie gry pozostało tylko dwóch graczy, muszą oni **PODZIELIĆ SIĘ ŁUPEM**.



Każdy z nich otrzymuje zestaw **3 kart podziału łupu**:



Sprawiedliwy podział łupu. Gracze zabierają po **2 sztabki złota**.



Próbujesz zgarnąć wszystkie **4 sztabki złota** dla siebie.



Bierzesz **1 sztabkę złota**, pozostawiając przeciwnikowi **3**.

PODZIAŁ ŁUPU

Obaj gracze (przez maksymalnie **30 sekund**) próbują uzgodnić, w jaki sposób podzielić łup i starają się przekonać rywala, że dotrzymają zawartego układu. Następnie wybierają jedną z **3 kart podziału łupu** i zagrywają ją przed siebie **rewersiem do góry**. Kiedy obydwaj są już pewni swojego wyboru, odwracają równocześnie zagrane karty i dokonują podziału łupu.



Uwaga: W przypadku zagrania przez obu graczy karty **KRADZIEŻ** – zostają oni z pustymi rękami (żaden z nich nie otrzymuje **sztabek złota**), a leżące na środku stołu **4 sztabki złota** pozostają tam na następną rundę.

Wszyscy pozostali gracze (wcześniej wyeliminowani) otrzymują po 1 sztabcie złota z wierzchu stosu tych kart.

Uwaga: Z kolei w przypadku zagrania przez obu graczy karty **BIERZ ZŁOTO I W NOGI** – otrzymują oni **po 1 sztabcie złota** ze środka stołu. Na stole pozostały zatem **2 sztabki** i należy teraz położyć obok nich **2 kolejne sztabki złota** ze stosu, gdyż każda runda musi rozpoczynać się z **4 sztabkami złota** umieszczonymi na środku stołu.

Na koniec rundy, bez względu na to, w jaki sposób doszło do jej zakończenia, wszyscy gracze sprawdzają łączną wartość posiadanych przez siebie **sztabek złota**. Sztabki mają wartości od 3 do 5 punktów, zatem przeważnie do zwycięstwa będziecie ich potrzebować od 6 do 8.

ZWYCIĘZCĄ zostaje gracz, który zebrał sztabki złota o łącznej wartości przynajmniej **25 punktów** (lub przynajmniej **24 punktów** w przypadku gry w **10-12 osób**). Jeżeli nie ma wśród Was takiego gracza, wówczas rozpoczniecie nową rundę – ponownie ustawcie przed sobą swoje **karty tożsamości**, załadujcie magazynki i przejdźcie do kolejnych krwawych negocjacji. O ile jeszcze jakimś cudem nie zaczęliście...

Autorzy gry: Matthew Grosso i Andy Patton

Ilustracje: Hinchel Or z Gunship Revolution & Sababa66

Podziękowania dla: Carrie Seltzer, Matthew O'Malleya, Kevina i Lauren Barefootów, Setha Hoppera, Jamesa Broscha, Nicka Kruse, Garricka Mercera, Bena Rosseta i Table Treasure Games.

Tłumaczenie na język polski: Łukasz Gralak

Korekta: Krystian Łukaszewski i Krzysztof Wasyliszyn

Konsultacje: Tomasz Międzik i Bartosz Chlebicki

Skład wersji polskiej: Łukasz Kempiański



©2016 Smirk & Dagger Games.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

S&D 0062

LG LUCRUM
GAMES

Dystrybucja: Wydawnictwo Lucrum
ul. Podwale 47, 43-300 Bielsko-Biała

Zamówienia hurtowe:

lucrum@lucrum.pl
tel. 33 812 69 90

Dołącz do nas:

[f](https://www.facebook.com/lucrumgames) /lucrumgames
www.lucrumgames.pl