

2M  
3D

# KONIK INSTRUKCJA



# MORRSKI

CZYLI KTO ZOSTANIE  
Z MUTACJĄ?



Gra jest kierowana do Fanów kampanii „O Dwóch Małych z Trzema Dużymi” (2M3D) z Trzema Dużymi (2M3D) rozegranej na kanale filmowym Baniak Baniaka. Jesteśmy pewni, że będziecie się dobrze

minając swoich ulubionych bohaterów i ich przygody. My na pewno mieliśmy świetną zabawę przy tworzeniu tej gry.

Dziękujemy wszystkim testantom za poświęcenie nam swoich wieczorów. Dzięki Waszej pomocy nie skończyliśmy z chorobami psychicznymi, a tylko kilkoma punktami obędu.

**Autorzy gry:** Michał „Baniak” Banka i Justyna „NeMi” Wyglądala

**Korekta:** Joanna Korytko

**Ilustracje:** Szymon „Off” Łoparka i Justyna „NeMi” Wyglądala

**Projekt i skład:** Krzysztof „Hassan” Gawryłek i Paulina Kieślinska

**Logo 2M3D:** Daniel „Lewy” Lewandowski i Paulina Kieślinska



Nazwa karty

Obrazek (duh!)

Treść aktywacji i zmiany zasad

Nazwa aktywacji

Epicki cytat

## KONIK MORRSKI, CZYLI KTO ZOSTANIE Z MUTACJĄ?

### INSTRUKCJA

Konik Morrski jest grą karcianą przeznaczoną dla przynajmniej dwóch osób, choć im więcej grających, tym jest ciekawiej. Inspiracją dla twórców były sesje RPG o nazwie „O Dwóch Małych z Trzema Dużymi” rozegrane na kanale filmowym Baniak Baniaka.

Zawartość pudełka to niniejsza instrukcja oraz 54 karty, choć w grze wykorzystuje się tylko 52 (patrz **Przygotowanie do gry** pkt. 1).

**Na czym polega gra?** Każdy gracz stara się pozbyć kart ze swojej ręki (zwanej także talią) poprzez łączenie ich w pary (zwane dalej parowaniami). W swojej kolejce dobiera jedną kartę od wybranego gracza i jeśli posiada drugą taką samą w swojej ręce, może je sparować i wyłożyć na stół.

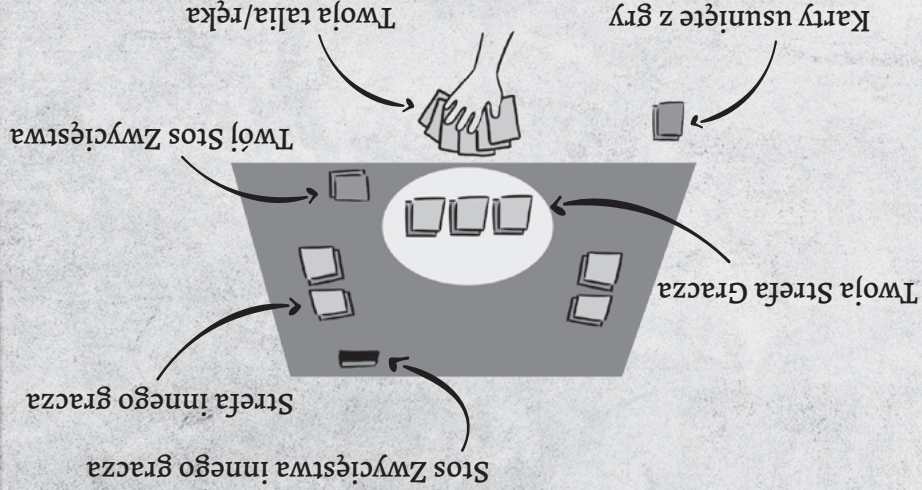
**Parowanie** to połączenie dwóch kart o takiej samej nazwie, czyli stworzenie pary i wystawienie jej do własnej Strefy Gracza. Sparowane karty są widoczne, czyli należy je kłaść na stole awerssem do góry. Pary można następnie aktywować według zapisanych na nich zasad.

**Uwaga!** Nie można sparowanych kart od razu przenieść do Stosu Zwycięstwa. Należy dokonać ich aktywacji.

**Aktywacja.** Gdy para znajduje się w Strefie, może zostać aktywowana w kolejce posiadającego ją gracza w dowolnym momencie. W swojej kolejce można dokonać dowolnej liczby aktywacji. Po wprowadzeniu do gry zmian wynikających z aktywacji para zostaje zakryta i przeniesiona na Stos Zwycięstwa posiadającego ją gracza, rewerssem do góry.

**Uwaga!** Daną parę można aktywować tylko jednokrotnie.

## JAK WYGLĄDA STÓŁ?



Aktywacja musi być możliwa do przeprowadzenia. Na przykład, w pojedynku *Diego* jeden gracz musi mieć więcej kart niż drugi, a aktywując *Ye-Heshę*, musisz posiadać przynajmniej dwie karty, by móc je przetasować.

**Stos Zwycięstwa** to miejsce na stole, gdzie wędrują pary po Aktywacji rewersem do góry (patrz: **Jak wygląda stół?**)

**Celem gry** jest zdobycie jak najwyżej liczby punktów z par na Stosie Zwycięstwa, poprzez pozbycie się wszystkich kart z ręki i aktywowanie ich przed końcem gry.

#### PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Upewnij się, że w talii znajduje się tylko jedna karta *Konika Morrskiego* i jedna *Szczurołudzi*. Nadmiar należy odłożyć. Stanowi zapas na ewentualne ich uszkodzenie lub zgubienie.

2. Przetasuj i rozdaj wszystkie karty uczestnikom. Nie przyjmuj się, jeśli niektórzy dostaną ich więcej. Każdy gracz zapoznaje się z otrzymanymi kartami, układając je w dowolnej kolejności w wachlarz. Nie należy pokazywać kart innym uczestnikom.

**Uwaga!** Po ułożeniu kart w dłoni nie można zmieniać ich kolejności lub tasować.

3. Grę rozpoczyna gracz, na którym zakończono rozdawanie kart.

#### PROWADZENIE ROZGRYWKI

**Etap 1: Rozpoczęcie kolejki i parowanie kart.** Jeśli gracz posiada w swojej talii dwie karty o tej samej nazwie, może je teraz spatrować, kładąc przed sobą w swojej Strefie Gracza. Jeśli nie chce dokonać parowania lub nie posiada na ręce par, ten etap jest omijany. W tym etapie może dokonać tylko jednego parowania.

**Etap 2: Dobranie karty od wybranego**

**gracza.** Gracz dobiera losową kartę od innego uczestnika i dokłada ją w dowolne miejsce w swojej talii w taki sposób, by inni gracze mieli możliwość zobaczenia, gdzie nowa karta się znalazła. Nie może przetasować swojej talii lub zmieniać położenia innych kart. Nie można spasować dobierania lub ominąć tego etapu – należy dobrać kartę.

**Etap 3: Drugie parowanie kart.** Jeśli po dobraniu gracz posiada karty do parowania, może teraz tego dokonać, choć nie jest to wymagane. Jeśli nie posiada par w swojej talii, może ominąć ten etap, kończąc kolejkę i oddając ją graczowi po lewej stronie. W tym etapie także może dokonać tylko jednego parowania.

#### KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy w rękach graczy znajduje się łącznie mniej kart niż jest uczestników. Każda para na Stosie Zwycięstwa jest liczona jako 1 punkt. Karty w taliach oraz pary ze Stref Graczy nie biorą udziału w liczeniu punktów.

Wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów.

#### DODATKOWE ZASADY DO KART

Jeśli wszystkie karty *Paulusa* zostały już spatrowane, można usunąć z gry *Szczurołudzi*, choć nie jest to obowiązkowe.

Aktywacja *Gieselbrechta* – *Apologety*

jest możliwa tylko po wprowadzeniu wszystkich zmian wynikających z aktywacji

wybranej pary. Może zaistnieć sytuacja, gdy *Gieselbrecht* – *Apologeta* zostanie usunięty ze Strefy Gracza, zanim ten zdąży go aktywować.

Jeśli *Thronri* (dowolny) lub *Kurt* – *Szampierz* trafią z jakiegoś powodu na Stos Zwycięstwa (np. poprzez *Gnushor*), gwarantują posiadającemu ich graczowi po 1 punkcie zwycięstwa na koniec gry. Aktywując *Pancho* nie uzyskujemy dwóch aktywacji innej karty, a podwójny jej efekt. *Gieselbrecht* – *Uczeń czarodzieja* może wciąż anulować pełne działania takiej wzmocnionej aktywacji, nie tylko jej jedną część.

Jeśli aktywując *Pancho*, gracz wybrał *Glorię*, może ona zamrozić jednego gracza na dwie kolejki albo dwóch uczestników na jedną.

**Uwaga!** Zasady zapisane na kartach są nadrzędne względem reguł z instrukcji.

#### BOHATEROWIE NIEZALEŻNI.

##### CZYLI WERSJA DLA DWÓCH GRACZY

Jeśli uważacie, że jest was za mało (np. dwoje), możecie skorzystać z trybu gry z Bohaterem Niezależnym (zwanym także BN-em). Staje się nim dodatkowe miejsca dla nieistniejącego gracza, czyli talia, której żaden uczestnik nie będzie trzymał w ręku.

#### ZMIANY ROZGRYWKI

1. Karty są rozdawane na dodatkowy stos (jeden lub więcej, w zależności ilu BN-ów wprowadzamy)

2. Nie przeglądamy kart BN-a, lecz układamy w równy stos (nie w wachlarz) rewersem do góry.

3. Dobieranie karty od BN-a zawsze oznacza wybranie karty znajdującej się na szczycie jego stosu.

4. Gdy przychodzi kolej BN-a, nie wykonujemy za niego żadnych etapów kolejki. BN nigdy nie bierze kart.

5. Jeśli BN otrzyma nową talię (np. poprzez aktywację *Aramdii*), należy z niej stworzyć stos.

6. Bohater Niezależny nie ma Stosu Zwycięstwa, Strefy Gracza i nie może przetrzymać więcej sparowanych kart. Nie może także aktywować par.

7. Za każdym razem, gdy BN otrzymuje jedną lub więcej kart, należy przetasować jego stos.

#### ZMIANA ZASAD KART

*Gloria* nie może wybrać BN-a, by stracił kolejkę.

Gdy BN otrzyma *Konika Morrskiego*, należy przetasować jego stos.

*Paulus* – *Gichy lider* nie może wybrać BN-a jako gracza, który ma dobierać kartę.

Po aktywacji *Hansa* – *Kapitana* nie można przekażać par BN-owi (jest omijany).

Można zmusić do ujawnienia całego jego stosu *Bodgym* – *mistrzem Shao Li*.

Po aktywacji *Gniewa* – *Martwego herolda* nie można wybrać BN-a.

Gra kończy się, gdy łącznie w rękach graczy i stosach BN-ów znajduje się mniej kart niż jest uczestników (BN-i są także brani pod uwagę). Bohater Niezależny może przegrać z powodu posiadania *Konika Morrskiego*.

