



# Stwory z OBORY

## Instrukcja



*Twoja wioskę znów nękają krwiożercze bestie. Słynni zabójcy potworów popadli w nałogi i rzucili wszystko w diabły. Na rycerzy w Iśniących zbrojach też nie można liczyć, to nie ta bajka. Chwytaj za widły i bierz sprawy w swoje ręce. Ubij setki potworów i... chwila, chwila, ktoś powiedział, że trzeba będzie zabijać?*

*Jako wieśniak o niepohamowanym pragnieniu sławy wyruszasz w drogę, by stać się najślynniejszym Zabójcą Potworów. Po co jednak za każdym razem nadstawiać karku? Upozoruj atak potwora na niczego nieświadome sioło, przebijając się za Stwora z Obory. Później wystarczy się trochę poszamotać w krzakach albo poobijać za stodołą i wyjść z szarpaniny cało – jako bohater!*

*Ale uważaj, nie tylko Ty chcesz zostać słynnym zabójcą potworów. Inni wieśniacy, zazdrośni o Twoją chwałę, zrobią wszystko, aby Cię upokorzyć i odebrać Ci wieniec laurowy. Będą tworzyć fałszywe zlecenia, podkładać świnie, dokarmiać bestie, demaskować oszustwa. Słowem – spróbują zmieszać Cię z błotem, by samemu zdobyć większą sławę.*

*Chwytaj za widły, pora wyruszyć na gościniec!*

### Zawartość gry

- 10 kart postaci
- 18 kart Targowiska
- 43 karty Wioski
- 36 kart Gościńca
- 1 karta zagrywki
- 1 karta pomocnicza
- specjalna kostka do gry
- 24 żetony zdrowia
- 36 żetonów sławy
- 6 żetonów zwycięstwa
- 42 żetony miedzaków

### Cel gry

Celem gry jest zgromadzenie 7 punktów sławy. Punkty sławy zdobywa się, pokonując potwory lub tworząc zlecenia.



## Przygotowanie

Rozdziel karty na trzy talie:



Targowisko    Wioska    Gościniec

Wszystkie talie dokładnie przetasuj i ułóż zakryte obok siebie w pokazanej wyżej kolejności. Nad taliami pozostaw miejsce na stopy kart odrzuconych. Po lewej stronie talii Targowiska wyłóż 3 odkryte karty z tej talii.

Każdy gracz losuje 2 karty postaci. Zapoznaj się z ich unikatowymi predyspozycjami i wybierz 1 postać. Kartę postaci połóż przed sobą. Drugą kartę odwróć i połóż obok, po lewej stronie karty

postaci. Od tej pory będzie ona reprezentować statystyki postaci. W dolnej części tej karty połóż 3 żetony zdrowia, a w górnej umieść 1 żeton sławy na dowolnym polu z gwiazdką (nie na polu z koroną).

Każdy gracz otrzymuje 1 miedziaka (Alojz otrzymuje 3, a Gienek zamiast miedziaka otrzymuje punkt sławy). Połóż miedziaka nad kartą postaci.

Każdy z graczy dobiera 4 losowe karty Wioski (Ruda dobiera 6 kart). To będzie ręka gracza. Jeśli chcesz, możesz wymienić 1 kartę. W tym celu odłóż niechcianą kartę na spód talii Wioski i zabierz 1 nową z wierzchu.

**Wskazówka:** Najlepiej wymienić kartę, która się powtarza. Im więcej możliwości na początku gry, tym lepiej.



- 1 Punkty zdrowia
- 2 Punkty sławy
- 3 Unikalna cecha postaci
- 4 Dodatkowa siła postaci
- 5 Zyskasz dodatkową siłę, gdy zgromadzisz 2 punkty sławy w danym kolorze

**Postać gotowa do gry!**

Po prawej stronie karty postaci zostaw miejsce na 2 karty ekwipunku i 1 zakrytą kartę eliksiru. Jest to maksymalna liczba kart ekwipunku i eliksirów, jaką może dysponować postać (Jednoręki Fred może mieć tylko 1 broń). Postacie rozpoczynają grę bez ekwipunku (z wyjątkiem Siergieja).

**W trakcie gry możesz mieć nieograniczoną liczbę miedziaków i kart na ręce. Nie możesz natomiast mieć więcej punktów zdrowia niż na starcie.**

Na środku stołu potrzebna będzie wolna przestrzeń na zagrywanie kart. Od tej pory będziemy nazywać to miejsce Polem Walki. Każdy gracz powinien mieć łatwy dostęp do Pola Walki.

Niewykorzystane żetony tworzą wspólną pulę. Najbardziej chciwy gracz może pełnić funkcję bankiera i wydawać wszystkim graczom żetony w czasie gry.



Przykładowe rozłożenie dla 3 graczy

## Skrócony opis kart

W talii Gościńca napotykać będziesz potwory w 3 klasach oznaczonych kolorami: **plugawe – czerwony, leśne – zielony i magiczne – niebieski.**

Talia Targowiska zawiera bronie w tych samych kolorach. Również w talii Wioski, której karty tworzą rękę gracza, znajdziemy wiele przedmiotów z premią w tych 3 kolorach. Zazwyczaj kiedy zagrywamy kartę, musi ona pasować kolorystycznie do potwora.

**Wyjątkiem są karty specjalne: żółte i czarne. Możecie je zagrywać do dowolnego koloru (coś jak jokery).**

**Uwaga! Gdy zostanie zagrana czarna karta, reszta zagranych kart traci ważność.** Wszystkie

karty z ręki gracza są jednorazowe, w przeciwieństwie do broni w talii Targowiska. Dokładniejszy opis kart znajduje się na końcu instrukcji.

U dołu kart postaci opisane są unikalne cechy. U większości postaci w prawym dolnym rogu znajduje się również symbol dodatkowej siły w określonym kolorze (wyjątkiem są Otto i Genek).

Opisy fabularne na kartach budują wiejski klimat gry, ale nie mają wpływu na jej zasady.

Polecenia na kartach skierowane są do osoby, która ma i zagrywa daną kartę. Czyli jeśli na karcie, którą trzymasz i zagrywasz, jest napisane: „Wybierasz kolor walki”, to kolor wybierasz właśnie TY, nikt inny.

## Rozgrywka

Tury graczy przebiegają zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz, który ogarnia zasady. Jeśli nikt nie ogarnia, wybierzcie sołtysa, który rozpocznie grę.

**Kolejność akcji w turze gracza:**

- 1 Targowisko** – możesz kupić którąś z 3 wyłożonych kart ekwipunku (akcja opcjonalna).
- 2 Wioska** – dobrać kartę z wierzchu talii Wioski.
- 3 Gościńiec** – odkryj kartę z wierzchu talii Gościńca i walcz lub utwórz zlecenie na potwora.

Jeśli uważasz, że masz za mało kart, możesz powtórzyć akcję Wioska **zamiast** akcji Gościńiec. Twoja tura się kończy.



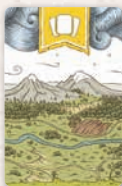
## Targowisko

Jeśli masz odpowiednią liczbę miedzaków, możesz (ale nie musisz) odwiedzić Targowisko reprezentowane przez 3 odkryte karty. Tutaj możesz zakupić aktualnie dostępny ekwipunek: bronie lub eliksiry. Po kupieniu karty zastępujesz ją nową ze stosu kart Targowiska. Ceny umieszczone są w prawym górnym rogu karty. Kupowany ekwipunek musi zostać natychmiast wyposażony (położony obok postaci). Możesz

mieć maksymalnie 2 karty broni i 1 zakrytą kartę eliksiru. Jeśli masz już pełny ekwipunek, przed kupnem nowego musisz zwolnić miejsce, odrzucając wyposażone karty (wyjątkiem jest eliksir „Potjon”, który można zużyć od razu mimo pełnego ekwipunku). Odrzucaną broń możesz oddać lub sprzedać innemu graczowi za dowolną umówioną kwotę. Jeśli odłożysz ekwipunek na stos kart odrzuconych, nie otrzymujesz żadnej zapłaty. W swojej turze możesz zakupić tyle sprzętu, na ile wystarczy Ci miedziaków. Śmiało, szastaj forszą na prawo i lewo!

Dodatkowo za 4 miedziaki możesz przekupić motłoch i otrzymać 1 punkt sławy. W danej turze możesz kupić maksymalnie 1 punkt sławy.

**Nie możesz kupić ostatniego, zwycięskiego punktu.**



## Wioska

Dobierz 1 kartę Wioski i dodaj ją na rękę. Nie pokazuj karty innym graczom. Jeśli potrzebujesz więcej kart, możesz zabrać dodatkową kartę Wioski, ale wtedy pomini ostatnią akcję: Gościńiec.



## Gościńiec

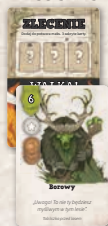
Dobierz 1 kartę z wierzchu talii Gościńca. Połóż ją odkrytą na polu walki. Możliwości są dwie:

- **Wylosowana karta to wydarzenie:** odczytaj ją publicznie i zrealizuj wydarzenie, po którym nastąpi koniec tury. Wylosowane wydarzenie dotyczy gracza, który odkrył kartę.
- **Wylosowana karta to potwór.** Jeśli natrafisz na potwora, musisz zdecydować, co robisz.

O ile czujesz się na siłach, możesz walczyć (patrz: Walka). Oczywiście nie musisz tego robić. Czasem lepsze okaże się małe oszustwo (patrz: Zlecenie). Swoją decyzję oznajmiasz przy pomocy karty zagrywki. Jeśli decydujesz się na walkę, kładziesz kartę potwora na górnej połowie karty zagrywki. Jeśli decydujesz się na zlecenie, to zakrywasz dolną połowę karty zagrywki.



## Zlecenie



## Walka

### Przygotowanie

Oznajmij innym graczom, że walczysz.

Gracze, żeby utrudnić Ci walkę z potworem, mogą (ale nie muszą) zagrać 1 zakrytą kartę z ręki do potwora na polu walki.

Wybierz tylko 1 kartę, która zostanie odkryta i uwzględniona w walce (jeśli jakieś zostały zagrane).

Wybraną kartę połóż obok potwora.

**Reszta (czyli niewybrane karty) wraca do właścicieli.**

Zagraj karty z ręki, aby wzmocnić siłę swojej postaci. Są to premie jednorazowe (obowiązują tylko podczas danej walki). Muszą zostać zagrane przed rzutem kością.

Kładziesz je obok swojej postaci.

Jako premii dla postaci nie można stosować kart specjalnych (np. „Przebranie +1”, „Wampir”, „Hiena”).

### Wskazówka dla graczy, którzy akurat nie walczą:

Jakie karty najlepiej dorzucać do walki innych graczy? Najlepiej dorzucać czarne oraz żółte karty specjalne („Świnie”, „Hiena”, „Na krzywy ryj”, „Wampir”). Są to karty uniwersalne i pasują do każdego koloru. Nigdy nie mają dla nas negatywnych efektów. Jest to też najlepszy moment na zagranie kart „Ustawka” i „Mój ci on”, pamiętaj jednak, aby dobrze przemyśleć to zagranie. Czasem warto zagrać przebranie Stwora z Obory, zwłaszcza to z premią. Uważaj jednak: jeśli przebranie zostanie pokonane, tracisz 1 punkt zdrowia. Można też zagrać zwykłe premie, aby po prostu utrudnić walkę innemu graczowi.

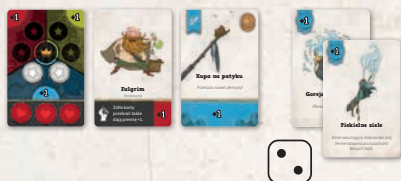


## Określenie siły

Walka odbywa się w określonym kolorze pomiędzy postacią gracza a kartami na polu walki (z wyjątkiem „Ustawki”, patrz: Karty specjalne).

Aby pokonać potwora, Twoja siła w danym kolorze musi być większa lub równa sile przeciwnika.

Siłę gracza określają: premie postaci + wyposażona broń + premie z kart z ręki + rzut kością.



Siła tej postaci w walce z niebieskim potworem to 6: 1 punkt za punkty sławy, 1 punkt za posiadaną broń, 2 punkty za zagrane karty i 2 punkty wyrzucone na kości.

Siła potwora/przebrania jest stała, określona przez kartę potwora. Może być powiększona o dodane karty.



Siła tego stwora to 5: 4 punkty z karty potwora i 1 punkt z zagranej przez innego gracza uniwersalnej karty specjalnej.

## Rzut kością

Decyduje o przegranej lub wygranej. Aby wygrać, suma siły gracza musi być wyższa lub równa sile kart potwora/przebrania. Można wyrzucić liczbę od 1 do 5 lub 4.

Niefortunny rzut możemy raz na walkę przerzucić.

## Niszczenie karty

Na kostce zamiast 6 oczek znajduje się ikonka niszczenia karty. Po wyrzuceniu 4 w pierwszej kolejności odrzucamy jedną kartę dodaną do potwora i rzućmy jeszcze raz. Jeśli nie ma dodanych kart, automatycznie wygrywasz (nawet jeżeli potwór jest o wiele silniejszy). Niszczenie karty nie działa na karty czarne, jak np. „Mój ci on” lub „Ustawka”.

## Przerzut kości

Jeśli nie spodoba Ci się Twój rzut kością albo wynik innego gracza (tak, można być wrednym), możesz go anulować. W tym celu musisz mieć punkt sławy, który w zamian oddajesz do puli nagród na arenie. Zwycięzca zgarnia całą pulę wraz z dodanymi punktami sławy. Kość możesz przerzucić tylko raz na turę (swoją lub innego gracza). Mówiąc krótko, w trakcie jednej walki każdy gracz jeden raz może zażądać przerzucenia kości (oprócz gracza Otto, który może dwa razy zażądać przerzucenia kości – płacąc za każdym razem 1 punkt sławy).



## Wynik

**Przegrana** – tracisz 1 punkt zdrowia

**Wygrana** – zgarniasz całą pulę z pola walki

## Pula nagród

Pulę określają ikonki sławy i miedzaków po lewej stronie wszystkich kart na polu walki. Do puli nagród wliczają się także punkty sławy oddane w zastaw za przerzucenie kości. Wygrane punkty sławy przydzielamy do pustego pola, tuż obok już leżących punktów sławy, ale niezależnie od koloru, w którym odbywała się walka.



## Pozostałe zasady w walce

Po walce wszystkie karty na polu walki oraz zagrane premie lądują na odpowiednich stosach kart odrzuconych. Turę zaczyna kolejny gracz.

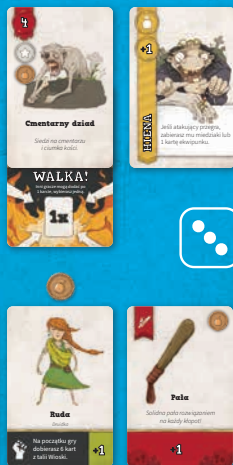
Gracz, który atakuje, może skorzystać z eliksirów w dowolnym momencie walki.

Gdy jakiś gracz do Twojej walki zagrał „Przebranie”, to gdy:

- wygrasz: zgarniasz pulę, a ten gracz traci życie,
- przegrasz: tracisz życie, a ten gracz zgarnia pulę.

## Przykładowa walka 1:

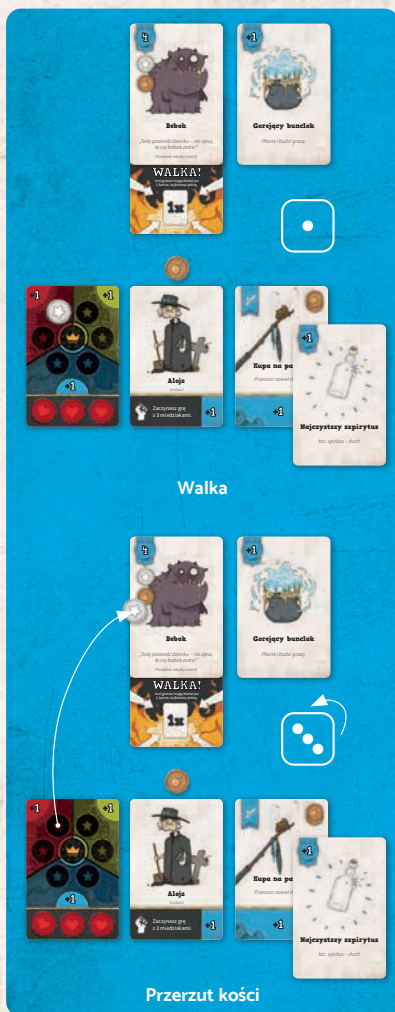
Wylosowałeś czerwonego potwora o sile 4. Twoja postać ma broń czerwonego koloru +1. Nie masz w swojej talii innych czerwonych kart z premią. W teorii wystarczy wyrzucić kością co najmniej 3 oczka. Kartą zagrywki oznajmiasz walkę! Teraz inni gracze mają czas na zagranie karty. Na stole pojawiły się 2 zakryte karty innych graczy. Wybierasz jedną z nich, odkrywasz kartę „Hiena” (kolor żółty – uniwersalny). Siła potwora zwiększa się do 5. Teraz musisz wyrzucić co najmniej 4 oczka. Rzucasz kością. Wypadły 3 oczka. Przegrywasz, chyba że anulujesz rzut, dając w zastaw punkt sławy (patrz: Przerzut kości). W innym wypadku tracisz punkt zdrowia. Gracz, który zagrał „Hienę”, może sobie pogratulować i ograbić Twoje zwłoki (działanie karty „Hiena”).





## Przykładowa walka 2:

W talii wydarzeń natrafiliście na niebieskiego potwora z siłą 4. Jego skarb to 1 punkt sławy i 1 miedziak. Twoja postać ma premię +1 przeciwko niebieskim potworom, wyposażoną broń +1 oraz ukrytą w talii gracza kartę premii +1 w tym samym kolorze. Teoretycznie nie musisz nawet rzucać, aby wygrać walkę. Oznajmiasz innym graczom, że walczysz. Momentalnie inny gracz dogrywa 1 kartę. Nikt inny nie dorzucił karty, więc wybierasz jedyną, która pojawiła się na stole. Okazuje się, że jest to karta z premią +1 (niebieska). W tym momencie walczysz przeciwko potworowi z siłą 5. Musisz wyrzucić co najmniej 2 oczka (łatwizna, potrzyмай mi piwo). Rzucasz. Wypada 1 oczko! Nie możesz pogodzić się z przegraną, więc oddajesz 1 punkt sławy do puli, aby przerzucić kość. Rzucasz drugi raz. Tym razem wypadają 3 oczka. Inni gracze także mogliby anulować Twój rzut kością, ale nie ma to większego sensu, jeśli nie walczysz o 7. punkt sławy. Przecież nadal masz dużą szansę na wygraną. Jedynie 1 oczko oznacza, że przegrywasz. Zgarniasz całą pulę, czyli 2 punkty sławy (w tym jeden Twój) i 1 miedziaka.



## Zlecenie

Jeśli uznasz, że nie masz większych szans w walce albo że intryga przyniesie Ci większą korzyść, możesz inaczej wykorzystać napotkanego potwora.

### Przygotowanie:

Oznajmij, że jest zlecenie na potwora. Połóż obok niego maksymalnie 3 zakryte karty z ręki (możesz też nie dokładać żadnej karty). Karty powinny (ale nie muszą) być w tym samym kolorze co potwór. Karty, które nie pasują kolorystycznie, nie są brane pod uwagę (z wyjątkiem kart specjalnych – żółtych i czarnych). Kombinacje dodanych kart mogą być różne.

### Podstawowe zagrywki:

- **Dodanie przebrania** – od tej chwili potwór to Stwór z Obory, czyli przebrany wieśniak. Jeśli nikt nie walczy albo reprezentowany przez Ciebie przebieraniec wygra, zgarniasz pulę nagród. Jeśli Stwór z Obory zostanie pokonany, tracisz życie. W tym wypadku warto dodać jak najwięcej premii.

Gracz, który zagrał przebranie, nie dolicza do Stwora z Obory premii ze swoich kart ekwipunku ani premii postaci. Liczą się tylko karty na polu walki.



Istnieje też możliwość oszustwa. Możesz zagrać kartę przebrania w prawidłowym kolorze i 2 losowe karty w innym. Trzy zakryte karty mogą przestraszyć napastników i w łatwy sposób zgarniesz pulę nagród. Pamiętaj, że w tym wypadku tracisz wszystkie zagrane karty.

### UWAGA!

Bardzo istotne jest, żeby na początku gry zrozumieć zasadę działania przebrań. Zagrywając kartę przebrania do potwora, zamieniamy go w Stwora z Obory.

- **Dodanie świni** – podkładasz komuś świnię. Walka się nie odbywa. Realizujesz działanie karty.



Świnia kasuje działanie innych kart.

- **Dodanie karty specjalnej („Na krzywy ryj”, „Wampir”, „Hiena”)** – odpowiednio zagrane mogą przynieść Ci korzyść. Upewnij się, czy potwór ma być łatwy do pokonania czy trudny. Uważaj, żeby nie przestraszyć innych aż 3 kartami. W przypadku kiedy nikt nie walczy, a Ty nie dodałeś przebrania, nic nie zyskasz, a karty przepadają (ładują na stosie kart odrzuconych).



Po dodaniu maksymalnie 3 zakrytych kart pytasz innych graczy, czy walczą. Gracz, który pierwszy zgłosi się do walki, podejmuje wyzwanie. Jeśli zgłosi się kilku, wybierz jednego. W tym momencie odkryj dodane karty. Rozpoczyna się Walka (patrz: Walka).



## Przykład – Zlecenie:

W talii wydarzeń natrafiłeś na zielonego potwora z siłą 6. Nagroda za pokonanie to 1 punkt sławy i 2 miedziaki. Twoja siła i bronie nie dają Ci żadnych premii w walce z potworem klasy zielonej. W ręce masz 1 kartę z zieloną premią +1 (możesz jej użyć w walce – wzmacniając swoją postać, lub w zleceniu – wzmacniając potwora). Walka jest ryzykowna. Musiałbyś wyrzucić 5 oczek, o ile żaden gracz nic nie dorzuci do potwora. Tworzysz więc zlecenie. W talii masz jeszcze żółtą uniwersalną kartę przebrania. Kładziesz zakrytą kartę przebrania obok potwora. Obok, także zakrytą, zieloną kartę z premią +1. Zastanawiasz się, czy poświęcić jeszcze jedną kartę innego koloru, żeby przestraszyć przeciwników. Bo jeśli nikt nie podejmie wyzwania, zgarniesz całą pulę (efekt karty przebrania). Dokładasz jeszcze niebieską kartę premii. Teraz na stole leży odkryta karta potwora i 3 inne zakryte karty. Pytasz, czy ktoś walczy. Twoi przeciwnicy, obawiając się silnego potwora (dodano aż 3 karty), odpuszczają. Gratulacje, Twoja intryga się powiodła. Zgarniesz całą pulę: 1 punkt sławy i 2 miedziaki. Wszystkie karty z pola walki lądują na stosie kart odrzuconych.



## Nikt nie walczy

Jeśli ani Ty, ani żaden z graczy nie chcecie walczyć, odkładacie kartę potwora na stos kart odrzuconych. Jeśli były dodane karty i nie było wśród nich przebrania, to także łączą je na stosie kart odrzuconych, bez żadnych konsekwencji. Tchórze!

## Koniec tury

Gdy zakończy się walka lub zlecenie, następuje tura kolejnego gracza (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara).

## Zakończenie gry

W momencie gdy jeden z graczy zdobędzie siódmy żeton sławy, zostaje zwycięzcą i gra się kończy. Gracz ten otrzymuje tytuł Króla Pogromców Potworów. Jeśli inni gracze nie zgadzają się z tym faktem, zwycięzca zachowuje żeton z koroną i możecie rozegrać kolejną partię. Zdobywca 2 żetonów z koroną zostaje Niekwestionowanym Królem Pogromców Potworów.



## Pozostałe zasady

### Śmierć

Kiedy utracisz ostatni punkt zdrowia, Twoja postać ginie. Oddaj do puli wszystkie punkty sławy i miedziaki. Zatrzymaj jednak cały ekwipunek nieboszczyka.

Musisz powołać do gry nowego bohatera. Zamień miejscami kartę postaci i kartę statystyk, a następnie je odwróć. Przygotuj postać jak na początku gry (dobierz miedziaka i punkt sławy).

Jeśli zginie druga postać, odpadasz z gry (możesz kibicować pozostałym albo skorzystać z wychodka).

### Co się stało, to się nie odstanie

W trakcie gry po wykonaniu jakichś akcji możecie się zorientować, że jednak nie było to możliwe albo jakaś karta nie została uwzględniona. W takich wypadkach obowiązuje zasada „co się stało, to się nie odstanie” – gramy dalej. Jeśli jednak błąd zdarzy się graczowi ponownie, traci on miedziaka.

### Karty górą

Zasady na kartach do gry mają pierwszeństwo i stosowane są w pierwszej kolejności (nawet gdyby były sprzeczne z zasadami w instrukcji).

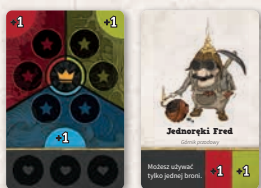
### Zabrakło kart

Jeśli zabraknie kart w jednej z talii, należy przetasować karty ze stosu kart odrzuconych i wprowadzić je ponownie do gry.

## Zatargi

Czasem warto przekupić innych graczy, oferując im część swoich miedziaków, aby nie anulowali Twojego rzutu. Zagrywając kartę do czyjejś walki, możesz także zaferować dodatkowe miedziaki, aby to Twoja karta została wybrana. Negocjacje nie mają żadnych ograniczeń. Grunt, żeby się dogadać. Oczywiście jeśli jesteś 1 punkt przed wygraną, nie liczy na pomoc. Zresztą w tej grze nie liczyłbym na żadną pomoc.

## Szczegółowy opis kart



### Karta postaci

Jest to karta Twojej postaci. Każda postać ma unikatowe premie i zdolności. Premie obowiązują przez całą grę. Nie można ich stracić.



### Talia Targowiska

Karty ekwipunku poprawiają statystyki postaci i ułatwiają wygraną w walce. Można je kupić w fazie Targowisko. Cena kart jest określona w prawym górnym rogu karty. Kart ekwipunku nie trzymamy na ręce.

- **Karty broni:** zwiększają Twoją siłę w walkach wybranego koloru (czerwony, niebieski, zielony). Premia obowiązuje przez cały czas, kiedy masz wyposażoną broń (leży odkryta obok karty postaci). Możesz wyposażyć maksymalnie 2 bronie.
- **Karty eliksirów:** karta jednorazowego użytku. Przywracają utracone punkty zdrowia, ułatwiają walkę lub zmieniają jej zasady. Możesz mieć obok postaci maksymalnie 1 zakryty eliksir.





## Talia Wioski

W talii Wioski znajdziesz karty, które tworzą rękę gracza. Wszystkie karty z tej talii są kartami jednorazowymi. Oznacza to, że po zagraniu lądują na stosie kart odrzuconych (zazwyczaj po walce). W skład tej talii wchodzi:

- **Karty premii:** w trzech kolorach (czerwony, zielony i niebieski). Kartami premii możesz wzmacniać napotkane potwory lub swoją postać. Premia jest jednorazowa i odrzucana po walce na stos kart odrzuconych.
- **Karty specjalne**

**Karty żółte:** są uniwersalne i zagrane do potwora wpływają na zasady i efekty walki. Nie mogą zostać zagrane jako premia dla postaci gracza. W skład kart specjalnych wchodzi:

- 1 **Przebrania** – dodane do potwora zamieniają go w przebrańca (w talii znajdują się także 3 karty przebrań, po jednej dla każdego koloru stworów, mają dodatkową premię).
- 2 **Na krzywy ryj** – daje Ci szansę na łatwe zdobycie 1 punktu sławy.
- 3 **Hiena cmentarna** – daje Ci szansę na ograbienie innego gracza ze złota lub ekwipunku.

- 4 **Wampir** – daje Ci szansę na odebranie punktu życia innemu graczowi.

**Karty czarne:** uniwersalne z natychmiastowym efektem, realizowane są w pierwszej kolejności i jako jedyne. Do zlecenia nie można dodać 2 czarnych kart. Inne dodane karty są ignorowane.

- 5 **Mój ci on** – pozwala przejąć potwora, z którym miał walczyć inny gracz. Jeśli zagrasz tę kartę, wtedy Ty walczysz z potworem, ale inni gracze nie mogą już dorzucać do niego kart. Faza dorzucania kart już minęła. Karta nie może zostać dodana do zlecenia.
- 6 **Ustawka** – zamiast walki z potworem odbywa się walka pomiędzy graczami. Gracz, który zagrał kartę, wybiera kolor walki. Przed rzutem kością można dorzucić sobie premię z ręki. Następuje rzut przeciw rzutowi. Pierwszy rzuca kością gracz, który zagrał kartę. Ikonka niszczenia karty to automatyczna wygrana, chyba że przeciwnik także wyrzuci niszczenie karty (remis). W przypadku remisu powtarzamy rzuty. W Ustawce nie można przerzucać kości. Wygrany zdobywa 1 punkt sławy (z puli gry) oraz zabiera miedzianki przegranego.
- 7 **Świnie** – służą do podkładania paskudnych świń innym graczom. Gracz, który odkrywa tę kartę, automatycznie przegrывa walkę.



## Talia potworów

- **Karty potworów:** są to karty, które reprezentują napotkane na szlaku potwory. Mamy 3 rodzaje potworów. Klasa czerwona – plugawe, klasa zielona – leśne, klasa niebieska – magiczne. Każdy potwór ma określoną siłę i nagrodę za jego pokonanie (lewy górny róg karty).
- **Karty wydarzeń:** czytane są publicznie. Opisują losowe wydarzenia i dotyczą osoby, która odkrywa kartę.
- **Leci mucha:** oznacza utratę tury. Karta celowo skąpi informacji na ten temat. (Uwielbiam konsternację graczy po pierwszym wylosowaniu tej karty).

Po zdobyciu kolejnych punktów sławy dokładasz je obok tych, które już masz (nie może powstać przerwa). Punkty dokładasz według uznania, niezależnie od koloru pokonanego potwora. Po zdobyciu 2 punktów sławy w danym kolorze uzyskujesz dodatkową premię w tym kolorze. Siódmy żeton sławy kładzie się na środku karty (korona) i oznacza on zwycięstwo.





**Autor & ilustracje:** Tomasz Bolik  
**Kierownik projektu:** Marek Chołostiakow  
**Redakcja:** Sławomir Czuba  
**Opracowanie graficzne:** Paweł Niziołek  
**Korekta:** Ewa Popielarz



[muduko.com](http://muduko.com)

Wydawnictwo Muduko  
Podłęże 650, 32-003 Podłęże