

Kuro

BOHATER

DO
WYNAJĘCIA



Instrukcja

Rywalizujące ze sobą królestwa prześcigają się w werbowaniu najdzielniejszych bohaterów w krainie! Twoim celem jest najęcie 6 różnych bohaterów, aby stawić czoła niesamowitym przygodom.



Opis gry

Karty do gry są oznaczone cyframi od 1 do 7. Karty o różnych numerach przedstawiają różnych bohaterów. W czasie gry gracze przekazują sobie zakryte karty i otrzymują wskazówki, by móc odgadnąć ich rodzaj. Kiedy gracz otrzymuje kartę, może nająć przedstawionego na niej bohatera albo spasować. Gracz, który ma 6 różnych bohaterów, **natychmiast wygrywa grę.**

Jeśli w talii nie ma już więcej kart, a nikt nie zwerbował 6 różnych bohaterów, rozgrywkę wygrywa ten, kto najął ich najwięcej.

Cel gry

Najmij **6 różnych bohaterów** lub zwerbuj największą ich liczbę.

Zawartość pudełka

- 77 kart (po 11 kopii każdego bohatera)
- 5 kart pomocy
- 1 instrukcja

Przygotowanie do gry

1. Potasujcie karty bohaterów i rozdajcie każdemu z graczy po 2 odkryte karty. Karty wyłożone przed graczem tworzą jego drużynę. Jeśli gracz otrzymał 2 kopie jednego bohatera, odrzuca 1 z nich i dobiera kolejne karty tak długo, aż otrzyma dwie różne karty.
2. Następnie rozdajcie każdemu z graczy po **5 zakrytych kart**. To będzie ręka startowa każdego z graczy. Pozostałe karty tworzą **zakrytą talię**, wspólną dla wszystkich.
3. Losowo ustalcie gracza rozpoczynającego.

Obszar gry

Talia i stos kart odrzuconych są wspólne dla wszystkich graczy. Ale każdy z graczy tworzy własną drużynę i własny stos bohaterów wykluczonych.

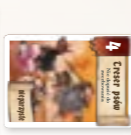
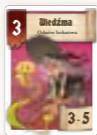


Talia



Stos kart odrzuconych

Obszar gracza



Zasady gry

Na początku swojej tury dany gracz zostaje Rozgrywającym. Kiedy jego tura dobiegnie końca, Rozgrywającym zostanie gracz siedzący po jego lewej.

W czasie swojej tury Rozgrywający przekazuje graczowi po lewej zakrytą kartę bohatera, zwracając uwagę na warunek wymaganej siły widoczny na wierzchu stosu kart odrzuconych. Gracz, który otrzymał kartę, może następnie zwerbować tego bohatera lub przekazać jego kartę dalej w lewo.

Opis kart



1. **Siła:** Należy sprawdzić, czy ta wartość spełnia warunek siły obowiązujący od początku danej tury.
2. **Zdolność:** Każdy bohater ma zdolność, której może użyć raz w ciągu gry.
3. **Ilustracja:** Przedstawia bohatera.
4. **Wymagana siła:** Informuje o tym, jaką siłę musi mieć przekazywany bohater.

Rozgrywka

Na początku swojej tury Rozgrywający dobiera kartę z wierzchu talii i umieszcza ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. W jej prawym dolnym rogu widnieje informacja o wymaganej sile. Określa ona, jaką siłę musi mieć karta, aby w tej turze można było ją przekazać.

Następnie Rozgrywający wybiera z ręki kartę, która spełnia warunek wymaganej siły. Kładzie tę kartę zakrytą na stole i przesuwa w kierunku gracza po lewej. Taka karta jest w danej turze nazywana **Tułaczem**.

Przykład: Na początku swojej tury Rozgrywający odkrył wierzchnią kartę z talii i odłożył ją na stos kart odrzuconych. Tą kartą jest Wściekły Kurczak. Pokazuje ona, że wymagana siła wynosi 3 lub mniej. Rozgrywający ma na ręce dwie karty spełniające ten warunek: Piromana o sile 2 oraz Wiedźmę o sile 3. Rozgrywający decyduje, że Tułaczem w tej turze zostanie Wiedźma – kładzie jej kartę zakrytą przed graczem siedzącym po swojej lewej stronie.



Siła Wiedźmy spełnia bieżący warunek wymaganej siły.

NIE MAM PASUJĄCEJ KARTY!

Jeśli nie masz w ręku żadnych kart spełniających bieżące kryterium, Tułaczem stanie się pierwsza karta, którą dobierzesz z talii. Podejrzij ją, przekazaj zakrytą graczowi po lewej, a następnie odrzuć jedną kartę z ręki.

Kiedy do gracza dociera Tułacz, może on zdecydować, że:

- **najmie** go (wówczas odsłania jego kartę);
- **spasuje** i przekaże Tułacza następnemu graczowi po lewej stronie, który z kolei musi zdecydować czy najmie Tułacza, spasuje, poprosi o wskazówkę itd.;
- poprosi o **wskazówkę** (patrz: następna strona);
- użyje **zdolności**.

Jeśli Tułacz odwiedził **wszystkich graczy** i powrócił do Rozgrywającego, wówczas Rozgrywający musi go najać, czy tego chce czy nie.

Po tym, jak Tułacz został zwerbowany (lub odrzucony dzięki użyciu zdolności), Rozgrywający dobiera na swoją rękę jedną kartę z talii. Nowym Rozgrywającym zostaje następna osoba w kolejce (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Gra toczy się w ten sposób, tura za turą, aż do końca rozgrywki (patrz: „Koniec gry” na stronie 9.).

Najmowanie bohaterów

Aby najać bohatera, odsłoń kartę Tułacza.

Jeśli gracz zwerbował bohatera, którego jeszcze nie posiada, dodaje jego kartę do swojej drużyny.

Jeśli jednak zwerbował bohatera, którego ma już w drużynie, to obie kopie tej karty odkłada zakryte obok swojej drużyny. Te karty tworzą stos **bohaterów wykluczonych**.

Aby zapobiec wykluczeniu bohatera, staraj się odgadnąć tożsamość Tułacza, prosząc o wskazówki (patrz: „Wskazówki” na sąsiedniej stronie).

Wskazówki

Zanim zdecydujesz, czy chcesz nająć Tułacza czy też spasować, możesz przekazać Rozgrywającemu (graczowi, który wysłał Tułacza w jego obecną podróż) jedną zakrytą kartę z ręki. W tajemnicy przed innymi graczami Rozgrywający podgląda tę kartę. Jeśli jest to kopia karty Tułacza, Rozgrywający mówi „tak”. W przeciwnym razie mówi „nie”. Ta karta jest następnie odrzucana, na razie zakryta, aby inni gracze nie wiedzieli, jakiej karty dotyczyła wskazówka.

Zanim podejmiesz decyzję o werbunku, możesz użyć dowolnej liczby kart z ręki, za każdym razem zdobywając nową wskazówkę co do tożsamości Tułacza.

Uwaga: Nie możesz użyć jako wskazówki ostatniej karty ze swojej ręki. Jeśli masz w ręku tylko jedną kartę, nie możesz uzyskać już nowej wskazówki.



Zdolności bohaterów

Każdy bohater obdarzony jest pewną mocą, której może użyć tylko raz. Możesz używać tylko zdolności bohaterów ze swojej drużyny (nie z ręki), a każdej zdolności możesz użyć tylko raz w trakcie gry.

Zawsze kiedy użyjesz zdolności bohatera, obróć jego kartę o 90 stopni, aby leżała poziomo – to znak, że jego zdolność została wykorzystana.

Możesz użyć zdolności w dowolnym momencie, bez względu na to, czy trwa teraz twoja tura albo czy leży przed tobą karta Tułacza.

Jeśli skorzystasz ze zdolności, daj graczom chwilę na podjęcie decyzji, co robić dalej. Po upływie stosownego czasu gra toczy się dalej.

Jeśli jeden z twoich bohaterów ma zostać wykluczony na skutek zwerbowania drugiej kopii jego karty, możesz (o ile jeszcze tego nie zrobiłeś) wykorzystać zdolność tego bohatera, zanim go odrzucisz.

Na potrzeby wszelkich zdolności bohater przestaje być Tułaczem w chwili, w której jeden z graczy ogłosi, że chce go zwerbować.

Koniec gry

Gracz, który uzbierał drużynę składającą się z 6 różnych bohaterów, natychmiast wygrywa grę.

Jeśli to nie nastąpiło, gra dobiega końca po zakończeniu tury, w której dobrano ostatnią kartę z talii. W takiej sytuacji zwycięzcą jest gracz z największą liczbą bohaterów w swojej drużynie.

Jeśli gracze remisują, wygrywa ten, kto dodatkowo ma najmniej kart na stosie bohaterów wykluczonych.

Jeśli remis trwa nadal, wygrywa ten, kto wykorzystał najmniej zdolności.

Jeśli i to nie wyłoniło jednego zwycięzcy, remisujący dzielą się wygraną.

Wymagana siła

1. **Wściekły Kurczak:** Wymaga karty o sile 3 lub mniej.
2. **Piroman:** Wymaga karty o sile 5 lub więcej.
3. **Wiedźma:** Wymaga karty o sile 3, 4 lub 5.
4. **Treser psów:** Wymaga karty o nieparzystej wartości siły.
5. **Sierżant:** Wymaga karty o parzystej wartości siły.
6. **Czarny Rycerz:** Wymaga karty o sile co najwyżej równej liczbie graczy.
7. **Czarodziej:** Wymaga karty o sile co najmniej równej liczbie graczy.



Zdolności bohaterów

1. Wściekły Kurczak: Anuluj zdolność.

Anuluj zdolność innego bohatera, której właśnie użyto. Zdolność uważa się za wykorzystaną nawet jeśli jej efekt został unieważniony (kartę tego bohatera należy obrócić do pozycji poziomej).

Wściekły Kurczak może anulować zdolność innego Wściekłego Kurczaka.

2. Piroman: Odrzuć kartę Tułacza.

Umieść odkrytą kartę Tułacza na stosie kart odrzuconych. Ten bohater nie jest uznawany za wykluczonego. Kiedy wskutek odrzucenia karta Tułacza zostanie odsłonięta, zdolność Piromana nie może być już unieważniona przez zdolność Wściekłego Kurczaka.

3. Wiedźma: Odnów bohatera.

Odnów kartę jednego bohatera ze swojej drużyny, którego karta leży teraz poziomo. Zdolność tego bohatera może być użyta ponownie, nawet od razu po tym odnowieniu.

4. Treser psów: Nie dopuść do zwerbowania.

Wybrany przez ciebie gracz musi spasować i przekazać kartę Tułacza następnemu graczowi. Jeśli Tułacz trafił właśnie do Rozgrywającego i to on jest celem zdolności Tresera Psów, Rozgrywający nie przekazuje



Tułacza dalej, lecz odrzuca jego kartę. Nie możesz użyć zdolności swojego Tresera Psów na sobie samym.

5. Sierżant: Podejrzyj kartę Tułacza.

Sierżant pozwala ci podejrzeć kartę Tułacza, lecz zrób to w tajemnicy przed innymi graczami. Nie możesz im pokazać podglądniętej karty, możesz natomiast, jeśli chcesz, zdradzić innym graczom tożsamość Tułacza. Przy tej okazji możesz także podać im fałszywą informację – wybór należy do ciebie.

6. Czarny Rycerz: Zignoruj wymaganą siłę.

Ta zdolność pozwala Rozgrywającemu zignorować

ograniczenie nałożone przez wymaganą siłę; może on przekazać jako

Tułacza dowolną kartę z ręki.

Jeśli chcesz, możesz użyć zdolności

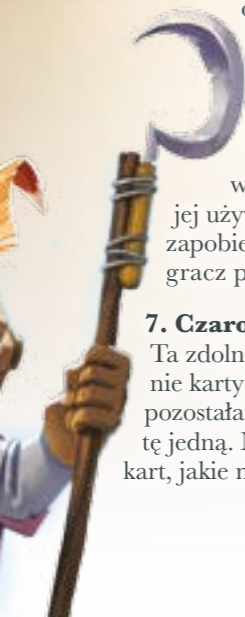
Czarnego Rycerza, kiedy Rozgrywającym jest inny gracz, ale

w większości przypadków będziesz

jej używać w czasie własnej kolejki, by zapobiec przekazaniu karty, której inny gracz potrzebuje do zwycięstwa.

7. Czarodziej: Dobierz dwie karty.

Ta zdolność pozwala ci dobrać dwie wierzchnie karty z talii i wziąć je na rękę. Jeśli w talii pozostała tylko jedna karta, dobierasz tylko tę jedną. Nie ma ograniczeń w zakresie liczby kart, jakie można mieć na ręce.



Warianty

Niniejsze zasady zostały wypracowane na bazie oryginalnej wersji japońskiej. Zmienione zostały dwa aspekty gry. Oto pierwotne reguły:

- Poproś o wskazówkę: kiedy gracz przekazuje kartę z prośbą o wskazówkę, odpowiedź (również tylko „tak” lub „nie”) dotyczy tego, czy wymagana siła karty-wskazówki pasuje do siły karty Tułacza.
- Koniec gry: koniec gry następuje tylko wtedy, kiedy jeden z graczy uzbiera drużynę złożoną z 6 różnych bohaterów. Jeśli wyczerpią się karty w talii, tasuje się stos kart odrzuconych i tworzy z nich nową talię.

Autor gry: Kuro (Yasushi Kuroda)

Ilustracje: Biboun

Tłumaczenie na język angielski: Danni Loe-Sterphone

Tłumaczenie na język polski: Piotr Wiśniewski

Kierownik projektu: Ludovic Papaïs

Skład wersji polskiej: Aga Jakimiec

© 2014 Alderac Entertainment Group

© 2015 IELLO. All rights reserved.

© 2016 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)

Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Kopiowanie, powielanie i publikowanie instrukcji, komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez wcześniejszej zgody jest zabronione.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.

