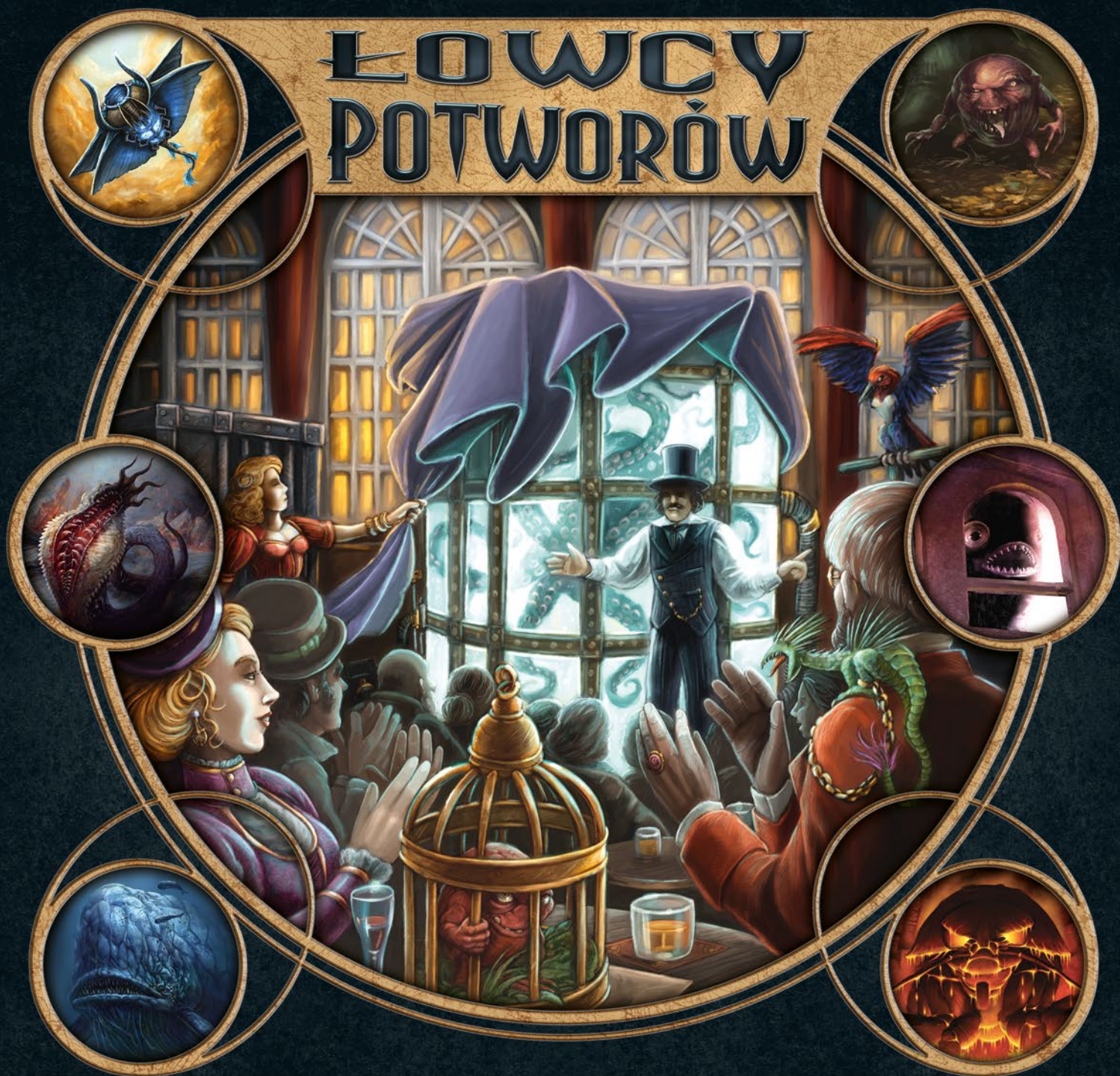


RICHARD GARFIELD

ŁOWCY POTWORÓW

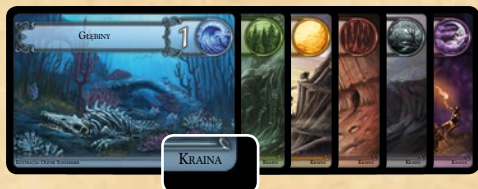


Podejdźcie wszyscy i spójrzcie! Oto przed wami najwspanialsze Potwory, których widok przekracza granice ludzkiej wyobraźni. Zostańcie z tyłu, jeśli macie obawy – tutaj nie ma zwyczajnych Potworów, o nie! Tutaj znajdziecie stwory egzotyczne, jakich jeszcze nie znacie!

Królewskie Stowarzyszenie Łowców Potworów ma w swym gronie najbardziej renomowanych i szanowanych ekspertów od Potworów z całego imperium. Każdego roku Stowarzyszenie przyjmuje w swoje szeregi tylko jednego nowego członka, więc wszyscy kandydaci prześcigają się w gromadzeniu w swoich Menażeriach najciekawszych bestii, które mogą znaleźć... i złapać. Aby ułatwić zadanie kandydatom, Stowarzyszenie przydziela im niewielkie stypendium, dzięki któremu mogą zatrudnić innych ekspertów i sfinansować podróż do magicznych krain, w których żyją najbardziej egzotyczne Potwory. Po czterech Sezonach łowów, aspirujący do członkostwa w Stowarzyszeniu prezentują swoje kolekcje na corocznym bankiecie – wydarzeniu znanym jako „Potworne widowisko”.

ZAWARTOŚĆ

215 kart widowiska
(82 karty krain, 78 kart Potworów, 13 kart pracowników, 21 kart wydarzeń, 21 kart ukrytych celów)



KRAINA



POTWÓR



PRACOWNIK



WYDARZENIE



UKRYTY CEL

10 kart krain początkowych



KRAINA POZĄTKOWA

5 planszetek graczy



108 złotych Koron
(w różnych nominałach)



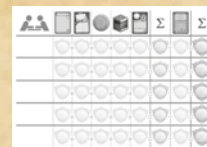
Plansza główna

24 znaczki łowców

3 kości królewskich łowców



1 bloczek do zapisywania punktów



7 kart Sezonów

12 kart pożyczki

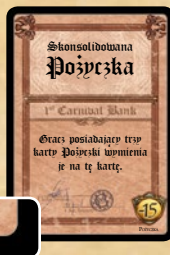
5 kart skonsolidowanej pożyczki



SEZON



POŻYCZKA



Opis symboli



- Poziom Potwora
- Symbol krainy
- Symbol niebezpiecznego Potwora
- Punkty zwycięstwa (PZ)

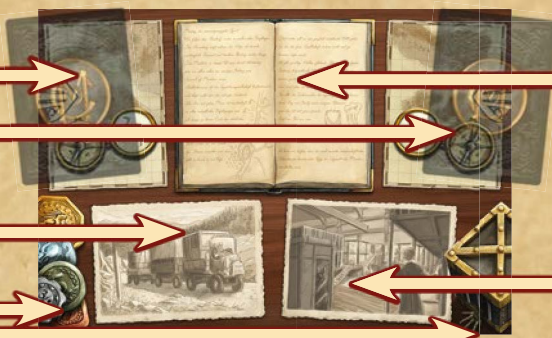


- Koszt
- Typ krainy
- Symbol krainy
- Efekt karty



- Punkty krainy
- Symbol odległej krainy

Planszетка graczy



NIEZBADANE
Karty, które gracz otrzymał od sąsiadującego z nim uczestnika, ale nie zdążył jeszcze ich zobaczyć.

Zatrzymane karty – karty, które gracz chce zatrzymać na później.

Karta, którą gracz właśnie zdecydował się zatrzymać.

MENAŻERIA
Potwory i trofea zdobyte przez gracza w poprzednich Sezonach, które nie uczestniczą już w grze.

Miejsce na monety i znaczki łowców.

CEL GRY

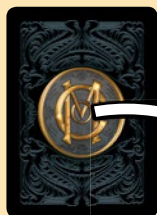
Łowcy Potworów to gra opierająca się na dobieraniu kart, w której gracze starają się zebrać zestawy krain, aby mogli pochwytać i zaprezentować dziwne i egzotyczne Potwory. Gracze zatrudniają również pracowników pomagających obsłużyć ich przedsięwzięcie i realizują własne ukryte cele.

Uczestnicy gry za pokazywanie widowni Potworów, wykonywanie ukrytych celów i zdobywanie złotych Koron podczas czterech Sezonów (tyle trwa rozgrywka) otrzymują punkty zwycięstwa. Gracz, którego widowisko okaże się najbardziej zyskowne i spektakularne, wygrywa!

PRZYGOTOWANIE

1 Każdy gracz otrzymuje planszетkę gracza.

3 Wszystkie karty widowiska (Potwory, pracownicy, ukryte cele, wydarzenia, krainy) tasuje się. Stworzony w ten sposób stos kart widowiska kładzie się zakryty na wyznaczonym miejscu na planszy głównej.



4 Karty Sezonów tasuje się i dobiera losowo (bez podglądania) 4 z nich. Kładzie się je zakryte na wyznaczonym miejscu na planszy głównej. Pozostałe 3 karty Sezonów odkłada się do pudełka.



2 Planszę główną umieszcza się na środku stołu. Znajduje się na niej skrzynia lichwiarza, do której trafiają wszystkie karty pożyczki.



6 Każdy gracz otrzymuje 4 złote Korony. Resztę złotych Koron umieszcza się na środku planszy głównej, tworząc w ten sposób bank.



7 Znaczniki łowców i kości królewskich łowców umieszcza się na wyznaczonym miejscu na planszy głównej.

5 10 kart krain początkowych tasuje się, każda osoba otrzymuje po dwie. Gracze wykładają je odkryte nad swoimi planszетkami. Pozostałe karty krain początkowych odkłada się do pudełka.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w *Łowców Potworów* trwa 4 rundy nazywane Sezonami. Na początku każdego Sezonu gracze otrzymują 8 kart widowiska. Gracz musi zatrzymać (pochwyć) jedną z tych kart, a pozostałe przekazać sąsiadowi. Czynność tę powtarza się do momentu, kiedy wszystkie karty zostaną pochwycone. W trakcie Sezonu gracze mają możliwość zagrywania Potworów.

Na koniec każdego Sezonu zagrane Potwory umieszczane są w Menażerii. Zostaną tam do końca gry. Po czterech Sezonach każdy gracz sumuje punkty za wszystkie Potwory w jego Menażerii, trofea, wykonane ukryte cele i posiadane złote Korony. Osoba, która zdobędzie najwięcej punktów, otrzyma tytuł „Wielkiego Łowcy Potworów” – przynajmniej do następnej rozgrywki!

WYDAWANIE PIENIĘDZY (I ZACIĄGANIE POŻYCZEK)

Różne akcje wykonywane podczas gry mogą się wiązać z wydawaniem przez gracza pieniędzy lub ich zarabianiem (np. za schowanie karty do skrytki lub zatrudnienie pracownika). Wszystkie wydane przez graczy złote Korony zawsze trafiają do banku, a wszystkie pieniądze, które otrzymują, pochodzą z banku. Złote Korony mają różne nominały. W dowolnym momencie gracz może wymienić Korony w banku. Może zdarzyć się tak, że w pewnym momencie gracz będzie musiał zapłacić, a nie będzie posiadał wystarczającej liczby złotych Koron.

W takim przypadku gracz musi dobrać kartę pożyczki z planszy głównej. Za dobraną kartę pożyczki otrzymuje z banku 3 złote Korony. Na końcu rozgrywki każda karta pożyczki to 5 punktów ujemnych. Nie ma możliwości spłacenia pożyczek, gracze zatrzymują je do końca gry. Jeśli gracz posiada 3 karty pożyczki, może je skonsolidować i wymienić na 1 kartę skonsolidowanej pożyczki. Karta skonsolidowanej pożyczki na koniec gry daje 15 punktów ujemnych, podczas tej wymiany gracz nie dostaje żadnych złotych Koron.



SEZONY

Każdy Sezon dzieli się na 4 fazy:

FAZA 1.: ODKRYCIE KARTY SEZONU

FAZA 2.: POCHWYTYWANIE I ZAGRYWANIE KART WIDOWISKA

FAZA 3.: SPRAWDZANIE ZAGROŻENIA

FAZA 4.: KONIEC SEZONU

FAZA 1.: ODKRYCIE KARTY SEZONU

Oczekiwania publiczności zmieniają się w zaskakujący sposób z jednego Sezonu na drugi. W grze reprezentowane są za pomocą kart Sezonów.

W celu rozpoczęcia Sezonu odkrywa się jedną z kart Sezonów znajdujących się na planszy głównej. Karta Sezonu wskazuje na typ Potworów, którym publiczność jest szczególnie zainteresowana.

BONUS SEZONU

Publiczność zapłaci więcej za oglądanie Potworów wyczekiwanych w danym Sezonie. Za pierwszym razem, kiedy gracz zagra typ Potwora odpowiadający temu z karty Sezonu, otrzyma 2 złote Korony. Każdy gracz może otrzymać ten bonus tylko raz na Sezon.

TROFEUM

Gracz, który zagra Potwory typu oczekiwanego przez publiczność w aktualnym Sezonie z największą łączną liczbą punktów zwycięstwa, dodatkowo otrzyma punkty zwycięstwa w liczbie zaznaczonej na karcie Sezonu. Gracz ten bierze kartę Sezonu jako trofeum i umieszcza ją w swojej Menażerii.

SEZON PRZESTWORZY
Każdy gracz otrzymuje 2 Korony za pierwszego zagranego Potwora z Przeworzy.

SEZON PRZESTWORZY
Każdy gracz otrzymuje 2 Korony za pierwszego zagranego Potwora z Przeworzy.

Trofeum:
Zdobywa gracz, który ma w grze Potwory z Przeworzy o najwyższej łącznej wartości PZ.

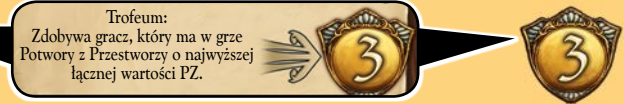
Przykład. Podczas pierwszego Sezonu odkryta została karta Przewstworzy. Publiczność domaga się większej liczby Potworów z podniebnej krainy.



Janek zagrał kartę Potwora z Przewstworzy – Pierzastego węża. Od razu dobiera z banku 2 Korony.



Na koniec Sezonu Pierzasty wąż Janka, wart aż 16 punktów, przewyższa wartością Potwory z Przewstworzy zagrane przez innych graczy. Janek zabiera więc kartę Sezonu jako trofeum i odkłada do swojej Menażerii. Na koniec gry karta ta da mu 3 punkty zwycięstwa.



FAZA 2.: POCHWYTYWANIE I ZAGRYWANIE KART WIDOWISKA

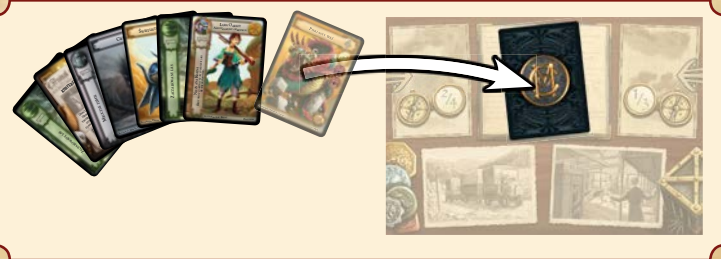
„Potworne widowisko” to przede wszystkim niesamowite stworzenia! W tej fazie gracze będą przemierzać krainy zamieszkiwane przez Potwory, które pragnie ujrzeć publika. Muszą mieć oczy szeroko otwarte, bo na drodze mogą się pojawić inne okazje!

Wszyscy gracze rozgrywają tę fazę jednocześnie.

Na początku każdy z graczy otrzymuje ze stosu kart widowiska 8 kart. Otrzymanych kart nie można pokazywać innym osobom. Następnie wszyscy gracze będą pochwytywać karty jedną po drugiej tak długo, aż na rękach graczy nie będzie już kart. Pochwytywanie kart składa się z 3 kroków.

1. Pochwycenie jednej karty.
2. Przekazanie pozostałych kart.
3. Zagranie lub schowanie pochwyconej karty do skrytki.

KROK 1. POCHWYCENIE JEDNEJ KARTY



Każdy z graczy patrzy w karty na ręce i wybiera jedną z nich, którą pochwyty, umieszczając ją zakrytą na wyznaczonym miejscu na planszecie gracza (dziennik).

KROK 2. PRZEKAZANIE POZOSTAŁYCH KART

Następnie każdy gracz przekazuje pozostałe karty widowiska osobie siedzącej obok. Kierunek przekazywania kart zależy od rozgrywanego Sezonu.



W pierwszym i trzecim Sezonie karty przekazuje się osobie siedzącej po lewej stronie.

W drugim i czwartym Sezonie karty przekazuje się osobie siedzącej po prawej stronie.



Kiedy gracz otrzyma karty od sąsiedniego gracza, umieszcza je zakryte obok swojej planszki. Nie może ich obejrzeć, dopóki nie przekazuje poprzednich kart dalej.

KROK 3. ZAGRANIE LUB SCHOWANIE POCHWYCONEJ KARTY DO SKRYTKI

Na koniec gracz musi zdecydować, co zrobi z właśnie pochwyconą kartą. Do wyboru są dwie opcje: zagranie karty lub zachowanie jej na później.

OPCJA 1.: ZAGRANIE POCHWYCONEJ KARTY

Karty zagrywane są na różne sposoby, w zależności od ich rodzaju.


KARTY KRAIN


Karty krain są potrzebne, aby zagrywać Potwory. W grze występuje 6 typów krain. Każda karta krainy daje graczowi określoną na niej liczbę punktów. Punkty krain potrzebne są do zagrywania Potworów (patrz karty Potworów). Karty krain zagrywa się, wykładając je odkryte nad planszki gracza. Karty tego samego typu najwygodniej jest układać jedną na drugiej tak, aby były widoczne punkty krain.



Przykład: Natalia pochwytyła kartę krainy Przewstworzy i zdecydowała się ją zagrać. Dokłada nową kartę Przewstworzy na tę, którą już posiadała. Teraz ma do dyspozycji 2 punkty krainy Przewstworzy i może dzięki temu wystawić więcej podniebnych Potworów.

ODLEGŁE KRAINY: Dotarcie do niektórych krain jest trudniejsze. Karty odległych krain można zagrać tylko wtedy, gdy gracz posiada już w grze inne krainy tego samego typu.

 Jeśli na karcie znajduje się 1 symbol odległych krain, można ją zagrać tylko jeśli gracz zagrał wcześniej przynajmniej 1 kartę krain danego typu.

 Jeśli na karcie znajdują się 2 symbole odległych krain, można ją zagrać tylko jeśli gracz zagrał wcześniej przynajmniej 2 karty krain danego typu.

Uwaga: Nie ma znaczenia, które zagrane karty krain tego samego typu gracz posiada. Wszystkie kwalifikują się jako karty potrzebne do zagrania karty odległych krain.



Przykład: Marek posiada jedną kartę krainy Zaczarowanego lasu, więc może zagrać kartę Zaginionej świątyni, która ma jeden symbol odległej krainy. Dzięki temu ma 3 punkty krainy, które może wykorzystać do wystawiania leśnych Potworów.

Jednak nie mógłby zagrać karty Drzewa życia, ponieważ posiada tylko jedną kartę krainy, a na Drzewie życia są dwa symbole odległej krainy. Po zagraniu Zaginionej świątyni będzie miał już dwie karty Zaczarowanego lasu i będzie mógł zagrać kartę Drzewa życia.

KARTY POTWORÓW

Te karty przedstawiają niesamowite stworzenia, które gracz może wystawić podczas swojego pokazu. Każdy Potwór pochodzi z jednej z sześciu krain i na koniec gry jest wart określoną liczbą punktów zwycięstwa. W celu zagrania karty Potwora gracz musi wydać punkty krain pasującego typu. Liczba punktów krain, które gracz musi wydać, jest równa poziomowi Potwora pokazanemu w górnym prawym rogu jego karty. Jeśli gracz posiada odpowiednią liczbę punktów krain, może umieścić kartę Potwora odkrytą nad swoją planszatką.



Przykład: Natalia chce zagrać Pierzastego węża – Potwora czwartego poziomu. Na szczęście ma 2 zwykłe karty Przestworzy i Pałac w chmurach (wart 3 punkty krainy), które zapewniają jej wystarczającą liczbę punktów krainy do zagrania Pierzastego węża.

Uwaga: Każdy posiadany punkt krain może zostać użyty tylko raz na Sezon. Jeśli gracz posiada 6 punktów krainy Mrocznych ziem, może zagrać karty Potworów z tej krainy o całkowitym koszcie 6 lub mniej.

Gracz może użyć części punktów krain z karty krainy, aby zapłacić za wystawienie jednego Potwora, po czym może użyć reszty punktów z tej samej karty krainy do zapłacenia za innego Potwora. Na przykład jeśli Natalia zagrała Brzytwoskrzydłego (koszt 2 punkty krain) i zapłaciła za jego wystawienie kartą Pałacu w chmurach (wart 3 punkty krain), to wciąż pozostaje jej 1 punkt krainy, który może wykorzystać na wystawienie innego Potwora.

Podpowiedź: Warto umieszczać karty swoich Potworów nad lub obok kart krain, którymi się za nie zapłaciło. W ten sposób łatwiej będzie śledzić, ile punktów krain zostało już wykorzystanych. Należy jednak pamiętać, aby nie zakrywać liczby punktów krain wydrukowanych na kartach.



Przykład: Po zagraniu Pierzastego węża Natalii został tylko jeden niewykorzystany punkt Przestworzy, nie może więc zagrać Brzytwoskrzydłego, którego właśnie pochwyliła (wymaga on 2 punktów krainy). Musi zachować Brzytwoskrzydłego, dopóki nie zdobędzie więcej kart krainy przestworzy lub do kolejnego Sezonu.



NIEBEZPIECZNE POTWORY: Niektóre Potwory są bardziej niebezpieczne od innych. Potwory te mogą przyciągnąć na pokaz gracza większą liczbę widzów (i nagrodzić większą liczbą punktów zwycięstwa), istnieje jednak ryzyko, że uciekną i sterroryzują królestwo. W części Faza 3.: Sprawdzanie zagrożenia opisano, jak okiełznać te stwory.



POTWORNA WIEDZA: Niektóre Potwory są czymś więcej niż tylko atrakcją dla publiczności. Te stworzenia mogą odkryć cenne sekrety. Sprytny Łowca Potworów będzie potrafił je wykorzystać, aby osiągnąć przewagę. Kiedy gracz zagrywa Potwora z symbolem potwornej wiedzy, natychmiast dobiera ze stosu kart widowiska liczbę kart wskazaną na symbolu potwornej wiedzy. Dobraną kartę może od razu zagrać lub odłożyć za darmo do schowka (zobacz więcej w Opcja 2.: Odłożenie pochwyconej karty do schowka).



Przykład: Darek zagrał właśnie Kelpie (zużywając 1 punkt Głębiny). Po bliższym zbadaniu tego Potwora odkrył dodatkowe pokłady wiedzy, więc od razu dobiera kartę ze stosu kart widowiska. Może ją zagrać albo odłożyć do schowka bez ponoszenia kosztu.

POTWORY Z KRAINY SNÓW: Wszyscy wiedzą, że śnić można w każdym miejscu – wystarczy tylko położyć się spać! Z tego powodu Potwory, które zamieszkują Krainę snów, można znaleźć dosłownie wszędzie...

Gracze mogą wydać punkty krain dowolnego typu, aby wystawić Potwora z Krainy snów. W przeciwieństwie do Potworów innych rodzajów, gracz nie musi wydawać jedynie punktów Krainy snów.



Przykład: Radek pochwylił właśnie Sukkuba, który na pewno spotka się z wielkim uznaniem widowni. Niestety posiada tylko jedną kartę Krainy snów, która nie daje mu wystarczającej liczby punktów. Dzięki temu, że Sukkur to senny Potwór, Radek może wykorzystać kartę krainy innego typu. Decyduje się połączyć 1 punkt z krainy Przestworzy oraz 3 z Krainy snów i zagrać tego przerażającego Potwora.

Uwaga: Możliwość zagrywania Potworów z Krainy snów przy użyciu punktów krain dowolnego rodzaju nie oznacza, że można użyć punktów Krainy snów do zagrywania Potworów innych typów! Karty Krainy snów mogą być używane wyłącznie do zagrywania Potworów z tej krainy.

KARTY PRACOWNIKÓW

Nikt nie da rady obsłużyć tak wielkiego pokazu w pojedynkę – potrzeba wielu rąk, by utrzymać Potwory w ryzach i jednocześnie dostarczyć widowni rozrywki! Dobry pracownik może przynieść Łowcy Potworów ogromny zysk.

Karty pracowników przedstawiają utalentowanych ludzi, którzy mogą pomagać graczowi w organizacji jego pokazu. Nie będą jednak pracować za darmo. W przeciwieństwie do wszystkich innych kart za zagranie pracownika należy zapłacić złotymi Koronami. Koszt potrzebny do zatrudnienia pracownika pokazany jest w prawym górnym rogu karty. Zagraną kartę pracownika odkłada się odkrytą obok planszетки gracza. Każda karta pracownika posiada efekt, którego gracz może używać po jej zagraniu. Wszystkie efekty pracowników są stałe i obowiązują do końca gry.



Przykład: Czterech pomocników ma specjalną zdolność – pomagają odkrywać krainy. Kiedy gracz zagrywa taką kartę decyduje jakim typem krainy będzie. Dzięki temu gracz, do końca gry, ma 1 punkt wybranej krainy. Te karty zagrywa się poziomo, tak jak karty krain.

KARTY WYDARZEŃ

W Królestwie przepelnionym magicznymi Potworami nietrudno o niezwykle wydarzenia. Mądry Łowca Potworów wie jak wykorzystać nadarżającą się okazję

Karty wydarzeń przynoszą graczowi, po ich zagraniu, określoną korzyść. Każdej takiej karty można użyć tylko raz, po otrzymaniu korzyści wynikającej z karty wydarzenia usuwa się ją z gry.



Przykład: Dla Radka był to dobry Sezon. Posiada on trzy podstawowe karty Jaskiń i Wielką Grotę (wartą aż 3 punkty krainy). To doskonały moment, aby zagrać kartę wydarzenia Wycieczka z przewodnikiem po Jaskiniach. Jako, że ma 6 punktów krainy Jaskiń otrzyma 6 złotych Koron.

KARTY UKRYTYCH CELÓW

Każde widowisko musi mieć pokaz Potworów, aby zarobić stopy monet od zachwyconej publiczności. Jednakże każdy Łowca Potworów ma własne spojrzenie na to co powinien oferować perfekcyjny pokaz.

Karty ukrytych celów to kolejny sposób na zdobycie punktów zwycięstwa. Karty te nie są nigdy zagrywane. Uczestnicy muszą je odłożyć do schowka i trzymać w nim aż do końca gry (więcej w Opcja 2.: Odłożenie pochwyconej karty do schowka). Na końcu rozgrywki wszystkie karty ukrytych celów ujawnia się. Gracz zdobywa punkty zwycięstwa z kart ukrytych celów, jeśli spełnia opisane w nich warunki (więcej w Koniec gry).



Przykład: Jacek właśnie pochwylił kartę ukrytego celu Przewaga złowieszczych stworzeń. Zachowując pokerową twarz, odkłada kartę do schowka i płaci za to złotą Koronę. Na koniec gry Jacek odkrywa tę kartę. Wcześniej zgromadził w swojej Menażerii pięć Potworów z Mrocznych ziem. Otrzymuje za to 10 punktów zwycięstwa.

OPCJA 2.: ODŁOŻENIE POCHWYCONEJ KARTY DO SCHOWKA

Jeśli gracz nie chce zagrywać właśnie pochwyconej karty (lub nie może jej zagrać), to musi ją odłożyć do schowka. Za każdym razem, kiedy gracz chowa kartę, musi zapłacić za to jedną złotą Koronę. Odkładaną kartę umieszcza się zakrytą w odpowiednim miejscu na planszecie gracza (nie pokazuje się jej innym osobom). Gracz może zagrać kartę ze schowka w dowolnym momencie gry, poza fazą sprawdzania zagrożenia (oczywiście jeśli gracz spełnia wymagania do zagrania tej karty). Nie ma limitu kart, które można przechowywać w schowku.



Przykład: W pierwszym Sezonie Janek spogląda w karty widowiska, znajdujące się w jego ręce, i widzi Przedwiecznego wroga. Mając w grze jedynie dwie startowe karty krain, nie może zagrać tej potężnej bestii.

Decyduje się zaryzykować i pochwyć tego sennego Potwora. Płaci jedną złotą Koronę i umieszcza go w schowku.

Trzy Sezony później zbliża się koniec gry i Janek wie, że nadszedł czas na zagranie Przedwiecznego wroga. Zebrał więcej kart krain i może zapłacić 10 punktów krain, aby to zrobić.

KONTYNUACJA POCHWYTYWANIA KART

Kiedy wszyscy gracze zdecydowali się zagrać lub schować kartę widowiska do schowka, nadchodzi czas, by pochwyć kolejne karty. Gracze podnoszą karty, które przekazał im sąsiad, wybierają jedną do pochwylenia, a następnie przekazują pozostałe karty kolejnej osobie (jak opisano powyżej).

Wszyscy gracze pochwycają, przekazują i zagrywają lub chowają karty do schowka tak długo, aż wszystkie karty widowiska zostaną wybrane. Kiedy tak się stanie, następuje pora na sprawdzenie, jak niebezpieczne są wystawione przez graczy Potwory.

FAZA 3.: SPRAWDZANIE ZAGROŻENIA

Pod koniec Sezonu niebezpieczne Potwory mają większe szanse na ucieczkę z niewoli. Każdy Łowca Potworów, który nie może zagwarantować bezpieczeństwa publiczności, spotka się z konsekwencjami.



Na kartach niektórych Potworów znajduje się jeden lub dwa symbole zagrożenia – te stworzenia znane są jako niebezpieczne Potwory. W tej fazie gracz musi posiadać liczbę łowców co najmniej równą liczbie symboli zagrożenia na wystawionych przez siebie w tym Sezonie kartach Potworów. W przeciwnym razie musi zapłacić grzywnę za każdy symbol zagrożenia, którego nie może zniwelować łowcami.

Uwaga: W tej fazie nie można zagrywać żadnych kart ze schowka. Przed rozpoczęciem fazy zagrożenia należy upewnić się, czy każdy gracz zagrał już wszystkie karty, które chciał.

ŁOWCY



KRÓLEWSCY ŁOWCY: Najpierw król wysła swoich królewskich łowców. Patrolują oni rozdroża, by upewnić się, że w pobliżu nie ma żadnych niebezpiecznych Potworów. Jeden z graczy rzuca wszystkimi kośćmi królewskich łowców. Każda z kości wskaże 0, 1 lub 2 klatki. Sumuje się je, by ustalić, ilu królewskich łowców zostało wysłanych w tym Sezonie. Każdy z graczy może skorzystać z ich usług. Po udanych łowach królewscy łowcy zawsze wracają do zamku. Niewykorzystane symbole królewskich łowców przepadają.



PRACOWNIK ŁOWCA: Niektóre karty pracowników zapewniają łowców. Każdego z nich można użyć raz na Sezon. Niewykorzystani łowcy z kart pracowników przepadają.



ZNACZNIKI ŁOWCÓW: Niektóre karty wydarzeń nagradzają graczy znacznikami łowców. Każdy znacznik łowcy może być wykorzystany tylko raz. Niewykorzystane znaczniki łowców można zachować na później.

ŁOWY

Sumuje się wszystkie symbole zagrożeń na wystawionych przez gracza w tym Sezonie kartach Potworów (nie dodaje się symboli zagrożeń z kart znajdujących się w Menażerii). Wynik to liczba łowców, której gracz potrzebuje. Następnie sumuje się liczbę łowców z kart pracowników oraz królewskich łowców z kości. Jeśli ich liczba jest równa lub większa liczbie symboli zagrożeń na wystawionych przez gracza kartach Potworów, jego widowisko jest bezpieczne! Jeśli nie, gracz jest zmuszony znaleźć więcej łowców.

Jeśli gracz posiada znaczniki łowców, może je odrzucić. Odrzuconą liczbę znaczników dodaje do liczby posiadanych w tym Sezonie łowców. Należy pamiętać, że znacznika łowcy można użyć tylko raz. Jeśli gracz nadal nie posiada odpowiedniej liczby łowców, musi zapłacić grzywnę w wysokości 3 złotych Koron za każdy symbol zagrożenia, który nie został zniwelowany. Jeśli gracz nie jest w stanie zapłacić grzywny, musi zaciągnąć odpowiednią liczbę pożyczek, aby to zrobić.

Przykład: Dla widowiska Piotra był to Sezon pełen niebezpieczeństw. Zagrał on aż trzy niebezpieczne Potwory: Wielkiego czerwa (1 symbol niebezpiecznego Potwora), Pajaka z rubieży (2 symbole niebezpiecznego Potwora) i Harpię (1 symbol niebezpiecznego Potwora).

Po rzucie kośćmi okazuje się, że w tym Sezonie przybył tylko 1 królewski łowca. Piotr musi więc pozbyć się jeszcze trzech symboli niebezpiecznego Potwora. Na szczęście wśród jego pracowników jest Michonne N. Fraser, która zapewnia mu 1 łowcę. Poza tym posiada również 1 znacznik łowcy. Nadal brakuje mu sposobu na ujarznienie ostatniej bestii (pozostał 1 symbol niebezpiecznego Potwora), musi więc zapłacić za niego grzywnę w wysokości 3 Koron.



FAZA 4.: KONIEC SEZONU

Po zakończeniu fazy sprawdzania zagrożenia następuje koniec Sezonu. Przed rozpoczęciem kolejnego należy wykonać 2 poniższe akcje:

1. PRYZNANIE TROFEUM

Wszyscy gracze porównują wystawione podczas tego Sezonu Potwory, pasujące typem do ujawnionej karty Sezonu. Gracz, który wystawił Potwory pasującego typu o największej wartości, zabiera kartę Sezonu i umieszcza ją w swojej Menażerii. W przypadku remisu żaden z graczy nie otrzymuje trofeum, a kartę Sezonu odkłada się do pudełka.



Przykład: Kartą Sezonu została Karta przestworzy, dlatego gracze prześcigali się w prezentowaniu jak najwspanialszych podniebnych bestii.

Radek zagrał trzy Chmurniaki (każdy o wartości 3 punktów), które dają mu 9 punktów.

Janek zagrał Świetlisty promień i Cichego obserwatora o łącznej wartości 5 punktów.

Natalia zagrała Pierzastego węża o wartości aż 16 punktów.

W związku z tym, że Natalia zgromadziła Potwory z Przewrotczy o najwyższej wartości, to ona zdobywa trofeum i odkłada kartę Sezonu do swojej Menażerii. Na koniec ta karta da jej dodatkowe 3 punkty zwycięstwa.



Radek



Janek



Natalia

2. PRZENIESIENIE POTWORÓW

Publika szybko traci zainteresowanie Potworami, które już widziała. Gracze będą musieli znaleźć nowe Potwory by przyciągnąć widownię w przyszłym Sezonie! Zbiera się wszystkie zagrane Potwory i umieszcza je zakryte w Menażerii. Te Potwory nie biorą udziału w grze do momentu podliczenia punktów.

Uwaga: Zagrane karty krain pozostają na wszystkie Sezony.

NOWY SEZON

Jeśli gracze właśnie skończyli czwarty Sezon (w grze nie ma już kart Sezonów), gra się kończy.

Jeśli nie, zaczyna się nowy Sezon, począwszy od Fazy 1.: Odkrycie karty Sezonu.

KONIEC GRY

Po zakończeniu czwartego Sezonu następuje koniec gry. To moment, by sprawdzić wyniki i wyłonić Wielkiego Łowcę Potworów!

UKRYTE CELE

Wszyscy gracze ujawniają karty ukrytych celów zgromadzone w schowkach. Jeśli gracz spełnił wskazane na nich wymogi, otrzymuje odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa. Wiele kart ukrytych celów może dać większe nagrody, pod warunkiem że gracz kilkakrotnie spełni warunek z danej karty.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Każdy gracz sumuje swoje punkty:

- punkty zwycięstwa z kart Potworów znajdujących się w Menażerii (nie otrzymuje punktów za Potwory znajdujące się w schowku);
- punkty zwycięstwa zdobyte za wykonanie ukrytych celów;
- punkt zwycięstwa za każdą złotą Koronę, która pozostała w zasobach gracza;
- punkt zwycięstwa za każdy znacznik łowcy (łowcy z kart pracowników nie dają punktów zwycięstwa);
- punkty zwycięstwa za każde trofeum w postaci karty Sezonu w swojej Menażerii;
- punkty ujemne za pożyczki – za każdą posiadaną kartę pożyczki 5 punktów ujemnych (15 punktów ujemnych za każdą skonsolidowaną pożyczkę).

Przykład: Gra się zakończyła, więc Radek podlicza zdobyte punkty zwycięstwa. Najpierw liczy punkty za zagrane Potwory: Tryton (3 PZ), Rekin księżycowy (4 PZ), Leśny demon (6 PZ), Wiwerna (13 PZ) i Pazuzu (10 PZ), w sumie 36 PZ.

Ujawnia również swoje ukryte cele. Otrzymuje 1 PZ za Entuzjastę małych rzeczy (tylko za Trytona, pozostałe Potwory są za duże) oraz 12 PZ za Pracownika roku, ponieważ zatrudnił aż 4 pracowników.

Otrzymuje również 7 PZ za pozostałe złote Korony. Nie dostaje punktów za znaczniki łowców, ponieważ żadnego nie posiada.

Zdobyl jedno trofeum, które daje mu 3 PZ.

Niestety musiał zaciągnąć pożyczkę, więc odejmuje od swojego wyniku 5 PZ.

Ogółem zdobył 54 punkty (36 + 13 + 7 + 3 - 5).



						Σ		Σ
Radek	36	13	7	0	3	59	5	54

Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa i zostaje Wielkim Łowcą Potworów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Uwaga: Podczas gry niektórzy mogą wybierać i zagrywać karty szybciej niż inni. Tacy gracze nie muszą czekać, o ile nikt nie podgląda niewłaściwych stosów czy ich nie łączy. Jeśli uczestnicy chcą, mogą czekać z przekazaniem kart dalej, aż wszyscy wybiorą kartę i zagrają ją lub odłożą do schowka.

ROZGRYWKA DWUOSOBOWA I UPROSZCZONA

ZASADY ROZGRYWKI DWUOSOBOWEJ

Rozgrzywka dwuosobowa odbywa się zgodnie z podstawowymi zasadami, poza kilkoma wyjątkami.

Na początku każdego Sezonu: po tym jak każdy z graczy otrzyma 8 kart widowiska, każdy gracz otrzymuje kolejne 8 kart widowiska. Drugi zestaw 8 kart należy odłożyć na bok zakryty.

Gracz – po wybraniu z ręki karty, którą chce pochwycić – dobiera kolejną kartę z drugiego zestawu leżącego obok. Przed przekazaniem kart gracz wybiera jedną z nich i odrzuca. W ten sposób zestaw kart będzie się zmieniał.

ZASADY ROZGRYWKI UPROSZCZONEJ

Nowi gracze mogą korzystać z tych zasad podczas kilku pierwszych rozgrywek, przede wszystkim wtedy, gdy nie są jeszcze zaznajomieni z grami polegającymi na doborze kart. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy usunąć wszystkie karty ukrytych celów. Ponadto należy usunąć wszystkie karty pracowników i wydarzeń, za wyjątkiem tych, które zapewniają łowców, żetony łowców i złote Korony. Pozwoli to graczom skupić się na mechanice dobierania kart przed zapoznaniem się z trudniejszymi elementami strategii znajdującymi się w grze.

AUTOR I GRAFICY



RICHARD GARFIELD

Richard Garfield to autor pierwszej kolekcjonerskiej gry karcianej – „Magic: The Gathering”, wydanej w 1993 roku. W tamtym okresie wykładał matematykę, ale sukces „Magic: The Gathering” pozwolił mu zrezygnować z kariery akademickiej i zostać projektantem gier na cały etat.



LOIC BILLIAU

Jako ilustrator i pisarz Loic pracował w agencjach reklamowych, wydawał książki dla dzieci i ilustrował dziesiątki gier. Wielki wpływ na niego mieli Jamie Helwett i Hayao Miyazaki. Jako uzależniony od „Magic: The Gathering” jest bardzo podekscytowany pracą nad grą, którą stworzył wielki umysł Richarda Garfielda.



MARTIN HOFFMANN

Martin rozpoczął pracę jako ilustrator i wolny strzelec w 2005 roku, od tamtej pory pomagał w tworzeniu ilustracji do wielu gier planszowych. Jeszcze w czasach szkolnych grał w „Magic: The Gathering” ze swoimi przyjaciółmi i miał „sliver deck”. Uważa to za całkiem zabawny zbieg okoliczności, że teraz pracował nad grą Richarda Garfielda.



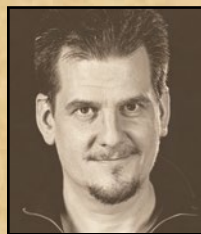
DENNIS LOHAUSEN

Dennis Lohausen został ilustratorem w Kolonii, w Niemczech. W innym życiu mógłby być Ekspertem od Przestworzy, Łowcą potworów lub Cichym obserwatorem. Jednak nic z tego nie wyszło, więc został ilustratorem. W końcu to również jest coś, prawda?



MICHAEL MENZEL

Michael Menzel urodził się w 1975 roku. Po zakończeniu edukacji jako grafik rozpoczął pracę przy grach komputerowych, co traktował jako drogę do swojego wymarzonego zajęcia – ilustrowania gier karcianych i planszowych. Zilustrował ponad 300 gier i trzykrotnie otrzymał nagrodę Graf Ludo Award za najlepsze ilustracje do gry.



OLIVER SCHLEMMER

Oli Schlemmer urodził się w 1971 roku, przez ponad 20 lat brał udział w wielu projektach muzycznych, reklamowych, a także współpracował przy planszówkach. Zdobył nagrodę Graf Ludo Award za swoje ilustracje do gry „Fresco” w 2010 roku. Oli mieszka z żoną i dzieckiem w Wiesbaden.



CLAUS STEPHAN

Claus Stephan marzył o byciu tajnym agentem, astronautą, muzykiem, twórcą kreskówek, artystą i nauczycielem geografii. Po krótkiej przygodzie z reklamą zwrócił się w kierunku ilustrowania gier i książek. Jednak nadal potrafi docenić piękno cumulusów, a za jego biurkiem stoi gitara.



FRANZ VOHWINKEL

Franzz nie jest fanem pokazów i cyrku, ale od zawsze kochał bestie. Uciekł ze zbyt idealnej Bawarii, aby studiować potwory w Darmstadt. Przez ostatnie 13 lat projektował je w złowrogim mieście Seattle – tam są prawdziwe potwory, jednak nie wyglądają tak dobrze, jak te tworzone przez Franzzza.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

 www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2019.

Wersja 1.0



©2019 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH.

Carnival of Monsters is a trademark of AMIGO Games Inc., Round Rock, TX 78664.

www.amigo.games