

Cthulhu FLUXX

JAK TO DZIAŁA?

O GRZE

Cthulhu FLUXX to łatwa do opanowania gra karciana. Wszystko zaczyna się od dobrania **1 karty** i zagrania **1 karty**, ale z czasem rozgrywka staje się nieco bardziej złożona... Wielu uważa, że najlepszy sposób, by się nauczyć grać, to od razu zacząć, ale zwykle to najlepiej działa, gdy chociaż jedna osoba grała już w jakiegoś **FLUXXa**. Jeśli jest to dla Was pierwsze spotkanie z **FLUXXem**, ktoś powinien wcześniej przeczytać poniższe zasady. Po kilku rundach i tak każdy będzie wiedział, o co chodzi, więc nie martwcie się i zacznijcie grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ kartę **Zasad Podstawowych** na środku stołu. Potasuj resztę kart i rozdaj **3** każdemu z graczy. Pozostałe karty połóż zakryte obok karty Zasad Podstawowych - one tworzą talię, z której będziecie dobierać karty. Na początku nie ma w grze żadnych kart Celów ani Nowych Zasad.

KTO ZACZYNA?

Nie ma żadnej zasady wyznaczającej pierwszego gracza. Sami zdecydujcie, kto będzie zaczynał.

JAK GRAĆ?

We **FLUXX** chodzi o ciągłą zmianę. Gra zmienia się w miarę postępu partii. Zaczyna się od paru bardzo prostych zasad i staje się bardziej złożona, gdy dzięki kartom Nowych Zasad dochodzą kolejne reguły.

Zacznijcie od trzymania się Zasad Podstawowych (**Dobierz 1 kartę i Zagraj 1 kartę**), a później stosujcie się do wszystkich dodatkowych Nowych Zasad, gdy tylko zostaną zagrane. Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dobierając i zagrywając podaną liczbę kart, aż do chwili, gdy ktoś spełni warunki zwycięstwa wyznaczone przez obecny Cel.

W swojej turze

- 1) Dobierz wymaganą liczbę kart.
- 2) Zagraj wymaganą liczbę kart.
- 3) Odrzuć karty z ręki do górnego limitu (jeśli jakiś jest).
- 4) Dostosuj liczbę zagrzanych Fantów do górnego limitu (jeśli jakiś jest).

Dodatkowe akcje wynikające z kart Nowych Zasad, Fantów itd. można wykonać w dowolnym momencie swojej tury.

Gdy chcesz zagrać kartę, wybierz dowolną z posiadanych na ręce kart i połóż ją na stole. Jeśli nie jesteś pewien, jak ona dokładnie działa, przeczytaj cały jej tekst na głos, gdy będziesz ją zagrywać.

TYPY KART



ZASADY PODSTAWOWE: To podstawa każdej rozgrywki, fundament, na którym budowana jest reszta gry. Te początkowe zasady będą zastępowane przez Nowe Zasady w trakcie partii, ale ta karta pozostaje na stole przez cały czas. Zasady Podstawowe to **Dobierz 1 kartę na turę i Zagraj 1 kartę na turę** (bez żadnych innych ograniczeń jak Limit kart czy Limit Fantów).



NOWA ZASADA: Zagrywając Nową Zasadę połóż ją obok karty Zasad Podstawowych. Jeśli jest sprzeczna z Nową Zasadą będącą już w grze, odrzuć starszą kartę. Nowe Zasady wchodzą w życie natychmiast. Wszyscy gracze muszą się do nich od razu stosować. Często będzie to wymagać od aktywnego gracza, by od razu dobrał bądź zagrał dodatkowe karty, będzie też czasami zmuszać innych graczy do natychmiastowego odrzucenia kilku kart.

Przykłady

Po dobraniu **1** karty zagrywasz Nową Zasadę **Dobierz 4**. Od teraz zasady wymagają, byś dobrał **4** karty w każdej turze, ale skoro wcześniej dobrałeś tylko **1** kartę, teraz musisz dobrać **3** kolejne. Kolejny gracz dobiera **4** karty. Zagrywa kartę **Dobierz 2**, co znów zmienia zasady, ale nie dobiera on dodatkowych kart, gdyż dobrał w tej turze (przynajmniej) **2** karty. Ponieważ zasada **Dobierz 2** jest sprzeczna z zasadą **Dobierz 4**, zasada **Dobierz 4** jest odrzucana.

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA



CEL: Zagrywając Cel połóż go odkrytego na środku stołu i odrzuć poprzedni Cel (jeśli jakiś był). Gra zaczyna się bez żadnego Celu, więc nikt nie może wygrać, zanim jakiś nie zostanie zagrany. Cel stosuje się do wszystkich graczy. Gdy tylko ktoś spełni wymagania, wygrywa (nawet w trakcie trwania tury innego gracza)!



FANT: Zagrywając Fant połóż go odkrytego na stole przed sobą. Większość Celów wymaga posiadania konkretnej pary Fantów, więc zagranie Fantu jest zawsze dobre.



AKCJA: Akcje są jednorazowego użytku. Wykonaj polecenie z karty i odłóż ją na stos kart odrzuconych. Czasami Akcje potrafią wprowadzić sporo zamieszania w rozgrywce, innym razem nie mają żadnego efektu. Niektóre Akcje pozwalają na zagranie dodatkowych kart. Wszystko to, co jest efektem karty Akcji, liczy się jako zagranie jednej karty.

Przykłady

Jeśli zagrasz Akcję **Dobierz 2 i Zagraj Je**, natychmiast dobierzesz dwie karty i obie zagrasz. Jeśli jedną z tych kart jest **Dobierz 3, Zagraj 2 z Nich**, będziesz kontynuował, dobierając trzy kolejne karty, zagrywając **2** z nich, a trzecią odrzucając. Wszystko to liczy się jak zagranie jednej karty.



ZONK: W przeciwieństwie do Fantów, które umożliwiają Ci zwycięstwo, Zonki to niechciane karty, które często uniemożliwiają wygraną. Zonki trzymane są na stole przed Tobą, obok Fantów. O ile Fanty mogą zostać na Twojej ręce, aż nie zdecydujesz się ich zagrać, **Zonki zagrywane są automatycznie**. Jak tylko dobierzesz Zonka, musisz ją wyłożyć i dobrać kolejną kartę. NIE liczy się to jako zagranie karty. Możliwe, że będziesz musiał wyłożyć kilka Zonków w jednej turze w miarę dobierania kart, aż nie dobierzesz wymaganej liczby kart, które nie są Zonkami. Pamiętaj, że ta zasada ma zastosowanie za każdym razem, gdy dobierasz karty np. w przypadku karty **Każdy Dostaje 1**, musisz zatrzymać i wyłożyć (oraz zastąpić nową kartą) wszystkie Zonki, które dostaniesz w miarę dobierania kart dla innych graczy.



ANTYCEL: Antycel traktowany jest tak jak zwykły Cel, jednak zamiast zawierać warunki zwycięstwa, zawiera warunki przegranej. Jeśli zostaną spełnione warunki Antycelu, gra się kończy, a wszyscy gracze przegrywają. Przedwiczni wygrywają!



NIESPODZIANKA: Ten typ karty możesz zagrać w dowolnym momencie, nawet poza swoją turą. Niespodzianka ma dwa efekty: jeden, gdy zagrywa się ją we własnej turze, drugi, gdy zagrywa się ją poza własną turą. Możesz też użyć Niespodzianki, by anulować efekt innej Niespodzianki.



ZASADA OGÓLNA: Ta karta zmienia grę w podobny sposób jak Nowa Zasada, jednakże Zasada Ogólna jest w grze od początku i obowiązuje aż do końca gry. Zasadę Ogólną wprowadza się do gry tylko, jeśli wszyscy gracze się na to zgodzą.

WYGRYWANIE

Gra toczy się do momentu, w którym jeden z graczy spełni warunki zwycięstwa wyznaczone przez obecny Cel. Taki gracz wygrywa natychmiast, niezależnie od tego, czyja tura obecnie trwa!

MIESZANIE

Cthulhu FLUXX jest samodzielną wersją gry **FLUXX**. Można grać w niego jak w osobną grę albo mieszać z wersją podstawową, by otrzymać dawkę nowych wrażeń! Możesz też dodać swoje ulubione Nowe Zasady (czy odważył się dołożyć **Inflację**?). Jeśli czujesz się na siłach, poszukaj pustych kart do **FLUXXa** (znanych jako **FLUXX Blanxx**) i wykorzystaj je, by dodać swoje dziwaczne pomysły do gry. Pamiętaj, że możesz mieszać ze sobą dowolne wersje **FLUXXa**, wszystkie mają takie same rewersy.

UWAGI

Jeśli skończy się Talia kart do dobierania, przetasujcie stos kart odrzuconych, stwórzcie z niego nową Talię i kontynuujcie grę.

Jeśli cokolwiek odnosi się do karty „w grze”, to oznacza, że odnosi się do karty, która leży odkryta na stole, ale nie znajduje się na stosie kart odrzuconych.

Oдноśnie odrzucania

Odrzucanie karty to nie to samo, co zagrywanie jej. Gdy zagrywa się kartę, rozpatrujemy cały jej tekst (o ile to możliwe). Nie można tak po prostu odrzucić niechcianych kart, można je jedynie odrzucić, dostosowując liczbę kart na ręce do wymaganego Limitu (tak, to może oznaczać, że będziesz zmuszony do zagrania karty sprawiającej, że inny gracz wygra).

Gra kończy się dopiero wtedy, gdy wygra jeden gracz. Jeśli z jakiegoś powodu dwóch lub więcej graczy spełnia warunki zwycięstwa w tym samym czasie, to gra toczy się tak długo, aż nie będzie można wyłonić jednego zwycięzcy.

Nowi gracze mogą dołączyć w dowolnym momencie. Zaczynają grę z trzema kartami.

IKONY



BADACZ: Ta ikona służy do oznaczenia Fantów, które są postaciami Odkrywającymi Sekrety, Które Nie Powinny Być Znane Ludziom.



ZAGŁADA: Fanty i Zonki, które mają taką ikonę na pasku są uznawane za „służące Zagładzie”. Niektóre karty mogą mieć **2**, a nawet **3** takie symbole. Każda taka ikona wyraża wartość w Punktach Zagłady. Punkty te będą sumowane przy różnych sytuacjach. Zwróć uwagę, że dla każdego gracza liczą się posiadane przez niego Punkty Zagłady, ale też dodaje on swoje do ogólnej puli, stworzonej z sumy Punktów Zagłady posiadanych przez wszystkich graczy.



RATUNEK: Ta ikona służy oznaczeniu kart przeciwdziałających Zagładzie. Niwelują one Punkty Zagłady podczas ich sumowania.



PRZYKLEJANY ZONK: Ta ikona pojawia się na Zonkach, które przyklejają się do Fantów znajdujących się w grze. Przypomina o wymogu trzymania kart razem po przeklejeniu.

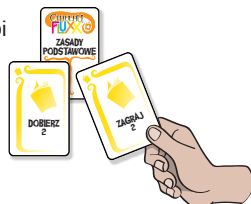
NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

P: Co się stanie, jeśli będę chciał zagrać Nową Zasadę, ale na stole już znajduje się jakaś Nowa Zasada? Czy moja karta zastępuje Nową Zasadę, czy też obie obowiązują naraz?

O: Wszystko zależy od rodzaju Nowej Zasady. Nie ma górnego limitu liczby Nowych Zasad, jakie mogą być w grze, tak długo, jak nie wykluczają się wzajemnie. Jeśli Nowa Zasada, którą dodajesz, nie ma nic wspólnego z Zasadą, która już jest na stole, obie na nim zostają i obowiązują jednocześnie. Jednak jeśli obie zasady dotyczą tej samej rzeczy, np. ile kart należy dobrać - nowa karta zastępuje starą, która jest odrzucana.

P: Co jeśli Nowa Zasada, taka jak **Zagraj 3**, stoi w sprzeczności z Zasadami Podstawowymi?

O: Stosuje się wtedy Nową Zasadę, ale nie odrzuca się karty Zasad Podstawowych. Żeby uniknąć pomyłek, można zakryć kartą Nowych Zasad kartą Zasad Podstawowych, w sposób, jaki przedstawiono na rysunku obok.



P: Co zrobić jeśli Zasada wymaga ode mnie zagrania **4** kart, ale mam tylko **2** karty na ręce?

O: Zagrywasz tyle, ile możesz. Twoja tura dobiega końca, gdy nie masz żadnej karty na ręce, nawet jeśli powinieneś być zagrać więcej.

P: Przyjmijmy, że w grze obowiązuje zasada **Zagraj 2**, a moją drugą zagrana kartą zmieniłem zasadę na **Zagraj 3**. Czy muszę zagrać jeszcze jedną kartę, czy też moja tura dobiegła końca, bo zagrałem już dwie?

O: Wszystkie zasady zaczynają obowiązywać natychmiast po zagranie, więc będziesz musiał zagrać jeszcze jedną kartę, ponieważ obecnie obowiązującą zasadą jest **Zagraj 3**.

P: Jak rozumieć zasadę **Zagraj Wszystkie**? W ten sposób, że zawsze muszę zagrać wszystkie karty z ręki tak, by skończyć turę, nie mając na ręce żadnych kart?

O: Tak.

P: Jeśli zagram Fant, posiadając wcześniej inny Fant, czy muszę odrzucić pierwszy, gdy zagram drugi? Czy jest limit Fantów, jakie można mieć w grze?

O: Możesz mieć tyle Fantów, ile chcesz, chyba że w grze znajduje się Nowa Zasada **Limit Fantów**. Nawet wtedy możesz zagrać w swojej turze tyle Fantów, na ile pozwala Ci obowiązujący limit zagrywania kart i zdecydować, które chcesz zatrzymać, a które odrzucić (do górnego limitu) pod koniec swojej tury.

P: Przyjmijmy, że na początku mojej tury obowiązuje limit kart na ręce bądź limit Fantów, ale w jej trakcie zasada dotycząca limitu kart na ręce została odrzucona jako efekt wprowadzenia innej Zasady bądź karty Akcji. Czy nadal będę musiał odrzucać karty do limitu, który już nie obowiązuje?

O: Nie! Nowe Zasady, tak samo jak zaczynają obowiązywać natychmiast, gdy wejdą do gry, tak samo przestają obowiązywać od razu po tym, jak opuszczają grę.

P: Czy Limit Kart oznacza „możesz mieć maksymalnie tyle kart na ręce, a jeśli masz mniej, to nic się nie dzieje”?

O: Tak, ta Zasada nie wprowadza wymogu dobierania kart do podanego limitu. Mówi natomiast o tym, że nie możesz mieć na ręce więcej kart, niż wymagany limit w Zasadzie.

P: Gdy odrzucam karty do wymaganego Limitu, czy mogę wybrać karty, które chcę odrzucić czy odrzucam losowo?

O: Możesz wybrać.

P: Przyjmijmy, że jest moja tura i aktualny Cel wymaga posiadania dwóch Fantów, by wygrać. Ja mam jeden, a ktoś inny na stole ma drugi. Czy mogę mu go po prostu zabrać i wygrać?

O: To byłoby oszustwo, chyba że zagrasz Akcją **Ukradnij Fant**, która pozwala na zrobienie właśnie czegoś takiego.

P: Czy mogę przeglądać karty znajdujące się na stosie kart odrzuconych?

O: Tak, każdy z graczy może w dowolnym momencie przeglądać odrzucone karty.

P: Załóżmy, że została zagrana karta **Wymiana Rąk**, a pozostali gracze nie mają żadnych kart. Czy gracz, który ją zagrał, musi oddać wszystkie karty ze swojej ręki nie dostając nic w zamian, czy też wykonanie zagranej Akcji nie jest obowiązkowe?

O: Jeśli zagrywasz kartę, musisz wykonać polecenia z jej tekstu. Zatem w tym przypadku tak, musisz oddać wszystkie karty ze swojej ręki i nie dostajesz nic, jeśli żaden inny gracz nie ma kart. Tak jak jest napisane na karcie: „To jedna z tych okazji, gdy możesz dostać coś za nic”, po prostu w tym wypadku Ty coś dajesz i nie dostajesz nic w zamian.

P: Czy mogę zagrać jakąkolwiek kartę bądź zrobić cokolwiek podczas tury innego gracza?

O: Gdy trwa tura innego gracza, nie możesz zrobić za wiele. Chyba, że masz Niespodziankę - jedyny typ kart, które możesz zagrać poza swoją turą. Do tego czasem będziesz mógł dokonać drobnych zmian we własnych kartach. Na przykład jeśli jakiś gracz zagra Zasadę **Limit Kart**, a Ty masz więcej kart, niż pozwala na to Limit, będziesz musiał zdecydować, które karty zatrzymasz, a które odrzucisz.

P: Przyjmijmy, że zagrałem kartę **Dobierz 2** i **Zagraj Je** i dobrałem dwa Cele, a jeden z nich sprawi, że mój przeciwnik wygra. Czy mogę zagrać te dwa Cele jeden po drugim tak, by ten sprawiający, że mój przeciwnik wygra, został odrzucony przez kolejny i by w ten sposób gra toczyła się dalej?

O: Nie, w dowolnym momencie, gdy jakikolwiek gracz spełni warunki zwycięstwa wymagane przez aktualny Cel, wygrywa. Nieważne, jak krótko Cel obowiązywał. Efekt jest natychmiastowy.

P: Jeśli zagram **Użyj Coś Wziął** i wyciągnę Fant, czy dostaję go ja, czy gracz, od którego go zabrałem?

O: Ty zagrywasz kartę, którą zabrałeś, więc Ty dostajesz Fant.

P: Jeśli zagrywam kartę będącą efektem Akcji **Dobierz 3**, **Zagraj 2** albo **Dobierz 2** i **Zagraj Je**, która pozwala mi na dobranie dodatkowych kart, to dochodzą one do mojej „tymczasowej ręki” czy tych kart odłożonych na bok?

O: Wszystkie dodatkowo dobrane karty dochodzą do kart odłożonych na bok.

P: Czy mogę użyć „darmowej akcji” w dowolnym momencie mojej tury czy mogę ją wykonać tylko na jej początku?

O: Możesz skorzystać z „darmowej akcji” w dowolnym momencie swojej tury: zanim dobierzesz karty, w trakcie zagrywania kart, a także gdy zagrasz wszystkie karty. Technicznie, Twoja tura trwa aż do chwili, gdy wykorzystasz bądź postanowisz nie wykorzystać tej opcji. Nikt nie ma obowiązku Ci przypominać, że zapomniałeś wykorzystać swoją „darmową akcję”. Jeśli nowy gracz zaczął już swoją turę, nie możesz skorzystać z „darmowej akcji”.

P: Czy karty, które dobrało się w ramach **Premii Za Pustą Rękę**, wliczają się do dobieranych kart z obecnie obowiązującej Zasady Dobierania?

O: Nie, są one dobierane w ramach akcji „przed rozpoczęciem tury”, więc rozpatrujesz Zasadę Dobierania, gdy te karty znajdują się już na Twojej ręce.

P: Czy możecie odpowiedzieć na więcej pytań w Internecie?

O: Tak! Jeżeli masz jeszcze jakieś pytania, napisz do nas maila na adres: wydawnictwo@blackmonk.pl. Najczęściej zadawane pytania pojawią się również na naszej stronie www.blackmonk.pl, więc śledź ją uważnie!

Sprawdź też inne gry wydawnictwa Black Monk w swoim w lokalnym sklepie lub na stronie internetowej: www.blackmonk.pl

TWÓRCY GRY

Cthulhu FLUXX powstał na podstawie **FLUXX** (opublikowanego w 1997 r.) oraz twórczości H. P. Lovecrafta.

Projekt gry: Keith Baker

Ilustracje oraz projekt oryginalnego pudełka: Derek Ring

Pokolorowane przez: Todda Hamiltona i Jacoby'ego O'Connora

Playtesty: Andrew Looney, Kristin Looney, Alison Looney, Josh Drobina, Davy Kramer-Smyth, Wunderland Toast Society oraz inni niezliczeni gracze.

FLUXX® jest zarejestrowanym znakiem towarowym Looney Labs®

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA: H. P. Lovecrafta za jego wszystkie opowieści grozy.



LOONEY LABS

WERSJA POLSKA

Opiekun projektu: Daria Pilarczyk, Norbert Pałuka

Projekt polskiego pudełka i kart: Marcin Bieliński

Skład i opracowanie graficzne: Marcin Bieliński

Tłumaczenie: Maciej Głuszek

Korekta: Martyna Jałoszyńska

Gdy nam już zabrakło pomysłów, z pomocą przyszli:

Agnieszka Przychodniak i Adam "Ceti" Cetnerowski - dziękujemy!

Wydawca:

Black Monk Michał Lisowski

ul. Kościelna 24a/4

60-538 Poznań

Tel: +48 605066067

Email: wydawnictwo@blackmonk.pl

Wyprodukowano w Polsce.

FLUXX © Looney Labs 1997-2014, Inc. PO Box 761 College Park, MD, 20741 USA. Logo Looney Labs oraz nazwy wszystkich produktów Looney Labs są znakami towarowymi bądź zarejestrowanymi znakami towarowymi Looney Labs i są używane na licencji przez Black Monk

FLUXX © Looney Labs 1996. Edycja Polska © Looney Labs 2015. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad (5.0)

