OFICJALNY KODEKS MISTRZOSTW

PRAWA I OBOWIĄZKI

BLACK MONK

Tuesday Knight games

CO JEST W PUDEŁKU?

24 KARTY POSTACI

6 KART POMOCY

31 KART AKCJI

42 ZETONY ZWYCIĘSTWA

6 KOŚCI OBSTAWIANIA

55 KART MAGAZYNKU

WPROWADZENIE

GRATULACJE, TOWARZYSZU! UDAŁO CI SIĘ ZAKWALIFIKOWAĆ DO MISTRZOSTW ŚWIATA!

Niestety... w Rosyjską Ruletkę.

Ale! To nie jest problem. Jesteś zahartowany! Jesteś **twardy**! Masz pazur, rzucasz wyzwanie życiu i bezczelnie zaglądasz śmierci w oczy.

To jest prosta gra. Obstawiasz, blefujesz i grasz równocześnie z innymi. Jako kapitan jednej z najlepszych na świecie drużyn Rosyjskiej Ruletki, wystrzelasz sobie drogę do wygranej, **zdobywając 15 punktów zwycięstwa** lub **pozostając ostatnim żywym uczestnikiem**. Panimajesz?

Brzmi banalnie: **przeżyj**! Z drugiej strony, do czego będziesz zdolny, by zagwarantować sobie zwycięstwo?

Możliwe, że skłamiesz! Możliwe, że brawurowo obstawisz! Możliwe też, że okażesz się tchórzem mającym nadzieję, że swędzące palce przeciwników ustrzelą ich wcześniej niż Ty siebie!

Jakąkolwiek strategię obierzesz, wiedz że:

- Twoja broń ma **sześć** komór.
- Twoja drużyna liczy **czterech** zawodników.
- Zwycięzca może być tylko **jeden**.

DASWIDANIA!

PRZYGOTOWANIE GRY

1 Każdy gracz wybiera kolor swojej drużyny i kompletuje wszystkie elementy w tym samym kolorze. Powinniście wziąć również 1 kartę **POCISKU** oraz 1 kartę akcji. Każdy z graczy powinien mieć:

A **3 karty ZAWODNIKÓW** oraz **1 kartę KAPITANA** w swoim kolorze, odwrócone kolorową stroną do góry.

B **1 sześciościenną kość obstawiania** w swoim kolorze.

C **1 kartę pomocy** w swoim kolorze, odwróconą stroną oskarżania do dołu.

D **6 kart KLIK!** w swoim kolorze oraz **1 kartę POCISKU (bang)**.

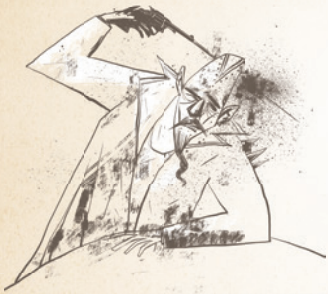
E **1 kartę akcji**, rozdaną losowo.

2 Każdy gracz powinien połączyć swoje karty **KLIK!** ze swoją kartą **POCISKU**, aby stworzyć swoją talię magazynku. Każdy gracz powinien mieć łącznie 7 kart, tylko jedna z nich powinna być kartą **POCISKU**.

ROZGRYWKA

Gra toczy się równocześnie, więc każdy gracz powinien przejść przez 6 faz w tym samym czasie.

Przyjęte zasady etykiety mówią, że ktoś powinien na głos ogłaszać początek każdej fazy.



6 faz w grze to:

1. FAZA ŁADOWANIA
2. FAZA KRĘCENIA
3. FAZA OBSTAWIANIA
4. FAZA WYZWAŃ
5. FAZA STRZAŁÓW
6. FAZA PUNKTÓW

6 FAZ GRY

1 FAZA ŁADOWANIA

Każdy gracz powinien spojrzeć na swoją talię magazynku, upewniając się, że inni gracze nie są w stanie podejrzeć jego kart. Każdy wybiera 1 ze swoich 7 kart i odkłada ją zakrytą pod kartę pomocy. Ta karta jest uznawana za schowaną i powinna być odłożona prostopadle pod kartą pomocy, tak żeby wszyscy mogli zauważyć, że każdy gracz schował jedną kartę.

Jeśli gracz schował kartę **POCISKU**, oznacza to, że „oszukuje" w ramach gry. Gracze, którzy zdecydowali się to zrobić, mają teraz 1 kartę **POCISKU** mniej, niż powinni mieć. Ostrożnie: chociaż to kuszące, to przyłapanie na oszukiwaniu ma swoje konsekwencje *(patrz Faza Wyzwań, s. 6)*. Kiedy wszyscy gracze schowali kartę, przejdź do Fazy Kręcenia.

2 FAZA KRĘCENIA

Każdy gracz powinien przetasować swoje pozostałe 6 kart talii magazynku. Każdy gracz może zażądać, by „zakręcić" talią magazynku innego gracza w czasie tej fazy. Zasady sportowej etykiety mówią, że żaden gracz nie powinien być dupkiem i nie powinien śledzić, gdzie znajduje się karta **POCISKU** w trakcie tasowania.

Gdy gracze skończą tasować swoje talie magazynku, powinni umieścić je awersami do dołu (zakryte) na stole przed nimi. Jest to wizualne potwierdzenie, że wszyscy gracze skończyli swoją Fazę Kręcenia i mogą przejść do Fazy Obstawiania.

3 FAZA OBSTAWIANIA

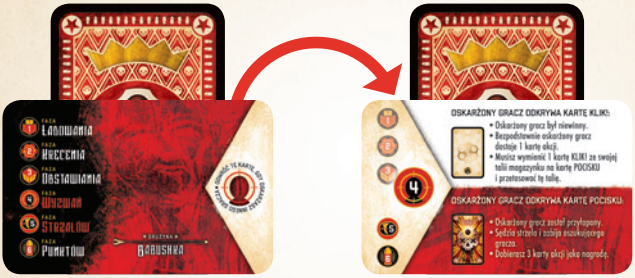
Gracze powinni podnieść swoją sześciościenną kość i w ukryciu obracać ją, dopóki górna cyfra nie będzie pokazywała liczby strzałów, które planują oddać w trakcie Fazy Strzałów. Kiedy gracz wybierze swoją stawkę, powinien przykryć swoją kość, aby żaden inny gracz nie zobaczył, ile ten obstawił.

Nie ma czegoś takiego, jak obstawienie 6 strzałów. Jest jednak możliwe, żeby obstawić 0 strzałów. Dlaczego ktoś miałby to zrobić? Ponieważ nadal dostanie on punkty za przeżycie *(patrz Faza Punktów, s. 8)*.

Przykrywanie/ukrywanie swojej stawki pokazuje innym graczom, że gracz skończył obstawianie. Gdy każdy gracz przykryje swoją kość obstawiania, wszyscy gracze równocześnie odkrywają swoje stawki i przechodzą do Fazy Wyzwań.

4 FAZA WYZWAŃ

Gdy gracz podejrzewa, że inny gracz schował kartę **POCISKU** *(kładąc ją pod swoją kartę pomocy)*, może on/ona odwrócić swoją kartę pomocy i wskazać oficjalnie gracza, którego oskarża o oszustwo. Oskarżony gracz musi wtedy odwrócić swoją schowaną kartę magazynku, pokazując ją innym graczom.



Odwracanie swojej karty pomocy w trakcie oskarżania służy 3 celom. Po pierwsze, każdy gracz może oskarżyć tylko raz na rundę, więc odwrócona karta pokazuje, że wykorzystał on już swoją okazję. Po drugie, akcja odwrócenia karty czyni oskarżenie „oficjalnym". Zapobiega to jakimkolwiek niedopowiedzeniom lub udawaniu. Ostatecznie, tył karty pomocy opisuje, jakie są konsekwencje oskarżania... a są one następujące:

Jeżeli oskarżony gracz odwróci kartę **POCISKU**: **Złapałeś oszusta!** Jako nagrodę za przyłapanie tego gracza, natychmiast otrzymujesz 3 karty akcji. Sędzia rozstrzeliwuje gracza, który został przyłapany. Ten gracz odwraca kartę postaci na „martwą" stronę *(patrz Martwe Postaci, s. 10)* i jest wyeliminowany z trwającej rundy.

Ważne: *KAPITAN umiera jako ostatni z drużyny. Tak długo, jak KAPITAN nie jest zabitą postacią, wyeliminowany gracz może nadal oskarżyć innego gracza w trakcie Fazy Wyzwań.*

Jeżeli oskarżony gracz odwróci kartę **KLIK!**: **Pomyliłeś się!** Bezpodstawnie oskarżony gracz dobiera 1 kartę akcji jako wynagrodzenie za zniewagę. Jako karę za błędne oskarżenie musisz wymienić 1 kartę **KLIK!** na 1 kartę **POCISKU**. Sprawia to, że masz dodatkową kartę **POCISKU** w swojej talii magazynku, która nie może zostać usunięta do czasu śmierci jednej z Twoich postaci *(patrz Martwe Postaci, s. 10)*. Po tej zamianie przetasuj swoją talię magazynku.

Gdy wydaje się, że żaden gracz nie zamierza już nikogo oskarżyć, ktokolwiek przy stole może ogłosić ostatni moment na oskarżanie. Jeżeli po przynajmniej 10 sekundach nikt nikogo nie oskarża, przejdźcie do Fazy Strzałów.

Wskazówka: *Zachęcamy, aby umieszczać odrzucone karty* **KLIK!** *w widocznym miejscu, w pewnej odległości przed sobą. W ten sposób każdy może zobaczyć, kto ma dodatkowe karty* **POCISKÓW** *w swojej talii magazynku, a odrzucone karty* **KLIK!** *nie pomieszają się przypadkiem z kartami w grze.*

FAZA STRZAŁÓW

Wszyscy gracze powinni położyć jedną rękę na swojej talii magazynku. Drugą rękę powinni ułożyć w kształt pistoletu i przyłożyć sobie lufą do głowy.

Jeden z graczy powinien ogłosić aktualną serię strzałów, a następnie odliczać od 3. Na przykład, dla pierwszego strzału ktoś powinien ogłosić „Pierwszy strzał. Gotowi? 3, 2, 1, STRZAŁ!". Kiedy słowo „STRZAŁ" jest wypowiedziane, wszyscy gracze powinni odwrócić wierzchnią kartę swojego stosu kart magazynku. Jeżeli jest tam karta **POCISKU**, aktualna postać umiera *(patrz Martwe Postaci, s. 10)* i jest wyeliminowana z trwającej rundy. Jeżeli odwrócisz kartę **KLIK!**, Twoja postać nadal żyje i możesz kontynuować strzelanie.

Gracz strzela tylko tyle razy, ile obstawił *(patrz Faza Obstawiania, s. 5)*. Na przykład, jeżeli gracz obstawił 2 strzały i przeżył pierwsze 2 strzały, nie powinien strzelać po raz trzeci.

Gdy wszyscy gracze są albo martwi przez odkrycie kart **POCISKU**, albo strzelili tyle razy, ile obstawili i nadal żyją, to przejdźcie do Fazy Punktów.

6 FAZA PUNKTÓW

Jeżeli gracz stracił postać w trakcie którejkolwiek z poprzednich faz, nie zdobywa żadnych punktów zwycięstwa. Nie ma chwały dla martwych.

Srebrne żetony są warte 1 punkt, a złote są warte 5 punktów.

Gracze, którzy nie stracili postaci w trakcie którejkolwiek z poprzednich faz, zdobywają 1 punkt za każdy strzał, który obstawili, plus 1 punkt za przeżycie.

Przykład: *Borys przeżył, obstawiając 0 strzałów, więc zdobywa 1 punkt (1 srebrny żeton). Natasza przeżyła, obstawiając 4 strzały, więc zdobywa 5 punktów (1 złoty żeton).*

Zasady sportowej etykiety mówią, że gracze nie powinni być dupkami i powinni wymieniać srebrne żetony zwycięstwa na złote żetony zwycięstwa, gdy jest to możliwe. Pozwala to łatwiej stwierdzić, kto prowadzi w punktacji.

Jeżeli któryś z graczy zdobył 15 lub więcej punktów ORAZ ma więcej punktów niż inni gracze, wtedy ten właśnie gracz jest ogłoszony zwycięzcą *(patrz Zakończenie Gry, s. 10)*. Jeżeli więcej graczy zdobyło 15 lub więcej punktów ORAZ remisują, wtedy grę kontynuują WSZYSCY żywi gracze.

Przejdźcie do nowej Fazy Ładowania.

KARTY AKCJI

Karty akcji pomagają zapanować nad losowymi elementami gry. Zdobywasz je: umierając, przyłapując innych na oszustwie i/lub będąc niesłusznie oskarżonym o oszukiwanie. Pamiętaj o kilku rzeczach związanych z kartami akcji:

1. **Karty akcji mogą być używane tylko w określonych momentach gry.** Każda karta akcji określa dokładnie, w którym momencie gry może być zagrana i jaki jest jej efekt.

2. **Gracz może mieć dowolną liczbę kart akcji na ręce.**

3. **Dowolna liczba kart akcji może być zagrana w każdej fazie.**

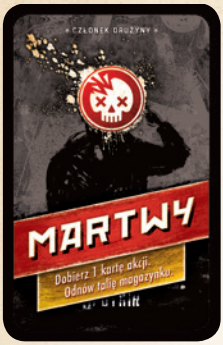
4. **Jeżeli karta mówi o wyborze dowolnego gracza, to możesz wybrać siebie. Jeżeli mówi o wyborze dowolnego innego gracza, to nie możesz wybrać siebie.**

5. **Jeżeli karta pozwala Ci wycelować w innego gracza, to możesz wycelować w martwego gracza.**

6. **Niektóre karty akcji mogą być zagrane nawet na gracza wyeliminowanego z danej rundy (albo z gry).**
   Te karty akcji mają nadrukowaną ikonkę czaszki.

7. **Ostatnia zagrana karta akcji ma pierwszeństwo nad wcześniej zagranymi i może zmienić ich efekt. Przykład:** *Borys zagrywa kartę „Wiatrówka", która pozwala mu wycelować swoją broń w powietrze w trakcie następnego strzału. Następnie Natasza zagrywa „Zastrzel kogoś!", która pozwala wszystkim celować w innych graczy w trakcie kolejnego strzału. Borys musi przestać celować w powietrze i wybiera, żeby celować swoją bronią w Siergieja.*

MARTWE POSTACI



Twoje **POSTACI** będą umierać w trakcie gry. Pogódź się z tym. Albo same się zastrzelą, albo zastrzelą je inni gracze, albo też zastrzeli je sędzia, gdy zostaną przyłapane na oszustwie. Tylko śmierć **KAPITANA** eliminuje Cię z gry.

Za każdym razem, gdy postać umiera, odwróć kartę postaci na martwą stronę, aby zaznaczyć, że umarła i nie bierze udziału w grze. Gdy Twój członek drużyny (ale nie **KAPITAN**) umiera, pamiętaj, żeby:

1. **Dobrać 1 kartę akcji.** Jest to pakiet świadczeń w ramach odprawy (na tamten świat) członka drużyny.

2. **Odnów swoją talię magazynku.** Oznacza to, że bierzesz wszystkie 7 kart ze swojej talii magazynku i upewniasz się, że jest tam tylko 1 karta **POCISKU** oraz 6 kart **KLIK!** Jeżeli miałeś więcej niż 1 kartę **POCISKU** w swojej talii, to odłóż pozostałe.

ZAKOŃCZENIE GRY

Grę uznajemy za zakończoną w jednym z trzech niżej przedstawionych przypadków:

1. **Przy życiu pozostał tylko 1 KAPITAN.**
   Wygrywa oczywiście drużyna kapitana, który przeżył. Gdybyście nie byli martwi, moglibyście mu pogratulować.

2. Po Fazie Punktów, w której tylko jeden gracz zdobył 15 lub więcej punktów i ma więcej punktów niż pozostali gracze.
Ten gracz jest zwycięzcą. Nie dziwi Cię to, prawda?

3. Przy życiu nie pozostał żaden KAPITAN.
Nikt nie wygrywa, ponieważ wszyscy są martwi. Widocznie tak miało być...

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

P: Co się stanie, jeżeli 2 graczy oskarży tego samego gracza w tym samym czasie w Fazie Wyzwań?

O: Zazwyczaj to się nie zdarza. ALE jeżeli już, to oni razem doświadczają tego ryzyka, ale też obaj mogą zostać wynagrodzeni. Jeśli oskarżony gracz schował kartę **POCISKU**, to obaj oskarżający gracze otrzymują po 3 karty akcji. Jeżeli oskarżony schował kartę **KLIK!**, to oskarżony otrzymuje 2 karty akcji (1 za każde równoczesne oskarżenie), a każdy z oskarżających graczy wymienia 1 kartę **KLIK!** na kartę **POCISKU** w swojej talii magazynku.

P: Co się dzieje, gdy jestem ostatnim pozostałym przy życiu graczem, ale nie wykonałem wszystkich strzałów, które obstawiłem?

O: Tradycyjnie, WYGRYWASZ! Nie musisz dokańczać wszystkich strzałów. Aczkolwiek, jeżeli chcesz mieć możliwość opowiedzenia światu jeszcze bardziej niesamowitej historii, to dokończ swoje strzały i zaryzykuj, że gra skończy się bez zwycięzcy.

P: Kiedy zagram kartę „Podglądacz!", czy mogę wybrać gracza, który już podejrzał swoje karty?

O: Oczywiście!

P: Wszyscy inni są już martwi, a ja chcę zagrać kartę „Zastrzel Kogoś!" lub „Pif Paf!". czy mogę to zrobić?

O: Tak. Zawsze możesz celować w zwłoki. One przynajmniej nie będą mieć Ci tego za złe.

AUTOR GRY

Anthony Burch

INSTRUKCJA

Opracowanie: Alan Gerding
Edycja: Michelle Mazala

ZESPÓŁ KREATYWNY

Dyrektor Artystyczny: Sean McCoy
Grafiki Postaci: Weberson Santiago
Ilustracje i opracowanie graficzne: Adam P. McIver

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Ben Eckman, Board with Life, Okratron 5000,
Phillip Winn, everytown.org, AFSP.org

PLAYTESTERZY

Anna Niederriter
Ashly Burch
Bob
Ben Eckman
Benjamin Kanelos
Brian Karrigan
Brittany Leigh Smith
Casey Barteau
Chris Bryan
Crystol Gerding
Daniel Lee
Diana Nabring
Donald Shults
Grant Alberts
Grant Cushman
Gregory Harshmann
Hannah Linville
Jackson Leventhal
Jeremiah Isley
Julie DiPadova
Justin Yngelmo
Kellen Voss
Leanne Karrigan
Michelle Mazala
Mike Ellek
Niki Shults
Phil Grunauer
Rachel Wright
Reid Larson
Solomon Kim
Tamara Bruketta
(z rodzicami)
The Tuesday Knighters
Ulisses Gurgel

EDYCJA POLSKA

Lokalizacja i produkcja: Black Monk Michał Lisowski
Opiekun projektu: Daria Pilarczyk
Tłumaczenie: Daria Pilarczyk
Korekta: Barnaba Drukała, Joanna Roszak
Opracowanie graficzne: Dawid Bartłomiejczyk, Marcin Bieliński
Pomoc, pomysły, sugestie: Dawid Bartłomiejczyk, Marcin Bieliński, Barnaba Drukała, Grzegorz Laskowski, Joanna Roszak, Mikołaj Troszczyński, Lidia Wawrzyniak

/BlackMonkGames
@BlackMonkGames
www.blackmonk.pl
/tuesdayknightgames
@playTKG
www.tuesdayknightgames.com

Mistrzostwa Świata w Rosyjską Ruletkę © 2017 Tuesday Knight Games, LLC.
Wszystkie prawa zastrzeżone.