

M.E.A.T.: THE
CULT
INSTRUKCJA GRACZA



SPIS TREŚCI

Podstawy..... 5

Karty..... 6

Rozgrywka..... 9

Fazy gry..... 9

Rozpoczęcie..... 9

Otwarcie..... 10

Ustalanie taktyki..... 11

Aktywacja..... 13

Bitwa..... 14

Podsumowanie..... 15

Mechaniki specjalne... 15



PODSTAWY

Liczba graczy:

M.E.A.T. THE CULT może być rozgrywane przez 2, 4 lub 6 graczy. W zależności od liczby graczy, różni się będzie przebieg rozgrywki. Poniżej opisano rozwój gry w zależności od wybranej sytuacji (2/4/6 graczy).

Zawartość pudełka:

- 3 talie kart
- 3 kości
- 50 żetonów TELESTARIONU
- 32 żetony symbolizujące punkty OBRONY
- 18 żetonów symbolizujących punkty ATAKU



KARTY

Rodzaje kart:

Karty dzielą się na trzy typy: karty istot, przeznaczenia oraz liderów. Każdy z typów pełni osobną rolę w rozgrywce.

ISTOTY:

W przypadku kart istot występują cztery typy rzadkości, które definiują ich siłę. Są to kolejno: karty powszechne (4 sztuki w talii), rzadkie (3 sztuki w talii), epickie (2 sztuki w talii) oraz mityczne (jedna sztuka w talii).



- 1 Koszt karty
- 2 Rzadkość karty:
 - Powszechna
 - Rzadka
 - Epicka
 - Mityczna
- 3 Opis karty
- 4 Wartość ataku
- 5 Wartość obrony
- 6 Frakcja:
 - Sekta MBS XII
 - Natura
 - Zjednoczeni
 - Mutanci

PRZEZNACZENIE:

Karty przeznaczenia występują w tych samych rzadkościach co karty istot, z zachowaniem liczby sztuk w talii dla każdej rzadkości. Karty te dzielą się na dwa typy:

ZAKŁĘCIA



WYPOSAŻENIE



- 1** Koszt karty
- 2** Rzadkość karty:
● Powszechna
● Rzadka
● Epicka
● Mityczna

- 3** Opis karty
- 4** Wartość ataku
- 5** Wartość obrony
- 6** Rodzaj zaklęcia

W przypadku kart przeznaczenia nie występuje podział na frakcje!

LIDERZY:

Karty liderów nie posiadają kosztu zagrania ani statystyk. Nie występuje podział na rzadkości ani frakcje. Umiejętności są pasywne i mają wpływ wyłącznie na właściciela.



ROZGRYWKA

Typ rozgrywki:

M.E.A.T. THE CULT to karciana gra, w której najważniejszą rolę pełnią elementy dobierania, draftowania i właściwego zagrywania kart. Nie bez znaczenia jest jednak przyjęta taktyka, w ramach której gracze decydują o układach kart, kolejności i rodzaju zagrań, a także losowość – przypadkowy dobór kart i wykorzystanie w rozgrywce rzutów kostką.

Cel gry:

Podstawowym celem gry jest doprowadzenie licznika punktów **WITALNOŚCI** przeciwnika (lub grupy przeciwnej) do 0. Proces ten możliwy jest za sprawą przewagi osiąganey w kolejnych turach rozgrywki.

FAZY GRY

Rozpoczęcie (tylko 1. tura):

1. Gracze dzielą się na dwie drużyny (w zależności od ogólnej liczby graczy – 1-, 2- lub 3-osobowe). W ramach wewnętrznej współpracy członkowie drużyn mogą się komunikować ze sobą, wymieniać informacje, planować zagrania i pokazywać swoje karty.

2. Gracze zajmują miejsca naprzeciwko siebie – zarówno w przypadku 2, jak i 4 lub 6 graczy (drużyny zajmując miejsca, muszą dopilnować, by każdy ich członek miał naprzeciwko siebie jednego przeciwnika). Ustawienie graczy jest niezmiennie w trakcie całej rozgrywki.

>>

3. Gracze wybierają karty **LIDERA**. W tym celu kolejno wykonują rzut kością – gracz z największą liczbą wyrzuconych oczek wybiera kartę jako pierwszy; następnie wyboru dokonuje gracz z drugim wynikiem itd. Gracze odkładają wybrane karty przed siebie, awersem do góry. Karty **LIDERA** są aktywne przez cały czas trwania rozgrywki i nie mogą być celem jakichkolwiek zagrań przeciwnika, a efekt działania karty **LIDERA** wpływa tylko na pole oraz zagrania jego właściciela.

4. Gracze tasują dokładnie **TALIĘ ISTOT** i **TALIĘ PRZEZNACZENIA**.

5. Gracze/drużyny otrzymują punkty witalności, których posiadanie jest konieczne do kontynuowania rozgrywki. W zależności od liczby graczy, przyznaje się: po 25 punktów na jednego gracza, kiedy gra rozgrywana jest w parze, po 40 punktów dla drużyn składających się z dwóch graczy i po 50 – dla zespołów 3-osobowych. Wartości te mogą być ustalane przez graczy indywidualnie, pod warunkiem uzyskania jednogłośnie. Załączony notes ułatwi aktualizowanie wartości punktów witalności w trakcie rozgrywki.

Otwarcie:

1. Każdy z graczy pobiera 7 uncji (żetony o łącznej wartości 7) **TELESTARIONU**.

2. Gracze odkrywają górne karty z **TALII ISTOT** i odkładają je awersem do góry w miejscu widocznym dla wszystkich zawodników. W zależności od liczby graczy, odkrytych zostaje 9 kart (2 graczy), 15 (4 graczy) lub 21 (6 graczy). Rozpoczyna się etap zwany **DRAFTEM**.

3. Gracze rzucają kolejno kostką. Gracz z najwyższym wynikiem jako pierwszy rozpoczyna swój **DRAFT**, wybierając z dostępnych kart jedną. By móc umieścić kartę w swojej talii, konieczne jest uiszczenie opłaty (wartości te są różne dla wszystkich kart i wynoszą od 0 do 2 uncji **TELESTARIONU**; obszar kosztu znajduje się w lewym górnym rogu karty).



Po wyborze karty i wpłaceniu do banku właściwej sumy żetonów, karta staje się własnością gracza. **DRAFT** rozpoczyna kolejny gracz (kolejny wynik w rzucie kostką).

4. Proces **DRAFTU** powtarzany jest do czasu, aż w **DRAFCIE** pozostaną 3 karty **ISTOT** (kolejność, w jakiej gracze dobierają karty, dobrze zapisać w notesie – będzie ona przydatna w kolejnym etapie Fazy Otwarcia).

5. Pozostałe 3 karty, które nie zostały wybrane przez żadnego z graczy, trafiają na osobny stos zwany **CMENTARZEM ISTOT**.

6. Gracze dobierają kolejno po 3 losowe karty z **TALII PRZEZNACZENIA** (od góry talii, awersem do dołu) w porządku odwrotnym do tego z przebiegu **DRAFTU**.

7. W przypadku, gdy zabraknie kart w **TALII ISTOT** lub **PRZEZNACZENIA**, gracze zbierają karty z właściwego **CMENTARZA**, dokładnie je tasują i tworzą z nich nową **TALIĘ**, z której następnie dobierają odpowiednią liczbę kart.

8. Maksymalna liczba kart, jakie na **KONIEC** Fazy Otwarcia mogą mieć „na ręce” gracze to 8. Wszystkie nadmiarowe karty natychmiast muszą zostać odrzucone na właściwe im **CMENTARZE**.

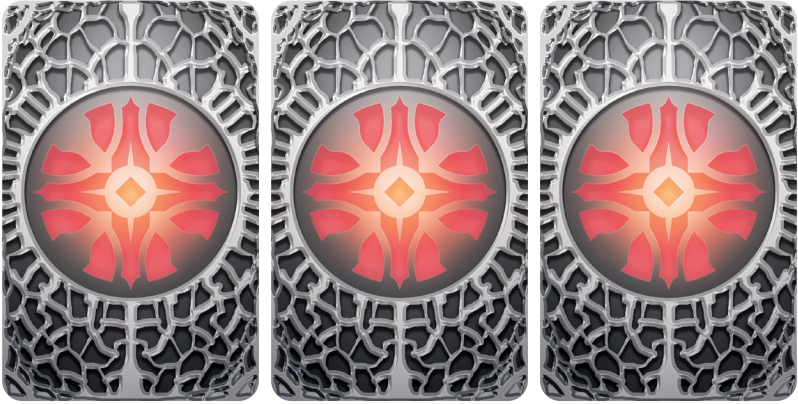
Ustalanie taktyki:

Krok 1. Gracze układają przed sobą, rewersem do góry, 3 karty **ISTOT***, umieszczając je kolejno na wybranych pozycjach: **LEWA FLANKA, FRONT, PRAWA FLANKA**.

Krok 2. Gracze zagrywają wybraną liczbę kart **ZAKŁĘĆ** i/lub **WYPOSAŻENIA (TALIA PRZEZNACZENIA)**, układając je przed sobą, rewersem do góry.

(GRAFIKA POMOCNICZA NA NASTĘPNEJ STRONIE)

* W późniejszych fazach gry możliwa jest sytuacja, w której gracz nie będzie miał „na ręce” wymaganych 3 kart **ISTOT**. W takim przypadku gracz korzysta z maksymalnej dostępnej liczby kart i układa je na dowolnych pozycjach taktycznych.



Aktywacja:

Krok 1. Gracze odkrywają wszystkie zagrane przez siebie karty, a następnie opłacają koszty wykorzystania kart z **TALII PRZEZNACZENIA** (obszar kosztu znajduje się w lewym górnym rogu karty). Jeśli gracz nie posiada wystarczającej liczby żetonów **TELESTARIO-NU**, by opłacić zagrane karty z **TALII PRZEZNACZENIA**, zmuszony jest odrzucić kartę/y na **CMENTARZ PRZEZNACZENIA**. Tym samym właściwości karty nie zostają aktywowane.

UWAGA! Nie rozpatrujemy ponownie kosztu zagrania kart z TALII ISTOT - ich koszt płacony jest wyłącznie w fazie DRAFTU.

2. Następuje etap rozpatrywania umiejętności specjalnych kart **ISTOT** i właściwości specjalnych kart **PRZEZNACZENIA***. Rozpoczyna drużyna/gracz z mniejszą ilością punktów **WITALNOŚCI**. Jeśli drużyny posiadają równy stan punktów witalności, to o kolejności decyduje wynik rzutu kością. Uzyskany wynik determinuje kolejność rozpatrywania jednej karty – gracz/drużyna z najwyższą liczbą trafionych oczek jako pierwszy/a rozpatruje działanie wybranej, posiadanej karty **ISTOT** lub **PRZEZNACZENIA**. Proces powtarzany jest do czasu, aż wszyscy gracze rozpatrzą działania posiadanych przez siebie kart, aż do wyczerpania możliwych zagrań lub spasowania (spasowanie powoduje zakończenie ruchów w tej fazie). W przypadku gry wieloosobowej drużyny wykonują ruchy naprzemiennie, każdy gracz po jednej akcji, a o kolejności wykonywania ruchów wewnątrz drużyny decydują członkowie zespołu.

* Gracze rozpatrują działanie kart zgodnie z ustaloną kolejnością. Niedozwolone jest wstrzymanie się, tj. niewykorzystanie swojego ruchu, i przeniesienie go na następną kolejkę. Co ważne, niektóre z kart z talii **PRZEZNACZENIA** aktywują się samoczynnie, o ile zostaną spełnione pewne warunki (wymienione na wspomnianych kartach).

Bitwa:

1. Dochodzi do walki pomiędzy kartami **ISTOT**, które znajdują się naprzeciwko siebie. W przypadku braku karty **ISTOTY** naprzeciwko, karta nie wykonuje ataku.

2. **ISTOTY** zadają obrażenia jednocześnie. Wyjątek stanowią karty **ISTOT** ze zdolnością **REFLEKS**.

3. Dla ułatwienia rozgrywki i późniejszego zliczania punktów, zaleca się wykorzystanie żetonów symbolizujących punkty **OBRONY** i **ATAKU**. W sytuacji, gdy punkty **OBRONY** danej karty **ISTOTY** będą równe lub mniejsze od 0, karta natychmiast zostaje przeniesiona na stos **CMENTARZA**.

4. Powyższe wydarzenie może powodować aktywację specjalnych zdolności czy mechanizmów którejs z pozostałych kart. Jeśli w takiej sytuacji znajdzie się więcej graczy, o kolejności aktywacji decyduje rzut kostką.



W powyższej sytuacji (gracz 1) stracił istotę w pozycji **FRONT** jeszcze przed startem bitwy. Nekromanta oraz Parszywy Szczur wymieniają się śmiertelnymi obrażeniami i giną. Bober nie posiada przeciwnika i przeżywa bitwę, a Sir Duncan Culligan pokonuje Nekromutanta, który ląduje w cmentarzu istot. Sir Duncan Culligan pozostaje w polu bitwy z 2 punktami obrony.

Podsumowanie:

1. Gracze zliczają pozostałe „przy życiu” karty **ISTOT**. Gracz – lub drużyna – będący/a w posiadaniu największej liczby **ISTOT**, wygrywa rundę. Jeśli liczba kart jest równa, należy podliczyć dostępne punkty **OBRONY** posiadane przez wszystkie karty **ISTOT**. Jeśli i w tym przypadku liczba ta jest równa, runda kończy się remisem.

2. Wygrany/a gracz lub drużyna wykonują rzut kostką w liczbie odpowiadającej posiadanym kartom **ISTOT**. Suma wyrzuconych oczek stanowi o obrażeniach zadanych przeciwnikowi (graczowi/drużynie). Jeśli punkty **WITALNOŚCI** rywala spadną do 0, gracz/drużyna przegrywa, a rozgrywka kończy się.

3. Po zaktualizowaniu posiadanych przez graczy/drużyny punktów **WITALNOŚCI**, następuje odrzucenie pozostałych w **POLU BITWY** kart na właściwe dla nich **CMENTARZE** (akcja ta nie skutkuje już śmiercią **ISTOTY** – w jej wyniku nie zostają aktywowane żadne zdolności specjalne). Tym samym rozpoczyna się kolejna runda (gracze rozpoczynają rozgrywkę od fazy **OTWARCIA**). Rozgrywka kontynuowana jest do czasu, gdy jeden/na z graczy/drużyn straci wszystkie punkty **WITALNOŚCI**. Karty „na rękach” graczy pozostają do ich dyspozycji w kolejnych rundach.

Mechaniki specjalne:

- specjalna zdolność **ISTOTY** (możliwa do aktywacji jeden raz w ciągu trwania rundy poprzez wptacenie do banku przypisanej jej wartości **UNCJI TELESTARIONU**). Znajduje się w opisie karty, oznaczona jest symbolem ♦

- **WYZWANIE** – **ISTOTA** przejmuje obrażenia kierowane w stronę sąsiednich, przyjaznych **ISTOT** (posiadanych przez gracza)

- **ODKRYCIE** – zdolność specjalna aktywowana poprzez odkrycie karty

- **CIĘCIE** – **ISTOTA** w fazie **BITWY** zadaje obrażenia nie tylko przeciwległej karcie, ale i kartom znajdującym się po jej prawej i lewej stronie (dotyczy wyłącznie kart przeciwnika vis-a-vis gracza).



- **REFLEKS** – **ISTOTA** zadaje obrażenia jako pierwsza (jeśli zadane obrażenia są śmiertelne, przeciwna **ISTOTA** traci swój ruch i nie zadaje żadnych obrażeń; w przypadku walki dwóch **ISTOT** ze zdolnością **REFLEKS**, obrażenia zadawane są jednocześnie)
- **TOKSYNA** – obrażenia zadane przez **ISTOTĘ** posiadającą tę zdolność są zawsze śmiertelne
- **FUZJA** – zdolność specjalna kart **PRZEZNACZENIA** należących do klasy **WYPOSAŻENIA**. Karta po zagranii i odwróceniu może zostać przypisana do karty **ISTOTY**. Istota ta otrzymuje korzyści wynikające z opisu **FUZJI** oraz otrzymuje bonusowe statystyki, które posiada karta wyposażenia z fuzją. Karta z **FUZJĄ** może zostać scalona

z dowolną kartą **ISTOTY** - będąca w posiadaniu gracza, towarzysza z jego drużyny lub przeciwnika; chyba że wybrana karta mówi inaczej). Przykład:

Gracz zagrywa kartę Ostry Cień Mgły, opłaca jej koszt i wybiera za cel swoją Istotę - Parszywego Szczura. Od teraz Parszywy Szczur posiada dodatkową zdolność "**REFLEKS**" oraz **+1 ATAKU**.

- karta **NATYCHMIASTOWA** może zostać zagrana "z ręki", jej właściwości zostają rozpatrzone niezwłocznie po opłaceniu ich kosztów; pozostali gracze mogą odpowiedzieć na nią swoimi kartami **NATYCHMIASTOWYMI**, w takim przypadku jako pierwsze rozpatrywane są właściwości karty zagranej jako ostatniej (jeśli dana karta **NATYCHMIASTOWA**, na skutek działania karty **NATYCHMIASTOWEJ** innego gracza, traci sens lub cel działania, jej efekt zostaje anulowany, a karta trafia na odpowiedni **CMENTARZ**)*

Karty **NATYCHMIASTOWE** są oznaczone poniższym symbolem u dołu karty **ZAKŁĘCIA**.



* Karty **NATYCHMIASTOWE** mogą zostać użyte jedynie w Fazach: Bitwy, Aktywacji i Taktyki.





