

GWIEZDZNY FLUXX

JAK TO DZIAŁA?

O GRZE

Gwiezdny 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 nauczyć się grać, to od razu zacząć, ale zwykle działa to najlepiej, gdy chociaż jedna osoba grała wcześniej 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 talie, 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 **FLUXXie** 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 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 wykonywać 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, jednakże 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 kartę Nowej Zasady, połóż ją obok karty Zasad Podstawowych. Jeśli jest sprzeczna z Nową Zasadą będącą już w grze, odrzuć starszą kartę. Nowe Zasady wchodzi w życie natychmiast. Wszyscy gracze muszą się do nich od razu stosować. Często będzie to wymagać od aktywnego gracza, by od razu dobrać 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 kartę Celu, połóż ją odkrytą 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 kartę Fantu, połóż ją odkrytą na stole przed sobą. Większość Celów wymaga posiadania konkretnej pary Fantów, więc zagranie Fantu jest zawsze dobrym pomysłem.

AKCJA: Akcje są jednorazowego użytku. Wykonaj polecenie z karty i odłóż ją na stos kart odrzuconych. Czasami Akcje potrafią wprowadzić sporo zamieszania w rozgrywkę, 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 Akcją **Dobierz 2 karty** i **Zagraj Je**, natychmiast doберiesz dwie karty i obie zagrasz. Jeśli jedną z tych kart jest **Dobierz 3**, **Zagraj 2 z Nich**, będziesz kontynuował, dobierając **3** 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 zdecydujesz się je zagrać, **Zonki zagrywane są automatycznie**. Jak tylko doберiesz Zonka, musisz go 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 doберiesz wymaganej liczby kart, które nie są Zonkami. Pamiętaj, że ta zasada ma zastosowanie za każdym razem, gdy doберasz 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.

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

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

Gwiezdny 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 odważysz się dotożyć **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

Przed pierwszą turą wszyscy gracze sprawdzają swoje karty na ręce. Jeżeli mają wśród nich Zonki, muszą natychmiast położyć je przed sobą i dobrać karty, by je zastąpić. Grę można zacząć, gdy każdy ma na ręce trzy karty niebędące Zonkami.

Jeśli skończy się talia kart do dobierania, przetasujcie stos kart odrzuconych, stwórzcie z niego nową talie 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.

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.

Odrośnie 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).

IKONY



INTELEKTYWNE FORMY ŻYCIA: Ta ikona służy do oznaczania Fantów, które są istotami żywymi, co czyni je podatnymi na **Pasożyty Mózgowe**.



URZĄDZENIA MECHANICZNE: Ta ikona służy do oznaczania Fantów, które są ekwipunkiem, co czyni je podatnymi na **Usterkę**.



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: Chyba w mojej talii są złe karty: **Dzień Niepodległości**, **Szósty Pasażer** i **Łowcy Droidów**. Co mam z nimi zrobić?

O: Są to karty promocyjne, dzięki którym możesz jeszcze lepiej połączyć **Gwiazdowego FLUXA** z innymi wersjami gry. **Dzień Niepodległości** to Cel łączący grę z **podstawowym FLUXEM** (wersja ze strzałkami), **6 pasażer** - z **Zombie FLUXEM** (wersja z rękami), a **łowcy Droidów** - z **Cthulhu FLUXEM** (wersja z mackami).

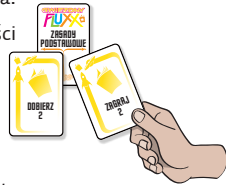
Na stronie www.blackmonk.pl znajdziesz wszystkie gry z tej serii.

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 kartę 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 zmienię zasadę na **Zagraj 3**. Czy muszę zagrać jeszcze jedną kartę, czy moja tura dobiegła końca, bo zagrałem już dwie?

O: Wszystkie zasady zaczynają obowiązywać natychmiast po zagraneniu, 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 zaraz 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 w Zasadzie limit.

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

O: Możesz wybrać.

P: Jest jakiś limit Zonków? Czy Zonki liczą się do limitu Fantów?

O: Nie i nie. Zonki nie mają limitu i nie liczą się jako Fanty.

P: Jak pozbyć się Zonków?

O: W niektórych wersjach **FLUXA** Zonki są osobnymi kartami, jak Fanty, ale w **Gwiazdnym FLUXIE** przyklejają się do Twoich Fantów. To oznacza, że najlepszym wyjściem jest często pozbycie się Fantu, do którego jest przyklejony. W trakcie gry nadarzą się pewnie też inne sposoby.

P: Jeżeli mam Zonka, ale nie mam Fantów, do których mógłbym go przykleić, po prostu kładę do przed sobą i czekam, aż pojawi się odpowiedni Fant?

O: Tak.

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 w ten sposób gra toczyła się dalej?

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

P: Czy korzystanie ze specjalnych opcji Fantów liczy się jako zagrywanie, czy jest darmową akcją? Na przykład **Moc** pozwala mi ukraść kartę z ręki innego gracza... czy liczyć to jako zagranie?

O: Nie, specjalne zdolności zapewniane przez Fanty są darmowymi akcjami, nie zagraniami.

P: Jeżeli Cel wymaga posiadania Fantu i Zonka, czy Zonk musi być przyklejony do właśnie tego Fantu?

O: Nie. Byś wygrał, wystarczy, że masz przed sobą obie te karty.

P: Co dzieje się z Zonkiem przyklejonym do Fantu podczas Akcji **Teleportuj Nas**?

O: Zonki zostają przy Fantach, dopóki te nie trafią na rękę gracza. Kiedy to nastąpi, ten gracz musi natychmiast położyć Zonki na stole przed sobą.

P: Jeżeli ktoś ma **Teleport** z przyklejoną **Usterką**, wciąż zgarnia wszystkie Fanty w wyniku działania Akcji **Teleportuj Nas**?

O: Nie. (Swoją drogą, przejmowanie Fantów przez Teleport to nie kradzież.)

P: Przyjmijmy, że ktoś bez Fantów chce mi ukraść Fant. Co dostanę w zamian, kiedy zagram Niespodziankę **To Pułapka!**, by go powstrzymać?

O: Nic.

P: Przyjmijmy, że mam **Hologram**, a ktoś inny ma Fant, którego potrzebuję, by wygrać - na przykład **Statek Kosmiczny**. Teraz przyjmijmy, że to **Zły Statek Kosmiczny** (Fant z przyklejonym Zonkiem **Zło**). Czy mój **Hologram** liczy się tylko jako **Statek Kosmiczny**, czy traktować go jako **Zły Statek Kosmiczny**?

O: Hologram duplikuje całość, więc masz **Zły Statek Kosmiczny**. Nie wygrywasz - chyba że potrzebowałeś **Złego Statku Kosmicznego** lub po prostu czegoś Złego.

P: Skoro mogę anulować Niespodziankę, zagrywając kolejną Niespodziankę, czy mogę zagrać wtedy trzecią (albo nawet czwartą) Niespodziankę, by anulować anulowanie?

O: Tak.

P: Czy dostaję jeszcze jedną akcję, jeżeli ktoś anuluje jedno z moich zagrań Niespodzianką?

O: Nie. (I NIE, wykorzystanie Niespodzianki podczas swojej tury, by anulować Niespodziankę innego gracza, też nie jest akcją.)

P: Czy mogę zagrać Niespodziankę **To Moje!** poza swoją turą, kiedy ktoś inny kradnie Fant, by móc ukraść właśnie ten Fant?

O: Nie. Ten gracz tak naprawdę nie zagrał tego Fantu, zagrał Akcję, która pozwoliła mu wejść w jego posiadanie. Ale możesz przerwać tę Akcję, samemu zagrywając Niespodziankę **Olej to!**

P: Niespodzianki **Zmiana Planów** i **Olej To!** mówią, że „pozostali gracze muszą odrzucić Cel/Akcję lub losową kartę z ręki”. Czy to znaczy, że mam wolny wybór, czy muszę odrzucić Cel/Akcję, jeśli jakąś mam, a dowolną kartę, jeśli nie mam?

O: Musisz wybrać.

P: Co się dzieje, jeśli **Uroczy, Puchaty, Kosmiczny Stworek** jest **Zły** albo ma **Mózgowe Pasożyty** i zostaje odrzucony?

O: Obie karty trafiają na stos kart odrzuconych. Następnie przenieś **Uroczonego, Puchatego, Kosmicznego Stworka** z powrotem do talii dobierania.

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 pojawiają się również na naszej stronie 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

Gwiazdny FLUX powstał na podstawie **FLUX** (opublikowanego w 1997 r.)

Projekt gry: Andrew Looney

Ilustracje oraz projekt oryginalnego pudełka: Derek Ring

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

Playtesty: Kristin Loney, Alison Looney, Josh Drobin, Shel West, Davy Kramer-Smyth, Wunderland Toast Society, Test Subjects podczas Big Experiment #12, niezliczeni inni gracze.

FLUX® jest zarejestrowanym znakiem towarowym Looney Labs®



WERSJA POLSKA

Opiekun projektu: Daria Pilarczyk

Projekt polskiego pudełka i kart: Marcin Bieliński

Skład i opracowanie graficzne: Marcin Bieliński

Tłumaczenie: Lidia Wawrzyniak, Barnaba Drukała

Korekta: Daria Pilarczyk, Joanna Roszak, Barnaba Drukała

Wydawca:

Black Monk Michał Lisowski

ul. Kościelna 24a/4

60-538 Poznań

Tel: +48 605066067

Email: wydawnictwo@blackmonk.pl

Wyprodukowano w Polsce.

FLUX® © Looney Labs 1997-2017, Inc. PO Box 761 College Park, MD, 20741 USA. Logo Looney Labs oraz nazwy

wszystkich produktów Looney Labs są znakami towarowymi Looney Labs i są używane na licencji przez Black Monk.

FLUX® © Looney Labs 1996. Edycja Polska © Looney Labs

2017. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad (5.0)

