

STWORY Z OBORY

Przygotowanie:

- potasuj osobno talie **Targowiska**, **Wioski** i **Gościńca** i ułóż zakryte w tej kolejności, odkryj 3 karty Targowiska
- pomiędzy graczami połóż **kartę Walki/Zlecenia**
- każdy z graczy:
 - losuje jedną z dwóch **postaci**, jedną wybiera, a drugiej rewers stanowi planszę sławy
 - kładzie pierwszy **żeton sławy** na dowolnym polu na okręgu i 3 **punkty życia** na dole planszy sławy
 - otrzymuje **monetę**
 - dobiera 4 karty z **talii wioski** do ręki, jedną z nich może wymienić na inną

Dążymy do tego, żeby:

- walczyć ze słabszymi potworami i tworzyć innym zlecenia na silniejsze, otrzymując żetony sławy
- utrudnić zdobywanie punktów przeciwnikom, wzmacniając potwory kartami

W swojej turze gracz kolejno:

- 1) odwiedza **Targowisko**:
 - w turze może kupić max. 1 punkt sławy (oprócz ostatniego) za 4 monety
 - możesz wymienić przed zakupem 1 kartę na targowisku na nową
 - może kupić wyłożone przedmioty z targowiska za monety:
 - ekwipunek trafia od razu do postaci
 - nie można przekroczyć limitów: 2 odkryte karty **ekwipunku** i 1 zakryta karta **eliksiru**
 - nadmiar kart trzeba odrzuć, zużyć (eliksir) lub sprzedać innemu graczowi za wytargowaną kwotę
- 2) odwiedza **Wioskę**:
 - dobiera do ręki 1 kartę z wierzchu talii Wioski (nie pokazuje jej graczom)
 - zamiast odwiedzić Gościńiec może dobrać do ręki ponownie 1 kartę Wioski i zakończyć turę
- 3) odwiedza **Gościńiec** i dobiera 1 kartę:
 - jeżeli karta to **wydarzenie**, rozpatruje je (domyślnie dotyczy gracza dobierającego kartę)
 - jeżeli karta to **potwór** wyklada go odkrytego i może:
 - a) **walczyć** z nim:
 - każdy z pozostałych graczy może wesprzeć potwora 1 zakrytą kartą z ręki (czarna karta musi być zagrana odkryta i zadziałać natychmiastowo)
 - walczący wybiera jedną z kart, reszta wraca do właścicieli **bez podglądania**
 - walczący **zagrywa karty** ze swojej ręki w kolorze potwora (dowolną liczbę, karty są jednorazowe)
 - następuje **sumowanie** i porównanie (gracz musi mieć >= aby wygrać):
 - **punkty potwora** = karta potwora + punkty z zagranej na potwora karty
 - **punkty gracza** = z postaci + ze sławy + z broni + karty jednorazowe + rzut kością
 - **błyskawica** na kości to automatyczna wygrana (chyba że przy potworze jest czarna karta)
 - każdy gracz może 1 raz na walkę przerzucić kość, dodając do puli 1 swoją sławę
 - w dowolnym momencie gracz może skorzystać z **eliksiru**
 - **przegrana** = -1 zdrowie; **wygrana** = + monety/sława z potwora + sława z puli
 - b) wystawić na niego **zlecenie**:
 - kładzie na potwora max. 3 zakryte karty z ręki, które go wzmocnią (można dołożyć dowolne, brane pod uwagę są karty w kolorze potwora + czarne + złote mające zastosowanie)
 - jeżeli kilku graczy zgłosi się do walki, zlecający wybiera jednego, rozpoczyna się **walka**
 - jeżeli nikt nie podejmie zlecenia bez zgranego przebrania, wystawiający **nie otrzyma nic**
 - **Karta Przebranie**:
 - jeżeli wygra **potwór** z przebraniem, pulę otrzymuje wystawiający, a walczący traci 1 zdrowie)
 - jeżeli wygra gracz **walczący**, pulę otrzymuje walczący, a wystawiający traci 1 zdrowie
 - jeżeli nikt nie weźmie zlecenia, wystawiający otrzymuje całą pulę z potwora

Koniec gry:

- wygrywa gracz po uzyskaniu **7 sławy** (korona)
- jeżeli **wszyscy** się sprzeciwia, oddaje sławę oprócz korony i gra dalej

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- można mieć nieograniczoną liczbę kart na rękę i monet, nie można mieć więcej zdrowia niż na początku gry
- kolejny punkt sławy dokłada się obok już leżącego

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki

- możesz **przekupić** innych graczy monetami (np. żeby wybrali gracza do walki czy nie zagrywali kart na potwora)
- jeżeli złapiesz gracza drugi raz na omijaniu zasad, **oddaje Ci** monetę
- po utracie całego życia gracz zamienia postać na drugą, zostawia sobie 1 punkt sławy, 1 monetę oraz ekwipunek
- karty **czarne** wykonywane są odsłonięte natychmiast (gdy jest kilka to pierwsza karta czarna, która się pojawi)
- są 3 kolory **potworów** w talii Gościńca: czerwone (plugawe), zielone (leśne) i niebieskie (magiczne)
- są następujące typy kart:

- Karty **Targowiska** (ikona miecza):
 - bronie (czerwony, zielony, niebieski)
 - eliksiry (zakryte)
- Karty **Wioski**: (ikona 3 karty):
 - wzmocnienie (czerwony, zielony, niebieski)
 - karty uniwersalne (żółte) **do wsparcia potwora**:
 - **Przebranie**
 - **Na Krzywy Ryj**: gdy potwór przegra, rzucający kartę otrzyma sławę (ze wspólnej puli)
 - **Hiena**: gdy potwór wygra, rzucający kartę otrzymuje monety /1 ekwipunek walczącego
 - **Wampir**: gdy potwór wygra, rzucający kartę otrzymuje 1 życie od walczącego
 - karty natychmiastowe (czarne) **do przejęcia walki** przeciwnika:
 - **Mój Ci On**: gracz rzucający kartę podejmuje walkę, pozostali nie mogą wzmacniać potwora
 - **Świnia**: kasuje działanie innych kart (gracz dostający świnie automatycznie przegrywa walkę)
 - **Ustawka**: walka między graczami (bez przerzucania kości, bez straty życia, zabiera monety)
- Karty **Gościńca** (ikona czaszki):
 - potwory (czerwony, zielony, niebieski)
 - wydarzenia
 - **Leci Mucha**: **koniec tej tury**

- z dodatkiem **Wielkie Nordobicie**:

- dodatek pozwala na grę 6-osobową
- należy przetasować, umieścić obok talii Targowiska stos kart **Bohaterskich Wyczynów** i odsłonić 4 karty
 - nagrodę z karty otrzymuje w swojej turze gracz, gdy spełni warunki, kartę odrzuca i dobiera do 4
- gracz może mieć >2 broni i >1 eliksiru w ręku (ale używać w walce można tylko 2 broni przy postaci)
- zamiast odwiedzać Gościńiec, można dobrać do ręki 2 karty Wioski
- po **zabiciu potwora** zostawiasz sobie jego kartę jako **Trofeum**
- po **utracie całego życia** gracz zaczyna z 3 punktami sławy, monetami, ekwipunkiem, bierze 4 nowe karty wioski
- Karty **Targowiska** (ikona miecza):
 - **Receptury** w talii Targowiska: mając w ręku kupioną recepturę odrzuć jej składniki aby ją wyłożyć na stałe
 - **Wrzaski Mocy** w talii Targowiska: zagrywasz w dowolnym momencie gry
- Karty **Wioski**: (ikona 3 karty):
 - **Berserker**: Przebranie którego nie można wzmocnić bo ma własne wzmocnienie
 - **Strzała w Kolano**: zmniejszenie ataku dowolnego gracza/potwora o 1 punkt w dowolnym momencie gry
 - **Dobić Dziada**: możesz dodać +1 kartę więcej przy wspieraniu gracza/potwora w walce lub w zleceniu
- Karty **Gościńca** (ikona czaszki):
 - **Giganci**: zaprosz przeciwników do drużyny i uzgodnij podział łupów, nie można tworzyć zlecenia, każdy rzuca kością i korzysta ze swoich bonusów, nie działa błyskawica (=6), oprócz podziału łupów każdy dostaje +1 sławy
 - **Floki**: gdy jest, przechodzi do gracza o najniższej sławie i daje +1 do każdej walki
 - **Ragnarok**: następuje wymiana 4 kart Bohaterskich Wyczynów, każdy gracz odkrywa i rozpatruje 1 kartę Gościńca (nie można tworzyć zleceń ani dorzucać kart wspierających potwora)