

MAGICZNI ATLECI

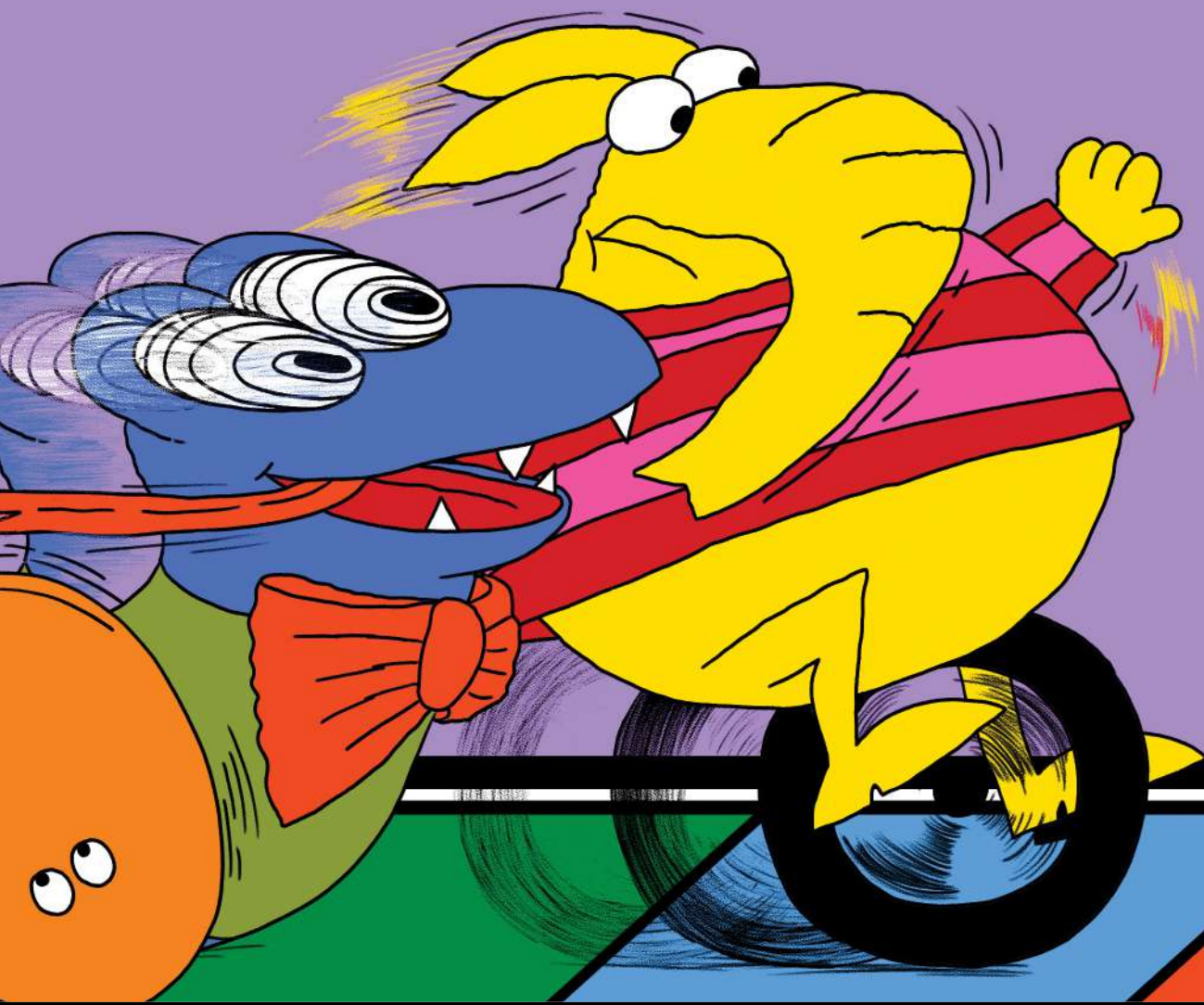


Dowiedz się,
jak grać:

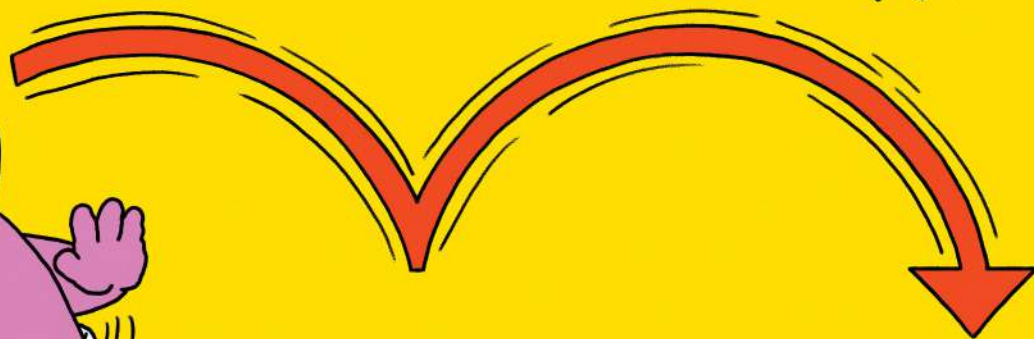
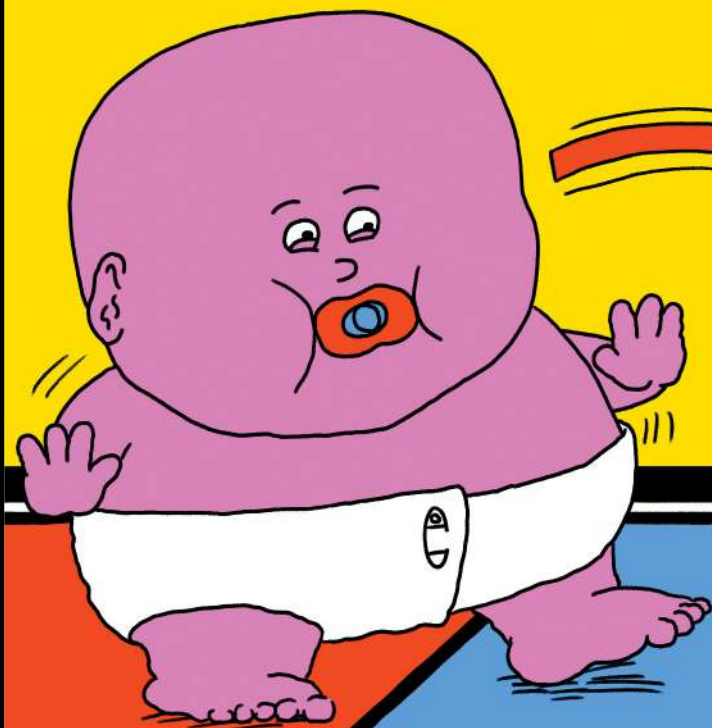
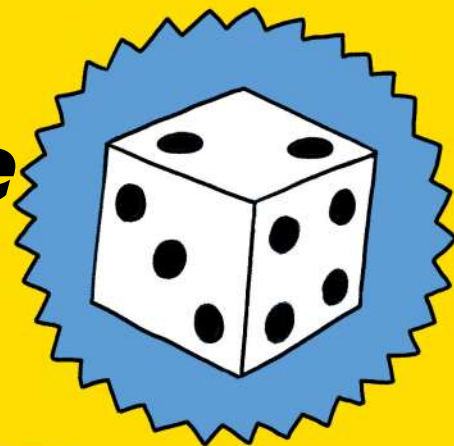


***Magiczni Atleci
to gra wyścigowa
pełna chaosu!***





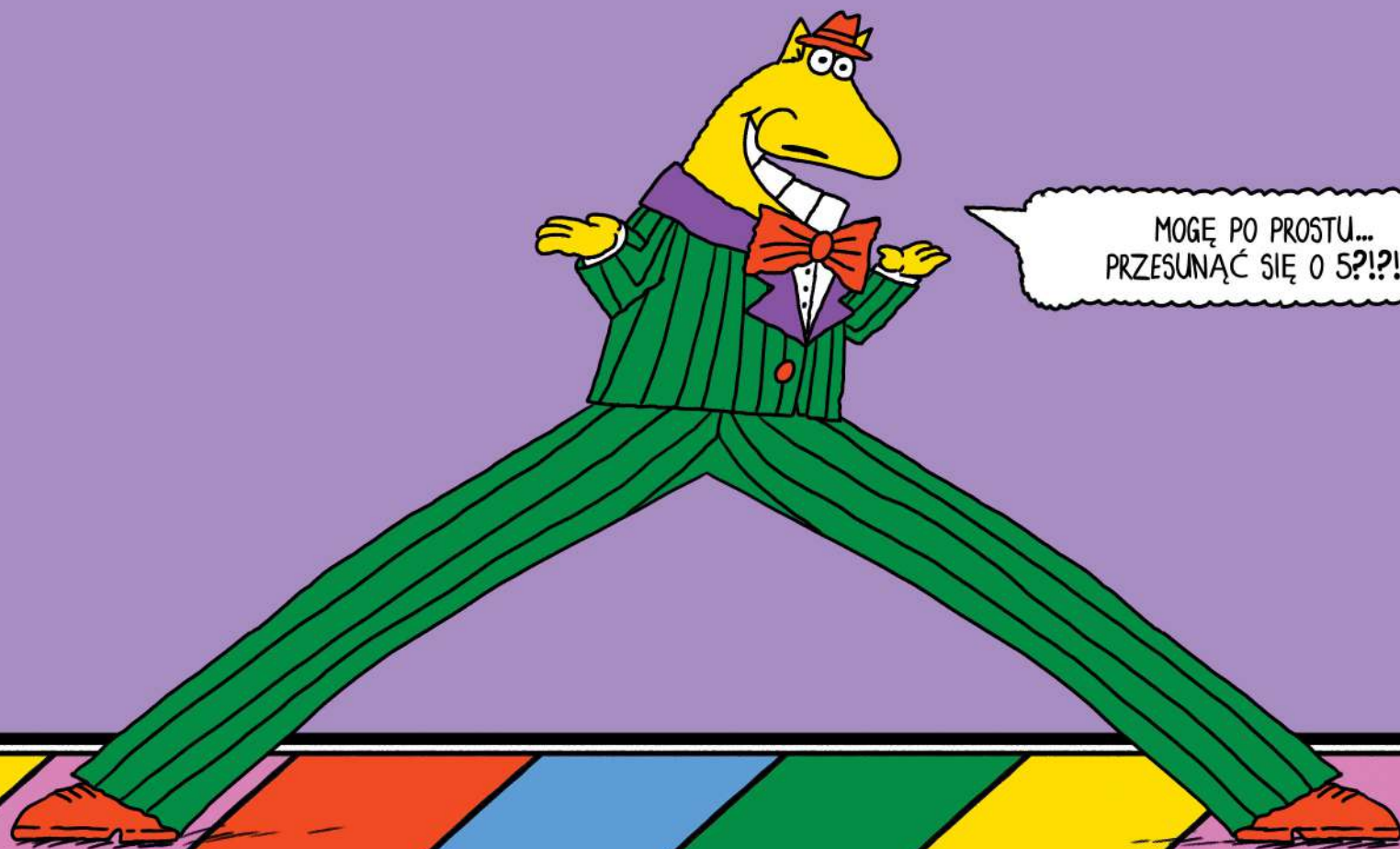
***Rzuć kostką i przesun
swojego zawodnika o tyle
pól, ile wskazuje wynik.***



Ale wszyscy zawodnicy mają zvariowane, łamiące zasady umiejętności.

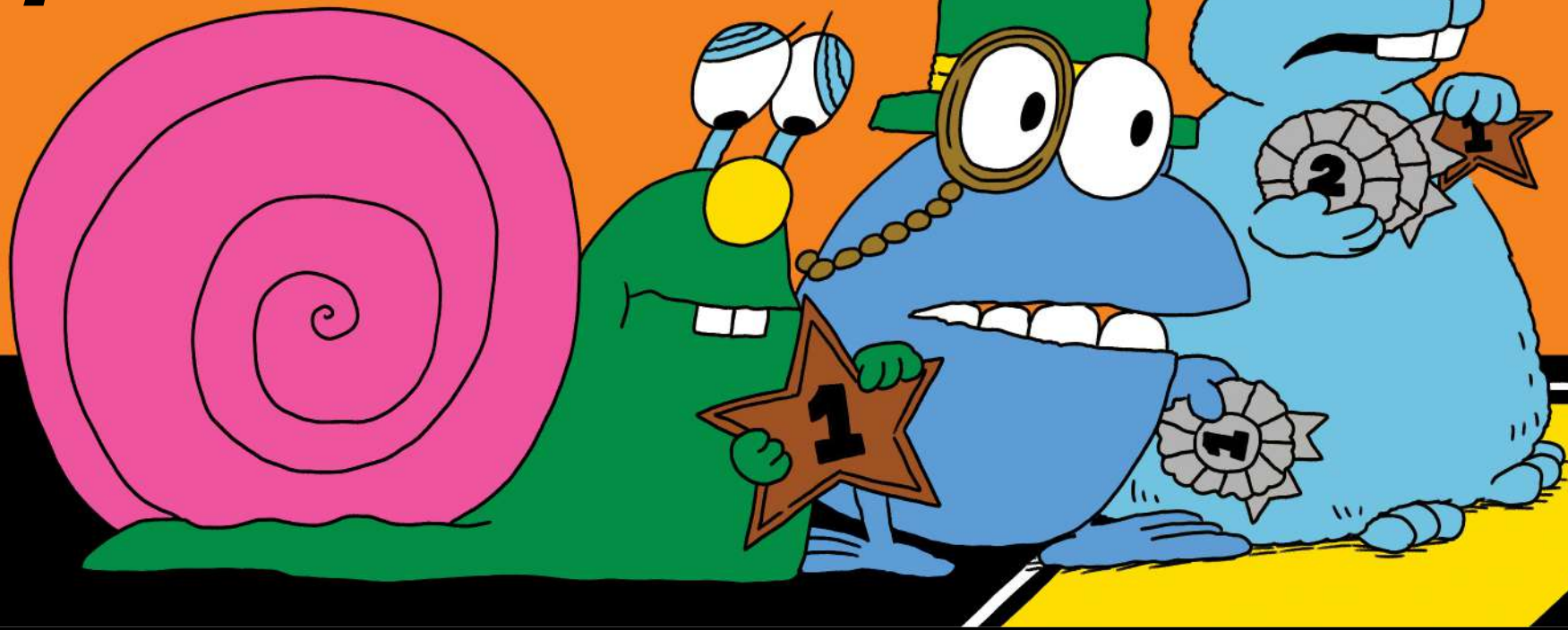






MOGĘ PO PROSTU...
PRZESUNĄĆ SIĘ O 5?!?!

***Ścigajcie się cztery
razy – wygrywa osoba
z największą liczbą
punktów!***





01

START

5

02



03



04



25



05



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 01 Umieść tor wyścigowy na środku stołu, stroną Sielskiej Ścieżki do góry.
- 02 Opróżnij zawartość woreczka z żetonami punktacji. Utwórz stosy żetonów złotych trofeów i srebrnych rozet w kolejności, tak aby największe były na dole.
- 03 Umieść przetasowaną talię zawodników w pobliżu!
- 04 Opróżnij zawartość woreczka z zawodnikami.
- 05 Daj każdej osobie kostkę do gry.

STWÓRZ SWOJĄ DRUŻYNĘ

Na początku każda osoba wybiera 4-osobową drużynę zawodników, z której będzie korzystać przez całą grę, po jednym zawodniku na każdy wyścig.

Odwróćcie dwa razy więcej kart zawodników, niż jest osób i ułóżcie je w linii na środku stołu.

3 OSOBY —→ **ODWRÓĆCIE 6 KART**

4 OSOBY —→ **ODWRÓĆCIE 8 KART**

5 OSÓB —→ **ODWRÓĆCIE 10 KART**

6 OSÓB —→ **ODWRÓĆCIE 12 KART**

★ *Ścigacie się tylko we dwójkę? Przejdźcie do strony 26.*

A teraz czas na pojedynek na kości! Każda osoba rzuca kostką. Osoba z najwyższym wynikiem na kości pierwsza wybiera zawodnika! W przypadku remisu osoba z kolejnym najwyższym wynikiem na kości wybiera pierwsza. Jeśli wszystkie osoby wyrzucą ten sam wynik, rzucajcie raz jeszcze.

Każda osoba wybiera zawodnika w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Kiedy ostatnia osoba wybierze zawodnika, odwróćcie kolejność wybierania zawodników: Teraz osoba, która ostatnia wybierała zawodnika, wybiera pierwsza i kolejka idzie w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Zgadza się, to wybór zawodników w trybie draftu węzowego!

Po zabraniu wszystkich kart i gdy każda osoba będzie miała po 2 zawodników, ułóżcie ponownie taką samą liczbę nowych kart zawodników i powtórzcie draft, zaczynając od osoby siedzącej po lewej stronie osoby rozpoczynającej. Po zakończeniu drugiego draftu, każda osoba powinna mieć w sumie 4 zawodników.

OSOBA A WYBIERA 1.



OSOBA B WYBIERA 2.



OSOBA C WYBIERA 3.



OSOBA D WYBIERA 4.



OSOBA A WYBIERA 8.



OSOBA B WYBIERA 7.



OSOBA C WYBIERA 6.



OSOBA D WYBIERA 5.

CZAS NA WYŚCIG!

Przed pierwszym wyścigiem, rzućcie kością tak, jak robiliście to przed wybieraniem zawodników. Osoba z najwyższym wynikiem zaczyna. Każda osoba wybiera kartę zawodnika i pokazuje ją innym w tym samym momencie. Każdą kartę zawodnika możecie wykorzystać tylko jeden raz. Późniejsze wyścigi są warte więcej punktów, więc lepiej zachować najlepszych zawodników na koniec. Każda osoba bierze żeton zawodnika z puli i umieszcza go na polu Start.

Wyścig jest prosty: osoby po kolei rzucają swoje kości, poruszając swoich zawodników i patrząc, jak rozpętuje się chaos przy aktywacji umiejętności!

Podczas swojej tury, rzucasz kością i poruszasz się tyle pól po torze, ile wypadło oczek na kości. To nazywamy **przesunięciem głównym**. To jest tak ważne pojęcie, że postanowiliśmy je pogrubić i podkreślić. Wiele umiejętności aktywuje się właśnie po przesunięciu głów-

nym, więc miejcie oko na ten termin, ponieważ zawodnicy mogą się poruszać na wiele innych sposobów niż tylko **przesunięciem głównym**.

Po tym, jak osoba zakończy swoją turę, następuje tura kolejnej osoby w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Kontynuujcie do momentu, gdy dwóch zawodników przekroczy linię mety. Pierwszy zawodnik, który przekroczy linię mety, zajmuje 1. miejsce, drugi zajmuje 2. miejsce i po tym wyścig się kończy.

Jeśli przy umiejętności widnieje zapis „MOŻESZ” oznacza to, że jest ona opcjonalna. Wszystkie pozostałe są obowiązkowe!

Umiejętność zawodnika może się aktywować, gdy osoba o tym zdecyduje, kiedy wystąpi wymagane zdarzenie lub jest aktywna cały czas. Jeśli wymagane jest, aby kilka umiejętności zadziało w tym samym czasie, aktywują się one w następującej kolejności:

**POLA
NA TORZE**

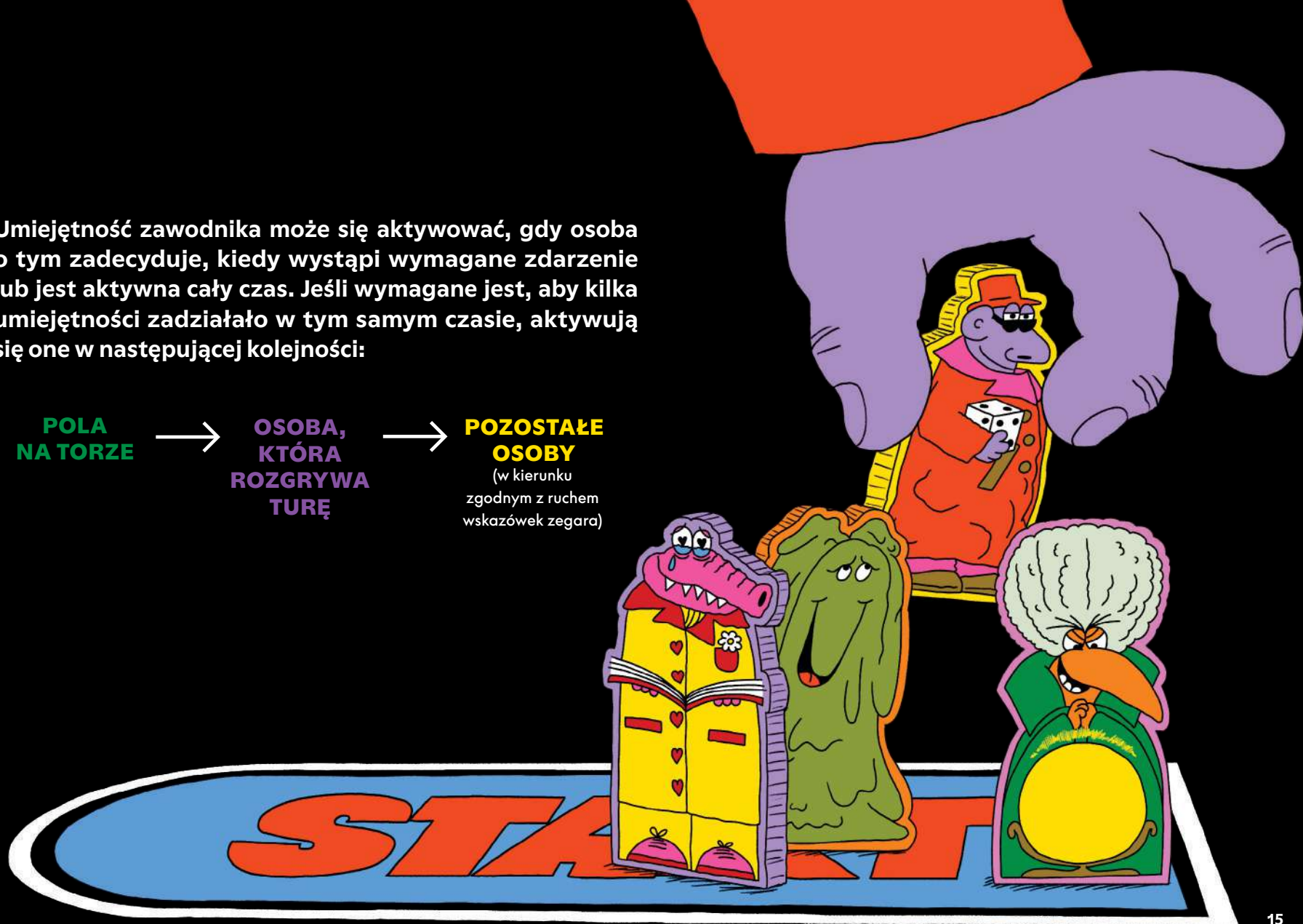


**OSOBA,
KTÓRA
ROZGRYWA
TURĘ**



**POZOSTAŁE
OSOBY**

(w kierunku
zgodnym z ruchem
wskazówek zegara)



PRZYKŁAD

Jest tura Romantyczki i podczas **przesunięcia głównego** na kości wyrzuciła wynik 5. Kiedy przesuwana się o 5 pól, wyprzedza Psiesuwacza i Banana.

Umiejętność Banana to wyglebienie każdego zawodnika, który go wyprzedza, więc po tym, jak Romantyczka kończy swoje przesunięcie główne, wyglebia się! Oznacza to, że traci kolejne przesunięcie główne.

Psiesuwacz jest zachwycony, ponieważ jego umiejętność sprawia, że przesuwana się o 1 pole za każdym razem, gdy aktywuje się umiejętność kogoś innego. Więc przesuwana się o 1 pole i zatrzymuje na tym samym polu co Banan.

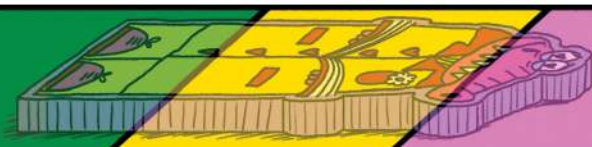
Teraz to Romantyczka jest zachwycona, ponieważ jej umiejętność mówi, że kiedy dokładnie 2 zawodników zatrzyma się na tym samym polu, może ona przesunąć się o 2 pola. Mimo tego, że są wyglebieni, wciąż mogą korzystać ze swoich umiejętności.

No i oczywiście, skoro kolejna umiejętność się aktywowała, Psiesuwacz znów przesuwana się o 1 pole.



MOJA UMIEJĘTNOŚĆ POZWALA
MI PRZESUNĄĆ SIĘ O 2 POŁA, KIEDY
DOKŁADNIE 2 ZAWODNIKÓW STOI
NA TYM SAMYM POŁU. I SPÓJRZCIE
NA TO — BANAN I PSIESUWACZ!
MIMO TEGO, ŻE SIĘ WYGLEBIŁAM, MOJA
UMIEJĘTNOŚĆ I TAK SIĘ AKTYWUJE!

MOGĘ ZNÓW PRZESUNĄĆ SIĘ
O 1 POLE! UCIEKŁEM OD TEGO WREDNEGO
BANANA BEZ WYGLEBIANIA SIĘ.



PO WYŚCIGU

W momencie, gdy zawodnik zajmujący 2. miejsce przekroczy linię mety, wyścig dobiega końca!

Zawodnik obejmujący 1. miejsce zabiera złoty żeton z góry stosu.

2. miejsce zabiera srebrny żeton z góry. Następnie...

01

Zabieracie wszystkie karty i żetony zawodników, które brały udział w wyścigu i odkładacie na bok.

02

Odwracacie tor na drugą stronę. (Będziecie się ścigać dwukrotnie na każdym torze podczas każdej rozgrywki: Sielska, Dzika, Sielska, Dzika.)

★ *Jeśli wolicie, możecie cały czas ścigać się na jednej stronie, lub zmieniać strony jak wam się podoba. Ale ustalcie to przed rozpoczęciem gry, tak abyście mogli odpowiednio rozplanować strategię.*

03

Każda osoba w tym samym czasie odkrywa kartę nowego zawodnika i umieszcza jego żeton na polu Start. Osoba, która w poprzednim wyścigu była najbardziej z tyłu (lub jako pierwsza odpadła) zaczyna jako pierwsza w kolejnym wyścigu.



PODLICZANIE PUNKTÓW

Kiedy zakończy się czwarty wyścig, gra się kończy.
Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów!

Jeśli doszło do remisu, to po prostu jest remis.
Świętujcie wspólnie!



ZAWIŁĘ, SZCZEGÓŁY

Magiczni Atleci to w zasadzie prosta gra, ale niektóre interakcje mogą wymknąć się spod kontroli! Dobrze znać kilka kluczowych pojęć. Ale bez obaw — większość rzeczy sama się wyjaśni, gdy będziecie grać.

Po prawej stronie znajduje się spis najważniejszych terminów, rzeczy, które dzieją się na torze oraz jak poszczególni zawodnicy działają. Jeśli wydarzy się coś niespodziewanego, możecie zerknąć tutaj lub po prostu grać jak uważacie. Pogódźcie się z chaosem i dyskusjami o zasadach — to część zabawy!

A jeśli dyskusja za bardzo się zaogni, rzućcie kością, żeby zdecydować, kto ma rację.



TERMINY

Gleba:

Wyglebiony zawodnik traci kolejne **przesunięcie główne**! Nawet nie rzuca kością, aczkolwiek jego umiejętności nadal mogą się aktywować i wciąż może się przesuwać w inny sposób. Kiedy się wyglebiasz wykonujesz swoje przesunięcie w całości, a następnie kładziesz żeton swojego zawodnika „twarzą” w dół. Podczas swojego następnego przesunięcia głównego, postaw żeton swojego zawodnika pionowo, aby było widać, że już jest wszystko w porządku. I pamiętaj: wygłębienie się nie kończy przedwcześnie twojego przesunięcia!

Ostatnie miejsce:

Zawodnicy, którzy znajdują się najbliżej pola Start.

Pole:

Kwadraciki, które zaczynają się od pola Start i kończą na linii mety. Pole Start liczy się jako pole! Wszystko za linią mety już nie.

Prowadzący:

Zawodnicy, którzy znajdują się najbliżej mety. Zawodnicy, którzy przekroczyli już linię mety nie liczą się.

Przesunięcie:

Kiedy zawodnik zmienia pola przez **przesunięcie główne**, umiejętności lub w dowolnej innej sytuacji, która zawiera słowo „przesunięcie”. Jeśli zawodnik kiedykolwiek musi „przesunąć się o 0 pól”, czynność ta nie liczy się jako przesunięcie w przypadku aktywacji umiejętności bazujących na przesunięciu.

Przesunięcie główne:

Czynność, którą zawsze wykonujesz podczas swojej tury, gdzie rzucaś kością i przesuwasz się o tyle pól, ile wskazuje wynik na kości.

Samotny:

Kiedy zawodnik nie dzieli z nikim swojego pola.

Stanie na tym samym polu:

Zawodnicy stoją na tym samym polu, kiedy oboje zatrzymali się na danym polu. Innymi słowy, jeśli zawodnicy tymczasowo stoją na tym samym polu podczas wykonywania przesunięcia, teleportacji itp. — to się nie liczy!

Teleportacja:

Kiedy zawodnik się teleportuje, ustaw jego żeton na nowym polu, ale nie liczy się to jako „przesunięcie” dla celów aktywacji umiejętności, wyprzedzania itp.

Wyprzedzanie:

Kiedy zawodnik rozpoczyna swoje przesunięcie z tyłu i kończy je z przodu innego zawodnika.

Z przodu/z tyłu:

Zawodnicy są z przodu innego zawodnika, jeśli zatrzymali się na polu bliżej mety. Zawodnicy są z tyłu innego zawodnika, jeśli zatrzymali się na polu bliżej startu. Jeśli zawodnicy stoją na tym samym polu, nie są ani z przodu, ani z tyłu.

Zatrzymanie się na polu:

Zawodnicy zatrzymują się na polu, kiedy kończą na nim swoje przesunięcie lub dostają się na nie w jakikolwiek inny sposób, np. przez moc teleportacji Klapka.

TOR DZIKIEJ DZICZY

Strzałki:



Kiedy zatrzymasz się na polu ze strzałką, przesuwasz się o wskazaną liczbę pól w kierunku, który wskazuje strzałka. Liczy się to jako oddzielne przesunięcie, a nie jako przesunięcie główne, jeśli ma to znaczenie.

Gleba:



Kiedy zatrzymasz się na polu z napisem „GLEBA”, wygłębiasz się!

Gwiazda:



Kiedy zatrzymasz się na polu z gwiazdą, weź brązowy żeton o wartości 1 punktu.

ZAWIĘ SZCZEGÓŁY

1. Jeśli przerzucasz kość, z jakiegokolwiek powodu, uznaj, że wynik z poprzedniego rzutu nigdy nie istniał. Sama akcja przerzucania kości wciąż aktywuje umiejętności, np. Psiesuwacza.
2. Pole Start jest polem!
3. Umiejętności związane z zatrzymaniem się wspólnie na polu wciąż się aktywują, jeśli zawodnicy dotrą na pole jednocześnie.
4. Przesunięcie się o 0 pól nie liczy się jako przesunięcie.
5. Umiejętności zawodników, które aktywują się w konkretnym momencie, np. „Przed swoim przesunięciem głównym”, aktywują się tylko raz na turę.
6. Umiejętności zawodników dezaktywują się po tym, jak zwyciężą wyścig, lub go opuszczą, chyba że zasady mówią inaczej.
7. Kiedy wspomniany jest przerzut kości, oznacza to przerzucenie ostatniej rzuconej kości.
8. Jeśli traficie na niekończącą się pętlę, np. Psiesuwacz zatrzymuje się na polu z Dużym Bachorem, wykonajcie pętlę raz i ją zakończcie. Niektóre umiejętności mogą działać wielokrotnie, na przykład Psiesuwacza oraz Przyssawki, one nie liczą się jako pętla. Te możecie powtarzać w kółko!
9. Jeśli umiejętność zawodnika stworzy pętlę, gdzie nikt nie będzie mógł ukończyć wyścigu, kończy się on bez przydziału pozostałych punktów. Zazwyczaj da się to jakoś rozwiązać!

ZAWODNICY



Alchemik

Tkwi w nieustannych poszukiwaniach odwiecznego sekretu zmieniania Tego w To.



Baba Jaga

Ta chawira nieźle wyciąga nogi.

Jeśli zatrzymam się na tym samym polu co Szermierz, możemy się pojedynkować, ale Szermierz i tak się wyglebi.

Hipnotyzer może na mnie rzucić zaklęcie, ale i tak się wyglebi.



Banan

Tak samo jadalny, jak ja czy ty.



Bliźniacze Koty

Jeden bardzo podobny do drugiego.

Nieustannie mam umiejętność zawodnika na prowadzeniu, nie tylko podczas swojej tury. Jeśli kiedykolwiek nastąpi jakaś sprzeczność pomiędzy mną a zawodnikiem, którego kopiuję — np. Dużego Bachora — jego umiejętność ma priorytet. Nigdy nie kopiuję umiejętności aktywowanych „przed moim wyścigiem”.



Bliźniak

Z nikim nie jest spokrewniony, ale jest identyczny z innymi.

Wciąż powinniście używać mojego żetonu zawodnika!

Wciąż otrzymuję wszystkie umiejętności aktywowane „przed moim wyścigiem”.



Centaur

Nadchodzi kopciarz.

Zawodnik nie może zostać wykopany do tyłu dalej niż pole Start.



Cheerleaderka

Istota pełna wigoru.

Jeśli na ostatnim miejscu jest więcej niż jeden zawodnik, wszyscy się przesuwają. Ale ja przesuwam się tylko +1 niezależnie ilu zawodników jest na ostatnim miejscu.

Jeśli kibicuję sobie, są to dwa osobne przesunięcia: przesunięcie o 2 pola, a następnie o 1 pole.



Duży Bachor

Ma 30 lat.

Mój przypadek jest wyjątkowy: kiedy pozostali zawodnicy są umieszczani za mną w wyniku użycia mojej umiejętności, nie liczy się to jako przesunięcie: to tak, jak gdyby po prostu się zatrzymali na tym polu. Jeśli zatrzymam się na polu Banana i przesunę go w tył, liczy się to jako wyprzedzanie i wyglebiam się.



Geniusz

A jednak głupiec w tematach miłości.

Jeśli ścigać się z Szyperem i przewidzę wynik 1 na kości, Szyper kradnie kolejną turę, ponieważ jego umiejętność aktywuje się po mojej.

Kiedy gram z wieloma zawodnikami, jak napisano na stronie 26, jeśli dobrze przewidzę, zyskuję dodatkową turę, ale nie moi pozostali zawodnicy.



Glutek

Przrytaśny.

Moja maź zmniejsza liczbę pól do przesunięcia się, ale nie zmienia liczby na kości. Więc nie zmienia wyniku 6 na 5, dzięki czemu Parobek nadal może robić swoje.



Hipnotyzer

Wrzucił to fejkowe info sam.



Imprezowiedź

Założyli czapkę na niedźwiedzia i oto co powstało.

Jeśli Duży Bachor zabawi na moim polu, każdy zostaje przesunięty o 1 pole do tyłu.



Jajo

Szkoda, że nie widzieliście kury.

Wciąż powinniście używać mojego żetona zawodnika!

Wciąż otrzymuję wszystkie umiejętności aktywowane „przed moim wyścigiem”.



Klapek

Nieustannie poszukuje swojego bliźniaka.

Mój klapek się teleportuje: nie liczy się to jako przesunięcie i nie rzucam kością.

Nigdy nie zajmuję tego samego pola co zawodnik, z którym się zamieniam miejscami. „Klaskujemy” się jednocześnie.



Kochana Przegrana

Najlepsza z grupy w Akademii Frajerów. Co niekoniecznie jest dobre.



Kolekcjoner kości

Wylosował swoją karierę z tabeli rzutów k100.

Jeśli ktoś inny przerzuca kość, przesuwam się, zanim oni się przesuną.



Krzykacz

To konstruktywna krytyka.

Moja umiejętność działa dla zawodników, którzy wstają z gleby.



Magik

Tak, może też rzucać kulę ognia.

Muszę użyć swojego ostatniego rzutu kością.

ZAWODNICY



Miernikowica

Daj jej cal i weźmie cal.

Jeśli inny zawodnik wyrzuci 1 na kości, a razem ze mną na torze znajduje się Szyper, wykręcam się dalej o 1 pole i następnie Szyper zaczyna swoją turę.



Mózg

Jedyny plan, którego nie jest w stanie zrealizować to ten, gdzie jego rodzice wracają do siebie.

Jeśli przewidzę swoją wygraną, mogę zdobyć zarówno 1. jak i 2. miejsce.



Naukowiec

Dorabia jako neurochirurg.

Rzucam kością i dopiero POTEM decyduje czy wybuchnąc.



Nóżki

Ma też ręce, ale kogo to obchodzi.

Moja umiejętność liczy się jako moje przesunięcie główne, więc mogę być zmaziowany przez Glutka albo dostać przyspieszenie od Trenera.



Parobek

Jeśli jesteś szczęśliwy, to on też jest szczęśliwy.



Psiesuwacz

Ojoj, tylko się tutaj przysunę obok.

Kiedy Glutek znajduje się na planszy, przesuwam się o 1 pole za każdy -1, który dotyczy przesunięcia głównego zawodnika. Z Kolekcjonerem Kości, przesuwam się za każdy przerzut kości. Z Żabo-skoczka, przesuwam się za każde pominięte pole. Jeśli przeskoczy przez dwa zajęte pola z rzędu, przesuwam się o 1 pole dwukrotnie. Kiedy Magik aktywuje swoją umiejętność, przesuwam się o 1 pole dwukrotnie, nawet jeśli przerzuca tylko raz.



Romantyczka

Wymierający gatunek.

Jeśli dwóch zawodników przesuwam się razem, jak z Imprezowiedziem, moja umiejętność aktywuje się dwukrotnie, raz za każdego zawodnika.



Rybossak

Ma problem z rozstaniem.

Jeśli zacznę przesuwam się razem z zawodnikiem, nie mogę przestać, dopóki nie wykona w pełni swojego przesunięcia.

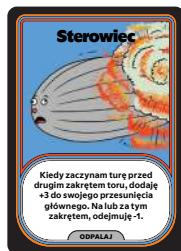
Mogę przekroczyć linię mety używając swojej umiejętności.



Służbista

Nikt nie prosi, ale sprawdzam tę instrukcję pod kątem literówek.

Dotyczy to dowolnego przesunięcia łącznie z przesunięciem głównym, umiejętnościami itp. Na przykład, jeśli Stermierz wygra pojedynek na ostatnim polu przed linią mety, nie przekracza jej.



Sterowiec

Zbudowany, by latać, stworzony, by wybuchać.



Szyper

To koło to atrapa, porusza się do przodu jak wszyscy inni.

Po mojej turze, osoba po mojej lewej stronie zaczyna swoją turę. (Chyba że wyrzucę 1 na kości i wykonam swoją turę jeszcze raz!)

Podczas grania z wieloma zawodnikami, jak opisano na stronie 26, jeśli na kości pojawi się wynik 1, kolejną turę wykonuję ja, a następnie pozostali zawodnicy w mojej drużynie.



U.S.T.A.

Uniwersalny System Trawienno-Asymilacyjny.

Jeśli pojrzę tyłu zawodników, że nikt nie będzie mógł przekroczyć mety jako drugi, nikt nie dostaje tych punktów i można odrzucić tę srebrną rozetę wyścigu. Jeśli kiedykolwiek zostanie tylko jeden zawodnik, wyścig kończy się natychmiastowo i ten zawodnik zajmuje odpowiednio albo pierwsze, albo drugie miejsce.



Syzyf

Od zawsze skromny, na zawsze zarobiony.

Jeśli wyrzucę więcej niż 4 szóstki na kości, nadal tracę punkty, zakładając, że jakieś mam.

Nie mogę wykonać przesunięcia głównego po teleportacji.



Trener

Wiara w siebie ma jeszcze większe znaczenie, kiedy jesteś jakąś jaszczurką.

Sam też korzystam z zalet swojej umiejętności!



Żabo-skoczek

Często widziana od spodu.

Tak, nawet jeśli poruszam się do tyłu.



Szymierz

Kiedy w dłoni trzymasz rapier, wszystko nadaje się do pojedynkowania.

Mogę pojedynkować się wielokrotnie podczas jednej tury, nawet jeśli to nie jest moja tura. Muszę tylko dzielić pole z innym zawodnikiem, aby niezwłocznie wyzwać go na pojedynek.

Nie mogę jedynie przerwać trwającej akcji, np. pomiędzy rzutami lub podczas przesunięcia.



Trzecie koło

Szuka swojej trzeciej połówki.

Po teleportacji wciąż mogę wykonać swoje przesunięcie główne.



Zając

Jedynego czego nie prześcignie, to duma i pycha.

WARIANT 2-OSOBOWY

Zasady pozostają takie same, z wyjątkiem...

Rekrutacji:

Utwórzcie linię 8 odkrytych zawodników z talii i wybierzcie zawodników trybem draftu węzowego (Osoba A i B wybierają zawodników w następującej kolejności: ABBAABBA) Powtórzcie to z 8 kolejnymi zawodnikami z talii, w odwrotnej kolejności, tak, aby każda osoba miała 8 zawodników (w sumie 16).

Przygotowania:

Obydwie osoby jednocześnie wybierają 2 różnych zawodników na każdy wyścig, tak więc 4 zawodników będzie na torze od początku. Każda osoba bierze dwie kości, po jednej na każdego zawodnika.

Wyścig:

Kiedy osoba rozpoczyna turę, wykonuje akcję wszystkimi zawodnikami, jednym po drugim, w dowolnej kolejności.

Tylko upewnijcie się, że drugi zawodnik rozpocznie swoją turę dopiero wtedy, gdy pierwszy ją całkowicie zakończy. Jeśli posiadacie zawodnika z umiejętnością, która aktywuje się, gdy „inny zawodnik” coś robi, dotyczy to również waszego drugiego zawodnika.

Po pierwszym wyścigu osoba, która zdobyła mniejszą liczbę punktów, zaczyna ostatni wyścig. W przypadku remisu rzućcie kości.

WARIANT 3-OSOBOWY Z PODWÓJNYMI ZAWODNIKAMI

Zasady pozostają takie same, z wyjątkiem...

Rekrutacji:

Ułóżcie linię z 6 odkrytych kart zawodników z talii i zgodnie z normalnymi zasadami wykonajcie draft węzowy. Zróbcie to 4 razy, zmieniając osobę, która wybiera pierwsza. Po tym każda osoba powinna mieć 8 zawodników.

Przygotowania:

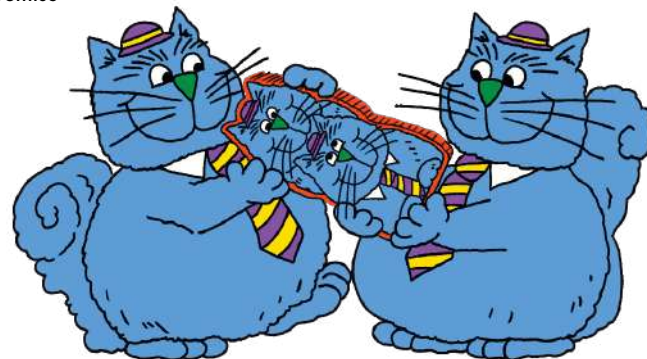
Wszystkie osoby jednocześnie wybierają 2 różnych zawodników na każdy wyścig, tak więc 6 zawodników będzie na torze od początku. Każda osoba bierze dwie kości, po jednej na każdego zawodnika.

Wyścig:

Kiedy osoba rozpoczyna turę, wykonuje akcję wszystkimi zawodnikami, jednym po drugim, w dowolnej kolejności.

Tylko upewnijcie się, że drugi zawodnik rozpocznie swoją turę dopiero wtedy, gdy pierwszy ją całkowicie zakończy. Jeśli posiadacie zawodnika z umiejętnością, która aktywuje się, gdy „inny zawodnik” coś robi, dotyczy to również waszego drugiego zawodnika.

Po pierwszym wyścigu osoba, która zdobyła mniejszą liczbę punktów, zaczyna ostatni wyścig. W przypadku remisu rzućcie kości.



Zawartość

- 1 dwustronny tor
- 36 zawodników
- 36 kart zawodników
- 6 kości
- 4 złote żetony za 1. miejsce
- 4 srebrne żetony za 2. miejsce
- 9 brązowych żetonów wartych 3 punkty
- 16 brązowych żetonów wartych 1 punkt
- 1 instrukcja

Wydanie polskie

Kierownik projektu: Oleksandr Ruchka

Koordynatorka projektu: Lisa Shylin

Kierownik marketingu: Albert Książek

Tłumaczenie: Krzysztof Durlak

Korekta: Paulina Gerding

Skład graficzny i DTP: Artur Patrihalko

Twórcy

Pierwotny projekt gry: Takashi Ishida

Zaktualizowany projekt gry: Richard Garfield

Dyrektor kreatywny: Alex Hague

Ilustracje: Angela Kirkwood

Skład: Elizabeth Goodspeed, Janet Delavan

Dodatkowy projekt i rozwój:

Skaft Elias, James Nathan Spencer, Justin Vickers

Główny redaktor: Sophie Abromowitz

Wydawca: CMYK

Producent: Strom MFG

Podziękowania dla: Maisy Hatchard,
Bryana Bornmuellera, Teda Wernera oraz społeczności,
która testowała Magicznych Atletów

Wydanie polskie © 2026 Geekach™

JDG Oleksandr Ruchka

Polska, 35-302 Rzeszów

ul. Jana Twardowskiego 19

www.geekach.pl • info@geekach.pl



Dowiedz się,
jak grać:

