

STRACHU CIACHU!

INSTRUKCJA



EJŻE?

W ZAMIERZCHŁYCH CZASACH, GDY WYPADŁ MI MÓJ PIERWSZY MLECZNY ZĄB... TAK, MOJE DZIATKI, TO BYŁO DAWNO, DAWNO TEMU...

NO, DALEJ! MÓGŁBYŚ TROCHĘ PRZYSPIESZYĆ. NIE MAMY CAŁEGO DNIA, A DO KOŃCA STRONY MUSISZ WYTŁUMACZYĆ GRACZOM, O CO CHODZI W TEJ GRZE!

DOBRCZE, JUŻ DOBRCZE! ZATEM... W PUSTYNNIEJ ODLEGŁEJ KRAINIE, W MAŁEJ ZAPADŁEJ WIOSCE STAŁA SOBIE TAWERNA, W KTÓREJ POSZUKIWACZE PRZYGÓD LUBILI DZIELIĆ SIĘ SWOIMI OPowieściami PRZY KUFLU DOBREGO...

LITOŚCI! SKUP SIĘ NA TYM, CO ISTOTNE, BO ZARAZ UGRZEŻNIEMY W PIACHU I STRACIMY ZAINTERESOWANIE GRACZY!

SŁUCHAJ! ZAPŁACIŁEM TRZY SZTUKI ZŁOTA, ABY DOSTAĆ FUCHE STAREGO, MĄDREGO BAJARZA, I STARAM SIĘ PO PROSTU ZACHOWYWAĆ ODPOWIEDNIO DO ROLI! TA FAŁSZYWA BRODA I TEN STARY KIJ KOSZTOWAŁY MNIE FORTUNĘ I NAWET NIE WIEM, CZY ZWRÓCĄ MI SIĘ WYDATKI! NA DODATEK ZARAZ TU ZAMARZNIEMY! PRZYDAJ SIĘ NA COŚ, DORZUĆ DREW DO OGNI A ZRÓB WSZYSTKIM KIEŁBASKI, ZAMIAST CAŁY CZAS MI PRZERYWAĆ!

NIE DRAMATYZUJ...

A TY ZE MNĄ NIE POGRYWAJ! ALE NIECH CI BĘDZIE! ZNAJDUJESZ SIĘ W MROCNYCH LOCHACH ZAMKU... OCZYWIŚCIE SĄ ONE ZAMIESZKANE PRZEZ NAJSTRASZNIJSZE STWORZENIA I POTWORY. A TY JESTEŚ ŚMIAŁKIEM, KTÓRY SZUKA CHWAŁY... BŁA BŁA BŁA... TWOIM CELEM JEST WYJŚĆ CAŁO Z TEGO BAGNA... OCZYWIŚCIE BĘDZIE I ZWYCIĘZCA - TEN, KTÓRY ZGROMADZI NAJWIĘCEJ PUNKTÓW CHWAŁY, CZYLI NAJWIĘCEJ KART!

...I ZUŻYŁEŚ CAŁĄ STRONĘ TYLKO NA TO!?

CEL GRY

Jesteś więc bohaterem, który żądny chwały przemierza mroczne lochy!

TWÓJ CEL: zdobądź jak najwięcej punktów chwały, czyli największą liczbę kart!

ZAWARTOŚĆ



PERGAMIN
Rewers

48 kart **LOCHÓW**



POTWÓR
Awers

16 kafelków **EKWIPUNKU**
(4 dla każdego gracza)



12 kart **SMOKÓW**
(tylko Poziom 2)



4 kafelki **DRZWI**
(tylko Poziom 2)



ROZGRZEWKĄ

Zanim wyruszysz do lochów, pozwól, że udzieli Ci kilku rad!

1 Uzbrój się w 4 kafelki **EKWIPUNKU** z takim samym rewersem.

2 Zawsze układaj kafelki tak, aby pokazywały broń służącą do ataku: **TOPÓR, ŁUK, KSIĘGĘ**. Nie zaś **TARCZE**, gdyż służy ona do obrony.

3 Nie musisz przestawiać kafelków, aby się przezbroić. **PO PROSTU JE OBRÓĆ!**



POZIOM 1

1 Odłóż do pudełka karty **SMOKÓW** i kafelki **DRZWI**. Nie będą potrzebne na tym poziomie.

2 Każdy z graczy otrzymuje jeden zestaw 4 kafelków **EKWIPUNKU** (z identycznym rewersem) i układa wybraną **BROŃ** (oprócz **TARCZY**).



3 Potasuj i ułóż na środku stołu karty **LOCHÓW** (rewersem z **PERGAMINEM** do góry), tworząc stosik.



4 **MOŻNA ROZPOCZĄĆ GRĘ!**



PRZEBIEG RUNDY

Każda runda gry polega na poruszaniu się po lochach i pokonywaniu potworów.

Odwróć tyle kart **LOCHÓW**, ile wskazuje liczba na **PERGAMINIE**. Ułóż je w osobny stosik, stroną z **POTWOREM** do góry.

Gdy tylko odwrócisz wymaganą liczbę kart i pojawi się **POTWÓR**, spiesz się z wykonaniem właściwej akcji.



Są dwie możliwości:

1 **POTWÓR JEST TEGO SAMEGO KOLORU CO JEDNA Z BRONI NA KARCIE Z PERGAMINEM.**

Obróć swoje **KAFELKI EKWIPUNKU**, aby pokazywały ten rodzaj **BRONI**, i klepnij **STOSIK KART POTWORÓW**. Pozostaw swoją rękę na tym stosiku do końca rundy.



CZERWONY POTWÓR



CZERWONA KSIĘGA



KSIĘGA!



KONIEC RUNDY? Następuje, gdy ręce wszystkich graczy znajdują się na stosiku kart.

Pierwszy gracz, który położył rękę na stosiku, otrzymuje połowę kart **POTWORÓW** z tego stosika (po zaokrągleniu w górę, jeśli potrzeba) i odkłada je na bok do końca gry. To są jego punkty chwały. Drugi gracz zdobywa połowę pozostałych kart. Później kolejny, aż wszyscy otrzymają swoje nagrody lub skończą się karty.

Jeżeli po podziale nagród pozostaną jakieś karty, odłóż je z powrotem na główny stosik. Zostaną wykorzystane w kolejnej rundzie.

Uwaga: jeżeli przy stole znajduje się tylko 2 śmiałków, najszybszy zdobywa wszystkie karty **POTWORÓW**. Nie ma dzielenia się chwałą!

2 POTWÓR NIE JEST TEGO SAMEGO KOLORU CO ŻADNA Z BRONI NA KARCIE Z PERGAMINEM.

Nie sposób ubić tego **POTWORA**. Trza się bronić! Jak najszybciej uzbroj się w **TARCZE**, obracając **KAFELKI EKWIPUNKU**, i klepnij **STOSIK KART POTWORÓW**.



CZERWONY POTWÓR



**BRAK CZERWONEJ
BRONI**



TARCZA



Gratulacje dla najszybszego gracza! Pozostali muszą zapłacić mu za ochronę, oddając swój punkt chwały (czyli każdy po jednej karcie). Stosik z potworami pozostaje na swoim miejscu do następnej rundy.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy w stosiku nie ma wystarczającej liczby kart, aby rozegrać kolejną rundę, gra natychmiast się kończy. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów chwały (najwięcej kart)! W przypadku remisu sami go rozstrzygnijcie!



POZIOM 2



Najpierw potasujcie wszystkie karty **SMOKÓW** razem z **KARTAMI LOCHÓW**. Następnie połóżcie 4 **KAFELKI DRZWI** na stole, aby były w zasięgu wszystkich graczy. Czas zacząć wyprawę!



Obowiązują zasady z poziomu 1 i jedna nowa...

JEŚLI OSTATNIA WYŁOŻONA KARTA POTWORA TO SMOK, UCIEKAJCIE!

Spróbuj jak najszybciej klepnąć **KAFELEK DRZWI** we właściwym kolorze.

Który kolor jest właściwy?

Ten, którego nie ma na karcie z **PERGAMINEM**.



Wszyscy gracze, oprócz tego, który pierwszy klepnął właściwe drzwi, oddają 1 punkt chwały (jedną kartę – tak, wiem, że się powtarzam) na stosik kart **POTWORÓW (POTWOREM do góry)**.

Autor: Florent Wilmart
Ilustracje: Tomek Larek
Kierownictwo projektu: Marek Chołostiakow
Opracowanie graficzne: Paweł Niziołek
Tłumaczenie: Sławomir Czuba
Korekta: Ewa Popielarz



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęże 650, 32-003 Podłęże