ORKI GÓRĄ!

Każde z was pokieruje własną bandą niezdarnych, roztrzepanych orków, które próbują wspiąć się po zamkowych murach. Trzeba przy tym jednak uważać: z góry spadają głazy, konstrukcje są bardzo chybotliwe, a same orki co chwilę lądują na głowie!
Tylko najsprytniejszym orkom uda się wspiąć po zwycięstwo!

Elementy gry



1 stojak z zamkowym murem



30 kart oblężenia



5 kart głazów



20 żetonów bohaterów



5 kart medyka
(po 1 na kolor)



1 żeton
pierwszego gracza



30 klocków oblężenia
(po 5 w każdym z 6 rodzajów)



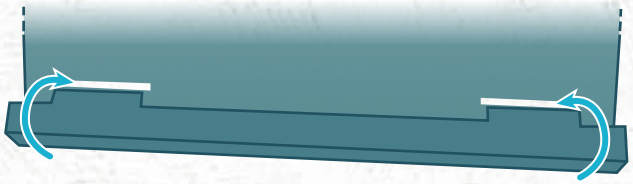
1 głaz
(specjalny klocek)



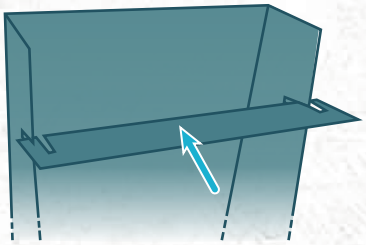
50 orków
(po 10 na kolor)

Przygotowanie gry

Wywiń dolną część stojaka z murem (próg) „na zewnątrz" tak, aby wsunąć tekturowe zaczepy w odpowiednie szczeliny. Tak złożony stojak możesz potem przechowywać w pudełku gry bez konieczności rozkładania.



1. Umieść dolną część pudełka na środku stołu, a następnie zaczep **stojak z murem** o jeden z dłuższych boków pudełka, nasuwając na jego krawędź zagięcia ze specjalnymi wycięciami. Następnie usztywnij zagięcia stojaka poziomym uchwytem. Stojak z murem powinien być wygodnie dostępny dla wszystkich.



2. Umieść **głaz** oraz wszystkie **klocki oblężenia** obok pudełka, jako ogólną pulę.

3. **Żetony bohaterów** również umieść w ogólnej puli.

4. Każdy z graczy wybiera swój kolor i bierze odpowiednią **kartę medyka**, którą kładzie przed sobą, oraz 1 **kartę głazu**, którą trzyma na ręce. Każdy bierze również odpowiednią liczbę **orków** w swoim kolorze, zależną od liczby graczy w rozgrywce: 10 orków przy 2 graczach, 9 przy 3 graczach, 8 przy 4 graczach i 7 przy 5 graczach. Niewykorzystane elementy należy zwrócić do pudełka.

5. Daj **żeton pierwszego gracza** osobie, która jako ostatnia wspinała się na zamkowy mur.

6. Potasuj wszystkie **karty oblężenia**, tworząc z nich zakrytą talię, i umieść ją na środku stołu. Następnie każdy gracz dobiera z tej talii po 2 karty. Na początku gry każdy z graczy powinien mieć zatem po 3 karty na ręce: 2 karty oblężenia oraz 1 kartę głazu.



Rozgrywka

Zaczynając od posiadacza **żetonu pierwszego gracza**, wszyscy rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem wskazówek zegara.

W swojej turze musisz **zagrać kartę** z ręki i **użyć wskazanego na niej klocka**. Jedna z kart pozwala skorzystać z klocka oblężenia ALBO z głazu (str. 3).

Na końcu swojej tury **dobierasz 1 nową kartę** z talii. Kiedy talia się wyczerpie, przetasuj odrzucone karty, by utworzyć z nich nową.

1.



2.



3.



4.



5.



6.





UŻYCIE KLOCKA OBLĘŻENIA

Z klocka oblężenia korzystasz w następujący sposób:

1. **Weź z puli klocek oblężenia**, który pasuje kształtem do tego widocznego na właśnie zagranej karcie. Jeżeli taki klocek nie jest już dostępny, weź z puli dowolny.
2. **Umieść klocek na stojaku z murem**, kładąc go na progu lub na dowolnych innych elementach (klockach oblężenia lub orkach), które już się tam znajdują.
3. Po umieszczeniu klocka **umieść 1 ze swoich orków** tak, aby stykał się z nim od góry, od dołu lub od boku. Nie możesz umieścić swojego orka z dala od właśnie wstawionego klocka.
4. **Odrzuć kartę, którą zagrałeś** na stos kart odrzuconych.

W trakcie umieszczania swoich klocków/orków (lub zaraz po) niektóre elementy mogą przesuwać się na stojaku, a co za tym idzie – całkiem z niego spaść. W takim przypadku:

- Jeżeli to właśnie umieszczany klocek oblężenia spadł, nie możesz już w tej turze dołożyć swojego orka.
- Wszystkie zrzucone klocki oblężenia zwróć do puli ogólnej.
- Wszystkie twoje zrzucone orki zwróć do własnej puli.
- Wszystkie zrzucone orki innych graczy umieść na swojej **karcie medyka**. Gracze ci otrzymują po 1 żetonie bohatera za każdego swojego zrzuconego orka.

Jeżeli jakieś elementy się rozsypią, ale nie pospadają ze stojaka, pozostaw je na swoim miejscu.

***Uwaga:** Wszystkie elementy (klocki i orki) umieszczaj na stojaku z murem ostrożnie. Uważaj, aby nie potrącić przy tym stojaka, pudełka, ani stołu. Nie próbuj też wywoływać „lawiny" na siłę, przez zbyt mocne dociskanie elementów.*



***Przykład:** Lila (zielona) zagrywa pokazaną powyżej kartę i postanawia użyć wskazanego na niej klocka oblężenia, umieszczając go na stojaku z murem. Następnie umieszcza swojego orka tak, by stykał się z właśnie dołożonym klockiem. Niestety wywołuje to małą lawinę – jej ork wypada spod muru, a wraz z nim ze stojaka spadają również (niebieski) ork Julki oraz świeżo dołożony klocek oblężenia. Lila umieszcza orka Julki na swojej karcie medyka, za co Julka dostaje 1 żeton bohatera. Własnego orka Lila odkłada do swojej puli.*

UŻYCIE GŁAZU



Kiedy zdecydujesz się użyć głazu (np. dzięki zagraniu karty głazu lub karty oblężenia, która na to pozwala), korzystasz z niego w następujący sposób:

1. **Weź głaz** z ogólnej puli.
2. **Upuść go** ze szczytu stojaka. Możesz wybrać skąd dokładnie ma się on stoczyć (np. z prawej lub lewej strony), ale zawsze musisz go spuścić z samego szczytu.

***Uwaga:** Głaz ma spadać swobodnie, dlatego nie rzucaj nim, tylko wypuść spomiędzy palców!*

- **Umieść** wszystkie zrzucone przez to orki innych graczy na karcie, którą właśnie zagrałeś. Na końcu gry zdobędziesz po 1 punkcie za każdego z nich.
- Wszystkie twoje zrzucone orki zwróć do własnej puli.
- Wszystkie zrzucone klocki oblężenia zwróć do puli ogólnej.

***Uwaga:** Nie umieszczasz żadnych klocków ani orków w turze, w której korzystasz z głazu.*



***Przykład:** Łukasz (czerwony) zagrywa swoją kartę głazu, więc nie dokłada żadnych klocków ani orków. Zamiast tego bierze z puli głaz i wybiera, z którego miejsca na szczycie stojaka go spuści. Upadający głaz rozsypuje całą masę elementów. Łukasz zwraca zrzucone ze stojaka klocki oblężenia do ogólnej puli, a swojego zrzuconego orka do własnej puli. Z kolei zrzucone orki Julki i Lili kładzie na zagranej karcie głazu.*

Koniec gry

Kiedy któryś z graczy umieści na stojaku z murem **ostatniego ze swoich orków**, dograjcie bieżącą rundę do końca (wszyscy do gracza siedzącego po prawej od pierwszego gracza rozgrywają ostatnią turę), a następnie gra się kończy.

Jeżeli jednak w ogólnej puli skończą się klocki oblężenia, gra kończy się od razu.

Podliczcie **punktację końcową** w następujący sposób:

- **Każdy ork gracza, który pozostał przy murze,** zapewnia mu punkty **w zależności od swojej pozycji na stojaku** (od 1 za najniższy rząd do 5 na samym szczycie). Wystarczy że ork nawet minimalnie przekracza granicę kolejnego rzędu, by zapewniał już więcej punktów.
- **2 punkty** za każdy swój zdobyty **żeton bohatera**.
- **1 punkt** za każdego **orka przeciwnika na swoich kartach zagranych, by zrzucić głaz**.
- **-1 punkt** za każdego **orka przeciwnika na swojej karcie medyka**.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa!
Ewentualny remis wygrywa ten z remisujących graczy, którego ork znajduje się najwyżej na stojaku z murem.





Na końcu gry Łukasz (czerwony) ma 13 punktów:

- *2 punkty za 2 swoje orki w rzędzie o wartości 1 punktu.*
- *4 punkty za 2 swoje orki w rzędzie o wartości 2 punktów.*
- *3 punkty za 1 swojego orka w rzędzie o wartości 3 punktów.*
- *4 punkty za 2 posiadane żetony bohaterów.*
- *3 punkty za 3 orki innych graczy, które strącił swoimi głazami.*
- *-3 punkty za 3 orki innych graczy na swojej karcie medyka.*

Twórcy gry

Projekt: Sara Valentino, Luca Bellini
Rozwój: Simone Luciani
Ilustracje: Sara Valentino
Kierownictwo artystyczne: Arianna Santini
Opracowanie graficzne: Giada Lo Duca, Arianna Santini
Instrukcja: Giulia Rasente
Redakcja: Giuliano Acquati

Edycja polska: GALAKTA
Tłumaczenie: Łukasz Chełmecki
Korekta: Łukasz Tkaczyk
Opracowanie graficzne: Krystian Dobrowolski

Cranio Creations srl
Via E. Romagnoli 1
20146 Mediolan, Włochy
www.craniocreations.it/en

GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

Autorzy pragną podziękować wszystkim członkom zespołu Ludiblood: Dadive Ardizzone, Federico Baccaini, Alessandra Berti, Federico Bellini oraz Andrea Fabbri. Na specjalne podziękowania zasługują również Leonardo Bennati, Marco Musmeci oraz Carolina Aletto za niezliczone testy i wsparcie przy rozwoju gry.

Dziękujemy również przyjaciołom z Hans Im Glück za pozwolenie na użycie meepli o najbardziej klasycznym, ikonicznym kształcie.