

Poniżej znajdują się zasady do gry podstawowej dla 2–3 graczy. Zasady do gry solo oraz 4-osobowej z dodatkiem „Kaci” opisane są na odwrocie.

ELEMENTY GRY

18 kart czaszek (każda przedstawiająca 2 czaszki), notes do zapisywania punktów.

Liczba i rodzaje czaszek w grze podstawowej:

KRÓLOWIE: CHŁOPI: KAPLANI: KOCHANKOWIE: ZBÓJE:
 x4  x8  x8  x6  x10

NAZEWNICTWO

Stos: Układ kart w kształcie piramidy, tworzony w trakcie gry przez każdego z graczy.

Rząd: Pozioma linia kart.

Poziom: Pozioma linia czaszek.

Sąsiedowanie: Czaszki stykające się krawędziami uznawane są za sąsiadujące. Czaszki stykające się tylko rogami nie sąsiadują ze sobą.



PRZYGOTOWANIE

Przetasujcie wszystkie 18 kart czaszek. Stwórzcie z nich cmentarz, dzieląc je na 6 zakrytych grup po 3 karty każda. Rozłóżcie je na siatce 2x3. Wybierzcie jedną z grup i odkryjcie górną kartę. Rozpoczyna gracz, który jako ostatni odwiedził cmentarz.



ROZGRYWKA

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W trakcie swojej tury wybierają jedną z akcji: **kop**, **zbieraj** albo **układaj**.

Kop: Odkryj po 1 górnej karcie z 2 dowolnych zakrytych grup. Jeśli tylko 1 grupa jest zakryta, odkryj tylko 1 kartę. Następnie wybierz 1 z kart, które właśnie odkryłeś, i dodaj ją do swojej ręki (jeśli na początku twojej tury nie ma zakrytych grup, nie możesz kopać).

Zbieraj: Wybierz 1 z odkrytych kart z cmentarza i dodaj ją do swojej ręki (jeśli na początku twojej tury nie ma odkrytych kart na cmentarzu, nie możesz zbierać).

Limit ręki to 2 karty. Jeśli na początku swojej tury masz na rękę 2 karty, możesz tylko wykonać akcję układania.

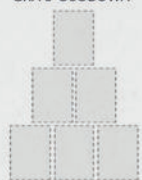
Układaj: Dodaj 1 z kart ze swojej ręki do swojego stosu, przestrzegając przy tym zasad układania (jeśli na początku twojej tury nie masz kart na rękę, nie możesz układać).

Ukończony stos będzie się składał z 9 kart w grze 2-osobowej albo z 6 kart w grze 3-osobowej. Ukończone stosy będą wyglądały następująco:

GRA 2-OSOBOWA



GRA 3-OSOBOWA



ZASADY UKŁADANIA

Pierwsza karta w stosie może być ułożona dowolnie – rozpocznie dolny rząd. Kolejne karty dolnego rzędu można dokładać na lewo lub prawo od pierwszej karty, tworząc rząd o szerokości 4 kart w grze 2-osobowej albo 3 kart w grze 3-osobowej.

Tworzenie stosu rozpoczyna się zawsze od dolnego rzędu, ale nie trzeba ukończyć niższego rzędu, aby dodawać karty do wyższego. Kartę można dodać do wyższego rzędu, o ile w rzędzie poniżej dwie sąsiadujące z nią karty są już wyłożone.

Kart nie można obracać. Wszystkie karty w stosie gracza muszą być obrócone w stronę układającego je gracza.

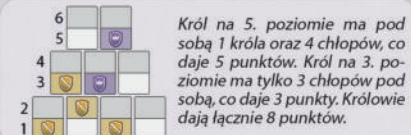
KOŃCIE GRY

Gra kończy się, gdy każdy z graczy ukończy swój stos. Następnie każdy stos jest punktowany, aby wyłonić zwycięzcę.

PUNKTACJA

Każdy rodzaj czaszki punktuje zgodnie z ostatnim życzeniem zmarłego:

1 PUNKT ZA KAŻDEGO KRÓLA/CHŁOPA PONIŻEJ
Królowie pragną górować nad innymi królami oraz chłopami. Każdy król daje 1 punkt za każdą kartę króla oraz każdą kartę chłopia na poziomach poniżej.

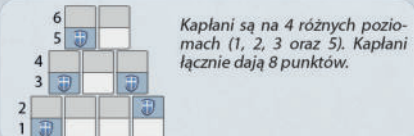


1 PUNKT
Chłopi chcą, by ich szczątki zostały wystawione, ale nie ma dla nich znaczenia, gdzie. Każdy chłop daje 1 punkt.



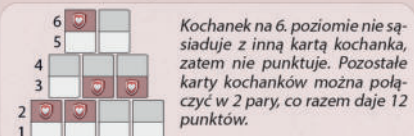
2 PUNKTY, RAZ NA POZIOM

Kapłani pragną być obecni w całym społeczeństwie, chcą być zatem na każdym poziomie. Kapłani dają 2 punkty za każdy różny poziom, na którym się znajdują.



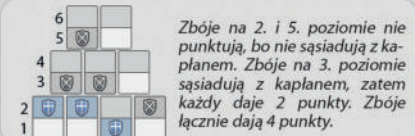
3 PUNKTY, JEŚLI MA PARĘ

Kochankowie chcą być pochowani razem. Każda para sąsiadujących ze sobą kochanków daje 6 punktów. Każda karta kochanka może punktować tylko raz.



2 PUNKTY, JEŚLI SĄSIADUJE Z KAPŁANEM

Zbójce szukają odkupienia w zaświatach, więc dla zwiększenia swoich szans chcą sąsiadować z kapłanami. Każdy zbój daje 2 punkty, jeśli sąsiaduje z przynajmniej 1 kapłanem.



ROZSTRZYGANIE REMISÓW

W przypadku remisu remisujący gracze porównują wyniki swoich najwyższ punktujących rodzajów czaszek. Jeśli nadal remisują, porównują swoje kolejne wyniki itd. aż do wyłonienia zwycięzcy.

AUTOR: DUSTIN DOBSON
 GRAFIKA: MARTY COBB, DUSTIN DOBSON

LUCKY DUCK GAMES
 TŁUMACZENIE I SKŁAD: MAREK BARANOWSKI
 ILUSTRACJA OKŁADKI: KAROLINA NAKAZATO
 PROJEKT TYTUŁU: ROBERT GROHMAN GROCHOWSKI
 KOREKTA: MARTA KANIA
 REDAKCJA: PATRYK BŁOK
 DYREKTOR ARTYSTYCZNY: MATEUSZ KOMADA
 WYDAWCA: MICHAŁ HERMAN
 KOORDYNACJA PRODUKCJI: RADOSŁAW MILEWSKI



MONSTRANCJA

To rozszerzenie przeznaczone jest wyłącznie do grania w trybie 1-osobowym.

Jest rok 1870, a ty otrzymałeś monumentalne zadanie – ozdobienie sedleckiego ossuarium złożonymi tam kośćmi. Jeżeli sprostasz oczekiwaniom, dzieło uczyni tę kaplicę jedną z najbardziej rozpoznawalnych na świecie!

ELEMENTY GRY

6 kart wyposażenia (z warunkami punktacji na rewersie).

PRZYGOTOWANIE

Wylosuj kartę wyposażenia, które będziesz tworzyć w trakcie gry.

Wylosuj jeszcze 1 kartę wyposażenia i odwróć ją, aby poznać dodatkowe warunki punktacji.

Pozostałe karty wyposażenia nie będą używane podczas tej gry.

Przetasuj wszystkie 18 kart czaszek z podstawowej gry. Stwórz z nich cmentarz, dzieląc je na 4 możliwie równe grupy. Rozłóż grupy na siatce 2x2.

Odkryj 2 górne karty z cmentarza, a następnie umieść 1 z nich zgodnie z zasadami umieszczania jako pierwszą kartę wyposażenia.

ROZGRYWKA

W ciągu serii tur stwórz 2 konstrukcje: ozdobne wyposażenie przedstawione na karcie wyposażenia oraz stos w kształcie piramidy, taki jak w grze 2-osobowej (z 4 kartami w dolnym rzędzie). Każda z konstrukcji będzie składała się z 9 kart.

Zamiast trzymać karty na rękę, po dobraniu ich z cmentarza umieszczasz je bezpośrednio w docelowym miejscu, przestrzegając przy tym zasad umieszczania. W każdej turze będziesz albo kopał, albo zbierał.

Kop: Odkryj 2 karty jak w grze podstawowej, a następnie dodaj 1 z właśnie odkrytych kart do wyposażenia lub stosu.

Zbieraj: Wybierz odkrytą kartę z cmentarza i dodaj ją do wyposażenia albo stosu.

ZASADY UMIESZCZANIA

Stos tworzony jest tak jak w grze podstawowej. Wyposażenie tworzy się w następujący sposób:

Fioletowe pozycje to kotwy. Musisz zacząć budowę od dowolnej kotwy, ale nie musisz umieścić wszystkich kotew przed rozpoczęciem budowy wyższych rzędów – kolejne kotwy zawsze mogą być dołożone później.



Karta w wyposażeniu musi być wspierana przez wszystkie karty poniżej. Oznacza to, że jeśli karta w wyposażeniu ma mieć pod sobą 2 karty wspierające, to muszą one być **obie** umieszczone najpierw. Czasami potrzebna jest tylko 1 karta wspierająca.



Karty, które nie mają wsparcia od dołu, muszą być umocowane do boku co najmniej jednej karty.



KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy w każdej konstrukcji znajduje się 9 kart. Podlicz punkty za wyposażenie i stos oddzielnie, tak jak w grze podstawowej, biorąc pod uwagę wyszczególnione na kartach działania przed punktowaniem oraz dodatkowe warunki punktowania.

- 60 PUNKTÓW: SKROMNY MNICH
- 65 PUNKTÓW: TWORCA MAKABRY
- 70 PUNKTÓW: ZNANY RZEMIEŚLNIK
- 75+ PUNKTÓW: LEGENDARNY ARTYSTA

AUTORZY: DUSTIN DOBSON, MIKE MULLINS
GRAFIKA: MARTY COBB, DUSTIN DOBSON



KACI

To rozszerzenie dodaje nowy rodzaj czaszki oraz umożliwia grę do 4 graczy.

ELEMENTY GRY 6 kart czaszek z katami, każda przedstawiająca 2 czaszki. Liczba i rodzaje czaszek:

KACI: KRÓLOWIE: CHLOPI: KAPLANI: KOCHANKOWIE: ZBÓJE:
x6 x1 x1 x1 x1 x2

ROZGRYWKA Dołączcie 6 kart czaszek z katami do 18 kart z gry podstawowej. Gdy ukończysz swój stos w grze 2- i 3- osobowej, nie rozgrywasz więcej tur – na rękach graczy mogą pozostać nieużyte karty. W grze solo na cmentarzu pozostanie 6 niewykorzystanych kart.

W grze 4-osobowej dolny rząd stosów powinien składać się z 3 kart, tak jak w grze 3-osobowej.

NAZEWNICTWO Połączone: Czaszka jest połączona z sąsiadującą czaszką lub grupą sąsiadujących ze sobą czaszek tego samego typu (tworzących łańcuch).



1 PUNKT, +1 ZA KAŻDEGO POŁĄCZONEGO ZBÓJA
Kaci chcą znajdować się obok grup zbójów. Każdy kat daje 1 punkt oraz 1 dodatkowy punkt za każdego połączzonego zbója.



Obaj kaci na 3. poziomie sąsiadują z 1 zbójem. Ten zbój sąsiaduje z innym zbójem itd., razem tworząc grupę 3 połączonych zbójów. Każdy kat daje po 4 punkty.

POZNAJ INNE GRY Z SERII

