

ROBERTO FRAGA & YOHAN LEMONNIER

GRETCHINY!

INSTRUKCJA



DEVIR

WARHAMMER
40,000

GAMES
WORKSHOP

ROBERTO FRAGA & YOHAN LEMONNIER GRETCHINY!

Zielonoskórzy słyną w całej galaktyce ze swej pasji do prędkości i przemocy. Łatwo zobaczyć (choć lepiej patrzeć z bezpiecznej odległości!) tłumy Orków z różnych klanów, którzy tylko szukają pretekstu, by rozpocząć szalony Wyścig Gretchinów. Ich fury, skonstruowane ze wszystkiego, co akurat było pod ręką, są zawsze gotowe do jazdy! Gretchiny są słabszymi, lecz sprytniejszymi przedstawicielami Zielonoskórzy. Wśród orczych klanów występują naprawdę licznie, co czyni z nich idealny materiał do poświęcenia na użytek wojny i rozrywki. Nie trzeba wspominać, że konstruktorzy pojazdów wyżej od bezpieczeństwa kierowców cenią siłę ognia i prędkość!

Choć tylko nielicznym Gretchinom udaje się przetrwać do następnego wyścigu, reakcje tłumów kibiców są czymś, co naprawdę warto ujrzeć. Zęby (waluta orczych klanów) przechodzą z rąk do rąk - jako stawki w wysokich zakładach... i za sprawą bójek pomiędzy fanami rywalizujących klanów. Te drobne nieporozumienia regularnie zmieniają się w wielkie bitwy. W 992.M41 wyścig przerodził się w potężny konflikt. Klan Evil Sunz nie umiał wtedy pogodzić się z faktem, że ich kierowca nie może wyprzedzić wozu prowadzonego przez Steponzata, gwiazdę klanu Goffów (którego zachwycająca i obfitująca w sukcesy kariera skończyła się drastycznie po czterech wyścigach). Niesportowe zachowanie Fastatrakka, Herszta Evil Sunz, który zbombardował kierowcę Goffów ze swojego Gorkanauta, doprowadziło pozostałe klany do furii i wywołało prawdziwe szaleństwo. Nie trzeba było wiele czasu, by zamieszkami na odległej asteroidzie zainteresował się sławny Arcyherasz, Ghazghkulla Thraka. Po poczęstowaniu wszystkich wrogów stosowną ilością ognia i gniewu, zainicjował on pierwszy Turniej imienia Steponzata, ku pamięci poległej niedawno wyścigowej legendy Goffów. Ten pamiątkowy festiwal nie odbywa się jednak regularnie - ma miejsce, gdy akurat zdarzy się, że przedstawiciele dwóch lub większej liczby klanów spotkają się ze sobą w obecności Thraki.

Kiedy kierowcy Gretchinów rozwijają zawrotne prędkości, zdają się zapadać w trans. Bywa, że podczas wyścigu mają wizje, które otwierają przed nimi malutkie okienko z widokiem na bliską przyszłość. Takie wizje znane są jako oko Morka (albo Gorka).

Zdolność Gretchinów do jednoczesnego kierowania i strzelania do przeciwników zachwyca obserwatorów, ale ta sama publika wybucha śmiechem za każdym razem, gdy któryś straci kontrolę nad swoją furą i wjedzie w stado squigów. Squigi często wprowadzają do wyścigów jeszcze większy chaos, zachodząc kierowcom drogę i podgryzając ich opony.



Zawartość pudełka

- 95 kart Terenu/Ataku,
- 15 kart Kraterów,
- 7 Paneli graczy (na rewersie każdego panelu znajdziesz opis Zdolności Klanu),
- 4 orcze Fury, zwane „buggies”,
- 4 znaczniki Fur, w kolorach odpowiadających poszczególnym Furom,
- 12 znaczników Płomieni,
- 12 kości,
- 1 instrukcja.



Twórcy

PROJEKT GRY:
ROBERTO FRAGA, YOHAN LEMONNIER

ILUSTRACJE:
ALBERT MONTEYS

OPRACOWANIE GRAFICZNE:
BASCU

EDYTOR:
DAVID ESBRÍ

WERSJA ANGIELSKA:
ANDREW CAMPBELL, GRACIE GLOWIAK

Lokalizacja

BLACK MONK MICHAŁ LISOWSKI

TŁUMACZENIE:
BARNABA DRUKAŁA

KOREKTA:
DARIA PILARCZYK, JOANNA ROSZAK

OPRACOWANIE GRAFICZNE:
MARCIN BIELIŃSKI

POMOC, SUGESTIE I POMYSŁY:
MARCIN BIAŁY, MACIEJ GŁUSZEK, MATEUSZ HOPPE,
GRZEGORZ ŁASKOWSKI, KONRAD FUCZKIEWICZ

Przygotowanie gry

Potasuj 95 kart Terenu i utwórz z nich talię w taki sposób, aby strona terenu była odkryta. Obok talii umieść talię kart Kraterów i znaczniki Płomieni.

Jeżeli zdecydujesz się grać, wykorzystując Zdolności Klanów, potasuj Panele graczy i losowo rozdaj po jednym każdemu z graczy. Jeżeli zdecydujesz się nie korzystać ze Zdolności Klanów, użyj po prostu neutralnych stron Paneli. Każdemu z graczy daj Furę i znacznik Fury w odpowiadającym jej kolorze. Następnie każdy gracz umieszcza swój znacznik Fury w wyznaczonym miejscu na górze Panelu, by wskazywał, którą Furę prowadzi.



Każdy gracz otrzymuje także trzy kości. Niewykorzystane elementy odłóż z powrotem do pudełka - nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

Losowo ułóż Fury w linii, jedną obok drugiej. Umieść pudełko w odległości 7 kart od miejsca, w którym znajdują się Fury. Pudełko jest linią mety. Umieść po jednej karcie Terenu przed każdą z Fur. Umieść dwie dodatkowe karty Terenu, po jednej z każdej strony wyłożonych wcześniej kart, tak aby całkowita szerokość terenu przed Furami była o dwie karty większa od liczby graczy.

Na koniec rozdaj każdemu z graczy po pięć kart z talii Terenu. Karty powinny być trzymane w taki sposób, aby gracze widzieli tylko stronę Terenu kart z własnej ręki. To oznacza,

Na tym przykładzie widzimy wyścig, który zaraz się rozpocznie. Bierze w nim udział czterech kierowców, więc umieszczamy $4+2=6$ kart. Jeżeli startowałoby jedynie dwóch graczy, użylibyśmy $2+2=4$ kart. Może się zdarzyć, że podczas rozgrywki tor osiągnie szerokość większą niż sześć kart, ale to żaden problem. Ogranicza Cię wyłącznie szerokość stołu, na którym grasz.

że pozostali gracze będą mogli widzieć stronę Ataku kart z ręki rywali (i ocenić stanowione przez nich zagrożenie). Na początku gracze nie znają potencjału kart Ataku, które mają na ręce - będą próbować to odgadnąć w miarę postępu gry.



Początek wyścigu

Gdy wszyscy gracze są gotowi, biorą swoje trzy kości. Gracze odliczają do trzech i równocześnie rzucają kośćmi na stół. Mogą powtarzać rzuty dowolnymi ze swoich kości tyle razy, ile chcą. Kiedy uzyskają odpowiadające im wyniki rzutów, umieszczają kości w odpowiednim miejscu na swoim Panelu, w takiej kolejności, w jakiej chcą później przeprowadzić akcje. Każdy gracz będzie w swojej turze rozpatrywał działanie kości w kolejności wyznaczonej przez liczby znajdujące się na dole Panelu.

Kiedy tylko pierwszy z graczy jest zadowolony z rezultatu swoich rzutów, krzyczy „WAAAGH!”. Od tego momentu pozostali gracze nie mogą już przerzucać kości i muszą umieścić je na swoich Panelach. W tym (i tylko w tym)

Zasada opcjonalna Wyścigi do 8 graczy



Jeżeli chcesz wprowadzić do wyścigu jeszcze więcej zamieszania (i masz wystarczająco szeroki stół), możesz posadzić za sterami Fur nawet do 8 nieustraszonych Gretchinów.

By to zrobić, będziesz potrzebował dwóch kopii tej gry. Fura z drugiego pudełka powinny mieć przednią część w innym kolorze, by wizualnie różniły się od Fur jednokolorowych (wykorzystaj również podwójne kolory znaczników Fur). Gracze, którzy prowadzą dwukolorowymi Furami, używają tych dwukolorowych znaczników.

Potasuj razem talie z obu pudełek. Linij mety umieść w odległości 10 kart (zamiały 7). Losowo rozdziel klany i przygotuj się na najbardziej szalony wyścig w całej galaktyce.



momencie graczom wolno zasłonić Panele dłońią w taki sposób, by inni nie widzieli ich kości i nie mogli planować własnych akcji w oparciu o akcje innych.

Jeżeli zdecydowałeś się grać ze Zdolnościami Klanów, w tym momencie gracze mogą z nich skorzystać. Każ-

dy gracz może zmienić jeden symbol Zdolności Klanu na inny, zgodny ze Zdolnością (patrz „Zdolności Klanów” na końcu instrukcji). Gracz prowadzący Gretchina z klanu Freeboterz może poczekać do momentu, w którym wszyscy pozostali gracze skorzystają ze swoich Zdolności Klanów.

Gracz, który krzyknął „WAAAGH!” jest pierwszym graczem, który rozgrywa turę. Kiedy skończy, kolejka przechodzi na gracza po lewej i tak dalej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy wszyscy gracze skończą swoje tury, zbierają swoje kości i zaczyna się nowa runda.

Najważniejsze zasady

- Koniecznie musisz wykorzystać wszystkie akcje z kości, w takiej kolejności, w jakiej je ułożyłeś. Nawet jeśli dany ruch przestał Ci odpowiadać. Nawet jeśli nie masz wystarczającej liczby kart, by wykonać atak.
- Nie możesz mieć więcej niż 5 kart na ręce. Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry przekroczysz ten limit, musisz natychmiast odrzucić nadmiarowe karty (możesz wybrać które).
- Jeżeli musisz wykonać atak, a masz niewystarczającą liczbę kart na ręce, odrzuć wszystkie karty, które masz i otrzymaj znacznik Płomieni.
- Za każdym razem, gdy musisz odrzucić kartę z ręki, nie wolno Ci wcześniej spojrzeć na jej stronę Ataku.

Co znaczy „WAAAGH”?

Zielonoskórzy są agresywną rasą, która przemierza galaktyki 41. milenium, atakując na swojej drodze wszystko, co oddycha. Tak towarzyskie usposobienie tej rasy sprawiło, że Orkowie podążają za najbardziej morderczym z Arcyherztów. Kiedy Arcyherzt zdoła zebrać potężną armię popleczników, może poprowadzić swoje WAAAGH!

Nazwa tej grupy jest także okrzykiem bojowym oddziałów Orków, kiedy szarżują na przeciwników. W wyścigowej gorączce często można usłyszeć Gretchina krzyczącego „WAAAGH!”, by pobudzić się do walki i pokazać wszystkim, że kompletnie stracił głowę dla prędkości.



Kości, atak, ruch i karty Terenu

Kiedy pierwszy gracz krzyknie „WAAAGH!”, pozostali gracze (po wykorzystaniu Zdolności Klanów) umieszczają swoje kości na Panelu, by skorzystać z nich w swojej turze. Z rzutu kośćmi można uzyskać sześć rezultatów. Poniżej wyjaśniamy działanie każdego z nich.



SKRĘT W PRAWO

Przenieść swoją Furę o jedną kartę po skosie w prawo. Ruch trzeba wykonać do przodu.



SKRĘT W LEWO

Przenieść swoją Furę o jedną kartę po skosie w lewo. Ruch trzeba wykonać do przodu.



DAKKA

Zaatakuj inną Furę lub spróbuj zniszczyć kartę Terenu.



DOBIERZ KARTY

Dobierz 2 karty z talii Terenu i dodaj je do swojej ręki. Nie patrz na stronę Ataku!



OKO MORKA (ALBO GORKA)

Spytaj innego gracza, ile masz na ręce kart Wystrzału. Ten gracz musi powiedzieć prawdę.



ZDOLNOŚĆ KLANU

Jeżeli zdecydowałeś się grać ze Zdolnościami Klanu, możesz użyć jednej kości z tym wynikiem (tylko jednej, pozostałe są nieużywane). Jeżeli nie używasz tych Zdolności, ten wynik rzutu liczy się jako pas.

Atak



By otworzyć ogień ze swoich dział, musisz mieć przynajmniej jedną kość z wynikiem **Dakka**. Jeżeli ją masz, musisz **zaatakować inną Furę** lub **spróbować zniszczyć kartę Terenu**, która znajduje się na stole. Jeżeli masz dwie lub trzy kości z wynikiem **Dakka**, możesz wykonać więcej ataków w turze - każdy możesz skierować na inny cel. **Uważaj!** By zaatakować, musisz mieć wystarczającą liczbę kart **Wystrzału** na ręce.

Atakowanie przeciwnika

Najpierw zadeklaruj, kogo będziesz atakować. Następnie wybierz dwie karty ze swojej ręki i zagraj je jednocześnie na stół, stroną Ataku ku górze.



KARTA WYSTRZAŁU

Jeżeli obie są kartami **Wystrzału**, atak się powiódł. Wybrana Fura otrzymuje **znacznik Płomieni**. Odrzuć wykorzystane karty.



KARTA PROBLEMÓW

Jeżeli przynajmniej jedna z nich jest **kartą Problemów**, Twoja broń ulega awarii. Umieść **znacznik Płomieni** na swojej Furze. Odrzuć wykorzystane karty.



KARTA EKSPLOZJI

Jeżeli przynajmniej jedna z nich jest **kartą Eksplozji**, Twoja broń zaczyna się w najgorszym możliwym momencie. **Odrzuć wszystkie karty z ręki**. Jeżeli zagrałeś jedną **kartę Eksplozji** i jedną **kartę Problemów**, gratulacje - otrzymujesz ich skumulowany efekt. Twoja Fura otrzymuje **znacznik Płomieni**, a Ty odrzucasz wszystkie karty z ręki.



Niszczenie terenu

Jeżeli zdecydujesz się otworzyć ogień w miejsce, na którym nie znajduje się żadna wroga Fura, zacznij od wskazania celu, a następnie wybierz jedną kartę z ręki i zagraj ją na stół, stroną Ataku ku górze.



KARTA WYSTRZAŁU

Jeżeli jest to karta Wystrzału, niszczysz kartę Terenu. Umieść na karcie Terenu kartę Krateru. Odrzuć wykorzystaną kartę.

Gracz, którego Fura

wjedzie w kartę Krateru, odrzuca dwie karty z ręki (sam wybiera które) na stos kart odrzuconych.



KARTA PROBLEMÓW

Jeżeli jest to karta Problemów, Twoją broń ulega awarii. Umieść znacznik Płomieni na swojej Furze. Odrzuć wykorzystaną kartę.



KARTA EKSPLOZJI

Jeżeli jest to karta Eksplozji, Twoja broń zaczyna się w najgorszym możliwym momencie. Odrzuć wszystkie karty z ręki.



Karta Krateru





Znaczniki Płomieni

Za każdym razem, gdy Fura zostaje z powodzeniem zaatakowana, otrzymuje **znacznik Płomieni** (umieść go na Furze lub na Panelu gracza). Kiedy Fura otrzymuje trzeci **znacznik Płomieni**, staje się całkowicie unieruchomiona i **traci następną turę**, podczas gdy kierowca próbuje uciekać z pożaru - **gracz musi wtedy odrzucić wszystkie karty z ręki**. Jeżeli ten gracz nie zdążył jeszcze rozegrać swojej tury w tej rundzie albo jest w trakcie swojej tury, musi także odrzucić wszystkie kości ze swojego Panelu. Jeżeli gracz wykonał swoją turę w rundzie, zanim otrzymał trzeci **znacznik Płomieni**, nie może brać udziału w kolejnej rundzie.

Kiedy wykluczony przez znaczniki Płomieni gracz wraca do gry, musi najpierw odrzucić dwa z trzech znaczników Płomieni (jeden zawsze zostaje) i dobrać jedną kartę z talii.

W wyścigu pozostała tylko jedna Fura

W sytuacji, gdy w wyścigu pozostała tylko jedna Fura, gracz może powtórzyć rzut kośćmi jedynie trzy razy (za każdym razem może przerzucić tyle kości, ile chce). Taka sytuacja może zdarzyć się często w grze dwuosobowej.

Ruch



Kiedy gracz wykonuje akcję Skrętu (w lewo lub w prawo), musi przemieścić Furę o jedną kartę po skosie (w odpowiednim kierunku) i natychmiast zastosować się do efektu karty, na której się zatrzyma.

Jeżeli przed Furą nie ma kart Terenu, gracz musi dobrać trzy pierwsze karty z talii Terenu i umieścić je bezpośrednio przed Furą oraz po skosie na prawo i na lewo od niej. Karty muszą zostać umieszczone w takiej samej kolejności, w jakiej zostały dobrane z talii Terenu (z jednej strony do drugiej, przez całą grę w tym samym kierunku). Nie ma potrzeby dokładać kart po bokach Fury, ponieważ nie może ona wykonać ruchu w tym kierunku. Jeżeli gracz nie może dołożyć karty, ponieważ ta nie mieści

się na stole, Fura po prostu nie może się tam przenieść. Gracz w dalszym ciągu może wykonać swoje kolejne akcje.

Jeżeli gracz umieścił na Panelu kilka akcji Skrętu, musi wykonać wszystkie z nich po kolei, za każdym razem rozpatrując efekty ruchu i stosując się do nich.

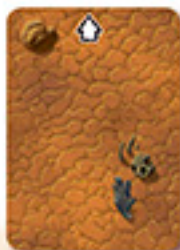
Różne skutki ruchu

- Jeżeli Fura przemieści się na kartę **Otwartego Terenu**, może kontynuować ruch (pod warunkiem, że gracz ma więcej akcji Skrętu na swoim Panelu). Przy odrobinie szczęścia gracz może w jednym ruchu przenieść się o trzy miejsca.
- Jeżeli Fura przemieści się na dowolny inny rodzaj kart niż karta **Otwartego Terenu**, musi zatrzymać się i zastosować się do efektu karty. Gracz traci niewykorzystane akcje Skrętu.
- Jeżeli Fura ma przenieść się na kartę zajmowaną przez inną Furę,

dochodzi do kraksy. W takiej sytuacji Fura gracza, który rozgrywa turę, nie porusza się, a obaj gracze biorący udział w zderzeniu odrzucają po jednej (wybranej) karcie z ręki.

Kiedy wszystkie Fura miną określony obszar, możesz odrzucić pozostawione z tyłu karty, aby nie przeszkadzały. Uważaj, by nie pomieszać przy tym kart Kraterów z kartami Terenu!

Karty Terenu



OTWARTY TEREN

Fury mogą bez problemu przenieść się przez ten teren. Jeżeli gracz ma więcej akcji Skrętu na swoim Panelu, może jechać dalej.



STADO SQUIGÓW

Stada dzikich squigów są zawsze chętne na przekąskę z opon albo bebechów kierowców. Kiedy Fura przemieści się na ten teren, gracz odrzuca jedną (wybraną) kartę z ręki.





UKRYTA STERTA ZŁOMU

Dość często zdarza się wjechać w szczątki, pozostawione na trasie po poprzednich wyścigach. Choć częściowo pokryte są kurzem i piachem (żeby tylko...), wciąż mogą przydać się podczas wyścigu. Gracz dobiera 1, 2, 3 lub 4 karty z talii (zgodnie z poleceniem na karcie Terenu), nie patrząc na ich stronę Ataku. Pamiętaj, limit kart na ręce to 5. Jeżeli po dobraniu kart gracz przekroczy ten limit, musi odrzucić karty (sam wybiera które), by mieć ich maksymalnie 5 na ręce.



STERTA ZŁOMU

To również pozostawienie po poprzednich wyścigach. Te są jednak dobrze widoczne, przez co mogą zostać rozpoznane, mimo szaleńczego tempa wyścigu. Gracz dobiera 1, 2 lub 3 karty z talii (zgodnie z poleceniem na karcie Terenu), ale w tym przypadku może spojrzeć na stronę Ataku dobranych kart, zanim doda je do ręki. Jeżeli po dobraniu kart gracz przekroczy limit 5 kart na ręce, musi odrzucić nadmiarowe karty (sam wybiera które).



KALUŻA

Rozpryskanie kałuży może pomóc Furom w trudnej sytuacji. Gracz może usunąć jeden znacznik Płomieni ze swojej Fury.



CHMURY OSNOWY

Orkowie należący do Weirdboyz lubią zasiać trochę chaosu w trakcie wyścigu. Jednym z ich sposobów na osiągnięcie tego jest rzucanie prostych zaklęć, które pozwalają najbardziej przebiegłym z uczestników wyścigu zmylić przeciwników. Gracz dobiera po jednej karcie z ręki każdego przeciwnika (doskonale widząc ich stronę Ataku) i dodaje je do swojej ręki.



Jeżeli po dobraniu kart gracz przekroczy limit 5 kart na ręce, musi odrzucić nadmiarowe karty (sam wybiera które).

Koniec wyścigu

Wyścig dobiega końca, kiedy jedna z Fur dojedzie do siódmej linii kart (która powinna stykać się z pudełkiem). Reszta graczy może dograć rundę do końca. Wtedy wybierany jest zwycięzca wyścigu.

- Jeżeli tylko jeden gracz dojechał swoją Furą do ostatniej linii kart, zostaje

on zwycięzcą wyścigu (nawet jeśli pojawił się na mecie z trzema znacznikami Płomieni).

- Jeżeli więcej graczy dojechało do ostatniej linii kart, zwycięzcą zostaje ten z nich, który ma najmniej znaczników Płomieni. Jeżeli wciąż jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą kart Wystrzału na ręce (Gretchiny zapominają o wyścigu i po prostu wystrzelivują się nawzajem, aż tylko jeden zostanie przy życiu).



Przykładowa tura

Niebieski gracz najszybciej krzyknął „WAAAGH!” i został pierwszym graczem w tej rundzie. W swoich rzutach osiągnął następujące wyniki:



1. Najpierw gracz wykonuje **Skret w prawo** i przemieszcza Furę na odpowiednią kartę. Kiedy Fura pojawi się na karcie, aktywuje się jej efekt. W tym przypadku to Stado Squigów, więc gracz musi odrzucić jedną kartę z ręki na stos kart odrzuconych.



2. Kiedy efekt Stada Squigów zostanie rozpatrzony, gracz umieszcza trzy karty Terenu przed swoją Furą. W tym przypadku - od lewej do prawej.



3. Teraz aktywuje się **Oko Morka (albo Gorka)**. Gracz pyta przeciwnika, który siedzi naprzeciwko, o liczbę kart Wystrzału na swojej ręce. **Zapytany gracz musi udzielić prawdziwej odpowiedzi.** W tym przypadku są to trzy karty Wystrzału. Gracz wie już nieco więcej, nawet jeśli nie może być pewien, które trzy z kart na jego ręce są kartami Wystrzału.



4. Wynik na ostatniej kości (**Dakka**) pozwala graczowi zaatakować przeciwnika. Decyduje się zaatakować żółtą Furę. Ponieważ wie, że trzy z czterech kart na jego ręce to karty Wystrzału, postanawia zaryzykować i... udaje mu się zagrać na stół dwie karty Wystrzału. Atak się udaje, a żółta Fura otrzymuje jeden znacznik Płomieni.



Następnie kolejka przechodzi w lewo i kolejny gracz rozgrywa swoją turę, przeprowadzając akcje zgodnie z kolejnością kości. I tak dalej, aż wszyscy gracze rozegrają swoje tury.

Zdolności Klanów



Zgodnie z tradycją, każdy klan Orków ma coś, co odróżnia go od pozostałych.

Bad Moons są najbogatszym klanem, ponieważ ich zęby rosną szybciej niż innych. Evil Sunz są specami od prędkości, a wszyscy wiedzą, że czerwone jeżdżą szybciej (choć, mimo że to bluźnierstwo, gracz prowadzący Gretchinem z klanu Evil Sunz nie musi grać

czerwoną Furą). Te cechy przejawiają się w zdolnościach poszczególnych klanów. Polecamy, żebyś w trakcie pierwszej gry użył neutralnej strony Paneli graczy, tak aby wszyscy byli na równym poziomie i nikt nie mógł korzystać ze specjalnych zasad. Nie zajmie jednak dużo czasu, zanim zapragniesz dodać trochę więcej czadu do rozgrywki. Wykorzystaj wtedy następujące Zdolności Klanów:



GOFFY

Możesz zamienić **Zdolność Klanu** na **Dakka**.



BAD MOONS

Możesz zamienić **Zdolność Klanu** na **Dobranie kart**.



BLOOD AXES

Gdy któryś z graczy krzyknie „WAAAGH!”, możesz jeszcze **przerzucić jedną** ze swoich kości.



FREEBOTERZ

Możesz zamienić **Zdolność Klanu** na **dowolną kość należącą do innego gracza**. Możesz poczekać do momentu, w którym wszyscy pozostali gracze

skorzystają ze swoich Zdolności Klanów, zanim użyjesz własnej (więc jeżeli gracz, którego kość zabrałeś, skorzystał już ze swojej Zdolności Klanu, nie będzie mógł w żaden sposób wykorzystać otrzymanej od Ciebie kości).



SNAKEBITES

Możesz zamienić **Zdolność Klanu** na **Oko Moraka** (albo Gorka).



EVIL SUNZ

Możesz zamienić **Zdolność Klanu** na **Skret** (w lewo lub w prawo, Ty wybierasz).



DEATHSKULLS

Jeżeli jesteś graczem, który jako pierwszy krzyknął „WAAAGH!”, możesz poczekać do momentu, w którym wszyscy pozostali gracze umieszczą kości na swoich Panelach, a następnie **dowolnie** zamienić kolejność swoich kości.

ROBERTO FRAGA & YOHAN LEMONNIER

GRETCHINY!

**FILM Z ZASADAMI
ZNAJDZIESZ NA:**



www.blackmonk.pl/gretchiny

WARHAMMER
40,000

**GAMES
WORKSHOP**

DEVIR

PRODUCENT:

DEVIR IBERIA S.L.
Calle Roselló 184
08008 - Barcelona
WWW.DEVIR.COM



DYSTRYBUTOR:

BLACK MONK
MICHAŁ LISOWSKI
ul. Kościelna 24a/24,
60-538 Poznań
tel. 605066067

WWW.BLACKMONK.PL

Warhammer 40,000: Gretchinz © Games Workshop Limited 2017. Gretchinz, logo Gretchinz, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, logo Dwugłowego Orła „Aquila” oraz wszystkie powiązane logo, ilustracje, obrazy, nazwy, stworzenia, rasy, pojazdy, miejsca, bronie, postaci oraz ich wizerunki są „™” lub © Games Workshop Limited, odpowiednio zarejestrowane na całym świecie oraz używane na licencji. Devir, logo Devir są „™” lub © Devir. Wszelkie prawa zastrzeżone dla ich właścicieli.