

Wielka draka w małym mieście

Księga zasad i epilogów



SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3	Zbiry	14
Elementy gry	4	Tura zbira	15
Przygotowanie	6	Tura mieszkańca	18
Wybór mieszkańca	7	Elementy walki i zwycięstwo	20
Szpej	8	Finałowa walka	21
Faza miasta	10	Epilogi	22
Faza walki	12	FAQ i przypomnienia	32
Krajobraz	13	Warianty gry i przegląd zasad	34

Skrót do zasad

Akcje zbira	15	Zdrowie (PZ).....	7
Obieranie celu.....	15, 16	Znokautowanie.....	20
Poruszanie zbira.....	15	Przegrana	20
Przetasowanie talii kart akcji.....	15	Przygotowanie gry	6
Przykłady.....	16, 17	Sprzedawanie	11
Ruch a teren.....	15	Szpej	8, 9
Zderzenie z mieszkańcem.....	15	1-ręczny i 2-ręczny szpej (bronie).....	8
Atakowanie	18, 19	Aktywacja zdolności szpeju.....	18
Faza miasta	10	Głowa, tułów, nogi i dodatki.....	8
Faza walki	12	Handel szpejem.....	8
Finałowa walka	21	Miejsca (na szpej).....	7, 9
Elementy finałowej walki.....	21	Odrzucanie szpeju.....	8
Epilogi.....	21, 22	Startowy szpej.....	7, 8
Mianowanie nowego szeryfa.....	10, 21	Szpej handlarki.....	8, 11
Handlarka	11	Unikalny szpej.....	8
Krajobraz	13	Zachowywanie szpeju.....	8
Interakcja z terenem.....	13, 18	Zakładanie szpeju.....	8
Kafelki i karty terenu.....	13	Zmiana szpeju (w czasie walki).....	18
Przeszkody.....	13	Tor kupowania/klepania	10
Sceneria.....	13	Usunięcie z planszy	20
Typy terenu.....	13	Wyczyny	10
Kupowanie	11	Wydarzenia	11
Mapa miasta	11	Zbiry	14
Mieszkaniec	7	Nagrody.....	14
Trafienia krytyczne i kiksy.....	18, 20	Pokonanie zbira.....	20
Moc (MOC).....	7	Punkty zwrotne.....	20
Obniżanie statystyk.....	20	Ruch (RUCH).....	14
Precyzja (PRC).....	7	Szpej zbira.....	8
Ruch.....	18	Słabości.....	14
Ruch (RUCH).....	7	Zdolności.....	14
Tory statystyk.....	7	Zdrowie (PZ).....	14
Wybór mieszkańca.....	7		
Zdolności.....	7		

WPROWADZENIE

„Czym jest «Wielka draka w małym mieście»?”



Czy tego chcecie, czy nie – ktoś kropnął szeryfa Eureki-Zdroju!
Niestrzeżone miasto stało się łakomym kąskiem dla rzeszy
zbliżających się do jego bram zbirów. Czy to koniec Eureki-Zdroju?!

OCZYWIŚCIE, ŻE NIE!

W „Wielkiej drace w małym mieście” wcielicie się w pstrokatą zbieraninę
mieszkańców, którzy stawiają czoła złoczyńcom.

Kto wie – może jedno z was okaże się godne gwiazdy nowego szeryfa?
Czy będziecie w stanie pokonać przeciwności i obronić Eurekę-Zdrój?
Taką mamy nadzieję!

ELEMENTY GRY

Główna plansza



Dwustronna plansza faz



7 dwustronnych plansz mieszkańców



12 dwustronnych plansz zbiorów



**7 figurek
mieszkańców**



**12 dużych
figurek zbirów**



+ zastępcze kartoniki



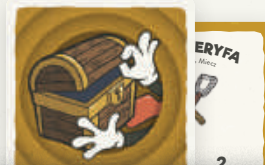
**15 kart startowego
szpeju**



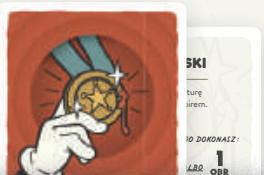
**177 kart szpeju
handlarki**



36 kart szpeju zbirów



**28 kart unikalnego
szpeju**



75 kart wyczynów



180 kart akcji



100 kart wydarzeń



20 kart terenu



49 dwustronnych kafelków terenu

**40+ liczników
i znaczników**



60 monet

Dodatkowe elementy:

**19 żetonów postaci
5 kości k10
5 kart schematu tury
1 karta krytyka
1 żeton trybu 3-rundowego
24 karty szpeju
do odblokowania
1 plakat mapy miasta**

PRZYGOTOWANIE

„Skrót przygotowania znajduje się na ostatniej stronie”



Wolisz szybszą grę? Polecamy tryb 3-rundowy!
Zasady trybu 3-rundowego: patrz str. 34.

- 1 Rozłóż główną planszę i umieść planszę faz na prawo stronę z fazą miasta ku górze.
- 2 Trzymaj pudełko z grą w pobliżu, będzie później potrzebne. Sugerujemy zatrzymanie w pobliżu wydarzeń, wyczynów i szpeju handlarki.
- 3 Zakryj wszystkie żetony zbirów, a następnie wylosuj 4 i umieść je na mapie miasta.
- 4 Każdy gracz wybiera mieszkańca i dobiera jego planszę. Liczniki należy umieścić na zaznaczonych startowych wartościach każdego z torów statystyk.
- 5 Każdy gracz bierze 10 monet oraz startowy szpej wymieniony na dole swojej planszy mieszkańca.
- 6 Umieść odpowiednie żetony mieszkańców na torze kupowania/klepania w dowolnej kolejności. Polecamy rozpoczęcie od gracza najbardziej rozmiłowanego w przemocy, a dalej w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Po upewnieniu się, że wydarzenia, szpej handlarki i wyczyny są przetasowane, jesteś gotów do gry!
Czytaj dalej, aby poznać podstawowe zasady gry, albo przejdź od razu do fazy miasta na str. 10.

WYBÓR MIESZKAŃCA

„Kto stawia czoła zbirom?”

Gracze rozpoczynają grę poprzez wybór mieszkańca – każdy ma swoje wyjątkowe zdolności, statystyki i startowy szpej. Niektórzy mieszkańcy są twardsi od innych, a niektórzy skupiają się raczej na wsparciu ferajny niż spuszczeniu łomotu. Nie przejmujcie się zbytnio tym wyborem, znaleziony po drodze szpej może całkowicie zmienić styl waszej gry.

Na każdej dwustronnej planszy mieszkańca znajdują się poniższe informacje:

1. Przedstawienie mieszkańca

Na tyle każdej planszy mieszkańca znajduje się opis przybliżający jego postać. Sugerujemy kierować się tym opisem przy wyborze swojego mieszkańca!

2. Miejsca na szpej

Na krawędziach planszy mieszkańca znajdują się miejsca na szpej. Szpej wzmacnia mieszkańca i zapewnia mu nowe zdolności.

3. Tory statystyk

Te tory służą do oznaczania twoich statystyk w trakcie gry.

Startowe wartości statystyk mają tło w kolorze mieszkańca.

Punkty zdrowia (PZ): Zdrowie twojego mieszkańca.

Otrzymywanie obrażeń (OBR) obniża twoje PZ. Gdy ich wartość spadnie poniżej 1, twój mieszkaniec zostaje znokautowany i jest usuwany z walki.

Opcjonalne „stopery” zdrowia: Jeśli chcesz łatwiej zapamiętać swoje maks. PZ podczas walki, możesz skorzystać z **czarnego licznika**, aby wyznaczyć ich „limit”. Możesz go umieścić nad swoją maksymalną wartością PZ.

Punkty ruchu (RUCH): Ta statystyka wyznacza, ile masz dostępnych punktów ruchu w każdej swojej turze. Poruszenie się na sąsiadujące bokiem pole wymaga **1 punktu ruchu**. Mieszkańcy nie mogą poruszać się po skosie.

Nie zmieniaj swojej statystyki RUCH podczas poruszania się, ponieważ ona jedynie wskazuje, jaka pula RUCH jest dla ciebie dostępna w każdej twojej turze.

Punkty mocy (MOC): Ta statystyka przedstawia punkty mocy dostępne dla ciebie w każdej twojej turze. Wszystkie akcje (atakowanie, interakcja z terenem itd.) mają swój koszt w MOC, a zatem wyższa MOC oznacza efektywniejsze tury.

Nie zmieniaj swojej statystyki MOC podczas podejmowania akcji, ponieważ ona jedynie wskazuje, jaka pula MOC jest dla ciebie dostępna w każdej twojej turze.

Precyzja (PRC): Ten modyfikator wpływa na szansę mieszkańca na trafienie atakiem. Ta liczba jest **dodawana do rzutu precyzji** podczas atakowania dowolną bronią. Niska PRC oznacza, że mieszkaniec może nie być efektywny w walce.

4. Zdolności mieszkańca

Każdy mieszkaniec ma 2 unikalne zdolności. Niektóre z nich dają premie podczas fazy miasta, a inne mogą być aktywowane podczas walki, aby wspomóc ferajnę. Nie wahaj się z nich korzystać!

5. Startowy szpej

Szpej, który mieszkańcy otrzymują na początku gry.

PRZED WAMU...

LEPKIE BLIŹNIAKI

1

NACIESZ OCZY NASZYM SPEKTAKLEM!

Lepkie bliźniaki nie pochodzą z Eureka-Zdroju, a z dość odległej Biformii. Po ucieczce od swoich okrutnych rodziców Lepkie bliźniaki zaczęły parzyć się kuglarstwem, przemierzając krainę i zabawiając mieszkańców coraz to nowym repertuarem sztuczek. Potrafią śpiewać, tańczyć, czytać w myślach i wiele więcej – wszystko, co przyniesie moneta.

Zatwyczasz Lepkie bliźniaki dałyby dyla na sam widok kłopotów, ale Eureka-Zdrój to kopalnia fantastycznych klientów, którym wciąż mało wspaniałej pary! Wierząc, że to tutaj mogą osiągnąć na stałe, bliźniaki pragną wspomóc mieszkańców w obronie Eureka-Zdroju. Ich siła jest pełna przemocy.

2

LEPKIE BLIŹNIAKI
ULICzni ARTYSTY

3

10	10	10	5
9	9	9	4
8	8	8	3
7	7	7	2
6	6	6	1
5	5	5	0
4	4	3	-1
3	3	2	-2
2	2	1	-3
1	1	0	-4

ZDROWIE
 RUCH
 MOC
 PRECYZJA

4

MEDIUM

Obniż swój RUCH, MOC albo PRC o 1 na tę walkę: Odkryj następną kartę z talii akcji zbira. Możesz ją odłożyć na wierzch albo spod talii.

MUZYKANT

Możesz zakupić dowolny instrument od handlarza za 5 monet. Nie możesz sprzedać ani w żaden sposób odrzucić swoich instrumentów.

5

Startowy szpej: Megalomański megafon, Kosa wędrowca, Kryształowa kula

SZPEJ

„Nie fikaj mi tu na golasa, koleżko!”

Zarządzanie szpejem to podstawowa mechanika „Wielkiej draki” i główny sposób na wzmocnianie mieszkańców. Większość szpeju zmienia statystyki mieszkańca lub pozwala na korzystanie z nowych zdolności, co morderczo zwiększa skuteczność.

Każdy mieszkaniec ma takie same miejsca na szpej: lewą rękę, prawą rękę, głowę, tułów, nogi oraz dodatek.

Szpej można założyć w trakcie fazy miasta poprzez umieszczenie go w odpowiednim miejscu obok planszy mieszkańca.



Startowy szpej

Każdy mieszkaniec rozpoczyna grę z niewielkim zapasem szpeju wymienionym na dole planszy mieszkańca. Startowy szpej można rozpoznać po szarej ramce. **Tak jak każdy inny, startowy szpej może zostać zniszczony.**

Alternatywny startowy szpej do odblokowania

Każdy mieszkaniec posiada alternatywny zestaw startowego szpeju, który można odblokować, wypełniając **specjalne zadanie** podczas finałowej walki (str. 21). Po odblokowaniu jest dodawany do talii startowego szpeju. Na alternatywnym startowym szpeju znajduje się imię mieszkańca widoczne po lewej stronie karty oraz kciuk w górę po prawej (👍). Na początku gry mieszkaniec decyduje, czy chce rozpocząć przygodę z odblokowanym alternatywnym szpejem **zamiast** ze swoim normalnym startowym szpejem.



Szpej handlarki

Szpej możliwy do kupienia u handlarki. Szpej handlarki można rozpoznać po niebieskiej ramce.



Unikalny szpej

Unikalny szpej nie może być kupiony – to nagroda pozyskiwana w konkretnych okolicznościach. Unikalny szpej można rozpoznać po żółtej ramce.



Szpej zbira

Gdy waszej drużynie uda się zamordować zbira, możecie złupić jego truchło i zdobyć szpej zbira! Szpej zbira często zapewnia potężne premie do statystyk i zdolności. Dokonaj wyczynów (str. 10) i zgarnij taki szpej dla siebie. Każdy zbir posiada 3 szpeje, które można zdobyć jako nagrodę – są wymienione na dole planszy zbira. Szpej zbira można rozpoznać po fioletowej ramce.

Zakładanie szpeju

Założenie szpeju pozwoli ci na używanie go w walce oraz podwyższy twoje statystyki przed rozpoczęciem walki. Aby założyć szpej, umieść go w odpowiednim miejscu obok swojej planszy mieszkańca. **Na jedno miejsce można założyć tylko jeden szpej na raz.** Szpej można założyć za darmo przed rozpoczęciem fazy walki, ale jego założenie lub zmiana podczas walki kosztuje 2 MOC (str. 18).

1-ręczny i 2-ręczny szpej (bronie)

Szpej oznaczony jako „1-ręczna” albo „2-ręczna” jest uznawany za **broń** i korzysta z miejsc rąk. **Jeśli założony szpej jest 2-ręczny, nie możesz mieć założonego innego szpeju w drugiej ręce.**

Głowa, tułów, nogi i dodatki

Taki szpej jest zakładany na odpowiednie miejsca i zapewnia różnorodne zmiany statystyk oraz nowe zdolności.

Spożywka

Spożywka to szpej, który można skosztować po uprzednim założeniu. Można go **spożyć** za darmo podczas swojej tury, ale często wymaga odrzucenia po użyciu.

Specjalny szpej

Czasami szpej jest oznaczony jako „specjalny”. Taki szpej nie może być zakładany. **Jego pasywne zdolności są zawsze dostępne dla posiadającego go mieszkańca, a jeśli ma być aktywowany, nie musi być założony.**

Zachowywanie szpeju

Nie ma limitu na liczbę szpeju, który mieszkaniec może zachować. Dowolny zachowany, niezałożony szpej może zostać założony podczas walki za 2 MOC. Jeśli w tym miejscu był już założony szpej, trafia on automatycznie do schowka. Mieszkaniec nie otrzymuje korzyści z niezałożonego szpeju, **chyba że jest to specjalny szpej.**

Odrzucanie szpeju

Niektóre akcje zbira lub wydarzenia mogą doprowadzić do odrzucenia szpeju. Jeśli szpej został odrzucony, przepada na zawsze! Zostaje odebrany mieszkańcowi i zwrócony do pudełka. Jeśli nie potrzebujesz już jakiegoś szpeju i sam chciałbyś go odrzucić, możesz go sprzedać handlarce (str. 11).

Szpej do odblokowania

Nie każdy szpej jest od razu dostępny – na niektórych będziesz musiał zapracować! Wiele szpeju kryje się w pudełku i tylko czeka, aż go zdobędziesz, wypełniając specjalne zadania podczas finałowej walki (str. 21).

Handel szpejem

Mieszkańcy **nie mogą** handlować szpejem pomiędzy sobą, aczkolwiek niektóre wydarzenia umożliwią im wymianę.

Przykładowe karty szpeju i ich przypisanie do miejsc

PROCA

Zasięgowa, 2-ręczna, Spluwa



3
MOC
2+
PRC
1
OBR

Zasięg: 7.

Nazwa szpeju

Opis szpeju
Wskazuje miejsce, które zajmuje szpej, oraz informacje dotyczące broni.

Koszt szpeju

Premia do statystyk

Statystyki broni

Zdolność szpeju

CZAPKA Z DASZKIEM

Głowa



10

+1 PRC

Gdy trafisz krytycznie, zadaj +1 OBR i odsuń zbira do 4 pól od siebie.

Póki szpej jest założony, możesz korzystać z jego zdolności.

SKORUPA ŻÓŁWIA



+1 MOC
1 MOC: Do swojej następnej tury nie otrzymujesz OBR od zbira. Do użycia raz na walkę.

Ta Skorupa żółwia podwyższa twoją MOC o 1, co zaznaczasz, przesuwając licznik MOC w górę o 1 pole.

ROMAN LESZCZ

NECACY RYBAK



10	10	10	5
9	9	9	4
8	8	8	3
7	7	7	3
6	6	6	1
5	5	5	0
4	4	4	-1
3	3	3	-2
2	2	2	-3
1	1	1	-4
ZDROWIE	RUCH	MOC	PRECYZJA

DŁUGIE RĘCE

Dzięki długim ramionom Roman zyskuje +2 zasięgu do wszystkich broni do walki w zwarciu.

DZIWNE PRZYCIGANIE

Gdy trafisz zbira dowolną bronią, możesz przyciągnąć go do 2 pól do siebie.

Startowy szpej: Niezawodna wędka, Rybia czapka

NIEZAWODNA WĘDKA

Zwarcie, 2-ręczna, Włoczenia



2 MOC **6+** PRC **1** OBR
Zasięg: 2.

Ta broń jest 2-ręczna, co oznacza, że gdy jest założona, nie możesz korzystać z drugiej ręki.

Szpej, który nie jest założony, jest uważany za zachowany – trzymaj go w pobliżu swojej planszy mieszkańca.

BONET UZDR

Głowa

1 MOC. Szpej 1 PZ, a ty obron...

KRWAWA

Zasięgowa, 1-ręczna

Zadaj sobie 1 OBR. Zadaj... w promieniu...

CYLINDER ŻEBRAKA

Specjalny szpej

Wybierz innego mieszkańca na końcu każdej fazy miasta. Musi ci oddać 2 monety.

Efekty specjalnego szpeju (jak chociażby tego Cylindra żebra) są zawsze aktywne, nawet jeśli szpej jest zachowany.

FAZA MIASTA

„Przygotuj się, póki możesz!”

Rozgrywka w „Wielką drakę w małym mieście” trwa 4 rundy składające się z fazy miasta i fazy walki. Mieszkańcy wygrywają, jeśli uda się im pokonać wszystkich 4 zbirów nacierających na Eurekę-Zdrój.



Gra rozpoczyna się fazą miasta, podczas której mieszkańcy mogą przygotować się na nadchodzące bitwy. W fazie miasta:

1. Każdy mieszkaniec uzupełnia niedokonane wyczyny do 3 kart. W pierwszej fazie miasta każdy mieszkaniec po prostu dobiera 3 wyczyny.
2. Każdy mieszkaniec dobiera wydarzenie i rozpatruje je na głos (o ile nie są sekretem) w kolejności kupowania.
3. Zrób zakupy u handlarki. Wyłóż 10 kart z talii handlarki i umieść je na planszy fazy miasta. Każdy gracz może w swojej turze kupić albo sprzedać 1 kartę (w kolejności kupowania). Handel kończy się, gdy żaden z graczy nie chce już niczego kupić ani sprzedać.
4. Przygotuj się do walki! Gdy wszyscy mieszkańcy zakończyli zakupy, odłóż niezakupiony szpej na spód talii handlarki i przejdź do fazy walki.

Tor kupowania/klepania

Tor kupowania/klepania wyznacza kolejność w obydwu fazach gry. W fazie miasta kolejność jest rozpatrywana od dołu do góry, a w fazie walki – od góry do dołu. Na końcu każdej walki kolejność się zmienia i żeton mieszkańca na górze przesuwany jest na sam dół. Zwróć uwagę, że zbir zawsze jest pierwszy w kolejności klepania, czyli jego tura jest zawsze pierwsza!



Wyczyny

Wyczyny to szczególne osiągnięcia, których dokonanie jest nagradzane monetami albo premią do statystyk lub zranieniem zbira. Wyczyny są dobierane na początku fazy miasta i trzymane zakryte, póki nie zostaną dokonane. Każdy wyczyn ma podany cel: jeśli mieszkańcowi uda się go spełnić, odkrywa wyczyn i natychmiast otrzymuje jedną z wymienionych na nim nagród. Dokonany wyczyn pozostaje odkryty przed graczem, który go dokonał. Na końcu każdej fazy walki mieszkaniec, który dokonał najwięcej wyczynów w trakcie rundy i nie jest znokautowany, otrzymuje łup z grabieży pokonanego zbira!

W pierwszej fazie miasta każdy mieszkaniec dobiera 3 wyczyny.

Na końcu każdej fazy walki gracze mogą odrzucić dowolną liczbę niedokonanych wyczynów. Na początku każdej (oprócz pierwszej) fazy miasta każdy mieszkaniec uzupełnia niedokonane wyczyny do 3 kart.

Np. jeśli przeszedłeś do fazy miasta z 2 niedokonanymi wyczynami z poprzedniej rundy, dobierzesz tylko 1 nowy wyczyn.



Mianowanie nowego szeryfa

Podczas przygotowania finałowej walki gracz, który zdobył najwięcej punktów wyczynów, zostaje mianowany nowym szeryfem i otrzymuje szpej istotny dla ostatecznego starcia. Uważaj jednak – na barkach szeryfa spoczywa ogromna odpowiedzialność! Jeśli szeryf zostanie znokautowany podczas finałowej walki, mieszkańcy przegrywają!



Wydarzenia

Podczas fazy miasta każdy gracz otrzymuje 1 wydarzenie i rozpatruje je na głos w kolejności kupowania. **Jeśli wydarzenie wymaga rzutu, użyj pojedynczej k10.** Wynik może być zmodyfikowany przez twoje statystyki – np. jeśli częścią wydarzenia jest „Rzuć (+maks. RUCH)”, do wyniku rzutu dodaj swoją wartość RUCH. Wydarzenia mogą mieć zarówno pozytywne, jak i negatywne efekty.

Sekretne wydarzenia, oznaczone czerwoną belką na górze karty, nie są odczytywane pozostałym graczom i są trzymane w tajemnicy, dopóki nie spełni się podany na nich warunek. Należy je zachować, póki nie zostaną aktywowane, nawet jeśli zajmie to kilka rund. **Graczom nie wolno omawiać swoich sekretnych wydarzeń z innymi graczami, a ich warunek może być spełniony, nawet jeśli mieszkaniec jest znokautowany.**



Sekretne wydarzenia oznaczone są czerwoną belką u góry karty. Po dobraniu nie pokazuj ich innym graczom!

Handlarka

Handlarka trudni się obwoźnym handlem i jest częstym gościem Eureka-Zdroju. Jest w posiadaniu różnorodnego szpeju i za odpowiednią cenę jest gotowa się nim podzielić. Podczas fazy miasta w kramie na planszy faz pojawia się 10 kart z talii handlarki. Każdy mieszkaniec może kupić albo sprzedać szpej, przestrzegając kolejności kupowania. W swojej turze mieszkaniec może **kupić albo sprzedać 1 kartę**. Kolejka kupna i sprzedaży powtarza się do momentu, w którym nikt już nie chce handlować. Niezakupiony szpej powraca na spód talii handlarki.

Odświeżenie kramu

Nie odpowiada ci oferta kramu? Nie ma problemu – handlarka zawsze ma przygotowane więcej towaru. **Mieszkańcy mogą zapłacić w monetach 2-krotnie tyle, ile jest mieszkańców, aby odświeżyć ofertę handlarki. Jeśli tak zrobią, odrzucić cały szpej z kramu i zastąpić go nowym towarem.** Można to zrobić w turze dowolnego gracza. Monety na odświeżenie kramu nie muszą pochodzić po równo od każdego z graczy, ale wszyscy gracze muszą wspólnie przystać na odświeżenie.

Kupowanie

Koszt szpeju jest widoczny po prawej stronie karty. Gracz musi zapłacić tyle monet, aby kupić ten szpej od handlarki. Za każdym razem, gdy szpej jest kupowany (albo usuwany w inny sposób) z kramu handlarki, puste pole należy natychmiast uzupełnić kolejną kartą z talii handlarki.

Sprzedawanie

Gracze mogą sprzedać niepotrzebny szpej. Jeśli gracz sprzedaje szpej, otrzymuje **połowę jego wartości** (zaokrągloną w dół). Na przykład szpej o wartości 15 monet może być sprzedany za 7 monet. Startowy szpej nie może być sprzedany. Sprzedany szpej powraca na spód talii handlarki.



Mapa miasta

Na mapie miasta znajduje się 4 (albo 3 w 3-rundowym trybie) zbirów, których pokonanie oznacza zwycięstwo. Na początku gry połóż na niej 4 losowe, zakryte żetony zbirów. Zdolności zbira będą zależały od momentu, w którym go napotkasz.

Po zakończeniu fazy miasta odsłonisz kolejny (rozpoczynając od góry) zakryty żeton zbira z mapy miasta.

Natychmiast uzupełnij puste półki kramu handlarki po zakupie lub otrzymaniu szpeju w inny sposób.



FAZA WALKI!

„Przestań się mazać i skup się! To będzie jatka!”



Gdy kończy się faza miasta, rozpoczyna się faza walki!
Twój cel jest jasny: pokonać zbira! Aby przygotować fazę walki:



1 Odwróć planszę faz na stronę fazy walki.

2 Odkryj kolejnego zbira z mapy miasta (od góry do dołu).
Umieść jego żeton na górze kolejności klepania.

3 Umieść odpowiednią planszę zbira na planszy faz.

4 Przetasuj odpowiednią talię akcji zbira i umieść ją poniżej planszy zbira.

5 Na rewersie planszy zbira znajduje się informacja, jak **przygotować krajobraz** – umieść kafelki terenu we wskazany sposób na planszy. Pola oznaczone jako **FW** to kafelki terenu używane tylko podczas finałowej walki.

6 Dla każdego kafelka terenu umieszczonego na krajobrazie odszukaj **pasującą kartę terenu** i umieść ją pod krajobrazem.

7 Mieszkańcy wybierają swoje **startowe pozycje** w kolejności klepania. Dostępne pozycje są oznaczone jako **(M)**.

8 Umieść zbira na polach oznaczonych **(Z)** i skieruj go w stronę najbliższego mieszkańca.

9 Oznacz startowe punkty zdrowia (PZ) oraz ruchu (RUCH) zbira. Te statystyki są podane na awersie planszy zbira, a ich wartość zależy od liczby biorących udział w grze mieszkańców.

10 Jeśli jest to finałowa walka, postępuj z dodatkowymi instrukcjami przygotowania podanymi na rewersie planszy zbira.

Po zakończeniu przygotowania rozpoczyna się walka!
Pierwsza tura należy do zbira.

KRAJOBRAZ

„Patrz pod nogi, bo się wywalisz!”



Każdy zbior pojawia się w innej części miasta wskazanej na rewersie jego planszy. Stąd walki ze zbiorami różnią się krajobrazem. Na rewersie wskazane są przeszkody i scenerie krajobrazu oraz startowe pozycje postaci. **Na końcu tej instrukcji znajduje się spis kafelków terenu, który ułatwi ci odnalezienie pasujących kart terenu.**

Kafelki i karty terenu

Teren ma ogromny wpływ na strategię konieczną do pokonania zbira. Niektóre tereny uniemożliwiają ruch, a inne mogą zapewnić różnorodne ułatwienia. **Każdy kafelek terenu ma pasującą kartę terenu, która opisuje efekty tego terenu.** Przed każdą walką należy wszystkie karty występujących w walce terenów umieścić poniżej krajobrazu.



Bzyczący ul i pasująca karta terenu.

Typy terenu

Każdy kafelek terenu jest **przeszkodą albo scenerią** – ta informacja jest podana na karcie terenu. Różnice pomiędzy nimi są wymienione poniżej.

Przeszkody

Przeszkody (tereny z kartą o brązowej ramce) blokują ruch zarówno mieszkańców, jak i zbiorów. Nie można się przez nie poruszać.

Mieszkaniec musi sąsiadować z przeszkodą, aby wejść z nią w interakcję (stykanie się jedynie rogami nie jest sąsiedowaniem). Niektóre przeszkody mają dodatkowe warunki interakcji, które są podane na jej karcie terenu. Np. aby wejść w interakcję z Chwiejną farmą, mieszkaniec musi znajdować się przy jej drzwiach.

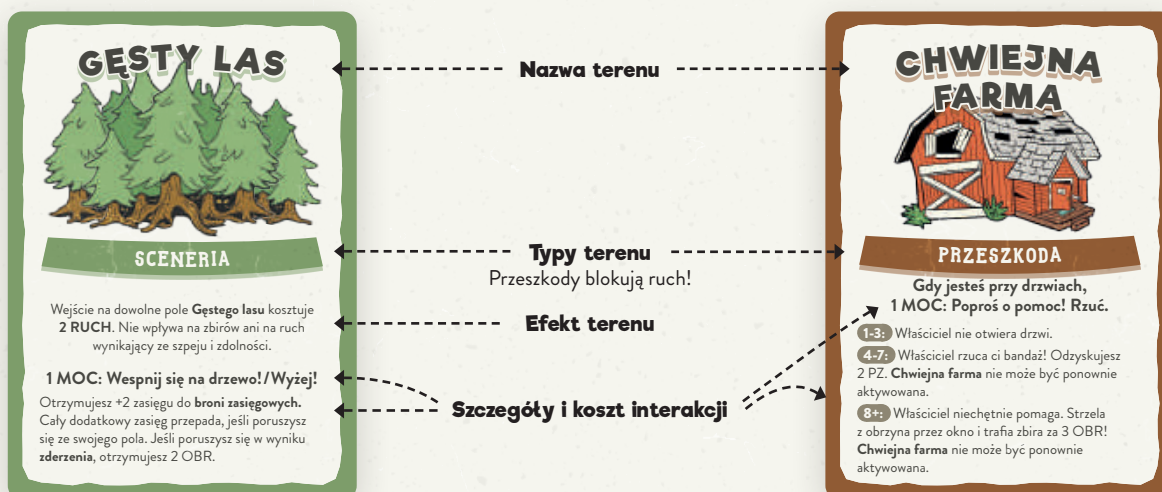
Scenerie

Scenerie (tereny z kartą o zielonej ramce) nie blokują ruchu mieszkańców ani zbiorów i można się przez nie swobodnie poruszać. **Mieszkaniec musi znajdować się na kafełku scenerii, aby wejść z nią w interakcję.**

Interakcja z terenem

Niektóre scenerie i przeszkody są interaktywne. Mieszkaniec musi ponieść podany na karcie terenu koszt w MOC albo monetach, aby móc wejść z nim w interakcję. **Mieszkaniec może wejść w interakcję z każdym kafełkiem terenu raz na turę.**

Opis karty terenu



ZBIRY

„Niech to dunder świśnie, te hultaje chcą krwi!”



W fazie walki zbiry i mieszkańcy wykonują swoje tury w kolejności, poruszają się po krajobrazie i starają się zrobić sobie nawzajem jak największą krzywdę. **Akcje i zdolności zbira wynikają z jego planszy oraz jego talii akcji.**

Plansze zbirów niosą przydatne graczom informacje. Oprócz historii zbira **dwustronne** plansze zawierają też:

1. Zdolności zbira

W zależności od momentu, w którym napotkacie zbira, jego zdolności i schematy walki mogą ulec zmianie. Kiedy na mapie miasta odkrywany jest zbiry, pod jego żetonem pojawi się poziom jego zdolności – od bęcwała po finałową walkę. **Zbiry otrzymuje odpowiednią zdolność widoczną na jego planszy na całą walkę.**

2. Ruch zbira (RUCH)

Są tu punkty ruchu (RUCH) zbira. RUCH zbira zależy od liczby biorących udział w grze mieszkańców. **Ta statystyka wskazuje, jak daleko podczas swojej akcji zbiry może się poruszyć.**

3. Zdrowie zbira (PZ)

Początkowe punkty zdrowia zbira (PZ). PZ zbira zależy od liczby biorących udział w grze mieszkańców. Zbiry nie może zyskać więcej PZ, niż wskazują na to jego początkowe PZ.

4. Słabość zbira

Każdy zbiry ma swoją słabość, która może być aktywowana w odpowiednich okolicznościach – zazwyczaj podczas akcji zbira. Jeśli uda ci się ją aktywować, pamiętaj, aby to oznaczyć licznikiem i stosować jej efekty.

5. Szpej zbira – nagrody

Jeśli uda się wam pokonać zbira, któryś z mieszkańców zgarnie z truchła szpej. Możliwy do zdobycia szpej jest wymieniony na dole planszy zbira.

6. Przygotowanie krajobrazu

Wyznacza, jakie tereny należy umieścić na planszy przed rozpoczęciem walki.

7. Zasady finałowej walki

Opisują szczególne przygotowanie w czwartej fazie walki, zwanej finałową walką. **Nie czytaj tego fragmentu planszy, o ile nie jest to finałowa walka! Więcej o finałowej walce na str. 21.**



PEPIN MLECZKO

Pepin nie pochodzi z Eureka-Zdroju, ale jego fascja jest tu dobrze znana. Rozwoził i sprzedawał po okolicznych miastach swoje opatentowane „mleko”, które jego zdaniem „zwalalo z nóg” swoją jakością. Nigdy jednak nie podzielił się **źródłem** pochodzenia napitku. Po kilku zgonach, w których niemal rolę odegrał rzeczony nabiał, stary szeryf zabronił Pepinowi sprzedaży mleka w mieście. Reputacja Pepina legła w gruzach, a jego dni jako mleczarza zostały policzone. Teraz Pepin powraca, by zemścić się na ludziach, którzy odrzucili jego mleko i zrujnowali jego karierę!

1 BĘCWAŁ
Opak na posyłki: Ten długonogi obwieś niczym się nie wyróżnia, to będzie łatwizna!

CHULIGAN
Raut mlekiem: Na początku swojej tury Pepin zadaje 1 OBR najbliższemu mieszkańcowi w promieniu 5 pól.

SZUMOWINA
Ostrzał skrzynkami mleka: Na początku swojej tury Pepin zadaje po 1 OBR wszystkim mieszkańcom w promieniu 5 pól.

FINAŁOWA WALKA
Pozostał już tylko Pepin Mleczko: Zasady finałowej walki są po drugiej stronie.

2	RUCH	6	6	7	7
3	ZDROWIE	11	14	17	20
4	SLABOŚĆ	Poparzone mlekiem plecki: Gdy Pepin jest umieszczany w nowym miejscu, otrzymuje 1 OBR.			

Nagrody zbira: Kończyna w mleku (M), Zabie ślepią, Czapka Mleczka



POWRÓT KRÓLA NABIAŁU

7 Podczas gdy ty zajmowałeś się innymi szumowinami, Pepin przemycił swój obrzydlawy nabiał do Eureka-Zdroju! Rozstawił stoisko przy miejskiej fosie, a teraz wędzie wokół walają się wielkie bańki mleka. Mleko Pepina już wcześniej doprowadziło do wielu zgonów – jeśli mieszkańcy nie wyrzucą tego koleśka z miasta, z pewnością będzie to koniec Eureka-Zdroju. Ale to nie będzie łatwe... Pepin jest w pełni oddany swojej misji!



**PRZYGO-
TOWANIE** 1 Umieść na planszy po 1 Wielką
bańkę mleka na mieszkańca
(w podanej kolejności).

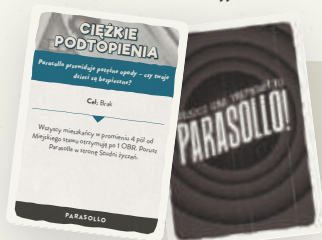
2 Wyznacz nowego szeryfa! Świsio
wymierzony szeryf naprzeciwko się
z miejscowym duchownym i otrzymuje
unikalny szpej: Kota Filefatego
(może go natychmiast zabić).

ZDOLNOŚĆ ZBIRA:
SZYBKI LYCZEK

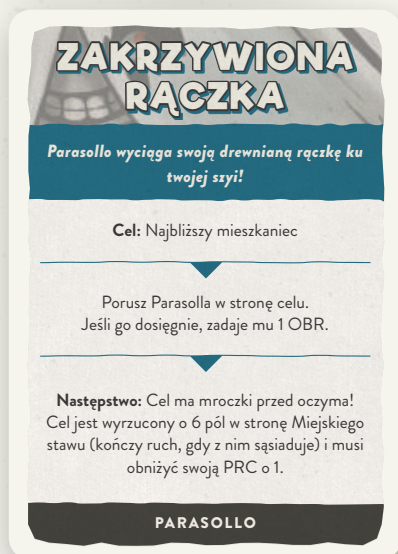
TEREN: WIELKA BAŃKA MLEKA

TURA ZBIRA

„Co cię nie zabije, prawdopodobnie cię mocno osłabi!”



Aby rozegrać turę zbira, po prostu dobierz, rozpatrz i odrzuć górną kartę talii akcji zbira. Każdy zbir posiada 15 kart akcji, z których każda uprzykrza życie ferajny na swój własny sposób. Postępuj zgodnie z instrukcjami na karcie akcji w podanej kolejności. Każda akcja ma następujące informacje:



Nazwa akcji

Nazwa i opis akcji.

Cel

Wyznacza, w kogo w tej akcji będzie celował zbir (patrz *Obieranie celu* poniżej).

Ruch/Działanie

Wyznacza ruch oraz główną akcję tej tury – najczęściej oznacza ruch w stronę celu i zaatakowanie go.

Następstwo

To dodatkowy efekt, który następuje, jeśli cel odniesie OBR albo zostanie spełniony inny podany warunek. Nie wszystkie akcje mają następstwa.

Akcje przybierają różne formy. Nie wszystkie zadadzą obrażenia twojej ferajnie, niektóre skupiają się na osłabianiu i dezorientacji.

Obieranie celu

Celem akcji może być pojedynczy mieszkaniec, ich grupa albo nawet nikt! Cele są określane, zanim rozpatrzy się resztę akcji, a odległość do celu jest wyznaczana tak samo jak ruch, czyli licząc pola stykające się bokami, nigdy jedynie rogami. Jeśli zbir ma obrać 1 cel i może być nim kilku graczy, rzucają oni kośćmi. Niższy wynik jest obierany za cel. Akcja rozpatrywana jest w całości, nawet jeśli nie można było obrać jej celu.

Poruszanie zbira

RUCH zbira wyznacza maksymalną liczbę pól, o którą zbir może się poruszyć w trakcie akcji. Każdy punkt ruchu pozwala poruszyć się zbiorowi o 1 sąsiadujący zestaw pól (zestaw, ponieważ zbiry zajmują 4 pola). Zbiry, tak jak i mieszkańcy, nie mogą poruszać się po skosie. Kiedy zbir się porusza, obraca się w stronę celu i stara się do niego dotrzeć najkrótszą możliwą drogą. Jeśli do celu prowadzi wiele dróg i wszystkie wymagają tej samej, najmniejszej liczby punktów ruchu, gracze wybierają, z której drogi skorzysta zbir. Jeśli któraś z tych dróg wiąże się z otrzymaniem przez zbira OBR, zbir nie korzysta z niej.

Umieszczanie a poruszanie

Gdy zbir jest „ruszany” (porusza się w stronę celu, wchodzi na pola celu itd.), będzie używał RUCH, aby pokonywać kolejne pola na planszy. Jeśli ktoś jest „umieszczany”, postać ta jest stawiana bezpośrednio na wskazanym polu niezależnie od odległości – w tym przypadku nie następuje ruch. Jeśli coś blokuje pole, na którym miałyby zostać umieszczona postać, postać ta jest umieszczana na najbliższym dostępnym polu. Jeśli zbira można umieścić na kilka sposobów, to

gracze dokonują dogodnego dla nich wyboru. Jeśli nie można obrać celu akcji umieszczania, mieszkaniec albo zbir nie porusza się.

Ruch zbira a teren

W przypadku terenów zbira obowiązują te same zasady ruchu co mieszkańców. Mogą poruszać się przez większość scenerii, ale nie przez przeszkody.

Ataki zasięgowe

Niektóre kroki ruchu/działań na karcie akcji zbira mogą być oznaczone jako „atak zasięgowy”. Te akcje wymagają, aby cel znajdował się nie dalej od zbira, niż jest to wskazane. W przeciwieństwie do mieszkańców zbiry mogą zadawać OBR atakami zasięgowymi, nawet jeśli drogę do celu blokuje przeszkoda.

Zderzenie z mieszkańcem

Niektóre akcje wymagają, aby zbir poruszył się na pole, na którym znajduje się mieszkaniec. Gdy zbir to zrobi, mieszkaniec jest wypychany z tego pola na dowolne sąsiadujące pole. Do takiej sytuacji może dojść wielokrotnie w ciągu 1 akcji, co umożliwi mieszkańcowi na obranie lepszej pozycji na planszy. Jeśli zbir zderzy się z mieszkańcem, a mieszkaniec nie sąsiaduje z żadnym polem, na które mógłby zostać wypchnięty, mieszkaniec jest umieszczany na najbliższym możliwym polu niezajętym przez innego mieszkańca, zbira lub przeszkodę.

Przetasowanie talii kart akcji

Jeśli talia akcji jest pusta, przetasuj odrzucone karty akcji i stwórz z nich nową talię akcji. Niektóre akcje zbira wymuszają przetasowanie talii akcji. O ile nie stwierdzono inaczej, wtasuj wtedy wszystkie odrzucone karty akcji w talię.

Opis akcji zbira

Częste cele zbiorów

1. **Najbliższy mieszkaniec:** Mieszkaniec, do którego dotarcie zajęłoby zbiorowi najmniej punktów ruchu (RUCH). *Uwaga: Nawet jeśli cel jest zbyt daleko, aby zbir mógł do niego dotrzeć, zbir nadal poruszy się w jego stronę.*
2. **Najdalszy mieszkaniec:** Mieszkaniec, do którego dotarcie zajęłoby zbiorowi najwięcej punktów ruchu (RUCH). *Uwaga: Nawet jeśli cel jest zbyt daleko, aby zbir mógł do niego dotrzeć, zbir nadal poruszy się w jego stronę.*
3. **Najślabzy mieszkaniec:** Mieszkaniec z najniższą liczbą pozostałych punktów zdrowia (PZ). *Uwaga: Nawet jeśli cel jest zbyt daleko, aby zbir mógł do niego dotrzeć, zbir nadal poruszy się w jego stronę.*
4. **Wszyscy mieszkańcy w promieniu 2 pól:** Ta akcja obiera za cel wszystkich mieszkańców znajdujących się w odległości do 2 pól od zbira. Odległość jest mierzona po sąsiadujących polach, nigdy po skosie.
5. **Brak.** Niektóre akcje nie mają wyznaczonego celu! Po prostu wykonaj polecenia na karcie.

Częste ruchy/działania

1. **Porusz zbira w stronę celu. Jeśli go osiągnie, zadaj mu 1 OBR.** Zbir obróci się i poruszy się w stronę celu po **najkrótszej możliwej drodze**, starając się zakończyć swój ruch na polu **sąsiadującym z celem**. Jeśli do niego dotrze, cel otrzyma 1 OBR. **Jeśli go nie osiągnie, nie zada mu OBR.**
2. **Zadaj po 1 OBR wszystkim celom. Porusz zbira w stronę najdalszego mieszkańca.** Zbir zada 1 OBR wszystkim celom, a następnie poruszy się w stronę najdalszego mieszkańca, starając się zakończyć swoją turę na sąsiadującym z nim polu.
3. **Zatrzymaj tę kartę przed mieszkańcem/ferajną.** Efekt akcji z takim zapisem zazwyczaj zostanie rozpatrzony w dalszej części walki. Takie karty leżą przed celem albo ferajną, dopóki nie zostaną aktywowane i zazwyczaj następnie odrzucone.
4. **Obróć się w stronę celu i porusz do przodu.** Zbir obróci się w stronę celu, a następnie poruszy się do przodu o „X” pól, gdzie „X” to jego RUCH. Jeśli cel znajduje się po skosie, zbir obróci się w kierunku, w którym po zakończeniu ruchu znajdzie się bliżej celu. Jeśli cel znajduje się idealnie po przekątnej, gracze mogą wybrać kierunek, w którym obróci się zbir.

Przykłady ruchu zbira



Pola zaznaczone na **niebiesko** uważa się za sąsiadujące ze zbirem.



Obszar zaznaczony na **niebiesko** wskazuje, jak daleko zbir może poruszyć się w prostej linii z **3 RUCH**.



Obszar zaznaczony na **niebiesko** wskazuje **WSZYSTKIE** pola, na jakie zbir może poruszyć się z **3 RUCH**.



Jeśli zbir musi **poruszyć się przed siebie** i zderza się z terenem, którego nie może pokonać, kończy swój ruch.



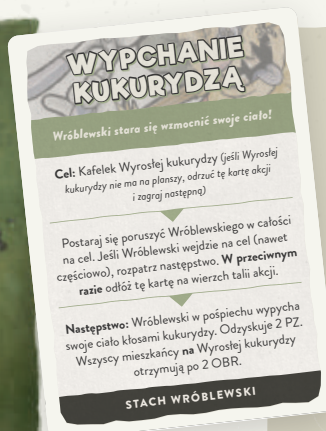
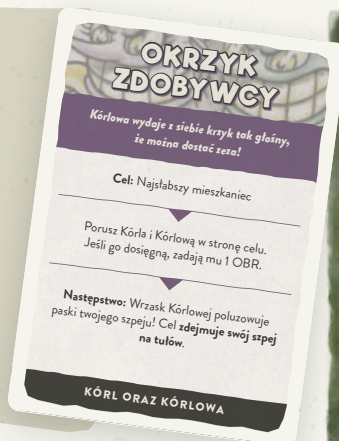
Zbiry zawsze starają się obrócić **najkrótszą drogę** do celu.



W trakcie ruchu zbir będzie odpychał mieszkańców znajdujących się na jego drodze na najbliższe dostępne pola. W tej sytuacji mieszkaniec może wybrać, na którym z **czerwonych** pól chce zostać umieszczony.

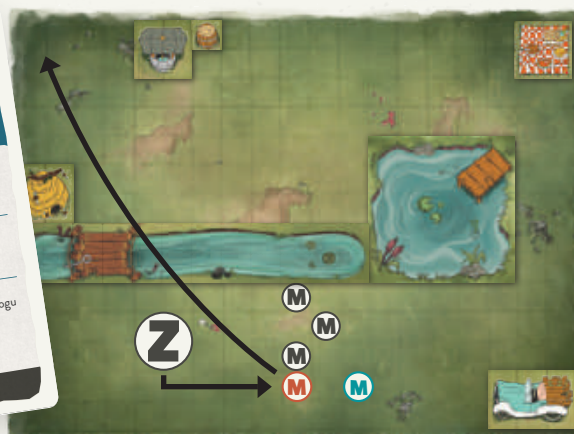
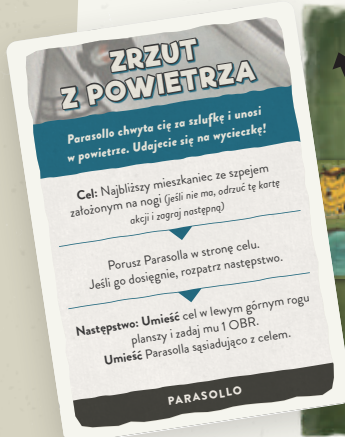
Przykłady akcji zbira

Przyjmijmy, że mieszkaniec zaznaczony na czerwono ma teraz 2 PZ – najmniej z ferajny. W tej akcji Kórl oraz Kórlowa poruszają się w stronę tego mieszkańca i zadadzą mu 1 OBR. **Ponieważ cel akcji odniósł OBR, dojdzie do następstwa,** w wyniku którego cel zostanie zmuszony do zdjęcia szpeju z tułowia.



W tej akcji Wróblewski stara się dotrzeć do swojego celu – Wyrostkiej kukurydzy. Udaje mu się do niej dotrzeć, co sprawia, że rozpatrywane jest następstwo. **Nawet jeśli Wróblewski byłby w stanie zakończyć swoją turę tylko częściowo wewnątrz kukurydzy, następstwo i tak jest rozpatrywane.** Następstwo przywraca Wróblewskiemu 2 PZ, a mieszkaniec zaznaczony na czerwono otrzymuje 2 OBR.

Celem tej akcji jest najbliższy mieszkaniec ze szpejem założonym na nogi. Tylko czerwony i niebieski mieszkaniec mają założony szpej na nogi, a ponieważ czerwony jest bliżej, to on jest celem. Parasollo porusza się w stronę celu, dotrze do niego i rozpatrzy następstwo. Czerwony mieszkaniec jest **umieszczany** w lewym górnym rogu planszy i otrzymuje 1 OBR. Następnie Parasollo jest **umieszczany** sąsiadując z tym mieszkańcem. **Pamiętaj, że gdy postać jest „umieszczana”, a nie poruszana, odległość nie ma znaczenia (nie bierze się pod uwagę RUCH postaci).** Jeśli jakaś postać już zajmuje te pola, Parasollo i jego cel są umieszczani na najbliższych dostępnych polach.



TURA MIESZKAŃCA

„Pokaż, na co cię stać!”



Mieszkaniec ma w swojej turze wiele decyzji do podjęcia! **Może skorzystać z poniższych opcji w dowolnej kolejności** tak długo, jak ma wystarczająco dużo punktów mocy (MOC) oraz ruchu (RUCH). Jeśli pogubisz się w trakcie walki, wspomóż się dwustronnym schematem tury. Przypomni ci o dostępnych opcjach.

Ruch

Punkty ruchu mieszkańca (RUCH) wyznaczają, o ile pól może się on poruszyć w swojej turze. Poruszenie się na **sąsiadujące boki pole** wymaga **1 punktu ruchu**. **Mieszkańcy i zbiry nie mogą poruszać się po skosie.**

Przykładowo, jeśli mieszkaniec ma 4 RUCH, może się poruszyć w każdej swojej turze do 4 pól. **Punkty ruchu można rozdzielić**, np. mieszkaniec może poruszyć się o 2 pola, zaatakować, a następnie poruszyć się o kolejne 2 pola. **Mieszkańcy mogą poruszać się przez siebie, ale nie przez zbira.** Nie mogą zakończyć ruchu na polu zajętym przez innego mieszkańca.

Interakcja z terenem

Mieszkaniec może wejść w interakcję z kafelkiem terenu poprzez opłacenie kosztu podanego na karcie tego terenu (w MOC albo w monetach). Mieszkaniec musi **sąsiadować z przeszkodą** lub **znajdować się na kafelku scenerii**, aby z nią wejść w interakcję. Mieszkaniec może wejść w interakcję z każdym kafelkiem terenu raz na turę. Zwróć uwagę, że niektóre tereny wymagają konkretnej pozycji (np. *musisz znajdować się przy drzwiach Chwiejnej farmy, aby wejść z nią w interakcję*).

Aktywacja zdolności szerepu

Czasami szerep ma zdolności, których aktywacja może pomóc ci w walce. Opis zdolności znajduje się na dole karty szerepu. Aktywacja zazwyczaj wymaga **MOC**, czasem obniżenia statystyk, monet albo nawet otrzymania obrażeń! **Każdy szerep może być aktywowany tylko raz na turę, o ile nie wskazano inaczej.** Niektóre szerepy mają wiele zdolności – w takim przypadku tylko 1 z nich może być aktywowana w turze.

Niektóre szerepy przy aktywacji zdolności korzystają z liczników.

Liczniki umieszczone na szerepu nie są usuwane pomiędzy rundami ani przy zdjęciu szerepu.

Aktywacja zdolności mieszkańców

Zdolności mieszkańców wymagające MOC mogą być aktywowane raz na turę.

Zmiana szerepu (w czasie walki)

Za 2 MOC mieszkaniec może założyć szerep ze swojego schowka na odpowiednie miejsce. Szerep, który wcześniej był w tym miejscu, trafia do schowka. W jednej turze możesz zmienić szerep dowolną liczbę razy. **Szerep w rękach może być zmieniony jednocześnie**, np. *możesz zdjąć 1-ręczny sztylet i 1-ręczną pałkę i założyć 2-ręczną włócznię za jedyne 2 MOC.*

Jeśli zdjęcie szerepu obniża twoje **maks. PZ**, twoje PZ są obniżone do nowego maksimum. Założenie w trakcie walki szerepu podnoszącego maks. PZ nie przywraca PZ.

Założenie szerepu dającego RUCH, MOC lub PRC **natychmiast zwiększa statystyki w tej turze**. Zdjęcie szerepu dającego RUCH, MOC lub PRC **natychmiast obniża statystyki o premię wynikającą ze zdjętego szerepu.**

Atakowanie

Głównym zadaniem mieszkańców jest pokonanie zbira, a tego można dokonać, atakując. **Każda broń może zaatakować tylko raz na turę, o ile nie wskazano inaczej.** Wykonanie ataku składa się z 3 głównych kroków: wejścia w zasięg ataku, opłacenia kosztu MOC broni i rzutu precyzji (zmodyfikowanego o PRC mieszkańca). Jeśli zmodyfikowana wartość jest wyższa albo równa wymaganej PRC broni, atak trafia! **Na następnej stronie znajduje się przykład ataku.**

Trafienia krytyczne i kiks

Trafienie krytyczne (tzw. krytyk) zachodzi, gdy mieszkaniec wyrzuci podczas ataku na zbira symbol . Taki wynik oznacza **automatyczne trafienie i premię do ataku** (str. 20). Kiks zachodzi, gdy mieszkaniec wyrzuci podczas ataku na zbira **naturalne 1**. Taki wynik oznacza **automatyczne nietrafienie** niezależnie od wymagań PRC broni.

Broń do walki w zwarcu

O ile nie wskazano inaczej, jej zasięg to 1. Aby mieszkaniec mógł zaatakować zbira taką bronią, musi z nim sąsiadować (stykanie się jedynie rogami **nie** jest sąsiadowaniem).

Bronie zasięgowe

Bronie zasięgowe mogą atakować z odległości. Zasięg broni jest podany w tekście zdolności (**Zasięg: X**). Wyznacza on liczbę pól, o jaką mieszkaniec może być maksymalnie oddalony od zbira podczas atakowania. Odległość, tak samo jak ruch, liczona jest polami sąsiadującymi bokiem. **Przeszkody blokują ataki zasięgowe mieszkańców, ale nie zbirów.** Aby sprawdzić, czy atak zasięgowy zostałby zablokowany przez przeszkodę, wyobraź sobie prostą linię łączącą dowolny punkt pola mieszkańca z dowolnym punktem pól zbira. Jeśli linia nie nachodzi na pole przeszkody, atak może być wykonany.

W tym przykładzie atak zasięgowy zostałby zablokowany przez Drewniany płot. Uważnie planuj swoje ataki zasięgowe!



Przerzut

Możesz wydać 2 MOC po wykonaniu rzutu **precyzji albo terenu**, aby przerzucić wynik. Jeśli to zrobisz, **musisz skorzystać z nowego wyniku**. Pojedynczy rzut precyzji albo terenu możesz przerzucić tylko raz.

Opis broni



Opis szerepu

Informuje cię o tym, czy broń jest zasięgowa czy do walki w zwarcu, czy jest 1- czy 2-ręczna i jaki to typ broni.

Koszt mocy (MOC)

Jaki jest koszt w MOC, aby zaatakować tą bronią.

Wymóg precyzji (PRC)

Jaki musi być ostateczny wynik rzutu precyzji, aby trafić tą bronią. Wynik jest modyfikowany o statystykę PRC mieszkańca.

Obrażenia (OBR)

Ile OBR przy trafieniu zadaje ta broń.

Zdolność szerepu

Niektóre bronie mają dodatkową zdolność. Może być **pasywna** (np. Zasięg: 4) albo **aktywowalna** (np. 1 MOC: Otrzymaj 1 OBR, by zyskać +1 PRC). Aktywowalne zdolności mogą być użyte raz na turę, chyba że wskazano inaczej.

Wykonywanie ataku



Przyjmijmy, że mieszkaniec atakuje zbira i ma założone bronie widoczne po lewej.

Atak na zbira zostanie rozpatrzony w poniższy sposób:

1. Upewnij się, że mieszkaniec ma zbira **w zasięgu** i linii wzroku.
 - Bułat jest bronią do walki w zwarcu o zasięgu 1, więc aby nim zaatakować, mieszkaniec musiałby sąsiadować ze zbirom. Jednak dzięki Wydłużarce Bułat ma zasięg 6 – co pozwala mieszkańcowi zaatakować z dystansu, o ile nie ma blokujących ataku przeszkód.
2. Zapłacić koszt w MOC, aby uderzyć wybraną bronią.
 - Koszt ataku Sflaczałym bułatem wynosi 1 MOC. Ten mieszkaniec ma 2 MOC, zatem po ataku nadal pozostanie mu 1 MOC.
3. Rzucić k10 na precyzję, a następnie dodać do wyniku rzutu modyfikator PRC postaci.
 - Jeśli zmodyfikowana wartość jest wyższa albo równa wymaganej PRC broni, atak trafia!
 - Sflaczały bułat do trafienia wymaga 4+ precyzji, a mieszkaniec wyrzucił 3. Byłoby to pudło, ale ponieważ modyfikator PRC mieszkańca to +1, ostateczna wartość to 4 – wystarczająca do trafienia.
4. Przy udanym trafieniu **zbir otrzymuje OBR** równe wartości OBR broni.
 - Bułat zadaje zbirowi 2 OBR. Dobra robota, właścicieli Sflaczałego bułata i Wydłużarki!

Przed atakiem upewnij się, że wzięłeś pod uwagę wszelkie okoliczności. Czy zbir będzie w zasięgu? Czy masz dostateczną MOC na użycie broni? Jakie są szanse na trafienie?

ELEMENTY WALKI I ZWYCIĘSTWO

„Przez poznanie szczegółu do zwycięstwa!”

Trafienie krytyczne

Trafienie krytyczne (tzw. krytyk) zachodzi, gdy mieszkaniec wyrzuci podczas ataku na zbira symbol . **Trafienie krytyczne jest uznawane za rzut o wartości 10** i zawsze liczy się jako trafienie. Jeśli wyrzucisz krytyka, atakując zbira, natychmiast rzuć ponownie i porównaj nowy wynik z tabelką krytyka – twój atak zyska premię! **OBR z ataku są zadawane jednocześnie z premią z trafienia krytycznego.** Tabela krytyka znajduje się na ostatniej stronie tej książki oraz na dużej karcie krytyka.



Brawo, rzuciłeś trafienie krytyczne! Teraz tylko tego nie zepsuj – słaby drugi rzut może mieć opłakane skutki!

Punkty zwrotne

Gdy PZ zbira spadną do pewnego poziomu, osiąga on punkt zwrotny. Punkty te oznaczone są symbolem  na torze PZ zbira przy wartościach: **4, 7, 12 i 18**. Jeśli zadane zbirowi OBR sprawią, że jego PZ **spadną do albo poniżej** takiego punktu, zbior osiąga punkt zwrotny i atakuje z wigorem! Jeśli dojdzie do tego w turze mieszkańca, **tura mieszkańca kończy się natychmiast i rozpoczyna się akcja zbira**. Po jej rozegraniu następuje powrót do kolejności tur przerwanej punktem zwrotnym. Jeśli punkt zwrotny zostanie wywołany w trakcie tury zbira, **po swojej akcji zbior rozgrywa jeszcze jedną akcję**. Leczenie zbira może przywrócić jego PZ ponad punkt zwrotny. To sprawia, że 1 punkt zwrotny **może być osiągnięty wielokrotnie** (samo leczenie nie pozwala zbirowi osiągnąć punktu zwrotnego).



Uważaj przy atakowaniu – jeśli zbior osiągnie punkt zwrotny, twoja tura kończy się natychmiast, a ty znajdziesz się na tasce zbira!

Usunięcie z planszy

Niektóre akcje i szpej mogą usuwać postacie z planszy. Jeśli **mieszkaniec** zostanie usunięty z planszy, nie może być obrany za cel ani nie może aktywować szpeju ani zdolności. Jeśli **zbior** zostanie usunięty z planszy, nie może być obrany za cel i otrzymywać OBR.

Obniżanie statystyk

Niektóre zbiry doprowadzają do obniżenia statystyk mieszkańców. Gdy się tak dzieje, po prostu obniż statystykę na odpowiednim torze o podaną wartość. Po zakończeniu walki przywróć wartość obniżonej w ten sposób statystyki.

Znokautowanie

Gdy PZ mieszkańca spadną poniżej 1, jest on znokautowany i zostaje usunięty z planszy. **Znokautowani mieszkańcy otrzymują monety po pokonaniu zbira, ale nie są uprawnieni do otrzymania szpeju zbira niezależnie od liczby dokonanych w tej rundzie wyczynów.** Jeśli chociaż jeden mieszkaniec przetrwał walkę, zdrowie wszystkich mieszkańców jest w pełni przywracane na początku następnej fazy miasta.

Przegrana

Gracze przegrywają, jeśli w trakcie walki wszyscy mieszkańcy są znokautowani **albo** wszyscy pozostali gracze są usunięci z planszy bez możliwości powrotu. W takim przypadku **gra się kończy**.

Pokonanie zbira

Jeśli PZ zbira spadnie poniżej 1, zostaje on pokonany i walka się kończy. **Po pokonaniu zbira dzieje się kilka rzeczy:**

1. Mieszkańcy **mogą** odrzucić dowolne niedokonane wyczyny, których nie chcą zatrzymać na następną rundę.
2. Każdy mieszkaniec dzięki wspaniałomyślności portmonetki zbira otrzymuje po **6 monet**.
3. Przeszukaj okaleczone zwłoki w poszukiwaniu łupów, które pomogą ci w awanturze! Każdy zbior posiada 3 karty szpeju zbira, wymienione na dole jego planszy. **Mieszkaniec, który dokonał najwięcej wyczynów (nie punktów wyczynów) w tej rundzie losuje i zatrzymuje 1 kartę.** Znokautowani mieszkańcy **nie są uprawnieni do tej nagrody**. W przypadku remisu: rzuć, wyższy wynik zdobywa szpej.
4. Przywróć statystyki mieszkańców. Zmiany w statystykach wynikające z akcji, wydarzeń i terenu są cofane. **Pozostają tylko zmiany wynikające ze szpeju.**
5. **Zmień kolejność na torze kupowania/klepania.** Mieszkaniec z góry toru jest przesuwany na jego dół.
6. Czas powrócić do miasta i zebrać siły! **Odwróć planszę faz i przejdź do następnej fazy miasta.**



Skorzystaj ze strony fazy walki planszy faz jako przewodnika po rozpoczęciu i zakończeniu fazy walki.

FINAŁOWA WALKA

„No dobrze, to które z was jest nowym szeryfem?”

Ostatni napotkany zbir będzie znacznie trudniejszy do pokonania, walczy bowiem na własnych zasadach **finalowej walki**. Nie trać jednak nadziei – jeśli go pobijesz, wraz z resztą ferajny **osiągnięcie zwycięstwo!**

Na rewersie planszy zbira (poniżej przygotowania krajobrazu) znajduje się opis finalnego starcia. Tutaj znajdziesz szczegóły przygotowania terenu finalowej walki oraz sposobu na pokonanie zbira w tych wyjątkowych okolicznościach.

1. Przygotowanie finalowej walki

Po wstępie opisującym twoją sytuację część o przygotowaniu poinformuje cię o wszystkich koniecznych dodatkowych krokach. Zazwyczaj wiąże się to z umieszczeniem dodatkowych kafelków terenu, a przede wszystkim z mianowaniem nowego szeryfa!

Nowy szeryf w mieście

Na pozycję szeryfa mianowany jest mieszkaniec z **największą liczbą punktów wyczynów (nie liczbą dokonanych wyczynów)**. W przypadku remisu mieszkańcy mogą wspólnie wybrać, którego spośród remisujących kopnie ten zaszczyt. Jeśli nie uda się dokonać wyboru, remisujący mieszkańcy rzucają. Wyższy wynik zostaje szeryfem! **Szeryf otrzymuje wskazaną kartę unikalnego szpeju, który wspomogę go w finalowej walce.** Pozostali mieszkańcy muszą wspomagać swoją nową gwiazdę sprawiedliwości. Finalowa walka ma własne warunki zwycięstwa, a jednym z nich zawsze jest utrzymanie szeryfa przy życiu!

2. Elementy finalowej walki

Teren

Niektóre finałowe walki wymagają umieszczenia na krajobrazie dodatkowych kafelków terenu, które będą opisane w przygotowaniu. Ich umiejscowienie jest oznaczone jako **FW** (od finalowej walki). Jeśli jest kilka takich kafelków, mogą być oznaczone jako „FW1”, „FW2”, „FW3” itd., co określa ich kolejność umieszczania. Ile z nich zostanie umieszczonych, zależy od liczby biorących udział w grze mieszkańców.

Zdolności mieszkańców/zbira

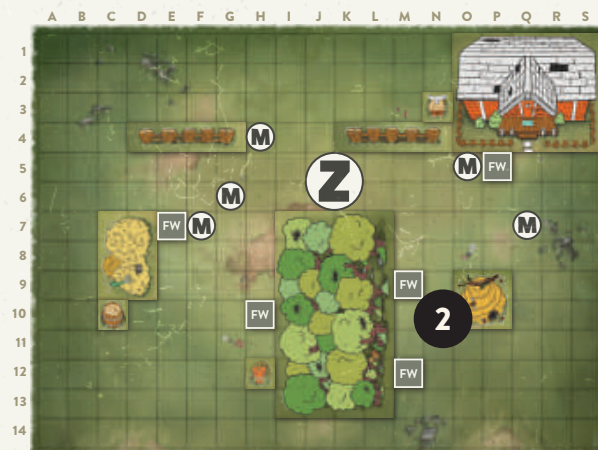
Finałowa walka może wzmocnić zbira lub mieszkańców specjalnymi zdolnościami. Pamiętaj o nich w trakcie walki!

3. Jak wygrać

Ta część opisuje konieczne do pokonania zbira warunki oraz specjalne zadanie. **Wykonanie specjalnego zadania jest nagradzane wyjątkowym epilogiem oraz dodatkowym szpejem, którego będzie można użyć w kolejnych grach.**

4. Epilogi

Każda finałowa walka może **zakończyć się na 3 sposoby**: zwycięstwem, porażką i w specjalny sposób, po wykonaniu specjalnego zadania. Po zakończeniu walki przeczytaj odpowiedni rozdział epilogu (zaczynają się na str. 22), aby poznać swoje zakończenie!



REKA W REKĘ Z LEGENDĄ

Na obrzeżach miasta panuje dziwna cisza... Czy nie uciekała tędy grupa mieszczan? Słyszysz z daleka krzeczenie, na co zza pobliskiej beczki wychyla się przerażony obywatel. — Musisz nas uratować! — szepcze gorączkowo. — To Rąsia! Te legendy są praw...uaaAAA! — Szepcz zamienia się w krzyk, gdy znikąd wyskakuje przerażająca poczwara, a dlonie biednego mieszkańca wylatują w powietrze oddzielone przez monstrum. Lepiej rozprawcie się z potworem, zanim to samo zrobi reszcie mieszkańców!



1 PRZYGOTOWANIE

1 Umieść 5 Schowanych obywateli na planszy.

2 Wyznacz nowego szeryfa! Świeżo wyznaczony szeryf otrzymuje unikalny szpej: Gwizdek (może go natychmiast złożyć).

TEREN: SCHOWANI OBYWATELE

Gdy zostanie dobrana akcja z „1000” w nazwie, natychmiast porusz Rąsio o 8 pól w stronę najbliższego Schowanego obywatela. Jeśli zakończy swój ruch sąsiadując z Schowanym obywatelem, zostaje on zabity i usunięty z planszy. Następnie rozpatrz akcję jak zazwyczaj.

- 1 zabity: Rąsia otrzymuje +1 RUCH.
- 2 zabitych: Zadaj 1 OBR wszystkim mieszkańcom w promieniu 4 pól od Rąsi.
- 3 zabitych: Rąsia otrzymuje +1 RUCH.
- 4 zabitych: Rąsia odzyskuje 1 PZ.
- 5 zabitych: Mieszkańcy przegrywają!



2 ZDOLNOŚĆ MIESZKAŃCÓW: UCIEKAJ!

Mieszkańcy muszą pomóc Schowanym obywatelom w ucieczce przed Rąsią!

W swojej turze mieszkaniec może użyć dowolną liczbę swojego RUCH, aby poruszyć Schowanego obywatela zamiast siebie. Schowany obywatel może się poruszyć jedynie na puste pole.

3 JAK WYGRAĆ

Pokonajcie Rąsio! Ale uważajcie na obywateli...

Przegrywacie, jeśli wszyscy mieszkańcy są znokautowani, jeśli szeryf jest znokautowany na początku tury zbira lub jeśli wszyscy Schowani obywatele są martwi.

👉 Specjalne zadanie: Gdy Rąsia znajduje się na Głębokim lesie, zadaj jej ostateczny cios Kowalskim.

SŁABOŚĆ

Nastroszona ptaszyna: Rąsia natychmiast otrzymuje 1 OBR. Przetasuj talię akcji.

4 EPILOGI

Jeśli pokonałicie Rąsio, przeczytaj 35

Jeśli wypełniłście specjalne zadanie, zamiast tego przeczytaj 24

Jeśli przegraliście, przeczytaj 13

Nowy szeryf na finalową walkę otrzymuje kartę unikalnego szpeju. Często jest on kluczowym elementem dla pokonania zbira!

GWIZDEK

Dodatek



+1 PRC
1 MOC: Porusz Schowanego obywatela do 3 pól.

EPILOGI

„Przekonajmy się, jak skończyła się twoja historia...”

Na kolejnych stronach znajdują się epilogi twojej przygody. Przeczytaj jedynie rozdział odpowiadający rezultatowi twojej finałowej walki!

01. Raz na wozie, raz w nawozie

Stach nadziewa nowego szeryfa na pa! Drewniana tyczka skutecznie zastępuje kręgosłup nieszczęśnika. No cóż, w mieście pojawił się nowy strach na wróble! Stach może teraz zająć się resztą ferajny: metodycznie tnie wszystkich na drobniutkie kawałeczki za pomocą nożyc. Spójrzcie na to od tej strony: staliście się fantastycznym nawozem, dzięki któremu miejskie trawniki znów się zazielenią!

Ktoś mógłby pomyśleć, że Stach nadal będzie siał spustoszenie na ulicach Eureki-Zdroju, torując sobie drogę nożycami w towarzystwie armii żarłoczych wron. Nic z tych rzeczy! Okazuje się, że wasza ekipa odpowiadała za 90% śmieci wyrzucanych w miasteczku... Skoro nie ma już ani szeryfa, ani was, uprzykrzone flejtuchy, Stach Wróblewski uznał, że pora załatwić kwestię odpadów w sposób urzędowy. Pozostali – przy życiu – mieszkańcy pod wrażeniem jego podejścia do śmieci i sprzątania postanowili wybrać go na **nowego** szeryfa. W Eurece-Zdroju będzie czysto jak nigdy. **Niestety, przegraliście... Powodzenia w następnej rozgrywce!**

02. Roman ma nowego kumpla

Zakrwawiony i posiniaczony Parasollo unosi się nisko nad waszymi głowami. Nowy szeryf chwytą go za nogę i z całej siły wali nim o ziemię. Roman Leszcz wypycha w gardło zbira rybę, pieczętując jego los. Miasto zostało uratowane! Niestety wielka fala sprowadzona przez Parasolla narobiła trochę szkód.

Jeszcze przez miesiąc uliczki Eureki-Zdroju będą częściowo podtopione, ale nie ma się czym przejmować. Mieszkańcy potrafią przystosować się do okoliczności. Najwięcej zabawy miał w tym wszystkim Roman Leszcz! Wodne stworzenia z pobliskiego jeziora pływały za nim przez cztery tygodnie. Wprost nie mógł się od nich opędzić. Kiedy woda opadła, postanowił przyjąć jedno z nich do domu.

W mieście wszystko powoli wraca do normy. Mieszkańcy cieszą się, że tak sprawnie udało się załatwić zbira. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście alternatywny startowy szpej Romana Leszcza! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty **Dłuuugiego węgorza** i **Ryby na patyku**. Wybierając w kolejnych rozgrywkach Romana jako swojego mieszkańca, możecie skorzystać z tego szpeju zamiast jego standardowego startowego szpeju.

03. To, co się da, podziel na dwa

Cały szpej, jaki dałoby się zebrać, nie zdołałby ochronić Kórła oraz Kórlowej przed laniem, które im sprawiliście! Oboje obejmują się rozpaczliwie, próbując obronić się przed żądnymi krwi mieszkańcami miasta. Nowo wybrany szeryf podnosi z ziemi pałasz Kórła i zadaje ostateczny cios, przepoławiając podwójnego zbira. Hura! Koniec bitwy!

Eurekę-Zdrój czeka teraz świetlana przyszłość. Uratowaliście nie tylko miasto, ale także cały kontynent! Ze wsi i miasteczek przybywają turyści, by na własne oczy zobaczyć ferajnę, która załatwiła Parę Pogromców – a także ich zwłoki, dyndające teraz na dwu osobnych szubienicach na głównym placu. Mieszkańcy Eureki-Zdroju przy nowym szeryfie czują się bezpieczni jak nigdy dotąd. Dzięki ich ciężkiej pracy i zamilowaniu do przemocy w miasteczku zapanował spokój. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**

04. Potop i porażka

Mieszkańcy miasteczka nie są dla Parasolla godnym przeciwnikiem. Cała ferajna leży pokonana na ziemi. Poziom wody tymczasem się podnosi... W strugach deszczu unosi się nad wami Parasollo z gębą wykrzywną w nikczemnym uśmiechu. To ostatnie, co widzicie.

Mija parę tygodni. Mżysty Sącz rozwija się fantastycznie! Do miasteczka napływają tłumy turystów, którzy chcą podziwiać piękne widoki roztaczające się z brzegu nowego jeziora, powstałego dzięki wydatnej pomocy Eureki-Zdroju... Na samym środku Parasollo kazał zainstalować uroczą fontannę ozdobioną zwłokami nowego szeryfa w pozie baletnicy. To była bohaterska i brutalna bitwa, **ale niestety ją przegraliście!**

05. Upadek króla mleczarzy

Ferajna zadaje śmiertelny cios Pepinowi, który ląduje w kałuży paskudnej wydzieliny nazywanej przez niego mlekiem. Zbir krzyczy przeraźliwie, gdy jego skóra topi się pod wpływem żrącego płynu. Pepin nadal łże jak pies. – Wcale nie jest takie złe! – wyje. – Można go używać jako mleczka nawilżającego! – Parę sekund później zostaje z niego już tylko kupka zielonych glutów przykryta czapeczką mleczarza. Teraz, kiedy już nikt nie wypije tego świństwa, w Eurece-Zdroju znów zapanuje spokój. Pozostali mieszkańcy na zawsze zapamiętają waszą odwagę i trupy, które po sobie zostawiliście. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**

06. Pasza dla Bundziaków

Bundyci otaczają waszą grupkę i wciągają was jedno po drugim pod trawiasty płaszcz. Jako pierwszy oczywiście znika nowy szeryf. Najpierw słychać zduszony krzyk, potem coś pęka z głośnym trzaskiem, a w końcu zapada cisza. Inni członkowie ferajny usiłują uciekać, ale nic z tego. Ich podróż kończy się właśnie dziś.

Nie mija wiele czasu i ulice Eureki-Zdroju wprost roją się od Bundziaków. Mieszkańcy nie mają wyjścia – muszą opuścić miasto, pozostawiając je na pastwę intruzów. Po kilku dniach Eureka-Zdrój zostaje doszczętnie spłodrowana. Bundyci wyruszają do następnej osady, a kwitnące do niedawna miasteczko zmienia się w opustoszałą skorupę. To była bohaterska i brutalna bitwa, **ale niestety ją przegraliście!**

07. Bez ducha i w rozsypce

Duchy chroniące Kopidola rozpylają się w powietrzu. Grabarz jest teraz zupełnie bezbronny. Mieszkańcy korzystają z okazji i rzucają się na niego, chwytają go za rączki i wywracają do góry nogami. Nowy szeryf wbija broń głęboko w korpus Kacpra, a po chwili dołączają do niego kolejni członkowie waszej ferajny. Spód taczki szybko zaczyna przypominać szwajcarski ser, a z każdej nowej dziury sypie się ziemia. W końcu kółko Kopidola przestaje się kręcić, a to oznacza jego koniec. Hura! Miasto zostało uratowane!

Po atakach zbirów na ulicach wciąż zalega wiele trupów. Któż może zrobić z tym porządek, jeśli nie stary grabarz? Nowy szeryf wykorzystuje szczątki Kacpra do transportu zwłok. Bardzo sprytnie posunięcie! Niezwykle szybko Eureka-Zdrój znów staje się czystym i zdrowym miasteczkiem. Mieszkańcy, którzy przetrwali ten koszmar, na zawsze zapamiętują waszą odwagę i trupy, które po sobie zostawiliście.

Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!

08. Coś z tym chłopakiem jest nie tak...

O nie, a skąd tu się wziął ten obłąkaniec?! Większość z was stara się bezpiecznie usnąć Ogońskiego, tymczasem Heniek Wuj rzuca się gwałtownie na zastępcę szeryfa i wbija swoją broń centralnie w nieszczęsnego psiaka. Czy Ogońskiego gasną. Po chwili koszmarny dzieciak tnie jego zwłoki na drobiutki plasterki. Ferajna przygląda się temu z przerażeniem. Stworzenie, które dobrze znaleźcie i kochaliście, zmieniało się w gulasz. Z Heńkiem dzieje się coś strasznego. W trakcie ostatnich wydarzeń stał się jeszcze większym zwyrodnialcem.

No cóż, nieważne, skoro załatwiliście wszystkich zbirów (i jednego serdecznego przyjaciela), Eureka-Zdrój została uratowana! Pozostali mieszkańcy nigdy nie zapomną bohaterskich, okrutnych czynów nowego szeryfa i jego towarzyszy. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście alternatywny startowy szpej Heńka Wuja!

Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Krwawej odznaki i Bejzboła. Wybierając w kolejnych rozgrywkach Heńka jako swojego mieszkańca, możecie skorzystać z tego szpeju zamiast jego standardowego startowego szpeju.

09. Zgon, na który wszyscy czekali

Śpik chwieje się na nogach, a wasza ferajna z tego korzysta: skacze na niego i tłucze go do nieprzytomności. Nowy szeryf chwytając leżącą w pobliżu kamień i na koniec wali Śpika w mózgowicę, żeby gość nigdy nie powrócił do świata żywych. Po policzku drugiego zbira spływa łza... „Żona” ucieka, ale w trakcie ostatnich jaśń najwyraźniej coś między nimi zaiskrzyło. Za to wy możecie odetchnąć z ulgą: udało się, miasto zostało uratowane!

Następne tygodnie są niełatwe, jednak Eureka-Zdrojowi udaje się przetrwać pod przewodem nowego szeryfa. Zbiry zaprzestają napaści, a szeryf organizuje sprzątanie zwłok leżących na ulicach. Osobiście daje przykład i siecze na plasterki ciało Oficera Śpika, żeby można je było łatwo usunąć. Oto społeczna postawa! Przed Eureka-Zdroj rysuje się wspaniała przyszłość. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**

10. Lepiej udać, że nic się nie stało...

Kuralina ze zgrozą patrzy, jak inni mieszkańcy rozrywają Nowaka na strzępy. Tak się składa, że go zna – oboje pochodzą z tego samego miasta! Wie również, że gość nie skrzywdziłby nawet muchy. Właśnie mordujecie niewinnego człowieka! Lepiej jednak siedzieć cicho. Kuralina nie otwiera dzioba i jak gdyby nigdy nic opuszcza miejsce zbrodni. Zgodziła się pomagać mieszkańcom miasta, ale na razie wynikły z tego same kłopoty. Może lepiej od tej pory udawać odludną farmerkę?

Kiedy ferajna kończy zabawę, po Nowaku zostaje jedynie krwawa, dymiąca kupka podrobów... Hura! Miasto zostało uratowane! Minie sporo czasu, zanim kolejny zbir odważy się postawić nogę w Eureka-Zdroju. **Gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście alternatywny startowy szpej Kuraliny Wa!

Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Sprytnego przebrania i Smutnego zbioru. Wybierając w kolejnych rozgrywkach Kuralinę jako swojego mieszkańca, możecie skorzystać z tego szpeju zamiast jej standardowego startowego szpeju.

11. Przyjaźń, wspólnota i kartofle

Co za scena! Wasza ferajna otoczona strzelającymi w niebo płomieniami okłada ile wlezie leżącą bez ruchu stertę siana. Stach Wróblewski został pokonany! Nowy szeryf na wszelki wypadek jeszcze podpala to, co zostało ze zbira... Inni mieszkańcy powoli wyłazą ze swoich kryjówek. Wcale się nie cieszą, wprost przeciwnie, wyglądają na strasznie zmartwionych. W końcu odzywa się chuchrowaty gość znany jako Stary Gufl. – Co u licha? Coście najlepszego narobili?! Przecież tym, co tu rośło, mieliśmy żywić się w ziemi! Wszyscy zdechniemy z głodu przez waszą głupotę! – Gufl już zaczyna wiązać sobie pętlę na szyi, ale wtedy zabiera głos nowy szeryf. – Przestań marudzić, chłopie. Przeżyjemy. Popatrz! – Nowy szeryf rozgrzebuje popiół i wyciąga smakowicie wyglądającego, świeżo upieczonego ziemniaka. Zdaje się, że Stachu ukrywał w kukurydzy kartofelki, którymi nie zamierzał się z nikim dzielić.

Po tym wiekopomnym dniu nastąpiła era spokoju i szczęśliwości. Mieszkańcy solidarnie gromadzili się w tym miejscu, by pracownicy przeszukiwać pogorzelisko, które zostało po waszej walce. Eureka-Zdrój doceniła znaczenie wspólnoty i przyjaźni, a przede wszystkim – najzwyczajszego na świecie ziemniaka. Wspaniała sprawa! A wszystko to oczywiście zasługa nowego szeryfa i jego ferajny dzielnych (choć okrutnych) huncwotów. **Gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście nowy szpej handlarki! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Sztandaru jedności i Kartofelków, a potem wtasujcie je w talię handlarki. Pamiętajcie o nich w kolejnych rozgrywkach!

12. Jesteśmy kwita?

Weronika przelicza otaczające ją stosy monet i od razu poprawia się jej humor. Macha ręką do cyrkowców, którzy czekają na nią w pobliskim lasku. – Trzeba to uczcić! Zrobimy wielkie przedstawienie! – Mieszkańcy są zbyt przerażeni, żeby odmówić. Wkrótce trupa rozstawia namioty, a ci, którym udało się przetrwać zamieszanie, wypełniają widownię.

Spektakl jest niesamowity! Klauni zonglują odciętymi kończynami, zaś akrobaci spacerują po linach zrobionych z rozciągniętych jelit. Czegóż więcej można oczekiwać? Wszyscy szybko zapominają o krwawych wydarzeniach dzisiejszego dnia i znakomicie się bawią. Na koniec przedstawienia Weronika przedstawia nowemu szeryfowi rachunek za imprezę. Szeryf mdleje. Cyrkówka opuszcza miasto następnego ranka. Zapewne kiedyś wróci, żeby odebrać wynagrodzenie... Na razie jednak w Eureka-Zdroju jest bezpiecznie i spokojnie. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**





13. Z ręką w nocniku

Wasza ferajna nie umie sobie poradzić z Rasią. Potworna istota wyrwa wam kolejne kończyny jedną po drugiej, a wasze barylkowe korpusy zostawia w lesie, by przyzдобić nimi gniazdo. Potem wyrusza na miasto. Dusi kolejnych mieszkańców pozyskanymi od was rękami. Najbardziej lubi używać dłoni nowego szeryfa – są delikatne, a zarazem wytrzymałe! Kiedy Rasia kończy swój przemarsz, w mieście nie ma żywej duszy. Mordercza ptaszyna stroi się w krwisty pióropusz przyzдобiony dłońmi. No cóż, przynajmniej Eureka-Zdrój trafi do kolejnej ludowej opowieści: *Historii o mieście, dzięki któremu Rasia zdobyła pióra*. To była bohaterska i brutalna bitwa, **ale niestety ją przegraliście!**

14. Przestawne lanie Bundziaków

Królowa Bundziaków została zamordowana, a razem z nią cała chmara jej poddanych. Skutecznie obroniliście wasze miasto! Mieszkańcy Eureka-Zdroju uczcili zwycięstwo pieczonymi królikami. Pyszne mięso Bundziaków wyżywi miasto przez najbliższe tygodnie, a dzięki skórkom i futru nie zabraknie pracy rzemieślnikom. Wszystkie zbiory straciły życie, a członkowie waszej ferajny zyskali uznanie z powodu bohaterskich i brutalnych dokonań. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**

15. Pod nowym kierownictwem

Dusia zabiera wam dokument i umieszcza go w swojej księdze. Potem chwytą każdego z mieszkańców za kołnier i wrzuca do oślisłego, wypełnionego flakami i monetami korpusu przypominającego sejf. Rozpuszczacie się w sokach trawiennych Dusi. To bardzo czasochłonny i wyjątkowo bolesny proces... Nie ma już żadnej nadziei dla Eureka-Zdroju!

Dusia zdobyła umowę, więc stała się (bez)prawną właścicielką całego miasteczka. Postanawia zamieszkać w domu nowego szeryfa, o którym nikt już nie pamięta. Przejmuje lokal na własność. Pozostali przy życiu mieszkańcy zostają obciążeni ogromnymi podatkami. Nie mija wiele czasu, a muszą opuścić swoje domy albo pogodzić się z losem nędzarzy. A wystarczyło tylko lepiej pilnować kawałka papieru! Dlaczego tak to się wszystko skończyło?! **Niestety – przegrywacie z kreteśsem!**



16. Wymuszona ofiara

Kopidół staje nad Znakiem rytuału i jego duchy rozplywają się w powietrzu. Jest teraz zupełnie bezbronny. Wszyscy członkowie waszej ferajny szybko rozbiegają osłabionego Kacpra na części... No, prawie wszyscy. Jedna osoba leży martwa na ziemi. Nowy szeryf dla dobrej sprawy musiał ukatrupić jednego z towarzyszy! Z oczami pełnymi łez stajecie nad zwłokami. Z martwych ust wysłizguje się dusza i ze złością wskazuje nowego szeryfa. – Nigdy ci tego nie wybaczę! Będę cię nawiedzać przez resztę twoich... Szlumpf! – Podczas gdy wszyscy przypatrywali się zjawie, z boku przyskoczyła handlarka i uwięziła nieszczęsnego ducha w słoiku. Widocznie wyczuła, że bitwa zbliża się do końca, i postanowiła jak najszybciej wyruszyć na szaber. Kto wie, co jeszcze zabrała Kopidółowi... W każdym razie walka została zakończona, a miastu chwilowo nic nie grozi.

Następnego dnia w Eurece-Zdroju znów wszystko wygląda jak dawniej. Nowy szeryf kazał postawić pomnik upamiętniający ofiarę dzielnego mieszkańca, świeć Panie nad tą nieszczęsną duszą... Oby to uspokoiło twoje sumienie, drogi szeryfie! Wasza ekipa wykonała fantastyczną robotę i pokonała wiele przeciwności. Zaslugujecie na pochwałę.

Gratulacje! Wygraliście!

Odblokowaliście nowy szpej handlarki! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Przeklętej różdżki i Niechętnego ducha, a potem wtasujcie je w talię handlarki. Pamiętajcie o nich w kolejnych rozgrywkach!

17. Mistrzowskie morderstwo mleczarza

Nowy szeryf rzuca Kotem Filefacym prosto w głowę Pepina. Sierściuch wpija się w nią pazurami. Pepin pada na ziemię i drze się jak opętany, gdy Filefacy zaczyna wydłubywać mu oczy. Uznajecie, że kocisko sobie ze wszystkim poradzi, więc wasza ferajna zajmuje się furgonetką żabola. Trzeba raz na zawsze pozbyć się tego cuchnącego świństwa. Zanim ekipa wejdzie do środka, z wozu wyskakują handlarka. Coś trzyma za plecami. Nowy szeryf pozwala jej przejść, w końcu ogromnie wam pomogła i zasługuje na jakąś nagrodę, cokolwiek by to było... Handlarka odchodzi z łupem, a wy wlatujecie do furgonetki. Wylewacie zawartość pozostałych baniek, żeby już nikt w mieście nie musiał pić tego paskudztwa. Kiedy wracacie na pole walki, widacie na nim tylko jedno zabite udko i potwornie naźartego kota.

Mieszkańcy Eureka-Zdroju mogą spać spokojnie, mając na usługach bohaterów takich jak Filefacy i nowy szeryf. Przez wiele lat wszyscy będą pamiętać o waszych dzielnych i brutalnych wyczynach. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście nowy szpej handlarki! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Urokliwego poradnika i Tajnego składnika, a potem wtasujcie je w talię handlarki. Pamiętajcie o nich w kolejnych rozgrywkach!

18. Jaka piękna katastrofa

Nowak strzela sobie selfiaka przed chwiejną farmą. – Wyborna wycieczka! – wykrzykuje. – Muszę tu wrócić w przyszłym roku! – Rozgląda się po raz ostatni dookoła i dostojnym krokiem opuszcza miasto, nie zwracając uwagi na sterty trupów piętrzące się w różnych miejscach.

Życie większości mieszkańców toczy się jak do tej pory. Was to oczywiście nie dotyczy – nieszkodliwy turysta po prostu was wykończył! Są jednak i dobre strony całej sytuacji. Nowak opowiedział kolegom i koleżankom z pracy o pięknej Eurece-Zdroju, więc miasto przeżywa teraz obłęd turystów. Świetnie sobie bez was poradzi... **Niestety – przegrywacie z kreteśsem!**

19. Przyjezdnych tutaj nie lubimy

Wasza ferajna otacza Nowaka, wymachując groźnie zgromadzoną bronią. Turysta uśmiecha się nerwowo. Chrząka i mówi: – Serwus! Posłuchajcie, gdzie tu jest najbliższa toale... – Nie dajecie mu dokończyć zdania. Nowy szeryf wymierza mu ciężkim podręcznikiem piorunujący cios w potylicę. Po chwili dołączają do niego inni, wdeptując Nowaka w ziemię. Zostaje po nim sterta kompostu. Taki koniec czeka każdego, kto przybędzie do Eureka-Zdroju w poszukiwaniu kłopotów.

Następnego dnia w miasteczku znów wszystko wygląda jak dawniej. Pod czujnym okiem nowego szeryfa jest tu bezpiecznie jak nigdy dotąd, jednak z jakiegoś powodu liczba odwiedzających je turystów spadła niemal do zera. No cóż, na razie nie ma co się tym przejmować. Najważniejsze, że w Eurece-Zdroju panuje ład i porządek. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**

20. Szeryfem być się nie przestaje

Śpik dusi członków waszej ekipy – jednego po drugim. Zrywa odznakę z piersi nowego szeryfa i rzuca jego zwłoki pod ścianę. Zdaje się, że zbier ma ochotę ponownie zająć to stanowisko!

Nie jest łatwo, ale mieszkańcy, którym udało się przeżyć, jakoś przyzwyczajają się do jego surowych i mocno absurdalnych rządów. W pierwszym tygodniu za drobne wykroczenia facet skazał na śmierć dziewięć osób! Dobrze, że zapomniał wykonać wyrok na trzech z nich... Trudno powiedzieć, jaka przyszłość czeka Eureka-Zdrój, ale to już nie wasza sprawa. Tak się bowiem składa, że nie żyjecie. To była bohaterska i brutalna bitwa, **ale niestety ją przegraliście!**



21. Nieźle się wam upiekło...

Co za scena! Wasza ferajna otoczona strzelającymi w niebo płomieniami okłada ile wlezie leżącą bez ruchu stertę siana. Stach Wróblewski został pokonany! Nowy szeryf na wszelki wypadek jeszcze podpala to, co zostało ze zbira... Miasteczko zostało uratowane! Hm, czy na pewno?

Niestety, inni mieszkańcy nie docenili waszej taktyki spalonej ziemi. Miną miesiące, a może i lata, zanim cokolwiek znów wyrośnie na tym polu! Następnego dnia w mieście odbywa się nadzwyczajne zebranie, na którym zapada decyzja o wypędzeniu waszej grupki z Eureka-Zdroju, i to na zawsze. Cóż, przynajmniej unikniecie klęski głodu, która tu wkrótce nastąpi! Opuszczacie miasto razem, zastanawiając się, co teraz przyniesie los. Może odwiedzić Młysty Sącz? Podobno to fajne miejsce. W każdym razie **przyjmijcie gratulacje – udało się wam wygrać!**



22. Spokojny i dobrze ułożony

Środki uspokajające zaczynają w końcu działać. Ogońskiemu płaczą się łapy, a nowy szeryf rzuca się na niego i błyskawicznie wyciąga rewolwery z kabur. Psiska nawet nie można porządnie skarcić za nieostrożność, bo niemal od razu zapada w sen.

Sytuacja w Eurece-Zdroju powoli wraca do normy, więc należy uznać, że wasza ferajna skutecznie obroniła miasto. Nowy szeryf wybacza Ogońskiemu nieumyślne spowodowanie śmierci, a na dodatek powierza mu stanowisko miejskiego grabarza. Wszyscy są zadowoleni: mieszkańcy znaleźli kogoś, kto pochowa leżące na ulicach trupy, a sam Ogoński pozna nowych ludzi. Po czym oczywiście ich zakopie...

Mieszkańcy Eureka-Zdroju mogą spać spokojnie, mając tak dzielnych obrońców. Ci, którzy przetrwali ten straszny dzień, nigdy nie zapomną o waszych odważnych i brutalnych czynach. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**

23. Jak za dawnych dobrych czasów

Babcia wykonuje potężny skok i ląduje na głowie Śpika, a potem zadaje mu miazdzący cios swoją łaską. Officer pada na ziemię z ciężkim łoskotem. Pozostali mieszkańcy rzucają się na niego, żeby już nie próbował się odwinąć. Babcia zrobiła swoje, więc kuśtyka spokojnie na bok i pozwala innym wykończyć Śpika. Nagle jej bystre oko dostrzega zdjęcie, które w zamieszaniu wypadło oficerowi z kieszeni. Podnosi je i widzi młodego Śpika stojącego obok niej samej, Melby, w jeszcze młodszym wieku, ubranej w kostium sceniczny. Zapewne przed laty nasz zbir był jej fanem... Babcia zatrzymuje fotografię. Ależ wspaniale wtedy wyglądała! Ciekawe, czy dziś zmieściłaby się w ten kostium... Może sprawdzi to od razu po powrocie do domu? Tak czy owak, Śpik został pokonany, więc w mieście zapanował spokój. I na pewno pod czujnym okiem nowego szeryfa tak już pozostanie. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście alternatywny startowy szpej Babci Melby! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Trzeszczącego gorsetu i Wirującej tyczki. Wybierając w kolejnych rozgrywkach Melbę jako swojego mieszkańca, możecie skorzystać z tego szpeju zamiast jej standardowego startowego szpeju.

24. Karząca ręka sprawiedliwości

Kowalski staje nad Rąsią i patrzy jej prosto w oczy. Dziś uda mu się wreszcie wyrównać rachunki z tym koszmarnym monstrem! Przez tyle lat ludzie oskarżali go o zmyślanie różnych historii, a przecież zawsze mówił prawdę! Wcale nie przytrzasnął sobie dłoni skrzypiącymi drzwiami. Ukradła ją Rąsia! Kowalski unosi dorobioną rękę zakończoną kluczem i wali nią z całej siły, strącając Rąsię łeb. Reszta jej ciała chwieje się na łapach i wpada do gniazda. Nagle Kowalski dostrzega coś kątem oka. Czyżby...? Tak! To dłoń utracona wiele lat temu! Zabiera ją, a potem wyciąga skądś kawałek podartego pergaminu i coś na nim bagrze. – Żaden zbir mnie już nigdy nie pokona! – mruczy wściekle pod nosem. Być może rachunki zostały dziś wyrównane, ale Kowalski pozostał uparciuchem i paranoikiem!

Wszystkie zbiry zostały ukatrupione, więc Eureka-Zdrój jest już bezpieczna. Przez wiele lat wszyscy będą pamiętać o waszych dzielnych i brutalnych wyczynach. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście alternatywny startowy szpej Kowalskiego! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Notatek maniaka i Nakazującej ręki. Wybierając w kolejnych rozgrywkach Kowalskiego jako swojego mieszkańca, możecie skorzystać z tego szpeju zamiast jego standardowego startowego szpeju.

25. Ślabego szeryfa sobie wybraliście...

Weronika nuci wesoło pod nosem i liczy monety, które otrzymała. W każdej pracy najważniejsza jest wypłata! Mieszkańcy Eureki-Zdroju zaczęli sprzątać miasto. Heca dostrzega nowego szeryfa stojącego beczynnie z boku, wpatrującego się tępo przed siebie i dłubiącego w nosie. Nie może opanować irytacji. Jeśli któryś z klaunów z jej cyrku został przyłapany na obijaniu się, płacił za to krwią. Weronika postanawia wziąć sprawy w swoje ręce. Zanim zniknie ze sceny, rzuca ostatnim nożem, który przecina szyję nowego szeryfa. Głowa nieszczęśnika spada na ziemię. Mieszkańcy wzdychają głośno z przerażeniem. – Uwiercie mi, tak będzie dla was lepiej! – mówi Heca, a potem rusza w drogę i wkrótce opuszcza miasto. Mieszkańcy wciąż stoją zmartwiali ze zgrozy. Tylko handlarka beczelnie płądruje ubranie szeryfa w poszukiwaniu przydatnych rzeczy. Zabiera także głowę!

W końcu miastu udaje się jakoś podnieść po najeździe zbirów. Mieszkańcy tworzą straż obywatelską, ale nie powołują szeryfa. Zdaje się, że wszyscy szeryfowie Eureki-Zdroju mają krótkie terminy przydatności. Dzięki waszym staraniom w mieście jest znów bezpiecznie – przynajmniej na jakiś czas. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście nowy szpej handlarki! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Rdzawej odznaki i Upiornego worka, a potem wtasujcie je w talię handlarki. Pamiętajcie o nich w kolejnych rozgrywkach!

26. Dusia płaci najwyższą cenę

Nowy szeryf i Dusia próbują wyrwać sobie nawzajem z rąk umowę. Wydaje się, że za chwilę rozedrą dokument na pół, ale na ratunek spieszy reszta ferajny. Wbijacie w plecy Dusi broń, którą macie pod ręką. Siła uderzenia odrywa przednie drzwiczki, a z kwadratowego cielska wylatują rozliczne bebechy i różne drobniaczki. Dusia pada na ziemię. To już koniec bitwy. Mieszkańcy miasta wiwatują, ciesząc się ze zwycięstwa, a handlarka korzysta z okazji i wyciąga przydatne rzeczy z wnętrzości Dusi.

Od tej pory w Eurece-Zdroju życie toczy się jak dotąd – pozbawione trosk i oczywiście podatków. Wasza dziwaczna ekipa zdołała uchronić miasto przed dostaniem się w niepowołane ręce, więc zasługujecie na dozoną wdzięczność. **Gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście nowy szpej handlarki! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Przycisku paniki i Czeków darczyńcy, a potem wtasujcie je w talię handlarki. Pamiętajcie o nich w kolejnych rozgrywkach!

27. Sześć stóp pod ziemią

Nie potraficie sobie poradzić z Kacprem Kopidółem i jego widmowymi kumplami. Wielgachne łapska grabarza chwytają wszystkich członków ferajny jednego po drugim, po czym wciskają na dno jego taczki. Słychać parę zduszonych krzyków i po chwili ziemia w taczce przestaje się ruszać. Ferajna odeszła w niepamięć.

Nikt już nie obroni miasta, więc Kopidół bez problemu dokonuje masakry. Umieszcza trupy wszystkich ofiar na starym cmentarzu – z wyjątkiem tych, którzy okazali się na tyle głupi, że postanowili z nim walczyć. Ci odważniacy zostaną z Kacprem na zawsze, bo ich duchy po wieczne czasy będą tkwiły w taczce. Eureka-Zdrój stała się prawdziwym miastem duchów, więc wszystkie wasze wysiłki spełzły na niczym. **Niestety – przegrywacie z kretesem!**

28. Obdarci i rozgromieni

Półnadzy mieszkańcy miasta biegają w panice. Nie mają szans na zwycięstwo. Kórl oraz Kórlowa szybko załatwiają jednego po drugim. Okolice po chwili zostają zasypane porzuconymi przedmiotami i odrąbanymi kończynami. Można powiedzieć, że Para Pogromców urządziła w Eurece-Zdroju regularny pogrom.

Gdy Kórl oraz Kórlowa kończą płądrowanie miasta, zostawiają po sobie chaos i zniszczenie. Zabierają wszystkie monety, które udało im się znaleźć, a potem wyruszają w drogę do ojczyznej Biformii. Wcześniej jednak wydają ostatni rozkaz pozostałym przy życiu mieszkańcom: skóra z waszych ciał ma posłużyć do uszycia dywanu, który ozdobi ich letnią rezydencję w waszym miasteczku. To była bohaterka i brutalna bitwa, **ale niestety ją przegraliście!**

29. Jak zostać atrakcją wieczoru

Wasza ferajna nie jest w stanie zebrać kasy dla Weroniki! Cyrkówka zajmuje się wami starannie. Powoli siecze was na drobniutkie kawałeczki... Oszczędza tylko nowego szeryfa. Mówi mu, że jego zadaniem będzie odpracowanie długu, który przecież musi zostać zwrócony. Potem chwyta nieszczęśnika za kark i wywleka go poza granice Eureki-Zdroju, do której już nigdy nie wróci.

Od tej pory w mieście panuje spokój. Raz na jakiś czas do mieszkańców dochodzą wiadomości o cyrku Weroniki podróżującym po kraju i o jego nowej atrakcji, czyli żywej poduszce do szpilek! W czasie przedstawienia Weronika zasypuje jakiegoś biedaka deszczem sztyletów. Co wieczór jest to ta sama osoba... Na reklamowych ulotkach postać jest zalana krwią, ale rysy jej twarzy wciąż można rozpoznać. Cóż, Eureka-Zdrój przetrwała, ale wasza przygoda zakończyła się porażką. **Przegraliście z kretesem!**



30. Królewskie wspomnienia

Wasza ferajna wściekle siecze Bundytów. Tymczasem Kozimierz Trawisz spogląda z góry na Królową Bundziaków... Gdy widzi na jej głowie koronę, w jego pamięci ożywają odległe wspomnienia. – *Przecież kiedyś należałem do rodziny królewskiej!* – myśli ze smutkiem. – *Dlaczego tak się stoczyłem?!* – Czyżby Kozek odzyskał panowanie nad sobą?

Hm, chyba niekoniecznie. Jego jama gębowa otwiera się szeroko i pochłania Królową Bundziaków w całość! Po chwili Trawisz elegancko ociera kąciki paszczy. Co za maniery! Może jednak w środku tego ciała wciąż żyje dawny Kozimierz?

Wszystkie zbiry zostały ukatrupione, więc Eureka-Zdrój jest już bezpieczna. Jeszcze przez wiele lat mieszkańcy miasta będą pamiętać o waszych dzielnych i brutalnych wyczynach. **Przyjmijcie gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście alternatywny startowy szpej Kozimierza Trawisza! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Śliniaka i Złotego widelca. Wybierając w kolejnych rozgrywkach Kozimierza jako swojego mieszkańca, możecie skorzystać z tego szpeju zamiast jego standardowego startowego szpeju.

31. Zły piesek, zły!

Ogoński wskakuje na grządkę, pomiędzy warzywa, i nagle zapada cisza. Co się stało, czyżby zdechł? Zasnął? Nowy szeryf ostrożnie skrada się ku grządce w towarzystwie pozostałych mieszkańców. Nagle Ogoński wyskakuje z niewiarygodną szybkością z zieleniny prosto na szeryfa i zaczyna lizać go po twarzy. Niestety rewolwery zastępcy zachowują się trochę mniej przyjaźnie. Zasypują was gradem pocisków, które nie oszczędzają żadnej z głów znajdujących się w pobliżu. No i tyle, bitwa skończona...

Ogoński biega po miasteczku w poszukiwaniu przyjaciół, załatwiając po drodze wszystkich napotkanych mieszkańców. Nieustannie pragnie uwagi i czułości, więc zostawia za sobą Eurekę-Zdrój i piętrzące się na jej ulicach sterty trupów. Chce znaleźć kolejnych ludzi... To była bohaterska i brutalna bitwa, **ale niestety ją przegraliście!**

32. Zbrodnia nie popłaca

Wasza ferajna otacza Dusię i przytrzymuje ją w miejscu, a nowy szeryf bez opamiętania wali w zawiasy, na których trzyma się jej facjata. Jeszcze kilka solidnych ciosów i kwadratowa gęba w końcu się odrywa. Spada ciężko na ziemię, a razem z nią wylatuje ze środka obrzydliwa masa bebeczków, monet i dokumentów. Hura! Udało się uratować miasto przed śmiercią i podatkami!

Pod czujnym okiem nowego szeryfa zaczyna się okres rozkwitu Eureki-Zdroju. Umowa od tej pory jest przechowywana w gablocie ustawionej niedaleko głównego placu, wykonanej z pustego korpusu Dusi Grosz. To było naprawdę trudne zadanie, ale wykazaliście się odwagą i uratowaliście sytuację. **Gratulacje! Wygraliście!**

33. Definitywna destrukcja deszczochronu

Zakrwawiony i posiniaczony Parasollo unosi się nisko nad waszymi głowami. Nowy szeryf chwyta go za nogę i z całej siły wali nim o ziemię, a pozostali członkowie ekipy spuszczają mu bezlitosne manto. Wydaje się, że z każdym ciosem chmury coraz bardziej się rozpraszają. Ukrywający się w pobliżu mieszkańcy wyłazą ze swoich nor, by przyrzec się wspaniałej tęczy rozpiętej nad waszą ferajną, która zajmuje się deptaniem czegoś, co przypomina już tylko stary, połamany parasol. Wspaniały dzień! Uratowaliście Eurekę-Zdrój przed potopem! Miejmy nadzieję, że nowemu szeryfowi słońce będzie świecić jeszcze przez wiele lat. **Gratulacje! Wygraliście!**

34. Rodzinka w komplecie

Lepkie bliźniaki stają nad Kórlem oraz Kórlową, a na ich twarzach pojawiają się paskudne uśmiechy. Nigdy dotąd nie widzieliście, żeby byli tak wkurzeni. Uznajecie, że to oni powinni dokończyć robotę. Czując nienawiść bijącą od bliźniaków, Kórlowa uśmiecha się nerwowo i mówi: – Słuchajcie, moje drogie dzieciaczki, przecież wiecie, że rodzice was bardzo ko... – **RACH-CIACH!** Kórlowej nie udaje się skończyć zdania, bo bliźniaki podnoszą z ziemi pałasz Kórla i przepoławiają podwójnego zbira. Inni mieszkańcy przyglądają się z przerażeniem, jak jedno z rodzeństwa nadal wymierza trupowi ciosy, a drugie przeszukuje kieszenie płaszcza. Kto by przypuszczał, że w tych butach są ukryte ręce? I czy w Lepkich bliźniakach właśnie obudziło się zło, czy zawsze lubiły przemoc?

Cóż, nieprzyjemny widok, ale śmierć Kórla oraz Kórlowej oznacza zwycięstwo Eureki-Zdroju! Żaden zbir nie odważy się postawić nogi w tym mieście, skoro pilnuje go taka ekipa jak wy. **Gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście alternatywny startowy szpej Lepkich bliźniaków! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Krwawego klejnotu i Zmiany zawodnika. Wybierając w kolejnych rozgrywkach Lepkich bliźniaków jako swojego mieszkańca, możecie skorzystać z tego szpeju zamiast ich standardowego startowego szpeju.

35. Koniec legendy

Wasza ferajna otacza Rasię, odcinając jej wszystkie drogi ucieczki. Leży teraz na ziemi pokonana i pozbawiona sił. Mieszkańcy na przemian wrywają dłonie z jej ciała, aż w końcu zostaje z niego jedynie nieruchoma kupka piór. Nowy szeryf kopie nieszczęsne truchło Rasi, które wlatuje prosto do studni życzeń. Precyzyjne trafienie! Obywatele wyglądają ostrożnie ze swoich kryjówek i przypatrują się temu z przerażeniem, ale i z podziwem. Imponuje im wasza odwaga. Mając takich obrońców, mieszkańcy Eureki-Zdroju mogą bez obaw myśleć o przyszłości. **Przymijcie gratulacje! Wygraliście!**

36. Nabici w butelkę

Pepin bez problemu unieszkodliwia całą waszą ferajnę. Potem rozpuszcza ciała za pomocą żrącego mleka i szybko wlewa płyn z powrotem do butelek. Przecież nic nie może się zmarnować! Przez kilka dni Pepin krąży po ulicach Eureki-Zdroju i odwiedza kolejne domy, oferując swoje obrzydliwe produkty. O dziwo, towar schodzi całkiem nieźle! Oczywiście nikt nie kupuje mleka po raz drugi, bo już po pierwszej butelce również schodzi, tyle że z tego świata. W ciągu paru dni Eureka-Zdrój zmienia się w wymarłe miasteczko pełne lepkiego szlamu. Nie da się ukryć, zostaliście całkowicie pokonani przez pana Mleczkę, sprzedawcę białkowych ekstraktów. To była bohaterska i brutalna bitwa, **ale niestety ją przegraliście!**



Wykonane specjalne zadania



☐ Pepin Mleczko

Tajny składnik
Urokliwy poradnik

☐ Bundyci

Śliniak
Złoty widelec

☐ Stach Wróblewski

Sztandar jedności
Kartofelki

☐ Parasollo

Ryba na patyku
Dhuugi węgorz

☐ Wiktoria Heca

Rdzawa odznaka
Upiorny worek

☐ Kacper Kopidół

Niechętny duch
Przekłeta różdżka

☐ Kórl oraz Kórlowa

Zmiana zawodnika
Krwawy klejnot

☐ Zastępca Ogoński

Krwawa odznaka
Bejsbol

☐ Oficer Śpik

Trzeszczący gorset
Wirująca tyczka

☐ Rasia

Notatki maniaka
Nakazująca ręka

☐ Dusia Grosz

Przycisk paniki
Czeki darczyńcy

☐ Nowak

Spytne przebranie
Smutny zbiór

ZAPISKI ŚMIAŁYCH

„Lepiej pamiętam, jeśli sobie zapiszę”

Chcesz zapamiętać kluczowe elementy strategii przeciwko pewnemu zbirowi? A może chcesz wspominać czasy, gdy uratowałeś Eurekę-Zdrój przed zniszczeniem? Zapisz na tych stronach, co tylko chcesz!

A faint, stylized illustration in the background of the page. It features a witch's hat with a band, a broomstick, a cauldron filled with bees and labeled 'PSZCZOŁY', and a book or scroll labeled 'STRASZNE PLANY'. The illustration is rendered in a simple, sketchy style with light gray lines.







FAQ I PRZYPOMNIENIA

„To jest naprawdę tak proste!”

Ogólne FAQ

Czy jeśli pomiędzy moim mieszkańcem a zbiorem znajduje się przeszkoda, to nadal jestem uważany za „najbliższego mieszkańca” na potrzeby wyznaczania celu?

Najbliższym mieszkańcem jest ten, do którego zbier może dotrzeć, używając najmniejszej liczby punktów ruchu. Jeśli zbier ze względu na przeszkodę blokującą drogę musiałby zużyć więcej punktów ruchu na dotarcie do ciebie niż do innego mieszkańca, nie będziesz uznawany za najbliższego mieszkańca.

W jakiej kolejności rozpatrywane są zdolności i efekty akcji?

Akcje i zdolności są reakcyjne; jeśli masz zdolność, która jest uruchamiana przez ruch zbira, celowanie itp., ta zdolność rozpatrywana jest natychmiast. Na przykład, jeśli zbier miałby otrzymać OBR, ponieważ **obrał mieszkańca za cel**, otrzymuje te OBR, zanim zostanie rozpatrzona pozostała część akcji.

Czy mogę obrać za cel samego siebie jako „sąsiadującego” mieszkańca?

Nie. Nie sąsiadujesz sam ze sobą, zatem nie możesz obrać samego siebie za cel zdolności wymagających sąsiadującego mieszkańca.

Co mam zrobić z kartami z talii handlarki odkrytymi podczas poszukiwań konkretnego typu karty?

Odtóż wszystkie odkryte karty na spód talii handlarki. Jeśli uda ci się przejść przez całą talię handlarki, przetasuj talię.

W jakiej kolejności rozpatrywane są wyczyny na końcu walki?
Kto pierwszy, ten lepszy!

Co się dzieje, gdy podczas walki na początku albo na końcu tury zachodzi wiele efektów?

Wybierasz kolejność, w jakiej są rozpatrywane.

Iloma kośćmi rzucam?

W każdym rzucie jest używana pojedyncza k10. Dotyczy to zarówno wydarzeń, atakowania, jak i akcji zbira.

Co się stanie, jeśli trafię krytycznie zbira, a OBR z ataku przekroczy punkt zwrotny?

OBR z ataku są zadawane *jednocześnie* z premią z trafienia krytycznego, zatem punkt zwrotny należy rozpatrzyć po rozpatrzeniu premii z krytyka.

Dlaczego niektóre karty szpeju zbira mają na sobie symbol ★?

Szpej zbira oznaczony symbolem ★ może być zdobyty podczas walki przy szczególnie silnym trafieniu krytycznym.

Jak wyznaczam odległość dla broni zasięgowych, wyznaczania celu itp.?

WSZYSTKIE odległości mierzone są w ten sam sposób co ruch: polami sąsiadującymi bokami, nie po skosie.

Jeśli cel został znokautowany, czy nadal rozpatruje się następstwo akcji?

Tak. Jeśli cel otrzymał OBR albo karta akcji stwierdza, że aktywuje następstwo w inny sposób, należy rozpatrzyć następstwo.

O szpeju



Żeliwny kociotek

Jeśli akcja zbira, zdolność mieszkańca albo inny efekt wymaga od ciebie obniżenia statystyki, nie możesz wybrać do jej obniżenia swojego RUCH (póki masz założony Żeliwny kociotek).



Czapka z syreną

Jeśli istnieje kilka aktywnych efektów „prowokacji”, zastosowany zostanie tylko ten ostatnio aktywowany efekt. Np. jeśli jeden mieszkaniec aktywuje Czapkę z syreną, a następnie Kowalski użyje swojego efektu prowokacji, to ten drugi efekt będzie miał pierwszeństwo.



Różdżka chromego

Musisz być w stanie obniżyć swój RUCH o 2, aby móc aktywować Różdżkę chromego.



Szpilki

Musisz być w stanie obniżyć swój RUCH o 1, aby móc aktywować Szpilki.



Bulwiasty nos

Jeśli wyczerpiesz talię handlarki i nie znajdziesz żadnej spożywki, nic nie dostajesz.



Opaska do spania

Musisz być w stanie obniżyć swoją PRC o 1, aby móc aktywować Opaskę do spania.



Ukulele barda

Ukulele barda ma 2 zdolności, ale w turze możesz aktywować tylko 1 z nich.



Wodoodporne buty

Polami wody są wszystkie pola Mętnej fasy niezawierające mostu.



Rybia czapka

„Powódź” to kafelek terenu z rozszerzenia „Paskudni sąsiedzi”.

O zbirach



Pepin Mleczko

- **Tereny:** Bzyczący ul, Drewniany płot, Mętna fosa, Stary kaszlak, Studnia życzeń, Chwiejna farma, Potrzask



Bundy

- **Tereny:** Chata znachora, Mętna fosa, Grządka warzyw, Drewniany płot, Porzucony piknik, Chwiejna farma, Paskudny wychodek
- Jeśli na planszy jest już 6 Bundytów, nie można dodać kolejnych.



Stach Wróblewski

- **Tereny:** Drewniany płot, Wielka beczka, Cichociemny stóg, Chwiejna farma, Głęboki rów, Wyrośła kukurydza, Paskudny wychodek
- W finałowej walce Wróblewskiego musisz spalić WSZYSTKIE kafelki terenu, nie tylko Pole pszenicy.



Parasol

- **Tereny:** Miejski staw, Porzucony piknik, Mętna fosa, Bzyczący ul, Dynamit i zapalnik, Studnia życzeń, Wielka beczka
- W finałowej walce Parasolla Porywająca fala kończy swój ruch, gdy tylko pokryje najbliższego mieszkańca.
- W finałowej walce Parasolla Porywająca fala może się poruszać przez wszystkie scenerie (a nie tylko Miejski staw i Mętna fosę).



Weronika Heca

- **Tereny:** Gęsty las, Szopa na narzędzia, Paskudny wychodek, Wielka beczka, Dynamit i zapalnik, Chata znachora, Potrzask
- Akcje Weroniki często wymagają zagrania następnej karty akcji. Może to doprowadzić do konieczności rozegrania wielu kart podczas jednego punktu zwrotnego lub tury. Jeśli tak się stanie, po prostu rozegraj akcje w kolejności odkrycia kart.
- W finałowej walce Weroniki monety mogą być zapłacone przez dowolnych mieszkańców – niekoniecznie równo po 12 od każdego.



Kacper Kopidół

- **Tereny:** Miejski staw, Porzucony piknik, Głęboki rów, Szopa na narzędzia, Cichociemny stóg, Chwiejna farma, Bzyczący ul
- W finałowej walce Kopidół, jeśli na planszy jest już 5 Znaków rytuału, nie można dodać kolejnych. Aktywacja Noża i wiadra nie umieści kolejnego Znak rytuału.



Kórl oraz Kórlowa

- **Tereny:** Porzucony piknik, Gęsty las, Potrzask, Studnia życzeń, Chata znachora, Szopa na narzędzia, Grzybowa polanka
- Jeśli akcja wymaga, abyś wybrał kartę szpeju do odrzucenia lub zniszczenia, nie możesz wybrać karty, która wyraźnie stwierdza, że nie może być odrzucona lub zniszczona.



Zastępca Ogoński

- **Tereny:** Grzybowa polanka, Drewniany płot, Cichociemny stóg, Studnia życzeń, Porzucony piknik, Grządka warzyw, Wyrośła kukurydza



Oficer Śpik

- **Tereny:** Gęsty las, Studnia życzeń, Stary kaszlak, Chwiejna farma, Grządka warzyw, Wyrośła kukurydza, Miejski staw
- Symbol  na karcie Śpika oznacza, że na końcu akcji zasypia. To, czy Śpik śpi, czy nie, często wpływa na jego zdolność zbira.
- W finałowej walce Śpika wybór „żony” Śpika jest ograniczony do zbirów z podstawowego pudełka gry.



Rąsia

- **Tereny:** Wielka beczka, Cichociemny stóg, Drewniany płot, Dynamit i zapalnik, Chwiejna farma, Bzyczący ul, Gęsty las
- Karty akcji „1000 dziabnięć”, „1000 klepięć” oraz „1000 schwytań” są po zagraniu wtasowywane do talii akcji.



Dusia Grosz

- **Tereny:** Studnia życzeń, Chata znachora, Głęboki rów, Paskudny wychodek, Grządka warzyw, Chwiejna farma, Porzucony piknik



Nowak

- **Tereny:** Miejski staw, Studnia życzeń, Wyrośła kukurydza, Stary kaszlak, Chwiejna farma, Grządka warzyw, Gęsty las
- W finałowej walce Nowaka wybór talii akcji na potrzeby zdolności „Szerzenie kultury” jest ograniczony do zbirów z podstawowego pudełka gry.
- Symbol  na karcie Nowaka oznacza, że robi on zdjęcie. Nie ma to efektu samo w sobie, ale może wywołać efekty niektórych zdolności lub innych akcji zbira.



Polegli przy przygotowaniu edycji polskiej

WARIANTY ROZGRYWKI

„Tak samo... ale inaczej!”

Tryb 3-rundowy

Chociaż z założenia rozgrywka w „Wielką drakę w małym mieście” trwa 4 rundy, zachęcamy do wypróbowania szybszego, bardziej skondensowanego wariantu 3-rundowego.

W tym trybie zasady i przygotowanie pozostają bez zmian, z wyjątkiem:

- Umieść żeton trybu 3-rundowego na pierwszym polu mapy miasta. Nie umieszczaj tam żetonu zbira.
- Gra rozpoczyna się od drugiej fazy miasta. Pierwsza faza miasta oraz faza walki (poziom bęcwała) są pomijane.
- Gracze rozpoczynają grę z 15 monetami zamiast 10.



Tryb solo

Chcesz wywołać drakę samemu? Chociaż nie jest to sugerowany sposób na zwiedzanie Eureka-Zdroju, i na to znajdzie się rozwiązanie.

W trybie solo wszystkie zasady pozostają bez zmian, z wyjątkiem:

- Wybierz 3 mieszkańców, którymi będziesz grał.
- Usuń z talii wydarzeń wszystkie sekrety.
- Rozpocznij grę z 30 monetami. Monety stanowią własność wszystkich mieszkańców.
- W pierwszej fazie miasta dobierz 6 kart wyczynów. Możesz je położyć przed sobą odkryte. Te wyczyny są dostępne dla wszystkich mieszkańców. Mieszkaniec dokonujący wyczynu zatrzymuje go (oraz otrzymuje ewentualną premię do statystyk). Na końcu każdej fazy walki możesz odrzucić dowolną liczbę niedokonanych wyczynów. Na początku każdej (oprócz pierwszej) fazy miasta uzupełnij niedokonane wyczyny do 6 kart.
- W fazie miasta możesz kupić szpej dla każdego mieszkańca i dowolnie wymieniać niestartowy szpej pomiędzy mieszkańcami.



Podwojenie stawki (tryb z 2 mieszkańcami)

Więcej mieszkańców, więcej frajdy! W tym 2-osobowym trybie każdy gracz kontroluje po 2 mieszkańców. Zasady i przygotowanie pozostają bez zmian, ale przed rozpoczęciem gry sekrety są usuwane z talii wydarzeń.



Wszyscy za jednego, jeden za wszystkich (tryb handlowy)

Z naszymi połączonymi zapasami łupów wszystko jest możliwe!

Gracze w fazie miasta mogą dowolnie wymieniać się pomiędzy sobą niestartowym szpejem. Pozostałe zasady i przygotowanie pozostają bez zmian. Uwaga: To obniży poziom trudności gry.



**STWORZONE Z MIŁOŚCIĄ
PRZEZ PANIC ROLL.**

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt: info@luckyduckgames.com

Szybkie wyszukiwanie

✱: Patrz trafienie krytyczne. Uznawane za rzut „10”.

Akcje zbira: Akcje zbira są wyznaczone przez karty z jego talii akcji. W swojej turze zbira rozgrywa 1 kartę (akcję) ze swojej talii. Str. 15

Ataki zasięgowe (akcje zbira): Ataki zasięgowe wykonywane przez zbira nie są blokowane przez przeszkody. Str. 15

Atakowanie: Każdą bronią możesz zaatakować raz na turę, chyba że stwierdzono inaczej. Opłać koszt MOC broni, rzuć na precyzję i dodaj do rzutu swój modyfikator PRC. Jeśli wynik jest równy albo większy od wymaganej PRC broni, trafiasz. Str. 18–19

Bronie: Każdy szpej znajdujący się w rękach jest uznawany za broń. Nie wszystkie bronie mogą zadawać OBR. Str. 8

Cel: Wyznacza, w kogo w tej akcji będzie celował zbira. Str. 15

Epilogi: Opisy końca waszej podróży. Str. 22

Ferajna: Oznacza grupę wszystkich mieszkańców.

Finałowa walka: Walka z ostatnim zbiorem. Szczegóły finałowej walki znajdują się na rewersie planszy zbira. Str. 21

Kiks: Kiks zachodzi, gdy mieszkaniec wyrzuci podczas ataku na zbira naturalne 1. Taki wynik oznacza automatyczne nietrafienie niezależnie od wymagań PRC broni. Str. 18

Krajobraz: To na nim walczysz ze zbiorem. Przygotowanie krajobrazu opisane jest na rewersie planszy zbira. Str. 13

Liczniki: Niektóre szpeje przy aktywacji zdolności korzystają z liczników. Liczniki umieszczone na szpeju nie są usuwane pomiędzy rundami ani przy zdjęciu szpeju. Str. 18

Mapa miasta: Pokazana w lewym dolnym rogu planszy głównej. Wskazuje zbiory atakujące Eurekę-Zdrój. Poziom zbira pokazany pod jego żetonem określa zdolność zbira na tę walkę. Str. 11

Miejsca na szpej: Znajdują się na krawędziach planszy mieszkańca. Dostępnych jest 6 miejsc: 2 ręce, głowa, tułów, nogi oraz dodatek. Str. 7

Mieszkaniec: To ty! Str. 7

MOC: Moc działania. Wykorzystywana do atakowania, aktywacji zdolności i interakcji z terenem. Str. 7

Obniżanie statystyk: Jeśli zbira lub wydarzenie wymusi na tobie obniżenie którejś ze statystyk, po prostu przesun swój licznik tej statystyki w dół. Obniżenia statystyk są usuwane na końcu każdej walki. Str. 20

OBR: Obrażenia. Zadawanie i otrzymywanie OBR obniża PZ.

Obracanie zbira: Zbira w trakcie ruchu obraca się w stronę swego celu albo docelowego pola. Obrót nie kosztuje RUCH. Str. 15

Odrzucanie szpeju: Jeśli szpej został odrzucony, przepada na zawsze! Zostaje odebrany mieszkańcowi i zwrócony do pudełka. Str. 8

Poboczny zbira: Niektóre finałowe walki wymagają dodania na planszę pobocznego zbira. Poboczne zbiory mogą być obierane za cel zdolności i efektów tak samo jak zbiory.

Poruszanie zbira: Każdy punkt RUCH pozwala zbiorowi na poruszenie się o 1 sąsiadujący zestaw pól. Zbira nie może poruszać się po skosie. Kiedy zbira się porusza, obraca się w stronę celu i stara się do niego dotrzeć najkrótszą możliwą drogą. Str. 15

Postaci: Oznacza zarówno mieszkańców, jak i zbiorów.

PRC: Precyzja. Wyznacza twoje szanse na trafienie zbira. Str. 7

Przeszkody: Teren, przez który nie można przejść. Musisz sąsiadować z przeszkodą, aby wejść z nią w interakcję, a czasem musisz wręcz znajdować się na konkretnym polu. Str. 13

Przywracanie statystyk: Jeśli akcja, wydarzenie lub teren sprawi, że twoje statystyki ulegną zmianie, na końcu fazy walki przywróć je do startowego poziomu. Powinny pozostać jedynie zmiany wynikające z premii szpeju. Str. 20

Punkt zwrotny: Oznaczony  na torze PZ zbira. Osiągnięcie go natychmiast kończy turę mieszkańca i rozpoczyna akcję zbira. Str. 20

Puste pole: Dowolne pole niezawierające niczego (terenu, zbiorów, mieszkańców itp.).

PZ: Punkty zdrowia. Kiedy PZ mieszkańca spadną do 0, mieszkaniec jest znokautowany. Str. 7, 14

RUCH: Punkty ruchu. Każdy punkt RUCH pozwala mieszkańcowi na poruszenie się o 1 sąsiadujące pole. Nie możesz poruszać się po skosie. Str. 7

Sceneria: Teren, przez który można przejść. Trzeba się z nim znajdować, aby wejść z nim w interakcję. Str. 13

Sprzedawanie: Mieszkańcy otrzymują połowę wartości sprzedawanego szpeju (zaokrągloną w dół). Str. 11

Startowy szpej: Początkowy szpej mieszkańca. Wymieniony u dołu planszy mieszkańca. Karty z szarą ramką. Str. 8

Szpej handlarki: Szpej sprzedawany przez handlarkę. Karty z niebieską ramką. Str. 8

Szpej zbira: Szpej będący nagrodą za pokonanie zbira. Str. 8

Sąsiadujący: Dowolna postać na polu obok dzielącej bok (a nie tylko róg) jest uznawana za sąsiadującą. Twoje zdolności obierające za cel sąsiadującego mieszkańca nie mogą celować w ciebie.

Słabości: Zazwyczaj mogą być aktywowane poprzez konkretne akcje zbira; często ułatwiają pokonanie zbira. Str. 14

Teren: Obiekty rozproszone po krajobrazie, które mogą pomóc albo przeszkodzić mieszkańcom. Można je podzielić na scenerie i przeszkody. Mieszkaniec może wchodzić w interakcję z każdym kafelkiem terenu raz na turę. Str. 13

Trafienie krytyczne: Jeśli przy ataku na zbira rzucisz na kości , trafiasz krytycznie. Natychmiast rzuć ponownie, porównaj wynik z tabelką krytyka i rozpatrz premię. Str. 20

Umieść: Kiedy postać jest „umieszczana”, a nie poruszana, odległość nie ma znaczenia. Str. 15

Unikalny szpej: Szpej, który można zdobyć tylko w specjalnych okolicznościach. Karty z żółtą ramką. Str. 8

Usunięty z planszy: Jeśli mieszkaniec jest usunięty z planszy, nie może zostać obrany za cel i nie może aktywować szpeju ani zdolności. Usunięte z planszy zbiory nie mogą być obierane za cel i nie mogą otrzymywać OBR. Str. 20

Wyczyny: Szczególne osiągnięcia, których dokonanie przynosi mieszkańcom nagrodę. Nie są odkrywane, dopóki nie zostaną dokonane. Str. 10

Wydarzenia: Spotkania, które przydarzą się mieszkańcom w trakcie pobytu w mieście. Str. 11

Zachowywanie szpeju: Każdy zdjęty szpej jest zachowywany i trafia do schowka mieszkańca. Schowek nie ma limitu kart. Str. 8

Zbiory: Parszywcy atakujący Eurekę-Zdrój! Str. 14

Zderzenie: Jeśli zbira miałby zderzyć się z mieszkańcem, mieszkaniec jest odpychany na najbliższe sąsiadujące pole. Str. 15

Zdolności szpeju: Mogą być aktywowane poprzez opłacenie podanego kosztu (zazwyczaj MOC, czasami monety, obniżenie statystyk itp.). Każdy szpej może być aktywowany raz na turę, chyba że wskazano inaczej. Str. 18

Zdolności zbira: Wymienione po prawej stronie awersu planszy zbira. Każdy zbira ma różne zdolności, zależne od momentu, w jakim napotkaliście go na mapie miasta. Str. 14

Zmiana szpeju: Mieszkaniec może w swojej turze zmienić szpej w jednym miejscu (lub obu rękach) za 2 MOC. Str. 18

Zniszczenie szpeju: patrz odrzucenie szpeju.

Znokautowanie: Kiedy twoje PZ spadną do 0, zostajesz znokautowany. Usuń swojego mieszkańca z planszy. Str. 20

KRYTYK

Przy trafieniu krytycznym zbira rzuci ponownie i rozpatrz:

➤ **1** ➤

Twój atak doprowadza zbira do wściekłości! Twoja tura kończy się natychmiast po ataku i zbir wykonuje akcję.

➤ **2-3** ➤

Twoje uderzenie dezorientuje zbira – łatwiej przewidzieć jego ruchy. Odkryj następną akcję zbira.

➤ **4-5** ➤

Następujesz zbirowi na „odcisk”! Obniż RUCH zbira o 1.

➤ **6-7** ➤

Ten piękny cios nieźle cię nakręcił! Podwyższ swój RUCH, MOC albo PRC o 1 na tę walkę.

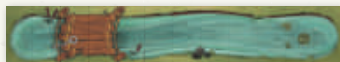
➤ **8** ➤

Doskonałe uderzenie! Twój atak zadaje +1 OBR.

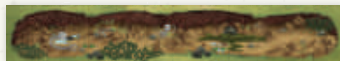
➤ **9+** ➤

Posłałeś zbira w powietrze! Otrzymujesz kartę szpeju zbira oznaczoną symbolem ★. Możesz ją natychmiast założyć. Jeśli ta karta została już wcześniej zdobyta, zamiast tego atak zadaje +1 OBR.

Przewodnik po terenach



Mętna fosa



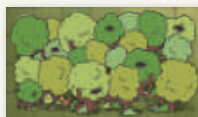
Głęboki rów



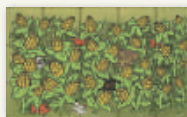
Miejski staw



Chwiejna farma



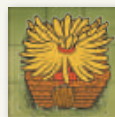
Gęsty las



Wyrośnięta kukurydza



Grządka warzyw



Chata znachora



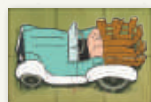
Drewniany płot



Cichociemny stóg



Porzucony piknik



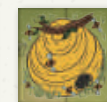
Stary kaszlak



Szopa na narzędzia



Studnia życzeń



Bzyczący ul



Paskudny wychodek



Grzybowa polanka



Wielka beczka



Potrząsk



Dynamit i zapalnik

Szybki przegląd rozgrywki

1

Każdy gracz wybiera mieszkańca, otrzymuje startowy szpej oraz 10 monet i umieszcza swój żeton na torze kupowania/klepania.

2

Faza miasta

Odwróć planszę faz na stronę fazy miasta.

Każdy mieszkaniec **dobiera tyle kart wyczynów, by mieć 3 niedokonane**. W pierwszej fazie miasta dobierz 3.

Każdy mieszkaniec otrzymuje i rozpatruje **wydarzenie**.

Zakupy u handlarki.

Założ swój szpej i przejdź do fazy walki.

3

Faza walki

Odwróć planszę faz na stronę fazy walki.

Odkryj żeton następnego zbira na mapie miasta. Umieść jego żeton na gorze kolejności klepania.

Umieść planszę i talię akcji zbira na planszy faz. Zaznacz jego PZ i RUCH.

Skorzystaj z rewersu planszy zbira, aby przygotować kafelki i karty terenu. Gracze umieszczają siebie i zbira na krajobrazie.

Walka rozpoczyna się **turą zbira**.

4

Po pokonaniu zbira

Mieszkańcy mogą odrzucić dowolne niedokonane wyczyny.

Każdy mieszkaniec otrzymuje **6 monet**.

Mieszkaniec, który dokonał najwięcej wyczynów w tej rundzie, otrzymuje 1 kartę **szpeju zbira**. W przypadku remisu: rzuć, wyższy wynik zdobywa szpej.

Przywróć statystyki mieszkańców. Powinny pozostać jedynie zmiany wynikające z premii szpeju.

Zmień kolejność kupowania/klepania.

Przejdź do fazy miasta.