

TOOTHEAD®

INSTRUKCJA



v1.0

Copyright © 2025 LUDOJADY sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.



ZAPROŚ ZNAJOMYCH NA PRZYJACIELSKĄ WYŻERKĘ!

Witaj w świecie, w którym wszyscy chcą cię zjeść! Żeby przetrwać, musisz odpierać ataki innych graczy oraz na nich polować, by nie dopadł cię głód. Podczas rozgrywki wcielasz się w jednego z **TOOTHEADÓW** – mieszkańców zaśmieconej wyspy, gdzie odpady ludzkiej cywilizacji podsycają zjadłą egzystencję.

CO TO ZA GRA?

TOOTHEAD uczy asertywności i sztuki przetrwania w konkurencyjnym środowisku. To prosta i zabawna **gra karciano-kościanno-planszowa** z dużą dawką interakcji między graczami. Została zaprojektowana zarówno dla młodszych, jak i starszych graczy, oferując świetną rozrywkę podczas rodzinnych spotkań i imprez z przyjaciółmi. To również doskonała gra turniejowa.

CEL GRY

Zjadać innych i samemu nie dać się zjeść. Skombinuj lepszą broń, wyprowadzaj celne ciosy i nękaj współgraczy niecnymi zagrywkami. A gdy wszyscy ostrzą sobie na ciebie zęby, zagrywaj karty specjalne lub licz na łaskawą wyspę. Jednym słowem rób wszystko, by przetrwać. Gra kończy się zwycięstwem gracza, który jako jedyny zostanie przy stole.

Smacznego!



TRYB DRUŻYNOWY

TOOTHEAD oferuje rozgrywkę zarówno w trybie indywidualnym, jak i drużynowym. Zasady gry pozostają niezmiennie w obu wariantach – różni się jedynie kolejność wybierania doków i warunek zwycięstwa.

Do trybu drużynowego polecamy dodatek **GLUTTON INVASION**, ponieważ wzmacnia działania kooperacyjne.



WYBÓR DOKÓW W TRYBIE DRUŻYNOWYM

Każdy gracz rzuca kością K12. Gracz z najwyższym wynikiem otrzymuje znacznik inicjatywy i jako pierwszy wybiera dok swojego Tootheada. Następnie dok wybiera gracz, który uzyskał drugi najwyższy wynik, i tak dalej, aż wszyscy gracze dokonają wyboru. W przypadku remisu gracze z identycznymi wynikami wykonują dodatkowe rzuty, aż do rozstrzygnięcia.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA W TRYBIE DRUŻYNOWYM

Gracze dzielą się na zespoły, które rywalizują do chwili, gdy w grze pozostanie jedna zwycięska drużyna. Zaleca się, by każda drużyna miała równą liczbę graczy, choć nie jest to bezwzględny wymóg.

KOMPONENTY



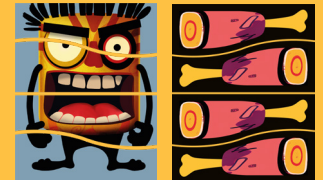
1 PLANSZA



1 PIONEK



8 DOKÓW



32 KOŃCZYNY



48 KART ZAGRYWEK



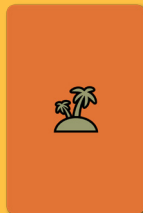
48 KART CIOSÓW



24 KARTY BRONI



21 KART SPECJALNYCH



24 KARTY WYSPI



6 PÓŁ WALKI



1 ZNACZNIK INICJATYWY



4 KOŚCI K6



4 KOŚCI K8



4 KOŚCI K10



4 KOŚCI K12



1 KOŚĆ WYSPI

PRZYGOTOWANIE GRY

Rozłóż planszę w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Będzie ona stanowić główny obszar gry.

USTAW PIONEK NA FAZIE JEDZENIA.

Pionek pozwala śledzić poszczególne fazy gry. Za jego przesuwanie odpowiada gracz, który posiada znacznik inicjatywy w danej rundzie.

POŁÓŻ 6 PÓL WALKI NA KÓŁKU Z PIĘŚCIĄ.

Pola walki to dwustronne żetony, które będą wykorzystywane podczas walki.

POŁÓŻ KOŚĆ WYSPIY NA POLU Z IKONĄ KOŚCI WYSPIY, A POZOSTAŁE KOŚCI GRY POŁÓŻ W MIEJSCU DOSTĘPNYM DLA WSZYSTKICH GRACZY.

POTASUJ WSZYSTKIE ŻÓLTE KARTY „TOOTHEAD” I UŁÓŻ JE ZAKRYTE NA WYZNACZONYM MIEJSCU. TWORZĄ ONE TZW. OGNISKO (STOS DOBIERANIA KART).

PRZETASUJ KARTY WYSPIY I POŁÓŻ JE ZAKRYTE NA WYZNACZONYM MIEJSCU.



Po rozłożeniu gry, każdy gracz rzuca kością K12 . Gracz z najwyższym wynikiem otrzymuje **ZNACZNIK INICJATYWY** i jako pierwszy wybiera **DOK** swojego Tootheada, który kładzie przed sobą. Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, swój dok wybierają pozostali gracze.

W przypadku, gdy najwyższy wynik osiągnęło kilku graczy, wszyscy remisujący gracze wykonują kolejne rzuty, aż do momentu rozstrzygnięcia.

Na koniec należy rozdać wszystkim graczom po 5 **KART Z OGNISKA**, wręczając im kolejno po jednej karcie. Karty te stanowią tzw. **GRACIARNIĘ** (rękę gracza).

Nie ma limitu posiadania kart w graciarni.



Plansza jest dwustronna, choć zasady gry po obu stronach pozostają takie same. Strona z wulkanem wskazuje, że rozgrywka obejmuje dodatkowe doki postaci oraz karty z dodatku HEROES.

DOK

Dok to postać gracza oraz miejsce do zagrywania kart. Każdy dok charakteryzuje się unikalną nazwą i sprytem.



MIĘSO

Miejsce na mięso zdobyte w trakcie rozgrywki.



SPRYT

Unikalna zdolność przysługująca graczowi z racji wybrania danego doku.

BRONŃ

Miejsce na kartę broni.

W doku można mieć tylko jedną kartę broni.



NAZWA DOKU

LIDER



Dolicz 1 do kości Toothheada.



TOOTHEAD®

MEGAZAGRYWKĄ

Miejsce na zagrywanie megazagrywek.

Na dok można zagrać dowolną ilość megazagrywek.



KOŚĆ TOOTHEADA

Każdy gracz dysponuje jedną kością Toothheada, a jej rodzaj zależy od ilości posiadanych kończyn.

KOŃCZYNY

To wskaźnik życia Toothheada. Na początku gry, każdy gracz uzupełnia swój dok 4 kończynami (mięsem do dotu).

SZCZEGÓŁY GRY

Gra toczy się w rundach. Jedna runda to pełne okrążenie planszy, które składa się z 4 faz. Każdą fazę rozpoczyna gracz posiadający znacznik inicjatywy, a kolejność pozostałych graczy ustalana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Cykl powtarza się, aż w grze pozostanie tylko jeden gracz.

Gracz posiadający znacznik inicjatywy na początku swojej tury przesuwają pionek na kolejną fazę.

1 RUNDA = 4 fazy

1 FAZA = 1 tura każdego gracza

1 TURA = Wszystkie opcje ruchu gracza w danej fazie

FAZY

W Fazie Trawienia, Fazie Apetytu i Fazie Głodu gracze mają do dyspozycji opcje ruchu oznaczone ikonami na planszy. Ich wykonanie jest dobrowolne i może odbywać się w dowolnej kolejności. Wyjątkiem jest Faza Jedzenia, w której graczom nie przysługują żadne opcje ruchu, a czynności należy rozpatrywać według narzuconej kolejności: najpierw jedzenie, następnie przekazanie znacznika inicjatywy, a na końcu odrzucenie megazagrywek z doków wszystkich graczy na śmietnik (na stos kart odrzuconych).

Plansza prowadzi przez następujące fazy:



FAZA TRAWIENIA

W tej fazie można wykonać **dwie akcje** oraz skorzystać z **bonusu fazy**, jakim jest możliwość wymiany kart.

Wymiana, podczas której za każde odrzucone 2 karty z graciarni można pobrać 1 kartę z ogniska, może zostać przeprowadzona tylko raz.



FAZA APETYTU

W tej fazie można wykonać **jedną akcję**, przeprowadzić **jeden atak** oraz skorzystać z **bonusu fazy**, jakim jest możliwość zagrania karty wyspy.

Zagranie karty wyspy polega na odkryciu pierwszej karty z talii wyspy i położeniu jej na polu w kształcie zielonego prostokąta.



FAZA GŁODU

W tej fazie można wykonać **jedną akcję**, przeprowadzić **jeden atak** oraz skorzystać z **bonusu fazy**, który jest losowo

wyznaczany dla każdego gracza za pomocą rzutu **KOŚCIĄ WYSPY**. Może to być:



DODATKOWY
ATAK



DODATKOWA
AKCJA



MOŻLIWOŚĆ ZAGRANIA
KARTY WYSPY



BRAK BONUSU



FAZA JEDZENIA

Ta faza służy wyłącznie do zakończenia jednej rundy i rozpoczęcia kolejnej. Gracze nie mają tur ani nie wykonują żadnych opcji ruchu, ale mogą zagrywać **karty specjalne**.

CO ROBIMY W FAZIE JEDZENIA?



1. JEMY: Gracz posiadający znacznik inicjatywy **zbiera kolejno od każdego gracza po jednym kawałku mięsa** (zaczynając od gracza po lewej stronie) i odrzuca je na śmietnik. **Jeśli dany gracz nie posiada mięsa, musi oddać jedną swoją kończynę.** Utrata ostatniej kończyny oznacza wyeliminowanie z rozgrywki.

Gracz ze znacznikiem inicjatywy odrzuca mięso jako ostatni. To istotne, gdy w Fazie Jedzenia żaden gracz nie ma mięsa, a na doku ma tylko jedną kończynę. W takim przypadku gracz dzierżący znacznik inicjatywy wygrywa rozgrywkę.



2. PRZEKAZUJEMY INICJATYWĘ:

Gracz posiadający znacznik inicjatywy przekazuje go graczowi po lewej stronie.

Jeśli gracz ze znacznikiem inicjatywy odpadnie podczas rozgrywki, to znacznik inicjatywy od razu przechodzi na gracza po jego lewej stronie.

Gracz dzierżący znacznik inicjatywy nie tylko rozpoczyna rundę, przesuwając pionek po planszy i odrzuca mięso w Fazie Jedzenia jako ostatni, ale również rozstrzyga wszelkie spory między graczami.



3. ODRZUCAMY MEGAZAGRYWKI: Każdy gracz odrzuca na śmietnik wszystkie megaragrywki ze swojego doku.

OPCJE RUCHU



AKCJA

W ramach akcji można wykonać jedną z poniższych czynności:

- zagrać kartę z graciarni,
- pobrać kartę z ogniska i dodać ją do graciarni,
- pobrać kartę z ogniska i zagrać ją bezpośrednio na stół.



ATAK

Zaatakowanie dowolnego gracza.



BONUS FAZY

Dodatkowa opcja ruchu w danej fazie.

MIĘSO

Głównym źródłem mięsa są własne lub cudze kończyny.



Przeobrażenie kończyny w mięso odbywa się poprzez odwrócenie znacznika kończyny rewersem (mięsem) do góry.

JAK ZDOBYĆ MIĘSO?

1. Wygrać walkę z innym graczem i zabrać jego kończynę.
2. Przyjąć okup od atakowanego gracza w postaci mięsa.
3. Skorzystać z kart, np. **GRZYBK** lub **KONSERWA**.



Mięso należy umieścić w lewym górnym rogu doku, aby inni gracze mogli je zobaczyć.

Jeśli gracz posiada zarówno mięso, jak i kartę **KONSERWA**, może wybrać, co chce odrzucić.

JAK ZJADAĆ MIĘSO?

Mięso zjadamy w Fazie Jedzenia, aby móc przystąpić do kolejnej rundy. Akt zjadania polega na odrzuceniu mięsa na śmietnik.

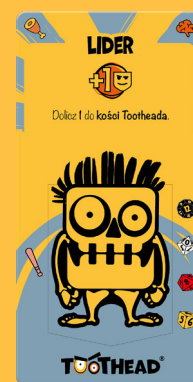
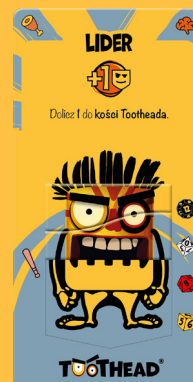


W Fazie Jedzenia należy odrzucić mięso na śmietnik. Jeśli gracz nie ma mięsa, musi zamiast niego odrzucić swoją kończynę.

JAK SIĘ ZJADAĆ?

Kończyny należy **wybierać od dołu**, a utrata ostatniej kończyny skutkuje eliminacją z rozgrywki.

Wszystkie karty z graciarni i doku wyeliminowanego gracza, wraz z jego zdobytym mięsem, należy odrzucić na śmietnik.



MECHANIKA KART

POBÓR KART Z OGNISKA

W RAMACH AKCJI:

Gracz może pobrać jedną kartę z ogniska i dodać ją do swojej graciarni albo od razu zagrać ją na stół (na siebie lub na innego gracza).

W RAMACH EFEKTU KARTY:

Gracz pobiera z ogniska liczbę kart wskazaną na danej karcie. Karty te trafiają wyłącznie do graciarni i nie można zagrać ich bezpośrednio z ogniska na stół.

W RAMACH WALKI:

Zamiast zagrywać kartę ciosu z graciarni na pole walki, gracz może dobrać kartę z ogniska i położyć ją zakrytą na swoim polu walki. Po zakończeniu walki karta ta trafia do graciarni gracza.

Dobieraną w ten sposób kartę można podejrzec i jeśli jest to karta ciosu, zagrać ją odkrytą na dane pole walki, traktując jak kartę ciosu zagrąną z graciarni.

ZAGRANIE KARTY Z GRACIARNI

KARTY ZAGRYWEK

Zagranie kosztuje gracza jedną akcję  i musi odbyć się w jego turze. Karty zagrywek można zagrywać zarówno na siebie, jak i na innych graczy.

KARTY BRONI

Zagranie kosztuje gracza jedną akcję  i musi odbyć się w jego turze. Karty broni można zagrywać wyłącznie na siebie.

KARTY SPECJALNE

Zagranie jest bezkosztowe i może odbyć się w dowolnym momencie gry.

KARTY CIOSÓW

Mogą być zagrywane jedynie podczas walki na swoich aktywnych polach walki.

ODRZUCANIE KART NA ŚMIETNIK

Po zakończeniu działania karty, należy odrzucić ją na śmietnik (stos kart odrzuconych). Karty znajdujące się w śmietniku zasadniczo nie biorą już udziału w rozgrywce i wracają do gry dopiero wtedy, gdy skończą się karty z ogniska (stosie dobierania kart).

Jeżeli gracz nie posiada w swojej graciarni wystarczającej liczby kart, aby spełnić wymagany efekt, odrzucenie wszystkich kart z jego graciarni niweluje efekt wyłącznie dla tego gracza.

ZASILENIE OGNISKA W KARTY

Jeśli zabraknie kart w ognisku, należy przetasować karty ze śmietnika i umieścić je zakryte na wyznaczonym miejscu.

KARTY

W GRZE SĄ CZTERY RODZAJE KART Z OGNISKA I DWA RODZAJE KART WYSPY:



ZAGRYWKI - SPECJALNE - BRONIE - CIOSY



ZDARZENIOWE - PERMANENTNE

KARTY ZAGRYWEK

Karty zagrywek pozwalają na zaawansowane działania, takie jak zwiększanie swojej siły, ochrona przed atakami, prowokowanie ich, a nawet eliminacja innych graczy z rozgrywki. Wyróżniamy dwa rodzaje kart zagrywek:



MINIZAGRYWKI – Rozpatrywane natychmiast po zagraniu, a następnie odrzucane na śmietnik.



MEGAZAGRYWKI – Zagrywane na dok i działające na gracza do końca rundy.

Megazagrywki są odrzucane w Fazie Jedzenia lub po zagraniu karty, która je eliminuje.



MINIZAGRYWKA



MEGAZAGRYWKA



KARTY SPECJALNE

Można zagrywać je podczas **swojej lub cudzej tury**, a ich **zagranie nie kosztuje akcji**. Zagrywamy je na siebie lub innych graczy w **dowolnej ilości i momencie gry** (o ile opis karty nie stanowi inaczej).



Karty specjalne rozpatrywane są natychmiast po zagraniu, a następnie odrzucane na śmietnik. Oznacza to, że nie należy zagrywać ich z wyprzedzeniem, tylko wykorzystywać je w odpowiednio dobranym momencie, aby wywołać efekt opisany na karcie.

Karty specjalne zagrywane podczas walki pozostają na stole do jej zakończenia, a na śmietnik trafiają podczas sprzątania po walce.

Karty specjalne z ujemną wartością służą do zmniejszania puli walki gracza, na którego zostaną zagrane. Można nimi również modyfikować skutek lub siłę efektu karty, obniżając wartość rzutu kością karty.



KARTY CIOSÓW

Można zagrywać je tylko podczas walki na **aktywnych polach walki**. Ciosy zasilają pulę walki lub oddziałują na nią w bardziej finezyjny sposób, np. pozwalają uniknąć siły broni przeciwnika lub wpłynąć na ilość jego aktywnych pól walki.



KARTY BRONI

Broń działa wyłącznie wtedy, gdy jej właściciel bierze udział w walce. Oznacza to, że nie można korzystać z kości broni lub specjalności broni poza własną walką, np. podczas walki innych graczy. Każda broń posiada KOŚĆ i SPECJALNOŚĆ.



KOŚĆ BRONI

To rzut przypisaną kością, której wynik dodajemy do swojej puli walki.

SPECJALNOŚĆ BRONI

To dodatkowy efekt, jaki wywołuje dana broń. Wyraża go ikona na fioletowym polu wraz z opisem działania.

WYMIANA BRONI W DOKU

W doku można mieć tylko jedną broń. Zagraniem nowej karty broni na dok powoduje odrzucenie dotychczasowej karty broni na śmietnik.

KARTY WYSPY

Zagraniem karty wyspy polega na odkryciu pierwszej karty z talii wyspy i położeniu jej na polu w kształcie zielonego prostokąta. Jeśli w talii wyspy zabraknie kart, należy przetasować nieaktywne karty z zielonego prostokąta i umieścić je zakryte na wyznaczonym miejscu.

SĄ 2 RODZAJE KART WYSPY:



ZDARZENIOWE: Działają **jednorazowo** i po rozpatrzeniu przestają oddziaływać na rozgrywkę.



PERMANENTNE: Działają **nieprzerwanie**, do momentu pojawienia się nowej karty wyspy.



KOŚCI

System kościany opiera się na 4 RODZAJACH KOŚCI:



K6



K8



K10



K12

Używanych jako:

**KOŚĆ
TOOTHEADA**

**KOŚĆ
BRONI**

**KOŚĆ
KARTY**

Kości nie mogą osiągnąć wartości ujemnej, co oznacza, że wszelkie modyfikacje mogą obniżać ich wartości tylko do momentu osiągnięcia zera.



KOŚĆ TOOTHEADA

Każdy gracz dysponuje kością Toothheada odpowiadającą liczbie posiadanych kończyn. W pełni zdrowy Toothhead (wszystkie kończyny) dysponuje kością K6, zaś Toothhead na wykończeniu (ostatnia kończyna) rzuca kością K12.

Im mniej kończyn posiada nasz TOOTHEAD, tym staje się bardziej zajadły.



1 KOŃCZYNA



2 KOŃCZYNY



3 KOŃCZYNY



4 KOŃCZYNY

KOŚĆ WYSPY

Służy do wylosowania bonusu w Fazie Głodu.



KOŚĆ BRONI

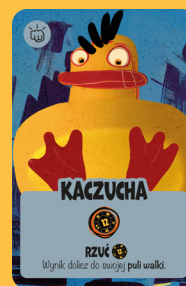
Określa ilość obrażeń zadanych bronią.

Niektóre karty broni posiadają specjalność, która zwiększa ich skuteczność podczas walki w obronie (np. **PATEL尼亚**). Są też takie, które nie mają kości broni w ataku (np. **PODUCHA**, **SKUNKS**).



KOŚĆ KARTY

Określa skutek lub siłę efektu danej karty.



Jeśli wartość rzutu kością zostanie zmieniona przez kartę specjalną na mniej niż 1, karta nie wywoła żadnego efektu.

Jeśli podczas rozstrzygania efektu karty kilku graczy osiągnie remis, wszyscy remisujący gracze wykonują kolejne rzuty, aż do momentu rozstrzygnięcia.

WALKA

Walka to najskuteczniejszy sposób na zdobycie mięsa i uniknięcie konieczności oddania swojej kończyny w Fazie Jedzenia. **W trakcie rundy można zainicjować walkę, korzystając z opcji ruchu ATAK lub sprowokować ją za pomocą kart.**

ATAK

Walkę inicjuje atak, który jest **dobrowolną opcją ruchu**. Oznacza to, że gdy pionek zatrzyma się w fazie umożliwiającej atak, można (ale nie trzeba) podjąć próbę walki w swojej turze.

Nie ma limitu ataków – każdy gracz może wykonać w swojej turze tyle ataków, na ile pozwalają mu opcje ruchu w danej fazie oraz posiadane karty.

PRZEKUPIENIE PRZECIWNIKA

Jeśli zaatakowany gracz nie chce walczyć, **może oddać rywalowi mięso ze swojego doku**, o ile je posiada. W takiej sytuacji atakujący musi przyjąć mięso i zaniechać walki. **Przekupienie przeciwnika jest możliwe wyłącznie na etapie ataku** (przed rozpoczęciem walki).

ZWYCIĘSTWO – PORAŻKA

Pojedynek wygrywa gracz z większą pulą walki. Gracz, który przegra walkę, musi **oddąć kończynę z doku swojej postaci. Nie może to być wcześniej zdobyte mięso**. Warto zatem rozważyć podejmować decyzję o przystąpieniu do walki.

Jeśli gracz ze znacznikiem inicjatywy odpadnie z rozgrywki, przekazuje znacznik inicjatywy graczowi po lewej stronie.

REMIS

Gdy pula walki walczących graczy są równe, dochodzi do **remisu** i żaden z nich nie traci kończyny oraz nie zdobywa mięsa.



PULA WALKI

Każdy z poniższych elementów może wpłynąć na pulę walki.

- **SPRYT Z DOKU**
- **KARTY CIOSÓW**
- **KOŚĆ I SPECJALNOŚĆ BRONI**
- **KOŚĆ TOOTHEADA**
- **KARTY SPECJALNE**
- **KARTY WYSPY**

ETAPY WALKI

KOLEJNOŚĆ

Atakujący inicjuje każdy etap walki (pierwszy zagrywa karty, rzuca kośćmi itd.), ponieważ to on wywołał awanturę.

Walka przebiega w czterech etapach:

1. ATAK
2. POCZĄTEK WALKI
3. PODCZAS WALKI
4. PO WALCE

1. ATAK

Napastnik **ogłasza zamiar wykonania ataku i wskazuje gracza, którego atakuje**. Dla broniącego się gracza jest to moment, w którym może przyjąć walkę lub podjąć próby zniwelowania ataku, korzystając z kart, specjalności broni lub przekupstwa.

Nie ma możliwości wycofania się z walki po jej rozpoczęciu.

2. POCZĄTEK WALKI

W przypadku rozpoczęcia walki atakujący gracz **rozkłada sześć pól walki** (po trzy dla atakującego i broniącego się gracza), które powinny być ułożone równolegle do siebie. Jest to także moment, w którym można rozliczyć specjalności broni oraz megazagrywki związane z tym etapem walki.

OBROŃCA



ATAKUJĄCY



3. PODCZAS WALKI

Podczas walki gracze zagrywają **karty ciosów** oraz wykonują **rzuty kośćmi broni i kośćmi Tootheada**.

POŁA WALKI

Każdy walczący gracz ma do dyspozycji **trzy pola walki**. Na **jednym polu walki można zagrać tylko jedną kartę ciosu z graciarni lub jedną kartę z ogniska**. Gracze zagrywają po jednej karcie na przemian na swoje dowolne aktywne pole walki, zaczynając od atakującego.

Nie ma obowiązku zagrywania kart ciosów ze swojej graciarni.

Jeśli gracz nie może (lub nie chce) zagrać karty ciosu ze swojej graciarni, może pobrać kartę z ogniska. Jeżeli pobrana karta okaże się kartą ciosu, może ją zagrać lub położyć zakrytą na aktywnym polu walki. Jeśli natomiast pobrana karta nie jest kartą ciosu, gracz musi położyć ją zakrytą na aktywnym polu walki.

OBRONCA



ATAKUJĄCY



NIWELOWANIE PÓŁ WALKI

Każde pole walki może zostać **znielowane**, co oznaczamy, **odwracając je na stronę z przekreśloną pięścią**. Na znielowanych polach walki nie można zagrywać kart ciosów ani kart z ogniska.

AKTYWNE
POLE WALKI



ZNIWELOWANE
POLE WALKI

Jeżeli na pole walki została zagrana karta, to tego pola walki nie można już znielować.

KOŚCI

Gdy wszystkie pola walki zostaną rozliczone, przechodzimy do rzutu **kośćmi**.

Jeśli kość broni i kość Tootheada są różnego rodzaju, można rzucić nimi jednocześnie. W przeciwnym razie najpierw rzucamy kością broni, a następnie kością Tootheada. Rozróżnienie kości musi nastąpić przed rzutem, ponieważ niektóre specjalności broni lub karty pozwalają na przerzut danej kości.

4. PO WALCE

ROZSTRZYGNĘCIE WALKI

W tym etapie następuje rozstrzyganie wyniku walki oraz rozliczenie specjalności broni i megazagrywek odnoszących się do tego etapu walki.

Aby wyłonić zwycięzcę, należy **podliczyć pule walki obu graczy**. W tym celu zliczamy wartości z:

- KART CIOSÓW
- KART MEGAZAGRYWEK
- KART SPECJALNYCH
- KART WYSPY
- KOŚCI BRONI
- KOŚCI TOOTHEADA
- SPRYTÓW

Gracz z wyższą pulą walki wygrywa i odbiera przegranemu **kończynę**, przeobrażając ją w mięso. Gdy pule walki obu graczy są równe, dochodzi do remisu i żaden z graczy nie traci kończyny ani nie zdobywa mięsa.

Jeśli pula walki osiągnie wartość ujemną, traktuje się ją jak zero. Oznacza to, że gracz z pulą walki wynoszącą -1 remisuje walkę z graczem, którego pula walki wynosi -3.

SPRZĄTANIE

Na koniec zagrane karty ciosów i karty specjalne idą na śmietnik, a zakryte karty z pół walki idą do graciarni danych graczy. Następnie należy odłożyć pola walki na dedykowane im miejsce na planszy.

I tyle w temacie zasad.
Jak widać, TOOTHEAD to prosta gra,
a jedyną trudnością jest przetrwanie
wśród wygłodniałych znajomych.

ZNACZENIE IKON



SPRYT GRACZA



KOŃCZYNA



MIĘSO



GRACZ LUB KOŚĆ
TOOTHEADA GRACZA



PRZECIWNIK
LUB KOŚĆ TOOTHEADA
PRZECIWNIKA



WSZYSCY GRACZE



WSZYSCY PRZECIWNICY



GRACIARNIA GRACZA



GRACIARNIA PRZECIWNIKA



KOŚĆ WYSPY



KOŚĆ K6



UNIWERSALNY
SYMBOL KOŚCI



KOŚĆ K8



KOŚĆ K10



KOŚĆ K12



AKCJA



BONUS FAZY



ŚMIETNIK (STOS KART
ODRZUCONYCH)



KARTA



ŁOSOWA KARTA



KARTA PRZECIWNIKA



ŁOSOWA KARTA
PRZECIWNIKA



POLA WALKI



SPECJALNOŚĆ BRONI



ATAK



ZNACZNIK INICJATYWY



KARTA BRONI



KARTĄ SPECJALNA



KARTĄ CIOSU



KARTA MINIZAGRYWKI



KARTĄ MEGAZAGRYWKI



KARTA WYSPY



ZDARZENIOWA
KARTA WYSPY



PERMANENTNA
KARTA WYSPY



SIŁA WYRAŻONA STAŁĄ WARTOŚCIĄ
DOLICZANA TYLKO W OBRONIE



SIŁA WYRAŻONA KOŚCIĄ



SIŁA WYRAŻONA STAŁĄ WARTOŚCIĄ



MAKSYMALNA WARTOŚĆ



POBÓR LUB UTRATA KART
PRZEZ GRACZA



POBÓR LUB UTRATA KART
PRZEZ PRZECIWNIKA



PRZEGLĄD KART



ZAKAZ



ZAMIANA



PRZERZUT/WYMIANA



KIERUNEK EFEKTU

DODATKI I GADŻETY DO GRY

Wszystkie produkty dostępne w naszym sklepie www.toothhead.com lub u naszych partnerów.

HEROES

Dodatek do gry. Zawiera 4 nowe postacie, 55 kart i 6 kości. Umożliwia rozgrywkę dla 2-12 graczy.



TACKA NA KOŚCI

Silikonowa tacka z logo. Wymiary: 115 × 115 mm.



FIGURKA

Jednoczęściowy model do pomalowania, wykonany z żywicy. Wysokość: 80 mm.



TRASH BOOSTER

Dodatek do gry. Zawiera 10 dodatkowych kart specjalnych.



KOSZULKI NA KARTY

Zestaw koszulek ochronnych z unikatową grafiką na rewersach. Pozwala zabezpieczyć wszystkie karty gry wraz ze wszystkimi dodatkami. Zawiera 245 koszulek.

Wymiary: 58 × 88 mm.
Grubość: 100 mikronów.



TOKENY

Zestaw 7 plastikowych tokenów z nadrukiem UV. Średnica: 30 mm.



GLUTTON INVASION

Dodatek do gry. Umożliwia wyeliminowanym graczom wpływanie na dalszy przebieg rozgrywki. Zawiera 40 znaczników Zjedzonego.



WORECZEK NA KOŚCI

Wykonany z lateksu klasy premium, ozdobiony silikonową metką z logo.



NAKLEJKI

Zestaw 12 wodoodpornych naklejek w jakości premium, przedstawiających wszystkie postacie z gry.



AUTORZY GRY



Łukasz Żukowski

MECHANIKA
OPRACOWANIE KART
KREACJA TEKSTÓW
OPRACOWANIE INSTRUKCJI
NAZWA I HASŁO GRY
ZARZĄDZANIE PROJEKTEM
DEVELOPMENT
PRODUCENT



Wioleta Kucha

ART DIRECTOR
PRODUKT DESIGNER
OPRACOWANIE BRAND HERO
ILUSTRACJE KART
OKŁADKA
PACKAGING
SKŁAD INSTRUKCJI
PROJEKT LOGOTYPU
PRODUCENT

KONSULTACJA INSTRUKCJI:

Diego Tobar
Łukasz Małek
Damian Bojarowski

KONSULTACJA KART:

Diego Tobar
Michał Kowalczyk

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA ZA POMOC I SUGESTIE:

Piotr Jasik, Asia Tomaszewska, Konrad „Zaku” Pojmański, Alex Hart, Martin Ritsche, Marek Weihberg, Barolek, Dominik Kasprzycki, Adam DOPLER Wysocki, Łukasz Małek, Sławomir Czuba, Aleksander Baraban, Tomasz Nowicki, Chris Renshaw, Łukasz Wielgus, Andrzej Salski, Dawid Grzesik, Tymoteusz Mika oraz wszystkim testerom, którzy przyczynili się do rozwoju tej gry.

**DZIĘKUJEMY RÓWNIEŻ WSZYSTKIM WSPIERAJĄCYM Z KICKSTARTERA,
TO DZIĘKI WAM TOOTHEAD MÓGŁ WYJŚĆ Z SZUFLADY!**



KONTAKT



hello@toothead.com
www.toothead.com

DOŁĄCZ DO NAS!



toothead.games

Toothead

OCEŃ I SKOMENTUJ GRĘ



TOOTHHEAD®

NIE DAJ SIĘ ZJEŚĆ!



PRODUCENT

LUDOJADY

LUDOJADY sp. z o.o.
ul. Puławska 12/3
02-566 Warszawa
www.ludojady.pl



© 2025 LUDOJADY sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. Toothhead to zarejestrowany znak towarowy firmy LUDOJADY sp. z o.o. Gra chroniona jest międzynarodowym prawem autorskim i nie może być powielana w całości lub we fragmentach bez pisemnej zgody producenta.