

Gloom

KEITH BAKER

GRA NIEFORTUNNYCH ZDARZEŃ



ATLAS
GAMES

INSTRUKCJA



FILM Z ZASADAMI ZNAJDZIESZ NA:
BLACKMONK.PL/GLOOM

Gloom

KEITH BAKER

GRA NIEFORTUNNYCH ZDARZEŃ I ŚMIERTELNYCH KONSEKWENCJI

Świat Gloom to smutne i ponure miejsce. Niebo jest tam szare, herbata wiecznie zimna, a nowa tragedia czai się za każdym rogiem. Długi, choroby, ból serca oraz grupy zacieklých mięsożernych myszy – właśnie, gdy wydawało się, że gorzej już być nie może, jest. Jedyne pocieszenie w satysfakcji, że Twoja rzeczywistość jest najbardziej tragiczną ze wszystkich i że opowieść o Twoich ponurych nieprzychodach przyćmiewa nawet cudze bóle porodowe.

CEL GRY

W **Gloomie** każdy gracz kieruje losem ekscentrycznej rodziny odmieńców i mizantropów. Cel gry jest smutny, ale prosty: spraw, aby Postacie cierpiały najgorsze możliwe tragedie, zanim przejdą na zasłużony wieczny spoczynek, jednocześnie dbając, aby Postacie przeciwników były zdrowe, szczęśliwe i irytująco żywe. Przez cały czas opisuj niefortunne incydenty, które doprowadziły do nieszczęśliwych końców!

Gracze zagrywają karty Modyfikacji z ręki na Postacie, opisując nieszczęścia wyrządzone swoim Postaciom, dla obniżenia ich Samooceny, jednocześnie starając się uszczęśliwić cudze Postacie radosnymi wydarzeniami. Gdy jeden z członków Twojej rodziny w końcu doświadczy Nagłej Śmierci, odłóż tę Postać i wszystkie tragiczne okoliczności, które doprowadziły do jej zgonu na bok aż do końca gry.

Gra kończy się natychmiast, gdy cała rodzina zostanie wyeliminowana. Każdy z graczy dodaje wszystkie widzialne punkty każdej ze swoich martwych Postaci do Samooceny, a następnie podsumowuje te wyniki, aby otrzymać całkowitą Wartość Rodziny. Gracz kierujący najbardziej nieszczęśliwą rodziną wygrywa.

KOMPONENTY

Gloom jest grą dla od 2 do 5 graczy w wieku od 13 lat. Gra trwa ok. 1 godziny. Oprócz tej instrukcji zawiera 20 kart Postaci, 2 karty Pomocy, 57 kart Modyfikatorów, 11 kart Wydarzeń i 20 kart Nagłej Śmierci.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem gry należy wybrać drużynę i dobrać rękę.

- 1. WYBIERZ RODZINĘ:** Każdy gracz wybiera swoją rodzinę i bierze pięć kart Postaci z symbolem tej drużyny. Karty należy położyć na stole przed ich właścicielami, tak by były widoczne dla wszystkich graczy. W dwu- i trzyosobowej grze każdy z graczy zatrzymuje wszystkich pięciu członków rodziny. W grze czteroosobowej każdy z graczy wybiera i odrzuca jedną Postać ze swojej rodziny. Wszystko po to, by gra nie trwała zbyt długo. Jeśli chcesz zagrać w pięć osób, stwórz całkowicie nową rodzinę odmieńców z Postaci odrzuconych przez innych graczy.

SYMBOLE RODZIN



OSOBLIWY
ORGAN



KAPELUSZ
ROZPACZY



MROCNIA
NORA
KALECTWA



KOSA
ŚMIERCI

2. **RODZAJ KARTY:** Odłóż na bok Karty Pomocy i niewybrane Postaci. Resztę kart potasuj i rozdaj każdemu z graczy po pięć. Z pozostałych utwórz talię i połóż zakrytą na stole, by każdy z graczy miał do niej łatwy dostęp. Odrzucone karty należy trzymać obok (w odkrytym stosie kart odrzuconych).

3. **ZACZNIJ!** Każdy z graczy krótko przedstawia nieszczęścia, które spotkały jego rodzinę. Gracz z najsmutniejszą historią rozpoczyna grę. Jeśli nie można dojść do porozumienia, rozpoczyna właściciel gry. Następnie kontynuujemy grę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

STRESZCZENIE ZASAD

Zasady zawarte w tej części instrukcji pozwolą Ci na natychmiastowe rozpoczęcie rozgrywki w **Gloomie**. Jeśli pojawią się jakieś pytania, zajrzyj do dalszej części (zaczynającej się od „Najważniejsza Zasada”).

W trakcie swojej tury możesz wykonać dwie akcje. Akcją niemal zawsze będzie zagranie karty z ręki. Efekty kart są różne, w zależności od wybranej karty.

- **KARTY WYDARZEŃ** działają, gdy są zagrywane, następnie się je odrzuca.
- **KARTY MODYFIKACJI** zagrywane są jedna na drugą i pozostają na Postaci. Zmieniają Samoocenę danej Postaci. Mogą też znajdować się na nich dodatkowe efekty. Na niektórych znajdują się Symbole Opowieści. Karty Modyfikacji możesz zagrywać na dowolną Postać, niekoniecznie swoją, póki nie zagrano na tę Postać karty Nagłej Śmierci.
- **KARTY NAGŁEJ ŚMIERCI** zagrywane są na Postaci. Zmieniają one bezwartościowych, żywych członków

rodziny w bardzo cennych, martwych członków rodziny. Kartę Nagłej Śmierci możesz zagrać jedynie na Postać z ujemną Samooceną. Karta Nagłej Śmierci musi zostać zagrana jako pierwsza akcja w turze. Nie może zostać zagrana jako druga.

Po wykonaniu dwóch akcji dobierasz tyle kart, by mieć ich na ręce pięć. Turę zaczyna gracz po lewej.

To na razie wystarczy. Gra toczy się do czasu, aż cała rodzina jednego z graczy będzie miała na sobie zagrane karty Nagłej Śmierci. Patrz „Wygrywanie gry”.

ALE TO NIE WSZYSTKO!

Gloom ujawnia cały swój potencjał, gdy gracze rozwijają historie swoich Postaci wraz z każdą wykonywaną akcją. Zagrywając karty, tworzysz makabryczną przygodę z piekła rodem. Jak to się stało, że Profesor Helena Choroszcz Utknęła w Pociągu? W jaki sposób utknęła? I co, jeśli Twój przeciwnik w kolejnej turze zdecyduje, że Helena Miała Wspaniały Ślub? W jaki sposób poznała swojego przyszłego męża, uwięziona w pociągu? Ty decydujesz o wszystkim, a następnie przekazujesz to innym graczom w interesujący sposób! Nie ma żadnych reguł, jak we właściwy sposób opowiadać historie postaci w **Gloomie**, nie ma też właściwych odpowiedzi, ale to nie oznacza, że nie jest to ważne. Wręcz przeciwnie: wielu graczy **Gloomu** uważa opowiadanie historii za najlepszą część gry!

NAJWAŻNIEJSZA ZASADA

Karty w **Gloomie** w niektórych miejscach są przezroczyste, a w innych nie. W toku gry niektóre karty zagrywane są jedna na drugą. Karty Modyfikacji zagrywane są na karty Postaci oraz na zagrane

wcześniej inne karty Modyfikacji. W miarę jak karty będą się piętrzyć na Postaci, różne punkty Samooceny i Symbole Opowieści będą widoczne bądź zasłonięte. **Najważniejszą zasadą w Gloomie jest zwracanie uwagi jedynie na to, co jest widoczne.**

Jeśli punkty Samooceny zostaną zakryte, już nie obowiązują. Jeśli Symbol Opowieści przestanie być widoczny, ta Postać już go nie ma. Jeśli efekt jest ukryty, już się go nie stosuje.

WYGLĄD KART

NAZWA: Jak nazywa się dana karta.

PUNKTY SAMOOCENY: Do trzech różnych wartości umieszczonych w kółkach. Samoocena każdej Postaci jest sumą widocznych liczb.

SYMBOLE OPOWIEŚCI: Do trzech Symboli, które same z siebie nic nie robią, ale działają z efektami innych kart.

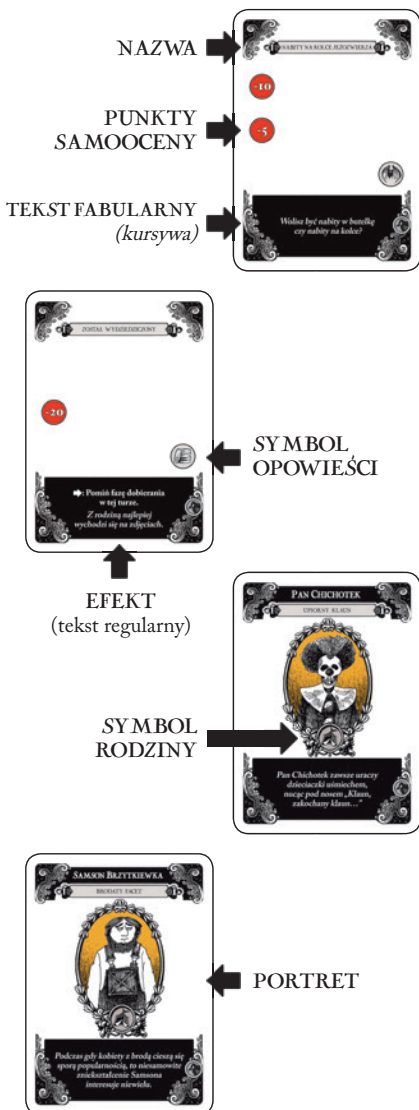
SYMBOL RODZINY: Mózg, Cylinder, Namiot lub Kosa pokazujące, do której rodziny należy postać.

EFEKTY: Specjalne zasady o różnych efektach. Są cztery kategorie efektów: Natychmiastowe, Stałe, Wieczne i Reakcje. Patrz „Kategorie Efektów”.

TEKST FABULARNY: Wspaniały lub straszliwy fragment historii i komentarz wprowadzający rozrywkowy klimat. Tekst fabularny, dla odróżnienia, pisany jest kursywą.

PORTRET: Zabawny, rozrywkowy albo niepokojący rysunek, na który należy patrzeć i się nim zachwycać. Niektóre ilustracje sprawiają, że od razu łatwiej przypisać kartę do konkretnego typu. Karty Modyfikacji na przykład nie posiadają ilustracji w ogóle. Celem innych ilustracji

jest łatwe odróżnienie Postaci żywych od martwych. Na wszystkich kartach Nagłej Śmierci jest ten sam obrazek, więc każda Postać, na której jest taka karta, na pewno jest martwa.



TYPY KART



KARTY
POSTACI



KARTY
MODYFIKACJI



KARTY
WYDARZEŃ



KARTY
NAGŁEJ ŚMIERCI

KARTY POSTACI

Na kartach Postaci znajdują się: nazwa, portret, symbol drużyny oraz tekst fabularny. Karty Postaci nie mają punktów Samooceny ani Symboli Opowieści. Te karty są podstawą dla Twoich historii i właśnie na nie zagrywa się karty Modyfikacji.

KARTY WYDARZEŃ

Wydarzenia mają swoje nazwy, efekty oraz ponury rysunek. Rozpoznanie go po trójkącie pod spodem. Te karty jednorazowego użytku zagrywa się z ręki, wykonuje ich polecenie, a następnie odrzuca.

KARTY MODYFIKACJI

Karty Modyfikacji zawsze mają nazwę i do trzech kółek z punktami Samooceny. Większość Modyfikacji ma jeden albo więcej Symbol Opowieści, efekt oraz tekst fabularny.

Zagrywając karty Modyfikacji, sprowadzasz nieszczęścia na swoją rodzinę oraz rozweselasz przeciwników. Ogólnie rzecz ujmując, zagrywasz karty Modyfikacji z ujemnymi punktami na swoje Postaci, a te z dodatnimi na Postaci kontrolowane przez innych graczy. Czasami jednak efekt karty może sprawić, że będziesz chciał zagrać je inaczej.

Zagrywając kartę Modyfikacji na wybraną Postać, połóż ją na jej karcie, tak by w całości ją przykrywała. Kładziesz ją także na wszystkich wcześniej zagranych na tę Postać Modyfikacjach. Modyfikacje można zagrywać jedynie na żywe Postaci (czyli na takie, które nie mają na sobie karty Nagłej Śmierci), chyba że na karcie wyraźnie napisano inaczej.

Celem efektu, który widnieje na karcie Modyfikacji, jest gracz kontrolujący postać, na którą ta Modyfikacja został zagrana, czyli niekoniecznie będzie to gracz, który zagrał kartę. Jeśli zagraż kartę, na której napisano „dobierz dwie karty” na Postać innego gracza, to właśnie on dobierze te karty.

KARTY NAGŁEJ ŚMIERCI

Karty Nagłej Śmierci mają nazwy, efekty oraz teksty fabularne. Na wszystkich też jest ta sama grafika, przedstawiająca nagrobek. Za sprawą karty Nagłej Śmierci Postać staje się martwa. Możesz je zagrać na swoje Postaci albo na Postaci innych graczy. Musisz przestrzegać jedynie dwóch warunków:

• **Możesz zagrać kartę Nagłej Śmierci tylko i wyłącznie jako pierwszą akcję w turze.**

• **Możesz zagrać kartę Nagłej Śmierci jedynie na Postać o ujemnej Samoocenie.** (Suma wszystkich widocznych punktów Samooceny danej Postaci musi być ujemna przed zastosowaniem efektu karty Nagłej Śmierci. To jest *Gloom*, jedynie nieszczęśliwi bohaterowie mogą umrzeć!)

Gdy Postać spotka już Nagłą Śmierć, odłóż ją na bok, by wszyscy widzieli, że nie żyje. Kilka kart Wydarzeń może wpływać na martwe Postaci, ale nie ma ich wiele.

AKCJE SPECJALNE

Poza typowymi akcjami, polegającymi na zagrywaniu kart (Modyfikacji, Wydarzeń oraz Nagłych Śmierci), gracze w trakcie swojej tury mogą wykonać dwie akcje specjalne.

- **Odrzucenie całej ręki:** Jeśli nie podobają Ci się karty, które masz, możesz wszystkie odrzucić. Pamiętaj jedynie, że nie dostaniesz nowych aż do końca swojej tury, więc jeśli odrzucisz rękę w pierwszej akcji, nic nie zagraasz w drugiej.
- **Odpuszczenie:** Zawsze możesz po prostu nie zrobić nic.

DOBIERANIE KART

Niektóre efekty zmieniają Twój limit dobierania. Limit dobierania oznacza po prostu, do ilu kart dobierasz pod koniec swojej tury. Jeśli Twój limit wynosi pięć (tyle wynosi podstawowy), pod koniec własnej tury dobierasz tyle kart, by mieć pięć na ręce. Jeśli masz więcej kart, niż przewiduje Twój limit dobierania, to na

koniec tury nie dobierasz żadnych kart. Nie musisz odrzucać kart do limitu!

Na niektórych kartach Wydarzeń napisane jest „zagraj tę kartę, gdy tylko ją dobierzesz”. Jeśli dostaniesz ją w trakcie dobierania, jest rozpatrywana na koniec Twojej tury. Nie dobierasz kolejnej karty, by ją zastąpić.

DARMOWE ZAGRYWKI

Niektóre Modyfikacje i Wydarzenia pozwalają na zagranie dodatkowych kart za darmo. Darmowe zagrywki nie wliczają się do limitu dwóch akcji na turę. Jeśli jakaś karta pozwala Ci za darmo zagrać kartę Nagłej Śmierci, możesz to zrobić, nawet jeśli darmowa zagrywka wyniknęła z drugiej akcji.

RODZAJE EFEKTÓW

Są cztery typy efektów, każdy z nich jest reprezentowany przez własny symbol.



Efekty Natychmiastowe są rozpatrywane zaraz po zagraniu. Jeżeli karta zostanie przeniesiona na inną Postać, to efekt nie uruchamia się ponownie. Przykład efektu: „Dobierz 1 kartę”.



Efekty Stałe działają od momentu ich zagrania, dopóki ich tekst jest widoczny. Kiedy zostaną przykryte przez inne karty, ich efekt przestaje działać. Jeżeli karta zostanie przeniesiona na inną Postać, to efekt działa tak długo, jak karta jest widoczna.

Przykład efektu: „Twój limit dobierania jest zwiększony o 1 kartę”.



Reakcje mogą być zagrane jedynie w trakcie tury innego gracza, w odpowiedzi na jego akcję. To jedyny rodzaj kart, który można

zagrać poza swoją turą. Przykład efektu: „Anuluj właśnie zagrana kartę Wydarzenia”.



Efekty Wieczne pojawiają się jedynie w rozszerzeniach **Gloom**. Działają od momentu ich zagrania tak długo, jak Symbol Opowieści w prawym górnym rogu oraz tekst przypominający o efekcie na środku karty pod ilustracją pozostają widoczne (nawet jeżeli inna karta je przykryje).

DLA POCZĄTKUJĄCYCH

By zagrać w ekstremalnie łatwą wersję **Gloom**, zignoruj efekty kart. Może to być dobry sposób, by nauczyć się zasad podczas pierwszej rozgrywki albo gdy chce się zagrać z młodszymi graczami.

GLOOM

Pomysł i projekt gry:

Keith Baker

Produkcja:

Michelle Nephew

Ilustracje:

Scott Reeves & Todd Remick

Opracowanie graficzne:

Kyla McCorkle Tonding

Wydawca:

John Nephew

Playtesterzy:

Ellen Baker, Jared Brynildson, Rob Bryan, Gina Davis, Graeme Davis, Daniel Havey, Will Hindmarch, Seth McGinnis, John Nephew, Michelle Nephew, Scott Reeves, Christopher Riggs, Sharon Riggs, Daniel Russett, Charles Ryan, Stan!, Trevor Stone, James Wyatt, Sara Young

Specjalne podziękowania:

Will Hindmarch, Jerry Corrick i ekipie Source Comics and Games.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy cała rodzina jednego z graczy jest martwa, czyli gdy na wszystkich jej członków zagrane są karty Nagłej Śmierci.

Gdy gra została zakończona, każdy z graczy zlicza sumę punktów Samooceny ze wszystkich swoich martwych Postaci. Gracz z najniższą sumą (największą ujemną wartością) - czyli taki, którego rodzina była najbardziej nieszczęśliwa - wygrywa!

EDYCJA POLSKA

Lokalizacja:

Black Monk Michał Lisowski

Opiekun projektu:

Daria Pilarczyk

Tłumaczenie:

Barnaba Drukała, Daria Pilarczyk

Korekta:

Barnaba Drukała

Skład i opracowanie graficzne:

Dawid Bartłomiejczyk, Marcin Bieliński

Koordynator Produkcji:

Joanna Roszak

Pomoc, pomysły i sugestie:

Konrad Fuczkievicz, Katarzyna Kicińska, Grzegorz Laskowski, Mikołaj Troszczyński, Lidia Wawrzyniak. Dziękujemy Wam!

Patronat medialny:



© 2004-2017 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Wszystkie prawa zastrzeżone. **Gloom** jest znakiem towarowym Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. **Edycja Polska** © 2018 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Ta gra jest chroniona międzynarodowym prawem autorskim i nie może być powielana w całości albo w fragmentach bez pisemnej zgody wydawcy. Wydrukowano w Chinach.



MUNCHKIN Gloom™

TRAGIKOMICZNA GRA KARCIANA



PONURY **Gloom** SPOTKAŁ
MUNCHKINOWOŚĆ MUNCHKINA!