

KRISTIAN A. ØSTBY, KENNETH MINDE & EILIF SVENSSON

BAD COMPANY - SZEMRANA EKIPA

ELEMENTY

2 PLANSZE



Plansza miasta



Plansza punktacji

1 KARTA IKONOGRAFII



54 KARTY ULEPSZEŃ



Front
(przykład)

Tył

30 KART ŁUPÓW



Front
(przykład)

Tył

48 KART SKOKÓW



Front
(przykład)

Tył
(przykład)

6 KART POMOCNICZYCH



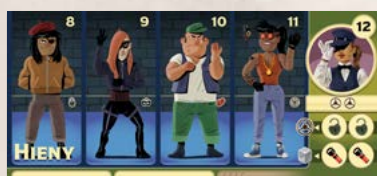
Zdolności
skoków
(x 3)

Punktacja skoków/
Efekty łupów
(x 3)

12 PLANSZETEK GANGU



6 lewych planszetek (przykład)



6 prawych planszetek (przykład)

5 KOŚCI



Kość policji



4 złote kości

6 REKRUTERÓW



6 DYSKÓW PUNKTACJI



7 SAMOCHODÓW



Radiowóz

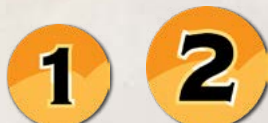


6 aut graczy

70 ŻETONÓW SUKCESU



37 MONET (\$)



17 x \$1

20 x \$2

4 ŻETONY NASZYJNIKÓW



PRZYGOTOWANIE GRY

Na środku stołu połóż **planszę miasta** oraz **planszę punktacji**.

Przetasuj i połóż na stole zakryte **karty ulepszeń**.

Przetasuj **karty łupów** i połóż je zakryte obok **planszy miasta**.



Dostępne skoki (łącznie z wierzchnią kartą talii)

Przetasuj **karty skoków** (od teraz nazywane **skokami**) i połóż odkrytą talię na stole. Dobierz i ułóż w rzędzie 4 karty, które razem z wierzchnią kartą talii tworzą pulę dostępnych skoków.

Umieść **radiowóz** na polu startowym policji, którego wartość odpowiada liczbie graczy.

Umieść **żetony naszyjników** (od teraz nazywane **naszyjnikami**), **żetony sukcesu** (od teraz nazywane po prostu **żetonami**) i **monety** w 3 osobnych stosach na stole. *Jeśli wyczerpie się zapas żetonów lub monet, możesz użyć dowolnych przedmiotów jako zamienników.*

Gracz, który jako ostatni coś zdemolował, bierze 5 **kości** i zostaje pierwszym **bosssem**.



Przy 4 graczach radiowóz zaczyna na polu z numerem 4.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

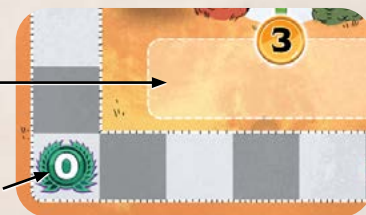
Każdy gracz dobiera:

- 1 **dysk punktacji** wybranego koloru. Umieszcza go na polu „0” na torze punktów na **planszy punktacji**. *Przesuwaj swój dysk od razu, gdy otrzymasz punkty.*
- 1 **rekrutera** w swoim kolorze. Umieszcza go na pierwszym polu toru rekrutacji na **planszy punktacji**.
- 1 **samochód** w swoim kolorze. Umieszcza go na **polu startowym** (niebieskim) na **planszy miasta**.
- 2 losowe **planszетки gangu** – lewą i prawą. Umieszcza je sąsiednio w swoim obszarze gry, tak, żeby widzieć cały swój gang. Dwie planszетки tworzą **planszę gangu**.
- 3 **skoki** z talii. Karty należy dobrać w kolejności rozgrywania tur, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczynając od bossa, wybierzcie po 2 i połóżcie je odkryte nad swoją **planszą gangu**. To Wasze aktywne **skoki**. Pozostałe karty odłóżcie na spód talii.
- 2\$ z rezerwy. Umieszcza je obok swojej **planszy gangu**.

Rekruter



Dysk punktacji



Gracze kładą samochody na polu startowym.



Aktywne skoki.

Gra solo: Przeczytaj poniższą instrukcję, po czym zapoznaj się z zasadami opisanymi na karcie Ikono grafii.

2



Każdy gracz zaczyna z losową planszą gangu (lewa i prawa planszетка), 2-ma aktywnymi skokami oraz 2-ma dolarami.

PRZEBIEG GRY

Gra **Bad Company - Szemrana Ekipa** polega na zdobywaniu punktów poprzez dokonywanie skoków, zdobywanie łupów, rozwijanie członków swojego gangu i uciekanie przed policją. Gracz z największą ilością punktów wygrywa grę!

W każdej turze, przy pomocy kości, boss aktywuje 2 członków swojego gangu, a pozostali gracze aktywują odpowiednio własnych gangsterów. Aktywacja członków gangu pomoże Wam dokonywać skoków, wypełniać dodatkowe zlecenia, zdobywać pieniądze lub przemieszczać swój samochód na drodze. W końcową fazę gry wchodzić, gdy jeden z graczy ukończy swój 6-ty skok albo gdy dowolny samochód (gracza lub policji) wjedzie do czerwonej strefy na końcu drogi. Rozgrywanie potem jeszcze jedną pełną turę, po której ostatni raz punktujecie. Przy zliczaniu punktów końcowych dodajcie punkty za ukończone skoki, karty łupów oraz karty ulepszeń. Gracz z największą ilością punktów wygrywa grę!

PLANSZA GANGU

Na każdej planszy gangu jest 11 gangsterów oraz 4 dodatkowe zlecenia.



ROZGRYWKA

Bad Company - Szemrana Ekipa rozgrywa się w turach, które składają się z trzech faz.

W każdej turze jeden z graczy jest **boss**em.

Fazy tury:

1. RZUT KOŚĆMI
2. AKTYWACJA CZŁONKÓW GANGU
3. KONIEC TURY

Po 3-ciej fazie boss przekazuje wszystkie **kości** graczowi po swojej lewej, który staje się **boss**em w kolejnej turze.

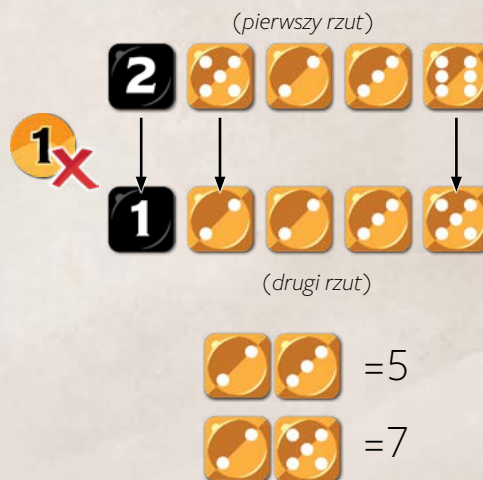
1. RZUT KOŚĆMI

- 1** Boss rzuca wszystkimi 5-ma **kości**mi. Jeśli nie pasuje mu wynik, może zapłacić **1\$**, żeby przerzucić dowolną ilość kości. Może płacić za przerzuty tyle razy, na ile starczy mu gotówki.

- 2** Boss używa 4 **złotych kości**, aby stworzyć dowolne 2 pary. Oblicza osobno wartość każdej z par i ogłasza oba wyniki pozostałym graczom.

Uwaga: Obie pary mogą mieć taką samą wartość.

Marta jest boss'em i rzuciła kośćmi. Płaci 1\$ za przerzut kości policji i dwóch złotych kości.



Marta tworzy dwie pary. Oznajmia pozostałym graczom ich wartości: 5 oraz 7.

2. AKTYWACJA CZŁONKÓW GANGU

W tej fazie gracze aktywują członków gangu, aby zdobywać bonusy. Następnie mogą **REKRUTOWAĆ**, zrobić **DODATKOWE ZLECENIA** albo **DOKONYWAĆ SKOKÓW** (akcje te opisane są na następnych stronach).

Gracze mogą rozgrywać tę fazę równocześnie. Jednak jeśli ich decyzja zależy od akcji innego gracza, mogą wymagać rozegrania tury w kolejności, zaczynając od bossa i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Wartość każdej z **par kości** odpowiada konkretnemu członkowi gangu (2-12) na **planszy gangu**.



W wybranej przez siebie kolejności boss aktywuje swoich **dwóch** gangsterów, odpowiadających liczbom, które uzyskał w pierwszej fazie.

Każdy z pozostałych graczy aktywuje, swojego jednego gangstera, odpowiadającego **jednej** z wartości **par kości**.



Ważne: Jeśli obie pary kości mają taką samą wartość, **boss** aktywuje konkretnego gangstera **dwa razy**.

Podczas aktywacji członka gangu weź wszystkie bonusy wskazane na konkretnym gangsterze. Na początku gry każdy gangster daje tylko 1 bonus. Będzie ich więcej, gdy kupicie **karty ulepszeń** (patrz: REKRUTACJA, str. 5).

Jako boss, Marta aktywuje gangsterów 5 i 7, podczas gdy inni gracze wybierają gangstera 5 albo 7.

BONUSY ZA STANDARDOWYCH CZŁONKÓW GANGU (3-11):

2 Weź **2\$** z rezerwy.

Przesuń swój **samochód** o 1 pole na drodze (patrz: POŚCIG, str. 5).

Dobierz **żeton**.



Pamiętaj: Za każdym razem, gdy zdobywasz **żeton**, dobierz go z rezerwy i umieść na odpowiadającym mu **symbolu** na swoim **skoku** albo **zleceniu**.

Uwaga: Za punkty w lewym górnym rogu kart ulepszeń punktujesz na końcu gry.

Mirek aktywuje członka gangu o wartości 5. Ma na nim dwie karty ulepszeń i otrzymuje bonusy za wszystkie 3 symbole: 2 żetony (kłódki oraz maski) i 2\$. Decyduje się umieścić żeton maski na jednym ze swoich aktywnych skoków, a kłódki na zleceniu.

BONUSY ZA SPECJALNYCH CZŁONKÓW GANGU (2 I 12):



POŚREDNIK (2): Wybierz 1 ze wskazanych symboli i zdobądź **żetony** w liczbie równej ilości tych symboli na wszystkich Twoich gangsterach. Pamiętaj, musisz wybrać pomiędzy kłódką, rękawiczką, a maską. Nie możesz wybrać latarki.



SZOFER (12): Przesuń swój **samochód** o 2 pola na drodze (patrz: POŚCIG, str. 5).



Tomek aktywuje Pośrednika (2) i wybiera symbol rękawiczki. Dobiera 3 żetony z rezerwy i umieszcza je na symbolach rękawiczki na swoich skokach i/lub zleceniach.

POŚCIG:

Za każdym razem, gdy Twój **samochód** przejdzie przez barykadę, otrzymujesz wskazaną premię, o ile wcześniej nie przejechał tędy radiowóz.

PREMIE ZA BARYKADY:



Dobierz **2\$** z rezerwy.

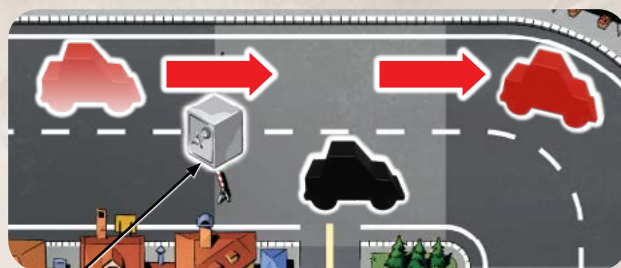


Dobierz **kartę łupu** z talii, obejrzyj ją i umieść zakrytą w swoim obszarze gry (patrz: ZDOLNOŚCI I EFEKTY, str. 7).



Otrzymaj wskazaną ilość punktów.

Skróty: Przemieszczając swój **samochód** możesz jechać na skróty, czyli przejechać na pole wskazane strzałką. Jako że skróty omijają barykady, tracisz szansę zdobycia premii.



Barykada

Tomek rusza się o 2 pola. Nie otrzymuje jednak premii, bo radiowóz już tędy przejechał.



Marta rusza się o 1 pole i jedzie skrótem. Znajduje się teraz przed radiowozem, ale nie otrzymuje premii za barykadę, którą ominęła.

Po aktywacji gangsterów i otrzymaniu bonusów, gracze rozpatrują ukończone skoki i zlecenia (szczegóły na następnej stronie). Mogą również ulepszyć członków swoich gangów (patrz: REKRUTACJA poniżej). Każdy gracz może rekrutować i rozpatrywać skoki oraz zlecenia w wybranej przez siebie kolejności.

REKRUTACJA

Zapłać wskazaną wartość, aby przesunąć swojego **rekrutera** na następne pole na torze rekrutacji na **planszy punktacji**. W ciągu jednej tury możesz zapłacić za przesunięcie tyle razy, na ile Cię stać.

Przy każdym przesunięciu swojego rekrutera na następne pole dobierz 3 **karty ulepszeń** i zachowaj 1. Umieść ją na członku swojego gangu o wartości wskazanej na karcie.

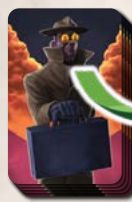
Niewykorzystane **karty ulepszeń** odłóż na stos kart odrzuconych.

Jeśli na konkretnym gangsterze znajdują się już **karty ulepszeń**, połóż nową na górze, tak, aby nadal wszystkie symbole bonusów były widoczne.

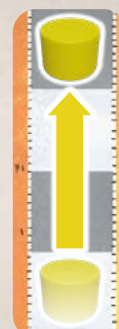
Uwaga:

- Jeśli talia wyczerpie się, przetasuj odrzucone karty i stwórz nową.
- Jeśli ulepszasz gangstera z naszyjnikiem (patrz: DOKONYWANIE SKOKU, str. 6), umieść naszyjnik na wierzchniej karcie ulepszeń.
- Nie ma limitu kart ulepszeń, które może mieć 1 gangster.

Jeśli dojdiesz do końca toru rekrutacji, nie możesz już przesunąć swojego **rekrutera**, aby zdobyć więcej **kart ulepszeń**. Możesz zamiast tego wydać 5\$, żeby zdobyć 3 punkty (tak wiele razy, na ile Cię stać).



Tomek płaci 4\$ za przesunięcie na torze rekrutacji. Dobiera 3 karty ulepszeń i zatrzymuje kartę „9”, po czym kładzie ją na gangsterze z numerem 9. Pozostałe 2 karty odrzuca.



Marta jest już na ostatnim polu toru rekrutacji. Płaci 5\$ za zdobycie 3 punktów.

DODATKOWE ZLECENIA

Za każdym razem, gdy na jednym z 4 zleceń na swojej **planszy gangu** masz 2 **żetony**, możesz odrzucić je do rezerwy i zdobyć wskazane **wynagrodzenie**.

NAGRODY ZA ZLECENIA:



Dobierz **żeton** i umieść go na **dowolnym** symbolu (również zlecenia).



Dobierz **2\$** z rezerwy.



Przesuń swój **samochód** o 1 pole.



Dobierz **kartę łupu** z talii, obejrzyj ją i umieść zakrytą w swoim obszarze gry (patrz: ZDOLNOŚCI I EFEKTY, str. 7).



Mirek ma dwa żetony na zleceniu z maską. Usuwa je, aby położyć żeton na skoku.

Uwaga: W jednej turze możesz ukończyć kilka zleceń, a nawet jedno kilka razy.

DOKONYWANIE SKOKÓW

Dokonujesz **skoku**, jeśli zakryjesz **żetonami** wszystkie jego symbole. Po udanym **skoku** natychmiast zdobywasz **nagrodę** wskazaną na dole karty. Odłóż **żetony** do rezerwy i obróć **kartę skoku**, a potem połóż ją pod **planszą gangu**.

NATYCHMIASTOWE NAGRODY ZA SKOKI:

2 Dobierz **2\$** z rezerwy.



Dobierz **kartę łupu** z talii, obejrzyj ją i umieść zakrytą w swoim obszarze gry (patrz: ZDOLNOŚCI I EFEKTY, str. 7).

Natychmiastowa nagroda



Tomek ukończył swój skok. Dobiera 2\$ jako natychmiastową nagrodę, odkłada żetony do rezerwy, odwraca kartę skoku i umieszcza poniżej swojej planszy gangu.

Ważne: Punkty za udane **skoki** licza się podczas **punktacji końcowej**.

Uwaga: Możesz ukończyć oba **skoki** w jednej turze.

KONTROLA NASZYJNIKÓW:

Na rewersie każdej z **kart skoków** znajduje się jeden lub więcej symboli **misji** (diament, sztabka złota, dzieło sztuki albo worek z pieniędzmi).

Gdy w danej turze wszyscy gracze skończyli rozpatrywać swoje **skoki**, gracz z największą ilością symboli misji danego rodzaju przejmuje odpowiedni **naszyjnik** (z rezerwy albo od innego gracza) i umieszcza go na jednym ze swoich gangsterów. Każdy członek gangu może mieć tylko **jeden naszyjnik**. W przypadku remisu **naszyjnik** otrzymuje ten z remisujących graczy, na którego karcie ukończonego **skoku** z danego rodzaju misji widnieje **najwyższa wartość**.

Za każdym razem, gdy zdobywasz **naszyjnik** (z rezerwy albo przejmując od innego gracza), natychmiast zdobywasz 1 punkt.

Za każdym razem, gdy aktywujesz członka gangu z **naszyjnikami**, również otrzymujesz 1 punkt.



W razie remisu, porównaj liczby



Łukasz i Tomek mają oboje po 3 sztabki na ukończonych skokach. Na karcie Tomka jest jednak najwyższa liczba (8), bierze więc naszyjnik ze złotą sztabką od Łukasza i kładzie na jednym ze swoich gangsterów, oraz zdobywa 1 punkt.

ZDOLNOŚCI I EFEKTY:

- **Zdolności skoków:** Niektóre **skoki** mają czerwone pole z symbolem zdolności. Po ukończeniu takiego **skoku** posiadasz wskazaną zdolność do końca gry. Więcej szczegółów na **Karcie Ikonografii**.
- **Punkty za skoki:** Niektóre **skoki** mają fioletowe pole z symbolem punktacji końcowej. Więcej szczegółów na **Karcie Ikonografii**.
- **Efekty łupów:** **Karty łupów** można odrzucić w dowolnym momencie (o ile nie sprecyzowano inaczej), aby skorzystać z ich **jednorazowego efektu**. Więcej szczegółów na **Karcie Ikonografii**. Jeśli talia **Kart łupów** wyczerpie się, przetasuj karty odrzucone i stwórz nową talię do dobierania.



Karta ze zdolnością skoku



Karta z punktami skoku (punktacja końcowa)

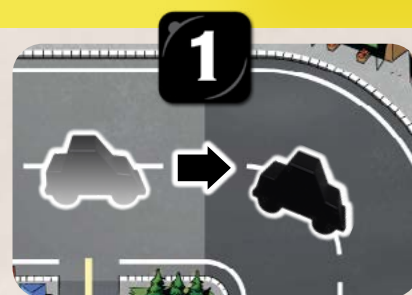
3. KONIEC TURU

Gdy wszyscy gracze ukończą 2-gą fazę, wykonaj następujące kroki:

1 PRZESUŃ RADIOWÓZ:

Boss przesuwa **radiowóz** o liczbę pól równą wartości wyrzuconej w fazie 1-iej na **kości policji** (0, 1 lub 2). **Radiowóz** nigdy nie jedzie skrótami.

Wskazówka: Aby pamiętać o tym kroku, możesz położyć **kość policji** na **planszy miasta**, wskazując w ten sposób, że **radiowóz** został już przemieszczony.



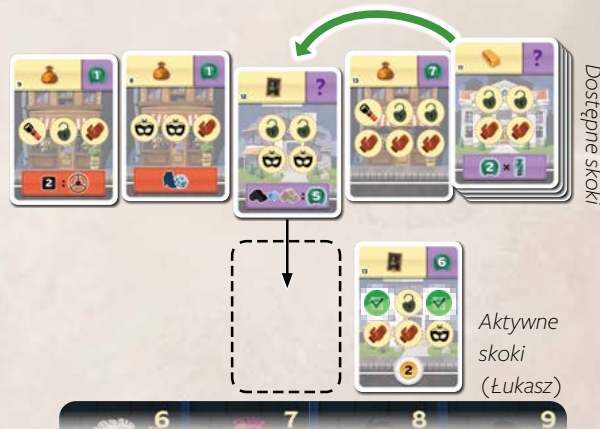
Na **kości policji** wypadło 1, zatem Marta (aktualny boss) kładzie kość na planszy miasta i przesuwa radiowóz o 1 pole.

2 DOBIERZ NOWE SKOKI:

W kolejności wykonywania tur, zaczynając od bossa, każdy gracz, który ma mniej niż 2 aktywne **skoki**, dobiera do 2 z puli **skoków**.

Po każdym dobraniu karty należy od razu uzupełnić pulę **skoków** (zawsze musi być dostępnych 5 **skoków**, razem z wierzchnią kartą talii).

Rzadki przypadek: Jeśli brakuje skoków w puli, każdy gracz, który ukończył skok w tej turze, dobiera tylko 1.



Dostępne skoki

Aktywne skoki (Łukasz)

3 SPRAWDŹ, CZY NASTĘPUJE KONIEC GRY:

Koniec gry nadchodzi, jeśli:

Przynajmniej jeden gracz ukończył 6 lub więcej **skoków**.

ALBO

Dowolny **samochód** (gracza lub **radiowóz**) wjechał do czerwonej strefy na drodze.

Jeśli jeden z powyższych warunków jest spełniony, następna runda będzie **ostatnią** w grze i należy zastosować zasady **KONIEC GRY** ze str. 8.

Jeśli koniec gry jeszcze nie następuje, należy przekazać wszystkie **kości** (łącznie z **kością policji**) graczowi na lewo od obecnego bossa i kontynuować rozgrywkę według standardowych zasad.

Łukasz ukończył w tej turze 1 skok i wciąż ma jeszcze jeden aktywny. Wybiera 1 nowy skok i kładzie go nad swoją planszą gangu, po czym odkrywa kolejną kartę w puli.



Marta przesuwa swój samochód do czerwonej strefy, odpalając koniec gry. (Zdobywa również 2 punkty za barykadę.)

Kolejność 2-giej i 3-ciej fazy nie zawsze ma znaczenie. Doświadczeni gracze mogą rozgrywać je jednocześnie, pod warunkiem, że każdy wie, co musi zrobić i zwraca uwagę na kolejność akcji w kluczowych momentach.

KONIEC GRY

TURA KOŃCOWA:

Gracz na lewo od poprzedniego bossa rzuca 4 **złotymi kośćmi** (nie **kością policji**). Podczas ostatniej tury obowiązują następujące zasady:

- Żadnej **kości** nie można przerzucić.
- Z wyrzuconych 4 **kości** każdy gracz tworzy własne 2 pary, niezależnie od pozostałych.
- Każdy gracz aktywuje 2 członków swojego gangu na podstawie wybranych przez siebie par **kości**.
- Ta tura kończy się po 2-giej fazie.

PUNKTACJA KOŃCOWA I WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY:

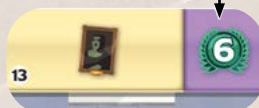
Po turze końcowej wszyscy gracze odkrywają swoje ukończone **skoki** i rozpatrują punktację końcową. Do swojego wyniku dodają:

- Punkty za ukończone **skoki**.
- Punkty z efektów punktacji końcowej z ukończonych **skoków** (patrz: **Karta Ikonografii**).
- Punkty z zebranych **kart łupów**.
- Punkty widoczne na **kartach ulepszeń** (tylko wierzchnia karta każdego z gangsterów).
- 2 punkty za każdy posiadany **naszyjnik**.
- 1 punkt za każde 2 **żetony** (na aktywnych skokach/zleceniach/w magazynie), zaokrąglając w dół.
- Tracisz 3 punkty, jeśli Twój **samochód** znajduje się za **radiowozem** (nie tracisz punktów, jeśli znajdują się na tym samym polu).

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada najwięcej **monet**.

Jeśli remis utrzymuje się, wygrywa gracz, który szybciej okrzyknie się bossem **Bad Company - Szemranej Ekipy** w mediach społecznościowych. ;)

Punkty za ukończone skoki.



Efekt punktacji końcowej na ukończonym skoku.



Widoczne punkty na karcie ulepszeń.
Ten gangster generuje 2 punkty (tylko wierzchnia karta).

Podziękowania dla wszystkich, którzy "grają z Kości" za możliwość testowania na Was gier. Mirkowi, Wojtkowi i Radarowi za burzę mózgów. Dziękujemy za wspieranie naszego małego wydawnictwa i pomoc w promocji, a przede wszystkim wielkie dzięki Tobie za zakup Bad Company - Szemrana Ekipa. Miłej zabawy!



© 2023

Dice & Bones, ul. 3 maja 27
42-040 Puszczykowo, Polska
www.diceandbones.pl

Dice & Bones:
Barbara "Finka" Skoracka
Michał "Osti" Cyranek
Monika Skoracka
Tomek Skoracki
Tłumaczenie:
Marta Knapieńska
Korekta:
Wiktor Fotta
Wojciech Miloch

Projekt Gry:
Kristian A. Østby
Kenneth Minde
Elif Svensson

Projekt graficzny i ilustracje:
Gjermund Mørkved Bohne

Korekta:
Van Willis



© 2021, Aporta Games
All rights reserved.
www.aportagames.com