

HUNOWIE

Autor gry: Fneup
Ilustracje:
Anthony Wolff

Zima 453 r.: Hunowie rządzą połową znanego świata. Wielki Chan, król Hunów, zmagą się z chorobą, a wielu marzy, żeby zająć jego miejsce. Chan musi wyznaczyć swojego następcę. Wybierze najodważniejszego i najwspanialszego ze swoich generałów, a ty masz nadzieję, że wskaże właśnie ciebie. Jednak nie jesteś jedynym kandydatem i musisz dowieść swojej wartości.

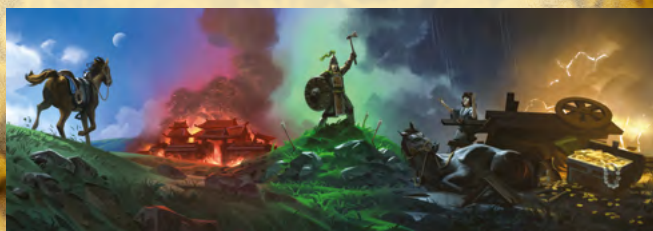
Osiadłaj najszybszego konia i wyruszaj podbijać i grabić! Zabierz odpowiedni sprzęt, plądruj, rekrutuj najlepszych najemników, unikaj kłąt i zdobywaj zachwycające skarby!

Wróć okryty chwałą i zdobądź uznanie Chana, a to właśnie twoje imię znajdzie się w podręcznikach historii!

CEL GRY

Wcielasz się w rolę jednego z generałów wielkiego Chana, którzy pragną przejąć po nim schedę. Aby tego dokonać, musisz na koniec gry posiadać najwięcej Punktów Zwycięstwa (PZ). PZ można zdobywać na 2 sposoby:

1. Napełniać swoje Wozy Dobrami.
2. Wykładać karty w swoim Obozie.



ZAWARTOŚĆ

◀ 64 karty, w tym:

- ◀ 4 karty pomocy,
- ◀ 12 kart Wyposażenia (**NIEBIESKIE**),
- ◀ 12 kart Najazdów (**CZERWONE**)
- ◀ 12 kart Najemników (**ZIELONE**)
- ◀ 12 kart Kłąt (**CZARNE**)
- ◀ 12 kart Skarbów (**ŻÓŁTE**)



◀ 4 plansze graczy



◀ 32 karty Wozów



◀ 5 kości k3: **NIEBIESKA**, **CZERWONA**, **ZIELONA**, **CZARNA**, **ŻÓŁTA**



◀ 120 znaczników Dóbr w 5 kolorach (po 24 znaczniki: **NIEBIESKIE**, **CZERWONE**, **ZIELONE**, **CZARNE**, **ŻÓŁTE**)



◀ 1 żeton Pierwszego Gracza

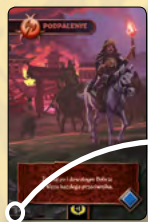
◀ 1 instrukcja



PRZYGOTOWANIE GRY

1 Podziel karty według koloru na 5 talii:

- W grze 2-osobowej usuń z każdej talii karty oznaczone 3+ oraz 4.
- W grze 3-osobowej usuń z każdej talii tylko kartę oznaczoną 4.
- W grze 4-osobowej użyj wszystkich kart.
- Potasuj każdą talię oddzielnie i ułóż je na środku stołu rewersem ku górze w jednym rzędzie, w następującej kolejności (od lewej do prawej): **WYPOSAŻENIE**, **NAJAZDY**, **NAJEMNICY**, **KŁĄTWY**, **SKARBY**.



2 Znaczniki Dóbr pogrupuj według kolorów i połącz przy odpowiadającym im taliom:

- W grze 2-osobowej użyj 20 znaczników Dóbr dla każdego koloru.
- W grze 3-osobowej użyj 22 znaczników Dóbr dla każdego koloru.
- W grze 4-osobowej użyj wszystkich 24 znaczników Dóbr dla każdego koloru.

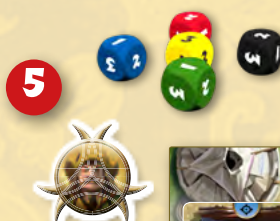
Przygotowane Dobra tworzą Rezerwę.



4

OBÓZ GRACZA

PRZESTRZEŃ DO
WYKŁADANIA KART



2

3 Potasuj karty Wozów i ułóż w formie zakrytej talii w pobliżu graczy po czym odkryj 4 karty Wozów.

Zawsze gdy gracz weźmie odkrytą kartę Wozu, natychmiast odkryj na jej miejsce nową kartę z talii.

4 Każdy gracz bierze:

- planszę gracza, którą kładzie przed sobą,
- 2 Wozy z wierzchu talii i kładzie je odkryte po lewej stronie swojej planszy. Jeśli tylko efekt jakiejś karty nie będzie stanowił inaczej, to zawsze będziesz mieć na swojej planszy 2 Wozy do zapełnienia.

Obszar gry znajdujący się bezpośrednio przed tobą, w tym twoja plansza gracza, twoje Wozy, a także karty wykładane w trakcie gry, jest nazywany twoim Obozem.

5 W dowolny sposób wylosujcie pierwszego gracza.

Gracz ten bierze żeton Pierwszego Gracza oraz 5 kości.

W grze 3- i 4-osobowej, 3. gracz bierze z Rezerwy 1 dowolne Dobro.

W grze 4-osobowej, 4. gracz bierze z Rezerwy 2 dowolne Dobra w różnych kolorach.

Liczba używanych elementów w zależności od liczby graczy

Gracze	2	3	4
Liczba kart w każdym kolorze	10	11	12
Liczba Dóbr w każdym kolorze	20	22	24

ROZCZYWKA

Gra podzielona jest na rundy, z których każda składa się z 5 tur (po 1 turze dla każdej kości).

1. Pierwszy gracz rzuca wszystkimi 5 kośćmi i umieszcza każdą z nich przed znacznikami Dóbr tego samego koloru.



2. Począwszy od pierwszego gracza a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa turę składającą się z następujących kroków:

- **bierze jedną z dostępnych kości** i umieszcza przed sobą,
- **wykonuje 1 akcję** (Dobiera Karty albo Rabuje Dobra, więcej na str. 4).

Rozgrywajcie kolejne tury, aż ostatnia kość zostanie zabrana.

W ten sposób niektórzy gracze będą mieć w jednej rundzie więcej niż jedną turę (tj. wezmą więcej niż 1 kość itd.).

Przykład: w grze 3-osobowej, najpierw pierwszy gracz wybiera kość, później drugi, a następnie trzeci. Po czym ponownie następuje tura pierwszego gracza, który wybiera drugą kość, a po nim drugi gracz bierze swoją drugą kość (i zarazem ostatnią dostępną).

3. Po zabraniu wszystkich kości, pierwszy gracz przekazuje żeton Pierwszego Gracza osobie po swojej lewej i rozpoczyna się nowa runda.



4. Jeżeli na koniec rundy dowolna pula Dóbr albo talia kart jest wyczerpana, to gra się kończy i należy policzyć zdobyte PZ (więcej na str. 8).



PRZEBIEC TURU

Po wyborze kości **musisz wykonać jedną z dwóch poniższych akcji:**

Dobrać Karty

ALBO

Rabować Dobra

DOBIERANIE KART

Kiedy wybierzesz akcję Dobierania Kart, musisz pociągnąć karty z wierzchu talii w tym samym kolorze co kość, którą zabrałeś oraz w liczbie wskazanej przez tę kość.

Następnie wybierasz jedną z nich i zagrywasz odkrytą w swoim Obozie. Pozostałe odkładasz zakryte na spód talii, z której je dobrałeś.

Jeśli zdecydujesz się na Dobieranie Kart, musisz zagrać jedną z nich w swoim Obozie. Zatem jeśli Dobierasz Karty przy użyciu kości o wartości 1, jesteś zmuszony zagrać tę jedną kartę, którą pociągnąłeś.

W GRZE WYSTĘPUJE 5 RÓŻNYCH TYPÓW KART: WYPOSAŻENIE, NAJAZDY, NAJEMNICY, KLĄTWY oraz SKARBY (więcej na str. 6).

Przykład: bierzesz zieloną kość o wartości 2 i decydujesz się Dobrać 2 Karty.



Zagrywasz w swoim Obozie Ildico Trucicielkę, a drugą kartę odkładasz na spód talii Najemników.



RABOWANIE DÓBR

Kiedy decydujesz się Rabować Dobra, zabierasz znaczki Dóbr w tym samym kolorze co kość, którą wybrałeś oraz w liczbie wskazanej przez tę kość.



Następnie musisz:

◀ Położyć te Dobra na pustych polach pojedynczej karty **NAJEMNIKA** albo **KLĄTWY** w twoim Obozie, aby zbliżyć się do zapelnienia karty.



ALBO

◀ Położyć te Dobra na pustych polach jednego albo kilku twoich Wozów, aby zbliżyć się do ich zapelnienia.



Dobra z jednego Rabunku możesz położyć na jedno z poniższych:

- na dowolną liczbę Wozów,
- na JEDNĄ kartę (Najemnika albo Klątwy).

► ZAPEŁNIANIE KART:

Tylko na karty **NAJEMNIKÓW** i **KŁĄTW** mogą być odkładane Dobra (więcej o kartach na str. 6).

Wybierz jedną kartę **NAJEMNIKA** albo **KŁĄTWY** w swoim Obozie i połącz wszystkie zrabowane Dobra na pustych polach tej karty, przestrzegając następujących zasad:

- ◀ Musisz **położyć wszystkie na JEDNEJ karcie**.
- ◀ Dobra **nie muszą być tego samego koloru** co karta, ani w tym samym kolorze co leżące już na karcie Dobra.
- ◀ Jeśli dobrałeś więcej Dóbr niż jest wolnych miejsc na karcie, **odłóż nadmiarowe znaczniki z powrotem do Rezerwy**.

Przykład: za pomocą żółtej kości o wartości 3 Rabujesz 3 żółte Dobra z Rezerwy.



Możesz albo użyć 2 Dóbr do zapełnienia karty Najemnika i zwrócić trzeci znacznik do Rezerwy...



...albo położyć wszystkie 3 na karcie Kłątwy.



Ale nie możesz podzielić tych 3 Dóbr między tymi dwoma kartami.



► ABY ZAPEŁNIĆ WOZY:

Zapełniając **jeden lub kilka** Wozów zrabowanymi Dobrami, musisz przestrzegać następujących zasad:

- ◀ Dobra zawsze muszą być kładzione na pustych polach w odpowiadającym im kolorze.
- ◀ Dobra z pojedynczego Rabunku mogą być rozdzielone między kilka Wozów.
- ◀ Jeśli zabrałeś więcej Dóbr niż masz na Wozach pustych pól w pasujących kolorach, **to zwróć nadmiar do Rezerwy**.

Kiedy tylko **Wóz zostanie zapełniony**, jest odsyłany, co znaczy, że musisz:



- ◀ Przenieść wszystkie Dobra z tego Wozu do swojego Składu.
- ◀ Odłożyć kartę Odeszanego Wozu zakrytą w swoim obszarze na Odesane Wozy.
- ◀ Dobrać nowy Wóz – albo jeden z odkrytych, albo z wierzchu talii.

- ◀ Jeśli wciąż masz inne Dobra do załadowania, możesz umieścić je na nowo dobranym Wozie; a jeśli nie masz ich gdzie umieścić, to zwróć nadmiar do Rezerwy.

Przykład 1: bierzesz 3 niebieskie Dobra, kładziesz 2 na pustych niebieskich polach na Wozach, a trzeci zwracasz do Rezerwy.



Przykład 2: bierzesz 2 zielone Dobra, kładziesz 1 na pustym zielonym polu, będącym jednocześnie ostatnim pustym polem na tym Wozie, więc odsyłasz go. Natychmiast dobierasz nowy Wóz, na którym akurat jest zielone pole, więc kładziesz na nim drugi z dobranych znaczników.



OPIS KART

-UŻYWANIE EFEKTÓW KART:

Ikony fazy gry informują, w którym momencie możesz albo musisz użyć efektu danej karty.



Na początku tury: zanim wybierzesz kość albo zaraz po wybraniu.



Na koniec tury: po zakończeniu swojej akcji.



W swojej turze: przed, w trakcie albo po swojej akcji.



Kiedykolwiek: w dowolnym momencie gry, nawet w turze innego gracza.



Na koniec gry: podczas liczenia Punktów Zwycięstwa.

Jeśli efekty kilku kart są aktywowane w tym samym momencie, to aktywny gracz (ten, który rozgrywa swoją turę) wybiera kolejność rozpatrywania tych kart.

Uwaga! Jako że w rundzie jest 5 tur, po jednej na kość, może się zdarzyć, że będziesz miał więcej niż jedną turę w rundzie. Co za tym idzie – jeśli będziesz miał kartę, której efekt możesz wykorzystać w każdej swojej turze, to będziesz mógł użyć takiej karty więcej niż raz w jednej rundzie.

ELEMENTY KARTY

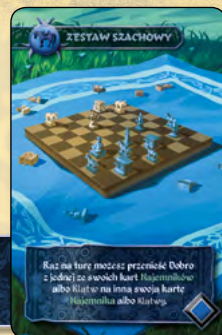


-KARTY WYPOSAŻENIA (NIEBIESKIE)

Karty **WYPOSAŻENIA** mają efekt stały.

Kartę Wyposażenia wykladasz w swoim Obozie i możesz od razu czerpać korzyści z jej efektu.

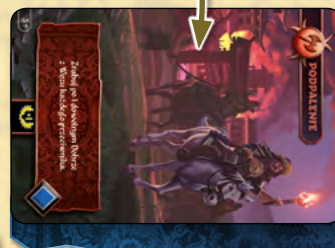
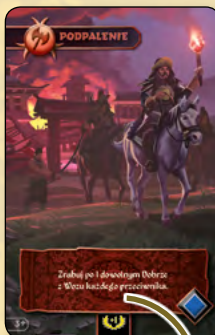
Na koniec gry karty Wyposażenia nie przynoszą żadnych PZ.



-KARTY NAJAZDU (CZERWONE)

Karty **NAJAZDU** mają **jednorazowy efekt**, którego możesz użyć tylko raz na grę, kiedy zdecydujesz się aktywować kartę.

Kartę Najazdu wykladasz w swoim Obozie. Możesz aktywować jej efekt w jednej ze swoich tur poprzez obrócenie karty. Raz obrócona karta nie może być ponownie aktywowana.



Na koniec gry każda karta Najazdu jest warta 1 PZ (aktywowana bądź nie).

Uwaga! W swojej turze możesz aktywować tylko 1 kartę Najazdu, bez względu na to, ile masz ich w swoim Obozie.

-KARTY NAJEMNIKÓW (ZIEŁONE)

Karty **NAJEMNIKÓW** mają stały efekt, działający od momentu ich aktywacji. Aby aktywować Najemnika, musisz wypełnić Dobrami wszystkie pola na jego karcie. Kartę Najemnika wykladasz w swoim Obozie.

Jeśli w trakcie gry Najemnik utraci jeden lub więcej znacznik Dóbr, jego efekt przestaje działać, aż do ponownego zapełnienia pustych pól.

Na koniec gry niezapełniona karta Najemnika odejmuje 1 PZ, zaś zapełniona dodaje 1 PZ.



-KARTY KLATWY (CZARNE)

W przeciwieństwie do pozostałych kart, Kłatwy wykładasz w Obozach swoich przeciwników, a nie w swoim własnym.

Karty **KLATWY** mają stały efekt, działający aż do momentu dezaktywacji. Aby dezaktywować Kłatwę, trzeba zapełnić Dobrami wszystkie pola, które się na niej znajdują. Kiedy tylko karta zostanie zapełniona, przestaje działać – aby to zaznaczyć, należy obrócić ją bokiem.

Zarówno Dobra leżące na karcie, jak i samą kartę pozostawiasz w Obozie.

Uniknięcie Kłatwy: w momencie, kiedy zagrywana jest na ciebie Kłatwa, możesz zdecydować się na Uniknięcie jej. Jeśli tak zrobisz, natychmiast odwracasz kartę rewersem do góry i zatrzymujesz w swoim Obozie.

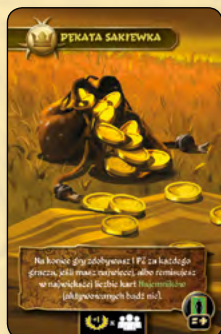
Efekt takiej Kłatwy nie działa, ale na koniec gry za każdą Kłatwę, której uniknąłeś, stracisz tyle PZ, ilu jest graczy (łącznie z tobą).

Kłatwa, której uniknąłeś, nie może być z powrotem odwrócona.

Jeśli nie uniknąłeś Kłatwy od razu, to nie możesz uniknąć jej później.

Nie możesz wyłożyć Kłatwy w swoim własnym Obozie.

Na koniec gry odkryte karty Kłatwy w twoim Obozie nie dostarczają, ani nie zabierają ci PZ, bez względu na to czy są zapełnione, czy nie.



-KARTY SKARBU (ŻÓŁTE)

Karty **SKARBU** nie mają efektu działającego w trakcie gry, ale na koniec gry pozwalają ci zdobyć PZ, jeśli spełnisz określony warunek.

Kartę Skarbu wykładasz w swoim Obozie.

Na koniec gry każdy Skarb daje ci tyle PZ, ilu jest graczy (łącznie z tobą), o ile spełnisz warunek podany na jego karcie.

SŁOWNICZEK

OBÓZ: twój Obóz to obszar gry znajdujący się bezpośrednio przed tobą. Wliczają się do niego wykładane przez ciebie karty, zagrane na ciebie Kłatwy, a także twoja plansza gracza wraz z Wozami (również odesłanymi) i twoim Składem.

ODEŚLANY WÓZ: kiedy Wóz zostanie zapełniony, jest natychmiast odsyłany; przenieś wszystkie Dobra z niego do swojego Składu i odłóż kartę Odesłanego Wozu zakrytą w swoim obszarze na Odesłane Wozy.

UNIKNIĘCIE KLATWY: uniknij efektu Kłatwy poprzez natychmiastowe odwrócenie karty rewersem do góry w momencie jej zagrania na ciebie. Efekt takiej Kłatwy nie działa, ale na koniec gry za każdą unikniętą Kłatwę stracisz tyle PZ, ilu jest graczy (łącznie z tobą).

SKŁAD: to jest obszar na twojej planszy gracza, gdzie trzymasz Dobra zdjęte ze swoich Odesłanych Wozów.

RABUJ: zabierz Dobra.

DOBIERZ: pociągnij jedną lub więcej kart z talii i wyłóż jedną w swoim Obozie (albo w Obozie przeciwnika, jeśli to Kłatwa).

PZ: Punkt Zwycięstwa. Na koniec gry gracz z najwyższą liczbą PZ wygrywa.

ZAPEŁNIJ KARTĘ: połóż Dobra na pustych polach JEDNEJ karty Najemnika albo Kłatwy.

REZERWA: grupy dostępnych znaczników Dóbr.

DOBRO: kolorowy sześciennej znacznik, który można zdobyć akcją Rabunku albo z efektu karty. Dóbr używa się do zapełniania pól na kartach Wozów, Najemników oraz Kłatw.

NADMIAROWE DOBRA: znacznik Dobra jest uważany za nadmiarowy, jeśli nie masz wolnego pola, na którym mógłbyś go położyć. Musisz zwrócić go tam, skąd go wzięłeś.

TURA: runda gry składa się z 5 tur. Tura obejmuje wybór kości przez gracza oraz wykonanie akcji (Rabunku albo Dobrania Karty) przy użyciu tej kości i jej wartości. Możesz mieć kilka tur w jednej rundzie, przez co z kart działających na początku albo na końcu tury będziesz mógł skorzystać kilka razy w rundzie.

KONIEC GRY

Jeżeli na koniec rundy (czyli kiedy wszystkie kości zostały wykorzystane) którakolwiek grupa Dóbr jednego koloru albo talia kart jest wyczerpana, to gra się kończy. Czas policzyć zdobyte PZ.

Uwaga! Może zdarzyć się tak, że w trakcie rundy jakaś grupa Dóbr albo talia kart wyczerpie się i zostanie ponownie uzupełniona. Jeśli po zakończeniu rundy nie ma żadnej pustej grupy znaczników ani talii kart, gra toczy się dalej.

Policzcie swoje Punkty Zwycięstwa:

+1PZ za każdy **NAJAZD** (aktywowany bądź nie),

+1PZ za każdego **NAJEMNIKA** w całości zapełnionego Dobrami,

-1PZ za każdego **NAJEMNIKA** niezapełnionego w całości Dobrami,

+PUNKTY ZWYCIĘSTWA zależne od liczby graczy:

+1PZ ZA KAŻDEGO GRACZA, za każdy **SKARB**, którego warunek spełniłeś (tj. 2 PZ w grze 2-osobowej; 3 PZ w grze 3-osobowej, 4 PZ w grze 4-osobowej),

-1PZ ZA KAŻDEGO GRACZA, za każdą unikniętą **KLĄTWĘ** (odwróconą rewersem do góry),

+1PZ ZA KAŻDEGO GRACZA, za każdy Odesłany Wóz.

DODATKOWE WYJAŚNIENIA

EFEKTY KART

Efekty niektórych kart zachodzą w określonych momentach (na początku twojej tury, kiedy gracz wybiera kość, podczas dobiernia kart itp.). Musisz być czujny i upewnić się, że ty i twoi przeciwnicy realizujecie takie efekty!

KARTY

Każda karta wyłożona w Obozie pozostaje w tym Obozie aż do końca gry. Nie ma limitu kart w Obozie, ale muszą one być jawne. Efekty kart mogą zmieniać podstawowe zasady gry

+PUNKTY ZWYCIĘSTWA zależne od typów Odesłanych Wozów. Występują 4 typy Wozów określone kolorami:  ,  ,  , .

Zdobywasz PZ za jedno z poniższych:

+1PZ ZA KAŻDY RÓŻNY TYP Odesłanego Wozu, **ALBO**

+PZ ZA KAŻDY WÓZ NAJLICZNIJSZEGO TYPU wśród twoich Odesłanych Wozów.

Przykład: odesłałeś 4 wozy - 2 niebieskie () , 1 fioletowy () i 1 pomarańczowy () . Zdobywasz 3 PZ, bo odesłałeś 3 różne typy Wozów (gdybyś wybrał swój najliczniejszy typ - niebieski - to dostałbyś tylko 2 PZ).

Uwaga! W dowolnym momencie możesz sprawdzić typy swoich Odesłanych Wozów. Liczba Odesłanych Wozów jest jawna, ale typy Wozów trzymacie w sekrecie.

Dobra w waszych Składach nie przynoszą PZ.

Gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą!

W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który zgromadził więcej Dóbr w swoim Składzie.

i zawsze mają pierwszeństwo przed zasadami z instrukcji.

RABUNEK

Jeśli tylko jesteś w stanie, to musisz wykorzystać wszystkie zrabowane Dobra; przy czym wolno ci wykonać Rabunek Dóbr, nawet jeśli nie masz, gdzie ich odłożyć. W takiej sytuacji zwracasz je do Rezerwy jako nadmiarowe Dobra.

W rzadkiej sytuacji wolno ci wykonać akcję Rabunku Dóbr, nawet jeśli nie ma więcej Dóbr w odpowiednim kolorze. Jeśli się na to zdecydujesz, po prostu nic nie robisz - nie jesteś zobowiązany dobierać karty zamiast Dóbr.

OPRACOWANIE

Autor: Fneup

Ilustracje: Anthony Wolff

Wydawca: La Boite de Jeu

Rozwój gry: Mathieu Trystram

Dyrektor artystyczny: Igor Polouchine

Skład instrukcji:

Guillaume Gille-Naves

Pakowanie: Origames

Tłumaczenie na język polski:

Łukasz Piechaczek

Redakcja: David Komisarski

Skład wersji polskiej: Przemysław Kasztelaniec



Podziękowania autora: Dziękuję Véronique, kobiecie mojego życia, za jej wsparcie, zaangażowanie i zachęte. Ta gra nie powstałaby bez ciebie! Dziękuję wydawnictwu La Boite de Jeu, a zwłaszcza Mathieu za naszą współpracę i Benoît za jego wizję „szerszej perspektywy”. Dziękuję Anthony'emu za jego wspaniałe ilustracje, a także Origames za zgranie wszystkich razem. Dziękuję festiwalom LudiNord, Paris est Ludique, FUP, CNI, Fil i wszystkim ich uczestnikom, którzy usiedli przy moim stoliku. Dziękuję też wszystkim innym, którzy na swój sposób wzięli udział w tej przygodzie, a byli to: William Liévin, Greg Korwizie, Oleg Beresnev, Aurélien i Léo z Prismatik, Antonin Mariage, Romain Sauzedde, Cathoun, Grovast, Ludovox, Raph d'Igliari, Fred Gobbaerts, Aclarâtre, Geeklette, Erwan Gaillard, Sébastien Dujardin, Erwan Berthou, Thomas Luzurier, Benjamin Lehrer, Cédric Lapouge, odtowowi bracia Stéphane i Fabien, Seb De Poortere, Thomas Cauet, Elora Pieprzyn, Olivier Prévost, Stéphane Gallani (i wszyscy ci, o których zapomniałem!)

Wydawca: La Boite de Jeu
8, Grande Rue - 21310 Belleneuve
FRANCE

www.laboitedejeu.fr
contact@laboitedejeu.fr



Edycja Polska: © Funiverse
Dystrybucja Rekman Sp. z o.o.
ul. Europejska 4, 55-040, Magnice

www.funiverse.pl
www.rekman.com.pl



Wyprodukowano w Chinach przez Whatz Game
Copyright ©2018 La Boite de Jeu

