

John D Clair

QUBITOS™

РѢШЕКОМЪ
ШЫБІЕ



INSTRUKCJA

Dice &
Bones

TWÓRCY

Projekt
John D Clair

Kierownik Projektu
Nicolas Bongiu

Produkcja
David Lepore

Rozwój projektu
Scot Eaton
John Goodenough

Dyrektor Artystyczny
Josh Wood

Projekt Graficzny
Phil Glofcheskie
Matt Paquette Co.

Ilustracje
Banu Andaru, Felicia Cano, Jacqui
Davis, Kali Fitzgerald, Ryan Iler

Edycja
Richard A. Edwards

Korekta
Nicolas Bongiu, Ryan Dancey,
Todd Rowland, Mark Wootton,
Erik-Jason Yapple

Edycja Polska

Dice & Bones w składzie: Barbara "Finka" Skoracka, Michał "Osti" Cyranek, Monika Skoracka, Tomek Skoracki.

Tłumaczenie: Marta Knapieńska

Podziękowania dla: naszych klubowiczów "Kości" i wszystkich na kim testowaliśmy Cubitos, a także dla Łukasz Cupak, Brodaty Boardgames, ekipie Na Radarze, Hani i Leili, Mateusza Krzysztofa, Krzysztofa Grzela, Łukasza Pawelak oraz wszystkich Was, którzy wsparli nas i zakupili Cubitos.

Prawa autorskie

© 2022 Alderac Entertainment Group. Cubitos i pozostałe elementy wskazane za pomocą ™ lub ® oraz © są objęte prawem autorskim (Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA).

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Chinach.

Uwaga: ryzyko zadławienia!

Nieprzeznaczone dla dzieci
poniżej 3 roku życia.



SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Komponenty	4
Przygotowanie Rozgrywki	6
Trasy Wyścigów	8
Tour de Cube	8
Omówienie Kości	9
Ruch	9
Waluta	9
Żetony Waluty	9
Symbole Zdolności	9
Symbole Mocy	9
Szare Kości	9
Kości Pierwszego Gracza	9
Używanie Kości	9
Używanie Zdolności	9
Zasady Gry	10
Faza Rzutu	10
Dobierz	10
Rzuć	10
Przenieś Trafienia do Strefy Aktywnej	10
Porażka	10
Limit Dobierania	11
Faza Biegu	11
Użyj Zdolności, Rozstrzygnij ✂, Określ ilość ● 🦶	11
Ruch	11
Kupowanie	11
Przenoszenie do Strefy Odrzucania	11
Opis Pól	12
Koniec Gry	12
Zasady Dodatkowe	13
Omówienie Kart	14
Składanie Pudełka na Kości (Podajnika)	19

CUBITOS™

Gra autorstwa Johna D Clair
Dla 2-4 graczy, od 10 lat wzwyż

Wprowadzenie

Cubitos™ to szczęśliwy świat zamieszkały przez małe szczęśliwe istoty. Każdego roku mieszkańcy Cubitos organizują wspólnie Wielkie Mistrzostwa; wyścig, w którym strategia i szczęście wyłaniają Mistrza Cubitos. Każdy uczestnik wystawia biegacza reprezentowanego przez postać na torze wyścigowym oraz swój zespół, czyli wszystkie kości, którymi będzie rzucał.

Na początku Twój zespół jest niewielki, ale stopniowo, dzięki sprytnym decyzjom i odrobinie szczęścia, przeobrazi się w drużynę wyścigowych ekspertów, która doda Twojemu biegaczowi skrzydeł!

W każdej rundzie rzucasz kośćmi i używasz uzyskanych wyników, aby przemieszczać się po torze wyścigowym, kupować nowe kości lub korzystać ze zdolności. Uważaj jednak, żeby za dużo nie kusić losu, bo wisi nad Tobą widmo porażki! Z drugiej strony, za to właśnie ryzyko, kochają Cię fani!

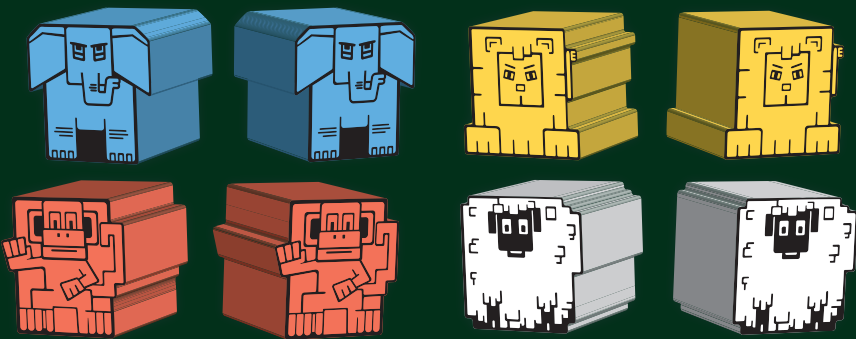
Gnaj do mety i zostań nowym Mistrzem Cubitos!



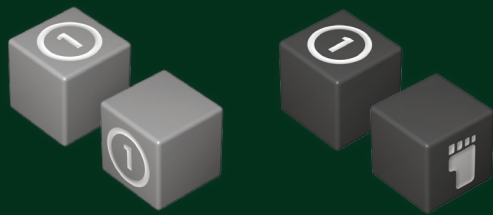
KOMPONENTY

Twoja gra powinna zawierać poniższe elementy. Jeżeli czegoś brakuje, napisz na adres: kontakt@diceandbones.pl

8 Pionków Biegacza



Kości Początkowe:



28x
Jasnoszare
Kości

12x
Ciemnoszare
Kości

1 Kość Pierwszego Gracza



56 Kart Zdolności:



7 Kart

7 Kart

7 Kart

7 Kart

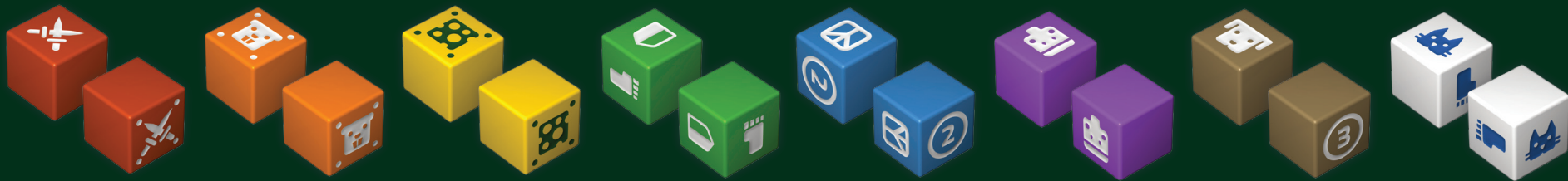
7 Kart

7 Kart

7 Kart

7 Kart

80 Kości Zdolności:



10
Czerwonych

10
Pomarańczowych

10
Żółtych

10
Zielonych

10
Niebieskich

10
Fioletowych

10
Brązowych

10
Białych

4 Planszетки Gracza



1 Tor Fanów



2 Dwustronne Tory Wyścigowe



4 Żetony Faz



40 Żetonów Waluty w tym:



24 Żetony
o wartości 1

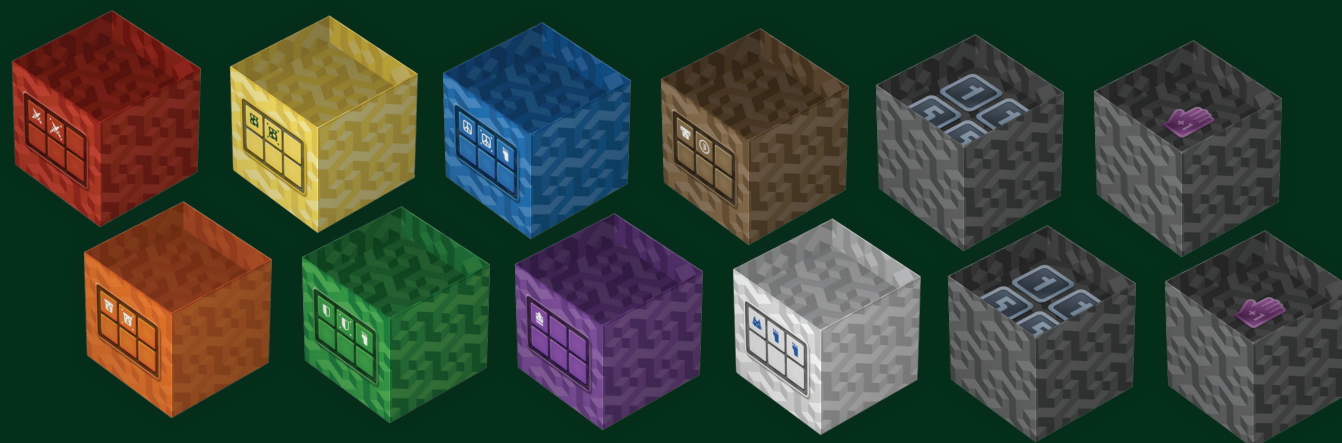


16 Żetonów
o wartości 5

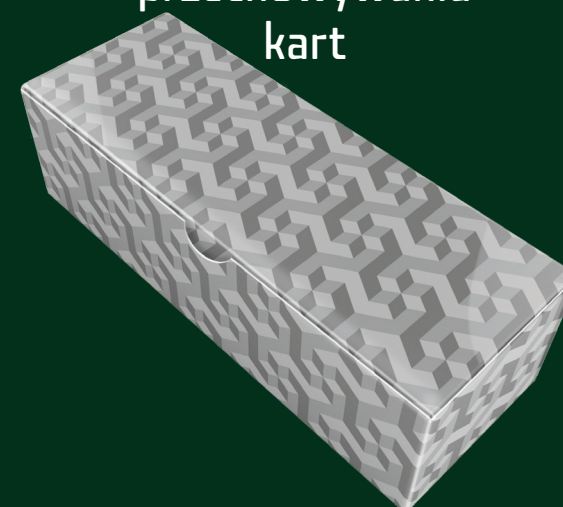
25 Żetonów Doboru



12 Pudełko na kości (Podajników)



1 Pudełko do
przechowywania
kart



Aby złożyć pudełko na kości, podążaj za instrukcjami na stronie 19 lub obejrzyj wideo na stronie:
www.alderac.com/cubitos

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Przygotuj Graczy

Każdy z graczy wybiera kolor i bierze:

- 2 Pionki biegaczy w swoim kolorze
- 1 Planszетkę gracza w swoim kolorze
- 1 Żeton fazy
- 7 Jasnoszarych kości początkowych
- 2 Ciemnoszare kości początkowe

Gracze powinni umieścić żeton fazy obok swojej planszетki gracza zieloną stroną: **Faza Rzutu (1a)** do góry.

Gracze powinni umieścić swoje kości początkowe w **Strefie Dobierania** na planszy gracza (**1b**).

2. Wybierz Zestaw Kart

Dzięki różnym zestawom kart zdolności każda gra będzie innym doświadczeniem. Wybierz jeden z zestawów wymienionych na stronie 8. Pozostałe karty odłóż do pudełka, nie będą używane podczas tej rozgrywki.

Podczas pierwszej rozgrywki rekomendujemy wybór zestawu **“Wyścig 1 [Pierwsza Gra]”** na stronie 8.

 Odorek	 Bobromir
 Dziany Kejter	 Rollobymzeaur
 Wojak	 Sir Nick
 Czadosław	 Po prostu Bob

3. Przygotuj Tor Wyścigowy

Gracze mogą sami wybrać tor wyścigowy lub użyć toru sugerowanego przy wybranym zestawie kart (do pierwszej gry zalecamy tor “Pierwsza w Lewo”). Umieść tor na środku obszaru gry (**3a**). Następnie połóż po 1 figurce biegacza każdego z graczy na miejscu startowym (**3b**).

Obok toru wyścigowego umieść tor fanów (**3c**). Następnie połóż po 1 figurce biegacza każdego z graczy na trybunach (**3d**).

Wokół toru wyścigowego rozłóż karty z wybranego zestawu (**3e**).





4. Przygotuj Podajniki na Kości

Rozłóż pudełka przy kartach zdolności tego samego koloru, ustawione podajnikiem do góry. Na podajnikach umieść wszystkie kości odpowiadającego koloru.

Podczas wyścigu wszyscy gracze mogą kupować kości umieszczone na podajnikach.

W pobliżu obszaru gry przygotuj stosik nieużywanych szarych kości.

5. Przygotuj Podajniki z Żetonami

4 dodatkowe pudełka są przeznaczone do przechowywania elementów między rozgrywkami. Podczas gry możesz użyć ich jako podajników na żetony  oraz . Umieść pudełka podajnikiem do góry przy obszarze gry. Żetony  rozdziel mniej więcej równo między dwoma pudełkami, podobnie z . Jeśli to pomocne, podajnik z każdym typem żetonów może być położony na przeciwnych końcach stołu.

6. Wybierz Pierwszego Gracza

Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio widziała Laguna na instrubutorze lub wylosujecie kogoś, kto umieści Kość Pierwszego Gracza w swojej Strefie Rzutu.

Możecie rozpocząć grę!

TRASY WYŚCIGÓW

Wymienione poniżej zestawy kart tworzą serię 7 wyścigów, w których łącznie użyjesz wszystkich 56 kart zdolności. Dzięki temu przez 7 gier gracze poznają wszystkie zdolności.

Wyścig 1 (Pierwsza Gra)

Zestaw ten polecany jest na pierwszą rozgrywkę. Zdolności są nieskomplikowane, a przed Tobą proste rzucanie kośćmi ze sporą dawką ryzyka!

Odorek	Bobromir
Dziany Kejter	Rollobymzeaur
Wojak	Sir Nick
Czadosław	Po prostu Bob

SUGEROWANY TOR: Pierwsza w Lewo (1 okrążenie)

Wyścig 2

Ten zestaw mobilizuje Cię do zdobywania fanów i rozmyślnego wyboru koloru kości, którymi rzucisz.

Kotostrofa	Szczerbek
Kapitan Szczek	Denver
Rębałło	Influenser
Piña Cubitolada	Wcale nie Alpaka

SUGEROWANY TOR: Prosto i w bok

Wyścig 3

Walcz o swoją popularność i zapunktuj u fanów. Ten zestaw również mobilizuje do zbierania fanów, jednak przy pomocy Briczesów i sprytnych kombinacji możesz nie potrzebować ich do zwycięstwa.

Benny Kuleczka	Rezerwowo
Czarus Rinslind	Sześcianozaur
Siłacz Arnold	Briczes
Reanimator	Kątemplujący Lamisław

SUGEROWANY TOR: Bieg w kaloszach

Wyścig 4

Czas na transformację i pożarcie kielbaski! Szare kości wyglądają w tym zestawie dużo atrakcyjniej, a wczasująca lama może znać kilka skrótów.

Wypasiony Kot	Rzucający Drewnem
Psiakostek	Grimlock
Jan Nosik	Serdel
Ananas Bananas	Lama z Bahama

SUGEROWANY TOR: Marsz Śledzia

Wyścig 5

Czy najlepszy wojak i sprytna lama popędzą po zwycięstwo? Z pewnością Pan Drągał stanie im na drodze wraz z dinusiem i serkiem!

Schrödingerek	Pan Drągał
Zahartowany	Dinożarł
Mistrzunio	Dresser
Słodziak	Cwana Glama

SUGEROWANY TOR: Prosto i w bok

Wyścig 6

W tym zestawie panuje szalony nonsens, ale uważaj, żeby wielki serowaty kolo nie wygrał wyścigu w pojedynkę!

Kot Pędziwiatr	Robert Cubica
Sir Pieseł	Diplo Duplo
Krab'Ł' Cupak	Wielki Padano
Szpilczaste Jabłko	Lam Pucera

SUGEROWANY TOR: Bieg w kaloszach

Wyścig 7

Ten zestaw to aż dwa okrążenia, więc lepiej dobrze zaplanuj późniejszy etap gry. Dobra rada: Punkowoc i Trener Kołcz tworzą świetny duet.

Pamiętaj: Przy użyciu zdolności T-Reksio liczysz czerwone linie wyłącznie do końca aktualnego okrążenia; nie do końca wyścigu.

Witaj Koteczku	Trener Kołcz
Mugolek	T-Reksio
El Bandzior	Sir Ser
Punkowoc	Lalalama

SUGEROWANY TOR: Pierwsza w Lewo (2 okrążenia)

TOUR DE CUBE

Poniższe zestawy to dodatkowe opcje dla doświadczonych graczy.

Kombastycznie

Przygotuj swój umysł na nieco gimnastyki, ponieważ różnica między dobrą a niewłaściwą kością może być kombastyczna lub klapastrofalna!

Wypasiony Kot	Trener Kołcz
Kapitan Szczek	Dinożarł
Wojak	Sir Ser
Piña Cubitolada	Po prostu Bob

SUGEROWANY TOR: Bieg w kaloszach

Kupa Fanów

Ten wyścig to konkurs popularności. Graj agresywnie i ponos spektakularne porażki, w tym przypadku to nie taka zła taktyka.

Kotostrofa	Pan Drągał
Dziany Kejter	Grimlock
Siłacz Arnold	Influenser
Punkowoc	Lalalama

SUGEROWANY TOR: Prosto i w bok

Finałowy Finał

To jest to, wielki finał! Na szali są wszystkie nadzieje i marzenia zebranych Cubitosów. Lepiej dobrze się przygotuj, bo ten wyścig to raczej maraton niż sprint.

Odorek	Robert Cubica
Psiakostek	Sześcianozaur
El Bandzior	Wielki Padano
Szpilczaste Jabłko	Lam Pucera

SUGEROWANE TORY: Użyj torów Marsz Śledzia i Bieg w kaloszach. Gracze zaczynają na początku toru Marsz Śledzia i kończą na mecie toru Bieg w kaloszach. Ułóż plansze w taki sposób, żeby koniec toru Marsz Śledzia przylegał do pola startowego toru Bieg w kaloszach. Koszt ruchu z pola końcowego Marsz Śledzia na pole startowe Bieg w kaloszach wynosi 1 .

Stwórz Swój Zestaw

Możesz tworzyć również własne zestawy kart! Choć możesz je komponować wedle swojego uznania lub losowo, pamiętaj o wskazówkach, które zapewnią przyjemną rozgrywkę. Upewnij się, że koszty kart są zbalansowane (np. masz przynajmniej 2, 3 karty zdolności o koszcie 5 lub mniej). Spróbuj również zawrzeć przynajmniej 1 kartę zdolności, która pozwala Ci stracić lub dobrać dodatkową kość.

OMÓWIENIE KOŚCI

Poniżej znajdziesz opis kości i symboli Cubitos.

RUCH

Używasz ruchu, aby przemieścić swojego biegacza na torze wyścigowym.



WALUTA

Walutę wydajesz na zakup nowych kości, dodatkowego ruchu lub opłaty innych kosztów.



ŻETONY WALUTY

Jedyna kość z tym symbolem to kość pierwszego gracza. Użyj tego symbolu, aby zyskać 1 żeton.



W przeciwieństwie do , które musisz wydać lub stracić na końcu rundy,  mogą być zachowane na kolejne rundy.

SYMBOLE ZDOLNOŚCI



Symbole na kościach używasz, żeby aktywować zdolności na odpowiadających im kartach.

SYMBOLE MOCY



Działanie symbolu mocy jest identyczne, jak przy zwykłym symbolu zdolności, chyba że karta stanowi inaczej. Niektóre karty zdolności posiadają pole z symbolem wskazującym efekt, który jest aktywowany dodatkowo po wyrzuceniu symbolu mocy.

Użycie wszystkich zdolności jest dobrowolne, chyba że karta mówi inaczej. Pamiętaj jednak, że jeśli wyrzucisz symbol mocy i postanowisz rozpatrzyć zwykłą zdolność, musisz aktywować również efekt specjalny.

SZARE KOŚCI

Każdy gracz rozpoczyna z 7 jasnymi i 2 ciemnymi szarymi kośćmi. Na ciemnoszarych znajdziesz 1  i 1 , a na jasnoszarych tylko 1 , bez .



Przy rozpatrywaniu zasad "szare kości" to zarówno jasne, jak i ciemne kości.

Koszt jasnych i ciemnych szarych kości wynosi 0. Gracze nie mogą kupić nieużywanych szarych kości, ale można je zdobyć przy pomocy pewnych zdolności.

Nieużywane szare kości przechowuj na stole. Możesz zdobyć je dzięki zdolnościom w taki sam sposób, jak inne kości z podajników.

KOŚĆ PIERWSZEGO GRACZA

Kość pierwszego gracza to dodatkowa kość, którą rzucasz, gdy jesteś graczem rozpoczynającym rundę. Nie wlicza się jej do limitu kości, którymi rzucasz w tej rundzie (patrz: str. 11).



Na końcu każdej rundy kość pierwszego gracza przekazywana jest kolejnej osobie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, więc nie można jej w żaden sposób kupić, stracić, przehandlować lub przejąć.

Kość ta pomaga czasem rozstrzygnąć kwestię kolejności czy remisów.

Używanie Kości

Rozpatrujesz górną ściankę kości z Twojej **Strefy Aktywnej**. Każda kość może być użyta tylko raz. Aby pamiętać, że dana kość została już użyta, możesz obrócić ją pustą ścianką do góry.

Kości najczęściej zapewniają  do kupienia nowych kości lub  do wykonania ruchu na torze, albo zdolności opisane na odpowiednich kartach.

Niektóre zdolności odnoszą się do aktywnych kości. Są to wszystkie kości w Twojej **Strefie Aktywnej** (także te już wykorzystane w tej rundzie).

UŻYWANIE ZDOLNOŚCI

Z wyjątkiem szarych kości początkowych i kości pierwszego gracza, każdej kości odpowiada karta zdolności. Używanie zdolności jest dobrowolne, chyba że wskazano inaczej.



1 KOSZT

Musisz wydać wskazaną ilość  i/albo , żeby kupić 1 kość w kolorze danej karty.

2 ZDOLNOŚĆ

Opis zdolności, którą aktywuje symbol na kości, której używasz.

3 ŚCIANKI KOŚCI

Ilustracja 6 ścianek kości danego koloru.

Ze zdolności można skorzystać w konkretnym momencie rundy, zgodnie z poniższym:

Zdolność Natychmiastowa

Zdolności Natychmiastowej używa się od razu po umieszczeniu kości z jej symbolem w Strefie Aktywnej. Jeśli znajdzie się w niej naraz kilka takich kości, rozpatrujesz je w wybranej przez siebie kolejności.

Zdolność Aktywna

Zdolności Aktywnej używa się zgodnie z jej opisem tak długo, jak kość z symbolem tej zdolności znajduje się w Twojej Strefie Aktywnej. Niektóre zdolności Aktywne działają w momencie sprecyzowanym w opisie. Inne wywierają efekt trwały, jeśli ich kość jest w Strefie Aktywnej. Zdolności bez wskazanego konkretnego momentu aktywacji możesz użyć w dowolnym momencie.

Zdolność Biegu

Zdolności Biegu mogą być użyte tylko podczas Fazy Biegu. Jeśli korzystasz z kilku naraz, sam decydujesz o ich kolejności.

Wszystkie ścianki kości z ,  lub , to również zdolności Biegu.

ZASADY GRY

Cubitos rozgrywa się w serii rund. Podczas każdej rundy wszyscy gracze kończą najpierw Fazę Rzutu, po której następuje Faza Biegu. Gdy wszyscy rozegrają Fazę Biegu, kość pierwszego gracza przekazywana jest dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i rozpoczyna się nowa runda! Rundy powtarza się do końca gry.

FAZA RZUTU

Tę fazę rozgrywacie jednocześnie.

Podczas Fazy Rzutu wykonaj kolejno następujące akcje:

1. Dobierz

Przenieś tyle kości ze **Strefy Dobierania** do **Strefy Rzutu**, żeby ich ilość w Strefie Rzutu była równa Twojemu **limitowi doboru**, który na początku gry wynosi 9. Możesz wybrać, które kości dobierasz. Twoja **Strefa Rzutu** to przestrzeń na stole powyżej Twojej planszeczki gracza.



Zazwyczaj na początku Fazy Rzutu masz już kilka kości w swojej Strefie Rzutu, pozostawione tam w poprzedniej rundzie. Przykładowo, jeśli Twój limit doboru to 9, a w Strefie Rzutu masz już 2 kości, przenosisz tylko 7 kości ze Strefy Dobierania do Strefy Rzutu.

Jeśli musisz dobrać, a nie masz już żadnych kości w Strefie Dobierania, przenieś **wszystkie** ze Strefy Odrzucania do Strefy Dobierania i kontynuuj akcję.

2. Rzuć

2.1 RZUĆ

Rzuć **wszystkimi** kośćmi ze swojej **Strefy Rzutu**.



2.2 SPRAWDŹ, CZY PONOSISZ PORAZKĘ

Jeśli wyrzuciłeś jakiegokolwiek trafienia, przejdź do kroku 3. Jeśli Twój wynik to same pudła, grozi Ci **porażka**.

Ryzykujesz **porażkę** tylko wtedy, gdy masz przynajmniej 3 kości w swojej Strefie Aktywnej lub gdy zrobiłeś to już wcześniej podczas obecnej Fazy Rzutu (patrz: "Porażka z Mniejszą Ilością Kości" na str. 13).

Jeśli ryzykujesz poniesienie porażki, a Twoje wyniki to same pudła, Twoja Faza Rzutu kończy się (patrz: "Porażka" na tej stronie).

Trafienia i Pudła



PUDŁO

Kości z pustą ścianką na górze to **pudła**.



TRAFIENIE

Kości z widoczną na górze dowolną ścianką, która nie jest pusta, to **trafienia**.

Niektóre zdolności odnoszą się do aktywnych kości. Wszystkie kości w Strefie Aktywnej to aktywne kości, zarówno te z symbolami, jak i pustymi ściankami na górze (już wykorzystane).

3. Przesuń Trafienia do Strefy Aktywnej

Przesuń wszystkie trafienia na swoją planszę gracza do Strefy Aktywnej, a pudła pozostaw w Strefie Rzutu.



Teraz decydujesz, czy **kusisz los**, czy **pasujesz**.

Jeśli zdecydowałeś się **kusić los**, wróć do kroku 2.1 i rzuć ponownie. Jeśli jednak masz 3 lub więcej kości w Strefie Aktywnej, ryzykujesz **poniesienie porażki**.

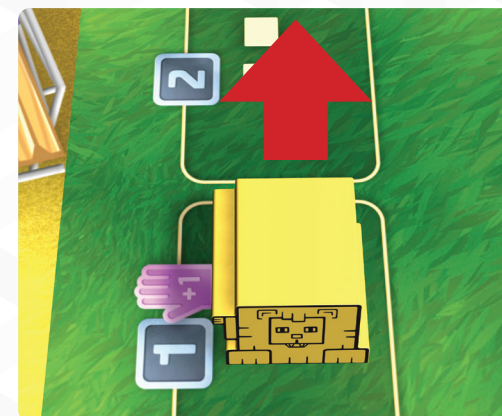
Jeśli spasowałeś, to zakończyłeś właśnie **Fazę Rzutu**. Obróć żeton fazy czerwoną stroną do góry, żeby wskazać, że jesteś gotów na Fazę Biegu. Poczekaj, aż pozostali gracze skończą Fazę Rzutu. Wtedy wszyscy razem przechodzicie do Fazy Biegu.

W ten sposób kontynuujesz dopóki nie **spasujesz** lub **poniesiesz porażkę**. Ostatecznie wszyscy gracze albo spasowali albo dopadła ich porażka, co rozpoczyna Fazę Biegu.

Porażka

Jeśli poniosłeś porażkę, wykonaj następujące kroki:

- **Musisz** przenieść wszystkie kości ze swojej Strefy Aktywnej do Strefy Odrzucania.
- W ramach bonusu **możesz** przenieść dowolne kości ze Strefy Rzutu do Strefy Odrzucania; kości, których nie odrzucisz ze Strefy Rzutu, zostają tam na kolejną rundę.
- Przesuń swojego biegacza o 1 pole na torze fanów i zyskaj i/albo wskazane na polu, na którym jesteś.



Twoja Faza Rzutu jest zakończona. Obróć żeton fazy czerwoną stroną **Fazy Biegu** do góry.

Kolejność w Fазie Rzutu

Zazwyczaj gracze rozgrywają Fazę Rzutu jednocześnie, niezależnie od pozostałych graczy. Sporadycznie mogą jednak postanowić poczekać i obserwować, co zrobią pozostali gracze, zanim sami spasują lub spróbują szczęścia przerzucając kości. W takiej sytuacji osoba z największą ilością kości w Strefie Rzutu gra pierwsza. Jeśli 2 lub więcej graczy ma tyle samo kości, zaczyna osoba najbliższej gracza z kością pierwszego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

LIMIT DOBIERANIA



PODSTAWOWA ILOŚĆ

Wszyscy gracze zaczynają z limitem 9 kości, jak wskazuje symbol na Strefie Rzutu na planszecie gracza.



ŻETONY DOBORU

Twój limit dobierania wzrasta **na stałe** o 1 za każdy , który zdobyłeś na torze fanów (patrz: „Porażka”, str. 10).

CZERWONE LINIE

Twój limit dobierania **tymczasowo** wzrasta o 1 za każdą czerwoną linię na torze wyścigowym, która obecnie oddziela Cię od prowadzącego biegacza. Ten bonus będzie się zmieniał w czasie wyścigu.



Pamiętaj: Kość pierwszego gracza nie wlicza się do Twojego limitu kości w Strefie Rzutu.

FAZA BIEGU

Faza Biegu rozpoczyna się po zakończeniu przez wszystkich Fazy Rzutu i obrócenia ich żetonu fazy czerwoną stroną do góry. Fazę tę rozgrywa się jednocześnie.

Podczas Fazy Biegu wykonaj kolejno następujące akcje:

4. Użyj Zdolności, Rozpatrz , Określ Ilość

Gracze mogą użyć dowolnej zdolności Biegu, którą posiadają i chcą wykorzystać. Kiedy wszyscy są gotowi, porównajcie ilość  w swojej Strefie Aktywnej i rozpatrzcie efekt z czerwonej karty (patrz: „Porównaj ” str. 13).

Gracze mogą kontynuować używanie zdolności i określić końcową ilość  oraz  (patrz: „Używanie Zdolności”, str. 9).

5. Ruch

Za każdą posiadaną  możesz przemieścić swojego biegacza o 1 miejsce na torze wyścigu.

Możesz również wydać 4  albo , żeby zyskać 1 . Nie ma limitu ilości  ani , które możesz wydać na . Pamiętaj, że nie działa to jednak w drugą stronę; nie możesz wymienić , by zyskać  lub .

Jeśli na danym polu jest już inny biegacz, możesz na nie wejść; inni biegacze nie blokują Twojego ruchu.

Nie musisz użyć wszystkich  (ruch jest dobrowolny). Wszystkie nieużyte  przepadają.

Jeśli zakończysz swój ruch na polu z nagrodą i nie rozpoczynasz na nim rundy, zdobywasz wskazany bonus (patrz: „Opis Pól”, str. 12).



6. Kupowanie

Możesz wydać część lub wszystkie swoje  oraz , aby kupić nowe kości. Zdobyte  są нефизyczną sumą (bez żetonu), do użycia wyłącznie w tej rundzie. , których nie wydasz, przepadają na końcu rundy. Zdobyte  zbierasz w formie żetonów. Niewykorzystane  możesz użyć w kolejnych rundach.

Koszt nowej kości jest wskazany w prawym górnym rogu karty zdolności.

Możesz kupić do 2 kości w każdej rundzie. Jeśli kupujesz 2 kości, muszą być różnego koloru; nie możesz kupić 2 takich samych kości.

Kiedy kupujesz kość, umieść ją w **Strefie Odrzucania**.

7. Przenoszenie do Strefy Odrzucania

Przesuń wszystkie kości ze Strefy Aktywnej do Strefy Odrzucania. **NIE ODRZUCAJ** kości ze Strefy Rzutu; pozostają tam na następną rundę. Następnie obróć żeton fazy zieloną stroną do góry. Poczekaj, aż pozostali gracze zakończą swoją Fazę Biegu i obrócą swoje żetony fazy na stronę Rzutu.

Gdy wszyscy gracze zakończyli Fazę Biegu, przekaz kość pierwszego gracza następnej osobie (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) i umieść ją w jej Strefie Rzutu. Wszyscy rozgrywają teraz wspólnie nową Fazę Rzutu.

Kolejność w Fazie Biegu

Zazwyczaj gracze rozgrywają Ruch, Kupowanie i Odrzucanie jednocześnie, niezależnie od pozostałych graczy. Sporadycznie mogą jednak postanowić poczekać i obserwować, co zrobią pozostali gracze. Przy kupowaniu może się zdarzyć, że nie starczy dla wszystkich kości danego typu. W takich sytuacjach gracze rozgrywają całą fazę kolejno (swoją Ruch, Kupowanie, Odrzucanie), zaczynając od pierwszego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

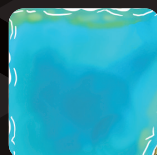
OPIS PÓL

Zwykły Teren



OTWARTA PRZESTRZEŃ

Na to pole wchodzisz swobodnie.



WODA

Nie można wejść na to pole.

WYJĄTEK: Niektóre zdolności pozwalają na wejście na obszar wodny według zasad opisanych na karcie.

Pola Bonusowe

Jeśli zakończysz swój ruch na polu z nagrodą i nie zacząłeś go w tym samym miejscu, możesz zdobyć wskazany bonus. Przejście przez to pole nie generuje nagrody.



ZDOBĄDŹ ŻETONY WALUTY

Zdobywasz wskazaną ilość



ZDOBĄDŹ FANA

Przesuń swojego biegacza o 1 pole na torze fanów i zdobądź ewentualne oraz .



USUŃ KOŚĆ

Wybierz 1 kość z dowolnej swojej strefy i odłóż z powrotem na podajnik. Odrzucone w ten sposób szare kości odłóż do pudełka albo na stosik na stole.



WEŹ DOWOLNĄ KOŚĆ

Wybierz 1 kość z dowolnego podajnika bez opłacania jej kosztu i umieść w swojej Strefie Odrzucania. W tej rundzie nadal możesz kupić 2 kości różnego koloru.



WEŹ KOŚĆ DO KOSZTU

Wybierz 1 kość z dowolnego podajnika o koszcie równym lub niższym wskazanemu na polu i umieść w swojej Strefie Odrzucania. Kończąc ruch na widocznym polu przykładowym możesz wziąć dowolną kość o koszcie między 0-4 . W tej rundzie nadal możesz kupić 2 kości różnego koloru.

Efekty Podczas Ruchu

Efekty podczas ruchu rozpatrujesz w trakcie akcji Ruchu, w momencie wejścia na wyznaczone pole.



SKRÓT

Zapłać wymaganą ilość , żeby przenieść się na wskazane pole (taki sam symbol i kolor jak pole bonusowe, ale bez kamiennego kręgu). Jeśli nie możesz zapłacić pełnego kosztu , nie możesz skorzystać ze skrótu.



SKRÓT

Zapłać wymaganą ilość , żeby przenieść się na wskazane pole. Jeśli nie masz wystarczająco , nie możesz skorzystać ze skrótu.

Przykładowo, jeśli masz 10 i zacząłeś ruch 2 miejsca od tego pola, możesz użyć 2 , żeby dostać się na nie, 7 żeby użyć skrótu, po czym nadal możesz ruszyć się o 1 .



PLECAK ODRZUTOWY

Gdy jesteś na tym polu, podwój liczbę pozostałych .

Przykładowo, jeśli zaczynasz rundę na tym polu, wszystkie które zdobywasz, liczysz podwójnie. Jeśli miałeś 6 i zacząłeś 3 pola od tego bonusu, możesz za pierwsze 3 wejść na to pole, a pozostałe 3 mnożysz x2, co pozwala Ci przesunąć się o 6 pól.

Pole Startowe i Meta



Zarówno pole startowe, jak i meta, to jeden duży obszar, który sąsiaduje ze wszystkimi przylegającymi do niego polami.

Kiedy dowolny biegacz dociera do mety, rozgrywanie biegnącą rundę do końca i wyłanianie zwycięzcę (patrz: „Koniec Gry” na tej stronie).

Jeśli po wejściu na metę nadal zostały Ci , kontynuuj ruch za polem startowym.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy jeden z biegaczy dotrze na metę. W takiej sytuacji rozgrywasz biegnącą rundę do końca i wyłaniasz zwycięzcę.

Jeśli biegacz dotrze do mety i nie wyczerpał wszystkich do poruszenia się, przenosi się na pole startowe i przesuwa o odpowiednią ilość pól do przodu, w razie gdyby trzeba było rozstrzygnąć remis.

Jak Zwyciężyć

Jeśli do końca rundy tylko 1 gracz dotrze do mety, zwycięża i zostaje Mistrzem Cubitos!

Jeśli 2 lub więcej graczy dotrze do mety, wygrywa gracz, który poruszył się najdalej za polem startowym. Jeśli remis utrzymuje się, **wszyscy** rozgrywają dodatkową rundę i wygrywa osoba z najdalej wysuniętym biegaczem. W przypadku dalszego remisu, rundy powtarza się, aż jeden z biegaczy będzie na prowadzeniu.



ZASADY DODATKOWE

Tutaj znajdziesz szczegółowe wyjaśnienie zasad dodatkowych.

Tor Fanów

Gracze przesuwają swojego biegacza o 1 pole na torze fanów za każdym razem, kiedy poniosą porażkę lub gdy zdobędą . Przy pierwszym ruchu na torze fanów weź biegacza z trybun (nie z toru wyścigowego) i umieść go na polu z numerem „1”. O ile żadna zdolność nie mówi inaczej, gracze zawsze zyskują oraz wskazane na polu, na które weszli.

Niektóre zdolności odnoszą się do Twojej ilości . Twoje obecne są równe ilości pól, o które przesunął się Twój biegacz, ponumerowanych od 1 do 13. Przykładowo, jeśli Twoja figurka wciąż znajduje się na trybunach, Twoje wynoszą 0. Jeśli przesuniesz się o 3 pola na torze fanów, Twoje wynoszą 3.

Jeśli dotarłeś do pola z numerem 13 i powinieneś ponownie wykonać ruch, Twój biegacz zostaje na miejscu i raz jeszcze zdobywasz 6 .

Porównaj

Czerwone karty wymagają wskazania osoby z największą ilością posiadanych przez graczy podczas Fazy Biegu. Wlicza się tylko w **Strefie Aktywnej**.

W przypadku 2 lub więcej graczy z taką samą ilością , niektóre karty zdolności wskazują, że: „Kość pierwszego gracza rozstrzyga remisy”. Wygrywa wtedy osoba najbliższej pierwszego gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Jeśli na karcie nie ma takiej zasady, w przypadku remisu uznaje się, że żaden z graczy nie ma największej ilości .

Gracz z największą ilością , pozostaje nim do końca rundy. Oznacza to, że w Fazy Biegu może stracić kości z , ale nadal uważa się, że posiada najwięcej .

Zdolności

Działanie zdolności utrzymuje się tylko do końca rundy, chyba że wskazano inaczej.

Jeśli w zdolności występuje wartość „do”, można wybrać 0.

Dodawanie Kości do Rzutu

Niektóre zdolności zawierają symbol . Oznacza to, że wybierasz wskazaną ilość kości ze Strefy Dobierania i rucasz nimi w Strefie Rzutu.

Pamiętaj, że kości te „dorzucasz” do Strefy Rzutu, a trafienia przenosisz do Strefy Aktywnej; to darmowy rzut tylko wybranymi kośćmi i nie możesz nim spowodować porażki. Podczas wyboru kości działają standardowe zasady: jeśli zabraknie kości w Strefie Dobierania, przenieś do niej wszystkie kości ze Strefy Odrzucania i dobieraj dalej. Jeśli którakolwiek z rzuconych kości uruchomi efekt zdolności Natychmiastowej, możesz normalnie z niej skorzystać.

Obowiązkowe Przeniesienie Trafienia

W Fazy Rzutu musisz przenieść wszystkie trafienia do Strefy Aktywnej. Nie możesz zatrzymać ich w Strefie Rzutu i użyć kości raz jeszcze dla uzyskania innego efektu.

Aktywne Kości

Niektóre zdolności odnoszą się do aktywnych kości (**aktywne**). Są to wszystkie kości w Twojej Strefie Aktywnej, bez względu na to, czy na górze widnieje symbol, czy jest to pusta ścianka.

Usuwanie Kości

Pole bonusowe „Usuń Kość” z niektórych torów wyścigowych i karty zdolności pozwalają na (lub wymuszają) utratę kości. Wybierz kość z dowolnej strefy (chyba że wskazano inaczej) i odłóż na odpowiedni podajnik. W dalszej grze kości te mogą być normalnie kupione. Nie można stracić kości pierwszego gracza. Odrzucone w ten sposób szare kości odłóż przy torze.

Jeśli przy opisie zdolności pojawia się zwrot „obowiązkowo”, musisz stracić kość nawet wtedy, gdy decydujesz się nie korzystać ze zdolności.

Darmowe Kości

Niektóre zdolności pozwalają na zdobycie kości za darmo. Pozyskanie kości w ten sposób nie wpływa na możliwość zakupu 2 kości różnego koloru w danej rundzie.

Efekty Podczas Ruchu

Skróty i plecaki odrzutowe to 2 rodzaje efektów podczas ruchu występujące w grze.

W przeciwieństwie do pól bonusowych, gdzie nagrodę zdobywasz tylko po zatrzymaniu na nich swojego biegacza, efekty podczas ruchu mogą być aktywowane w trakcie akcji Ruchu.

Efekty podczas ruchu są dobrowolne. Jeśli zdecydujesz się z nich nie korzystać (lub nie możesz opłacić kosztu), rozpatrujesz dany obszar jak zwykłą wolną przestrzeń.

Z pola z efektem podczas ruchu możesz skorzystać tylko raz w trakcie akcji Ruchu; nie możesz użyć jednego pola dwa razy w danej rundzie.

Poruszanie się Przez Wodę

Zazwyczaj nie można wejść na obszar wodny, ale pozwalają na to niektóre zdolności.

Jeśli kończysz ruch na polu z wodą sąsiadującym z innymi obszarami wodnymi, musisz użyć zdolności, żeby wejść na pole obok. Uważaj, żeby nie utknąć!

Wspólne Zasoby

Jeśli wykupione zostaną wszystkie kości danego koloru, nie ma innej możliwości zdobycia ich. Dopiero, gdy jeden z graczy traci kość i wraca ona na podajnik, znów można ją kupić.

W rzadkim przypadku wyczerpania się żetonów, użyj dowolnego zamiennika, np. monet. Nie ma żadnego limitu ilości posiadanych ani .

Porażka z Mniejszą Ilością Kości

Jeśli zdecydujesz się na kuszenie losu posiadając przynajmniej 3 kości w swojej Strefie Aktywnej i ryzykujesz porażkę, może ona nastąpić przy każdej kolejnej próbie kuszenia losu do końca Fazy Rzutu. Innymi słowy, jeśli już raz zaryzykowałeś porażkę w danej fazie, ryzykujesz przy każdym przerzucie, nawet, jeśli w wyniku działania zdolności masz już mniej niż 3 kości w swojej Strefie Aktywnej.

OMÓWIENIE KART

Tutaj znajdziesz szczegółowe omówienie kart zdolności.

■ Mistrzunio

Tylko gracz z największą ilością  może skorzystać z tej zdolności. Podczas dobierania w następnej Fazie Rzutu możesz przenieść **dowolną liczbę** kości ze Strefy Dobierania, Aktywnej i Odrzucania do Strefy Rzutu, niezależnie od limitu dobierania.

■ Krab'ł'Cupak

Tylko gracz z największą ilością  może skorzystać z tej zdolności. Jeśli używasz tej zdolności, weź 1 kość z dowolnej swojej strefy i daj graczowi z najmniejszą ilością  w jego Strefie Aktywnej. Gracz ten musi ją umieścić w Strefie Odrzucania. Nie wpływa to na możliwość zakupu 2 kości różnego koloru w danej rundzie.

Jeśli 2 lub więcej graczy ma równie małą ilość , osoba korzystająca ze zdolności wybiera, komu przekaże kość.

■ El Bandzior

Każdy gracz z  może skorzystać z tej zdolności.

Używając tej zdolności określ najpierw, ilu graczy ma mniejszą ilość . Czerwone kości z symbolem mocy liczy się jako 2 . Wlicza się tylko kości w Strefie Aktywnej; nie liczą się  z czerwonych kości w Strefie Dobierania, Rzutu czy Odrzucania.

Za każdego gracza, który ma mniej  niż ty, zdobywasz 1 .

Jeśli masz przynajmniej 1 , gracze bez  nadal posiadają mniej  od Ciebie. W przypadku remisu tego efektu nie rozpatruje się.



■ Jan Nosik

Każdy gracz z  może skorzystać z tej zdolności.

Używając tej zdolności określ najpierw, ilu graczy ma mniejszą ilość . Czerwone kości z symbolem mocy liczy się jako 2 . Wlicza się tylko kości w Strefie Aktywnej; nie liczą się  z czerwonych kości w Strefie Dobierania, Rzutu ani Odrzucania.

Za każdego gracza z mniejszą ilością  możesz wybrać i rzucić dwoma nie-czerwonymi kośćmi z dowolnej strefy. Trafienia przenieś do Strefy Aktywnej, pudła pozostaw w Strefie Rzutu. Nie jest to kuszenie losu, więc nie ponosisz porażki jeśli wyrzucisz same pudła. Jeśli którakolwiek z rzuconych kości uruchomi efekt zdolności Natychmiastowej, możesz z niej skorzystać.

W przypadku remisu tego efektu nie rozpatruje się.

■ Wojak

Tylko gracz z największą ilością  może skorzystać z tej zdolności. Zdobywasz 3  oraz 2 .

■ Rębajło

Tylko gracz z największą ilością  może skorzystać z tej zdolności.

Podczas dobierania w następnej Fazie Rzutu białe i zielone kości nie liczą się do Twojego limitu. Jednak w przypadku wyrzucenia samych pudeł nadal dopada Cię porażka.

■ Siłacz Arnold

Tylko gracz z największą ilością  może skorzystać z tej zdolności. Korzystając z tej zdolności zdobywasz  równe ilości  na torze fanów.

■ Rzucający Drewnem

Jeśli chcesz skorzystać ze zdolności Natychmiastowej, musisz to zrobić od razu po jej wyrzuceniu. Korzystając z tej zdolności wybierz 2 kości ze Strefy Dobierania i rzuć nimi w Strefie Rzutu; to darmowy rzut tylko tymi kośćmi i nie może spowodować porażki. Następnie przenieś trafienia do Strefy Aktywnej. Jeśli nie masz wystarczającej ilości kości w Strefie Dobierania, przenieś do niej wszystkie kości ze Strefy Odrzucania i kontynuuj dobieranie.

Korzystając ze zdolności Biegu musisz odłożyć 1 kość z dowolnej strefy z powrotem na podajnik, jeśli zdobyłeś przynajmniej 1  w tej rundzie. Liczy się  zdobyte w dowolny sposób, np. z pól bonusowych, toru fanów, symbolu kości, zdolności. Musisz skorzystać ze zdolności Biegu nawet, jeśli nie korzystałeś ze zdolności Natychmiastowej.

Jeśli podczas Fazy Rzutu ponosisz porażkę, nie możesz użyć  podczas Fazy Biegu, ponieważ przenosisz je wtedy ze Strefy Aktywnej do Strefy Odrzucania. W takiej sytuacji nie rozpatrujesz zdolności Biegu i nie tracisz .

■ Rezerwowy

Korzystając z tej zdolności możesz stracić kość  oraz jedną kość z dowolnej strefy. Odłóż kości do odpowiedniego podajnika (szare kości odłóż do pudełka albo na stosik na stole).

■ Bobromir

Jeśli chcesz skorzystać ze zdolności Natychmiastowej, musisz to zrobić od razu po jej wyrzuceniu. Korzystając z tej zdolności wybierz 3 kości ze Strefy Dobierania i dorzuć je do Strefy Rzutu; to darmowy rzut tylko tymi kośćmi i nie może spowodować porażki. Następnie przenieś trafienia do Strefy Aktywnej. Jeśli nie masz wystarczającej ilości kości w Strefie Dobierania, przenieś do niej wszystkie kości ze Strefy Odrzucania i kontynuuj dobieranie.

■ Pan Drągal

Korzystając z tej zdolności możesz otrzymać 2  albo zdobywasz  równe połowie ilości , zaokrąglając w dół. Przykładowo, jeśli masz 5 , zdobywasz 2 .

■ Trener Kołcz

Jeśli chcesz skorzystać ze zdolności Natychmiastowej, musisz to zrobić od razu po jej wyrzuceniu. Korzystając z tej zdolności wybierz 1 kość ze swojej Strefy Rzutu i umieść ją w Strefie Aktywnej dowolnym symbolem do góry. Jeśli ta kość aktywuje zdolność Natychmiastową, możesz z niej skorzystać.

Jeśli nie masz już kości w Strefie Rzutu, zdolność ta nie wywiera żadnego efektu.

■ Szcherbek

Korzystając z tej zdolności możesz wybrać 1 kość w swojej Strefie Rzutu i odłożyć ją do odpowiedniego podajnika.

Jeśli nie masz już kości w Strefie Rzutu, zdolność ta nie wywiera żadnego efektu.

■ Bobert Cubica

Korzystając z głównej zdolności otrzymujesz 5 .

Korzystając ze zdolności z symbolem mocy zyskujesz dodatkowo 1 , po czym musisz stracić kość . Musisz stracić kość nawet wtedy, gdy nie skorzystasz ze zdolności.

■ Dresser

Korzystając z tej zdolności zdobywasz 2 .

Korzystając ze zdolności z symbolem mocy zyskujesz dodatkowo 3 , po czym musisz stracić kość . Musisz stracić kość nawet wtedy, gdy nie skorzystasz ze zdolności.

■ Sir Ser

Jeśli masz przynajmniej 1 brązową kość w Strefie Aktywnej, otrzymujesz 2 . Jeśli masz w niej przynajmniej 1 pomarańczową kość, możesz również stracić 1 dowolną kość w Strefie Rzutu. Jeśli w Strefie Aktywnej masz brązowe i pomarańczowe kości, możesz skorzystać z jednego lub obu efektów.

■ Brieczes

Główna zdolność Aktywna jest trwała i możesz z niej korzystać za każdym razem, gdy kusisz los, ale nie ponosisz porażki. Korzystając z tej zdolności weź 1 kość ze Strefy Dobierania i dorzuć do Strefy Rzutu (patrz: Dodawanie Kości do Rzutu, str. 13). Jeśli na kości tej pojawi się symbol zdolności Natychmiastowej, możesz z niej skorzystać.

Zdolność z symbolem mocy pozwala Ci na zdobycie 1  za każde 4 kości, które masz w Strefie Aktywnej. Przykładowo, jeśli w Strefie Aktywnej masz 7 kości, zdobywasz 1 .

Jeśli masz kilka  w Strefie Aktywnej, możesz użyć zdolności Aktywnej i Biegu wielokrotnie.

■ Sir Nick

Ta zdolność jest trwała i możesz z niej korzystać za każdym razem, gdy kusisz los, ale nie ponosisz porażki.

Za pomocą tej zdolności nie możesz zdobyć bonusów, ani aktywować efektów ruszając się podczas Fazy Rzutu.

■ Serdel

Korzystając z głównej zdolności otrzymujesz 2 .

Gdy korzystasz ze zdolności z symbolem mocy, jasne i ciemne szare kości nie wliczają się w limit dobierania podczas kolejnej Fazy Rzutu.

■ Influenser

Możesz otrzymać 1  albo  równe połowie liczby  zaokrąglając w dół. Przykładowo, jeśli masz 5 , otrzymujesz 2 .

■ Wielki Padano

Ta zdolność Natychmiastowa musi zostać wykorzystana od razu po jej wyrzuceniu. Jeśli wyrzucisz  i masz mniej niż 3 kości w Strefie Aktywnej, ponowny rzut konieczny dla spełnienia wymagań zdolności Natychmiastowej nadal uznaje się za kuszenie losu, nawet, jeśli teoretycznie nie grozi porażką.

Jeśli wyrzucisz kilka  naraz, musisz rzucić ponownie tylko raz, a nie raz za każdy wyrzucony . Jeśli jednak wyrzucasz  w osobnych rzutach, każdy z nich wymusza kolejne kuszenie losu.

Korzystając ze zdolności Biegu, otrzymujesz 3 .

■ Reanimator

Jeśli poniosłeś porażkę, a masz  w Strefie Aktywnej, możesz stracić kość i nie rozpatrywać porażki. Następnie możesz albo kusić los (i ponownie zaryzykować porażkę), albo spasować i zakończyć Fazę Rzutu.

■ Piña Cubitolada

Korzystając z  w Strefie Aktywnej nie możesz ponieść porażki, nawet, jeśli wyrzuciłeś same pudła. Jeśli po tym ponawiasz rzut, znów grozi Ci porażka, chyba że użyjesz  z innej zielonej kości. Jeśli nie kusisz losu, zdolność ta nie wywiera żadnego efektu.

■ Ananas Bananas

Zdolność Aktywna jest trwała i możesz z niej korzystać za każdym razem, gdy kusisz los. Jeśli używasz głównej zdolności i kusisz los podczas Fazy Rzutu, przenieś najpierw  ze Strefy Aktywnej do Strefy Rzutu. Będziesz rzucać  razem z innymi kośćmi.

Korzystając ze zdolności z symbolem mocy musisz przenieść dodatkową kość ze Strefy Aktywnej do Strefy Rzutu (jeśli to możliwe). Większa pula kości podnosi szansę trafienia i uniknięcia porażki.

■ Punkowoc

Jeśli ponosisz porażkę i użyjesz tej zdolności, pozostaw wszystkie zielone i szare kości w Strefie Aktywnej, ale wszystkie pozostałe w niej kości przenieś do Strefy Odrzucania. Przesuń biegacza na torze fanów o 1 pole i otrzymaj potencjalne bonusy.

Podczas Fazy Biegu możesz użyć  ze Strefy Aktywnej, żeby wybrać łącznie do 9 kości różnego koloru ze Strefy Dobierania i Rzutu i wykonać 1 rzut. Trafienia przenieś do Strefy Aktywnej, pudła zostaw w Strefie Rzutu. Jeśli któraś z kości aktywuje zdolność Natychmiastową, możesz z niej skorzystać. Jeśli w Strefie Aktywnej masz kilka , możesz użyć tej zdolności wielokrotnie. Każda kość w Strefie Aktywnej może być wykorzystana w Fazie Biegu.

Dla tej zdolności jasne i ciemne szare kości uznaje się za ten sam kolor, z kolei kość pierwszego gracza za kolor unikatowy.

■ Czadosław

Zdolność Aktywna jest trwała i możesz z niej korzystać za każdym razem, gdy kusisz los. Jeśli używasz głównej zdolności i kusisz los podczas Fazy Rzutu, przenieś najpierw  ze Strefy Aktywnej do Strefy Rzutu. Będziesz rzucać  razem z innymi kośćmi. Większa pula kości podnosi szansę trafienia i uniknięcia porażki.

■ Szpilczaste Jabłko

Korzystając z tej zdolności możesz rzucić swoimi dowolnymi jasnymi i ciemnymi szarymi kośćmi. Trafienia przenieś do Strefy Aktywnej, pudła pozostaw w Strefie Rzutu. Jeśli masz przynajmniej 1 trafienie, nie ponosisz porażki i możesz kusić los lub spasować. Przy braku trafień rozpatrujesz porażkę zgodnie z zasadami. Jeśli nie masz żadnych trafień, ale posiadasz więcej  w Strefie Aktywnej, możesz użyć tej kości do ponownego aktywowania zdolności.

Z tej zdolności możesz skorzystać tylko wtedy, gdy miałeś ponieść porażkę po kuszeniu losu.

■ Słodziak

Główna zdolność Aktywna jest trwała i możesz z niej korzystać za każdym razem, gdy kusisz los. Jeśli używasz głównej zdolności i kusisz los podczas Fazy Rzutu, przenieś najpierw  ze Strefy Aktywnej do Strefy Rzutu. Będziesz rzucać  razem z innymi kośćmi.

Zdolności Biegu możesz użyć tylko wtedy, gdy podczas Fazy Biegu w swojej Strefie Aktywnej posiadasz zieloną kość z symbolem mocy.

Lama z Bahama

Korzystając z tej zdolności otrzymujesz 3 oraz 1 . Możesz użyć 1 , żeby wejść na pole z wodą w dowolnym momencie akcji Ruchu w Fazie Biegu.

Jeśli kończysz ruch na polu z wodą sąsiadującym z innymi obszarami wodnymi, musisz użyć zdolności, żeby wejść na pole obok. Uważaj, żeby nie utknąć!

Jeśli wejdiesz na pole z plecakiem odrzutowym podczas akcji Ruchu i pozostały Ci jeszcze z tej zdolności, liczysz je podwójnie i możesz ich użyć do wejścia na pola wodne. Przykładowo, jeśli masz 2 i wchodzisz na pole z plecakiem odrzutowym, możesz w tym ruchu przejść przez 4 pola wodne.

Po Prostu Bob

Po wykonaniu akcji Ruchu, ale przed Kupowaniem, możesz otrzymać bonus z obszaru oddalonego o 1 lub 2 pola, licząc również obszary wodne. Zdolności tej nie możesz użyć do otrzymania nagrody z miejsca, na którym zakończyłeś Ruch. Jeśli jednak rozpocząłeś rundę w polu z nagrodą i przesuniesz się o 1 lub 2 pola, możesz otrzymać ten bonus. Jeśli masz kilka , możesz użyć każdej kości do zdobycia tej samej nagrody.

Lalalama

Korzystając z tej zdolności rzuć wszystkimi kośćmi w swojej Strefie Rzutu. Trafienia przenieś do Strefy Aktywnej, pudła pozostaw w Strefie Rzutu. Nie uznaje się tego za kuszenie losu, więc nie ponosisz porażki, jeśli wyrzuciłeś same pudła. Powtórz proces. Jeśli któraś z kości aktywuje zdolność Natychmiastową, możesz z niej skorzystać.

Kątemplujący Lamisław

Korzystając z głównej zdolności otrzymujesz 3 .

Korzystając ze zdolności z symbolem mocy dostajesz dodatkowo 1 i przesuwasz biegacza na torze fanów o 1. Otrzymujesz z pola, na którym jesteś, ale nie .

Cwana Glama

Korzystając z tej zdolności otrzymujesz 2 i za darmo zabierasz 1 czerwoną kość z podajnika do swojej Strefy Odrzucania. Nie ma to wpływu na możliwość kupienia 2 kości różnego koloru. Jeśli nie ma już czerwonych kości, wciąż możesz otrzymać 2 .

Lam Pucera

Jeśli chcesz skorzystać ze zdolności Natychmiastowej, musisz to zrobić od razu po jej wyrzuceniu. Korzystając z tej zdolności rzuć wszystkimi swoimi szarymi i białymi kośćmi ze Strefy Dobierania oraz Rzutu. Trafienia przenieś do Strefy Aktywnej, pudła pozostaw w Strefie Rzutu. Nie jest to kuszenie losu, więc nie ponosisz porażki, jeśli wyrzuciłeś same pudła.

Wcale nie Alpaka

Korzystając z tej zdolności otrzymujesz 2 . Możesz użyć 2 , żeby wejść na pole wodne w dowolnym momencie Ruchu.

Jeśli kończysz ruch na polu z wodą sąsiadującym z innymi obszarami wodnymi, musisz użyć zdolności, żeby wejść na pole obok. Uważaj, żeby nie utknąć!

Jeśli wejdiesz na pole z plecakiem odrzutowym podczas akcji Ruchu i pozostały Ci jeszcze z tej zdolności, liczysz je podwójnie i możesz ich użyć do wejścia na pola wodne. Przykładowo, jeśli masz 2 i wchodzisz na pole z plecakiem odrzutowym, możesz w tym ruchu przejść przez 8 pól wodnych.

Sześcianozaur

Jeśli chcesz skorzystać ze zdolności Natychmiastowej, musisz to zrobić od razu po jej wyrzuceniu. Korzystając z tej zdolności weź za darmo 1 kość z dowolnego podajnika i połóż w Strefie Aktywnej wybraną ścianką do góry. Jeśli kość aktywuje zdolność Natychmiastową, możesz z niej skorzystać. Nie ma to wpływu na możliwość kupienia 2 kości różnego koloru.

Na końcu rundy musisz stracić kość, którą wzięłeś. Jeśli poniosłeś porażkę, musisz przenieść tę kość do Strefy Odrzucania, po czym nadal tracisz ją na końcu rundy.

Jeśli w Fazie Rzutu ponosisz porażkę, nie możesz użyć podczas Fazy Biegu, bo przenieś je ze Strefy Aktywnej do Strefy Odrzucania. Jako że nie rozpatrzyłeś zdolności Biegu, nie tracisz .

Denver

Korzystając z tej zdolności otrzymujesz 2 . Jeśli masz przynajmniej 1 czerwoną kość w Strefie Aktywnej, dostajesz dodatkowo 2 . Jeśli masz w niej przynajmniej 1 pomarańczową kość, możesz otrzymać jeszcze 1 . Jeśli w Strefie Aktywnej masz czerwone i pomarańczowe kości, możesz skorzystać z jednego lub obu efektów.

T-Reksio

Podczas Fazy Biegu określ najpierw ilość podczas kroku 4, po czym wydaj na ruch w kroku 5. W ten sposób, jeśli w Strefie Aktywnej masz kilka , użyjesz ich wszystkich, żeby określić, ile zdobywasz przed przesunięciem biegacza.

Jeśli w Waszym wyścigu jest więcej okrążeń lub torów, policz czerwone linie tylko w obecnym okrążeniu/na aktualnym torze.

Jeśli jeden z graczy przekroczył już metę i rozgrywacie rundę dla rozstrzygnięcia remisu, zdolność ta nie wywiera żadnego efektu.

Przykład

Twojego biegacza od mety oddziela 5 czerwonych linii i masz 2 w Strefie Aktywnej. Użycie obu da Ci 4 (2 za każde .

Rollobymzezaur

Korzystając z tej zdolności otrzymujesz 4 .

Diplo Duplo

Korzystając z tej zdolności otrzymujesz równe łącznej ilości białych oraz jasnych i ciemnych szarych kości w Twojej Strefie Aktywnej.

Dinożarł

Korzystając z tej zdolności otrzymujesz 2 . Jeśli posiadasz przynajmniej 1 brązową kość w Strefie Aktywnej, dostajesz dodatkowo 2 . Jeśli masz w niej przynajmniej 1 żółtą kość, możesz otrzymać jeszcze 1 . Jeśli w Strefie Aktywnej masz brązowe i żółte kości, możesz skorzystać z jednego lub obu efektów.

Grimlock

Fioletową kość możesz uznać za kość takiego samego koloru, jak inna kość w Twojej Strefie Aktywnej.

Dla tej zdolności jasne i ciemne szare kości uznaje się za ten sam kolor, z kolei kość pierwszego gracza za kolor unikatowy.

Kapitan Szczek

Jeśli masz przynajmniej 1 białą oraz 1 czerwoną kość w Strefie Aktywnej, możesz przesunąć swojego biegacza o 1 pole na torze fanów. Otrzymujesz  z pola, na którym jesteś, ale nie .

Korzystając z drugiej zdolności, otrzymujesz 2 . Następnie musisz stracić . Tracisz kość nawet wtedy, gdy nie skorzystałeś ze zdolności.

Psiakostek

Korzystając z tej zdolności otrzymujesz raz jeszcze  oraz  ze wszystkich szarych kości w swojej Strefie Aktywnej.

Następnie musisz stracić . Tracisz kość nawet wtedy, gdy nie skorzystałeś ze zdolności.

Przykład

W Strefie Aktywnej masz 2  i 3  z szarych kości. Korzystając z obu  otrzymasz łącznie 9  (6  za  plus 3  z szarych kości), po czym musisz stracić obie kości .

Ponieważ jest to zdolność obowiązkowa, zawsze tracisz  ze Strefy Aktywnej podczas Fazy Biegu, nawet, jeśli nie otrzymałeś żadnych  ani  z szarych kości.

Zahartowany

Korzystając z tej zdolności otrzymujesz 2 , po czym tracisz . Musisz stracić kość nawet wtedy, gdy nie skorzystałeś ze zdolności.

Sir Pieseł

Korzystając z tej zdolności otrzymujesz 2 , po czym tracisz . Musisz stracić kość nawet wtedy, gdy nie skorzystałeś ze zdolności.

Mugolek

Jeśli chcesz skorzystać ze zdolności Natychmiastowej, musisz to zrobić od razu po jej wyrzuceniu. Korzystając z tej zdolności rzuć 2 kośćmi ze Strefy Dobierania do Strefy Rzutu; to darmowy rzut tylko tymi kośćmi i nie może spowodować porażki. Następnie przenieś trafienia do Strefy Aktywnej. Jeśli nie masz wystarczającej ilości kości w Strefie Dobierania, przenieś do niej wszystkie kości ze Strefy Odrzucania i kontynuuj dobieranie.

Zdolność Biegu pozwala Ci otrzymać 2 , po czym tracisz . Musisz stracić kość nawet wtedy, gdy nie skorzystałeś ani ze zdolności Natychmiastowej, ani Biegu.

Jeśli w Fazy Rzutu ponosisz porażkę, nie możesz użyć  podczas Fazy Biegu, bo przenieś  ze Strefy Aktywnej do Strefy Odrzucania. Jako że nie rozpatrzyłeś zdolności Biegu, nie tracisz .

Dziany Kejter

Korzystając z tej zdolności otrzymujesz 3 , po czym tracisz . Musisz stracić kość nawet wtedy, gdy nie skorzystałeś ze zdolności.

Czaruś Rinskind

Ta zdolność jest trwała i możesz z niej korzystać za każdym razem, gdy kusisz los i nie ponosisz porażki. Korzystając z tej zdolności otrzymujesz 1 . Tracisz tę kość podczas Fazy Biegu nawet wtedy, gdy nie skorzystałeś ze zdolności Aktywnej.

Jeśli w Fazy Rzutu ponosisz porażkę, nie możesz użyć  podczas Fazy Biegu, bo przenieś  ze Strefy Aktywnej do Strefy Odrzucania. Jako że nie rozpatrzyłeś zdolności Biegu, nie tracisz .

Schrödingerek

Aby skorzystać z tej zdolności musisz użyć 2 . Jeśli w Strefie Aktywnej masz tylko 1 , zdolność ta nie wywiera żadnego efektu.

Korzystając z tej zdolności weź za darmo 1 kość z dowolnego podajnika i połóż w Strefie Aktywnej wybraną ścianką do góry. Jeśli kość aktywuje zdolność Natychmiastową, możesz z niej skorzystać. Nie ma to wpływu na możliwość kupienia 2 kości różnego koloru.

Na końcu rundy musisz stracić kość, którą wzięłeś. Jeśli poniosłeś porażkę, musisz przenieść tę kość do Strefy Odrzucania, po czym nadal tracisz ją na końcu rundy.

Kotostrofa

Korzystając z tej zdolności zabierz z dowolnego podajnika do swojej Strefy Odrzucania 1 kość o wartości nie większej niż Twoja ilość . Nie ma to wpływu na możliwość kupienia 2 kości różnego koloru.

Jeśli żadna kość o wartości równej lub mniejszej Twojej ilości  nie jest dostępna, zdolność ta nie wywiera żadnego efektu. Pamiętaj, że jasne i szare kości mają wartość 0.

Wypasiony Kot

Jeśli posiadasz przynajmniej 1 brązową kość w Strefie Aktywnej, otrzymujesz 2 . Jeśli masz w niej przynajmniej 1 zieloną kość, możesz otrzymać jeszcze 3 . Jeśli w Strefie Aktywnej masz brązowe i zielone kości, możesz skorzystać z jednego lub obu efektów.

Kot Pędziwiatr

Jeśli chcesz skorzystać ze zdolności Natychmiastowej, musisz to zrobić od razu po jej wyrzuceniu. Korzystając z tej zdolności dorzuć 2 kości ze Strefy Dobierania do Strefy Rzutu; to darmowy rzut tylko tymi kośćmi i nie może spowodować porażki. Następnie przenieś trafienia do Strefy Aktywnej. Jeśli nie masz wystarczającej ilości kości w Strefie Dobierania, przenieś do niej wszystkie kości ze Strefy Odrzucania i kontynuuj dobieranie.

Benny Kuleczka

Jeśli używasz tej zdolności do zdobycia 3 , musisz otrzymać 1 szarą kość (jeśli jest dostępna). Nie ma to wpływu na możliwość kupienia 2 kości różnego koloru.

Dodatkowe szare kości są zapewnione również w przypadku rozgrywki na 4 graczy. Więcej szarych kości może także być dostępnych przy grze w mniej niż 4 osoby i gdy gracze tracą kości w wyniku działania bonusów czy zdolności. Jeśli żadne szare kości nie są dostępne, nadal zyskujesz 3 , bez otrzymania kości.

Witaj Koteczku

Korzystając z tej zdolności otrzymujesz 1 . Jeśli tracisz kość w tej rundzie w wyniku działania pola „Usuń Kość” lub zdolności, dostajesz 3 .

Odorek

Korzystając z tej zdolności otrzymujesz 2 .

Witajcie w świecie niezwykłych pokazów cyrkowych!

Będziecie potrzebować doskonałej zręczności,
zwinności i nerwów ze stali!

Pokażcie światu najlepsze numery cyrkowe,
by zdobyć największy aplauz!



Tyci Akrobaci to wspaniała, zręcznościowa gra dla całej rodziny.

W pudełku znajdziecie ponad 100 elementów! W tym 20 akrobatów, 13 gwiazd cyrkowych, słonie, konie, rekwizyty,
46 kart układów i wiele innych wspaniałości!

Do gry dostępna jest aplikacja z klimatycznymi melodyjkami odmierzającymi czas!

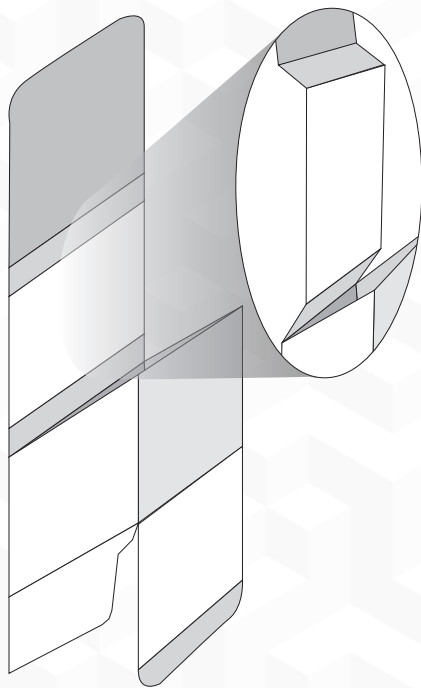


STOWARZYSZENIE MIŁOŚNIKÓW GIER PLANSZOWYCH „KOŚCI”
TWOJE ŹRÓDŁO NAJNOWSZYCH I NAJLEPSZYCH GIER!
KLUBY PLANSZÓWKOWE • WYDARZENIA • KANAŁ YOUTUBE

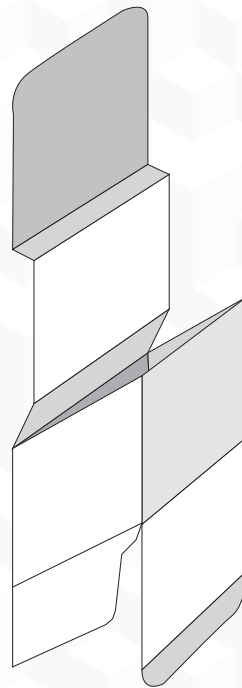


SKŁADANIE PUDEŁKA NA KOŚCI (PODAJNIK)

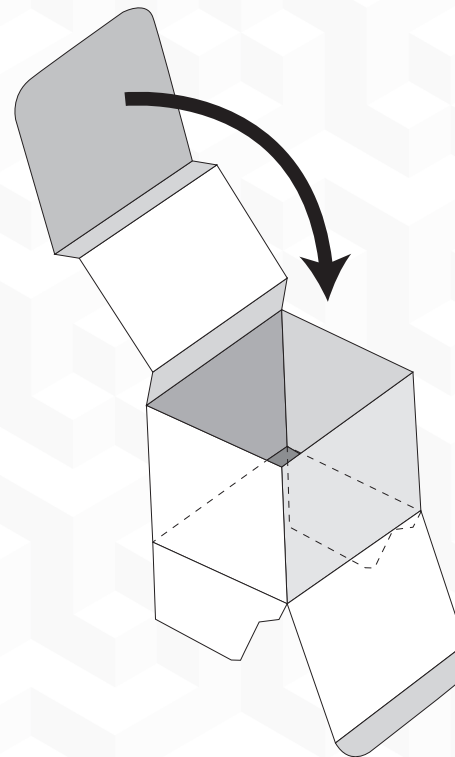
Aby złożyć pudełko na kości wykonaj poniższe kroki lub obejrzyj najpierw wideo pomocnicze na stronie: www.alderac.com/cubitos



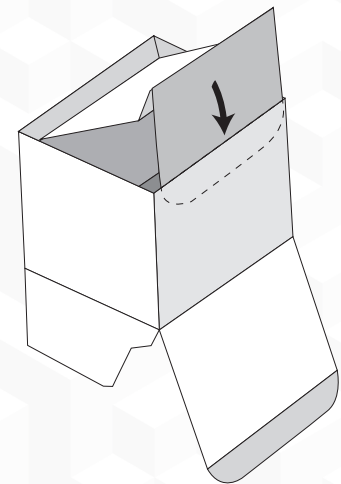
1. Zagnij górne wieczko w 4 miejscach.



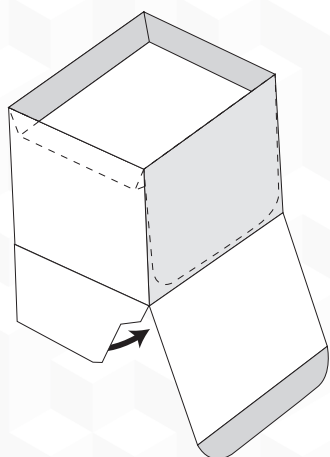
2. W ten sposób na końcu stworzysz podajnik na kości.



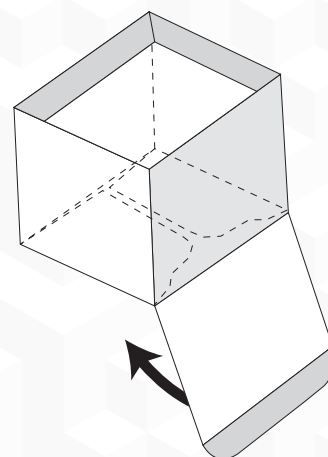
3. Zagnij górne wieczko do przodu i włóż górną klapkę do środka pudełka.



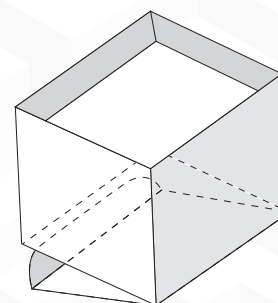
4. Wciśnij górną klapkę do samego dna, aż na górze powstanie w ten sposób podajnik. Pamiętaj, aby **NIGDY** nie otwierać pudełka z tej strony.



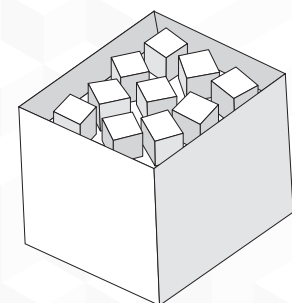
5. Zagnij do środka dolne boczne klapki.



6. Zagnij dolne wieczko i zamknij spód pudełka.



7. Pudełko powinno być otwierane i zamykane **WYŁĄCZNIE** za pomocą wskazanego wieczka. Nigdy nie otwieraj pudełka od strony podajnika.



8. W czasie gry na podajniku możesz przechowywać kości. W głównym pudełku z grą możesz przechowywać kości w odpowiadających im pudełkach.

CUKITOS

OPIS OBSZARÓW

Zwykły Teren



OTWARTA PRZESTRZEŃ
Na to pole wchodzisz swobodnie.

Pola Bonusowe

Jeśli zakończysz swój ruch na polu z nagrodą i nie zacząłeś go w tym samym miejscu, możesz zdobyć wskazany bonus. Przejście przez to pole nie generuje nagrody.



WODA
Nie można wejść na to pole.
*Możliwe wyjątki.



ŻETONY WALUTY
Zdobywasz wskazaną ilość .



ZDOBĄDŹ FANA
Przesuń swojego biegacza o 1 pole na torze fanów i zdobądź ewentualne +1 oraz .

Efekty Podczas Ruchu

Efekty Podczas Ruchu mogą być rozpatrzone w trakcie akcji Ruchu.



SKRÓT
Zapłać wartość , żeby przejść na wskazane pole.



SKRÓT
Zapłać wartość , żeby przejść na wskazane pole.



PLECAK ODRZUTOWY
Wchodząc na to pole podwój pozostałe .



USUŃ KOŚĆ
Wybierz 1 kość z dowolnej swojej strefy i odłóż z powrotem do podajnika.



ZDOBĄDŹ DOWOLNĄ KOŚĆ
Wybierz 1 kość z dowolnego podajnika bez opłacania jej kosztu i umieść w swojej Strefie Odrzucania.



ZDOBĄDŹ DOWOLNĄ KOŚĆ (KOSZT)
Wybierz 1 kość z dowolnego podajnika o koszcie równym lub niższym wskazanemu na polu i umieść w swojej Strefie Odrzucania.

Pole Startowe i Meta



Pole startowe i meta to jeden duży obszar, który sąsiaduje ze wszystkimi przylegającymi polami.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. PRZYGOTUJ GRACZY

Każdy dobiera:

- 2 Pionki biegaczy w swoim kolorze
- 1 Planszетkę gracza w swoim kolorze
- 1 Żeton fazy
- 7 Jasnoszarych kości początkowych
- 2 Ciemnoszare kości początkowe

2. WYBIERZ ZESTAW KART

3. WYBIERZ TOR WYŚCIGU

4. PRZYGOTUJ PODAJNIKI NA KOŚCI

5. PRZYGOTUJ PODAJNIKI NA ŻETONY

6. WYBIERZ PIERWSZEGO GRACZA

PRZEBIEG GRY

FAZA RZUTU

1. DOBIERANIE

2. RZUT

3. PRZENIEŚ TRAFIENIA DO STREFY AKTYWNEJ

- KUSZENIE LOSU CZY PAS?

FAZA BIEGU

4. • UŻYJ ZDOLNOŚCI

- ROZPATRZ
- OKREŚL ILOŚĆ

5. RUCH

- POLE BONUSOWE?

6. KUPOWANIE

7. ODRZUCANIE