



Stworzy z OBORY



Instrukcja.

Wariant dla jednego gracza.

Zaraza! Pewien bamber z Twojej wioski, chcąc sprawdzić co jest po drugiej stronie globu, zaczął kopać dziurę w swym ogródku. Oczywiście prędzej świnie przemówiłoby ludzkim głosem, niż bamber dokopałby się do czegokolwiek sensownego. Kopał jednak dniami i nocami, stając się obiektem niewybrednych żartów pośród ludu. Okazało się, że jego starania w końcu przyniosły efekt, jednak nie do końca taki jaki by chciał. Dokopał się bowiem do leża, z którego wypelzył sam Władca Stworów. Bamber oczywiście nim skumał co się dzieje, to został zjedzony. Po tej wątpliwej smacznej uczcie, Władca ruszył rzucać błady strach na mieszkańców okolicznych osad.

Twoim zadaniem będzie próba przegonienia Władcy Stworów. Niestety jest on nieśmiertelny, ale możemy go znieślić pokonując jego armię. Zawstydzony opuści Twoją wioskę i wróci do swojej podziemnej pieczary.

Przygotowanie rozgrywki

1 Na początku zmodyfikuj poszczególne talie.

Usuń:

z talii Wioski:

- wszystkie karty przebrań
- karty „Ustawka”
- karty „Na krzywy ryj”

z talii Gościńca:

wydarzenia: „Leci Mucha”, „Białowłósy”, „Wieprz”, „Muduk”, „Gorzoła Odwagi” i „Znachor”.

z talii Postaci:

- postacie „Falgrim” i „Ruda”

z talii Ekwipunku:

- eliksir „Lis”

2 Następnie przygotuj 2 talie Władcy Stworów

Będą to talie Wioski i Gościńca. Karty dokładnie potasuj. Połóż na stole talię Gościńca, a obok niej po lewej stronie talię Wioski. Nad taliami umieść postać Władcy Stworów.



UWAGA!

W grze nie znajdziesz karty Władcy Stworów. Zachęcamy do stworzenia własnej karty, lub wykorzystania najmniej lubianej postaci. Na karcie Władcy Stworów połów 6 punktów sławy oraz garść miedziaków (według badań garść to od 8 do 12 miedziaków).

3 Przygotuj własnego bohatera

Wybierz postać, którą zmierzysz się z Władcą Stworów. Tak jak w podstawowej wersji gry, obok postaci połów rewersem do góry inną kartę postaci, która reprezentuje statystyki. Na starcie posiadasz maksymalną liczbę punktów zdrowia, 1 punkt sławy na dowolnym polu w okręgu oraz 2 miedziaki. W rozgrywce solo nie tworzysz własnej talii w ręce.

4 Przygotuj Targowisko.

Przetasuj talię Targowiska, połów ją w zasięgu ręki i wyłóż 3 karty.



Targowisko



5 Przygotuj armię Władcy Stworów

Na początku tworzysz armię Władcy Stworów. Na środku stołu (pomiędzy kartami Władcy Stworów a kartami Twojej postaci) wyłóż i odkryj 3 karty potworów z talii Gościńca. Jeśli wśród wybranych kart było wydarzenie, własuj je z powrotem do talii Gościńca i wyłóż nową kartę, tak aby uzyskać 3 karty potworów.

Przykładowe rozłożenie gry



Władca Stworów (w roli głównej Gienek)



Talie Wioski i Gościńca



Armia Władcy Potworów



Tvoja postać

Przebieg Gry

Na początku dobierz po kolei 3 karty z talii Wioski i przydziel je do potworów.

Przydzielanie kart

Karty przydzielane są do potworów zgodnie z kolorem, od lewej do prawej. Zaczynasz od potwora, który posiada najmniej kart.

Na przykład: kiedy wylosujesz kartę z niebieską premią, to przydzielasz ją do pierwszego niebieskiego potwora od lewej strony. Jeśli pierwszy niebieski potwór ma już jakąś przydzieloną kartę, a na stole jest kolejny niebieski potwór bez karty lub z mniejszą liczbą kart, to przydzielasz premię jemu. Jeśli potwory mają po tyle samo przydzielonych kart, to kartę kładziesz na pierwszym potworze od lewej.

Jeśli w takim przypadku nie ma niebieskiego potwora i karta nigdzie nie pasuje, to ląduje na stosie kart odrzuconych (w zamian nie dobierasz nowej karty – masz farta). Karty żółte i czarne pasują do potwora każdego koloru.

Nie można przydzielić 2 czarnych kart do 1 potwora.

Możesz przydzielić więcej żółtych kart do 1 potwora.

Po przydzieleniu trzech kart wioski do potworów możesz rozpocząć grę.

Tura Gracza

1 Targowisko

Możesz udać się na targowisko i kupić ekwipunek. Jeśli wyłożony ekwipunek Tobie nie odpowiada, możesz schować

trzy odkryte karty na spód talii targowiska i wyciągnąć 3 nowe. Można to zrobić 1 raz na turę. Po kupieniu ekwipunku pozostałe karty wędrują na spód talii targowiska i odkrywane są 3 nowe. Wydane miedzianki lądują w zasobach Władcy Stworów.

2 Przeniesienie lub usuwanie dodanych kart do potwora.

● Za 1 miedzianka możesz przenieść 1 dodaną do potwora kartę na innego potwora. W takim wypadku miedzianka kładziesz na karcie potwora, na którego przenieś kartę, zwiększając w ten sposób jego pulę. Karta musi pasować kolorem do potwora, na którego przenieś kartę.

Możesz przenieść dowolną liczbę kart.

● Za 2 miedzianki możesz usunąć na stałe dodaną do potwora kartę. Możesz usunąć dowolną liczbę kart.

Wpłacone miedzianki lądują w zasobach Władcy Stworów.

3 Walka z potworem.

W swojej turze musisz zdecydować się, którego z 3 potworów atakujesz aby osłabić armię Władcy Stworów. Po wybraniu potwora odbywa się standardowa walka. Rzucasz kością i doliczasz jedynie premie postaci i premie z broni w tym samym kolorze. Swoją rzut możesz raz przerzucić (Otto może to zrobić 2 razy). Wydany na to punkt sławy ląduje w puli stwora, z którym walczysz.

● Jeśli pokonasz potwora, to otrzymujesz pulę, którą zabierasz z zasobów Władcy Potworów (jeżeli miedzianki się skończyły, to masz pecha).

● Jeśli przegrasz walkę to tracisz punkt zdrowia + wprowadzane są efekty kart

żółtych leżących na potworze (będą one zawsze negatywne dla Ciebie). Po przegranej lub wygranej, potwór z którym walczyłeś i wszystkie dodane do niego karty lądują na stosie kart odrzuconych.

4 Odrzuconego potwora zastępujesz nowym z talii gościńca. Jeśli trafisz na zdarzenie, realizujesz je i następnie dobierasz kolejną kartę, aż na stole znów pojawią się 3 potwory.

Tura Władcy Stworów

Władca Stworów wzmacnia swoją armię. W zależności od poziomu trudności (sam go ustalasz):

- poziom łatwy – dobierasz 1 kartę wioski i przydzielasz do potwora
- poziom trudny – dobierasz 2 karty wioski i przydzielasz ją do potwora/potworów
- poziom morderczy – dobierasz 3 karty wioski i przydzielasz do potwora/potworów

Następuje znowu tura gracza. W ten sposób co turę pojawia się nowy potwór, a karty dodane do potworów kumulują się podnosząc poprzeczkę coraz wyżej.

Koniec Gry

Gra się kończy automatycznie w momencie, gdy pozbawisz Władcę Stworów wszystkich 6 punktów sławy lub Twój bohater straci ostatni punkt zdrowia.

Pozostałe zasady

Karty świni – Decydując się na walkę z potworem, do którego została

przydzielona świnią, automatycznie przegrywasz i realizujesz działanie karty świni. Do jednego potwora może zostać przydzielona tylko jedna karta świni. Nie można przenieść świni na potwora, który posiada już inną kartę świni.

Karty „Mój Ci on” – Gdy przydzielisz tę kartę do potwora, to musisz z nim walczyć w najbliższej turze. Do jednego potwora może zostać przydzielona tylko jedna karta „Mój Ci on”. Nie można przenieść tej karty na potwora który posiada już inną kartę „Mój Ci on”. Jeśli dwa potwory posiadają kartę „Mój Ci on”, najpierw walczymy z potworem bliżej lewej strony. Z następnym potworem walczymy w kolejnej turze.

.....



Autor: Tomasz Bolik

mu

muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłęża 650, 32-003 Podłęża

Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

