



POGROMCY POTWORÓW

Autor:
THEO K. MAVRAGANIS

Ilustracje:
TOMASZ LAREK



2-8
graczy



6+
lat



20
min

Królestwem wstrząsnęły straszne wydarzenia! Inwazja potworów zniewalających swym wrodzonym wdziękiem sprawiła, że niemal wszyscy mieszkańcy oniemieli z zachwytu. Ofiarą nieziemskiego uroku tych bajecznych stworzeń padła nawet armia królestwa. Zrozpaczony król zwraca się do was, nieustraszeni pogromcy potworów, z prośbą o pomoc. W nagrodę czeka was wieczna chwała i ogromne bogactwa. Ale uważajcie: będziecie mierzyć się z przebiegłym przeciwnikiem. By pochwytać potwora, potrzeba odpowiedniej kombinacji czarów i broni. Sokoli wzrok i błyskawiczny refleks też będą w cenie.

CEL GRY

Wcielacie się w pogromców uroczych potworów. Waszym zadaniem będzie schwywanie jak największej liczby tych stworzeń. Dokonacie tego, ujawniając karty czarów i broni oraz sprawdzając, czy odpowiadają one symbolom na kartach potworów. Gracz, który schwyta najwięcej cennych potworów, wygra rozgrywkę.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

• 36 KART POTWORÓW



• INSTRUKCJA, którą właśnie czytasz

• 108 KART CZARÓW I BRONI:

84 karty
podstawowych
czarów i broni



12 kart
nieudanego
ataku



9 kart kombinacji
czarów i broni

3 karty
czarodziejskiej
różdżki



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Jeśli grasz w składzie mniejszym niż 5 osób, odłóż do pudełka wszystkie karty potworów mające w prawym dolnym rogu oznaczenie „5+”. Jeśli grasz w składzie 2-osobowym, to odłóż też do pudełka wszystkie karty potworów mające w prawym dolnym rogu oznaczenie „3+”.

Przetasuj pozostałe karty potworów i ułóż je blisko środka stołu (obrazkiem do dołu) w 3 zakrytych stosach o zbliżonej liczbie kart. Następnie odkryj po jednej wierzchniej karcie z każdego stosu i połóż je obok siebie na środku stołu (tak, jak pokazano na rysunku obok).

Przetasuj wszystkie karty czarów i broni, a następnie podziel je na tyle stosów (o podobnej wielkości), by odpowiadały one liczbie graczy (np. jeśli gracie w 3 osoby, to przygotujcie 3 stosy). Stosy nie muszą zawierać identycznej liczby kart. Każdy gracz otrzymuje jeden stos, który kładzie zakryty przed sobą na stole.

Rozgrywkę zaczyna najmłodszy gracz.

PRZEBIEG GRY

Kiedy przypadnie twój ruch, odkryj wierzchnią kartę ze swojego stosu kart czarów i broni, a następnie połóż ją przed sobą na stole. Gdy skończysz, taki sam ruch wykonuje gracz po twojej lewej stronie. Gracze kontynuują odkrywanie kart czarów i broni w kolejności zgodnej z kierunkiem obrotu wskazówek zegara. Kiedy znowu przypadnie twój ruch, odkryj wierzchnią kartę ze swojego stosu i połóż ją na stole obok pozostałych kart – w taki sposób, by nie zakrywała żadnej z nich. Bardzo ważne jest, by **odkryte karty czarów i broni były widoczne dla wszystkich graczy**.

W momencie, gdy zauważysz, że odkryte karty czarów i broni umożliwiają pochwylenie jednego z potworów, musisz jak najszybciej położyć swoją dłoń na wierzchu właściwej karty potwora – co pozwala ci go złapać. Nieważne, kto odkrył dane karty czarów i broni – liczy się tylko odpowiedni zestaw symboli widoczny wśród kart leżących na stole. Żeby złapać potwora, na stole widoczne muszą być wszystkie symbole widniejące na jego karcie. Pierwszy gracz, który położył rękę na karcie potwora, może wziąć tę kartę. Jeśli nie popełnił pomyłki i wszystkie wymagane symbole widnieją na odkrytych kartach czarów i broni, to kartę potwora kładzie odkrytą przed sobą na stole.

Na koniec gry dostanie za nią tyle punktów, ile wskazuje liczba w lewym górnym rogu.



PRZYGOTOWANIE
DO GRY



PUNKTY
NA KONIEC GRY

Przykład: Ania zauważyła, że odkryte zostały karty, na których znajdują się symbole niezbędne do złapania potwora. Jako pierwsza kładzie rękę na karcie tego potwora, dzięki czemu udaje jej się go złapać. Odkrytą kartę kładzie przed sobą. Na koniec gry zdobędzie za nią tyle punktów, ile pokazano w lewym górnym rogu karty.

Jeśli gracz położył dłoń na karcie potwora, a na stole nie ma odkrytych wszystkich niezbędnych kart czarów i broni, to popełnił pomyłkę. Gracz bierze wówczas tę kartę potwora i kładzie ją **zakrytą** przed sobą na stole.

Na koniec gry dostanie za nią **1 punkt ujemny**.

Za każdym razem, gdy karta potwora zostanie zabrana (przez gracza, który ją pochwycił lub który popełnił pomyłkę), dobierana jest wierzchnia karta ze stosu potworów, z którego pochodziła zabrana karta. Kartę należy położyć odkrytą na środku stołu – w miejscu zabranej karty potwora. Gracze zbierają wszystkie odkryte przez siebie karty czarów i broni i kładą je zakryte na spodzie swojego stosu kart czarów i broni. Gracz, który wziął właśnie kartę potwora, jako pierwszy odkrywa wierzchnią kartę czarów i broni ze swojego stosu. Następnie rozgrywka przebiega w zwykły sposób. Jeżeli – odkrywając karty czarów i broni – dwóch lub więcej graczy stara się złapać różne potwory, potwora zdobywa tylko ten gracz, który jako pierwszy dotknął karty potwora. Jeśli nie można ustalić, kto pierwszy położył rękę na karcie potwora, to należy spojrzeć na numer widniejący w lewym dolnym rogu karty. Kartę bierze gracz, który miał wyższy numer.

WAŻNE: Oceniamy tylko wynik ruchu gracza, który położył rękę na karcie o najwyższej wartości. Po sprawdzeniu, czy wszystkie symbole się zgadzają, tylko ten gracz zdobywa lub traci za nią punkty (na koniec gry). Próby innych graczy nie są rozpatrywane.

Jeśli dwóch lub więcej graczy położyło rękę na tej samej karcie potwora, rozpatrujemy tylko ruch tego gracza, którego ręka leżała bezpośrednio na karcie (czyli była najniżej). Jeśli nie da się tego rozstrzygnąć, należy sprawdzić, czyja ręka leży na większym obszarze karty. Ten gracz zdobywa wówczas kartę.

KONIEC GRY

Kiedy ostatnia karta potwora zostanie dobrana z jednego z trzech stosów (tzn. gdy jeden stos się wyczerpie), gra automatycznie się kończy. Sprawdź, jakie karty potworów udało ci się zdobyć. Dodaj wszystkie punkty za karty odkryte, a następnie od tej sumy odejmij po 1 punkcie za każdą swoją zakrytą kartę potwora. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa rozgrywkę. W przypadku remisu wygrywa ten gracz, który ma najwięcej 5-punktowych kart potworów. Jeśli nadal jest remis, wygrywa ten gracz, który ma więcej 4-punktowych potworów. Jeżeli wynik rozgrywki nadal jest nierozstrzygnięty, decyduje liczba kart 3-punktowych. W rzadkich sytuacjach, kiedy remisujący gracze mają identyczną liczbę tak samo punktujących kart potworów, oboje cieszą się ze zwycięstwa.

Przykład punktacji na koniec gry: Ania zdobyła 2 karty potworów dających po 3 punkty, 2 karty za 4 punkty i 1 za 5 punktów. Za swoje odkryte karty dostaje: $2 \times 3 + 2 \times 4 + 5 = 19$ punktów. Niestety, ma też 2 zakryte karty (ponieważ 2 razy się pomyliła), więc musi odjąć od tej sumy 2 punkty. Ania zdobywa: $19 - 2 = 17$ punktów.

PRZYKŁAD CHWYTANIA POTWORA



Ważne UWAGI

- W trakcie rozgrywki gracz może używać **tylko jednej ręki**. Kiedy chce złapać kartę potwora, musi to zrobić tą samą ręką, którą odkrywał karty czarów i broni. Aby ułatwić zapamiętanie tej zasady, sugerujemy, by gracze w jednej ręce trzymali swój stos kart czarów i broni, a drugą ręką odkrywali karty czarów i broni oraz łapali karty potworów.
- W momencie, gdy gracz czeka na swoją kolejkę, a inni uczestnicy rozgrywki odkrywają swoje karty czarów i broni, ręka gracza musi leżeć na stole – za odkrytymi przez niego kartami.
- Gracz, odkrywając kartę czarów i broni, powinien to robić w kierunku innych graczy (czyli tak, by najpierw widzieli ją inni uczestnicy rozgrywki).



KARTY SPECJALNE

• KARTA KOMBINACJI CZARÓW I BRONI

Kiedy gracz odkrywa kartę czarów i broni zawierającą 2 symbole, to brane pod uwagę są oba te symbole.

• KARTA NIEUDANEGO ATAKU

Jeśli gracz odkryje kartę ze znakiem **X** w rogach, pokazującą nieudany czar lub uszkodzoną broń, to symbole na karcie nie są brane pod uwagę w rozgrywce – służy ona tylko do zmylenia graczy.

Uwaga: Jeśli w rozgrywkach uczestniczą młodsze dzieci, radzimy, by w pierwszych partiach usunąć karty nieudanego ataku. Warto je dodać do pozostałych kart czarów i broni dopiero wtedy, gdy gracze zdobędą już pewne doświadczenie w grze.

• KARTA CZARODZIEJSKIEJ RÓŹDŹKI

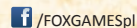
Symbol czarodziejskiej różdżki pełni funkcję dzokera – zastępuje 1 dowolny symbol czarów i broni.



© 2018 Grupa Wydawnicza Foksal
ul. Domaniewska 48
02-672 Warszawa
www.foxgames.pl



© 2017 Artipia Games



Autor gry: Theo K. Mavraganis
Ilustracje: Tomasz Larek
Projekt graficzny: Konstantinos Kokkinis
Wydawca: Michał Herman
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz