

# BAR WARS

prawa pubów



**INSTRUKCJA**  
do dwóch gier





OW

ujecie  
zegry  
ierwsza

## FRISTI

Jeden g  
drugi d  
ale tak  
I tak  
ten, l  
zab  
pov

## CUD

Po kolei  
przeciw  
archite  
który  
tak że  
o jaki  
ten, l  
lub

## PLASK

Dostajes  
przeciw  
możesz



## POŁAMANIEC

Powiedz szybko „Król F  
kupił królowej Karolinie  
korale koloru koralowego  
- pozostali gracze głosują,  
czy ci się udało.





W tubie

# BROWARS

prawo pubów

znajdziecie dwie niezależne gry imprezowe.  
Różnią się one nie tylko zasadami,  
ale także elementami, które będziecie  
wykorzystywać podczas zabawy.

Dla mniej doświadczonych  
graczy, czy w towarzystwie, które  
po prostu chce się dobrze bawić przy  
niezbyt skomplikowanych zasadach,  
proponujemy „piwne wojny”  
w **WARIANCIE BROWAROWYM**.

Jeśli jesteście gotowi dołożyć do szalonych  
wyzwań również odrobinę planowania  
i budowania strategii – sięgnijcie po  
**WARIANT PUBOWY**.

# Zawartość

20 KAFLI BROWARÓW



20 KAFLI PUBÓW



72 KARTY WYZWAŃ



37 KART MONET



1 KARTA KOPII  
ZDOLNOŚCI PUBU



INSTRUKCJA



# Przed grą

Wybierzcie wariant rozgrywki. Przygotujcie elementy, które będziecie wykorzystywać – zgodnie ze spisem **KOMPONENTÓW** – znajdującym się przy każdym wariantcie gry. Pozostałe elementy odłóżcie do tuby. Elementem wspólnym dla obu wersji są **KARTY WYZWAŃ!**

**UWAGA!** Teraz przejdź do opisu wariantów. O kartach wyzwań przeczytaj po zapoznaniu się z mechaniką jednego z nich.

## Karta wyzwania

Określa, jakie zadanie trzeba wykonać, żeby zdobyć wybrany browar. Postępuj zgodnie z instrukcją (rys. 1).



Rys. 1

- 1 Oznacza, że jest to zadanie dla wszystkich graczy – zwycięzcę wybiera się spośród wszystkich graczy, pozostali są przegranymi. W **WARIANCIE PUBOWYM** zwycięzca staje się aktywnym graczem i to on może kontynuować atak.
- 2 Oznacza, że karta, jeśli jest wykorzystywana do opłacania kosztu, ma wartość 2 (patrz punkt 4. **PRZEBIEGU GRY w WARIANCIE BROWAROWYM**).
- 3 Oznacza, że jest to zadanie tylko dla jednego gracza – w przypadku niewykonania zadania, przeciwnik uznawany jest za zwycięzcę.
- 4 Jeśli nie uda ci się wykonać zadania lub przegrasz – pijesz zdrowie zwycięzcy (wyrażoną w porcjach trunku).
- 5 Kartę wyzwań można też zagrać z ręki w odpowiednim, opisanym momencie (nawet poza swoją turą), aby skorzystać ze zdolności opisanej na dole (tylko w **WARIANCIE BROWAROWYM**).

# Wariant browarowy

## Opis gry

*BroWars* w wariacie browarowym to dynamiczna i prosta, ale przede wszystkim szalona i zabawna gra towarzyska. Gracze wykonują przeróżne zadania, aby w nagrodę otrzymać kafle browarów. Przegrany, każdorazowo pije zdrowie zwycięzcy, co (nie bójmy się tego stwierdzenia) nie ułatwia mu wykonywania kolejnych zadań! Każdy kafelek wart jest punkty zwycięstwa, jeśli uda Ci się zebrać kilka browarów z tym samym logo lub w tym samym kolorze – dostaniesz premię punktową! Pod koniec wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów.

## Komponenty



20 KAFLI BROWARÓW



72 KARTY WYZWAŃ

**KAFLE BROWARÓW** (rys. 2) pod koniec gry warte są określoną liczbę punktów – wpływa na to ich kolor **1** i logo **2**. Koszt **3** – jest to liczba kart wyzwania, jakie należy wyłożyć z ręki, aby móc próbować zdobyć dany browar. Strzałki wskazują, kto wybiera wyzwanie w danym pojedynku **4**.



Rys. 2

## Przygotowanie do gry

Przygotuj rozgrywkę zgodnie z rys. 3:

1. Ułóż 20 kafli browarów na środku stołu, tak żeby były dobrze przez wszystkich widoczne **1**.
2. Potasuj karty wyzwania i połóż w jednym stosie na środku stołu – to będzie stos doboru **2**.
3. Rozdaj każdemu z graczy po 5 kart – tworzą one rękę gracza i nie powinny być pokazywane **3**.
4. Ustalcie porcje trunków, które będą pić przegrani za zdrowie zwycięzcy (my sugerujemy tyki).
5. Grę rozpoczyna osoba z największym mięśniem piwnym.



Rys. 3

## Cel gry

Celem gry jest zebranie jak największej punktów za zgromadzone browary.

## Przebieg gry

Rozpoczynając od pierwszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, próbujecie zdobyć wybrane browary.

W swojej turze wykonaj następujące kroki:

1. **Dobór kart** – na początku tury zawsze dobierasz ze stosu doboru jedną kartę wyzwania. Następnie możesz dobrać jeszcze trzy karty – ale jeśli to zrobisz, twoja tura automatycznie dobiega końca. Pomiń kolejne kroki. Nie ma limitu kart jakie możecie mieć na ręce.
2. **Wybór browaru** – wybierz jeden z leżących na stole, dostępnych browarów.
3. **Wybór przeciwnika** – wybierz gracza, który będzie z tobą walczył o ten browar.
4. **Oplacenie kosztu** – wyłóż z ręki na stół tyle odkrytych kart wyzwań, ile wynosi koszt browaru, który chcesz zdobyć.
5. **Wybór wyzwania** – strzałka skierowana do dołu kafla oznacza, że to gracz którego tura trwa sam wybiera wyzwanie spośród kart wyłożonych do opłacenia kosztu. Jeśli strzałka jest skierowana do góry, wybiera przeciwnik, jeśli na kaflu są trzy strzałki, wyzwanie wybiera się poprzez głosowanie wszystkich graczy (remisy rozstrzyga przeciwnik).
6. **Pojedynek** – gracz(e) musi(-szą) wykonać zadanie podane na wybranej karcie wyzwania - zwycięzca zabiera kafel browaru. Można też się poddać i automatycznie przegrać. Jeśli wygrał gracz inny niż ten, którego tura trwa, żeby otrzymać browar musi opłacić jego umniejszony koszt, który ZAWSZE wynosi wówczas 1 - niezależnie od kosztu na kaflu browaru! Może zrezygnować z zakupu tego kafla. Przegrany pije zdrowie zwycięzcy zgodnie z wartością trunku oznaczoną na karcie. Remisy przegrywają wszyscy uczestnicy wyzwania.



7. Wszystkie wyłożone karty wyzwania należy odłożyć odkryte obok stosu doboru. Będą tworzyć stos odrzuconych kart wyzwania. Jeśli kiedykolwiek karty skończą się w stosie doboru, przetasujcie odrzucone karty wyzwania. Stworzą one nowy zakryty stos doboru.
8. Rozpoczyna się **tura kolejnego gracza**, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Gra kończy się, gdy zdobyty zostanie ostatni kafel. Wszyscy gracze liczą swoje punkty. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywają wszyscy remisujący gracze!

Punkty zdobywa się za:

- Każdy zdobyty browar - 1 punkt.
- Zestaw 2/3/4 browarów z tym samym logotypem – odpowiednio 1/3/5 punktów.
- Zestaw 2/3/4/5 browarów w tym samym kolorze – odpowiednio 1/3/5/7 punktów.

Jeden browar może być użyty do stworzenia różnych zestawów (punktować wielokrotnie).

liczba kafli	1	2	3	4	5	6	7
<b>wielkość kolekcji</b>	1 pkt.	2 pkt.	3 pkt.	4 pkt.	5 pkt.	6 pkt.	7 pkt.
<b>to samo logo</b>		1 pkt.	3 pkt.	5 pkt.			
<b>ten sam kolor</b>		1 pkt.	3 pkt.	5 pkt.	7 pkt.		

## PRZYKŁAD PUNKTACJI (rys. 4):

Tomek ma 5 kaflí co daje mu 5 punktów, trzy z nich to Karol (w sumie 3 punkty za logo), jeden Ebenezer i jeden Czechu (po zero punktów za logo), dwa są zielone (czyli w kolorach 1 punkt), jeden czerwony, niebieski i czarny (po 0 punktów). Razem Tomek ma  $5+3+1=9$  punktów.



Rys. 4



**JESTEŚ ZWYCIĘZCĄ!** - jeśli nie podoba się wam koncepcja „picia po przegranej” odwróćcie tę zasadę! Wykorzystując ten wariant, to zwycięzca, a nie przegrany pije porcję wybranego trunku za zdrowie oponenta. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

**WARIANT BŁYSKAWICZNY**- jeśli macie naprawdę mało czasu i nie starczy go na rozegranie pełnej gry, użyjcie mniejszej liczby kaflí browarów! Proponujemy dwanaście przy 3-4 graczach oraz szesnaście przy 5-6 graczach.

# Wariant pubowy

## Opis gry

*BroWars pubowy* jest równie szybką i śmieszną grą, jednak z elementami taktyki. Gracze będą bronić swoich i napadać na cudze puby. Będą plądrować ich kasy, żeby zgromadzić jak największy majątek. Będą musieli wykazać się sprawnością umysłu i ciała oraz hartem ducha. A to wszystko przy butelkach ulubionych trunków.

## Skomponenty



20 KAFLI BROWARÓW



72 KARTY WYZWAŃ



37 KART MONET



1 KARTA KOPII  
ZDOLNOŚCI PUBU

**WAŻNE!** Symbol (x2) oraz tekst zdolności w dolnej części **KARTY WYZWAŃ** nie są używane w tej wersji gry i należy je zignorować!

**ZDOLNOŚCI PUBÓW** (rys. 5) – każdy z pubów posiada tekst zdolności **1** – może on w pewien sposób zmienić zasady rozgrywki. Zaczyna się on od informacji, kiedy można z niej skorzystać **2**. Mogą to być:

- **start** – są to efekty, które wpływają na etap przygotowania gry. Należy je wprowadzić od razu, gdy tylko otrzymamy dany kafel.
- **bierne** – są to efekty, które działają cały czas, chyba że pub zostanie odrzucony.
- **raz** – są to efekty, które właściciel pubu może wprowadzić w dowolnym momencie, w trakcie ataku na ten pub. Jeśli to robi, musi przykryć kafel pubu przydzielonymi do niego kartami monet.



Rys. 5

## Przygotowanie do gry

1. Potasuj i rozdaj każdemu z graczy po 3 puby. Gracze umieszczają swoje puby w rzędzie przed sobą. Resztę kafli należy odłożyć – nie będą one używane w czasie gry.
2. Rozdaj graczom po jednej monecie o wartości 1, 3 i 5 oraz po dwie o wartości 0.
3. Potasuj i rozdaj każdemu z graczy po 6 kart wyzwań. Nie należy ich pokazywać innym graczom. Resztę kart wyzwań odłóżcie na bok zastonięte – będą one tworzyć stos doboru.
4. Każdy z graczy zapoznaje się ze zdolnościami swoich pubów i wykonuje wszystkie zaczynające się od słowa start.

- Należy ustalić porcje trunków, które będą pić przegrani za zdrowie zwycięzcy.
- Pierwszym graczem zostaje osoba z największym mięśnieniem piwnym.



## Cel gry

Celem gry jest obronienie własnych i splądrowanie cudzych pubów. Gra toczy się do momentu, w którym jeden z graczy straci swój ostatni pub. Wygrywa osoba, która zgromadziła najwięcej pieniędzy w swoich pubach.



## Przebieg gry

Przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki odbywa się etap przygotowania (rys. 6).

**ETAP PRZYGOTOWANIA** – wszyscy gracze równocześnie:

- Rozmieszczają wszystkie swoje monety (awersem do dołu) pod swoimi pubami **1**. W każdym pubie musi znajdować się co najmniej jedna moneta.
- Dowolnie rozmieszczają wszystkie swoje karty wyzwań zakryte w szeregu przed swoimi pubami **2**. Przed każdym pubem musi znajdować się co najmniej jedna karta wyzwań.



Rys. 6

Następnie rozpoczyna się **TURA PIERWSZEGO GRACZA**.

W swojej turze wykonaj następujące czynności:

1. **Wskazanie pubu** – wybierz jeden z pubów dowolnego przeciwnika (nie można wskazać osoby, która nas atakowała w poprzedniej turze).
2. **Wyzwanie** – odstoń pierwszą kartę wyzwania znajdującą się przed wskazanym pubem, najdalej od niego (rys. 7 **1**). Aktywny gracz musi wykonać wyzwanie z odstoniętej karty. Przeciwnikiem jest gracz broniący się.
3. Jeśli wyzwanie wygrał broniący się gracz, atakujący musi wypić zdrowie zwycięzcy (zgodnie z oznaczeniem na karcie wyzwania) i zakończyć swój atak. Broniący się gracz dobiera 3 karty wyzwania ze stosu doboru, wybiera jedną i umieszcza zastoniętą przed zaatakowanym pubem w miejsce ostatnio odstoniętego wyzwania. Pozostałe karty odkłada na spód stosu doboru.
4. Jeśli atakującemu graczowi powiodło się wyzwanie, broniący gracz pije zdrowie zwycięzcy, a ten może kontynuować atak i odstonia kolejne wyzwanie (jak w punkcie 2.) albo zakończyć go.
5. **Remisy** - w przypadku, gdy nie można ustalić zwycięzcy, następuje koniec ataku, karta wyzwania jest odrzucona, a remisujący piją swoje zdrowie nawzajem. Wyjątkiem są karty Butelka i Całus - jeśli gracze zdecydują się pocałować, należy postępować zgodnie z punktem 3., z tym zastrzeżeniem, że nikt nie pije oraz atakujący gracz może kontynuować swój atak.
6. Jeśli przed pubem nie ma już zastoniętych kart wyzwania, uznaje się go za zdobyty – atakujący gracz zabiera z niego wszystkie monety, ogląda je i rozdziela zastonięte pomiędzy swoimi pubami. Następnie należy odrzucić zdobyty pub z gry. Atak kończy się.
7. Po ataku, odrzuć wszystkie odstonięte karty wyzwania.
8. **Następny gracz** – po zakończonym ataku, niezależnie od jego wyniku, zaatakowany gracz staje się aktywnym graczem i rozpoczyna swoją turę. W przypadku zadań dla wszystkich graczy, zwycięzca staje się aktywnym graczem i to on może kontynuować atak.



Rys. 7

## Koniec gry

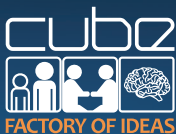
Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy straci swój ostatni pub (i pieniądze). Wszyscy odstawiają wszystkie monety w swoich pubach – gracz z monetami o największej łącznej wartości wygrywa grę.

### UWAGA!

*Bro Wars* to towarzyska gra, której celem jest przede wszystkim dobra zabawa w gronie znajomych! Naszą intencją podczas jej tworzenia nie było zachęcanie Was do picia alkoholu, a jedynie dostarczenie narzędzia, które pozwoli urozmaicić spotkanie towarzyskie. Jeśli wśród Was są osoby, które niekomfortowo czują się na „zakrapianych imprezach”, zastąpcie alkohol dowolnym, innym napojem. Gwarantujemy, że będziecie się równie doskonale bawić!

Autorzy

Masz pytanie? Napisz: [wydawnictwo@cubecp.pl](mailto:wydawnictwo@cubecp.pl)



[www.factorycube.pl](http://www.factorycube.pl)

Cube Factory of Ideas  
Os. Bolesława Chrobrego 8/49  
60-681 Poznań

Autorzy: Tomek Gałkowski, Bartek Rzepka

Ilustracje: Patrycja Ignaczak, Ola Regulska

© Cube Anna Bobrowska 2017  
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Polsce

Gra nieodpowiednia dla dzieci poniżej 3 roku życia!

**BRO  
WARS**  
prawo pubów