

SMOCZE KOSCI

Niezależnie od rasy, wszyscy zamieszkujący Yon cieszyli się ładem i pokojem (no dobra, przerwany może jednym, czy dwoma goblinскими najazdami) do czasu, gdy pojawił się smok. Smok ów siał postrach wśród mieszkańców i spustoszenie wśród ich trzód... aż spośród błot wyłonili się gotowi położyć kres złu Chojraczy! (Nie bez powodu właśnie z błot, byli bowiem błotnymi farmerami). Zbierając po drodze kamratów i żołnierzy, tłukli się do Smoczej Jamy dopóty, dopóki jeden z nich nie pokonał smoka, przywracając pokój i niestopione sery tej ziemi. Przynajmniej tak gadają...

SPIS WYPOSAŻENIA

Zanim staniesz przeciw wyzwaniu, dzięki któremu zdobędziesz chwałę, wyposażamy Cię we wszystko, czego potrzebujesz:

30 żołnierskich kości (5 zestawów po 6 kości w różnych kolorach)

1 kość zdarzeń

10 kart kamratów

20 kart magicznych przedmiotów

5 plansz gracza

1 smoka

5 znaczników obrażeń

Rezerwę żetonów żołnierzy (przedstawiające 50, 100, 500 i 1000 żołnierzy).

CEL GRY

Zostań pierwszym Chojrakiem, który pokona smoka! Chcąc to uczynić musisz zebrać 5000 odważnych, a zarazem niezbyt rozgarniętych żołnierzy, gotowych pójść za tobą, byś to ty został nazwany bohaterem i czerpał wszelkie korzyści z publikacji swych przygód.

Zanim jednak pójdziemy dalej, kilka pojęć, które mogą okazać się przydatne...

Zonk – [ZON-k] rzecz. Zdarza się, gdy zabraknie punktującej kości do odłożenia na bok przy dowolnym rzucie. W gruncie rzeczy jest to w grze taki odpowiednik wylania kubka gorącej kawy na nowiutką zbroję.

Chojrak – [CHO!-i-rak] rzecz. To ty i ci pozostali gracze będący obok ciebie.

TYPY KART

Kamrat: Odludek, który uległ Twej hipotetycznej charyzmie i postanowił przyłączyć się do Twojej kompanii. Możesz go używać w dowolnym momencie swojej tury, chyba że karta wskazuje inaczej.



Magiczny przedmiot:

Przedmiotów możesz używać zawsze, chyba że karta wskazuje inaczej. Po użyciu przedmioty należy odrzucić (*łon bardzo promuje recykling wśród swoich mieszkańców*).

Ważne: Gracz może posiadać tylko jeden magiczny przedmiot na koniec **każdej** tury (*wyjątek: sakwa wszystkomięszcząca*).

PRZYGOTOWANIE GRY

Rozdaj każdemu Chojrakowi zestaw 6 kości (najlepiej w jego ulubionym kolorze) oraz po jednej planszy gracza. Potasuj karty kamratów i przedmiotów magicznych oddzielnie i stwórz z nich dwa zakryte stosy na środku pola gry (jeśli dowolny ze stosów się wyczerpie, potasuj odrzucone karty i stwórz z nich nowy stos). Połóż smoka niedaleko stosów i trzy znaczniki obrażeń obok niego. Żetony żołnierzy połóż razem w stercie rezerwy.

Smocze kości rozgrywa się w turach, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który przyniósł najwięcej przekąsek. Ten prześwietny Chojrak rozdaje wszystkim po jednej karcie kamrata, którą każdy umieszcza na środku swojej planszy. Następnie rozdaje każdemu po jednej karcie magicznego przedmiotu, którą należy trzymać zakrytą przed sobą lub w ręce. Pozostali Chojraczy nie powinni ich widzieć.



*Tutaj trzech Chojraków zaraz rozpocznie grę.

JAK GRAĆ

Podczas każdej swojej tury Chojrak ma szansę wykonać jedną z trzech następujących akcji: (a) **Rekrutację** nowych żołnierzy, (b) **Bójkę** z armią innego Chojraka lub (c) wejście do Smoczej Jamy i **Ostatnią Bitwę** (pod warunkiem, że posiada przynajmniej 5000 żołnierzy w swej armii).

Każdą z tych akcji rozpoczniesz rzucając swoimi sześcioma żołnierskimi kośćmi oraz kością zdarzeń. Jeśli możesz i zdecydujesz się kontynuować rzucanie, najprawdopodobniej będziesz miał już mniej żołnierskich kości, ale zawsze rzucasz też kością zdarzeń. A czym jest owa kość? Niezmiernie cieszymy się, że pytasz!

Kość zdarzeń to sześciocienna kość posiadająca: ściankę smoka, ściankę wsparcia i cztery puste ścianki. Rzucasz nią **za każdym razem** podczas rzutu **Rekrutacji, Bójki** czy **Ostatniej Bitwy**.



Jeśli twój wynik to pusta ścianka, nie dzieje się nic, punktujesz rzut jak zwykle (*ot kolejny dzień w 10n*).



Jeśli wypadnie ścianka smoka oraz jakieś punktujące kości, odłóż na bok wszystkie punktujące kości, lecz nie odkładaj żadnych żetonów żołnierzy (*wyjaśnimy to na kolejnej stronie*): smok wybiera się na małe co nieco i zjada wszystkich żołnierzy, którzy normalnie przyłączyliby się do ciebie w wyniku tego rzutu. Możesz kontynuować swoje akcje lub zdecydować, że przerywasz.

Jeśli smoka wyrzucisz równocześnie z Zonkiem (*tzn. nie masz ani jednej punktującej kości*), udało ci się uniknąć smoka i możesz zdecydować się zignorować Zonka i kontynuować swoje akcje albo możesz zakończyć swoją turę. Wybór należy do ciebie.



Jeśli wypadnie wsparcie razem z punktującymi kośćmi, oznacza to, że udało ci się zgromadzić wokół swojej sprawy ludzi, co pozwala ci wybrać jedną z następujących nagród:

A. Podwój wartość wszystkich punktujących kości, które odłożysz za ten rzut.

ALBO

B. Weź magiczny przedmiot ze stosu, spójrz na niego, i połóż obok siebie zakryty.

Jeśli wsparcie pojawia się podczas rzutu bez punktujących kości, Zonk działa jak zwykle (*poza Ostatnią Bitwą, ale o tym później*).

REKRUTACJA

Koniec końców, do bitki ze smokiem potrzebujesz żołnierzy! Wybierz tę akcję, aby zwerbować żołnierzy do swojej armii. Rzuć kośćmi, aby zacząć. Po każdym rzucie musisz odłożyć na bok przynajmniej jedną punktującą kość, zgodnie z tabelą żołnierzy na swojej planszy gracza. Położ odpowiednią liczbę żetonów żołnierzy z rezerwy obok (*najlepiej użyj miejsca nad swoją planszą*).

W ten sposób możesz kontrolować, ilu żołnierzy może dołączyć do twojej armii.

Możesz następnie zakończyć turę i dodać odłożone żetony żołnierzy do swojej armii (*przenieść je na planszę gracza*) oraz zdobyć jeden magiczny przedmiot odłożony dzięki kości zdarzeń, co kończy twoją turę lub kontynuować rzucanie pozostałymi żołnierskimi kośćmi i kością zdarzeń próbując zwiększyć liczbę zdobytych wojsk w tej turze.

Jeśli po odłożeniu punktujących kości, okaże się, że odłożyłeś wszystkie swoje kości (*tącznie z tymi zjedzonymi przez smoka*), możesz kontynuować swoją turę znów rzucając wszystkimi sześcioma żołnierskimi kośćmi oraz kością zdarzeń. Możesz dzięki temu zyskać kolejnych żołnierzy, tylko pamiętaj, żeby nie przegiąć – Zonk i tracisz wszystko, co mogłeś w tej turze zdobyć.

Jeśli podczas rzutu, nie udało ci się odłożyć ani jednej punktującej kości, mamy Zonk, tracisz wszystkich żołnierzy, których mogłeś zdobyć oraz magiczne przedmioty zdobyte w tej turze. Odrzuć magiczne przedmioty i zwróć odłożone żetony żołnierzy do rezerwy (*nikt nie lubi Zonkujących*).

PRZYKŁAD REKRUTACJI:

Książę Janusz Głuptas rzuca sześcioma kośćmi i kością zdarzeń. Jego wyniki to 2,3,4,4,4,5 i pusta ścianka. Może odłożyć na bok 5, potrójną 4, a nawet 5 i potrójną 4. (Nie może jednak odłożyć na bok 2 i 3 jako piątki) Decyduje się odłożyć wszystkie punktujące kości. Odkłada zatem 450 żołnierzy (trzy 4 dają 400 i 5 daje 50 żołnierzy) z rezerwy obok swojej planszy gracza.

Pierwszy rzut



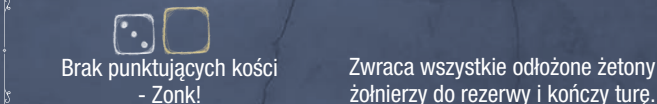
Decyduje się kontynuować i rzuca dwiema pozostałymi kośćmi i kością zdarzeń. Wyrzuca 1, 4 i ściankę smoka. Oj, niedobrze. Książę Janusz musi odłożyć na bok 1 i nie dostaje z rezerwy potencjalnych żołnierzy (zauważ, że nie może dodać 4 do odłożonych już trzech z poprzedniego rzutu. Te kości już punktowały). Skończyć teraz, czy rzucać dalej?

Drugi rzut



Książę decyduje się (głupiutko) dalej próbować. Wyrzuca 3 i pustą ściankę. Zonk! Traci 450 żołnierzy, którzy czekali przed planszą i przekazuje kość zdarzeń kolejnemu Chojrakowi.

Trzeci rzut



BÓJKA

Współzawodnictwo w Yon czasami staje się dosyć... intensywne i nie można go inaczej rozstrzygnąć niż przez przyjacielską barową bójkę między armiami, od czasu do czasu.

Wybierz tę akcję, aby podkraść żołnierzy z armii przeciwnika, jak również zdobyć świeżych żołnierzy, którzy przybędą do twojej armii na wieść o twoim zwycięstwie. Zanim zaczniesz, wybierz innego Chojraka do walki. Rzuć swoimi żołnierskimi kośćmi i kością zdarzeń. Tak, jak w rekrutacji musisz odłożyć jedną lub więcej punktujących kości zgodnie z żołnierską tabelą na planszy gracza. Kontroluj wynik ataku w bójce, odkładając z rezerwy odpowiednią ilość żetonów żołnierzy obok twojej planszy, tak jak w rekrutacji (*ci żołnierze nie dołączą do twojej armii*). Kość zdarzeń działa tak samo, jak podczas rekrutacji (*żołnierze mogą być zjedzeni przez smoka, możesz zignorować Żonka lub podwoić wartość punktujących kości albo dobrać magiczny przedmiot*).

Masz potem dwie możliwości: skończyć lub kontynuować swoją turę. Jeśli ją skończysz, zatrzymaj żetony żołnierzy obok planszy, jako twój wynik ataku w bójce (*wszystkie zdobyte magiczne przedmioty też na razie pozostają odłożone z boku*), teraz kolej na rzuty broniącego się gracza. Jeśli wybrałeś kontynuowanie rzucaj dalej pozostałymi kośćmi i staraj się zwiększyć swój wynik ataku.

Jeśli podczas dowolnego rzutu, nie możesz odłożyć punktującej kości, Zonk i wynik twojego ataku w bójce równa się zero. Odrzuć wszystkie odłożone magiczne przedmioty i zwróć odłożone żetony żołnierzy do rezerwy.

Kiedy atakujący skończył rzucać lub wypadł Zonk,

pora na drugiego Chojraka... by się bronił. Ma do dyspozycji tylko 5 żołnierskich kości i kość zdarzeń.

Wszystkie inne zasady powyżej działają tak samo. Kiedy broniący się Chojrak skończy rzuty lub wypadnie Zonk oba wyniki się porównuje. Zwycięzcą w bójce jest ten, który ma wyższy wynik ataku w bójce.

Zwycięzca zabiera przegranemu tylu żołnierzy, ile wynosi różnica ich wyników lub jeśli tyle nie ma, to tylu ile może oddać.

Dodatkowo zwycięzca bierze 500 nowych żołnierzy z rezerwy.

I na koniec, zwycięzca ma prawo zachować 1 odłożony przez siebie podczas bójki magiczny przedmiot. (*Pamiętaj, że Chojrak może mieć na raz tylko jeden przedmiot magiczny na koniec **każdej** tury!*)



PRZYKŁAD BÓJKI

Magda Zadziorna wdała się w bójkę z Przemem Potulnym. Rzuciła sześcioma żołnierskimi kośćmi plus kością zdarzeń i otrzymała: 1,2,2,4,4,5 i pustą ściankę. Magda punktuje 1 i 5 oraz odkłada odpowiadające im 150 żołnierzy obok planszy.

1-szy rzut atakującego



Decyduje się rzucić jeszcze raz. Wypadło 1,1,3,4 i wsparcie na kości zdarzeń. Może teraz odłożyć na bok jedną lub obie 1 i podwoić żołnierzy zdobytych za te kości lub dobrać magiczny przedmiot. Decyduje się zapunktować obie jedynek i podwoić odpowiadających im żołnierzy, czyli zdobywa ich 400. W sumie z poprzednim rzutem (150) jej wartość ataku w bójce wynosi teraz 550.

2-gi rzut atakującego



Magda zadziornie decyduje się na jeszcze jeden rzut. Wynik 5,5, pusta ścianka. Zdobywa dwie piątki, czyli 100 kolejnych żołnierzy. Może teraz skończyć lub rzucać dalej wszystkimi sześcioma żołnierskimi kośćmi (ponieważ wszystkie jej kości są odłożone), ale decyduje, że wartość 650 wystarczy, by wygrać bójkę.

3-ci rzut atakującego



Przemo ma 5 żołnierskich kości do rzucenia oraz kość zdarzeń. Wyrzuca 1,3,4,4,6 i pustą ściankę. Punktuje jedynekę i odkłada 100 żołnierzy. Przemo nie jest tak optymistycznie nastawiony do rzutów kostkami, więc decyduje się przerwać.

1-szy rzut broniącego



Magda wygrywa bójkę 650-100. To oznacza, że Przemo oddaje Magdzie 550 żołnierzy ze swojej armii, ale ma tylko 300, więc wszyscy przechodzą do armii Magdy. Za zwycięstwo w bójce, Magda dodatkowo otrzymuje 500 żołnierzy z rezerwy.



OBRONA

ATAKUJĄCY



REZERWA

OSTATNIA BITWA

Pora pozbyć się z Yon tego najgroźniejszego z utrapień!

Wybierz tę akcję, by zmierzyć się ze smokiem. Jeśli zadasz mu trzy obrażenia w swojej turze, wygrywasz grę.

Smok czai się w swojej **Smoczcej Jamie**. Musisz na początku swojej tury posiadać armię liczącą przynajmniej 5000 żołnierzy, aby tam wejść.

W **Ostatniej Bitwie**, kości żołnierskie i zdarzeń działają trochę inaczej. Punktujące kości działają przeciw Tobie, a ścianki smoka i wsparcia tylko zadają obrażenia smokowi. **Zonk** również działa inaczej: zdarza się tylko wtedy, gdy nie zadasz obrażeń smokowi i nie stracisz żołnierzy (*tj. nie ma punktujących kości*).

Na koniec, w Ostatniej bitwie rzucasz dopóki: (a) pokonasz smoka, (b) Zonk, (c) stracisz całą armię (*smok zezart wszystkich twoich żołnierzy*).

Rzuć wszystkimi swoimi kośćmi, aby zacząć i... co się stanie zależy od tego, co wypadnie na kości zdarzeń.



Smok – Jedno obrażenie na smoku (*odwróć znacznik obrażeń na stronę z krwią*). Spójrz na tabelę żołnierzy na planszy gracza i odłóż na bok wszystkie punktujące kości (jeśli jakieś są), tracisz tyłu żołnierzy ze swojej armii ze względu na niefortunny przypadek śmierci. Odłóż odpowiednie żetony do rezerwy, kontynuuj swoją turę.



Wsparcie – Dwa obrażenia na smoku (*odwróć dwa znaczniki obrażeń na stronę z krwią*). Spójrz na tablice żołnierzy na planszy gracza i odłóż na bok wszystkie punktujące kości (*jeśli jakieś są*), tracisz tyłu żołnierzy ze swojej armii ze względu na utratę kończyn. Odłóż odpowiednie żetony do rezerwy, kontynuuj swoją turę.



Pusta ścianka – Spójrz na tablice żołnierzy na planszy gracza i odłóż na bok **wszystkie** punktujące kości (*jeśli jakieś są*), tracisz tyłu żołnierzy ze swojej armii ze względu na bezsensowne poświęcenie. Odłóż odpowiednie żetony do rezerwy, kontynuuj swoją turę.

Pusta ścianka bez punktujących kości – **Zonk** i kończy się twoja tura.

Jeśli zawiedziesz i nie pokonasz smoka w swojej turze, regeneruje się on dzięki swojej nadzwyczajnej aurze uzdrawiania i świeżo spałaszowanym żołnierzom. Odwróć znaczniki obrażeń na ich normalną stronę. Smok zawsze rozpoczyna Ostatnią Bitwę bez żadnych obrażeń na sobie.

PRZYKŁAD OSTATNIA BITWA

Seba Co Smoka Nie Ubił wchodzi do Smoczej Jamy, aby zabić smoka. Wyrzuca: 2,2,2,2,2,2 i pustą ściankę. Sześć takich samych wyników warte jest 3000 żołnierzy! Niestety, ponieważ jest to Ostatnia Bitwa, traci 3000 żołnierzy i oddaje ich do rezerwy. Smok nie odniósł obrażeń.

1-szy rzut



Przygnębiony, rzuca ponownie, mając nadzieję, że smok padnie trupem, zanim zje całą jego armię. Znowu rzuca wszystkimi żołnierskimi kośćmi, ponieważ wszystkie punktowały i nie było Zonka. Tym razem wyrzuca 1,3,3,3,4,6 i wsparcie. Zadaje smokowi dwa obrażenia (obraca dwa znaczniki obrażeń na stronę z krwią) i kosztuje go to tylko 400 żołnierzy (3 trójki dają 300 i 1 jedynka daje 100).

2-gi rzut



To mógłby być ten moment, kiedy Seba zostaje bohaterem, rzuca znowu: 3, 6 i pustą ściankę. Zonk! Jaka ksywa taki los. Seba nie ubija smoka, jego tura się kończy, a smok się leczy.

3-ci rzut



SPECJALNE ZASADY DLA SMOCZEJ JAMY.

Jeśli twoja tura kończy się w trakcie próby **Ostatniej Bitwy**, uznaje się, że nadal znajdujesz się w Smoczej Jamie, nawet jeśli posiadasz mniej niż 5000 żołnierzy. Jeśli jednak chciałbyś w następnej turze wykonać **Rekrutację** lub **Bójkę**, zamiast walczyć ze smokiem, opuszczasz Jamę i znów musisz zebrać 5000 lub więcej żołnierzy w armii, żeby ponownie rozpocząć **Ostatnią Bitwę**.

Jeśli twoja armia w pełni przepadła, zniszczona w **Smoczej Jamie**, zostajesz w niewytłumaczalny sposób odrodzony poza Smoczą Jamą w swojej kolejnej turze wraz z nowym kamratem, dobranym ze stosu (*twój dawny kamrat nie miał tyle szczęścia i podziwia wnętrze smoka*), ale zatrzymujesz magiczny przedmiot (*jeśli taki miałeś*).

W tym samym czasie w Smoczej Jamie może znajdować się więcej niż 1 Chojrak. Pierwszy Chojrak, który w swojej turze zada 3 obrażenia smokowi, wygrywa.

Kiedy ty znajdujesz się w Smoczej Jamie, twoja armia nie może uczestniczyć w bójkach (*twoi żołnierze mają dostownie i w przenośni smoka na głowie, więc jakoś nie bardzo interesują się innymi wojakami*). Zdolności kamratów działają tak samo poza, jak i w Smoczej Jamie (*np. Chojrak w Smoczej Jamie może wystać Skrzeka, aby postraszyć armię innego Chojraka, gdziekolwiek ona jest*).

WARIANT SMOKA Z PODAŃ

Co się stanie, jeśli zostawisz smoka samego zbyt długo? Smoki mają taki zwyczaj, że wszystko obracają w perzynę. Był kiedyś taki jeden smok, co wyludnił małe miasto zwane Dale pod Samotną Górą... O czym to my? A właśnie zasady wariantu!

Jeśli smok jest dla was zbyt łatwą przeszkodą, użycie dodatkowych znaczników obrażeń, dając smokowi cztery albo i pięć (o matko!) życia. Aby pokonać smoka musisz zadać mu tyle obrażeń w pojedynczej turze!

TWÓRCY

Autor: Robert J. Hudecek

Ilustracje: Denis Martynets

Grafika: Karine Tremblay i Philippe Guérin

Opracowanie wersji polskiej: Cube Factory of Ideas

W opracowaniu wersji polskiej udział wzięli: Tomasz Jaworski,
Aleksandra Regulska, Magda Roehr

Specjalne podziękowania dla Adama Marostica
za pomoc w walce ze smokiem.

©2016 Cube Anna Bobrowska
Os.B.Chrobrego 8/49
60-681 Poznań
www.factorycube.pl

©2015 F2Z Entertainment Inc.
All rights reserved
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@zmangames.com
www.zmangames.com



SKRÓT ZASAD

PODSUMOWANIE TURY GRACZA

Wybierz jedną akcję: (a) **Rekrutacja**, (b) **Bójka** lub (c) **Ostatnia Bitwa**.

REKRUTACJA

Rzuć 6 żołnierskimi kośćmi i kością zdarzeń: odłóż na bok przynajmniej jedną punktującą kość i weź żetony żołnierzy (*patrz tabela żołnierzy*).

Rzuć pozostałymi kośćmi (*lub wszystkimi, jeśli nie było żadnej*) lub zakończ swoją turę.

Zonk (*tj. brak punktujących kości*): natychmiast zakończ swoją turę, tracisz wszystkie odłożone w tej turze żetony i karty magicznych przedmiotów.

BÓJKA

Zaatakuj armię innego Chojraka.

Atakujący rzuca 6 żołnierskimi kośćmi i kością zdarzeń (*jak w rekrutacji*).

Obronca rzuca 5 żołnierskimi kośćmi i kością zdarzeń (*jak w rekrutacji*).

Porównaj wyniki punktacji. Zwycięzca otrzymuje od przegranego liczbę żołnierzy równą różnicy pomiędzy wynikami, plus 500 dodatkowych żołnierzy z rezerwy.

Zonk (*tj. brak punktujących kości*): natychmiast zakończ swoją turę, twój wynik ataku wynosi 0).

OSTATNIA BITWA (5,000+ ŻOŁNIERZY)

Smok - jedno obrażenie na smoka, odłóż na bok punktujące kości, strać odpowiadającą im liczbę żołnierzy z armii. Kontynuuj turę.

Wsparcie - dwa obrażenia na smoka, odłóż na bok punktujące kości, strać odpowiadającą im liczbę żołnierzy z armii. Kontynuuj turę.

Pusta ścianka i punktujące kości - odłóż na bok punktujące kości, strać odpowiadającą im liczbę żołnierzy z armii. Kontynuuj turę.

Pusta ścianka i brak punktujących kości - Zonk i koniec twojej tury.

ZWYCIĘSTWO

Zadaj smokowi trzy obrażenia w swojej turze.