

Gary Kim



Gary ••• Mary

Instrukcja

# topVtop

Autorka gry: Agnieszka Migdalska



**Szalona**  
gra karciana,  
która rozbuja każdą  
imprezę,

liczy się refleks  
i dobra  
**zabawa!**



6+ 3-6 15  
minut



Wiek: 7+ / Liczba graczy: 2-5 / Czas gry: ok. 30min

# Czary Mary

Żadni władcy czarownicy zbierają się u stóp wieży legendarnego arcymaga. Według mitów mają w niej znaleźć tajemną księgę, pełną potężnych run i czarów. Wyposażeni w magiczną moc i zaklęcia, chcą pokonać rywali i położyć swe ręce na tym zbiorze, mającym dać im niesłychaną przewagę nad innymi! Ale cóż to? Ognista kula gaśnie! Zamiast mroźnej śnieżycy z nieba spada ciepły, letni deszcz!

Czy to chciwość zaślepiła potężnych czarodziejów? A może tajemna moc zaklętej wieży miesza im zmysły? Czy nad tym miejscem ciąży jakieś fatum? Cokolwiek ich osłabia i wpływa na ich skupienie, muszą ochłonać i wyciszyć umysł, jeśli chcą skutecznie miotać swe zaklęcia i wspiąć się na szczyt schodów!

## Zawartość

36 zwojów zaklęć / 30 żetonów życia / 5 znaczników punktów / 1 kość /  
1 plansza / 5 kart pomocy / 1 instrukcja



## Opis gry

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 5 zwojami zaklęć. Ustawia je w taki sposób, żeby jego zwoje (grafika) były widoczne dla wszystkich, poza nim samym (tyłem tabliczki do siebie). Gracze widzą zaklęcia pozostałych, ale nie widzą swoich własnych! W swojej turze gracz podaje nazwę zaklęcia, które chce rzucić i (jeśli ma odpowiedni zwój) uruchamiany jest efekt takiego zaklęcia. Jeśli jednak wśród zwojów gracza nie znajduje się wywołane zaklęcie, traci on punkty życia. Swoją skuteczność można próbować zwiększyć dedukując na podstawie czarów innych graczy i ich zachowania, a także częstotliwości występowania danego czar. Liczba czarów danego typu w grze jest znana i uczestnicy zawsze widzą zwoje wszystkich pozostałych graczy oraz wszystkie wykorzystane zwoje. (Jeśli więc widzisz, że pozostali gracze mają w sumie 3 zwoje czar, który pojawia się w grze tylko 4 razy, a na stole wciąż leży wiele nieodkrytych zwojów, szansa, że to ty masz ten właśnie czar jest stosunkowo niewielka.)

Gracze próbują rzucać zaklęcia do czasu, gdy ktoś zostanie pokonany albo użyje wszystkich swoich zwojów. Na koniec rundy gracze poruszają swoje znaczniki punktów w górę, po schodach wieży w zależności od wyników, jakie osiągnęli w tej rundzie. Pierwszy gracz, którego znacznik dotrze na szczyt - wygrywa grę (z pewnością zajmie to więcej niż jedną rundę).

## Przygotowanie do gry

1. Połóż planszę na środku stołu.
2. Każdy z graczy wybiera kolor i bierze pasujące żetony życia i kartę pomocy. Odłóż nieużywane żetony życia i karty pomocy z powrotem do pudełka. Nie będą one potrzebne w czasie rozgrywki.
3. Połóż znaczniki punktów poniżej pola z numerem 1 na planszy.
4. Żetony życia oznaczają punkty życia.
5. Wymieszaj zwoje zaklęć, obrazkiem do dołu i rozdaj każdemu z graczy po pięć z nich. Gracze układają zwoje przed sobą, skierowane obrazkiem w stronę środka stołu. Dopilnujcie, żeby nikt nie podejrzwał obrazków na swoich własnych zwojach zaklęć.
6. Cztery spośród pozostałych zwojów zaklęć odłóż z boku planszy, wyraźnie oddziel je od głównej puli zwojów. W tej rundzie będą to sekretne zwoje. Nikt nie może podglądać sekretnych zwojów, chyba że użyje zaklęcia: Sowi Wzrok.
7. Z pozostałych, zakrytych zwojów, stwórz zakrytą pulę na środku stołu.
  - 7-1. Podczas gry na 2/3 graczy, usuń odpowiednio 12/6 zwojów zaklęć z głównej puli i połóż je jawnie na planszy, na obszarach obok odpowiadających im liczb.
8. Połóż kość na środku stołu, obok głównej puli zwojów zaklęć.
9. Najstarszy gracz rozpoczyna rundę (będzie on najprawdopodobniej odpowiedzialny za posprzątanie gry, więc zaczyna w ramach rekompensaty :)).

## Przebieg tury

W swojej turze musisz przynajmniej raz wykrzyknąć nazwę zaklęcia, które chcesz rzucić. Reszta graczy powinna sprawdzić, czy masz odpowiedni zwój zaklęć.



A) Jeśli nie masz pasującego zwoju zaklęć, tracisz jeden punkt życia, a twoja tura dobiega końca. (Wyjątek! Jeśli próbowałeś rzucić zaklęcie z numerem „1”, rzucasz kością, żeby zobaczyć ile punktów życia tracisz.)

B) Jeśli masz co najmniej jeden pasujący zwój zaklęć, gracz po twojej prawej bierze odpowiedni zwój i kładzie go na planszy, na obszarze obok odpowiadającej mu liczby. Następnie rozstrzygany jest efekt tego zaklęcia (może ono sprawić, że inni gracze tracą punkty życia, wyleczysz się albo pozwoli ci spojrzeć na jeden ze zwojów leżący w strefie z sekretnymi zwojami).

**Uwaga 1:** pilnujcie, żeby to zawsze gracz po prawej stronie aktywnego gracza odkładał jego zwoje zaklęć. Jest to zabieg niezbędny do uniknięcia zamieszania lub podpowiadania aktywnemu graczowi.

**Uwaga 2:** odkładanie rzuconych zaklęć na planszy, na odpowiednich obszarach ułatwia orientację, które zaklęcia są nadal dostępne. Pamiętaj: w grze znajduje się dokładnie jeden zwój z zaklęciem „1”, dwa zwoje z zaklęciem „2” itd. Zaklęcia z niższą liczbą są potężniejsze, ale rzucanie ich jest bardziej ryzykowne!

**Uwaga 3:** można też wyciągać wnioski na podstawie tego, które zaklęcia próbują rzucić pozostali gracze: jeśli nie rzucają oni zaklęć o określonej liczbie, jest całkiem prawdopodobne, że wiele z nich znajduje się w twoim posiadaniu!

Jeśli poprawnie rzucisz zaklęcie, możesz zakończyć swoją turę albo rzucić następne zaklęcie – po prostu wykrzycz nazwę kolejnego zaklęcia i postępuj według tego samego schematu, co za pierwszym razem. **Jest jednak jedno ograniczenie: kolejne rzucone przez ciebie zaklęcie musi być oznaczone liczbą taką samą lub wyższą od zaklęcia rzuconego przed chwilą.**

**Uwaga!** Jeśli przypadkowo spróbujesz rzucić zaklęcie o niższej liczbie od poprzedniego, inny gracz może wskazać na twoją pomyłkę. W takim wypadku tracisz 1 punkt życia i twoja tura dobiega końca.



## Przykład

Przemek, Magda i Tomek grają ze sobą. Teraz jest tura Przemka.

Przemek wykrzykuje „3! Słodkich Snów!” Tomek mówi, że Przemek ma odpowiedni zwój zaklęć. Magda, która siedzi po prawej stronie Przemka, bierze jego zwój zaklęć z liczbą „3” i kładzie go na planszy. Przemkowi udało się poprawnie rzucić zaklęcie. Rzuca kością i uzyskuje wynik „3”. Mimo że wyrzucił „3”, bierze jedynie 2 żetony życia z puli, ponieważ miał ich już 4. Przemek postanawia rzucić zaklęcie raz jeszcze. Wykrzykuje „5! Gniew Burzy!” Magda i Tomek mówią, że je ma. Tomek i Magda, którzy siedzą na lewo i na prawo od Przemka tracą po 1 punkcie życia. Magda odkłada zwój zaklęć Przemka z liczbą „5” na planszę.



Przemek kontynuuje rzucanie zaklęć. Wykrzykuje „4! Sowi Wzrok!” Magda i Tomek widzą, że je ma, ale nie mówią mu o tym. Zamiast tego, mówią mu, że traci 1 punkt życia, ponieważ nie może rzucić zaklęcia „4” po rzuceniu „5”.



Teraz następuje tura Tomka.

Przemek będzie odkładał jego zwoje zaklęć, jeśli poprawnie je rzuci.

## Jawność żetonów życia

W zależności od sukcesów lub porażek w rzucaniu zaklęć, możesz zyskiwać lub tracić punkty życia. Jeśli tracisz punkt życia, usuń jeden z żetonów życia leżących przed tobą i odłóż go do wspólnej puli na środku stołu. Jeśli zyskujesz punkt życia, po prostu weź jeden z żetonów życia i połóż go z powrotem przed sobą. Musisz zawsze trzymać swoje żetony życia tak, żeby pozostali gracze widzieli ile ci ich zostało.

Uwaga: Nigdy nie możesz mieć więcej niż sześć żetonów życia naraz!

## Koniec tury

Możesz zakończyć swoją turę po poprawnym rzuceniu co najmniej jednego zaklęcia. Twoja tura kończy się automatycznie, jeśli nie uda ci się rzucić zaklęcia. Jeśli nie masz już zwojów zaklęć przed sobą, natychmiast wygrywasz rundę. W innym razie, uzupełnij swój zbiór zwojów do pięciu, dobierając zwoje zaklęć z głównej puli. Jeśli nie ma już zwojów zaklęć w głównej puli, nie uzupełniasz zbioru zwojów (sekretne zwoje i zwoje zaklęć poprawnie rzuconych nie mogą zostać użyte ponownie).

Teraz następuje tura gracza po twojej lewej stronie.

## Koniec rundy

Kiedy jeden z graczy zużyje wszystkie swoje zaklęcia lub kiedy stracił swój ostatni żeton życia, kończy się runda. Przesuń znaczniki punktów wszystkich graczy zgodnie z poniższymi zasadami (wszystkie znaczniki zaczynają poniżej pierwszego piętra, a pierwszy gracz, który dotrze do ósmego piętra wygrywa):

Zwycięzca (gracz, który wyczerpał swoje zwoje lub ten, który wyeliminował z rozgrywki innego gracza) porusza się o 3 pola do góry, przegrany (ten, który został wyeliminowany) nie porusza się wcale, a pozostali gracze (jeśli przetrwali), poruszają się o 1 pole do góry.

Jeśli zużyjesz wszystkie zwoje zaklęć, które masz przed sobą, automatycznie wygrywasz rundę, a liczba żetonów życia pozostałych graczy jest zredukowana do 0 (więc nie poruszają się oni do góry).



Jeśli runda kończy się, ponieważ gracz sprawił, że inny gracz (lub gracze) stracił swój ostatni żeton życia, gracz który wykonał ostatni atak jest zwycięzcą. Może poruszyć się o 3 pola w górę, a pozostali gracze, którzy przetrwali, mogą poruszyć się o 1 pole do góry.



Jeśli gracz sam straci swój ostatni punkt życia, staje się on przegrany, a wszyscy pozostali gracze poruszają się w górę o 1 pole (nie ma zwycięzcy).



Nagroda za sekretne zwoje: jeśli gracz przetrwał rundę z jednym lub większą liczbą żetonów życia, może się dodatkowo poruszyć do góry o tyle pól, ile sekretnych zwojów udało mu się zebrać w tej rundzie (przegrany nigdy nie może w ten sposób zyskiwać punktów).



## Przygotowanie nowej rundy

Zbierz wszystkie zwoje zaklęć (włącznie z sekretnymi) i wymieszaj je. W przypadku gry na 2-3 graczy, usuń odpowiednią liczbę zwojów (zobacz w przygotowaniu do gry). Ponownie rozdaj po pięć zwojów każdemu z graczy, bez podglądania i odłóż na bok nowe sekretne zwoje. Wszyscy gracze rozpoczynają nową rundę z sześcioma żetonami życia. Gra jest kontynuowana normalnie, zaczynając od gracza, którego tura powinna nastąpić po ostatniej turze poprzedniej rundy.

## Koniec gry

Jeśli pod koniec rundy gracz dotarł swoim znacznikiem punktów na najwyższe piętro wieży, gra się kończy, a gracz ten zostaje zwycięzcą!

Jeśli kilku graczy dotrze na szczyt w tym samym czasie, ten który zdobył najwięcej punktów w ostatniej rundzie wygrywa.

Jeśli nadal jest remis, gracz z większą liczbą żetonów życia zwycięża.

Jeśli mają tyle samo żetonów życia, gracze dzielą zwycięstwo.

## Warianty

### Po najmniejszej linii oporu

Wersja uproszczona. Jeśli rzucasz następujące po sobie zaklęcia, możesz to robić niezależnie od tego, jakie zaklęcie rzuciłeś poprzednio.

### Jeden bierze wszystko

Tylko ten z magów, który przetrwał bierze wszystko. Runda kończy się wyłącznie, gdy wszystkie zwoje zaklęć przed dowolnym z graczy zostaną użyte lub tylko jeden gracz przetrwał. Zwycięzca dostaje 2 punkty i dodatkowe punkty za sekretne zwoje, a pozostali gracze nie dostają żadnych punktów.

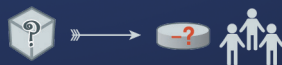
## Szczegółowe omówienie zaklęć



### (1) Przyzwanie Smoka

Rzuć kością: wszyscy pozostali gracze tracą tyle punktów życia, ile wskazuje wynik na kości.

**Uwaga:** Jeśli nie uda ci się poprawnie przyzwać smoka, rzuć kością, żeby zobaczyć ile punktów życia tracisz. Przyzwanie smoka to wielkie ryzyko!



### (2) Mroczny Pakt

Wszyscy pozostali gracze tracą po 1 punkcie życia. Ty zyskujesz 1 punkt życia (maksymalnie do 6).





### (3) Słodkich Snów

Rzuć kością: zyskujesz tyle punktów życia, ile wskazuje wynik na kości (maksymalnie do 6).



### (4) Sowi Wzrok

Możesz zabrać i położyć przed sobą jeden sekretny zwój. Jeśli przeżyłeś do końca rundy, za każdy zwój tak zdobyty, przesun się o jedno dodatkowe pole na wieży punktacji.

**Uwaga:** Zwój leży zasłonięty przed tobą, ale wolno ci go podejrzeć w dowolnym momencie. Nie możesz rzucić zaklęcia przy pomocy sekretnego zwoju.



### (5) Gniew Burzy

Gracze siedzący po twojej lewej i prawej stronie tracą po 1 punkcie życia.



### (6) Atak Zimy

Gracz po twojej lewej stronie traci 1 punkt życia.



### (7) Kula Ognia

Gracz po twojej prawej stronie traci 1 punkt życia.



### (8) Elik sir Życia

Zyskujesz 1 punkt życia (maksymalnie do 6).



**Uwaga:** Wielu graczy próbuje atakować po wyleczeniu się za pomocą tego zaklęcia. Jednak zamiast tego, tracą oni życie. Pamiętaj: możesz rzucić jedynie zaklęcie, którego liczba jest równa bądź wyższa od zaklęcia, które rzuciłeś przed chwilą! Więc po rzuceniu tego zaklęcia możesz rzucić wyłącznie to samo zaklęcie ponownie (ponieważ ma ono liczbę 8, najwyższą z możliwych). Jeśli chcesz odzyskać życie przed atakowaniem, będziesz musiał spróbować rzucić zaklęcie 3 lub 2 (ale jest to o wiele bardziej ryzykowne!).

# CRIME STORY

Detektywi bez licencji



Dzień powoli zbliżał się do końca, kiedy **FOTOGRAF** lokalnej **GAZETY** siedział znużony w swoim mieszkaniu i przez okno **OBSERWOWAŁ** opustoszałe podwórko kamienicy. Wtem jego uwagę przykuł, nerwowo rozglądający się na boki, **POLICJANT** z trudem ciągnący za sobą zwinięty w rulon **DYWAN**. Dywan, który pozostawiał po sobie smugę czerwonej, świeżej krwi...

„Crime Story – Detektywi bez Licencji” to innowacyjna, towarzyska gra karciana, w której gracze samodzielnie budują pasjonujące historie kryminalne. Sugestywny – zbudowany doskonałymi ilustracjami – klimat oraz pełna blefu i rywalizacji rozgrywka ograniczona jedynie waszą wyobraźnią, sprawią że powstałe opowieści na długo zapadną wszystkim w pamięć.

Wejście do świata ciemnych zaufków, brudnych interesów, szlachetnych detektywów i totrów spod najciemniejszej gwiazdy. Twórcie interesujące opowiadania, kierujcie ich fabułę na korzystne dla siebie tory i spróbujcie wyśledzić przestępcę!

Zawartość: 125 kart, 4 duże karty pomocy, instrukcja.



12+ 3-8 30 min



Autor: Gary Kim  
Ilustracje: Patrycja Ignaczak  
Opracowanie wersji polskiej: Cube Factory of Ideas



Cube Anna Bobrowska  
Os. B. Chrobrego 8/49  
60-681 Poznań  
factorycube.pl  
wydawnictwo@cubeclp.pl

Wersja oryginalna: KOREA BOARDGAMES



10. Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,  
Paju-si, Gyeonggi-do  
Tel: 82-31-965-7455  
Fax: 82-31-965-7466  
www.koreaboardgames.com  
www.divedice.com

© 2014 Korea Boardgames Co. Ltd.  
© 2016 Cube Anna Bobrowska.  
Wszelkie Prawa Zastrzeżone.