

CHUPACABRA:

przetrwaj noc™

Chupacabry wyszły na łowy! Czy uda ci się przetrwać noc?

Gra zawiera tę instrukcję, 24 świecące w ciemności kości oraz tubę na kości. Mogą w nią grać 2, 3 lub 4 osoby.

Wszystkie kości są identyczne. Każda kość ma symbol Chupacabry (czerwone oczy) oraz symbole kury, dwóch kur, kozy i krowy.

Rozpoczęcie gry

Każdy z graczy dostaje 6 kości. Grę rozpoczyna ten, kto najlepiej potrafi imitować pisk Chupacabry.

Zwycięstwo

W trakcie gry będziesz starał się zabrać kości swych przeciwników, gdy Twoje Chupacabry będą zjadać ich zwierzęta. Gracze, którym skończą się kości, odpadają z gry. Zwycięzcą zostaje ten, kto zgarnie wszystkie kości!

Przebieg rundy

Wszyscy gracze rzucają kośćmi w tym samym czasie. Nie pomieszajcie ich! Na każdej kości wypadnie Chupacabra (która może polować) albo zwierzę (które może zostać zjedzone przez Chupacabry Twoich przeciwników).

Podziel swoje kości rodzajami. Twoje Chupacabry ruszą na polowanie. Umieść zwierzęta jednego gatunku razem, tworząc "stado". Wszystkie kury wylosowane pojedynczo bądź w parach, tworzą jedno stado. Im większe jest stado, tym bezpieczniejsze są zwierzęta.

Trzymaj kości przed sobą do końca rundy. Nie będziesz nimi rzucać aż do rozpoczęcia następnej.

Po tym, gdy wszyscy rzucili, pierwszy gracz (patrz niżej) może zaatakować albo spasować. Jeśli nie ma żadnej Chupacabry, nie może atakować i musi spasować. Gdy pierwszy gracz skończy swoją turę, gracz po jego lewej atakuje (jeśli ma jakieś Chupacabry) albo pasuje.

Kontynuujcie, aż każdy z graczy zaatakuje, spasuje albo zostanie wyeliminowany. Jeśli gracz straci wszystkie kości, wypada z gry, nawet jeśli jeszcze nie atakował w trakcie danej rundy!

Gdy jakiś gracz zdobędzie wszystkie kości, gra się kończy. W innym przypadku, gracze którzy zostali w grze, zaczynają kolejną rundę, rozpoczynającą się od gracza siedzącego po lewej stronie gracza, który zaczynał poprzednią. (Jeśli potrzebujesz przypomnienia, kto zaczynał rundę, połóż wieczko od tuby na kości przy pierwszym graczem i przekazuj je dalej przy rozpoczęciu każdej rundy).



Jeśli chcesz, by kości świeciły dłużej, zostaw je przez kilka minut w jasnym miejscu, zanim zaczniesz grać.

Aatakowanie

Jeśli na którykolwiek z Twoich kości wypadły Chupacabry, możesz, w trakcie swojej tury, zaatakować. Wyślij je na łowy, by pożarły zwierzęta należące do Twoich przeciwników!

Twoje Chupacabry mogą atakować samotnie bądź w grupie, ale każda Chupacabra może atakować tylko raz na turę.

Wybierz przeciwnika, którego chcesz zaatakować i zadeklaruj, na które jego stado polujesz. Musisz mieć wystarczająco wiele Chupacabr, by pożreć całe stado na raz. Nie możesz zostawić części zwierząt tego samego gatunku.

Jedna Chupacabra może zjeść do dwóch kur na raz.

Jedna Chupacabra pożera jedną kózę.

Potrzeba dwóch Chupacabr, by upolować jedną krowę.

Na przykład, jeśli wyrzucisz dwie Chupacabry, możesz zjeść stado składające się maksymalnie z czterech kur. Albo możesz zjeść stado składające się z jednej bądź dwóch kóz, ale nie większe. Dwie Chupacabry poradzą sobie również z jedną krową, ale tylko jeśli jest sama. Nie możesz zaatakować, jeśli w stadzie jest więcej niż jedna krowa!

Weź zwierzęta, które padły ofiarą Twoich Chupacabr. Od teraz wchodzi one do puli Twoich kości i będziesz nimi rzucał w kolejnej turze. W tej turze nikt nie może Ci ich zabrać!

Jeśli zostały Ci jakieś Chupacabry, możesz zaatakować inny rodzaj zwierząt. Możesz zaatakować tego samego albo innego gracza.

Gdy skończyły Ci się Chupacabry albo nie możesz już nic zjeść (na przykład, masz jedną Chupacabrę a wszyscy Twoi przeciwnicy mają tylko krowy), Twoja tura się kończy.

!Chupacabra loco!

Gdy na wszystkich kościach gracza wypadnie Chupacabra, wpadają one w szal! Można ich użyć do zjedzenia jednego, dowolnego stada, bez względu na jego wielkość. Gracz może zabrać do siebie całe stado, niezależnie od tego, iloma kośćmi rzucał.

Projekt gry: David Blanchard, Brian Frodema oraz John Jacobsen

Opracowanie: Steve Jackson • **Ilustracje:** Alex Fernandez

Projekt kości: John Jacobsen

Chief Operating Officer: Philip Reed • **Szef produkcji:** Samuel Mitschke

Graficy: Alex Fernandez, Sabrina Gonzalez oraz Gabby Ruenes

Korekta: Elisabeth Zakes • **Szef marketingu:** Leonard Balsara

Dyrektor sprzedaży: Ross Jepson

Playtesterzy: Stacey Beckwith, Liegh Hegedus, Alex Kosarek, Devin Lewis, Randy Scheunemann, Andreas Stein, Ben Williams oraz każdy, kto grał w pierwszą edycję gry!

Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja: Black Monk Michał Lisowski

Skład i opracowanie graficzne: Marcin Dera

Pomoc, playtesty, pomysły i sugestie: Michał Lisowski, Mikołaj Lisowski, Daria Pilarczyk, Maciej Głuszek, Norbert Pałuka, Marcin Bieliński i inni... Dziękujemy Wam!

Chupacabra: Przetwraj noc oraz logo piramidy Steve Jackson Games są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games Incorporated i są używane na licencji przez Black Monk. Prawa autorskie 2012-2013 należą do Steve Jackson Games Incorporated.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja zasad 2.0 (listopad 2013).

Black Monk Michał Lisowski
ul. Grodzka 10a/5, 64-100 Leszno
tel. 605066067
email: sklep@blackmonk.pl



chupacabra.sjgames.com
www.blackmonk.pl