

RUSZYŁBYM NA SMOKA...

INSTRUKCJA

Chcesz uczestniczyć w wyprawie na smoka? Może jednak to przemyślisz? Nawet jeżeli zapomniałeś o tym, że smok ma wielką paszczę, pełną okropnych, ostrych zębów, to przypominam, że dodatkowo jest od Ciebie o wiele cięższy i ZIEJE ogniem. A Ty, odziany w metalową zbroję, chcesz stanąć przed nim jak gotowa do otwarcia i pożarcia konserwa?

Oczywiście, że nie!

Jednak król każe, a sługa musi... no i oczywiście inni rycerze patrzą. Musisz coś wymyślić. Więc gdy nikt nie patrzy, chowasz swój hełm do juków innego rycerza i mówisz: „Ruszyłbym na tego smoka, ale...”

♦ PRZYGOTOWANIE ♦

Ruszyłbym na Smoka... składa się z 50 kart, które wystarczą, by wyposażyc 8 dzielnych głupców.... to znaczy rycerzy... na ich chwalebną wyprawę.

Dla każdego gracza przygotuj pełen zestaw smokobójcy: Hełm, Miecz, Tarczę, Zbroję i wiernego Rumaka. Możesz nazywać to również zastawą stołową. Smoki tak robią...

Następnie dołóż jeden dodatkowy zestaw w grze 2-5 osobowej lub dwa zestawy w grze 6-8 osobowej. Np. dla 7 graczy będziesz potrzebował 45 kart: 7 graczy x 5 kart +2 pełne zestawy po 5 kart.

Ponieważ nie jesteś jeszcze w pełni przygotowany, by ruszyć na tę szaloną misję, potasuj wszystkie karty i stwórz jeden duży Stos Ekwipunku, a następnie rozdaj każdemu graczowi po 4 karty. Resztę Stosu umieść tak, by każdy z graczy miał do niego dostęp.

W dowolny sposób wybierzcie pierwszego gracza i możecie zaczynać!



ZBROJA



HEŁM



RUMAK



TARCZA



MIECZ

♦ Cel gry ♦

Jeżeli śpieszno Ci do sławy i fortuny (i przez „sławę” rozumiesz „powieszenie Twojego portretu w hali sław... które już odeszły z tego świata”), wtedy Twoim celem jest posiadanie każdego rodzaju Ekwipunku wyłożonego przed sobą. Jesteśmy pewni, że inni szlachetni rycerze Ci w tym pomogą.

Jeżeli jednak chcesz przeżyć, Twój cel jest trochę mniej... heroiczny.

Chcesz pomóc innym rycerzom znaleźć ich sprzęt, zanim oni zrobią to dla Ciebie, a następnie skierować ich na ścieżkę ku śmierci... to znaczy ku zaszczytom i chwale. W trakcie każdej rundy będziesz musiał wymyślić wymówkę, by wyjaśnić, dlaczego nie jesteś gotów na bój ze smokiem. Gdy inni rycerze wspominają poległych rycerzy i śpiewają pieśni pochwalne na ich cześć, Ty chowasz swój sprzęt do Sakwy „przyjaciela”. W swojej turze oni robią to samo kolejnemu rycerzowi i tak do momentu, aż ktoś nie będzie miał już gdzie schować swojego sprzętu.

Gdy zostaniesz przyłapany, będziesz musiał się przyznać do posiadania ukrywanego sprzętu (może nawet więcej niż jednego!). Mówią, że „zwycięża” rycerz, który łączy pełen ekwipunek i będzie mógł wyruszyć na wyprawę. Ci, którzy przetrwali, mogą wypić za jego pamięć i cieszyć się z prawdziwej wygranej.

♦ Jak grać ♦

Gdy każdy z graczy ma 4 karty na ręce, a Stos Ekwipunku leży przygotowany na środku, możecie zaczynać. Pierwszy gracz zaczyna wypełniać Sakwę, kładąc 1 ze swoich kart zakrytą na stole i wymyślając wymówkę.

Wskazówka: nie dokładaj do Sakwy karty Ekwipunku, na którego temat zamierzasz kłamać. No, chyba że nie masz już innego wyboru.

Ruszyłbym na tego smoka, ale... żona moja najdroższa użyła mego hełmu, by podać w nim zupę! Nie dość, że hełm zardzewiał, to jeszcze jego zapach przypomina mi o nienajlepszych umiejętnościach mej wybranki...

Wskazówka: nic nie ogranicza Cię w wymyślaniu historii i wymówek. Jeżeli jednak nic nie przychodzi Ci do głowy, poszukaj inspiracji na kartach.

Innymi słowy, gracz oznajmia, że nie posiada Hełmu i dlatego nie może wyruszyć do walki.

Następnie Sakwa jest przekazana graczowi po lewej. Ma on 2 wybory:

- 1) Może nazwać rycerza, od którego dostał Sakwę, tchórzem, twierdząc, że Sakwa *na pewno* zawiera Hełm.
- 2) Może stwierdzić, że jednak wierzy temu rycerzowi, gdyż żaden szanujący się szlachcic nie dopuściłby się łgarstwa... przynajmniej na tak wczesnym etapie gry.

Zalóżmy, że drugi rycerz zaakceptuje wyjaśnienia pierwszego. Wymyśla on wtedy swoją wymówkę, dlaczego nie może iść walczyć ze smokiem, DOKŁADA 1 ze swoich kart do Sakwy i przekazuje ją graczowi po lewej, czyli do trzeciego rycerza.

Trzeci rycerz akceptuje wytłumaczenie drugiego rycerza (choć spogląda na niego podejrzliwie), a następnie przedstawia swoją wymówkę i dokłada kartę do Sakwy, którą przekazuje do rycerza numer cztery. Ma on niesamowicie trudne zadanie, ponieważ niezależnie od tego, jaką kartę doda i jaką wymówkę na temat brakującego Ekwipunku

wymyśli, to istnieje całkiem spora szansa, że przedmiot, którego rzekomo mu brak, znajdzie się w Sakwie. Postanawia jednak blefować.

Ruszyłbym na tego smoka choćby zaraz, ale mój miecz zardzewiał na deszczu...

Kolejny (piąty) rycerz postanawia jednak podważyć jego prawdziwość i nazywa go „tchórzem”.

Gdy wyzwanie jest rzucone, Ekwipunek z Sakwy zostaje ujawniony (wyjątek, patrz: Pokerowa Twarz).

Mogą się wtedy wydarzyć dwie rzeczy:

- 1) Jeżeli Sakwa zawiera choćby jeden egzemplarz Ekwipunku, który ostatni z rycerzy deklarował jako brakujący (w tym przypadku Miecz), wtedy ten gracz okrzyknięty zostaje łajdakiem i zostaje zmuszony do przyznania się do winy.

Czyż nie jest to Twój miecz, rycerzu?

Upokorzony rycerz zabiera kartę Miecza z Sakwy i kładzie ją odkrytą przed sobą. Ten gracz nie może już kłamać na temat braku tego konkretnego elementu Ekwipunku. Pozostałe karty z Sakwy zostają odłożone na stos kart odrzuconych.

- 2) Jeżeli Miecz rzeczywiście nie znajdował się w Sakwie, to czwarty rycerz może z wyższością (ale też z ulgą) spojrzeć na piątego rycerza, który poddał w wątpliwość jego szlachetność i może położyć przed nim 1, wybraną kartę z Sakwy albo ze swojej ręki.

Pamiętaj: jeżeli gra każe Ci wybrać karty, które masz dać innemu graczowi, możesz użyć tylko tego rodzaju Ekwipunku, którego dany rycerz jeszcze nie ma wyłożonego przed sobą, pozostałe karty z Sakwy zostają odłożone na stos kart odrzuconych.

Widzisz, naprawdę nie mam miecza! Ale czy to nie jest przypadkiem Twój rumak?

Nie zastanawiając się nad tym, jak Rumak mógł się zmieścić w Sakwie, piąty gracz przyjmuje Rumaka. Ten gracz nie może już kłamać na temat braku Rumaka.

Ty łotrze! Próbujesz nas oszukać? Możesz oczyścić swoje imię, podejmując wyzwanie i wyruszając na smoka!

Niezależnie od wyniku kłótni... to znaczy uzasadnionego podejrzenia... następuje koniec rundy. Zaczynając od gracza, który siedzi po lewej stronie od tego, który został zmuszony do przyjęcia karty, wszyscy dobierają karty ze Stosu Ekwipunku, tak aby każdy z graczy miał znowu 4 karty na ręce. Jeżeli karty ze Stosu Ekwipunku się skończą, to przetasuj stos kart odrzuconych.

Za swoją porażkę szelma, który próbował oszukać (lub rycerz, który bezpodstawnie kogoś oskarżył) musi zacząć kolejną rundę wymówek, kładąc 1 kartę z ręki na stole, tworząc nową Sakwę i przesuując ją w stronę gracza po swojej lewej.

Pamiętaj: tylko rycerz po Twojej lewej stronie może Cię nazwać tchórzem. Kiedy przyjmie on Twoje szczere i płynące z głębi serca wyjaśnienie, nikt inny nie może rzucić Ci wyzwania

Rycerze dodają kolejne karty do Sakwy, bywa też, że zostają przyłapani, a czasami bezpodstawnie oskarżą innego gracza. Gra kończy się, gdy jeden z rycerzy położy przed sobą ostatni, brakujący element Ekwipunku - oznacza to, że zebrał pełen zestaw i może wyruszyć na heroiczną przygodę!

♦ POKEROWA TWARZ ♦

Może się zdarzyć, że rycerz, któremu rzucono wyzwanie, będzie próbował przeforsować swoje zdanie i podwyższy tym samym stawkę.

Śmiesz rzucać mi wyzwanie, rycerzu?

Rycerz ponawia swoje zapewnienia, twierdząc, że na pewno nie ma tego absolutnie niezbędnego, acz trudnego do znalezienia elementu Ekwipunku.

W obliczu takiego stanowiska, rzucający wyzwanie rycerz może pełen pokory wycofać się ze swojego oskarżenia. Pamiętaj, inni rycerze może i wybaczą oszczerstwo, ale na pewno go nie zapomną! Gra trwa dalej, tak jakby nigdy się to nie wydarzyło.

Może on jednak podtrzymać swoje oskarżenia, a wtedy nie pozostaje nic innego, jak tylko sprawdzić, co znajduje się w Sakwie i wyciągnąć z tego straszliwe konsekwencje:

- 1) Jeżeli okaże się, że jednak rycerz mówił prawdę, może on zmusić rzucającego wyzwanie, by przyjął do 2 karty z Sakwy (wybrane przez niesłusznie oskarżonego) albo, nawet lepiej, oskarżony gracz może oddać 1 ze swoich kart Ekwipunku, które leżą przed nim. A wszystko to za zwątpienie w szczerość intencji rycerza zobowiązanego do służby królowi.
- 2) Jeżeli jednak podstępny rycerz został przyłapany na tym podwójnym oszustwie, czeka go sroga kara! Oskarżający wybiera dla oszusta do 2 kart - z Sakwy, swojej ręki lub po 1 z obu - i kładzie je przed nim.

Następnie gra toczy się dalej, a rycerze z godnym podziwu wysiłkiem poszukują wiarygodnych wymówek...

♦ ŻYCIĘSTWO ALBO ŚMIERĆ ♦

Gra toczy się do momentu, w którym jeden z graczy zostanie ostatecznie zmuszony do zaakceptowania piątego elementu zestawu smokobójcy! Z takim entuzjazmem, jaki uda mu się wykrzesać, rycerz ten wyrusza walczyć ze smokiem. Pozostali powinni wznieść okrzyk na jego cześć. To był dobry człowiek, należy go hucznie pożegnać.

Dzielny rycerzu! Wejdź na forum.blackmonk.pl i podziel się z nami najzabawniejszymi historiami, które powstały w czasie gry. Może zainspirujesz tym innych graczy?

ZESPÓŁ CATDRAGON GAMES

Projekt gry: Talon L. Coleman
Ilustracje: Burr Johnson
Edytor: Philip A. Lee
Opracowanie graficzne: David A. Kerber



ZESPÓŁ BLACK MONK GAMES

Lokalizacja i produkcja: Black Monk
Michał Lisowski
Opiekun projektu: Daria Pilarczyk
Opracowanie graficzne: Marcin Dera
Tłumaczenie: Daria Pilarczyk
Korekta: Barnaba Drukała
Kierownik produkcji: Joanna Roszak
Pomoc, pomysły, sugestie: Marcin Białecki,
Marcin Bieliński, Mikołaj Troszczyński



© 2018 CatDragon Games. Wszystkie prawa zastrzeżone. „Ruszyłbym na smoka...” jest znakiem graficznym należącym do CatDragon Games na całym świecie.



**FILM Z ZASADAMI ZNAJDZIESZ NA:
BLACKMONK.PL/NASMOKA**