

PYRKON ATAK KOZIOŁAKÓW!

ZASADY GRY

Opowieści o Koziołakach, legendarnych potworach, przekazywane były z Pyrkonu na Pyrkon. Z biegiem czasu coraz mniej uczestników dawało im wiarę. Aż nadeszła ta wyjątkowa edycja, kiedy planety znalazły się w odpowiednim ułożeniu, a pradawne moce powróciły na teren Festiwalu. W nocy zaczęły znikać ludzie, mówiło się o potwornych kozłach, które pojawiają się jedynie po zmroku. Pyrkonowicze zmuszeni są do działania. Zbierzcie się, znajdźcie Koziołaki ukrywające się wśród Was i wspólnie wyrzucie je z Festiwalu!

Pyrkon: Atak Koziołaków! jest imprezową grą, w której gracze przyjmują Role różnych uczestników Festiwalu. Są one jawne dla wszystkich. Oprócz Karty Roli, każdy z graczy losuje także jedną z trzech Kart Tożsamości: Uczestnika, Koziołaka albo Ducha Fantastyki. Celem Uczestników jest wyrzucenie wszystkich Koziołaków z Festiwalu, Koziołaki z kolei chcą pożyć Uczestników. Duch Fantastyki jest tajemnym sojusznikiem Uczestników - ma bowiem moc pozbywania się Koziołaków. Musi jednak uważać, by Koziołaki go nie wykryły. Zwycięży tylko jedna grupa. W której będziesz Ty?



1. Wybierzcie bezstronnego Mistrza Gry (MG), dbającego o przebieg rozgrywki. MG powinien fabularyzować poszczególne elementy gry i zachęcać graczy do wcielania się w postaci.
2. MG powinien mieć kartkę i długopis, by zapisywać wyniki głosowań, Role, jakie mają gracze, a także czy skorzystali już ze swoich Zdolności.
3. MG tworzy również zestaw Kart Ról (losowo bądź wybiera je według własnego uznania) oraz przygotowuje zestaw Kart Tożsamości według następującego schematu (liczba graczy NIE uwzględnia MG):
 - 2 Koziołaki na 7-9 graczy
 - 3 Koziołaki na 10-12 graczy
 - 4 Koziołaki na 13-17 graczy
 - 5 Koziołaków na 18-22 graczy
 - 6 Koziołaków na 23-25 graczy

Reszta puli Kart Tożsamości powinna składać się z 1 karty Ducha Fantastyki oraz tylu kart Uczestnika, by wszystkich Kart Tożsamości było tyle, ilu jest graczy.

Przykład: Przy 12 graczach pula Kart Tożsamości składa się z 3 kart Koziołaków, 1 karty Ducha Fantastyki oraz 8 kart Uczestnika.

4. Każdy z graczy powinien otrzymać jedną Kartę Roli (jawną) oraz jedną Kartę Tożsamości (zakrytą). Karty Ról i Tożsamości powinny być rozdawane losowo, chyba że MG ma inny, niecny plan.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się przez szereg następujących po sobie dni i nocy. Nocami Koziołaki polują na Uczestników Festiwalu, a Duch Fantastyki próbuje wyłapać krwiożercze potwory. Za dnia wszyscy gracze, którzy jeszcze pozostali w grze, debatują nad tym, kto spośród nich może być Koziołakiem. Następnie głosują, a osoba, która zebrała największą liczbę głosów, zostaje usunięta z Festiwalu. Przed pierwszą nocą każdy gracz sprawdza, jaką Tożsamość otrzymał.

PIERWSZY DZIEŃ

Wszyscy gracze powinni w ciekawy sposób przedstawić po kolei swoje postaci. Korzystając z Kart Ról opisują w paru zdaniach, co robią na Festiwalu, skąd i dlaczego przyjechali, dając innym graczom jakąś podstawę do późniejszych rozmów i debat. Pod koniec przedstawiania należy powiedzieć, jaką Zdolnością się dysponuje. MG może zadawać dodatkowe pytania, by zaangażować graczy w tworzenie ich historii. Gdy wszyscy gracze się przedstawią, **Cosplayerka** decyduje, w którą z postaci się wciela.

PIERWSZA NOC

Jeżeli w grze obecny jest **Pisarz**, budzi się on i bezgłośnie wskazuje MG dwóch graczy, którzy będą od teraz Zakochanymi. MG budzi ich, by mogli się poznać. Później MG prosi o obudzenie się graczy, będących **Koziołakami**. W tej turze jeszcze nikogo nie pożerają, ale dowiadują się, z kim będą współpracować przeciwko Uczestnikom. Potem niektóre postaci mogą wykorzystać swoje specjalne Zdolności. Pierwszy budzony jest **Gźdacz**, który wskazuje dowolną osobę, a MG potakuje głową, jeśli ta osoba jest Koziołakiem. Gdy tylko to zrobi, **Gźdacz** zamyka oczy. Na koniec pierwszej nocy MG prosi **Ducha Fantastyki** o obudzenie się.

DZIEŃ

LARPowiec losuje swoją Rolę. Następnie można rozpocząć **Fazę Debaty**. Gracze wspólnie dyskutują nad tym, kogo usunąć z terenu Festiwalu. Zadaniem MG jest zanotowanie od jednej do czterech nominowanych bezpośrednio postaci, które wskazali inni gracze. Gdy MG uzna, że dyskusja wygasła lub zmierza w ślepy zaułek, przerywa ją i odczytuje nominacje. Następnie robi krótką pauzę na skorzystanie z umiejętności dla postaci, które mogą ich użyć przed **Fazą Głosowania**.

Faza Głosowania - W toku Debaty MG wyłania 1-4 nominowanych do opuszczenia Pyrkonu. Są oni odczytywani po kolei, a gracze głosują na wyczytaną osobę jawnie, poprzez podniesienie ręki. Można głosować za wyrzuceniem tylko jednego gracza w danej Fazie Głosowania. Każdy gracz musi oddać głos. **Blogger** głosuje na samym końcu, po podliczeniu wyników. Następnie **Troll Fandomu** może zmienić swój głos. W przypadku remisu, **Gamer** korzysta ze swojej Zdolności. Jeżeli nadal ktoś remisuje, gracze głosują ponownie, tym razem tylko na remisujących. **Blogger**, **Troll** i **Gamer** mogą znów skorzystać ze swoich Zdolności. Kto zbierze najwięcej głosów, opuszcza Pyrkon. Jeśli wystąpią łącznie trzy remisy z rzędu, przez brak porozumienia między graczami lub na skutek machinacji Koziołaków, nikt nie jest wyrzucany.

NOC

Każdej kolejnej nocy pierwsza budzi się **Mangówka**. Wskazuje jedną osobę (poza sobą), która tej nocy jest odporna na atak Koziołaków. Jeżeli Koziołaki nominowały osobę chronioną przez **Mangówkę**, atak się nie udaje. Na początku dnia MG poinformuje graczy, że nikt nie został pożarty, bez podawania przyczyny.

Koziołaki wychodzą na żer

Gracze, którzy mają Karty Tożsamości Koziołaków, otwierają oczy i wspólnie (bezgłośnie) decydują, kto zostanie pożarty. Gdy skończą polować, zamykają oczy.

Duch Fantastyki ratuje Festiwal

Gracz będący Duchem Fantastyki otwiera oczy i wskazuje wybranego gracza. MG potwierdza lub zaprzecza, czy jest on Koziołakiem. Jeśli Duch trafił na Koziołaka, ten znika w tajemniczych okolicznościach i odpada z gry na początku dnia. Jeśli wytypował Uczestnika, nic się nie dzieje.

DZIEŃ

MG informuje wszystkich graczy, który gracz został wyeliminowany z gry przez Koziołaki oraz, w razie gdyby Duchowi Fantastyki powiódł się atak, który gracz, będący Koziołakiem, zniknął. W tym momencie **Medyk** może uratować pożartą postać. Może on ze swojej Zdolności skorzystać w dowolnym dniu, ale tylko raz na grę. Jeśli **Medyk** nie uratuje ofiary Koziołaków, pożarty gracz ujawnia swoją Kartę Tożsamości. Koziołaka wyeliminowanego przez Ducha Fantastyki nie da się uratować. Kolejne Dni i Noce przebiegają analogicznie.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Uczestnicy i Duch Fantastyki wygrywają, kiedy z Festiwalu zostaną wyrzucone wszystkie **Koziółki**.

Koziółki zwyciężają, jeśli będą stanowić większość z pozostałych w grze graczy.

KOZIE POMIOTY

W grze znajdują się 4 Karty Tożsamości Kozi Pomiot. Są to wielcy fani Koziółaków i bardzo chcieliby być tacy, jak oni.

W grze w wersji z Kozimi Pomiotami talię Kart Tożsamości Uczestników składa się w następujący sposób:

1 Duch Fantastyki oraz:

w grze na 10-13 graczy - 2 Koziółki i 2 Kozie Pomioty.

w grze na 14-17 graczy - 3 Koziółki i 2 Kozie Pomioty.

w grze na 18-22 graczy - 4 Koziółki i 3 Kozie Pomioty.

w grze na 23-25 graczy - 5 Koziółki i 4 Kozie Pomioty.

Przykład: Jeśli w grze bierze udział 12 graczy, należy przygotować 9 Kart Tożsamości Uczestnik oraz 2 karty Kozi Pomiot i spośród nich losowo wybrać 9 kart. Dopiero po tym kroku do talii Kart Tożsamości dokłada się odpowiednią liczbę kart Koziółaków (w tym wypadku 2) oraz kartę Ducha Fantastyki. Dzięki temu nawet MG nie wie, ile Kozich Pomiotów znajduje się w grze.

ROZGRYWKA

W tej wersji gry Pierwsza Noc wygląda inaczej. Gdy wszyscy zasną, MG budzi **Pisarza**, który wskazuje Zakochanych. Następne budzone są **Koziółki**. Gdy poznają się nawzajem, zasypiają z powrotem. Teraz MG prosi Graczy, którzy wylosowali Kartę Tożsamości **Kozi Pomiot**, o podniesienie ręki. Nie powinni się budzić, by nie poznać się nawzajem. Kolejny budzi się **Duch Fantastyki** i objawia się MG. Na koniec budzi się **Gźdacz** i wskazuje osobę, której tożsamość chce sprawdzić. Na początku gry Kozie Pomioty są zwykłymi Uczestnikami, więc wskazani przez **Gźdacza** traktowani są przez MG jak zwykli festiwalowicze.

W trakcie kolejnych nocy najpierw budzi się **Mangówka** i wskazuje osobę, którą chce ochronić. Później budzą się **Koziółki** i bezgłośnie decydują, kogo chcą zjeść. MG przechadza się po między graczami. Jeżeli zaatakowana została osoba, którą wskazała **Mangówka**, na koniec nocy nikt nie zostanie zjedzony. Jeśli wskazany gracz jest Kozim Pomiotem, MG budzi go, by poznał się z Koziółkami. Gracze o poranku zostaną poinformowani, że w ich gronie pojawił się nowy Koziółak. Od tej pory dawny Kozi Pomiot kontynuuje grę jako Koziółak i wygrywa, jeśli oni wygra. Jeżeli zaatakowany gracz był Uczestnikiem, MG informuje resztę graczy o tym, kto został pożarty, a **Medyk** może wykorzystać swoją umiejętność. Jeśli Kozi Pomiot nie zostanie pożarty do końca gry, jest traktowany jak Uczestnik i wygrywa wraz z nimi.

Po polowaniu Koziółaków budzi się **Duch Fantastyki**. Wskazuje jednego gracza i jeśli gracz ten jest Koziółakiem, MG potwierdza ten fakt. Jeśli jest Uczestnikiem, MG informuje **Ducha Fantastyki**, że to nie Koziółak. Nieprzemienione Kozie Pomioty i takie, które zostały przemienione przez Koziółki tej samej nocy, są nadal traktowane jak Uczestnicy. Jeśli tej samej nocy Duch Fantastyki złapie ostatniego Koziółaka, a ten przemieni Kozi Pomiot, gra toczy się dalej z nowym Koziółakiem.

INFORMACJE NA TEMAT ZDOLNOŚCI WYBRANYCH POSTACI



Ikona Koziółka oznaczono Role, które posiadają Zdolności do wykorzystania raz w grze.

Casual - Jest odporny na Zdolności wszystkich innych postaci. Na przykład **Organizator** i **Hejter** mają zawsze przeciwko niemu tylko jeden głos, a **Gźdacz** i **Dziennikarz** nie mogą podejrzeć jego Karty Tożsamości.

Wyjątek - jeśli **Casual** jest poza grą, **LARPowiec** może wylosować jego Kartę Roli i korzystać z jego Zdolności na powyższych zasadach.

Dziennikarz - Jeśli zapyta o tożsamość gracza, będącego Kozim Pomiotem, wyjątkowo traktuje się go jak Koziółaka, a nie Uczestnika, czyli z gry odpada Kozim Pomiot, a nie **Dziennikarz**. Wskazany przez **Patrol**, **Dziennikarz** nie może skorzystać ze swojej Zdolności.

Fotograf - Jeśli zabiera na sesję Sponsora, ten nie może skorzystać ze swojej Zdolności.

Gamer - Chroni jedną z remisujących postaci przed wyrzuceniem z Festiwalu, nie decyduje natomiast, która postać zostaje wyrzucona. Ma to znaczenie, gdy więcej niż dwie osoby remisują podczas głosowania.

Geek - Gdy Koziółki zaatakują go po raz pierwszy, MG tajnie daje mu znać przed zakończeniem fazy Nocy. Na początku Dnia informuje graczy, że nikt nie został zjedzony, bez podawania przyczyny. Jeśli **Geek** jest Kozim Pomiotem, zmienia się w Koziółaka dopiero po drugim ataku.

LARPowiec - Nieużywane Role to te, które w ogóle nie brały udziału w grze oraz Role wyeliminowanych graczy. MG na początku każdego dnia tasuje wszystkie Karty Ról, które nie są oznaczone Ikoną Koziółka. **LARPowiec** nie może mieć tej samej Roli dwa razy z rzędu. Jeśli w poprzednim dniu **LARPowiec** był **Hejterem** i wyrzucono Uczestnika, to posiada dwa głosy podczas następnej Fazy Głosowania. Jeżeli nie ma Ról bez Ikony Koziółka, to gracz nie dostaje żadnej.

Patrol - Korzysta ze swojej Zdolności dopiero, gdy nie zostanie uratowany przed wyeliminowaniem przez **Medyka** lub **Wystawcę**. Jedyne Zdolność **Casuala** broni przed Zdolnością **Patrolu**.

Pisarz - Jeśli jeden z zakochanych zostanie wyrzucony z Festiwalu bądź pożarty, drugi również kończy grę. Zakochani nie mogą na siebie głosować. Zakochani nie mogą nikomu wyjawiać, że nimi są, ani w kim się kochają. Jeśli są z przeciwnych frakcji, wygrywają, gdy pozostaną sami w grze.

RPGowiec - Może skorzystać ze swojej Zdolności podczas dowolnej Nocy. Sygnalizuje taką chęć poprzez podniesienie ręki. Gdy MG dotknie jego ramienia, **RPGowiec** otwiera oczy i bezgłośnie wskazuje osoby, którym chce zamienić Karty Tożsamości. Gracze, poza **RPGowcem**, nie powinni wiedzieć, z kim została zamieniona ich Karta Tożsamości. Następnie MG budzi wszystkich, by zapoznali się ze swoimi Kartami Tożsamości.

Opracowanie:

Black Monk Michał Lisowski

Ilustracje:

Katarzyna „Kiciputek” Babis

Skład i opracowanie graficzne:

Marcin „Chester” Bieliński

Opracowanie zasad:

Daria „Arianka” Pilarczyk,

Maciej „Kaym” Głuszek,

Norbert Pałuka

Korekta:

Martyna Jałoszyńska

Współpraca:

Klub Fantastyki „Druga Era”

Playtesty:

Angie, Ania, Arime, Aven, Bastek, Blackie, Czedol, Dragostas, Drzem, Falka, Gadzina, Jamu, Konrad, Kuba, Mag, Martyna, Nino, Olga, Onfis, Rewers, Scorpio, Soleil, Sygin, Szymon, Szyniasty, Teciu, Warkot, Zedd, Zygmart i inni.

Dziękujemy Wam!

Nazwa i logo **Black Monk**, **Black Monk Games** oraz **Pyrkon: Atak Koziółaków!** i postaci w grze są własnością wydawnictwa Black Monk Michał Lisowski. **Pyrkon: Atak Koziółaków!** ©2015 Black Monk. Logo **Pyrkon** jest własnością Stowarzyszenia Klub Fantastyki „Druga Era” i jest używane na licencji przez Black Monk.

ZAJRZYJ NA
BLACKMONK.PL/INFORMATORMG
I POBIERZ INFORMATOR MISTRZA GRY!

[f/BlackMonkGames](https://www.facebook.com/BlackMonkGames)

[f/KiciputekArt](https://www.facebook.com/KiciputekArt)

blackmonk.pl

pyrkon.pl • drugaera.org

