

KU RADOŚCI PANA

Autor gry
DANIEL WINDFELD SCHMIDT

2–6 graczy • 20–40 minut • Wiek graczy 14+



MRO CZNY PAN JEST OSTATNIO NIE W SOSIE...

Odkąd wszystkie znane złu ziemie zostały podbite, Mroczny Pan nie ma dobrego nastroju.

A kiedy Pan wstaje lewą nogą, jego sługusy cierpią.

Na ciebie, jako jednego z jego nadśługusów, spada zadanie rozweselenia go. Musisz jednak wiedzieć, że nawet w najlepszych czasach nie było to łatwe.

Wtedy nagle doznajesz olśnienia: cóż mogłoby bardziej rozweselić Pana niż zawody pomponiarskie?

Serce władcy skradnie ten z nadśługusów, który zbuduje i utrzyma w kupie najwspanialszą wieżę złożoną z wiecznie spragnionych wojny sługusów.

CÓŻ WIĘC MOGŁOBY PÓJŚĆ NIE TAK?



ZAWARTOŚĆ:

- **6** żetonów nadśługusów
- **1** karta „Idzie!”
- **79** kart sługusów
- **1** karta „Już tu jest!”
- **17** kart rozkazów
- **3** karty pomocnicze
- **9** kart zadymy
- niniejsza instrukcja

OPIS GRY

W grze *Ku radości Pana* gracze zagrywają karty przedstawiające rozszalałych sługusów i przy ich pomocy tworzą na stole układy reprezentujące żywe wieże.

Choć każdy gracz ma swoją własną wieżę, to nie buduje jej samodzielnie – często gracze nawzajem sobie „pomagają” i zagrywają karty do wież przeciwników. Jakoś tak wychodzi, że najchętniej dzielą się tymi bardziej morderczymi okazami. Ciekawe dlaczego?

Wraz z postępem gry i wzrostem wież gracze skaczą po swoich niestabilnych budowlach. Przesuwając żetony nad sługusów po kolejnych kartach sługusów, wskazują, na czyich plecach aktualnie się znajdują.

Od czasu do czasu agresja zaczyna za bardzo rozpierać „milusińskich”. Wówczas wybucha zadyma, w trakcie której dochodzi do okaleczeń i śmierci, co prowadzi do zapadnięcia się wież.

Na szczęście gracze, poza kartami sługusów, dysponują także kartami rozkazów. Pozwalają one przeorganizować wieże, rozniecić iskrę agresji w wieżach wrogów oraz uniknąć niektórych wybitnie ponurych sytuacji, które przeciwnicy dla nich zgotowali.

W końcu Pan powróci. Wtedy każda z wież zostanie oceniona w oparciu o wartość wchodzących w jej skład sługusów oraz wysokość, na którą wspiał się nad sługus. Najlepsza z wież rozweseli Pana i skradnie jego serce.

Pozostali najprawdopodobniej zostaną pożarci.

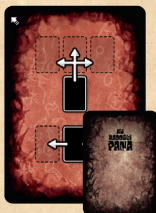


CO NIEMCO O KARTACH

W grze *Ku radości Pana* występują trzy rodzaje kart: sługusy, rozkazy oraz wydarzenia.



Rwers kart
SŁUGUSÓW
jest pusty.



Rwers kart
ROZKAZÓW
także jest pusty.



Karty
WYDARZEŃ
wyglądają identycznie po obu stronach, mają więc dwa „rewersy”.



POCZĄTEK GRY

1. Każdy gracz wybiera sobie żeton nadślugusa.
2. W talii należy wyszukać i usunąć z niej wszystkie karty wydarzeń: karty zadymy, „Idzie!” oraz „Już tu jest!”.



ZADYMA



IDZIE!



JUŻ TU JEST!

3. W zależności od liczby graczy biorących udział w grze do talii należy z powrotem wstawić następującą liczbę kart zadymy:

<u>LICZBA</u> <u>GRACZY</u>	<u>LICZBA KART</u> <u>ZADYMY</u>
2	9
3	8
4	7
5-6	6



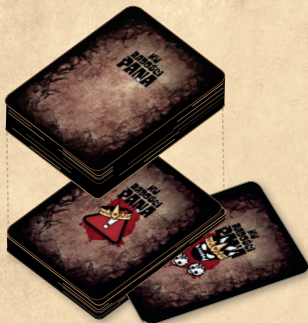
PIERWSZA ROZGRYWKA?

Żółtodzioby powinny zostawić bardziej zaawansowane ślugusy poza grą. Poznają je po następującym symbolu, znajdującym się w prawym górnym rogu karty.



Niedoświadczeni gracze powinni także usunąć z talii dwie dodatkowe karty zadymy.

4. Zakrytą talię należy potasować. Dobrze potasować. Zaraz po powrocie Pana lenie zostaną ukarani.
5. Z talii należy oddzielić małą talię, złożoną z 20-30 kart.
6. Mniej więcej w połowie małej, oddzielonej talii należy wsunąć kartę „Już tu jest!”, natomiast na jej wierzchu umieścić kartę „Idzie!”. Na tak przygotowanej małej talii należy umieścić pozostałe karty biorące udział w rozgrywce.



Przygotowanie talii

W ten sposób gracze uzyskują talię, w której gdzieś w końcowej części znajduje się karta „Idzie!”, a jeszcze niżej karta „Już tu jest!”.

7. **Każdemu z graczy należy rozdać po trzy karty.**
8. Jeśli podczas rozdawania kart ktoś otrzyma karty zadymy lub po zakończeniu rozdawania kart zadyma będzie widoczna na wierzchu talii, wówczas takie karty należy wtasować z powrotem do talii.
9. Kiedy każdy gracz będzie miał na ręce trzy karty, rozgrywka może się rozpocząć!

PO ROZEGRANIU JEDNEJ CZY DWÓCH PARTII gracze powinni spróbować zagrać ze zmienioną liczbą kart zadymy, aby w ten sposób spróbować intensywniejszej lub spokojniejszej rozgrywki.



TURY GRACZY

Gra *Ku radości Pana* składa się z serii tur. Rozgrywkę rozpoczyna największy kozak albo gracz, któremu w ostatniej rozgrywce poszło najgorzej.

TURA GRACZA

1. **ZAGRANIE KARTY** 
2. **ZAGRANIE KOŁEDNEJ KARTY** 
3. **PORUSZENIE NADŚLUGUSA (ALBO NIE)**
4. **ODRZUCENIE KARTY (ALBO NIE)**
5. **UZUPEŁNIENIE DO TRZECH KART**

GRACZ ZAGRYWA KARTY zgodnie z tym, co zostało opisane w rozdziałach *O sługusach* słów kilka (patrz następna strona) oraz *Co nieco o rozkazach* (patrz strona 10).

GRACZ MOŻE PORUSZYĆ ŻETON SWOJEGO NADŚLUGUSA zgodnie z tym, co zostało opisane w rozdziale *Poruszanie nadślugusa* (patrz strona 13).

JEŚLI PODCZAS DOBIERANIA GRACZ ODKRYJE KARTĘ ZADYMY, patrz *Zadymy* na stronie 14 oraz *Grawitacja* na stronie 15.

KIEDY GRACZ UZUPEŁNIA DO TRZECH KARTY NA RĘCE, wszyscy pozostali przeciwnicy, którzy także zagrali karty podczas tury gracza (patrz *Rozkaz odbicia* na stronie 12), również uzupełniają do trzech liczbę kart na ręce.

PO DOBRANIU KART kolejka przechodzi na następnego gracza po lewej.

ŁAPIECIE? To banalnie proste!

„Co tu się dzieje?”

- sławne ostatnie słowa

O SŁUGUSACH SŁÓW KILKA

Sługusy to rozszalali żołnierze Pana.
Naprawdę paskudne i brutalne knypki.



SYMBOL SŁUGUSA
odróżniający
sługusów
od rozkazów
i wydarzeń.

WARTOŚĆ SŁUGUSA:
liczba – im wyższa, tym
lepsz (patrz *Podliczanie
punktów* na stronie 17).

SYMBOL ZAAW. SŁUGUSA: sługusy
z tym symbolem są
sprytniejsze. Nie
należy ich używać
podczas pierwszej
rozgrywki.

OBRAZEK

**TEKST
FABULARNY**



SYMBOLE CECH
określają, jaki
jest sługus (patrz
Cechy sługusów na
następnej stronie).

STRZAŁKI AGRESJI:
sługusy atakują
w kierunkach
wskazanych przez
strzałki (patrz *Ataki
sługusów* na stronie 14).

TARCZE: Sługusy są chronione od stron, na których
posiadają tarcze (patrz niżej).

ATAKI I RANY

Sługusy nie są specjalnie wytrzymałe. Jeśli nie mają cechy
Opancerzony (patrz następna strona), to do ich zabicia
wystarczy tylko jedna rana.

TARCZE

Sługusy mające po jednej lub kilku
stronach tarcze nie otrzymują ataków,
które nadchodzą od strony tarczy.

(Nie należy mylić tarcz z Opancerzeniem.
To kompletnie różne rzeczy.)

GDY SŁUGUSY GINĄ

Sługusy umierają z wielu powodów: kiedy otrzymają ranę
(a nie posiadają cechy Opancerzony), gdy zostaną pożarte,
zmiażdżone, zadźgane, uduszone, wysadzone, gdy spotka
je nieunikniona śmierć lub kiedy dostaną rachunek za
internet. Martwe sługusy są odkładane odkryte na stos kart
odrzuconych.



*Sługus
z tarczami*

CECHY SŁUGUSÓW

Większość sługusów posiada cechy. Są one przedstawione na ich kartach przy pomocy poniższych symboli.



SŁABEUSZ: Jeśli sługus z cechą Słabeusz spadnie z jakiegokolwiek wysokości, otrzymuje ranę. Jeśli nie posiada cechy Opancerzony, ginie i odkłada się go na stos kart odrzuconych.



GŁODOMÓR: Jeśli strzałka ataku sługusa z cechą Głodomór w dowolnym momencie wskazuje na sługusa z cechą Słabeusz, Słabeusz natychmiast zostaje pożarty (należy go odłożyć na stos kart odrzuconych). Nie ma przy tym znaczenia, czy Słabeusz posiada jakiegokolwiek tarcze, ani czy na którejkolwiek z tych kart znajduje się nadśługus. Głodomór natychmiast zajmuje miejsce zwolnione przez Słabeusza. Sługusy, które straciły podparcie, natychmiast spadają. Jeśli Głodomór ma kilka opcji wyżywienia, jego właściciel wybiera, kto zostanie pożarty.



GRUBAS: Jeśli sługus z cechą Grubas spadnie na innego sługusa, nieszczęśnik zostaje zmiążdżony i ginie (należy go odłożyć na stos kart odrzuconych). Grubas zajmuje miejsce zmiążdżonego sługusa, a kolejne obrażenia nie zostają zadane – przynajmniej na razie.



LOTNIK: Sługus z cechą Lotnik nie musi mieć pod sobą innego sługusa, ponieważ nie spada w wyniku działania grawitacji. Wyjątek: jeśli kiedykolwiek w kolumnie nad Lotnikiem znajdzie się Grubas, Lotnik natychmiast spada.



AKROBATA: W momencie zagrania sługusy z cechą Akrobata mogą być położone normalnie lub obrócone o 180°.



KAMIKAZE: Sługus z cechą Kamikaze otrzymuje ranę na koniec każdej rundy, w której atakuje (po rozpatrzeniu wszystkich ataków, ale przed rozpatrzeniem grawitacji).



OPANCERZONY: Kiedy sługus z cechą Opancerzony otrzyma ranę, zamiast go odrzucać należy go obrócić o 180°. Opancerzony sługus nie ginie w momencie otrzymania rany, chyba że jest już obrócony.



KLAUSTROFOB: Sługusy z cechą Klaustrofob giną (są odkładane na stos kart odrzuconych) natychmiast, kiedy zostaną ze wszystkich stron otoczone przez innych sługusów i/lub podłoże. Gdy się tak stanie, należy normalnie rozpatrzyć grawitację.



NINJA: Sługusy z cechą Ninja są układane zakryte i zachowują w tajemnicy swoją tożsamość. Zostają odkryte na czas zadymy, agresji lub gdy spadają, a następnie, po rozpatrzeniu grawitacji, zakrywa się je ponownie. Dopóki Ninja pozostaje zakryty, jego cechy inne niż Ninja nie działają (patrz *Obrócone i zakryte sługusy* na następnej stronie).



ZABÓJCA: Sługus z cechą Zabójca może zostać zagrany normalnie albo może zostać umieszczony na miejscu innego sługusa, który zostaje wówczas zabity (odłożony na stos kart odrzuconych).

OBROĆONE I ZAKRYTE SŁUGUSY



Sposób ułożenia karty sługusa może wpłynąć na jego zdolności.

NORMALNE UŁOŻENIE – odkryte karty sługusów posiadają w lewym górnym rogu symbol sługusa.



OBROĆONE KARTY nadal są odkryte, ale są obrócone o 180° w stosunku do swojego normalnego ułożenia. Obrócenie zmienia kierunki strzałek oraz tarcz. Obrócenie sprawia także, że łatwiej jest zabić Opancerzonego sługusa.



ZAKRYTE sługusy są niewidoczne – widać jedynie rewers karty. Ich cechy, ponieważ są niewidoczne, nie działają. Niespodzianka! To Ninja!



BUDOWANIE WIEŻ ZE SŁUGUSÓW

Wraz z postępem rozgrywki sługusy są na sobie ustawiane, tworząc wieże. Wieża to układ kart na stole. Każdy gracz ma swoją wieżę.

- Pierwszy sługus zagrany w ramach każdej wieży wskazuje jej pierwszy poziom. Sługus umieszczony na nim wskazuje drugi poziom wieży, sługus umieszczony na nim trzeci poziom itd.
- Kiedy do wieży dokładany jest nowy sługus, należy go umieścić obok istniejącego poziomu sługusów lub na innym sługusie znajdującym się na dowolnym poziomie.
- Gracz może dołożyć sługusa do dowolnej wieży – swojej albo przeciwnika.
- Gracz nie może tak po prostu poruszać sługusów, aby zrobić miejsce na nowego sługusa. Aby sługus mógł zostać zagrany, musi być dla niego wolne miejsce.

PRZYKŁADOWA WIEŻA

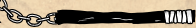
TRZECI POZIOM



DRUGI POZIOM



PIERWSZY POZIOM



CO NIECO O ROZKAZACH



Karty rozkazów sprawiają, że w wieżach dzieje się to i owo. To właśnie dzięki nim dochodzi do przebudowy wież, wybuchów agresji lub odbicia sługusów albo rozkazów.



**ROZKAZ
RUCHU**



**ROZKAZ
ZAMIANY**



**ROZKAZ
AGRESJI**



**ROZKAZ
ODBICIA**

Większość kart rozkazów przedstawia dwie opcje. Kiedy gracz zagrywa kartę rozkazu, wybiera jedną z dostępnych na niej opcji, druga zaś przepada.

Podobnie jak karty sługusów gracz może zagrywać karty rozkazów - zarówno na swoją wieżę, jak i na wieżę przeciwnika.

Karty rozkazów po zagraniu są odkładane odkryte na stos kart odrzuconych.

Kilka ruchów



Kilka zamian



ROZKAZY PRZEBUDOWY

W grze występują dwa rodzaje rozkazów przebudowy: ruch oraz zamiana.

RUCH: Jeśli gracz zagra kartę ruchu, wybiera dowolnego sługusa i porusza go na jedno z miejsc docelowych wskazanych przez strzałki. Zaraz po tym należy rozpatrzyć grawitację. Gracz nie może poruszyć sługusa na miejsce, które jest zajęte przez innego sługusa. Podczas ruchu nie ma znaczenia, czy pola znajdujące się po drodze są wolne, czy też nie.

ZAMIANA: Jeśli gracz zagra kartę zamiany, wybiera dwóch sługusów ułożonych tak, jak przedstawiono na karcie. Następnie zamienia je miejscami. Zaraz po tym należy rozpatrzyć grawitację. Gracz nie może zamienić karty miejscem z pustym miejscem - w zamianie zawsze muszą wziąć udział dwie karty.

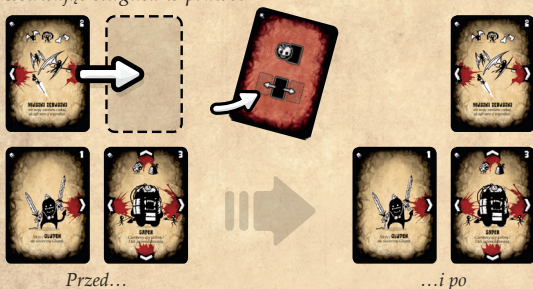
ROZKAZY AGRESJI

Jeśli gracz zagra rozkaz agresji, wybiera sługusa. Ten sługus — *i tylko ten* — natychmiast przeprowadza ataki w kierunkach wskazanych przez jego strzałki ataku (patrz *Ataki sługusów* na stronie 14).



PRZYKŁAD ROZKAZU RUCHU

Karta rozkazu przedstawia rozkaz agresji oraz rozkaz ruchu. Gracz wybiera rozkaz ruchu i zagrywa kartę na drugi poziom, przesuując sługusa w prawo.



PRZYKŁAD ROZKAZU ZAMIANY

Karta rozkazu przedstawia rozkaz zamiany oraz rozkaz odbicia. Gracz wybiera rozkaz zamiany i zagrywa go na dwie karty w lewej kolumnie wieży, zamieniając je miejscami.



PRZYKŁAD ROZKAZU AGRESJI

Karta rozkazu przedstawia rozkaz odbicia oraz rozkaz agresji. Gracz wybiera rozkaz agresji i zagrywa go na sługusa na trzecim poziomie. Jego strzałka agresji zostaje aktywowana i zadaje ranę sługusowi znajdującemu się pod nim (i tym samym go zabija). Następnie grawitacja sprawia, że atakujący spada poziom niżej.



ROZKAZY ODBICIA

Gracz może zagrać rozkazy odbicia tylko podczas tury przeciwnika, w odpowiedzi na zagranie przez danego przeciwnika karty sługusa lub rozkazu na wieżę gracza.



Kiedy gracz zagrywa rozkaz odbicia, musi oznajmić, że odbija kartę zagrana na jego wieżę. Następnie bierze odbitą kartę i natychmiast zagrywa ją *tak, jak normalnie zagrałby ją podczas swojej tury*. Jednak nie może odbić karty z powrotem do przeciwnika, który ją zagrał (wolno to zrobić jedynie podczas rozgrywki dwuosobowej).

Kiedy gracz odbija kartę rozkazu, odbija rozkaz pierwotnie wybrany przez przeciwnika. Gracz nie może wybrać drugiego rozkazu przedstawionego na karcie (jeśli jakikolwiek jest dostępny) – czas na dokonanie wyboru już minął.

ODBIJANIE ODBIĆ: Odbite karty mogą ponownie zostać odbite, jeśli zostaną zagrane kolejne rozkazy odbicia. W ten sposób, podczas rozgrywki w więcej niż dwie osoby, *karta może zostać odesłana do przeciwnika, który pierwotnie ją zagrał*¹.

PRZYKŁAD: W rozgrywce trzyosobowej biorą udział Xawery, Yacek i Zygfryd. Xawery zagrywa sługusa do wieży Yacka. Yacek zagrywa rozkaz odbicia, ale nie może odesłać sługusa z powrotem do Xawerego, więc wysyła go do Zygfryda. Jednak Zygfryd także zagrywa rozkaz odbicia. Nie wolno mu odesłać sługusa z powrotem do gracza, który odbił go w jego stronę, dlatego musi odbić go do Xawerego. Sługus jest smutny. Dlaczego nikt nie chce dać się objąć w jego pełnym miłości uścisku?

KILKA SŁÓW O TOBIE



Gracz jest nadślugusem, wyniesionym ponad innych sługusów Mrocznego Pana.

Ten fakt jest reprezentowany w grze za pomocą żetonu nadślugusa. Skacze on po wieży z jednego sługusa na drugiego, oznaczając w ten sposób miejsce, w którym aktualnie znajduje się nadślugus. Sługus, którego w danym momencie dosiada żeton nadślugusa, to **sługus-powiernik**.



Jeśli gracz nie ma żadnych sługusów, nadślugus siedzi spokojnie na ziemi. Nigdy nie znajduje się pomiędzy sługusami, nie unosi się w powietrzu ani nie robi niczego równie bezsensownego. Czy jesteście w stanie sobie wyobrazić, co by się stało, gdyby Pan go na tym przyłapał?

¹ Znów: za wyjątkiem gry dwuosobowej. Podczas rozgrywki dwuosobowej gracze mogą nawzajem odbijać między sobą kartę, dopóki jednemu z nich nie skończą się rozkazy odbicia. Jest to także odpowiedź na inne pytanie – to gra o neurotycznych biurokratach, desperacko starających się zadowolić ich szalonego szefa. *Tak, w tej grze są przypisy.*

Jako nadśługus gracz ma dwa cele: utrzymanie w ryzach swej żądnej krwi trzódki oraz wspięcie się możliwie najwyżej na swą wieżę przed powrotem Pana.

NADŚŁUGUSY PILNUJĄ POZIOMU AGRESJI

Kiedy odkryta zostanie karta zadymy, sługusy-powiernicy (a) nie zostają zaatakowani przez innych sługusów, którzy normalnie by ich zaatakowali, oraz (b) nie atakują nikogo. To wszystko. Sługusy-powiernicy normalnie mogą być obiektem rozkazów agresji, grawitacji, cech sługusów itd.

NADŚŁUGUSY MNOŻĄ WYNIK

Im wyżej nadśługus się wespnie, tym większa będzie liczba poziomów, przez które gracz będzie mógł pomnożyć swój wynik podczas podliczania punktów (patrz *Podliczanie punktów* na stronie 17).



PORUSZANIE NADŚŁUGUSA

Podczas swojej tury, po zagranie kart, gracz może poruszyć swojego nadśługusa ze sługusa, na którym znajduje się obecnie, na dowolnego sąsiadującego z nim sługusa (ale nie na ukos).

Jeśli nadśługus znajdzie się poza wieżą, gracz może umieścić go na dowolnym sługusie znajdującym się u podstawy jego wieży.

PRZYPADKOWY RUCH

Jeśli sługus-powiernik się poruszy (spadnie, poruszy się, zamieni z innym miejscem lub wykona cokolwiek w tym stylu), nadśługus porusza się razem z nim. Zapiąć pasy!

Jeśli sługus-powiernik zginie, gracz może przeskoczyć swoim nadśługusem na bezpieczną pozycję na znajdującego się obok lub niżej sługusa albo może przeskoczyć na dowolnego sługusa na pierwszym poziomie jego wieży (odpowiednio przenosząc żeton). Jeśli w wieży gracza nie ma żadnego sługusa, na którego mógłby przeskoczyć, nadśługus spada na ziemię. Spokojnie, nadśługusy nigdy nie umierają, to prawdziwi twardziele.



SKOK W BEZPIECZNE MIEJSCE



ZADYMY

Kiedy sługusy Mrocznego Pana stają się zbyt agresywne, mają tendencje do zabijania siebie nawzajem. Kiedy sługusy w wieży gracza zginą, dziwnym trafem wpływa to na stabilność budowli.



AGRESJA

Atak agresji u sługusa może zostać wywołany na dwa sposoby: poprzez zagranie rozkazu agresji lub poprzez odkrycie karty zadymy (lub karty „Już tu jest!”) podczas dobierania kart przez graczy.



ROZKAZY AGRESJI:

Rozkazy agresji sprawiają, że *tylko jeden* sługus atakuje – tylko ten wybrany przez gracza zagrywającego (lub odbijającego) taką kartę.



KARTY ZADYMY:

Karty zadymy (oraz karta „Już tu jest!”) sprawiają, że wszystkie sługusy *we wszystkich wieżach* atakują.

ATAKI SŁUGUSÓW

Kiedy sługus atakuje, zadaje ranę każdemu sługusowi wskazanemu przez jego strzałki ataku, pod warunkiem że te nie są zablokowane przez Tarcze.

Kilka małych strzałek skierowanych w tę samą stronę oznacza priorytet ataku – jego relatywną szybkość. Sługusy z atakami o trzech strzałkach atakują przed sługusami z dwiema strzałkami, którzy z kolei atakują przed sługusami z pojedynczą strzałką.

Martwe sługusy są usuwane i odkładane na stos kart odrzuconych przed rozpatrzeniem ataków sługusów o kolejnym priorytecie. Tak więc może się zdarzyć, że sługus z pojedynczą strzałką zostanie zabity przez atak o wyższym priorytecie, zanim sam będzie mógł dać upust swej brutalności. Powolny sługus to martwy sługus!

Wszystkie sługusy o tym samym priorytecie zadają obrażenia równocześnie. Na przykład para sługusów o pojedynczych strzałkach, którymi wskazują siebie nawzajem, zginie w momencie odkrycia karty zadymy.

Po atakach wszystkich sługusów o wszystkich stopniach priorytetu rozpatruje się grawitację.

GRAWITACJA

Czasami sługusy lecą z góry na pazurki. Na ogół dzieje się tak, kiedy sługusy pod nimi zginą.

KIEDY ROZPATRUJE SIĘ GRAWITACJĘ

Grawitacja działa na wieżę tylko w momentach wskazanych przez instrukcję, nie zaś przez cały czas. Na przykład kiedy pojawi się karta zadymy, *wszystkie* ataki zostają rozpatrzone zanim rozpatrzy się grawitację.

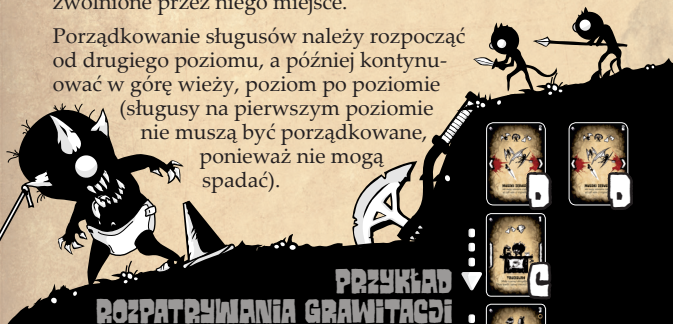
PORZĄDKOWANIE SŁUGUSÓW

Kiedy sługus pod innym sługusem zginie, a ten drugi zorientuje się, że wisi w powietrzu, wówczas spada wraz ze wszystkimi sługusami znajdującymi się nad nim (nie dotyczy to sługusów Lotników – ci spadają jedynie wtedy, gdy nad nimi znajduje się Grubas).

Kiedy sługus spada, należy przesunąć go wzdłuż kolumny w dół do momentu, aż nie będzie mógł spaść niżej – albo w wyniku wylądowania na innym sługusie, albo na ziemi.

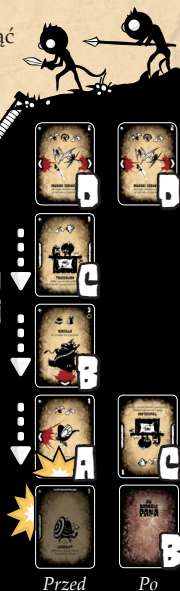
Kiedy sługus z cechą Grubas spadnie i wyląduje na innym sługusie, wówczas dany sługus natychmiast ginie i jest odkładany na stos kart odrzuconych (nawet jeśli jest Opancerzony i nie odwrócony), a Grubas zajmuje zwolnione przez niego miejsce.

Porządkowanie sługusów należy rozpocząć od drugiego poziomu, a później kontynuować w górę wieży, poziom po poziomie (sługusy na pierwszym poziomie nie muszą być porządkowane, ponieważ nie mogą spadać).



PRZYKŁAD ROZPATRYWANIA GRAWITACJI

Sługus na samym dole ginie. Grawitację należy rozpatrzyć od dołu do góry. Normalnie sługus A by latał i nic by się nie stało, ale sługus B to Grubas, dlatego sługus A spada i natychmiast ginie. Sługus B znajduje się teraz na pierwszym poziomie. Sługus C to Slabeusz, więc podczas upadku zostaje zraniony. Jednak jest także Opancerzony, więc nie ginie, a zamiast tego jest obracany o 180°. Sługus D to Lotnik, więc pozostaje na swoim miejscu i śmieje się do rozpuku z chaosu, który zapanował pod nim. Sługus B to Ninja, dlatego należy go teraz, po zakończeniu wszystkich walk i grawitacji, zakryć.



PRZYKŁADY ZADYMU



ATAK PRZYKŁAD 1

PRZYKŁAD 1: Najpierw potrójna strzałka ataku sługusa D rani i zabija sługusa C. Sługus C zginął, dlatego niczego nie robi, kiedy przychodzi pora na jego podwójną strzałkę ataku. Pora więc na pojedyncze strzałki. Sługusy A i B nie robią niczego, ponieważ nie mają żadnych sąsiednich celów wskazanych przez ich strzałki. Wszystkie ataki zostały rozpatrzone, więc grawitacja ściąga sługusa A na ziemię.



ATAK PRZYKŁAD 2

PRZYKŁAD 2: Najpierw potrójna strzałka ataku sługusa D zostaje zablokowana przez tarczę sługusa C. Następnie sługus E rani sługusa D i zabija go. Sługusy A i B równocześnie zabijają siebie nawzajem. Grawitacja nie musi zająć się żadnymi sługusami, więc sytuacja w wieży się uspokaja.



ATAK PRZYKŁAD 3

PRZYKŁAD 3: Najpierw potrójna strzałka ataku sługusa C rani sługusa B. Jednak w związku z tym, że sługus B jest Opancerzony, zostaje on obrócony (a nie odłożony na stos kart odrzuconych), co sprawia, że jego strzałka ataku i tarcza zmieniają położenie. Podwójna strzałka ataku sługusa A nie ma żadnego celu. Na koniec rozpatrywane są ataki pojedynczych strzałek. Sługus B rani i zabija sługusa A (ponieważ po obrocie jego strzałka skierowana jest w lewo), sługus E rani i zabija sługusa B (ponieważ po obrocie jego tarcza znalazła się na górze) oraz sługusa F (co chyba nikogo nie dziwi), ale nie sługusa D (którego tarcza chroni przed zranieniem). Sługus F rani i zabija sługusa E, który i tak by zginął, ponieważ posiada cechę Kamikaze. Sługus C zostaje ściągnięty na dół przez grawitację, a w wieży nastaje błogi spokój.

GDY NADEJDZIE PAN

„Jesteś u Pana!” – sławne ostatnie słowa

IDZIE!

Kiedy na wierzchu talii pojawi się karta „Idzie!”, wszyscy gracze powinni krzyknąć „IDZIE!” i upewnić się, że wszyscy ją zobaczyli, po czym odłożyć ją na bok.

Właśnie nadeszła pora na panikowanie lub skrupulatne planowanie. Od teraz w dowolnym momencie może pojawić się karta „Już tu jest!”, a nikt przecież nie chce zawieść Pana, gdy ten się pojawi.



JUŻ TU JEST!



Kiedy na wierzchu talii pojawi się karta „Już tu jest!”, normalne tury natychmiast się kończą. Przed podliczeniem ostatecznych wyników wszyscy gracze rozpatrują agresję dokładnie tak, jak w przypadku kart zadymy, ale teraz robią to *trzy pełne razy* (przypominają o tym trzy symbole walki wydrukowane na karcie „Już tu jest!”). Po tym należy podliczyć punkty za wieżę każdego gracza. Zwycięzcą oraz zdobywcą serca Pana zostaje gracz z najwyższym wynikiem.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Aby podliczyć punkty za swoją wieżę, najpierw każdy gracz ustala podstawową wartość każdego ze swoich poziomów (sumując wartość znajdujących się w nim kart sługusów – wartość karty została wydrukowana w prawym górnym rogu).

Następnie mnoży podstawowy wynik za poziom przez jego numer (wysokość nad ziemią), *ale tylko wtedy, gdy znacznik nadślugusa tego gracza znajduje się na danym poziomie lub na poziomie wyżej*. Jeśli nadślugus gracza zakończył grę poza wieżą, lub znajduje się poniżej poziomu, wówczas gracz nie mnoży podstawowego wyniku za dany poziom – otrzymuje tylko podstawową wartość punktową.

Jest od tego jeden, ważny wyjątek: Jeśli wieża gracza składa się z dwóch (lub więcej!) grup całkowicie oddzielonych od siebie sługusów (znajdują się pomiędzy nimi puste pola), to gracz nie mnoży wyników za grupy, które są oddzielone od żetonu nadślugusa.

Po podliczeniu punktów za każdy poziom gracz sumuje swój wynik. Suma to jego ostateczny rezultat!

(Patrz Przykłady podliczania punktów na następnej stronie.)



PRZYKŁADY PODLICZANIA PUNKTÓW



CAŁKOWITY WYNIK: = 5

Ta niezbyt oszałamiająca wieża posiada nadstugusa na pierwszym poziomie, więc mnoży on wynik przez 1 (w końcu to pierwszy poziom wieży) – dlatego nikt raczej nie jest zachwycony tym rezultatem.



CAŁKOWITY WYNIK: 6 + 8 + 3 = 17

Ten nadstugus znajduje się na trzecim poziomie, więc wyniki za wszystkie poziomy są mnożone przez ich numery.

CAŁKOWITY WYNIK: 2 + 10 + 2 = 14

Ten nadstugus dotarł tylko na drugi poziom, dlatego wynik za trzeci poziom nie jest mnożony.



CAŁKOWITY WYNIK: 2 + 11 + 5 = 18

Ta wspaniała budowla została podzielona na dwie części. Tylko część z nadstugusem jest uprawniona do mnożenia wyników. Gdyby na pierwszym poziomie, pomiędzy dwiema sekcjami, znajdowała się karta łącząca obie wieże, wówczas wynik za wszystkie karty w drugim rzędzie zostałyby pomnożony.

RADY I WSKAZÓWKI

- Grubasy mogą zgnieść inne sługusy tylko wtedy, gdy na nie spadną – nie zabijają automatycznie Słabeuszy. Należy jednak pamiętać, że spychają Lotników na ziemię.
- Jeśli porządkowanie sługusów w jednym rzędzie ma znaczenie, należy ich porządkować kolejno od lewej do prawej.
- Podczas rozgrywki dwuosobowej gracze powinni siedzieć obok, a nie naprzeciwko siebie, aby łatwiej im było zobaczyć wieżę przeciwnika i uniknąć bałaganu na środku stołu.
- Gracze powinni spróbować użyć rozkazu ruchu do wypchnięcia sługusa z wieży! A może uda im się sprawić, że Głodomór wygryzie sobie drogę w rzędzie Słabeuszy?

WARIANTY ZASAD



Gracze mogą w następujący sposób zmodyfikować zasady, aby doświadczyć jeszcze bardziej morderczej rozgrywki:

WIEŻE PIEKIEŁ

Macie zapędy masochistyczne? Aby zbudować większe wieże, które dramatycznie zakończą, gracze powinni usunąć z talii wszystkie karty zadymy, a pozostawić w niej jedynie kartę „Już tu jest!”. Jednak przed rozgrywką powinni się upewnić, że ich stoły są wystarczająco duże!

Z DWOJGA ZŁEGO...

- Gracze dzielą się na dwie, dwuosobowe drużyny. Każda drużyna buduje jedną wieżę, na której znajdują się dwa nadślugusy.
- Gracz 1 drużyny A zaczyna, po nim wykonuje ruch gracz 1 drużyny B, po którym swoją kolejkę rozgrywa gracz 2 drużyny A, a po nim porusza się gracz 2 drużyny B itd. – jednak gracze nie mogą pokazywać swoich kart partnerowi z drużyny!

SZYBKI PIEDRO

- Z talii należy usunąć wszystkie karty za wyjątkiem sługusów. Wszystkich sługusów należy rozdać zakrytych w taki sposób, aby wszyscy gracze otrzymali identyczną liczbę kart. Nadmiarowe karty należy odłożyć na bok.
- Na okrzyk start wszyscy gracze równocześnie zaczynają budować swoje wieże, odkrywając karty po jednej. Każdy gracz buduje swoją wieżę.
- Gracz, który jako pierwszy wyczerpie swoją talię, krzyczy „Już tu jest!”, a pozostali przestają budować swoje wieże.
- Na koniec należy rozpatrzyć trzy zadymy. Następnie należy podliczyć punkty tak, jakby nadślugus dotarł na szczyt wieży. Wygrywa oczywiście gracz z najlepszym wynikiem!

TWÓRCY GRY



PROJEKT GRY, PROJEKT GRAFICZNY I ILUSTRACJE:

Daniel Windfeld Schmidt

WYDAWCA: John Nephew

PRODUKCJA: Jeff Tidball i Kyla McCorkle Tonding

DODATKOWA EDYCJA I ROZWÓJ: Michelle Nephew

DODATKOWE TEKSTY FABULARNE: Tim Uren

TŁUMACZENIE: Wiktor Marek oraz Aleksandra Miszta (karty),
Michał Walczak-Ślusarczyk (instrukcja)

KOREKTA: Wiktor Marek, Aleksandra Miszta

OPRACOWANIE GRAFICZNE WERSJI POLSKIEJ: Mateusz Szupik

WERSJA POLSKA: Galakta



SPECJALNE PODZIĘKOWANIA PROJEKTANTA GRY:

Stine Andersson, Nicolas Cantin, Kevin Coughlan,
Paul Desroches, Steven Gallagher i Kasper Kvorning

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA ORYGINALNEGO WYDAWCY:

Cam Banks, Jessica Banks, Bob Brynildson, Jerry Corrick,
Nick Postiglione, Travis Winter oraz ekipa ze sklepu The Source.

DZIĘKI, SŁUGUSY-TESTUSY!

TESTERZY: Ryan Ackerman, Chris Adkins, Cam Banks, Justin Bazoge, Emilie Belley, Alexander Breault, Stephane Brochu, Adam Chmelka, Stephane Crete, Jonathan Dahan, Mathias Gravend, Shawn Guzzo, Patrick Fortier, Matthieu Gallais, Filip Alexander Goransson, Deanna Leahy, Henrik Ljunggren, Link Martineau, Attila Mohacsi, Garret Narjes, Michelle Nephew, John Nephew, Avis Petersen, Olivier Pomerleau, Simon Preutz, Don Prust, Matthew Riordan, Tori Robbins, Jeff Rothecker, Charles Ryan, Tammie Ryan, Kevin Schmidt, Olga Schmidt, Stephan Schmidt, Zoa Smalley, Jonas Strandberg, Jeff Tidball, Stacey Tidball, Jake Tonding, Matt Walters i Avi Winkler

OBIEKTY TESTOWE „CZY TERAZ JEST ZABAWNIE?”: Patrick Butler, Jacque Choi, Camillo Lakiss, Clémence Maurer, Sébastien Michel, Erik Rodrigues Pedersen, Alan Schmidt, Helle Schmidt, Benjamin Schroder, Leanne Taylor-Giles, Jessica Wyeth i Raymond Yuen.



WWW.GALAKTA.PL



©2014 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Wszelkie prawa zastrzeżone. *Ku radości Pana* to znak towarowy należący do Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Niniejsze dzieło chronione jest międzynarodowym prawem własności intelektualnej i żadna jego część nie może być powielana bez wyraźnej, pisemnej zgody wydawcy. Wyprodukowano w Polsce. **TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.**