

SZCZUROŁAP

Gra przygodowa dla jednego gracza



INSTRUKCJA

Zawartość:



6 pionków postaci



6 plansz postaci



10 sześciennych kości



17 specjalnych znaczników



1 klatka rachmistrza



18 znaczników magicznego sera



17 żetonów pułapek i ulepszeń



20 tajemniczych żetonów (???)



4 pionki arcyszczurów



64 pionki szczurów (szczurpłe)



4 plansze arcyszczurów



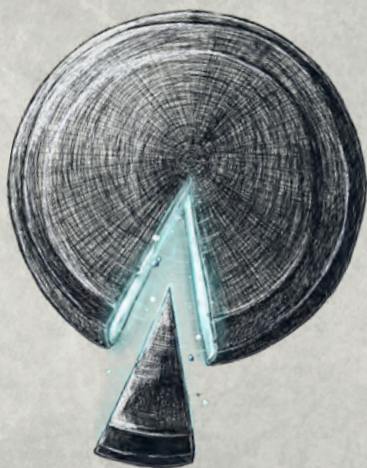
12 osobliwych szczurów wraz z żetonami



2 karty pomocy



25 kart dzielnic



Co się wydarzyło w Brie...

Królestwo Brie dokonało niewyobrażalnego postępu w dziedzinie badań nad magicznym serem! Zjedzenie tego nowego gatunku pozwala zrobić wszystko, czego dusza zapragnie! I najwyraźniej nie tylko ludzie są tego świadomi, bo cała populacja szczurów na świecie również chce posmakować nowego specjału. Na królestwo spadła prawdziwa szczurza plaga. Od piwnic, aż po dachy, miasto zalała dzika horda wściekłych gryzoni, które napędza jeden cel ~ zdobyć magiczny ser!

Tu na scenę wkraczasz ty ~ szczurołap! Jedyna osoba zdolna powstrzymać plagę, która toczy Brie, a przy okazji mogąca niezłe na tym zarobić! Wytwórcy serów zapłacą krocie za każdy magiczny ser, jaki zdołasz odzyskać.

Choć tok myślenia szczurów nie jest ci obcy, to i tak będziesz musiał wykorzystać wszystkie swoje zdolności, oraz cały swój spryt i przebiegłość, by je pokonać. Jednak musisz mieć się na baczności: szczury nie zachowują się normalnie, zupełnie jakby coś je przemieniało i to z pewnością nie na lepsze. Czas nagli, pora ruszać!



OPIS ELEMENTÓW

Plansza postaci



	POLE NA MAGICZNY SER		ATAK / KOŚCI ATAKU		KOSZT ULEPSZENIA
	NIEDOSTĘPNE POLE		WARTOŚĆ CELNOŚCI		OZNACZENIE ODBŁOKOWANIA
	POLE ZDROWIA		WARTOŚĆ OBRONY		UZUPEŁNIJ ZDOLNOŚĆ SPECJALNĄ
	POLE ULEPSZENIA ZDROWIA		SYMBOL PUŁAPKI		UZUPEŁNIJ ZDOLNOŚĆ SPECJALNĄ
	WSKAŹNIK ŚMIERCI		SYMBOL ZDOLNOŚCI SPECJALNEJ		ULEPSZENIE
	TOR RUCHU		SYMBOL ZDOLNOŚCI SPECJALNEJ		SYMBOL KOSZTU

Karta Dzielnicy





Plansza arcyszczura

TOR ZDROWIA

+1

MUTACJA:
Kiedy tor szczurzego postępu wskazuje efekt. Jeśli 1k6 na każdym razem, kiedy tor szczurzego postępu wskazuje efekt. Jeśli zmienił się efekt, zmniejsz poziom odległości +1 obok wyliczonej cechy. Jeśli zmienił się 2*, wybierz 1 rangę 6 arcyszczura. Jeśli wybraliśmy cechę, która została już odległona, obierz następną w malejącej kolejności cech.

UNIKATOWA ZDOLNOŚĆ SPECJALNA ARCYSZCZURA

UMIEŚĆ PIERWSZY POŻARTY SER NA POCZĄTKU TORU I PRZESUWAJ GO W GÓRĘ, GDY JEST TO WYMAGANE.

PRZEGRYWASZ, GDY SZCZURY POŻRĄ 10 SERÓW.

- WARTOŚĆ RUCHU SZCZURA
- SYMBOL ARCYSZCZURA
- SYMBOL BRĄZOWEGO SZCZURA
- WARTOŚĆ GRYZIENIA SZCZURA
- SYMBOL ODŚWIEŻENIA
- SYMBOL CZARNEGO SZCZURA
- WARTOŚĆ CELNOŚCI
- POLE NA MAGICZNY SER
- KOŚĆ
- WARTOŚĆ OBRONY
- SYMB. MUTACJI (KRÓL SZCZURÓW)
- KARTA BEBECHÓW (PASZCZUR)
- WARTOŚĆ ROZSTAWIANIA
- SYMBOL OSOBLIWEGO SZCZURA
- SYMBOL BIAŁEGO SZCZURA
- OZNACZENIE CELU

Osobliwy szczur

RODZAJ SZCZURA

GRYZIENIE

RODZAJ SZCZURA

RUCH

OBRONA

KIEDY ZOSTANIE POKONANY, ZATRZYMAJ JEGO KARTĘ. ODRZUĆ JĄ, ABY ZYSKAĆ WSKAZANE NAGRODY.

PORUSZ TEGO SZCZURA W KIERUNKU CELU.

Spis symboli

- ZNACZNIK MAGICZNEGO SERA
- ZNACZNIK SPECJALNY A
- ZNACZNIK SPECJALNY B
- ZNACZNIK ZDROWIA
- ZNACZNIK RUCHU
- ŻETON PUŁAPKI
- TAJEMNICZY ŻETON („?”)
- PIONEK SZCZUROŁAPA
- PIONKI SZCZURÓW (SZCZURPLE)
- ŻETONY ULEPSZEŃ
- KOŚĆ ATAKU



CEL GRY

Jako szczurołap musisz wykurzyć z miasta tyle szczurów, ile zdołasz i przy okazji zebrać jak najwięcej **magicznych serów**.

WYGRYWASZ, JEŚLI:

Zbierzesz 10 znaczników **magicznego sera**,
LUB
Zgładzisz **arcyszczura**.

PRZEGRYWASZ, JEŚLI:

Szczury pożrą 10 znaczników **magicznego sera**,
LUB
Twoje zdrowie spadnie do 0.

Spełnienie dowolnego warunku WYGRANEJ lub PRZEGRANEJ natychmiast kończy grę.

Przygotowanie gry

PULA OGÓLNA



TAJEMNICZE ŻETONY



MAGICZNY SER



ZNACZNIKI SPECJALNE



ŻETONY ULEPSZEN I PUŁAPEK



KOŚCI ATAKU



TALIA DZIELNIC



TALIA OSOBLIWYCH SZCZURÓW



SZCZURZY WOREK

PIONEK ARCYSZCZURA



OBSZAR GRY (MIASTO)

ŻETONY PUŁAPEK



PLANSZA GRACZA



PLANSZA ARCYSZCZURA

KLATKA RACHMISTRZA

PRZYGOTOWANIE GRY



Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, sugerujemy jako szczurołapa wybrać Panią Klatkę, zaś jako arcyszczura – Króla Szczurów.



SZCZUROŁAP

Wybierz dowolnego szczurołapa i umieść przed sobą odpowiadającą mu planszę i pionek. Od tej pory słowo „ty” i jego odmiana w instrukcji odnosić się będzie do wybranego przez ciebie szczurołapa.

Przygotowanie szczurołapa

Pani Klatka	
4+	3
1	4+
3	4

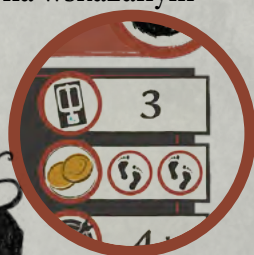
TOR RUCHU

TOR ATAKU

Przygotowanie (solid line)
W grze (dashed line)

Posiłkując się symbolem odświeżenia (☀), przygotuj planszę postaci, odpowiednio rozmieszczając na niej poszczególne elementy:

- Umieść kości ataku na torze ataku, aż do pola z symbolem włącznika.
- Umieść czarny znacznik ruchu na wskazanym przez symbol polu na torze ruchu.
- Umieść jeden czerwony znacznik zdrowia na wskazanym przez symbol polu na torze zdrowia.
- Umieść na planszy szczurołapa żetony pułapek, w liczbie odpowiadającej wartości pułapki w prawym górnym rogu planszy postaci.



PRZYGOTOWANIE GRY

KLATKA RACHMISTRZA

Weź klatkę rachmistrza i umieść ją obok planszy postaci. Służy ona do przechowywania złapanych szczurów.



ARCYSZCZUR

Wybierz arcyszczura! Umieść odpowiadającą mu planszę oraz pionek tak, abyś miał do nich łatwy dostęp. Umieść czerwony znacznik zdrowia na wskazanym przez symbol ☀️ polu na torze zdrowia arcyszczura.

Przygotowanie arcyszczura



KARTY DZIELNIC

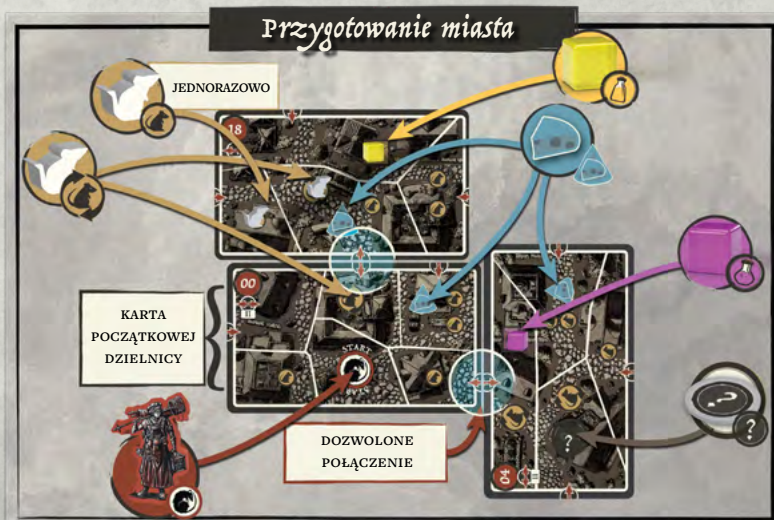


Miasto składa się z połączonych ze sobą kart dzielnic. Wyszukaj i umieść na środku obszaru gry kartę początkowej dzielnicy, oznaczoną numerem 00, stroną „trybu standardowego” (z symbolem sera) ku górze.

TRYB TRUDNY

Jeśli chcesz trudniejszego wyzwania, obróć kartę początkowej dzielnicy na stronę z czerwonym obramowaniem. Potasuj pozostałe karty dzielnic, tworząc zakrytą talię i umieść ją tak, abyś miał do niej łatwy dostęp.

PRZYGOTOWANIE GRY



AKTYWNE DZIELNICE

Dzielnica jest AKTYWNA, jeżeli spełnia dowolne z poniższych kryteriów.



- W dzielnicy znajduje się szczurołap.
- Dzielnica sąsiaduje z dzielnicą, w której znajduje się szczurołap.
- W dzielnicy znajduje się co najmniej 1 znacznik magicznego sera.
- W dzielnicy znajduje się arcyszczur.

PRZYGOTOWANIE GRY





Każda dzielnica jest podzielona białymi liniami na mniejsze części, zwane „obszarami”.



Zgodnie ze wskazaniem początkowej dzielnicy, dobierz 2 karty (lub 3 w przypadku trybu trudnego) z talii dzielnic i połącz każdą z nich z początkową dzielnicą, korzystając z symboli połączenia.



Aby przyłączyć do miasta nową dzielnicę, połącz symbol  w dokładanej dzielnicy z symbolem  w dzielnicy już znajdującej się w mieście.

Nie ma znaczenia w jaki sposób obrócisz kartę, ani czy linie obszarów się schodzą. Dzielnice nigdy nie mogą na siebie nachodzić!



ZAPELNIANIE MIASTA

Umieść pionek twojego szczurołapa, na początkowym obszarze dzielnicy 00.



Symbol magicznego sera – umieść jeden znacznik magicznego sera na każdym oznaczonym polu sera.



Tajemniczy symbol – za każdy taki symbol dobierz losowy tajemniczy żeton z puli, stroną z „?” do góry. Odkryj żeton, umieść go na polu „?” w dzielnicy, dla której go dobrałeś i rozpatrz zgodnie z poniższymi wskazaniem:



Symbol zdrowia, magicznego sera oraz znacznika specjalnego: Umieść odpowiadające im znaczniki na danych żetonach.



Rozstaw osobliwego szczura: Dobierz wierzchnią kartę z talii osobliwych szczurów i umieść odpowiadający jej żeton w danym obszarze.





Szczurze gniazdo: Rozstaw pionek szczura w danym obszarze (patrz poniżej). Dobieraj losowe pionki szczurów ze szczurzego worka i umieszczaj je w dzielnicach, dopóki nie zapełnisz każdego szczurzego gniazda i wylęgarni w każdej aktywnej dzielnicy w mieście.

PRZYGOTOWANIE GRY

Symbole zdolności specjalnych: Dla każdego takiego symbolu (żółtego i/lub fioletowego) umieść odpowiadający mu znacznik w obszarze z danym symbolem.




Rozstawianie szcurów: Po tym, jak rozmieścisz wszystkie pozostałe znaczniki i żetony, pora rozstawić szcury. Umieść w szcurzym worku wszystkie 64 pionki szcurów (34 białe, 18 brązowych i 12 czarnych) i dobrze je wymieszaj.


Dobieraj losowo z worka po jednym pionku szcúra i umieszczaj je na kartach dzielnic, dopóki nie zapełnisz wylęgarni  i szcurzego gniazda  w każdej aktywnej dzielnicy w mieście.

WYLĘGARNIE A SZCURZE GNIAZDA



Wylęgarnie: obszary z  są zapełniane pionkami szcurów tylko jeden raz – podczas umieszczania dzielnicy.



Szcurze gniazda: obszary z  (symbol z obracającymi się strzałkami) są zapełniane zarówno po umieszczeniu karty dzielnicy, jak i w każdej turze szcurów.



Kiedy dobierzesz i rozstawisz czarnego szcúra, **musisz** natychmiast dobrać i rozstawić kolejnego szcúra w jego lokalizacji.



Nie ma ograniczenia liczby szcurów, które mogą być rozstawione w wyniku tego efektu.

Umieść wszystkie pozostałe znaczniki (poza szcurami) w stosach. Tworzą one pulę ogólną.

*Przygotuj się
szcurołapie, nadszedł
dzień, w którym możesz
zostać bohaterem!*



ROZGRYWKA

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega w toku następujących po sobie tur szczurołapa i szczurów i trwa do momentu, aż spełniony zostanie warunek WYGRANEJ lub PRZEGRANEJ.

TURA SZCZUROŁAPA

1. **Odświeżenie:** odzyskaj kości ataku, zużyte w poprzedniej turze, i odśwież pulę punktów ruchu oraz liczbę pułapek.
2. **Akcje:** wykonaj tyle akcji, ile możesz (ruch, atak, rozstawianie pułapek, zebranie magicznego sera itp.).

Tura szczurołapa

 PORUSZAJ SZCZUROŁAPEM, ABY ZBIERAĆ SER I ŁAPAĆ SZCZURY.	 ZARZĄDZAJ KOŚCIAMI ATAKU, ABY SCHWYTAĆ JAK NAJWIĘKSZĄ LICZBĘ SZCZURÓW.	 SPRYTNIE ROZSTAWIAJ PUŁAPKI, ABY UDAREMNIAĆ PLANY SZCZURZEJ HORDY.	 ZBIERAJ SERY, ZANIM POŻRĄ JE SZCZURY.
--	---	---	--

Użyj ZDOLNOŚCI SPECJALNEJ, JEŚLI JĄ ODBLOKOWAŁEŚ.

Po ODBLOKOWANIU ZDOLNOŚCI, ZBIERAJ DOSTĘPNE ZNACZNIKI SPECJALNE.

3. **Powiększenie miasta:** Jeżeli w mieście znajdują się mniej niż 2 magiczne sery, powiększ miasto, dokładając do niego nowe dzielnice.



TURA SZCZURÓW

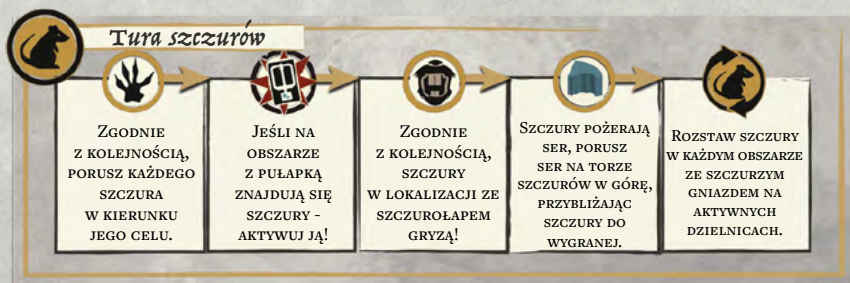
Szczury wykonują akcje ruchu i gryzienia w następującej kolejności: arcyszczur > osobliwe szczury > brązowe, czarne, białe szczury.



ROZGRYWKA

Zgodnie z wcześniejszą kolejnością wszystkie szczury w aktywnych dzielnicach rozpatrzą akcje 1–3.

Wszystkie rodzaje szczurów muszą rozpatrzyć w pełni daną akcję, nim będzie można przejść do rozpatrywania kolejnej.




1. Ruch szczurów
2. Aktywowanie pułapek (akcja szczurołapa)
3. Gryzienie
4. Pożarcie magicznego sera
5. Rozstawianie pospolitych szczurów
6. Powiększenie miasta



PORZĄDKOWANIE

- Zwróć do puli ogólnej wszystkie znaczniki specjalnych zdolności, które umieściłeś w tej turze w mieście w ramach korzystania z ich efektów.
Nie usuwaj znaczników zdolności, których nie zebrałeś.
- Usuń pospolite i osobliwe szczury z nieaktywnych dzielnic.



 **Sprawdzanie, czy dzielnica jest aktywna czy nie, ma miejsce wyłącznie na końcu tury (twojej lub szczurów).**

SZCZUROŁAP

Szczurołapy to prawdziwi eksperci w swoim fachu, którzy od lat tropią szkodniki i niszczą ich gniazda we wsiach i miastach na całym świecie. Ci najemni tępiciele gryzoni stoją obecnie u wrót prowadzących do splendoru i chwały! Aby je przekroczyć, muszą tylko zrobić to, co do nich należy.

Przygotowanie szczurołapa




CECHY

Jako szczurołap posiadasz zestaw cech, będący miarą twoich zdolności, oraz mocnych i słabych stron.

- Atak:** liczba kości ataku, jaką dysponujesz w każdej swojej turze.
- Ruch:** liczba punktów ruchu, jakie możesz w swojej turze wydać, by poruszać się po mieście oraz rozstawiać pułapki.
- Pułapki:** liczba żetonów pułapek, które możesz rozstawić w każdej turze.
- Celność:** trafiasz tylko wtedy, gdy wynik na kości ataku jest większy lub równy twojej celności.
- Obrona:** Jeżeli liczba trafień, otrzymanych podczas gryzienia szczurów, jest większa niż wartość twojej obrony, otrzymujesz 1 lub więcej ran (w zależności od rodzaju szczura). Sprawdź sekcję „gryzienie” każdego rodzaju szczura, by poznać szczegóły.



Każdy rodzaj szczurów (arcyszczur, osobliwe szczury i pospolite szczury) gryzie niezależnie od pozostałych. Może się więc zdarzyć, że otrzymasz kilka ran w ramach jednej tury szczurów.

 **Zdrowie:** określa twój aktualny poziom zdrowia. Zmniejsz go o 1 za każdą otrzymaną ranę i zwiększ o 1, kiedy zbierasz znacznik zdrowia (nigdy nie możesz przekroczyć maksymalnego poziomu zdrowia).



Przegrywasz, gdy twoje zdrowie spadnie do 0.

ULEPSZENIA CECH



Pola na magiczny ser na twojej planszy postaci wskazują, ile ich potrzeba, aby odblokować lub ulepszyć daną cechę.

Za każdym razem, gdy zdobywasz magiczny ser, umieść go na dowolnym dostępnym, niezajętym i przeznaczonym na to polu na planszy postaci.

Kiedy zapełnisz wszystkie wymagane do ulepszenia danej cechy pola (niebieskie), natychmiast ją ulepsz. Nie możesz umieszczać serów na czarnych polach, są one niedostępne.



Większość cech możesz ulepszyć tylko 1 raz, choć jest kilka takich, które możesz ulepszyć dwukrotnie. Rozpoznasz je po małych symbolach sera wewnątrz symbolu danej cechy.






W powyższym przykładzie, pierwszy kawałek magicznego sera odblokuje pierwszą dodatkową kość ataku (A). Odblokowanie kolejnej kości wymagać będzie dodatkowych dwóch kawałków magicznego sera (B).



Każde ulepszenie możesz odblokować tylko 1 raz.

Ulepszenie każdej cechy daje inne efekty:

- Ulepszenie zdrowia  zwiększa twoją maksymalną, oraz bieżącą, wartość zdrowia o 1. Po ulepszeniu tej cechy natychmiast przesun czerwony znacznik o 1 pole w górę na torze zdrowia.
- Ulepszenie ruchu  zapewni ci dodatkowy punkt ruchu w każdej turze. Natychmiast przesun czarny znacznik ruchu o 1 pole w prawo na torze ruchu.
- Ulepszenie ataku  zapewni ci dodatkową kość ataku w każdej turze. Natychmiast zyskaj dodatkową kość ataku.





- (C) Ulepszenie pułapki (🔒) nie zwiększy ich ilości, lecz umożliwi korzystanie z efektu opisanego obok słowa „Ulepszenie” w opisie zdolności pułapki. Odwróć żetony pułapek (również te, które już są w mieście) na ulepszoną stronę, by o tym pamiętać.
- (B) Ulepszenie obrony (🛡️) zwiększy twoją wartość obrony o 1. Weź odpowiedni żeton i umieść go na planszy postaci, zakrywając poprzednią wartość obrony.
- (A) Ulepszenie celności (🎯) zwiększa szansę na trafienie podczas ataku. W tym przypadku ulepszenie zmniejszy wartość tej cechy o 1.

Oznacza to, że od teraz aby trafić, musisz rzucić na kości 3, 4, 5 lub 6 a nie tylko 4, 5 lub 6 jak przed ulepszeniem.

Zdolności specjalnie (🔑) i (🧪) nie są ulepszone. Zamiast tego, przed skorzystaniem z nich, musisz je odblokować.



- Pierwszy magiczny ser, który umieścisz na polu odblokowania jednej z dwóch zdolności (żółtej lub fioletowej) odblokowuje tę zdolność. Natychmiast otrzymujesz maksymalną liczbę znaczników danej zdolności, wskazaną obok opisu tej zdolności.
- Poniżej pola odblokowania znajdziesz pole uzupełnienia. Kiedy umieścisz tam magiczny ser, natychmiast uzupełniasz liczbę znaczników tej zdolności do jej maksymalnej wartości (patrz powyżej).

Możesz uzupełnić każdą zdolność tylko raz na grę, więc ostrożnie zarządzaj zasobami, którymi dysponujesz.



W trakcie swojej tury będziesz starał się zlikwidować jak największą liczbę szczurów i zebrać magiczne sery, przy wykorzystaniu akcji i specjalnych zdolności.

1. ODŚWIEŻENIE







Pomiń ten krok w pierwszej turze.

- Umieść wszystkie odblokowane kości ataku na planszy postaci.



- Zresetuj liczbę punktów ruchu, umieszczając znacznik ruchu na maksymalnej wartości, którą odblokowałeś.



- Odzyskaj żetony pułapek  do swojej maksymalnej wartości pułapek.
- Zdrowie  i znaczniki zdolności  i  **NIE resetują się w fazie odświeżania.**



Możesz zyskać zdrowie poprzez:

- zebranie znacznika zdrowia z miasta **lub**
- zakupienie go u rachmistrza.



Możesz zdobyć znaczniki zdolności poprzez:

- zebranie znacznika zdolności z miasta **lub**
- wydanie magicznego sera na odblokowanie albo uzupełnienie zdolności **lub**
- zakupienie go u rachmistrza.

Zbierasz znacznik z danego obszaru automatycznie po tym, jak do niego wejdiesz. Nigdy nie możesz posiadać więcej znaczników danej zdolności, niż ich maksymalna wartość wskazana na planszy postaci.



Musisz najpierw odblokować daną zdolność, by móc zbierać lub zyskiwać powiązane z nią znaczniki. Zignoruj znaczniki tych zdolności, których jeszcze nie odblokowałeś.

2. WYKONAJ AKCJE

RUCH




Wydadaj punkty ruchu, aby poruszyć swojego szczurołapa. Za każdy wydany punkt ruchu możesz poruszyć się do sąsiadującego, połączonego obszaru.

Jeżeli poruszasz szczurołapa z obszaru, w którym są szczury posiadające zdolność „Gryzoń”, wówczas natychmiast wykonują one przeciwko tobie atak.

ROZSTAWIANIE PUŁAPEK



Możesz rozstawić jedną pułapkę w twoim obecnym obszarze lub w sąsiadującym, połączonym obszarze. W każdym obszarze możesz rozstawić maksymalnie 1 pułapkę.

Aby rozstawić pułapkę, wydaj punkty ruchu w liczbie wskazanej obok symbolu monet .


Każdy szczurołap posiada ograniczoną liczbę żetonów pułapek, z których może skorzystać w każdej turze. Liczba ta jest wskazana na planszy postaci.


ATAKOWANIE SZCZURÓW



Możesz atakować tylko szczury w twoim obszarze.

(A) Aby zaatakować, wybierz dowolną liczbę kości ataku dostępnych na twojej planszy postaci. (B) Każdy wyrzucony wynik **większy** bądź **równy** twojej wartości celności oznacza trafienie. Pozostałe wyniki to pułki. (C) Przypisz uzyskane trafienia do jednego lub kilku szczurów w twoim obszarze.

ŁAPANIE SZCZURÓW: Złapałeś danego szczura, jeżeli liczba przypisanych mu trafień jest większa od jego wartości obrony . Natychmiast umieść złapanego szczura w klatce rachmistrza.

Jeśli złapałeś osobliwego szczura , weź jego kartę i umieść ją obok twojej planszy postaci.

Wszystkie osobliwe i pospolite szczury mają tylko 1 punkt życia.



ŚMIERTELNE RANY: (D) Każda wyrzucona „szóstka” na kości liczy się jako automatyczne trafienie zadające 1 ranę, ignorujące wartość obrony celu.

Po rozpatrzeniu ataku, zwróć wszystkie wykorzystane kości do puli ogólnej. Musisz w pełni rozpatrzyć dany atak, zanim będziesz mógł wykonać kolejny.

3. UŻYCIE SPECJALNYCH ZDOLNOŚCI



WABIK:
Umieść jeden znacznik  w dowolnym sąsiadującym obszarze. Wszystkie szczury w danym obszarze (włącznie z tymi, które do niego wejda) tracą 2 .

SEROWY FORTEL:
Umieść znacznik  w dzielnicy, w której się obecnie znajdujesz, a w której nie ma magicznego sera. Pospolite szczury traktują go jakby był magicznym serem. Zwróć do szczurnego worka każdego pospolitego szczura, który pożarł ten znacznik.

Te unikatowe zdolności odzwierciedlają umiejętności, które pomogą ci odnieść zwycięstwo.

Po odblokowaniu zdolności (patrz str. 16), możesz w dowolnym momencie swojej tury wydać jej znaczniki zdolności. W zależności od zdolności, znaczniki są zwracane do puli po rozpatrzeniu efektu lub są umieszczane w dzielnicy dla stałego efektu.

- * Jeśli zdolność wykorzystuje kości ataku, weź je z puli ogólnej.
- * **Nie możesz** zbierać znaczników zdolności z dzielnic, jeśli wcześniej nie odblokowałeś powiązanych z nimi zdolności.
- * Nie możesz skorzystać ze zdolności, jeśli zużyłeś już wszystkie jej znaczniki.
- * Umieszczone w dzielnicy znaczniki zdolności są usuwane w fazie porządkowania tej samej tury. Jeśli w puli ogólnej nie ma już znaczników zdolności, nie umieszczaj żadnych znaczników podczas powiększenia miasta.

4. ZBIERZ MAGICZNY SER



Jeśli w obszarze, w którym się znajdujesz, obecny jest znacznik magicznego sera i nie ma w nim szczurów, automatycznie zbierasz dany znacznik i umieszczasz go na twojej planszy postaci, w ramach darmowej akcji.

Możesz go umieścić na dowolnym dostępnym polu ulepszenia, aktywując tym samym powiązane z nim efekty (np. odblokowanie lub uzupełnienie zdolności, ulepszenie cech).

5. ZAKUPY U RACHMISTRZA



W dowolnym momencie twojej tury możesz wymienić złapane szczury z klatki rachmistrza na wybrane nagrody. Zwróć do szczurzego worka liczbę szczurów wskazaną obok pola wybranej nagrody, aby ją pozyskać.

6. POWIĘKSZENIE MIASTA



Jeżeli w mieście znajdują się **mniej niż 2** znaczniki magicznego sera, musisz przeprowadzić akcję powiększenia miasta, dokładając do niego nowe dzielnice.



Liczbę nowych dzielnic, jakie musisz dołożyć, określa wskaźnik powiększenia (I-IV) umieszczony w lewym górnym rogu dzielnicy, w której obecnie znajduje się twój pionek.

UMIESZCZANIE DZIELNIC





Umieść każdą dobraną dzielnicę tak, aby jeden z jej symboli połączenia stykał się z nieużywanym symbolem połączenia innej dzielnicy w mieście. Pamiętaj przy tym o następujących zasadach:

- Jeśli to możliwe, dołącz nowo dobraną dzielnicę do dzielnicy, w której obecnie znajduje się twój pionek.
- Jeśli nie możesz tego zrobić, dołącz ją do dowolnej aktywnej dzielnicy.
- Jeśli nadal nie możesz tego zrobić, dołącz tę dzielnicę wykorzystując dowolny symbol połączenia w mieście.
- Dzielnice mogą wykorzystywać wszystkie swoje symbole połączeń.
- Dzielnice *nigdy nie mogą* na siebie nachodzić!
- **Obszary** w dwóch różnych dzielnicach uważa się za sąsiadujące tylko wtedy, gdy są połączone symbolem połączenia.



Umieść **tajemnicze żetony**, jeśli to konieczne. Odkryj każdy umieszczony żeton i umieść na nim wszelkie konieczne elementy.

Umieść **znacznik magicznego sera** na każdym polu z symbolem magicznego sera w nowo umieszczonej dzielnicy.

Zapełnij **szczurami** daną dzielnicę. Ponieważ jest to nowo dokładana dzielnica, musisz umieścić szczury zarówno w obszarach z symbolami szczurzych gniazd , jak i w obszarach z wylęgarnią .





TURA SZCZURÓW


W swojej fazie szczury będą poszukiwać magicznego sera, by dostarczyć go do swojego złowrogięgo przywódcy.

Szczury wykonują akcje ruchu i gryzienia w podanej poniżej kolejności:




1. RUCH SZCZURÓW



Porusz wszystkie szczury w aktywnych dzielnicach w kierunku ich celu .

Szczury poruszają się z obszaru do sąsiadującego obszaru, w kierunku swojego najbliższego celu. Celem niektórych szczurów będzie magiczny ser, a innych ty.

Szczury poruszają się maksymalnie o tyle pól, ile wskazuje ich wartość ruchu .

Na **szczurzej karcie pomocy** znajdziesz informacje dotyczące celu i wartości ruchu każdego pospolitego szczura.



Statystyki osobliwych szczurów oraz arcyszczurów znajdziesz na odpowiadających im kartach lub planszach.

Szczury nie poruszają się, jeśli rozpoczynają turę w obszarze, w którym znajduje się ich cel.

REMISY PRZY USTALANIU CELU:

Jeśli szczur ma dwa lub więcej celów, które znajdują się w takiej samej odległości od niego, wówczas wybierze ten, który:

1. Znajduje się w obszarze najbliższym twojego pionka.
2. Jeśli nadal jest remis, wówczas poruszy się do obszaru w dzielnicy o wyższym numerze.

Jeśli mimo to jest remis, gracz wybiera dowolny z tych celów.

2. AKTYWOWANIE PUŁAPEK



Po tym, jak wszystkie szczury się poruszą, sprawdź, czy w obszarze z żetonem pułapki znajdują się jakieś szczury. Jeśli tak, aktywuj daną pułapkę, posługując się statystykami, przedstawionymi w prawym górnym rogu twojej planszy postaci.



Dla każdej pułapki wykonaj atak, korzystając z kości ataku pobranych z **puli**.

Zastosuj specjalne efekty wymienione w opisie zdolności pułapki, jeśli jakieś są.

3. GRYZIENIE



Szczury znajdujące się w tym samym obszarze co twój pionek, gryzą.

W jednej turze możesz otrzymać kilka ran, najpierw od arcyszczura, następnie od osobliwych szczurów i wreszcie od pospolitych szczurów.



ARCYSZCZUR: patrz „Arcyszczur gryzie” na stronie 29.



OSOBLIWE SZCZURY: otrzymujesz 1 ranę za każdego osobliwego szczura w twoim obszarze, którego wartość gryzienia przekracza wartość twojej obrony.



POSPOLITE SZCZURY: otrzymujesz 1 ranę, jeżeli suma wartości gryzienia wszystkich pospolitych szczurów w twoim obszarze przekracza wartość twojej obrony.



Jeśli atak **pospolitych** szczurów powiedzie się, otrzymasz od nich maksymalnie 1 ranę, niezależnie od ich liczby w twoim obszarze.








4. POŻARCIE MAGICZNEGO SERA




Rozpoczynając od dzielnicy o najniższym numerze, sprawdź każdy obszar, w którym znajduje się znacznik magicznego sera. Jeżeli znajduje się w nim 5 lub więcej szczurów, „pożerają” one ser.


Na potrzeby liczenia szczurów:

- Brązowe pospolite szczury  nie liczą się (0).
- Każdy biały  i czarny  pospolity szczur liczy się osobno jako 1.
- Osobliwy szczur  liczy się jako 3 szczury.
- Arcyszczur  liczy się jako 5 szczurów.

Gdy szczury pożrą magiczny ser, usuń jego znacznik z danego obszaru, przesun znacznik magicznego sera na **planszy arcyszczura** o 1 pole w górę, i natychmiast rozpatrz wszelkie wyszczególnione przy danym polu efekty, zanim przejdziesz dalej.

Następnie zwróć do szczurzego worka wszystkie czarne i białe szczury z obszaru, z którego został pożarty dany magiczny ser.

 Brązowe szczury nie są zwracane, ponieważ nie pożerają sera.

 Szczury pożrą magiczny ser nawet wtedy, gdy na danym obszarze obecny jest twój pionek szczurołapa.

5. ROZSTAWIANIE POSPOLITYCH SZCZURÓW



Rozstaw pospolite szczury w obszarach aktywnych dzielnic ze szczurzym gniazdem i tych, w których znajdują się czarne szczury. Przeprowadź rozstawianie w następującej kolejności:

1. Szczurze gniazda: dobieraj losowe pionki szczurów ze szczurzego worka i umieszczaj je w każdym obszarze ze szczurzym gniazdem.

Uwaga: nie dobieraj szczurów dla wylęgarni. Pola te są wypełniane tylko w momencie dokładania dzielnicy.

2. Czarne szczury: każdy czarny szczur w aktywnej dzielnicy, liczy się jako jedno szczurze gniazdo. Rozstaw nowe szczury w analogiczny sposób, jak przy szczurzych gniazdach.

Pamiętaj, że każdy dobrany i umieszczony czarny szczur spowoduje natychmiastowe dobranie i umieszczenie kolejnego szczura w tym obszarze. Może się zdarzyć, że w wyniku tego rozstawisz więcej czarnych szczurów.

ZABRAKŁO SZCZURÓW?

Jeśli nie możesz rozstawić nowych szczurów, ponieważ szczurzy worek jest pusty, musisz zwrócić do worka szczury w podanej niżej kolejności, aż nie będziesz dysponował liczbą wystarczającą do przeprowadzenia rozstawiania w tej turze.

1. Zwróć wszystkie szczury z **nieaktywnych** dzielnic.
2. Zwróć wszystkie szczury z klatki rachmistrza. Możesz wybrać jedną nagrodę (jeżeli liczba zwracanych szczurów na to pozwala).
3. Zwróć wszystkie szczury z aktywnej dzielnicy z najmniejszą liczbą szczurów, w której nie znajduje się twój pionek.


6. POWIĘKSZENIE MIASTA



Sprawdź, czy musisz powiększyć miasto, zgodnie z opisem zawartym w turze szczurołapa na stronie 20.

7. PORZĄDKOWANIE



- Usuń wszystkie pospolite i osobliwe szczury, oraz wszystkie niezbrane znaczniki zdolności i zdrowia z **nieaktywnych** dzielnic (patrz „Aktywne dzielnice” na stronie 9).
- Zwróć pospolite szczury do szczurzego worka, a znaczniki do **puli ogólnej**.
- Zwróć do puli ogólnej wszystkie znaczniki zdolności, które umieściłeś w tej turze w aktywnych dzielnicach, w ramach korzystania z ich efektów.
- Zwróć wszystkie żetony pułapek na twoją planszę postaci.
- Usuń z gry wszystkie tajemnicze żetony  (za wyjątkiem szczurzych gniazd) z nieaktywnych dzielnic.

Nieaktywne dzielnice pozostają w grze, ponieważ możesz do nich wrócić w przyszłych rundach, dzięki czemu ponownie mogą stać się aktywne.

Jeśli tak się stanie, będziesz ponownie rozstawiał szczury w szczurzych gniazdach (nadrukowanych i obecnych na żetonach). Pomijasz wtedy wszelkie pozostałe kroki przeprowadzane w trakcie umieszczania dzielnic w mieście.



OSOBLIWE SZCZURY

Spożywanie magicznych serów może dawać wspaniałe i niewyobrażalne efekty, i to nie tylko u ludzi. Szczury również raczą się tym specjałem i ma on na nie osobiwy wpływ.

Obdarzone złowrogą inteligencją i koszmarnie zmutowane, osobiwe szczury zaczęły pojawiać się na ulicach miasta.



ROZSTAWIANIE OSOBLIWYCH SZCZURÓW

Rozstawiasz osobiwe szczury w wyniku odkrycia tajemniczego żetonu lub efektu toru szczurzego postępu. Kiedy go rozstawiasz, doberz wierzchnią kartę z talii osobiwych szczurów (w przypadku wyczerpania talii, potasuj odrzucone karty i utwórz nową) i umieść odpowiadający jej żeton w następujący sposób:

- Jeśli rozstawienie nastąpiło w wyniku efektu toru szczurzego postępu, rozstaw żeton w obszarze z którego został pożarty ser, który zainicjował ten efekt.
- Jeśli rozstawienie nastąpiło w wyniku odkrycia tajemniczego żetonu, rozstaw żeton danego szczura w obszarze, w którym odkryty został ten tajemniczy żeton.
- Osobiwe szczury **nie** są pospolitymi szczurami.

RUCH OSOBLIWYCH SZCZURÓW

Osobiwe szczury ruszają się po arcyszczurze, ale przed pospolitymi szczurami.

Na karcie każdego osobiwego szczura znajdziesz informacje o jego wartości ruchu i celu.

OSOBLIWE SZCZURY GRYŻĄ

Otrzymujesz 1 ranę za każdego osobiwego szczura w twoim obszarze, którego wartość gryzienia przekracza wartość twojej obrony.

Uwaga: Jeżeli dwa osobiwe szczury ugryzą cię w ramach jednej tury, otrzymasz ranę od każdego z nich.



„Chloszczur”, szczur wspierającego grę. Autor: Poster

ZŁAPANIE / NAGRODA

Nie umieszczaj złapanych osobliwych szczurów w klatce rachmistrza. Zamiast tego weź kartę odpowiadającą złapanemu osobliwemu szczurowi. Możesz zyskać wskazaną na niej nagrodę w dowolnym momencie twojej tury.



Zyskiwanie nagrody: zwróć żeton złapanego osobliwego szczura do puli ogólnej i odrzuć odpowiadającą mu kartę.

Jeśli karta pozwala ci wybrać nagrodę spośród kilku, wybierz tylko 1 z nich.



Jeśli liczba zyskiwanych w ramach nagrody znaczników przekroczyłaby twój limit, zwróć wszelkie nadmiarowe znaczniki do puli ogólnej. Wszystkie pozyskiwane z nagród żetony, znaczniki itp. pobierasz z puli ogólnej.

UNIKATOWE ZDOLNOŚCI

Każdy osobliwy szczur posiada unikatową zdolność – opis na jego karcie wskazuje moment i sposób jej aktywowania.

PRZYKŁADY

Jeżeli w momencie złapania na karcie osobliwego szczura nie ma żadnych zgromadzonych elementów, wówczas nie otrzymujesz żadnej nagrody.

Jeśli nagrodą jest tajemniczy żeton , wówczas w momencie zyskania nagrody umieszczasz dany żeton  w obszarze, w którym się znajdujesz.

Jeśli nagrodą jest 1 lub więcej kości ataku, dodaj je do swojej puli na karcie postaci. Te kości traktowane są jak zwykle kości ataku i dotyczą ich te same reguły i ograniczenia.

Jeśli z jakiegokolwiek powodu wybrana nagroda nie jest dostępna, odrzuć kartę osobliwego szczura bez dodatkowych efektów.





ARCYSZCZYRY

Arcyszczyry to prawdziwe monstra w swoim gatunku. Magiczny ser spaczył ich ciała i umysły, przekształcając je w istoty rodem z najgorszych koszmarów.

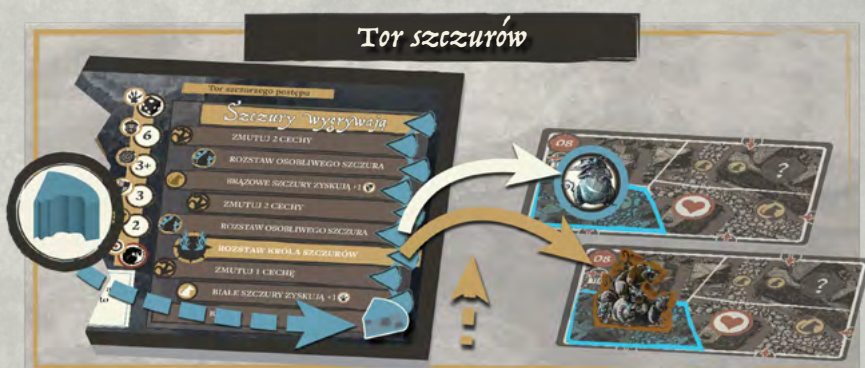
Są katalizatorem szcurzej plagi i ich zgładzenie wydaje się być absolutnym priorytetem i oczywistą ścieżką do wyzwolenia Królestwa.

Plansza arcyszczura



Tor szcurzego postępu na planszy arcyszczura pozwala śledzić jego zdolności i statystyki.

TOR SZCZURZEGO POSTĘPU



Za każdym razem, kiedy magiczny ser zostanie pożarty przez szczyry, usuń go z danej dzielnicy. Następnie przesun znacznik magicznego sera o 1 pole w górę na torze szcurzego postępu.

- Natychmiast zastosuj powiązane z tym polem efekty i zdolności.
- Jeżeli efekt (lub Mutacja) wskazuje zwiększenie danej cechy, umieść żeton +1 na odpowiednim polu na planszy arcyszczura.

ROZSTAWIENIE ARCYSZCZURA



Kiedy znacznik na torze sznurczego postępu dotrze do pola „Rozstaw arcyszczura”, natychmiast umieść pionek danego arcyszczura w dowolnym obszarze ze sznurzym gniazdem w dzielnicy, w której znajduje się twój pionek szcurołapa.

W turze sznurów, arcyszczur zawsze aktywuje się jako pierwszy.

RUCH ARCYSZCZURA



Arcyszczur porusza się jako pierwszy w następujący sposób: rzucił kością ataku, aby określić ilość punktów ruchu (plus ewentualne dodatkowe punkty wynikające z ulepszeń), a następnie porusza arcyszczura o wskazaną liczbę obszarów w kierunku jego celu.




Arcyszczur porusza się w kierunku celu wskazanego na jego planszy.

ARCYSZCZUR GRYZIE



Arcyszczur gryzie, jeżeli w fazie gryzienia sznurów znajduje się w tym samym obszarze co ty.

Rzucił kośćmi ataku w liczbie wskazanej przez wartość gryzienia arcyszczura. Każdy wynik większy bądź równy wartości celności arcyszczura liczy się jako trafienie.

Otrzymujesz 1 ranę za każde trafienie, które **przekroczyło** wartość twojej obrony .

Arcyszczur, w odróżnieniu od osobliwych i pospolitych sznurów, **może** zadać kilka ran w ramach jednego ataku.



ŚMIERTELNA RANA (TYLKO ARCYSZCZUR) – każdy wynik „6” na kości ataku liczy się jako 1 rana, ignorująca wartość twojej obrony.

ZADAWANIE RAN ARCYSZCZUROWI




Aby zranić arcyszczura, musisz w swojej turze przypisać mu liczbę trafień większą, niż jego wartość obrony. Arcyszczur otrzymuje 1 ranę za każde przypisane trafienie przekraczające jego wartość obrony. Oznacz to, przesuwając w dół znacznik zdrowia na torze zdrowia arcyszczura.



Kiedy zdrowie arcyszczura spadnie do 0, zostaje on zgładzony i natychmiast wygrywasz grę!

ARCYSZCZUR ROZSTAWIA POSPOLITE SZCZURY

Każdy arcyszczur posiada wartość rozstawiania. W fazie rozstawiania szczurów traktuj arcyszczura tak, jakby był szczurzym gniazdem  w swoim obszarze. Rozstaw szczury w liczbie równej jego wartości rozstawiania.

UNIKATOWE ZDOLNOŚCI

Każdy arcyszczur posiada unikatowe zdolności, opisane na swojej planszy.

PASZCZUR I TOR BEBECHÓW

Paszczur, oprócz planszy arcyszczura, posiada również specjalną kartę nazywaną **torem bebeczków**. Zawiera ona opis dodatkowych efektów, które otrzymuje ten arcyszczur w ramach pożerania w czasie gry rozmaitych elementów.



TWÓRCY GRY

Projekt gry, rozwój, ilustracje i grafika: Matthew Aslin

Redakcja: Ironclad Writing – Mark, Holm Kräusche, G. Uitz (Wersja 2).

Elementy plastikowe/3D: Kyle Jarratt

Autor pragnie podziękować:

Mojej małżonce Sonji, bez której ten i wiele innych projektów nie mogłoby zaistnieć, kocham Cię.

Moim córkom i synom za wytrzymywanie z szaleństwem tatusia.

Wielu, wielu testerom, którzy poświęcili czas i wysiłek – sprawiliście, że gra jest o wiele lepsza.

Moim kolegom autorom gier z Australii, których doświadczenie i rady zmotywowały mnie i zainspirowały do działania. Wicie o kim mówię i bardzo Wam za wszystko dziękuję!

Najnowsze FAQ możecie znaleźć na stronie www.platypusIndustries.com.au

EDYCJA POLSKA

Wydawnictwo GALAKTA

Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk

Korekta: Łukasz Chelmecki

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki





1. ODŚWIEŻENIE

Pomiń ten krok w pierwszej turze.

- Umieść wszystkie odblokowane **kości ataku** na twojej **planszy postaci**.
- Odśwież liczbę punktów **ruchu** umieszczając **znacznik ruchu** na najdalszym odblokowanym polu toru.
- Odzyskaj z puli ogólnej żetony pułapek do swojej maksymalnej wartości pułapek.

2. WYKONAJ AKCJE

RUCH

Wydaj punkty ruchu, aby poruszyć swojego szczurołapa. Za każdy wydany punkt ruchu, możesz poruszyć się do sąsiadującego, połączonego obszaru.


ROZSTAWIENIE PUŁAPEK

Możesz rozstawić jedną pułapkę w twoim obecnym obszarze lub w sąsiadującym, połączonym obszarze. W każdym obszarze możesz rozstawić maksymalnie 1 pułapkę.

ATAKOWANIE SZCZURÓW

Możesz atakować tylko szczury w twoim obszarze.

Aby zaatakować, wybierz dowolną liczbę kości ataku dostępnych na twojej planszy postaci. Każdy wyrzucony wynik większy bądź równy twojej wartości celności oznacza trafienie. Pozostałe wyniki to pudła.

 **ŚMIERTELNE RANY:** Każda wyrzucona „szóstka” na kości liczy się jako automatyczne trafienie zadające 1 ranę, ignorujące wartość obrony celu.

UŻYCIE SPECJALNYCH ZDOLNOŚCI

W zależności od zdolności, powiązane z nią znaczniki są zwracane do puli po rozpatrzeniu efektu lub są umieszczane w dzielnicy dla stałego efektu.

**Jeśli zdolność wykorzystuje kości ataku, weź je z puli ogólnej, a nie ze swoich zapasów.*

ZBIERZ MAGICZNY SER

Jeśli w obszarze, w którym się znajdujesz, obecny jest znacznik magicznego sera i nie ma w nim szczurów, automatycznie zbierasz dany znacznik i umieszczasz go na twojej planszy postaci, w ramach darmowej akcji.

RACHMISTRZ

W dowolnym momencie twojej tury możesz wymienić złapane szczury z klatki raczmistrza na wybrane nagrody. Zwróć do szczurzego worka liczbę szczurów wskazaną obok pola wybranej nagrody, aby ją pozyskać.

3. POWIĘKSZENIE MIASTA

Jeżeli w mieście znajdują się mniej niż 2 znaczniki magicznego sera, musisz powiększyć miasto, dokładając do niego nowe dzielnice.



OPIS TURY

TURA SZCZURÓW

1. RUCH SZCZURÓW

Porusz wszystkie szczury w aktywnych dzielnicach, z obszaru do sąsiadującego obszaru, w kierunku ich celu.

2. AKTYWOWANIE PUŁAPEK

Po tym, jak wszystkie szczury się poruszają, sprawdź, czy w obszarze z żetonem pułapki znajdują się jakieś szczury. Jeśli tak, aktywuj daną pułapkę posługując się statystykami przedstawionymi w prawym górnym rogu twojej planszy postaci.

3. GRYZIENIE

Szczury znajdujące się w tym samym obszarze co twój pionek, gryzą. W jednej turze możesz otrzymać kilka ran, najpierw od arcyszczura, następnie od osobliwych szczurów i wreszcie od pospolitych szczurów.

5. ROZSTAWIANIE SZCZURÓW

Rozstaw pospolite szczury w obszarach aktywnych dzielnic ze szczurzym gniazdem i tych, w których znajdują się czarne szczury.

Pamiętaj, że każdy dobrany i umieszczony czarny szczur spowoduje natychmiastowe dobranie i umieszczenie kolejnego szczura w tym obszarze. Może się zdarzyć, że w wyniku tego rozstawisz więcej czarnych szczurów.

6. POWIĘKSZENIE MIASTA

Umieść nowe dzielnice w liczbie wskazanej w lewym górnym rogu dzielnicy, w której obecnie znajduje się twój pionek. Symbole połączenia muszą być połączone, karty nie mogą na siebie nachodzić.

Otrzymujesz 1 ranę, jeżeli suma wartości gryzienia wszystkich pospolitych szczurów w twoim obszarze przekracza wartość twojej obrony.

4. POŻARCIE MAGICZNEGO SERA

Rozpoczynając od dzielnicy o najniższym numerze, sprawdź każdy obszar, w którym znajduje się znacznik magicznego sera. Jeżeli znajduje się w nim 5 lub więcej szczurów, „pożerają” one ser.

- Pospolite brązowe szczury = 0.
- Pospolite białe i czarne szczury = 1 za każdego.
- Osobliwe szczury = 3 za każdego.
- Arcyszczur = 5 szczurów.

Zwróć do szczurzego worka wszystkie czarne i białe szczury, które pożarły ser z obszaru.

Umieść znaczniki i żetony na odpowiadających im polach.

Zapełnij szczurami daną dzielnicę.

Ponieważ jest to nowo dokładana dzielnica, musisz umieścić szczury zarówno w obszarach z symbolami szczurzych gniazd jak i w obszarach z symbolem wylęgarni.

7. PORZĄDKOWANIE

Zwróć do puli wszystkie elementy (znaczniki, pospolite i osobliwe szczury, żetony – za wyjątkiem szczurzych gniazd) z nieaktywnych dzielnic. Zwróć do puli ogólnej wszystkie znaczniki specjalnych zdolności, które umieściłeś w tej turze w aktywnych dzielnicach w ramach korzystania ich efektów.