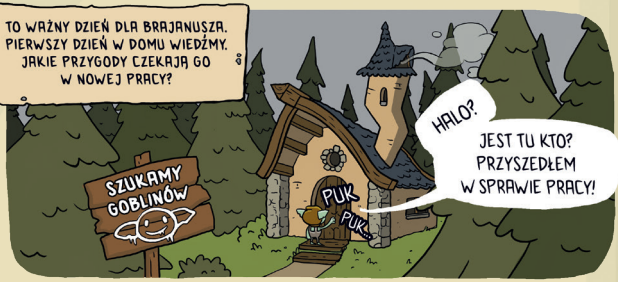
MIXTURA


TO WAŻNY DZIEŃ DLA BRAJANUSZA. PIERWSZY DZIEŃ W DOMU WIEDŹMY. JAKIE PRZYGODY CZEKAJĄ GO W NOWEJ PRACY?
SZUKAMY GOBLINÓW
PUK
PUK
HALO?
JEST TU KTO? PRZYSZEDŁEM W SPRAWIE PRACY!

WITAJ, PRZYJACIELU!
CZEŚĆ, JESTEM BRAJANUSZ, PRZYSZEDŁEM W SPRAWIE...

TAK, TAK, CZEKAŁEM NA CIEBIE! CHODŹ, POKAŻĘ CI DOM!

...TU JEST KUCHNIA, ŁAZIENKA JEST W GŁĘBI, A TO POKÓJ KARCIANY!
WSZYSTKO SUPER, ALE... NA CZYM POLEGA TA PRACA?

ACH, TAK! „PRACA"... JUŻ OPOWIADAM.

WIEDŹMA POTRZEBUJE KRÓLIKÓW DOŚWIADCZALNYCH DO TESTOWANIA NOWYCH ELIKSIRÓW. MY, GOBLINY, JESTEŚMY JEJ WIERNYMI PACHOŁKAMI I ZOSTALIŚMY WYZNACZENI DO TEGO ZADANIA JAKO PRZYMUSOWI OCHOTNICY.

CEL

Zostać jedynym goblinem, który ujdzie z życiem. Jeśli **jako jedynemu uda Ci się przeżyć** zabójcze eliksiry wiedźmy – wygrasz rozgrywkę.

ZAWARTOŚĆ

10 KART GOBLINÓW

50 KART AKCJI

1 KARTA BESZTII

13 KART ZABÓJCZYCH ELIKSIRÓW

30 KART BEZPIECZNYCH ELIKSIRÓW

10 ŻETONÓW ANTIDOTUM

1 ZNACZNIK TURY

**Dodaliśmy również czyste karty, abyś mógł wymyślić własne zasady!*

PRZYGOTOWANIE

1. Rozdziel karty zabójczych eliksirów, bezpiecznych eliksirów, goblinów i akcji na osobne stosy.

2. Każdy gracz otrzymuje ***jeden zabójczy eliksir***, ***trzy bezpieczne eliksiry*** i jedną kartę goblina (wybraną bądź losową). Gracze kładą na stole w polu gry kartę goblina skierowaną „żywą" stroną do góry. Tasują karty eliksirów i kładą je rewersem do góry – jedną obok drugiej – przy swojej karcie goblina. Na koniec każdy gracz otrzymuje ***jeden żeton antidotum***.

3. Potasuj i umieść talię kart akcji rewersem do góry na środku stołu w zasięgu wszystkich graczy. Obok powstanie stos kart odrzuconych, układanych awersem do góry.

   Jeśli pozostaną jakieś karty eliksirów i goblinów, należy ułożyć je awersem do góry w 3 odpowiednich taliach (zabójcze i bezpieczne eliksiry osobno) na środku stołu obok talii kart akcji. Zrób to samo z pozostałymi żetonami antidotum.

   Rozgrywkę rozpoczyna gracz o najbardziej zielonej skórze. W przypadku remisu rozpoczyna gracz, który najlepiej udaje goblina.

UWAGA! Od tego momentu termin „GOBLIN" odnosi się do graczy.

JAK GRAĆ?

Rozgrywka prowadzona jest w turach zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W trakcie swojej tury każdy goblin ciągnie kartę z wierzchu talii kart akcji, odczytuje instrukcje i wykonuje wskazaną akcję.

Po wykonaniu wskazanej na niej akcji karta odkładana jest awersem do góry na stos kart odrzuconych i swoją turę zaczyna kolejny goblin.

Jeśli goblin wyciągnie kartę zaklęcia, zamiast odłożyć ją na stos kart odrzuconych, musi umieścić ją awersem do góry obok swojej karty goblina. *(Zob. Zaklęcia s. 12)*

Należy przestrzegać tego samego porządku gry od początku do końca rozgrywki, niezależnie od tego, którzy gracze musieli wypić eliksiry i które gobliny zmieniły się w duchy czy ożyły.

ZNACZNIK TURY.

Daj tę kartę graczowi, który zaczyna rozgrywkę. Kiedy gracz kończy swoją turę, przekazuje znacznik graczowi po swojej lewej. Dzięki niej będziecie wiedzieć, który gracz jest aktywny w danym momencie, choć jej użycie nie jest obowiązkowe.

ELIKSIRY I ANTIDOTA

Większość kart akcji wskazuje, który goblin ma wypić eliksir w danej turze.

„PICIE” oznacza wylosowanie i odwrócenie jednej z posiadanych kart eliksirów.

Po wypiciu eliksiru mogą nastąpić trzy rzeczy:

1. Wylosowałeś **BEZPIECZNY ELIKSIR**. Kiedy go wypijesz, nic się nie stanie, co najwyżej wyskoczy ci kilka pryszczy, urośnie ci głowa albo pojawi się trzecie oko – nic, czego mógłbyś się obawiać. **Przeżyjesz** i będziesz dalej uczestniczyć w ekscytującym eksperymencie wiedźmy.

2. Wylosowałeś **ZABÓJCZY ELIKSIR**. Jeśli nie masz antidotum (lub masz, ale nie chcesz go użyć), **zmienisz się w ducha**. Odwróć swoją kartę goblina, pokazując stronę ducha, i odrzuć wszystkie swoje karty eliksirów.

3. Wylosowana karta to **ZABÓJCZY ELIKSIR**, a Ty masz **antidotum**. Możesz użyć antidotum, aby nie zmienić się w ducha i nadal żyć. Użycie antidotum nie jest obowiązkowe.

Za każdym razem, kiedy goblin wypija eliksir, odkłada jego kartę na właściwy stos na środku stołu. Robi to samo z żetonami antidotum.

Kiedy goblinowi skończą się eliksiry, natychmiastowo ciągnie jedną kartę **bezpiecznego eliksiru** i jedną kartę **zabójczego eliksiru**. Tasuje obydwie karty, kładzie je na rewersem do góry w swoim polu gry i kontynuuje rozgrywkę.

PICIE W GRUPIE

Niektóre karty akcji dotyczą kilku goblinów jednocześnie i zmuszają je do wypicia eliksirów w tej samej turze. Gobliny, których dotyczy dana karta, piją po kolei zgodnie z porządkiem tur, zaczynając od goblina, który wyciągnął kartę. To ważne, by przestrzegać porządku oraz by wszystkie gobliny, których dotyczy karta, wypiły eliksiry. Może to zadecydować o tym, który goblin wygra rozgrywkę.

DUCHY

Kiedy goblin zmienia się w ducha (po wypiciu zabójczego eliksiru), odwraca swoją kartę goblina stroną ducha do góry i odrzuca wszystkie swoje karty eliksirów na środek stołu. Od tego momentu gra jako duch. Goblin-duch zachowuje jednak karty zaklęć i żetony antidotum.

Kiedy przychodzi ich tura, gobliny-duchy dalej ciągną karty z talii kart akcji. Ponieważ nie mogą pić, nie wykonują akcji dotyczących picia, wynikających z kart. Nie muszą również spełniać wymagań wskazanych w zaklęciach.

Jeśli podczas swojej tury goblin-duch zdoła sprawić, że inny goblin zamieni się w ducha, wówczas **natychmiastowo ożywa**.

Odwraca swoją kartę goblina żywą stroną do góry, otrzymuje jeden **zabójczy eliksir** i jeden **bezpieczny eliksir**, tasuje karty i układa je rewersem do góry w swoim polu gry.

Goblin-duch nie może wygrać rozgrywki, musi najpierw ożyć.

Goblin-duch może również ożyć dzięki karcie zaklęcia.
(Zob. Zaklęcia s. 12)

UWAGA! Goblin-duch może mieć antidota, jednak nie może ich wykorzystać, aby ożyć. Funkcją antidotum jest zapobiec zamianie w ducha dokładnie w momencie wypicia zabójczego eliksiru.

KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrywka kończy się w momencie, gdy zostanie tylko jeden żywy goblin. Ten dzielny ocalały zostaje zwycięzcą.

Jeśli pozostanie tylko jeden żywy goblin, ale jeden z goblinów-duchów będzie musiał ożyć, ponieważ podczas swojej tury zdoła sprawić, że inny goblin zamieni się w ducha, rozgrywka nie jest uznawana za zakończoną.

PRZYKŁAD: Wyobraźmy sobie, że *Brajanusz* jest duchem, a *Miłobądź* i *Umariusz* są nadal żywi. Jeśli *Brajanusz* sprawi, że *Umariusz* zmieni się w ducha, *Miłobądź* pozostanie jedynym żywym goblinem. Rozgrywka jednak się nie skończy, ponieważ *Brajanusz* automatycznie ożyje i w ten sposób będziemy mieć dwa żywe gobliny: *Miłobądzia* i *Brajanusza*.

Rozgrywka może zakończyć się tak, że wszystkie gobliny zamienią się w duchy i nie będzie zwycięzcy, co zdarza się często w domu wiedźmy.

KARTY AKCJI

„Pijesz Ty”. Wyjaśnienie jest proste: to Twoja kolej, by wypić eliksir.

„Pije goblin wybrany przez Ciebie”. Eliksir wypija wybrany przez Ciebie goblin. Możesz wybrać samego siebie, będzie zabawnie.

„Pije goblin wybrany przez większość”. Wszystkie gobliny – zarówno żywe, jak i duchy – głosują, który goblin powinien wypić eliksir. W przypadku remisu decyduje goblin, który wyciągnął kartę. *Uważaj, mogą wybrać Ciebie.*

„Piją wszyscy oprócz Ciebie”. Eliksir piją wszystkie gobliny oprócz Ciebie. *(Zob. Picie w grupie, s. 7)*

„Piją gobliny Z atrybutem/BEZ atrybutu”. Te karty wskazują, które gobliny muszą wypić eliksir – zależy to od obecności lub braku danego atrybutu na ich karcie goblina. Atrybuty to: czapka, rogi, bandaż, szelki i kolczyki. *(Zob. Gobliny s. 14–15)*

„Wybierz dwa gobliny. Każdy z nich wypija jeden eliksir drugiego goblina”. Możesz wybrać samego siebie jako jednego z dwóch goblinów.

„Wiedźmowa ruletka”. Wszystkie gobliny, zaczynając od tego, który wyciągnął tę kartę (oczywiście jeśli żyje), piją eliksiry do momentu, aż jeden z nich nie zamieni się w ducha. Jeśli goblin wypije zabójczy eliksir i zdecyduje się użyć antidotum, wówczas nie zmieni się w ducha – w tej sytuacji należy kontynuować picie.

„Toast”. Wszystkie gobliny piją jednocześnie. Goblin, który wyciągnął kartę, musi zdecydować, za co wznoszony jest toast.

PRZYKŁAD: *Zdrowie wiedźmy! Tak! Zdrowie wiedźmy!*

W talii kart akcji znajdują się karty, które określają, że wskazany goblin musi wypić eliksir „dwa razy”. Jeśli goblin zmieni się w ducha po wypiciu pierwszego eliksiru, nie pije drugiego.

„Każdy żywy goblin kradnie eliksir goblinowi znajdującemu się po jego LEWEJ/PRAWEJ”. Każdy żywy goblin kradnie eliksir innemu żywemu goblinowi znajdującemu się po jego lewej lub prawej stronie (zgodnie ze wskazaniem na karcie) i kładzie go rewersem do góry obok swoich pozostałych eliksirów. Nie odwraca skradzionej karty eliksiru (nie wypija go). Kradzież eliksirów następuje jednocześnie.

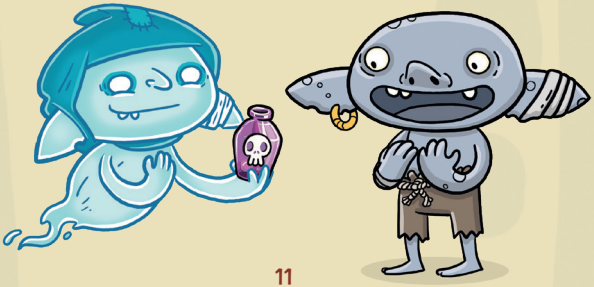
„Otrzymujesz zabójczy eliksir”. Wyciągnij kartę zabójczego eliksiru ze stosu kart eliksirów i bez odsłaniania przetasuj ją ze swoimi eliksirami.

„Przekazujesz zabójczy eliksir”. Wyciągnij kartę zabójczego eliksiru ze stosu kart eliksirów i podaruj ją innemu żywemu goblinowi. Obdarowany szczęśliwiec tasuje nową kartę (nie odsłaniając jej) z resztą posiadanych eliksirów.

„Kradniesz antidotum”. Ukradnij antidotum innemu goblinowi. Jeśli żaden goblin nie ma antidotum, ukradnij je ze środka stołu.

PREZENTY DUCHOWE

Na niektórych kartach akcji znajduje się **ikona ducha**. Jeśli goblin-duch wyciągnie z talii kartę z tą ikoną, przekazuje ją wybranemu przez siebie żywemu goblinowi i to on ponosi jej skutki.



ZAKLĘCIA

Kiedy goblin wyciągnie kartę zaklęcia z talii akcji, musi rzucić to zaklęcie, odczytując je głośno i wyraźnie. Kładzie kartę zaklęcia awersem do góry obok swojej karty goblina (goblin może mieć w swoim polu gry więcej niż jedno zaklęcie jednocześnie). Zaklęcie zaczyna działać od momentu, w którym karta dotknie stołu.

Pierwszy żywy goblin, który złamie warunki wskazane w zaklęciu, musi wypić jeden ze swoich eliksirów. Ta akcja picia eliksiru jest rozgrywana natychmiastowo i ma pierwszeństwo wobec reszty kart akcji, nawet jeśli realizowana jest akcja picia w grupie (która jest wtedy natychmiastowo przerywana). Kiedy zaklęcie zostanie złamane, karta jest odrzucana.

Jeśli żywy goblin zmieni się w ducha w wyniku akcji picia wywołanej przez zaklęcie, to goblin-duch, który je rzucił, natychmiast ożywa. Jeśli goblin, który rzucił zaklęcie, będzie tym samym, który je złamie i zamieni się w ducha na skutek wywołanej przez nie akcji picia – wówczas nie ożywa. *Serio? Wpadłeś w pułapkę własnego zaklęcia? Ale z Ciebie gamoń!*

- ***„Zaklęcie grzecznościowe”.*** Goblin, który rzuci to zaklęcie, musi być traktowany z należytym szacunkiem, nie można mówić do niego na „ty”, a pozostałe nędzne gobliny muszą zwracać się do niego z należytym szacunkiem.

  PRZYKŁAD: *„Najwyższy Przywódco” lub „Wasza Wysokość”.*

- ***„Zaklęcie twierdzące, przeczące i spragnione”.*** Pierwszy gracz, który powie *„tak”*, *„nie”* lub *„pije”*, musi wypić eliksir. Czy goblin, który powie słowo z sylabą *„tak”*, *„nie”* lub użyje odmienionej formy czasownika *„pić”*, złamie zaklęcie i będzie musiał wypić eliksir? To zależy. Gobliny muszą zdecydować przed rozgrywką Mix Tury, czy użycie takich słów będzie przez nich uznawane za złamanie zaklęcia.
- ***„Zaklęcie szczególnej ostrożności”.*** To zaklęcie nie wywołuje akcji picia. Jeśli goblinowi, który je rzucił, uda się ożyć, kradnie antidotum.

BESZTIA

Czy czujesz obecność tej mrocznej istoty? Besztia jest blisko...

Gra z wykorzystaniem karty *Besztii* jest opcjonalna. Zalecamy używanie jej w przypadku rozgrywek, w których bierze udział duża liczba goblinów.

Besztia może dołączyć do gry na jeden z dwóch sposobów wybrany przez gobliny:

1. Na początku rozgrywki wsadź kartę *Besztii* do talii kart akcji. Żywy goblin, który wyciągnie kartę *Besztii*, musi położyć ją obok swojej karty goblina. Jeśli wyciągnie ją goblin-duch, przekazuje ją jednemu z żywych goblinów.
2. Pozostaw kartę *Besztii* obok talii kart akcji. Pierwszy goblin, który zmieni się w ducha, przekazuje ją jednemu z żywych goblinów.

Goblin posiadający kartę *Besztii* za każdym razem **pije o jeden eliksir więcej**. Jeśli goblin ten zmieni się w ducha, przekazuje kartę *Besztii* jednemu z żywych goblinów (wszystkie gobliny-duchy mogą zdecydować w drodze głosowania, któremu żywemu goblinowi przekazać tę podłą kreaturę).

GOBLINY

BRAJANUSZ

Nowy członek grupy. Sprawia wrażenie zmotywowanego, jednak nikt nie wierzy, że przetrwa dłużej niż tydzień.

ATRYBUTY: *Nosi czapkę, bandaż i szelki. Nie ma rogów ani kolczyków.*

ZDZICZEST

Istny wariat. Śmieje się bez ustanku, nawet wtedy, kiedy musi wypić eliksir.

ATRYBUTY: *Ma rogi i kolczyki. Nie nosi czapki, bandaża ani szelek.*

SZELEK

Lubi podążać za modą i nosić różnego rodzaju dodatki. Nie nosi tylko kolczyków i bandaży. Mówi, że nie jest mu w nich do twarzy.

ATRYBUTY: *Nosi czapkę i szelki. Nie ma rogów i nie nosi bandaża ani kolczyków.*

MŚCIWUJ

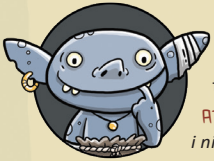
Szukasz bardzo poważnego i ponurego goblina – Mściwuj będzie pasował jak ulał.

ATRYBUTY: *Nosi czapkę i kolczyki. Nie ma rogów i nie nosi bandaża ani szelek.*

GOBLIN

Nieważne, co do niego mówisz ani o co pytasz, zawsze odpowiada: „GOBLIN!”.

ATRYBUTY: *Ma rogi, nosi bandaż i szelki. Nie nosi czapki ani kolczyków.*



MYŚLIDAR

Nie mówi za wiele i zwykle tylko się gapi. Czasami się zastanawiam, czy w ogóle coś tam w środku ma...

ATRYBUTY: *Nosi bandaż i kolczyki. Nie ma rogów i nie nosi czapki ani szelek.*

MIŁOBĄDŹ

Jest tak uroczy, że nawet ja nie lubię zmuszać go do picia moich eliksirów.

ATRYBUTY: *Ma rogi, nosi czapkę i bandaż. Nie nosi kolczyków ani szelek.*

NIEDOMYSŁ

Kojarzenie faktów to nie jest jego najmocniejsza strona. Jest ciągle zdziwiony.

ATRYBUTY: *Ma rogi, nosi bandaż i kolczyki. Nie nosi czapki ani szelek.*

UMARIUSZ

To imię do niego pasuje. Przyciąga zabójcze eliksiry, dobrze mieć go w pobliżu.

ATRYBUTY: *Ma rogi, nosi czapkę i szelki. Nie nosi bandaża ani kolczyków.*

DWÓJECZKA

Jest odpowiedzialny za szukanie nowych goblinów dla wiedźmy. Lider to jego drugie imię.

ATRYBUTY: *Nosi szelki i kolczyki. Nie ma rogów i nie nosi czapki ani bandaża.*

OSIĄGNIĘCIA

ZAZNACZ SWOJE OSIĄGNIĘCIA!

GOBLIN-PACHOŁEK
Dołącz do goblinów *Mix Tury*.

TOAST!
Wygraj rozgrywkę dzięki toastowi.

MASZAKRA
Zakończ rozgrywkę bez rozstrzygnięcia.

SZUPERDUCH
Ożyj i jednocześnie wygraj rozgrywkę.

MAG-NOWICJUSZ
Rzuć własne zaklęcie.

GOBLIN-EKSPERT
Stwórz swoją pierwszą kartę.

BESZTIA
Wygraj rozgrywkę, będąc w posiadaniu karty *Besztii*.

GOBLIŃSKI PREZENT
Podaruj komuś egzemplarz *Mix Tury*.

Dziękuję moim przyjaciołom z La Regla Q, kolegom z Ludo Málaga i całemu środowisku: autorom, wydawcom, dystrybutorom, stowarzyszeniom, sklepom, a przede wszystkim goblinom, bez których pomocy i zapału powstanie Mix Tury nie byłoby możliwe.

Autor: **José Manuel Fernández**
Ilustracje i projekt: **Ana Marco**
Kierownik projektu: **Marek Chołostiakow**
Tłumaczenie: **Magdalena Sikorska**
Korekta: **Marta Kania**
Skład: **Paweł Niziołek**

Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl Kraków sp. z o.o.

© 2021 for the Polish edition
Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

© ROCKET LEMON