

WEDNESDAY

GRA KARCIANA

MN
XY

INSTRUKCJA

LG
LUCRUM
GAMES

Kiedy przypadkiem trafiasz do biblioteki Wilczych Jagód, niekontrolowana ciekawość popycha Cię w stronę książek znajdujących się na otaczających cię regałach. Twoja uwagę przyciągają coraz to nowe książki - przeglądasz tytuły o różnych rodzajach stworzeń i Dziwoliągów. Nagle Twój wzrok pada na małą książeczkę o nazwie „**INSTRUKCJA: Stworzenia i Dziwoliagi**”.

Kiedy ostrożnie zdejmujesz ją z zakurzonego regału, pomiędzy jej stron wypadają karty. Wygląda na to, że właśnie udało Ci się znaleźć starożytną grę karcianą o mitycznych potworach. Szybko otwierasz instrukcję i zaczynasz czytać...



Cel gry

Rozgrywka składa się z pięciu rund. Osoba, która na koniec piątej rundy ma łącznie najmniej punktów, zostanie zwycięzcą. Celem w każdej kolejnej rundzie jest zagrać jak najwięcej kart, najszybciej i najsprytniej jak to możliwe, tak, aby jak najmniej kart (punktów) zostało ci na ręce.

Elementy gry

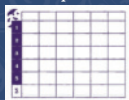
42 karty Dziwołagów



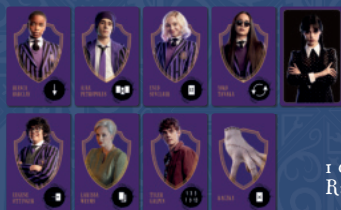
6 kart pomocy graczy



1 notes punktacji



9 kart postaci



1 planszeczka Dziwołagów



1 planszeczka postaci



1 drewniany znacznik Rączki



Przygotowanie rozgrywki

Umieść planszетkę Dziwołagów i planszетkę postaci (fioletowa stroną ku górze) w zasięgu wszystkich graczy. Potasuj karty postaci oraz karty Dziwołagów i utwórz z nich zakryte stosy. Stos kart postaci umieść w wycięciu planszетki postaci. Rozdaj karty Dziwołagów pomiędzy graczy – ich liczbę sprawdź z poniższą tabelką:

2 graczy:	10 kart Dziwołagów
3 graczy:	10 kart Dziwołagów
4 graczy:	10 kart Dziwołagów
5 graczy:	8 kart Dziwołagów
6 graczy:	7 kart Dziwołagów

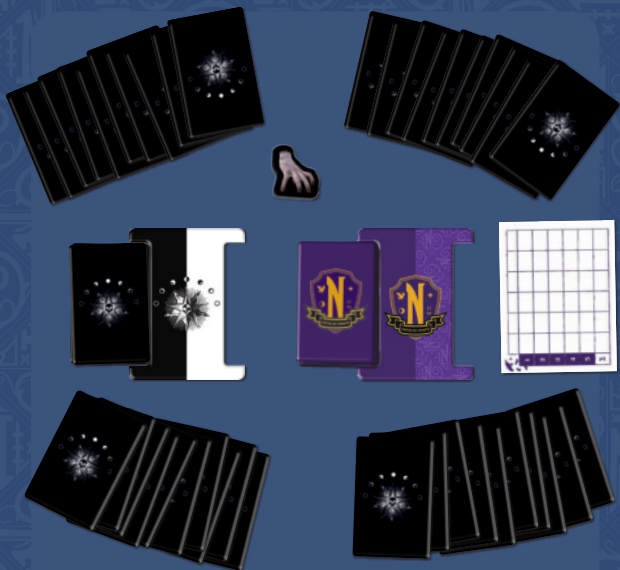
Umieść pozostałe karty Dziwołagów w czarnej części planszетki Dziwołagów – będzie to stos do dobierania. Jeśli wszystkie karty zostaną rozdane między graczy, w tej turze nie będzie stosu do dobierania.

***PAMIĘTAJ!** Możesz zapoznać się ze swoimi kartami dopiero po rozdaniu wszystkich kart między graczy!
Nie możesz podglądać ich w trakcie rozdawania!*

Umieść znacznik Rączki w pobliżu obu planszетek. Jego rolę w grze wyjaśnimy na stronie II.

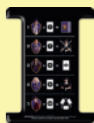
Gotowe – możecie zaczynać grę!

W grze znajduje się 6 kart pomocy gracza, które w skrócie wyjaśniają symbole na kartach postaci i Dziwołagów.



Przykład przygotowania rozgrywki 4-osobowej.

Jeśli chcesz zagrać w wariant zaawansowany (strona 18) umieść planszетkę postaci czarną stroną ku górze.



Przebieg rozgrywki

Na początku każdy gracz zapoznaje się z otrzymanymi kartami i sprawdza, czy ma na ręce kartę o wartości 1 (Normals). Osoba, która zagra ją jako pierwsza (umieszczając ją obok białego pola planszетки Dziwołagów) rozpocznie rozgrywkę. Następnie kartę zagra osoba siedząca po jej lewej stronie itd.

***PAMIĘTAJ!** Jeśli żaden z graczy nie ma na ręce karty o wartości 1, rozgrywkę rozpocznie najmłodszy z uczestników. Osoba ta może zagrać kartę o dowolnej wartości.*

W swojej turze musisz zagrać z ręki kartę Dziwołaga (patrz: karty z efektem specjalnym, strona 14 aby dowiedzieć się więcej o efektach kart Dziwołagów) na wierzch stosu kart zagranych. Karta, którą zagrywasz, musi mieć wartość wyższą, niż karta zagrana przez twojego poprzednika – chyba, że aktywna karta postaci mówi inaczej. Po zagraniu karty następuje tura kolejnego gracza.

***PAMIĘTAJ!** Nie możesz zagrać karty o tej samej wartości co poprzednik – zawsze musi być ona wyższa, choć nie ma znaczenia o ile.*



Pass

Jeśli nie chcesz lub nie możesz zagrać z ręki karty Dziwołaga, możesz spasować. Nie zagrywasz wtedy żadnej karty i następuje tura kolejnej osoby.

PAMIĘTAJ! W swojej kolejnej turze możesz ponownie *spasować lub zdecydować się zagrać kartę z ręki.*

Kiedy każdy z graczy kolejno spasował w swojej turze (zatoczyliście koło bez zagrania ani jednej karty), należy zebrać wszystkie zagrane karty Dziwołagów (bez tasowania) i umieścić zakryte na wierzchu stosu do dobierania. Następnie należy odkryć górną kartę ze stosu postaci – jej efekt będzie obowiązywał wszystkich graczy przez całą następną rundę. Szczegóły kart postaci opisujemy na stronie 10.

Osoba, która jako ostatnia zagrała kartę Dziwołaga rozpoczyna kolejny etap rozgrywki, zagrywając dowolną kartę z ręki.



STOS DO DOBIERANIA

Karty Dziwołagów umieszczone w wycięciu po czarnej stronie planszетки Dziwołagów nazywane są stos do dobierania. Nie można przeglądać go w trakcie gry! Nie wolno również zmieniać kolejności kart w tym stosie (np. tasować go).



Brak kart na ręce

Jeśli w swojej turze nie masz już żadnych kart Dziwołagów na ręce, musisz spasować. Nie oznacza to, że nie bierzesz już udziału w rozgrywce – efekty niektórych kart Dziwołagów i postaci mogą zmusić cie do dobrania na ręce nowych kart, które ponownie musisz zagrać w swojej turze.

PAMIĘTAJ! Jeśli nie masz na ręce kart w chwili, gdy gra wymaga ich zagrania (na przykład na początku nowej rundy) nic się nie dzieje – twoja tura jest po prostu pomijana.

Koniec rundy

Runda może zakończyć się na kilka różnych sposobów:

- Jeśli odkryta zostanie karta Wednesday (patrz storna 10).
- Jeśli któryś z graczy odrzuci z ręki jednocześnie 4 karty Hyde'a (o wartości 10).
- Jeśli tylko jeden z graczy nadal ma karty Dziwołagów na ręce.

Gdy nastąpi koniec rundy każdy z graczy liczy swoje punkty, sumując wartość z kart które ma na ręce, a następnie zapisuje tę wartość w notesie punktacji. Gracze, którzy nie mają żadnych kart na ręce otrzymują w tej rundzie 0 punktów.

Po podliczeniu punktacji za rundę potasuj wszystkie karty postaci i karty Dziwołagów. Rozpocznij nową rundę gry (w taki sam sposób jak poprzednią).



	Gracz 1	Gracz 2	Gracz 3	Gracz 4		
1	0	17	0	0		
2						
3						
4						
5						
Σ						

Koniec gry

Po 5 rundach następuje koniec gry – czas sprawdzić, kto przechrzył swoich przeciwników. W tym celu zsumuj punkty, które każdy z graczy otrzymał w poszczególnych rundach. Osoba, która otrzymała ich najmniej – wygrywa!

Karty postaci

Karty te reprezentują postaci z Nevermore – każdą z nich cechuje specjalna zdolność, która będzie wpływała na rozgrywkę tak długo, jak karta tej postaci pozostaje w grze. Za każdym razem, gdy gra nakazuje ci odkryć kartę postaci, jej zdolność zaczyna działać natychmiast i dotyczy wszystkich graczy. Gdy wszyscy gracze kolejno spasują, dotychczasową kartę postaci odkłada się na bok i zastępuje nową, odkrytą z wierzchu stosu kart postaci. Tym samym tylko jedna postać na raz może wywierać wpływ na grę.

PAMIĘTAJ! Zagrane karty postaci są usuwane z gry.



WEDNESDAY ADDAMS

Natychmiast następuje koniec rundy. Karta Dziwoląga o wartości 13 może temu zapobiec (patrz strona 16).

RĄCZKA



Osoba, która jako ostatnia zagrała kartę Dziwoląga, wybiera dowolną kartę Dziwoląga ze stosu do dobierania, kładzie ją na stole i umieszcza na niej Rączkę. Od teraz karty o tej wartości są zablokowane – nie mogą być zagrywane do końca tej rundy. Znacznik Rączki zostaje na tej karcie do końca rundy, nawet, jeśli odkryta zostanie kolejna karta postaci. Jeśli masz na ręce wyłącznie karty o wartości blokowanej przez Rączkę, możesz w swojej turze ujawnić je wszystkim pozostałym graczom i odrzucić na stos zagranych kart.

PAMIĘTAJ! Rączka nie blokuje efektów kart o wartości 4 (Zmiennokształtny) i zestawu kart 3x6 (Medium) – więcej szczegółów na stronie 17.



TYLER GALPIN

Od teraz można zagrywać wyłącznie karty o nieparzystych wartościach, czyli 1 (Normals), 3 (Yeti), 5 (Gorgona), 7 (Syrena), 9 (Wilkołak) i 13.



YOKO TANAKA

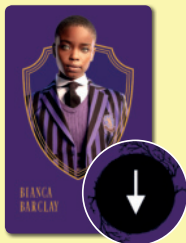
Od teraz tury w rundzie wykonywane są w odwrotnym kierunku. Właściwy kierunek tur zostanie przywrócony po odkryciu nowej postaci.



ENID SINCLAIR

Od teraz karty Dziwołagów możesz zagrywać wyłącznie parami, tj. po dwie o tej samej wartości.

PAMIĘTAJ! Efekty kart NIE są aktywowane dwukrotnie!



BIANCA BARCLAY

Od teraz karty Dziwołagów należy zagrywać od najwyższej do najniższej. Oznacza to, że zagrywana karta musi mieć wartość niższą, niż poprzednia.



EUGENE OTTINGER

Od teraz, za każdym razem gdy decydujesz się spasować, dobrać jedną kartę z wierzchu stosu do dobierania. Jeśli na stosie nie ma żadnych kart, pominię tę zasadę.



AJAX PETROPOLUS

Od teraz zagrywając kartę Dziwoląga musisz pominąć minimum jeden numer. Nie możesz zatem zagrywać kart o następujących po sobie wartościach (np. po 1 nie możesz zagrać 2 – musisz zagrać kartę o wartości minimum 3).



LARISSA WEEMS

Od teraz możesz zagrywać karty o tej samej wartości co karta na wierzchu stosu kart zagranych, powtarzając w ten sposób wartości.

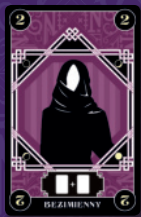
PAMIĘTAJ! Nadal możesz zagrać tylko jedną kartę z ręki w swojej turze.



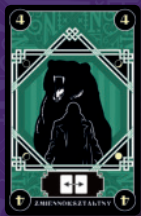
Efekty na kartach Dziwołagów



1 (Normals): : zagraj na początku rundy aby zostać graczem rozpoczynającym. Pamiętaj by zrobić to szybko – inni gracze również mogą mieć kartę o tej wartości!



2 (Bezimienny): zagraj jedną dodatkową kartę. Ta akcja jest obowiązkowa, chyba, że nie masz już więcej kart na ręce.



4 (Zmiennokształtny): Zabierz jedną losową kartę z ręki innego gracza. Następnie daj temu graczowi jedną inną, wybraną przez siebie, kartę ze swojej ręki. Ta akcja jest obowiązkowa, chyba, że nie masz już innych kart na ręce – wtedy po zagranii 4 nie następuje zamiana kart. ***PAMIĘTAJ!** Gracz, którego wybierasz może najpierw potasować swoje karty.*



7 (Syrena): wybierz dowolną kartę ze stosu do dobierania i weź ją na rękę. Ta akcja jest obowiązkowa, chyba, że stos jest wyczerpany (nie ma w nim żadnych kart).

PAMIĘTAJ! Nie możesz wziąć karty zablokowanej przez Rączkę i nie możesz zmienić kolejności kart w stosie.



8 (Wampir): wybierz innego gracza. Ta osoba dobiera wierzchnią kartę ze stosu do dobierania. Ta akcja jest obowiązkowa, chyba, że stos jest wyczerpany (nie ma w nim żadnych kart).



13: Najważniejsza karta Dziwolała w grze. Jeśli była **ostatnią zagrana kartą**, zapobiega zakończeniu rundy po odkryciu karty postaci Wednesday. W takim przypadku kartę postaci Wednesday należy ponownie wtasować do stosu kart postaci. Następnie należy rozpocząć kolejną turę – w jej toku w grze nie będzie żadnej karty postaci.

***PAMIĘTAJ!** Jeśli stos kart postaci wyczerpał się (karta Wednesday była ostatnią), Wednesday będzie jedyną kartą tworzącą ten stos.*

EFEKTY ZESTAWÓW

Niektóre z kart Dziwołagów wywierają efekt jedynie, gdy są zagrywane w zestawach. Gdy uda ci się skompletować taki zestaw, w swojej turze możesz pokazać go przeciwnikom, a następnie odrzucić te karty z ręki, by aktywować efekt zestawu. W tej turze nie możesz już zagrać innej karty.

***PAMIĘTAJ!** Karty wchodzące w skład zestawu możesz również zagrywać oddzielnie, ale wtedy nie aktywują one efektu.*



3x6 (Medium): Podejrzyj stos kart postaci i umieść kartę Wednesday w dowolnym miejscu w tym stosie, np. na samej górze. Nie wolno ci zmieniać kolejności pozostałych kart.



4x10 (Hyde): Natychmiast zakończ bieżącą rundę. ***PAMIĘTAJ!** Jeśli po zagranie tego zestawu zostaną ci na ręce jakieś karty, nadal otrzymasz za nie punkty.*

WARIANT ZAAWANSOWANY

W tym wariantcie każda z rund będzie miała swój własny efekt specjalny, który jest aktywowany natychmiast, gdy zostanie zagrana konkretna karta Dziwołaga, jeśli w grze jest aktywna wskazana karta postaci.

RUNDA 1:



+



=



Odłóż na bok wszystkie pozostałe karty postaci.
Do końca tej rundy inne postaci nie będą odkrywane.

RUNDA 2:



+



=



Wymij ze stosu kartę postaci kartę Wednesday, odłóż na bok a następnie potasuj ten stos. W tej rundzie Wednesday nie bierze udziału w rozgrywce.

RUNDA 3:



+



=



W tej rundzie karty Dziwołagów wszystkich graczy są jawne (gra „w otwarte karty”).

PAMIĘTAJ! Gdy ktoś zagra kartę o wartości 4 nadal możesz zabrać na rękę swoje karty i przetasować je – osoba ta będzie losowała jedną kartę „w ciemno”.

RUNDA 4:



+



=



Gdy ktoś zagra kartę o wartości 9, może podejrzeć stos kart postaci i umieścić kartę Wednesday w dowolnym miejscu w tym stosie, np. na samej górze.

Nie wolno zmieniać kolejności pozostałych kart w stosie.

RUNDA 5:



+



=



Wszyscy gracze przekazują wszystkie karty ze swojej ręki osobie siedzącej po swojej prawej stronie. Kolejność tur w rundzie pozostaje bez zmian (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

PAMIĘTAJ! Nadal możesz zagrać kartę o wartości 10 (Hyde), pomimo tego, że karta postaci Taylora znajduje się w grze.

WARIANT DRUŻYNOWY

W tym wariantcie rywalizujecie ze sobą w drużynach, składających się z równej liczby graczy. Każdej drużynie przypada jedna kolumna w bločku punktacji. Każdy z graczy będzie zagrywał jedną kartę w turze, zalecamy zatem, aby gracze z jednej drużyny nie siedzieli obok siebie. Gracze mogą komunikować się z członkami swojej drużyny i rozmawiać o posiadanych na ręce kartach, ale bez szczegółów (można zatem powiedzieć „mam niskie karty” ale nie „mam dwójkę”). Gracze nie mogą też pokazywać sobie nawzajem kart. Na koniec rundy sumuje się punkty wszystkich członków danej drużyny.

***PAMIĘTAJ!** Rozgrywka nadal toczy się do momentu, kiedy tylko jeden z graczy nadal będzie mieć karty na ręce (lub jednego z innych możliwych zakończeń gry).*

Opracowanie gry: MNKY Entertainment

Zasady gry: René Groen

Design: John van Es

Opracowanie wersji polskiej:



Lucrum Games Sp. z o.o.
ul. Gazownicza 21A
43-300 Bielsko-Biała
www.lucrumgames.pl



8-99



2-6



30



Copyright © 2024 MNKY Entertainment B.V., 2024,
The Netherlands
www.mnkyentertainment.com
Wyprodukowano na licencji przez Lucrum Games Sp. z o.o.

OSTRZEŻENIE! Produkt
nieodpowiedni dla dzieci
poniżej 3. roku życia –
zawiera małe elementy,
ryzyko połknięcia.

WEDNESDAY © 2022 MGM Television

MGM

M N K Y
ENTERTAINMENT