

Wielka draka w małym mieście

Paskudni sąsiedzi

Zasady i epilogi



WITAJ PONOWNIE!

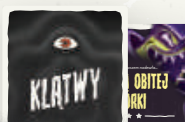
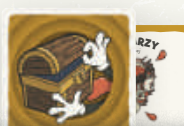
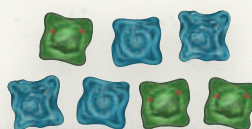
„Gdzie się podziewaliście?”

Spis treści

Elementy gry	Patrz niżej!
Wprowadzenie	3
Gra z „Paskudnymi sąsiadami”	4
Co nowego	5
Zasadzka.....	5
Żetony wody.....	5
Ściana trofeów.....	5
Klątwy.....	5

Opis postaci	6
Epilogi („Paskudni sąsiedzi”)	8
Ściana trofeów	12–13
Klątwy Bananasza	14
FAQ o zbirach	15
Warianty rozgrywki	15

Elementy rozszerzenia



Dodatkowe elementy:

8 figurek zbirów
2 figurki mieszkańców
1 figurka kałapki
10 żetonów postaci

16 kart szpeju do odblokowania
Zastępcze kartoniki
2 arkusze naklejek trofeów

WPROWADZENIE

„Na czym polegają „Paskudni sąsiedzi”?”

Wieści o śmierci szeryfa dotarły wreszcie do naszych sąsiadów z innych miast, a niektórzy z nich postanowili wykorzystać tę przykrą okazję do zrobienia kuku naszej miejscinie. Czy masz w sobie dość sił, by powstrzymać tych nieproszonych drani? Pozostaje tylko mieć nadzieję!



Na północy mamy **Mźysty Sącz**, osobliwe miasteczko znane z ponurego klimatu i przygnębiającej atmosfery. Niektórzy jego mieszkańcy, przygnębieni pogodą, podjęli się migracji do naszego skromnego miasta w poszukiwaniu lepszego życia. Niestety dla nas nie wszyscy mają przy tym dobre intencje.



Na wschodzie też mamy sąsiadów. Zastanawialiście się kiedyś, co to za cicha miejscina po drugiej stronie przystani? To **Szermeszyn**. Choć miejscowi mogą wydawać się przyjaźni, nie daj się zwieść: każdy z nich próbuje coś ukryć. Szermeszyniacy wciąż wślizgują się do naszego miasta i wtapiają się w tłum – nie pozwólmy im czuć się tu zbyt komfortowo!

GRA Z „PASKUDNYMI SĄSIADAMI”

„Banalnie proste!”

„Paskudni sąsiedzi” wprowadzą do „Wielkiej draki w małym mieście” więcej zbirów, mieszkańców, terenów i złożoności. Dzięki poniższym zasadom bez problemu połączysz to rozszerzenie z podstawową grą. „Paskudni sąsiedzi” są w pełni zgodni z rozszerzeniem „Fuchy na boku” – możesz grać z oboma jednocześnie!

Po otwarciu



Dodaj **5 kart wydarzeń** z tego pudełka do talii wydarzeń z gry podstawowej.



Umieść kartę **Klątwy obitej skórki** za przegórką **Klątwy** – odblokowane, a następnie umieść pozostałe klątwy za przegórką **Klątwy** – zablokowane.



Weź **9 kart akcji zasadzek** i rozdziel je pomiędzy odpowiednie talie akcji. Każda talia akcji powinna się składać z 15 kart.



Dopóki nie będziesz z nim walczyć, **nie wyciskaj** elementów z **Planszy kostiumu Łatka**. Wszystkie pozostałe elementy mogą zostać wypchnięte z formatki i uporządkowane.

Podczas przygotowania gry

Używanie zbirów z „Paskudnych sąsiadów”

Dodaj **8 żetonów zbirów** z rozszerzenia do puli żetonów zbirów z gry podstawowej. Po każdej grze możesz zwrócić żetony zbirów z „Paskudnych sąsiadów” do tego pudełka albo pozostawić je zmieszane z żetonami z gry podstawowej.

Używanie mieszkańców z „Paskudnych sąsiadów”

Do wyboru jest dwóch nowych mieszkańców: **Brozja Kleks** oraz **Lódmiła Mróz**. Ich plansze mieszkańców, startowy szpej i żetony postaci znajdują się w tym pudełku.



Podczas rozgrywki

Elementy z podstawki i z „Paskudnych sąsiadów”

Wszystkie elementy z „Paskudnych sąsiadów” są oznaczone literami „PS” w lewym górnym rogu. Jeśli podczas rozgrywki będziesz potrzebować elementów zbira z „Paskudnych sąsiadów” (szpeju zbira, unikalnego szpeju, terenów itp.), znajdziesz je w tym pudełku.

Nowe zasady

Chociaż ogólne zasady przygotowania gry pozostają takie same, zapoznaj się z nowymi mechanikami obecnymi u „Paskudnych sąsiadów” (str. 5).



CO NOWEGO

„Kiedy już sądziłem, że zyskujemy przewagę nad zbirami...”

Na tej stronie jest opis nowych mechanik i opcji, które pojawiają się podczas rozgrywek z „Paskudnymi sąsiadami”. Jeśli chcesz przeżyć, zapoznaj się z nimi dobrze!



Zasadzka

Zbiry z „Paskudnych sąsiadów” obok swoich punktów ruchu i zdrowia mają podany efekt **zasadzki**. Oznacza to, że walkę rozpoczną z podaną kartą akcji od razu w grze. Karty zasadzek znajdują się w taliach kart akcji zbirów i często wymagają dodatkowego przygotowania.

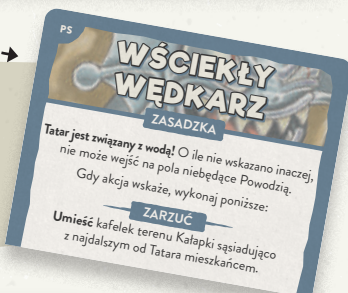
Podczas przygotowania zbira zapoznaj się z jego kartą zasadzki i umieść ją obok planszy faz.

RUCH	2G	3G	4G	5G
ZDROWIE	13	17	20	23

ZASADZKA

Rozpocznij walkę z kartą akcji „Wściekły wędkarz” w grze.

Przeczytaj ją dokładnie, ponieważ może zawierać wskazówki na najbliższą bitwę!



Umieść kartę zasadzki obok planszy fazy walki.



Żetony wody

Wielu zbirów z „Paskudnych sąsiadów” będzie wykorzystywać wodę, by uprzykrzyć mieszkańcom życie. Podczas walki zbir może umieścić żeton wody na sobie, mieszkańcach, karcie terenu lub krajobrazie, aby wywołać pewne efekty.



Jeśli akcja lub zdolność nakazuje, aby umieścić żeton wody, a żaden żeton wody nie jest już dostępny, żeton wody nie jest umieszczany.

Na koniec walki usuń wszystkie żetony wody z gry.



Ściana trofeów

Gufi odstąpił ci nieco miejsca na ścianie tawerny, byś mógł szczyścić się swymi zwycięstwami! **Na końcu każdej gry odwiedź ścianę trofeów, aby zawiesić nowe trofea i śledzić swoje zwycięstwa (patrz str. 12).**

Klątwy Bananasza

Dodanie do gry klątw zwiększa trudność rozgrywki. **Z każdą dodaną na ścianę trofeów głowę Bananasz rzuci na miasto nową klątwę (patrz str. 14).** Tylko jedna klątwa — Klątwa obitej skóry — jest dostępna od razu.

Na początku każdej gry możesz dodać 1 odblokowaną klątwę do swojej rozgrywki. Klątwy mają poziomy trudności: ★, ★★ albo ★★★ (★★★ jest najtrudniejsza).

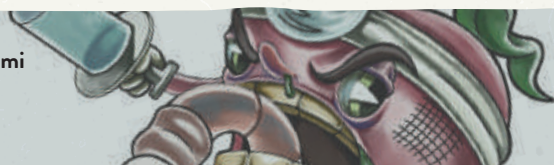
Umieść wybraną klątwę obok głównej planszy, o ile nie wskazano inaczej. **Efekty klątwy są zawsze aktywne dla wszystkich graczy, nie zapomnij więc o nich podczas gry.** Przewyciężenie wielu z nich będzie wymagało starannego planowania!



OPIs POSTACI

„I co tutaj mamy?”

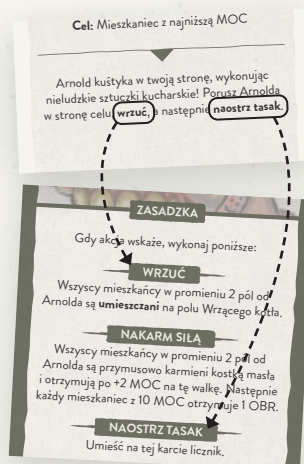
Czytasz na własną odpowiedzialność! Zalecamy zapoznanie się z nowymi zbirami i mieszkańcami w toku gry, ale jeśli chcesz wcześniej poznać działanie tych postaci, to czytaj dalej. FAQ o zbirach znajduje się na str. 15.



Arnold Jatka

Wrzuc, nakarm siłą i naostrz tasak

Cel Arnolda jest prosty: utuczyć mieszkańców i wrzucić ich do garnka! Wiele z jego kart akcji będzie zawierać słowa kluczowe **wrzuc, nakarm siłą i naostrz tasak**. Jeśli akcja zawiera któreś z tych słów kluczowych, postępuj zgodnie z instrukcjami na karcie zasadzki.



Świadkowie sprzedaży

Żetony kitu

Żetony kitu pojawiają się jedynie podczas walki ze Świadkami sprzedaży. Ich liczba przedstawia skłonność mieszkańca do przyjęcia podejrzanego produktu Świadków. **Na końcu walki wszystkie żetony kitu są usuwane z gry.**



Dziwne sześciany

Zbyt wiele żetonów kitu skutkuje otrzymaniem Dziwnego sześcianu. Mieszkaniec straci wtedy kontrolę nad swoją turą i będzie atakował innych mieszkańców.



Tatar Leszcz

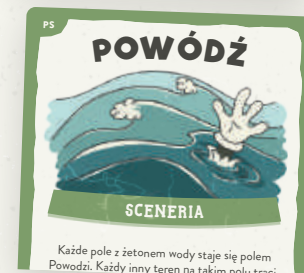
Łowienie mieszkańców

Tatar robi wszystko w swojej mocy, by zwabić cię do swojej wodnej domeny. Wiele z jego kart akcji będzie zawierać słowa kluczowe **zarzucić, zwabić i bryzgać**. Jeśli akcja zawiera któreś z tych słów kluczowych, postępuj zgodnie z instrukcjami na karcie zasadzki.



Powódź krajobrazu

Tatar często umieszcza żetony wody na planszy, zamieniając takie pola na teren **Powodzi**. Teren Powodzi topi mieszkańców i daje Tatarowi więcej przestrzeni do ruchu – jeśli się nie pospieszysz, krajobraz stanie się zbyt niebezpieczny!



Tycia Katapka

Zamiast kafelka terenu Katapki możesz użyć jej figurki!



Łatek

Kostium Łatka

Po otwarciu pudełka tego rozszerzenia zauważysz planszę z kafelkami nazwaną **Kostiumem Łatka**. Do czasu swojej pierwszej walki z Łatkiem nie usuwaj z niej kafelków, aby nie psuć sobie niespodzianki.

Podczas walki z Łatkiem części jego kostiumu będą powoli (i boleśnie) usuwane. **Na koniec walki zwróć wszystkie części kostiumu z powrotem na ich planszę.**





BENIO BUŻKA

Noszenie masek

Benio podczas walki będzie zakładał **maki**. Maski są umieszczane na jego karcie zasadzki „Bez maski”. Można mieć założoną tylko 1 maskę naraz.

Przebranie się

Gdy akcja sprawia, że Benio **przebiera się**, aktywuj efekt przebrania się wskazany na założonej masce (albo na karcie „Bez maski”, jeśli żadna maska nie jest założona). Efekt przebrania się każdej maski jest podany na dolnej połowie karty maski.

Usuwanie masek

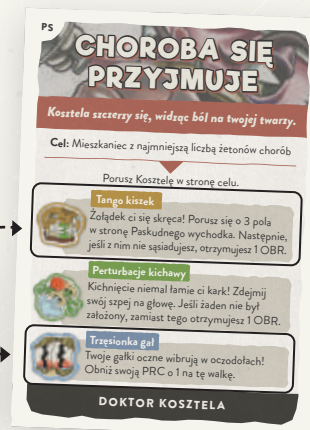
Jeśli nie chcesz mieć do czynienia z konsekwencjami nienagannyh umiejętności aktorskich Benia, zdejmij mu maskę! Dzięki udanemu atakowi na jego maskę możesz zerwać jej paski i usunąć ją z gry. Więcej informacji znajdziesz na karcie zasadzki Benia „Paski maski”.



Doktor Kosztela

Szerzenie choroby

Doktor Kosztela zarazi ferajnę licznymi chorobami. Gdy mieszkaniec złapie chorobę, staje się podatny na jej efekty, które pojawiają się na kartach akcji Doktora.



Brozja Kleks

Dar sztuki

Brozja może tymczasowo przekazać innym członkom ferajny **obrazy**, które pomogą im w walce.



Florka Sierp

Zrządzanie

Jak wskazuje karta zasadzki Florki, ilekroć akcja nakazuje **zrosić**, umieść żeton wody na każdej karcie terenu rośliny (Narcysia, Aksamendy, Ludziółki).

Rozkazywanie dzieciom

Florka może rozkazywać swoim rozbrykanym pacholętom – Aksamendzie, Narcysowi i Ludziółce – by poruszały się po krajobrazie i atakowały ferajnę. Rośliny nie mogą poruszać się przez inne rośliny ani przeszkody, ale mogą **zderzać się** z postaciami (w tym z Florką) i wypychać je ze swojej drogi.

Rośliny Florki nie są zbyt bystre ani zorganizowane. Często będą blokować siebie nawzajem (i Florkę), uniemożliwiając osiągnięcie celu. **Jeśli się tak stanie, postaraj się dotrzeć jak najbliżej celu, zanim zostaną zablokowane.**



Gruba Kaśka i S-ka

Wodna wojna

Gruba Kaśka i jej niechciani towarzysze zmoć mieszkańców ponad oczekiwanie. Wiele akcji Kaśki będzie miało słowa kluczowe **popłacz**, **pochlap** i **poraż**. Jeśli akcja zawiera któreś z tych słów kluczowych, postępuj zgodnie z instrukcjami na karcie zasadzki.

Wymiana wilgoci

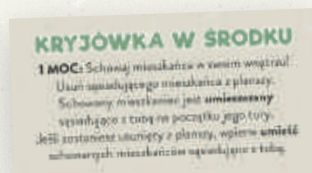
Aby pozbyć się Spółki, Gruba Kaśka będzie przenosić żetony wody z siebie na mieszkańców. Uważaj: zbyt wiele żetonów wody i ściągniesz na siebie uwagę tych złośliwych chmur!



Lódmiła Mróz

Schronienie

Lódmiła może zaoferować schronienie swoim towarzyszom, tymczasowo ukrywając ich w sobie.



EPILOGI

„Przekonajmy się, jak skończyła się twoja historia...”

Na kolejnych stronach znajdują się epilogi twojej przygody (dla rozszerzenia „Paskudni sąsiedzi”). Epilogi 1–36 znajdują się w instrukcji gry podstawowej. Przeczytaj jedynie rozdział odpowiadający rezultatowi twojej finałowej walki!

37. Ten sam towar, nowe opakowanie!

Zgodnie z sugestią nowego szeryfa mieszkańcy miasta nie przyjmują dziwnego towaru wciskanego przez Świadków sprzedaży i każą im spadać na drzewo. Natrętni kolesie mogą zabrać swoje głupie sześcianiki – niech spróbują je upłynnić gdzie indziej. Nowy szeryf Eureki-Zdroju nie pozwoli jakimś beczelnym handlarzom panoszyć się w miasteczku!

Następnego dnia po objęciu urzędu polecił ustawić tabliczki z napisem „Zakaz akwizycji” wszędzie, gdzie się dało. To znakomita nowina dla handlarki: przecież wie, że ludzie oszaleli na punkcie sześcianów. Teraz będzie miała monopol na handel dziwnymi świecącymi przedmiotami. Czekwała na dobrą okazję, żeby wprowadzić na rynek kolekcję Kolorowych Błyszczaków! Świadkowie sprzedaży nie będą już psuć jej interesów, więc te świecidełka rozejdą się jak świeże bułeczki. Ale nie mówmy już o handlarce – wasza ferajna zasługuje na wyrazy uznania. Świetna robota. **Gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście nowy szpej handlarki! Wyszukajcie w tajnej talii speju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Rombu i Piramidy, a potem wtasujcie je w talię handlarki. Pamiętajcie o nich w kolejnych rozgrywkach!

38. Nowy witacz miejski

Łatek został uśpiony na amen, więc nareszcie wrócił spokój. Nie wszystkim się podobało, że trzeba pozbyć się tak uroczego stworzonka, ale nie było innego wyjścia. Nowy szeryf przyrzekł martwemu kocurowi, że jego zgon nie pójdzie na marne.

Od tej pory w Eurece-Zdroju wszystko wróciło do normy. Szeryf świetnie zadbał o bezpieczeństwo w miasteczku. Dotrzymał nawet obietnicy złożonej przy truchle Łatka! Wypchany kot stoi teraz dumnie przy wjeździe do miasteczka i macha łapą do przybywających turystów. Rozkoszny zwierzak nawet po śmierci potrafi wywołać uśmiech na twarzach gości. Chociaż szczerze mówiąc, od tego czasu jakoś nikt nie chce tu przyjeżdżać. Dziwnie...

Wasza bohaterska ekipa ma za sobą ciężkie przeżycia, ale teraz możecie z czystym sumieniem trochę odpocząć. **Gratulacje! Wygraliście!**

39. Śmiertelna kanapka

Nowy szeryf z przerażeniem patrzy, jak kolejni członkowie ekipy znikają w wodzie zwabieni kałapką Tatar. Nie wracają już na powierzchnię. Szeryf zamierza już wziąć nogi za pas, ale dostrzega na ziemi jakąś niezwykłą kanapkę. Świetnie! Mała przekąska na drogę... Czyżby? Chyba nikogo nie zdziwi fakt, że kariera stróża prawa szybko dobiega końca.

Teraz nikt już nie powstrzyma Tatar Leszcza! Wyskakuje z głębin i terroryzuje miasto, pożerając naiwnych mieszkańców. Nikt nie przetrwał dnia, w którym Tatar wyruszył na żer. Eureka-Zdrój stała się wymarłym miastem. Kto mógłby przypuszczać, że całą przygodę zakończy jedna kanapka? **To była bohaterska potyczka, ale niestety ją przegraliście!**

40. To będą piękne dni

Wasza ferajna otacza ściągniętą na ziemię Spółkę. Depczecie zapamiętałe wredne gęby tych paskudnych baranków jedną po drugiej. Zostaje z nich tylko wielka kałuża i trochę zębów. Tak się załatwia sprawy w Eurece-Zdroju!

Miasto pozbyło się chmurnych chuliganów, a nowy szeryf porozmawiał z Grubą Kašką. Powiedział, że może zostać w miasteczku tak długo, jak będzie chciała, powinna tylko powstrzymać się od płaczu. Gruba Kaška początkowo była trochę niespokojna, w końcu dostała srogie lanie od mieszkańców... Po namyśle jednak przyjęła propozycję. Będzie z niej niezła wieża strażnicza. Zbirów będzie się dało zauważyć z daleka, zanim dotrą do bram Eureki-Zdroju.

Czasy są teraz trudne, ale dzięki nowemu szeryfowi i jego kamratom, no i dzięki czujności Grubej Kaški miasto znów rozkwitnie. **Gratulacje! Wygraliście!**

41. Roman, daj już sobie spokój!

Nowy szeryf chwytając kałapkę i zaczyna ją z całej siły ciągnąć. W końcu wydobywa zmaltretowanego Tatar z wody. Jeden mocny cios w łepotyń skutecznie kończy żerowanie Leszcza. W Eurece-Zdroju znów jest bezpiecznie!

Wszyscy mieszkańcy cieszą się z pomyślnego zakończenia. Wszyscy oprócz jednego... Ci, którym udało się przeżyć, pokroili zewłok Tatar na kawałki, żeby przygotować prawdziwą rybną ucztę. Tylko Roman Leszcz usiadł smętnie na przystani, by opłakiwać utratę biednego braciszka.

Następnego dnia w Eurece-Zdroju wszystko wróciło do normy. Roman – jak zwykle – zdołał opanować gniew i rozpacz. Nadal odpowiada za zaopatrzenie w ryby miasta, które pożarło jego brata. Zuch chłopak! Nigdy nie myślał wyłącznie o sobie! Chociaż tym razem wynik potyczki nie ucieszył wszystkich mieszkańców, to poradziście sobie z zadaniem znakomicie – jak na taką zbieranie cudaków... **Gratulacje! Wygraliście!**

42. Święty sześcianie, pozwól żyć!

Eureka-Zdrój nigdy dotąd nie wyglądała tak kolorowo! Jasnozielona poświata sącząca się z sześcianów ściskanych w dłoniach wszystkich mieszkańców nadaje blask ulicom i uliczkom. Och, nie przejmujemy się tym, że zrobili się bładzi jak kreda i zaczęli łysieć... Nowy szeryf i jego kamraci są szczęśliwi jak nigdy! Sześciany to całe ich życie. Nie mogą się doczekać, kiedy wyruszą do miast i wiosek Gumowizny, by opowiadać ludziom o zaletach tego nadzwyczajnego towaru. Właściwie to już o niczym innym nie myślą!

Mieszkańcy Eureki-Zdroju nie mają teraz wyjścia – muszą zostać domokrażcami roznoszącymi dziwne sześciany. A wszystko dlatego, że nowy szeryf i jego ekipa nie potrafili oprzeć się bałamutnej gadce Świadków sprzedaży. Wielka szkoda, bo wszyscy tu mieli naprawdę klawe fryzurki... **Niestety – przegrywacie z kretelem!**

43. Ze smrodem da się wytrzymać

Kiedy nowy szeryf i reszta ferajny nie wracają z tego kociego zaułka, mieszkańcy zaczynają się obawiać, że Eurekę-Zdrój czeka marny koniec. Nic bardziej mylnego! W końcu pokonaliście pozostałych zbirów, więc jest tu w miarę bezpiecznie. Nie licząc tego feralnego zaułka, ma się rozumieć.

Ci, którym udało się przeżyć, muszą jakoś nauczyć się żyć z Łatką. Wystarczy trzymać się z daleka od jego nory i raz na jakiś czas stawiać miski z mlekiem, żeby go udobruchać. Zapach dochodzący z zaułka jest cokolwiek nieprzyjemny, ale poza tym wszystko idzie, jak należy! Nie przejmujcie się, wyprawia wam porządną pogrzeb, kiedy Łatek w końcu przetrawi wasze zwłoki i wypluje resztki w postaci skłębionych kłaków. **To była bohaterska i brutalna bitwa, ale niestety ją przegraliście!**

44. Intratna propozycja

Gdy nowy szeryf zamierza zadać Tatarowi ostateczny cios, potworny rybak niespodziewanie składa pewną propozycję. — Posłuchaj, koleś! Nie pożrę już nikogo, bo chyba bym pękł! Wiesz, co ci powiem? Daj mi żyć! W zamian przysięgam, jakem Leszcz z Leszczów, od tej pory będę omijać Eurekę-Zdrój z daleka. Trochę też zarzucę ci odłotowego towaru, który znalazłem w waszych wodach. To jak, umowa stoi?

No, no, niezła propozycja! Szeryf początkowo się waha, ale chciwość zwycięża. Okazuje litość Tatarowi i zgadza się na taki układ. Leszcz uśmiecha się z radością. — Nigdy mnie już tu nie zobaczysz. Słowo harcerza! Dobra, zaraz ci przyniosę te fanty — mówi i rzuca się w głębiny. Po chwili na powierzchni wypływa całe morze śmieci. I co? To ma być ten „odłotowy towar”?! Na pewno w zamian nie warto wypuszczać z rąk masowego zabójcy... Ale może handlarka znajdzie tu coś ciekawego?

Po tym pamiętnym dniu Tatar Leszcz rzeczywiście już nigdy nie pojawił się w Eurece-Zdroju. Dotrzymał słowa, nie okazał się... leszczem. Jasne, gdzieś tam kogoś wtranżała w wioskach Gumowizny, ale przynajmniej zostawił w spokoju wasze miasteczko. Nowy szeryf i reszta ferajny pokazali, że potrafią zapewnić bezpieczeństwo w Eurece-Zdroju, a to przecież najważniejsze. **Dobra robota, wygraliście!**

Odblokowaliście nowy szpej handlarki! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Haczego stroju i Wiadomości w butelce, a potem wtasujcie je w talię handlarki. Pamiętajcie o nich w kolejnych rozgrywkach!

45. Pochmurno z możliwością stratowania

Wasza ferajna nie umie poradzić sobie z oszalałą Grubą Kašką. Uciekając przed prześladowcami, wieża nawet nie zwraca na was uwagi i po prostu robi z was naleśniki. Spółka podąża za Grubą Kašką. Chmurasy walą piorunami w ziemię, w którą zostaliście wprasowani. Kiedy kończy się ta zabawa w kotka i myszkę, Eureka-Zdrój zmienia się w wilgotne, doszczętnie zwalcowane i nieco zwęglone pustkowie. Ostatnią rzeczą, którą widzi nowy szeryf przed przedwczesnym zgonem, jest znikająca na horyzoncie Gruba Kaška, która nigdy już tu nie powróci. To przykre, że nowy szeryf nie potrafił poprowadzić mieszkańców do zwycięstwa. Nastął kres Eureka-Zdroju! **To była bohaterska i brutalna bitwa, ale niestety ją przegraliście...**

46. Pogotowie dla sierściuchów

Nowy szeryf z ciężkim sercem zakończył męki biednego Łatka. Cała ferajna tonie we łzach — jesteście załamani zgonem biednego przybłądy (choć dobrze wiecie, że trzeba było go załatwić). Dałoby się tego uniknąć, gdyby dobrzy ludzie zaopiekowali się kociskiem, a nie pozwalali mu włóczyć się po ulicach.

Mieszkańcy zajęli się zbieraniem porozrzucanych cuchnących kłaczków. Nowy szeryf wprowadził przepisy dotyczące adopcji bezpańskich zwierząt, żeby żadne stworzenie w Eurece-Zdroju już nie zdziżało jak nieszczęsny Łatek. Szeryf to wrażliwy człowiek, trzeba przyznać! Do tego otoczył się

właściwymi współpracownikami. Miasto jest znów w dobrych rękach! **Gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście nowy szpej handlarki! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Zrywka i Pana Dzioba, a potem wtasujcie je w talię handlarki. Pamiętajcie o nich w kolejnych rozgrywkach!

47. Zakaz akwizycji

Chociaż Świadkowie sprzedaży mieli liczebną przewagę, nie sprostali waszej ferajnie. Wykazaliście się żelazną siłą woli. Najpierw załatwiliście głównych winowajców, a potem zrobiliście obławę na handlarzy krążących po mieście i rozpedziliście ich na cztery wiatry.

Od tego dnia w Eurece-Zdroju zapanował błogi spokój, zwłaszcza że nowy szeryf polecił postawić wielkie tablice z napisem „Zakaz akwizycji” przy wszystkich drogach wjazdowych do miasta. Niech to będzie jasne ostrzeżenie dla wszystkich, którzy chcieliby tu handlować jakimiś paskudnymi, wysysającymi ludzką duszę towarami!

Nawiasem mówiąc, szeryf nie mógł się powstrzymać i zostawił sobie jeden mały sześciennik... Świecił takim żywym blaskiem... No dobrze, niby krew odpływa z twarzy, ale cóż w tym złego, przecież to nie granatnik... Jednak tym problemem zajmiecie się kiedy indziej. Na razie dzięki bohaterskim mieszkańcom Eureka-Zdrój znów jest bezpiecznym miejscem.

Gratulacje! Wygraliście!

48. Od tego są kumple

Lódmiła z wielką przyjemnością spuścił lanie całej Spółce — te okropne baranki zdecydowanie zbyt długo psuły krew jej przyjaciółce! Tak się bowiem składa, że Lódmiła i Gruba Kaška są dawnymi sąsiadkami z Mżystego Sącza. To przykre patrzeć, jak dobrą znajomą co chwila rażą pioruny! Niestety Gruba Kaška była zbyt duża, żeby dało się ją ukradkiem wyprowadzić z miasta. Lódmiła straciła już nadzieję, że uda się jej pomóc koleżance, ale oto nadarza się okazja. Rozjeżdża teraz Spółkę swoimi gąsienicami, zostaje tylko mokra plama!

Gruba Kaška w końcu odzyskuje zmysły dzięki pomocy nowego szeryfa. Jest dożgonnie wdzięczna swoim wybawicielom, a w zamian chce im podarować części zamienne, które wypadły z niej w czasie walki. Lódmiła chętnie je sobie weźmie i z przyjemnością pozwoli je zamontować Kowalskiemu... Kto wie, może to początek pięknego uczucia? **Nieważne, przede wszystkim należą się wam gratulacje. Wygraliście!**

Odblokowaliście alternatywny startowy szpej Lódmiły Mróz! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Wzmocnionej wtyczki i Sprężypuły, a potem dodajcie je do talii startowego szpeju. Wybierając w kolejnych rozgrywkach Lódmiłę jako swojego mieszkańca, możecie skorzystać z tego szpeju zamiast jej standardowego startowego szpeju.

49. Na zawsze przykuci do łóżek

Żeby wygrać z Doktorem Kosztelą, trzeba mieć naprawdę żelazną odporność. Niestety — nikt z was jej nie ma. Niegroźny z pozoru kaszel i lekkie bulgotanie w brzuchu szybko przerodziły się w choróbsko, które powala was na amen. Padacie na ziemię wyniszczeni zarazą, a robale Doktora Koszteli oblażą wasze ciała i zmieniają je w kompost. I tak oto dobiega końca historia wesołej ferajny, która miała wielkie ambicje...

Ku rozczarowaniu pozostałych mieszkańców Kosztela na dobre rozgaszczą się w Eurece-Zdroju. Zajmuje dom świętej pamięci nowego szeryfa i coraz bardziej gnębi nieszczęsne miasto. Właściwie nikt już nie wychodzi z łóżka — obecność zaraźliwego konowata sprawia, że zanim człowiek wydobrzeje, przychodzi następna infekcja. Może kiedyś, w przyszłości, zbierze się grupa lepiej przygotowanych, silniejszych i wytrwalszych mieszkańców. Może uda im się wybaczyć Eureka-Zdrój z kłopotów... Wielka szkoda, że zawiedliście. **To była bohaterska i brutalna bitwa, ale niestety ją przegraliście!**

50. Bez twarzy, ale spełniona artystycznie

Tuż przed zadaniem Beniowi ostatecznego, zabójczego ciosu Broża zdała sobie sprawę, dlaczego ten gość wydawał się jej dziwnie znajomy. Przecież to on zdarł jej skórę z twarzy w Szemrzeszynie! Trudno powiedzieć, żeby pałała żądzą zemsty, jednak z radością zakończyła zupełnie nietwarzowy żywot tego aktorzyzny. Kiedy odrąbała mu głowę, pozostali mieszkańcy musieli przyznać, że dziewczyna rzeczywiście pasuje do tego miasteczka.

Po walce Broża rozpaczliwie przetrząsnęła torbę Benia w poszukiwaniu swojej dawnej twarzy. Bez skutku. Mimo rozczarowania postanowiła, że brak oblicza nie zepsuje jej humoru. Znalazła się grupa mieszkańców, którzy docenili jej dzieła i zaakceptowali ją bezwarunkowo, nie zwracając uwagi na braki na facjacie. W torbie Benia było jednak parę drobiazgów, które mogą się jeszcze kiedyś przydać. Pędzel zrobiony z czyjejs skóry? Obrzydliwość, ale całkiem zręcznie wykonana!

Zbiry zostały pokonane, więc ludność Eureki-Zdroju może znów żyć tak jak wcześniej – oczywiście dzięki waszej dzielnej ferajnie.

Gratulacje! Wygraliście!

Odblokowaliście alternatywny startowy szpej Brożi Kleks! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Miotacza tuszu i Pustej maski, a potem dodajcie je do talii startowego szpeju.

Wybierając w kolejnych rozgrywkach Brożę jako swojego mieszkańca, możecie skorzystać z tego szpeju zamiast jej standardowego startowego szpeju.

51. Życie (roślinne) po życiu

Hura! Chwastofix sprawia, że głowa Florki pęka jak balon. Nasiona i grudki ziemi rozlatują się na wszystkie strony w szaleńczym pędzie! Jej dzieciaczki, które są świadkami tego wstrząsającego widowiska, szybko zmykają, pozostawiając po sobie tylko łzy i płatki kwiatów. Mieszkańcom miasta niezmiernie żal małych sierotek, ale absolutnie nie pochwalają błędów w wychowywaniu dzieci. Zrobiliście, co należało zrobić!

Następnego dnia po tym wielkim triumfie w Eurece-Zdroju wszystko wraca do normy. Po pewnym czasie w miejscu, w którym Florka dokonała żywota, kiełkują rośliny. Są bardzo ruchliwe, a do tego dużo gadają! Nieoczekiwanie bierze je pod opiekę handlarka. Początkowo wszyscy myślą, że odkryła w sobie instynkt macierzyński, ale oczywiście jak zwykle chodzi o biznes. Wkrótce po tym, jak adoptowała nowe pędy, na półkach jej sklepiku pojawiają się tresowane sadzonki. Może znajdą się chętni, którzy dadzą im nowy dom?

Przez chwilę sytuacja była dość trudna, ale wasza dzielna ferajna rzeczywiście potrafiła zadbać o bezpieczeństwo Eureki-Zdroju.

Gratulacje! Wygraliście!

Odblokowaliście nowy szpej handlarki! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Pełzającego podwozu i Korony sadzonek, a potem wtasujcie je w talię handlarki. Pamiętajcie o nich w kolejnych rozgrywkach!

52. Obiady dla ludności

Człowiek nie jest w stanie pochłonąć zbyt wielu kostek masła. Jesteście tak zapchani, że nie macie sił na podjęcie walki z Arnoldem. Wrzuca was do kotła jedno po drugim. Wasz los jest przesądzony, zostaniecie przysmakami jedzonym na obiad. Zdaje się, że to koniec waszej historii!

Wprawdzie słabo poradziście sobie z Arnoldem, ale wasze bohaterskie starania przyczyniły się do poprawy sytuacji w mieście. Arnold postanowił tu zostać, ma pod dostatkiem świeżych składników, które pracowicie zbierał. Co ciekawe, jego obecność nie jest do końca niepożądana. Arnold ucieszył się, że może podjadać wasze szczątki i przyrządzać mieszkańcom potrawy bez zbytniego zamieszania. Niektórzy nawet polubili mięsne dania pana Jatki, chociaż wiedzieli, co w nich pływa. Może to kwestia wyrafinowanego smaku?

Mieszkańcy Eureki-Zdroju optakiwali wasz zgon, jednak znaleźli ukojenie dzięki życzliwości nadętego (dosłownie) kucharza. Może w ogólnym rozrachunku należy to uznać za uczciwe rozwiązanie? Co o tym myślicie? Jeśli się nie zgadzacie, trudno. Trupy nie mają prawa głosu.

Niestety – przegrywacie!

53. Grunt to porządna facjata

Benio sięga do torby i okazuje się, że nie ma już żadnej maski, którą mógłby założyć. Gość już wie, że to jego koniec. Rozpaczliwie usiłuje zasłonić twarz, gdy wasza ferajna otacza go ze wszystkich stron. Dostaje od was straszliwy wycisk! Kiedy kończycie, brakuje mu nie tylko twarzy. Było ostro, ale odnieśliście zwycięstwo!

W miasteczku znów zapanował spokój. Nowy szeryf zrobił wszystko, co w jego mocy, żeby ofiary Benia odzyskały swoje oblicza. Wprawdzie tylko połowa mieszkańców ma teraz dawną twarz, ale i tak wszyscy są zadowoleni. Kiedy wiatr wieje ci w gębę, a nie masz skóry, robi się trochę nieprzyjemnie... Choć trzeba przyznać, że Dorotka trochę dziwnie wygląda z twarzą swojego dziadziusia.

Nie było łatwo, ale skutecznie obroniliście Eurekę-Zdrój przed zbirami.

Chyba macie wystarczająco grubą skórę, by zmierzyć się z kolejnymi!

Gratulacje! Wygraliście!

54. Dobry szeryf nie wyleguje się w wyrku

Złowrogie plany Doktora Koszteli całkowicie spaliły na panewce – macie żelazne zdrowie i znakomitą odporność. Ciekący nos i rozstrojony żołądek to żadna przeszkoda. Wytrwale dążycie do celu. Wystarczy odrobina systematycznego gniewienia i wyciskania, a z Doktora Koszteli zostaje tylko smutna plama soku jabłkowego, w której wiją się przerażone robaki.

Miasteczko znów jest bezpieczne! Niestety, nowy szeryf od razu zapada na wszystkie możliwe choroby. Nie wygląda na to, żeby szybko wyzdrowiał. Jednak jakimś cudem po zasłużonym odpoczynku i solidnym odrobaczaniu wkrótce staje na nogi! Mieszkańcy plotkują o niezwykłej odporności szeryfa. Po mieście krążą różne domysły, ale też nadzieja. Ta stara intrygantka, handlarka, uznaje to za znakomitą okazję do zarobienia kasy. Bez żenady reklamuje swój „szpej dla zdrowotności”. Twierdzi, że jej towary gwarantują długowieczność i odporność jak u szeryfa. Chyba rozumiecie, że należy do tego podchodzić raczej sceptycznie.

W obronie Eureki-Zdroju straciło życie wielu mieszkańców, ale dzięki wam miasteczko bez wątpienia wkrótce wyjdzie na prostą.

Gratulacje! Wygraliście!

Odblokowaliście nowy szpej handlarki! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Wigoru w butelce i Nasiąkniętej opaski, a potem wtasujcie je w talię handlarki. Pamiętajcie o nich w kolejnych rozgrywkach!

55. Smutne roślinki, za to bezpieczne miasto

Florka po raz ostatni spogląda na swoje dzieci. Jej gliniane ciało wygląda, jakby za chwilę miało się rozpaść. Gdy zaczyna wypowiadać ostatnie słowa, nowy szeryf uderza ją narzędziem ogrodniczym, rozbijając jej doniczkę na tysiąc kawałków. Narcyś, Aksamenda i Ludziółkowa wydają głośny okrzyk rozpacz i po chwili znikają w pobliskim lesie. Nowy szeryf ignoruje ich ucieczkę i na wszelki wypadek wbija szpikulec w nieruchomy kopczyk ziemi, który do niedawna był Florką. Po wszystkim, co widzieliście, ostrożności nigdy zbyt wiele!

Zbiry zostały pokonane i w Eurece-Zdroju znów zapanował spokój. Ludzie starają się optymistycznie patrzeć w przyszłość, mimo że coś czyha w lesie, a do miasta przywiewane są sterty liści. Zapewne dzieci Florki nie były szczęśliwe, gdy ziemia z głowy ich matki użyźniła pola kukurydzy. Nie ma

się jednak czego obawiać: nowy szeryf zajął posterunek u bram miasta. Ma pod ręką mnóstwo sprzętu ogrodniczego i tylko czeka, aż niesforne dzieciaki spróbują się wychylić. Bitwa była ciężka, ale wasza ferajna odniosła zwycięstwo. **Gratulacje! Wygraliście!**

56. Odkrycie kulinarne

Ja cię kręcę, ale fantastyczny koniec potyczki! Jeden z nieszczęśników siedzących w kotle po prostu eksploduje. Nie daje rady połknąć kolejnych kostek masła wciskanych mu w gardło. To przykre, ale dzieje się coś jeszcze – jedna z kości wbija się prosto w mózgowicę Arnolda. Gość przewraca się i wpada do własnego gara. Parę osób próbuje poskładać jakoś biedaka, który się rozleciał. Tymczasem nad wywarem unosi się bardzo nęcący zapach... Nowy szeryf zaczyna się zastanawiać, czy zjedzenie zbiera należy uznać za ludożerstwo.

Mija parę tygodni. Eureka-Zdrój rozwija się fantastycznie! Zbiry w ogóle nie zbliżają się do granic miasta. Możliwe, że usłyszeli o nowych specjalnościach miejscowej kuchni. Z każdego zakątka Gumiowizny przybywają goście, by wypróbować słynny bigos à la Eureka i wcięte szaszłyki, arcydzieła stworzone przez dzielnego szeryfa we własnej osobie. Pytacie, jaki jest ich sekretny składnik? Powiedzmy, że chodzi o miłość...

Walka była trudna, ale wasza ferajna doskonale sobie poradziła z obroną tego uroczego miasteczka. **Gratulacje! Wygraliście!**

Odblokowaliście nowy szpej handlarki! Wyszukajcie w tajnej talii szpeju (sprawdźcie pod wypraską pudełka) karty Bigosu à la Eureka i Wciętych szaszłyków, a potem wtasujcie je w talię handlarki. Pamiętajcie o nich w kolejnych rozgrywkach!

57. Bez twarzy i imienia, w kanale zapomnienia

Hura! Udało się! W Eureka-Zdroju znów jest bezpiecznie! No, przynajmniej tak się wydaje mieszkańcom... W rzeczywistości wasza nieszczęsna ferajna została doszczętnie rozbita, a Benio odarł wszystkich ze skóry, jednak nikt nie poznał prawdy. Wszyscy uznali, że ostatnią potyczkę przeżył tylko nowy szeryf. Był to jednak nikt inny, tylko Benio w swoim najnowszym przebraniu!

Aktor wykorzystał sytuację. Wprost upajał się niezasłużonymi wyrazami uznania za dzielną obronę miasteczka. Po pewnym czasie zmęczyło go jednak życie w centrum uwagi. W końcu czmychnął z Eureka-Zdroju w poszukiwaniu nowego miejsca gościnnych występów. Oczywiście zanim uciekł, zdążył jeszcze zedrzeć skórę z paru twarzątek!

Dość ponury epilog, przynajmniej, chociaż mogło być gorzej. Niestety nie można tego powiedzieć o waszej ekipie. Kończycie w zapomnieniu, bez imienia i twarzy, na miejskim śmietniku... Smutna historia.

To była bohaterska i brutalna bitwa, ale niestety ją przegraliście...

58. Odrobaczenie i zniszczenie

Macie odporne organizmy i paskudne infekcje Doktora Koszteli nie mogą ich pokonać! Leci wam z nosa i macie rozstrojone żołądki, ale nie przejmujecie się tym wcale, tylko jedno po drugim zrywacie pociemniałą, pomarszczoną skórę z ciała Doktora Koszteli. Wszystkie robale, które się w nim kryły, wylażą na zewnątrz. Nowy szeryf zadeptuje je na śmierć, zanim zdążą uciec. W końcu nie chce mieć w mieście plag robactwa! Zdaje się, że po tej dość obrzydliwej scenie na jakiś czas zrezygnujecie z jedzenia owoców...

Bitwa się skończyła i chociaż wszyscy chorowali jeszcze przez jakiś czas, nie było to nic groźnego. Parę godzin snu w ciepłym łóżku i po sprawie! Dzięki współpracy całej ferajny i wytrwałości nowego szeryfa uratowaliście Eureka-Zdrój przed nieuchronną zagładą. Nieźle wam poszło, trzeba przyznać! **Gratulacje! Wygraliście!**

59. Korzenie i upokorzenie

Florka i jej złośliwe potomstwo okazały się dla waszej nieszczęsnej ferajny zbyt trudnymi przeciwnikami. Narcyś i Aksamenda zagonili was – jak bydlę na rzeź – prosto w dziesiątki nienasyconych paszcz Ludziółówki. Ostatnią rzeczą, którą widzicie, zanim zmienicie się w nawóz, jest dumne oblicze Florki Sierp. – Och, jak one szybko rosną! – mamrocze z dumą upiorna donica.

Po waszym przedwczesnym zgonie Florka i jej dzieciaki sadzą się na głównym placu, którego nikt już nie pilnuje. Mogą tu do woli pławić się w promieniach słońca. Z każdym dniem młode rośliny zyskują siły i zapuszczają korzenie coraz dalej w głąb Eureka-Zdroju. Nie mija wiele czasu i skutecznie dławia wszystkich, którzy byli na tyle głupi, że nie uciekli z miasta. Gdy rodzina Sierpów wyrusza na kolejną wyprawę, Narcyś jest już tak duży, że potrafi pożreć cały ul, a nie tylko pojedyncze pszczoły!

Byliście jedyną nadzieją Eureka-Zdroju. I co się z wami stało?

Trafilście do kiszek Narcysia, który was teraz elegancko trawi.

To była bohaterska i brutalna bitwa, ale niestety ją przegraliście!

60. Kość i chałwa bohaterom!

Przeciskacie się między zapchanyymi masłem arteriami i przetłuszczonymi twarzami. W końcu udaje wam się znaleźć sposób na zbira. W ostatnim przypływie sił chwytacie Arnolda wpół, obracacie go i wpychacie mu głowę do jego własnego kotła. Kiedy gotuje się żywcem, wasza ekipa upaja się nęcącym zapachem gotowanego tłuszczu... Może nawet trochę za bardzo.

Miasto jest wreszcie bezpieczne, jego mieszkańcy radują się i urządzają wielką uroczystość. Odbywa się biesiada z okazji zwycięstwa. Wszyscy delektują się smakiem znakomitego mięsniwa dostarczonego przez zaradnego nowego szeryfa. Tylko lepiej go nie pytać, gdzie zdobył te delikatesy. W końcu nie chcecie psuć świetnej atmosfery!

Dzięki waszemu bohaterstwu zbiry zastanowią się dwa razy, zanim spróbują znów zaatakować Eureka-Zdrój. Kto mógłby przypuszczać, że wasza ferajna wykaże się bezwzględnością godną rzeźnika?

W każdym razie przyjmijcie gratulacje – udało się wam wygrać!

Wykonane specjalne zadania



- | | |
|--|---|
| ☐ Latek
Zrywek
Pan Dziób | ☐ Tatar Leszcz
Haczy strój
Wiadomość w butelce |
| ☐ Świadkowie sprzedaży
Romb
Piramida | ☐ Gruba Kaśka i S-ka
Wzmocniona wtyczka
Sprężypulta |
| ☐ Florka Sierp
Pełzający podwóz
Korona sadzonek | ☐ Benio Buźka
Pusta maska
Miotacz tuszu |
| ☐ Doktor Kosztela
Nasiąknięta opaska
Wigor w butelce | ☐ Arnold Jatka
Bigos à la Eureka
Wcięte szaszłyki |

ŚCIANA TROFEÓW

Na końcu każdej gry dodaj trofea pokonanych zbirów do ściany trofeów (w kolejności numerycznej). Po trzecim zwycięstwie nad tym samym zbiorem **zawieś jego wypchaną głowę na ścianie i otrzymaj podaną na str. 14 kłutwę.**

BENIO
BUŻKA

OFICER
ŚPIK

DOKTOR
KOSZTELA

PARASOLLO

GRUBA
KAŚKA
I S-KA

ŚWIADKOWIE
SPRZEDAŻY

ŁATEK

TATAR
LESZCZ

RASIA

ZASTĘPCA
OGOŃSKI

KÓRL ORAZ KÓRLOWA

BUNDYCI

KACPER
KOPIDÓŁ

STACH
WRÓBLEWSKI

NOWAK

DUSIA
GROSZ

FLORKA
SIERP

ARNOLD
JATKA

WERONIKA
HECA

PEPIN
MLECZKO

KŁĄTWY BANANASZA



Na obrzeżach miasta pojawiła się szemrana postać. To Bananasz, nieprzejednany konkurent i zaciekły wróg handlarki! Bananasz jest wichrzyćielskim tkaczem klątw, który od lat jest głównym dostawcą zbirów. Zastanawiałeś się kiedyś, skąd Weronika bierze swoje noże? Albo gdzie Arnold Jatka zdobywa przyprawę? Właśnie u Bananasza. Bananaszowi nie podoba się, że eliminujesz jego klientelę, przybył tu zatem, aby rzucić klątwę na wasze skromne miasto i wspomóc w ten sposób najeźdźców.

Za każdym razem, gdy głowa zbira jest zawieszana na ścianie trofeów, przełóż kartę klątwy tego zbira (podaną niżej) z talii Klątwy – zablokowane do talii Klątwy – odblokowane. Ta karta może być użyta we wszystkich kolejnych grach (patrz str. 5).

	BENIO BUŻKA TWARZOMNEZJA		TATAR LESZCZ KUSZĄCY ZAPACH		STACH WRÓBLEWSKI CZYHAJĄCE WRONY
	OFICER ŚPIK ZMĘCZENIE WALKĄ		RĄSIA ZABURZENIE KIEŁKUJĄCEJ RĘKI		DUSIA GROSZ BOLESNA CHCIWOŚĆ
	DOKTOR KOSZTELA ZAKAŻNE CHOROBSKO		ZASTĘPCA OGOŃSKI FAŁSZYWA EMPATIA		FLORKA SIERP REWOLTA NATURY
	PARASOLLO GWAŁTOWNE WIATRY		KÓRL ORAZ KÓRLOWA BRAKI W SZPEJU		ARNOLD JATKA SMAK NA MIESZKAŃCÓW
	GRUBA KAŚKA I S-KA ŁOWCY BURZ		BUNDYCI SZAŁ GRABIEŻY		WERONIKA HECA NADGORLIWE ATAKI
	ŚWIADKOWIE SPRZEDAŻY WYZNAWCY SZĘŚCIANU		KACPER KOPIDÓŁ UPARTE DUCHY		PEPIN MLECZKO SKOCZNA OSPA
	ŁĄTEK UTRATA ŻYCIA		NOWAK FALA TURYSTYKI		

FAQ O ZBIRACH



Arnold Jatka

- **Tereny:** Mięsny jadalnówz, Wrzący kotłak, Grządka warzyw, Wielka beczka, Stary kaszłak, Drewniany płot, Wyrosta kukurydza
- **Akcja „Letarg”:** Jeśli akcja mieszkańca (atakowanie, interakcja z terenem, przerzut itd.) kosztowałaby 0 MOC, koszt takiej akcji nadal byłby zwiększony o 2 MOC w wyniku efektu „Letargu”.



BENIO BUŻKA

- **Tereny:** Mętna fosa, Dynamit i zapalnik, Drewniany płot, Paskudny wychodek, Chata znachora, Szopa na narzędzia, Cichociemny stóg
- Jeśli uda ci się usunąć 2 liczniki z karty zasadzki Benia **Paski maski**, jego założona maska zostaje **usunięta z gry** (czyli usunięta z talii akcji) aż do czasu zakończenia gry. To nie to samo co **odrzuć maski**.



Świadkowie sprzedaży

- **Tereny:** Tawerna Gufigo, Gęsty las, Bzyczący ul, Chwiejna farma, Stary kaszłak, Drewniany płot, Paskudny wychodek
- **Żetony kitu przy znokautowaniu:** Żetony kitu **nie** są odrzucane, gdy zostajesz znokautowany, ale są usuwane z gry na końcu walki.
- **Wydarzenie „Drzemka”:** Jeśli mieszkaniak otrzyma kartę wydarzenia „Drzemka” tuż przed finałową walką ze Świadkami sprzedaży **oraz** zostanie mianowany nowym szeryfem, ignoruje efekty „Drzemki”.



Florka Sierp

- **Tereny:** Ludziółówka, Narcyś, Aksamenda, Kosiarka, Chata znachora, Bzyczący ul, Szopa na narzędzia
- **„Odsuń Florkę od celu...”:** Gdy pojawia się takie polecenie, Florka wykonuje pełny ruch i stara się go zakończyć tak daleko od celu, jak to tylko możliwe.
- **OBR od terenu a OBR od akcji:** Gdy jedna z roślin Florki zadaje OBR z **karty akcji**, są one traktowane jako OBR od akcji, nie od kafelka terenu.



Łatek

- **Tereny:** Mętna fosa, Studnia życzeń, Grzybowa polanka, Paskudny wychodek, Wyrosta kukurydza, Chwiejna farma, Porzucony piknik



Tatar Leszcz

- **Tereny:** Powódź, Kałapka, Porzucony piknik, Grządka warzyw, Cichociemny stóg, Wyrosta kukurydza, Głęboki rów
- Żetony wody zamieniają pole w teren Powodzi i usuwają efekty innych kafelków terenu na tym polu. Rozstawki z rozszerzenia „Fuchy na boku” nie są traktowane jako teren i mogą być aktywowane.



Doktor Kosztela

- **Tereny:** Gęsty las, Mętna fosa, Chata znachora, Grządka warzyw, Dynamit i zapalnik, Paskudny wychodek, Szopa na narzędzia
- **Żetony choroby przy znokautowaniu:** Tak jak to wyjaśniono na karcie zasadzki, żetony choroby są usuwane z mieszkańca, gdy zostanie znokautowany.
- **Zdolności chuligana i szumowiny:** Te zdolności mogą być rozpatrywane wielokrotnie, jeśli mieszkaniak straci (a następnie odzyska) żetony choroby.
- **Akcja „Zakaźny śluz”:** Żetony wody umieszczone na krajobrazie w wyniku tej akcji nie mają żadnych innych efektów poza tymi wymienionymi na karcie. Usuń wszystkie żetony wody z planszy po zakończeniu walki.
- **Żeton choroby Pełzające zarazy:** Te żetony choroby są używane tylko w finałowej walce Doktora Koszteli i nie można ich otrzymać w inny sposób.



Gruba Kaśka i S-ka

- **Tereny:** Cichociemny stóg, Chwiejna farma, Miejski staw, Sznur z praniem, Błocko, Spółka, Ognisko
- Jeśli Gruba Kaśka nie ma żetonów wody na **pochlap**, mieszkańcy nie otrzymują żetonów. Jeśli Gruba Kaśka nie ma dostatecznie wielu żetonów wody, by rozdać je pomiędzy pochlapanych mieszkańców, gracze wybierają, którzy mieszkańcy mają je otrzymać.

WARIANTY ROZGRYWKI

Inwazja z tamtego miasta

Jeśli chcesz dodać jeszcze więcej klimatu do rozgrywki z „Paskudnymi sąsiadami”, ogranicz pulę żetonów zbiorów, które używasz do wypełniania mapy miasta. Aby zmierzyć się z Szemrzeszynem, użyj tylko żetonów Arnolda Jatki, Benia Bużki, Świadków sprzedaży i Łatka. Aby zmierzyć się z Mżystym Sącem, użyj tylko żetonów Florki Sierp, Tatar Leszcza, Grubej Kaśki i S-ki i Doktora Koszteli.



**STWORZONE Z MIŁOŚCIĄ
PRZEZ PANIC ROLL.**

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy
o kontakt: info@luckyduckgames.com

KRY TYK

przy krytycznym trafieniu zbira
rzuci ponownie i rozpatrz.

⇒ 1 ⇒

Twój atak doprowadza zbira do wściekłości!
Twoja tura kończy się natychmiast po ataku
i zbir wykonuje akcję.

⇒ 2-3 ⇒

Twoje uderzenie dezorientuje zbira –
łatwiej przewidzieć jego ruchy.
Odkryj następną akcję zbira.

⇒ 4-5 ⇒

Następujesz zbirowi na „odcisk”!
Obniż RUCH zbira o 1.

⇒ 6-7 ⇒

Ten piękny cios nieźle cię nakreśli! Podwyższ
swoją RUCH, MOC PRC o 1 na tę walkę.

⇒ 8 ⇒

Doskonałe uderzenie! Twój atak zadaje +1 OBR.

⇒ 9+ ⇒

Posłałeś kawałki zbira w powietrze! Otrzymujesz
kartę szpeju zbira oznaczoną symbolem ★.
Możesz ją natychmiast założyć. Jeśli ta karta
została już wcześniej zdobyta, zamiast tego atak
zadaje +1 OBR.

Przewodnik po terenach „Paskudnych sąsiadów”

AKSAMENDA



Aksamenda

NARCYS



Narcys

LUDZIOLÓWKA



Ludziolówka

KOSIARKA



Kosiarka

POWÓDŹ



Powódź (x3)

KALAPKA



Kalapka

Razem z tycią
figurką kalapki!

TAWERNA GUFIEGO



Tawerna Gufiego

MIESNY JADŁOWÓZ



Mięsy jadłowóz

WRZĄCY KOCIÓŁ



Wrzący kocioł

OGNIŚKO



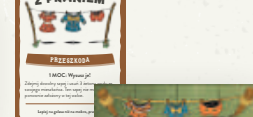
Ognisko

BŁOCKO



Błocko

SZNUZ Z PRANIEM



Sznuż z praniem

SPÓŁKA



Spółka

Szybki przegląd rozgrywki (elementy z „Paskudnych sąsiadów” na niebiesko)

Aby podnieść trudność, wybierz kartę kłatwy i dodaj ją do rozgrywki (opcjonalne).

Każdy gracz wybiera mieszkańca, otrzymuje startowy szpej oraz 10 monet (15 monet w trybie 3-rundowym) i umieszcza swój żeton na torze kupowania/klepania.

Faza miasta

Odwróć planszę faz na stronę
fazy miasta.

Każdy mieszkaniec **dobiera**
tylko kart wyczynów, by mieć
3 niedokonane. W pierwszej
fazie miasta **dobierz 3.**

Każdy mieszkaniec otrzymuje
i rozpatruje **wydarzenie.**

Zakupy u handlarki.

Założ swój szpej i przejdź do
fazy walki.

Faza walki

Odwróć planszę faz na stronę fazy walki.

Odkryj żeton następnego zbira na mapie miasta.
Umieść jego żeton na górze kolejności klepania.

Umieść planszę i talię akcji zbira na planszy faz.
Zaznacz jego PZ i RUCH...

...i przygotuj jego kartę zasadzki (jeśli ma)

Skorzystaj z rewersu planszy zbira, aby
przygotować kafelki i karty terenu. Gracze
umieszczają siebie i zbira na krajobrazie.

Walka rozpoczyna się **turą zbira.**

Po pokonaniu zbira

Mieszkańcy mogą odrzucić
dowolne niedokonane wyczyny.

Każdy mieszkaniec otrzymuje **6 monet.**

Mieszkaniec, który dokonał najwięcej wyczynów w tej
rundzie, otrzymuje 1 kartę **szpeju zbira.** W przypadku
remisu: rzuć, wyższy wynik zdobywa szpej.

Przywróć statystyki mieszkańców. Powinny
pozostać jedynie zmiany wynikające z premii szpeju.

Zmień kolejność kupowania/klepania.

Przejdź do fazy miasta.

Na końcu każdej gry (zarówno zwycięskiej, jak i przegranej) dodaj trofea pokonanych zbirów do ściany trofeów.