

Wielka draka w małym mieście Fuchy na boku

Instrukcja



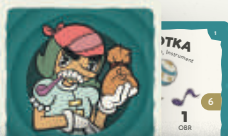
WITAJ PONOWNIE!

„Minęło trochę czasu!”

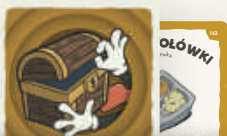
Spis treści

Elementy rozszerzenia	Patrz niżej!	Dziennik handlarki	8
Wprowadzenie	3	Wyprawy	8
Gra z „Fuchami na boku”	4	Czynienie przygotowań	8
„Nowy” szpej	5	Zrób-to-sam (Klucz, Kop, Naprawa)	9
Spożywki „Fuch na boku”	5	Wpisy w dzienniku	9
Wydarzenia kramu	5	FAQ i przypomnienia	10
Rozstawki	5		
Wcielenie się w rolę	6		
Karty ról	6		

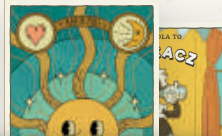
Elementy rozszerzenia



30 kart odblokowanego szpeju handlarki



4 karty unikalnego szpeju



20 kart ról



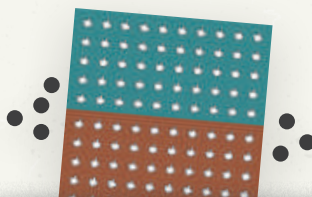
132 karty zablokowanego szpeju handlarki



24 żetony rozstawek



Dziennik handlarki



Naklejki przygotowań i dodatkowe liczniki

WPROWADZENIE

„Na czym polega rozszerzenie „Fuchy na boku”?”

Handlarzka wymościła sobie w Eurece-Zdroju przytulne gniazdko. Za dnia obracała towarami, a nocą oddawała się hazardowi na wysokie stawki – tak się żyje, stonko! Jednak jej nienasycony głód monet doprowadził do serii wydarzeń, których efektem mogłaby być zagłada miasta.

Pewnej nocy handlarce ręka szła szczególnie dobrze. W tawernie byli prawie wszyscy i co chwila ktoś dawał się naciąć na jej sztuczki. Kiedy więc cały lokal zrzucił się na jedno ostatnie rozdanie przeciwko handlarce, ta nie mogła odmówić. Natychmiast wyrównała stawkę.

Niestety, fortuna to kapryśna pani. Jedna zła ręka i cały szczęśliwy ciąg handlarzki trafił szlag. Straciła wszystko, a tłum z tawerny rozdzielił pomiędzy sobą wygrane monety i towary i natychmiast ulotnił się z miasta. Najwyraźniej kto tylko mógł, skorzystał z okazji, by niczym szczer uciec z tonącego okrętu i wyrwać się z całej tej draki ze zbirami. Splukana i samotna w niemal kompletnie opustoszałym mieście handlarzka stanęła na skraju finansowej zapaści. Ale ta przebiegła szulerka nie powiedziała jeszcze ostatniego słowa! Tej samej nocy zebrała nieco puszek i innych śmieci i obmyśliła plan.



Gdy weszło słońce, handlarzka zebrała tych kilkoro mieszkańców, którzy nie uciekli z jej towarami. – Nie obawiajcie się, moi lojalni klienci! – rzekła. – Wiem, gdzie można dostać dobry towar, połączmy więc siły i utrzymajmy tę fajbę na powierzchni! – Pewnie, każdy wiedział, że handlarce bardziej zależy na zysku niż na mieście, ale to nie był czas na kręcenie nosem. Jej szpej to ostatnia deska ratunku dla tonącej Eureka-Zdrój!

W rozszerzeniu „Fuchy na boku” wspomozesz handlarzkę w uzupełnieniu jej kramu i wcielisz się w porzuczone przez mieszkańców role. Przeszukaj każdy zakamarek Gumowizny i przy odrobinie kreatywności znajdź wszystko, co może się przydać do walki ze zbirami.

GRA „Z FUCHAMI NA BOKU”

„Banalnie proste!”

„Fuchy na boku” wprowadzają nową kolekcję kart handlarcki, dzięki której gracze będą bardziej koncentrować się na szpeju i jego synergii. Dzięki poniższym zasadom bez problemu połączysz to rozszerzenie z podstawową grą. „Fuchy na boku” są w pełni zgodne z rozszerzeniem „Paskudni sąsiedzi” – możesz grać z oboma jednocześnie!

Po otwarciu

Umieść karty szpeju handlarcki oznaczone numerami 1–30 za przegródką Szpej handlarcki („Fuchy na boku”). Pozostałe karty szpeju handlarcki umieść nieprzetasowane za przegródką Zablokowane („Fuchy na boku”). Wszystkie pozostałe elementy mogą zostać wypchnięte z formatek i uporządkowane.



Podczas przygotowania gry

Korzystaj z talii handlarcki „Fuch na boku”

Podczas rozgrywki z tym rozszerzeniem nie używaj szpeju handlarcki z gry podstawowej. Talia handlarcki z gry podstawowej jest zastępowana talią handlarcki „Fuch na boku”, która znajduje się za przegródką Szpej handlarcki („Fuchy na boku”). Jeśli odblokowałeś wcześniej jakiś szpej dzięki specjalnym zadaniom, możesz przelożyć ten szpej do talii handlarcki „Fuch na boku”.

Zamelduj się u handlarcki

Sprawdź w dzienniku handlarcki, jakie przygotowania musisz poczynić do swojej aktualnej wyprawy (więcej o tym na str. 8). Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka z tym rozszerzeniem, przeczytaj str. 2 dziennika handlarcki, aby wdrożyć się w swoją pierwszą wyprawę.

Trzymaj karty ról w pobliżu

Aby wcielić się w rolę, musisz zebrać odpowiedni zestaw szpeju. Umieść karty ról (str. 6) w pobliżu talii handlarcki „Fuch na boku”.

GRA PODSTAWOWA

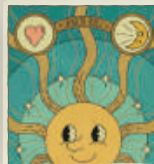


FUCHY NA BOKU



PRZYGOTOWANIA:

Znajdź podstawowe ubranie ochronne
Ukończ grę ze szpejem Strój ze złomu



Podczas rozgrywki

Elementy z gry podstawowej i „Fuch na boku”

Wszystkie elementy z „Fuch na boku” są oznaczone literami „FB” w lewym górnym rogu. Dzięki temu w trakcie rozgrywki możesz łatwo odróżnić, z którego pudełka pochodzą elementy.



„NOWY” SZPEJ

„Zwrotów nie przyjmujemy!”

Nałóg hazardu handlarki doprowadził mieszkańców do trudnego położenia. Nie będzie łatwo stawić opór zbirom przy pomocy takiego szmelcu... Ale może kryje się w nim coś więcej? Pozostajcie tylko mieć nadzieję!



Szpej handlarki „Fuch na boku”

Niegdyś wspaniała kolekcja dóbr handlarki przepadła. Zamiast szpeju handlarki z gry podstawowej będziesz używał szpeju handlarki „Fuch na boku” (znajduje się za przegródką Szpej handlarki („Fuchy na boku”). W pierwszej rozgrywce do kupienia będzie jedynie 30 kart szpeju. Nie martw się jednak: ukończone wyprawy i podążanie za intuicją sprawią, że wybór towarów u handlarki szybko się powiększy (str. 8).

Spożytki „Fuch na boku”

W przeciwieństwie do spożytek z gry podstawowej spożytki z „Fuch na boku” nie są odrzucane po spożyciu i mogą być spożywane raz na walkę.

Wydarzenia kramu

Wydarzenia kramu to nowy typ szpeju, który dotyczy kramu handlarki i pojawia się tylko podczas zakupów. **Jeśli wydarzenie kramu zostanie dobrane albo odkryte, kiedy mieszkańcy nie są w trakcie zakupów, odrzuć je i zamiast niego skorzystaj z następnej karty handlarki.**

Rozstawki

Rozstawki to nowy typ szpeju, który nie może być założony. Tak jak ich nazwa wskazuje, mogą być rozstawione na krajobrazie. Może z nich skorzystać **każdy** mieszkaniec. **Wraz z kartą rozstawki otrzymujesz również odpowiedni żeton.** Sugerujemy trzymanie karty rozstawki nad planszą mieszkańca, tak aby wszyscy mieszkańcy mogli się z nią łatwo zapoznać.

Rozstawianie rozstawek

Podczas walki w trakcie swojej tury możesz umieścić żeton swojej rozstawki w sąsiadującym z tobą **pustym polu**. Umieszczony żeton nie może do ciebie wrócić aż do końca walki. Możesz posiadać dowolną liczbę kart rozstawek, **ale każdy mieszkaniec może mieć maksymalnie 2 swoje rozstawki jednocześnie na krajobrazie**. Żetony rozstawek nie są traktowane jak teren ani w żaden sposób nie blokują ruchu.

Jeśli zostaniesz znokautowany albo usunięty z planszy, twoje żetony rozstawek pozostają na krajobrazie. Natomiast jeśli karta rozstawki zostanie odrzucona podczas walki, odpowiedni żeton rozstawki jest usuwany z krajobrazu. **Na koniec każdej walki wszystkie żetony rozstawek wracają do swoich właścicieli.**

Korzystanie z rozstawek

Dowolny mieszkaniec może skorzystać z rozstawionej rozstawki bez względu na to, kto jest jej właścicielem. Mieszkańcy mogą atakować przy pomocy rozstawek albo aktywować zdolności szpeju rozstawek tylko wtedy, gdy stoją na odpowiednim żetonie. Niektóre rozstawki, jak np. Treningowy strach po prawej, mają efekty, które mogą być aktywowane w inny sposób.



Pamiętaj, żeby wziąć swój żeton rozstawki! Trzymaj go na karcie rozstawki, dopóki nie będziesz chciał umieścić go na krajobrazie.



Rozstawki możesz umieszczać tylko na pustych polach (niezawierających terenu, postaci, innych rozstawek itp.)!



WCIELENIE SIĘ W ROLE

„Pomyśl tylko o tych wszystkich ścieżkach kariery!”

Ponieważ połowa obywateli Eureka-Zdroju dała dyla z bogactwami handlarki, nowym zadaniem mieszkańców będzie wypełnienie tak powstałej pustki w siłę roboczej. Co jest kluczem do zdobycia posady? Oczywiście odpowiedni ubiór!



Otrzymanie roli

Chociaż może się wydawać, że nowy towar handlarki jest mizerny, to tylko pozory! Dzięki przygotowaniu odpowiedniego stroju wcielił się w rolę i odblokujesz ukryty potencjał swojego szpeju.

Większość szpeju z „Fuch na boku” ma wymienioną na lewym boku rolę (albo role). **Gdy tylko mieszkaniec zdobędzie trzecią kartę szpeju tej samej roli, otrzymuje odpowiadającą temu zestawowi kartę roli.** Szpej nie musi być założony, aby otrzymać kartę roli.

Karty ról

Karty ról dają potężne zdolności (a czasami unikalny szpej), które mogą przeważać szalę bitwy. Zachęcamy do umieszczenia karty roli po lewej stronie planszy mieszkańca, tak aby się w pełni wczuć w ten nowy zawód.

Nie musisz zakładać szpeju pasującego do twojej roli. Może się okazać, że aby w pełni wykorzystać potencjał zdolności roli, będziesz chciał założyć inny szpej!

Każdy mieszkaniec może się wcielać tylko w 1 rolę naraz. Jeśli jakiś mieszkaniec wciela się w jakąś rolę, żaden inny mieszkaniec nie może jej przejąć. Jeśli mieszkaniec miałby zdobyć dwie role jednocześnie, musi wybrać jedną z nich.

Zmiana ról

Gdy mieszkaniec otrzymuje swoją trzecią (albo kolejną) pasującą kartę innej roli, może zdecydować się na otrzymanie nowej roli i odrzucenie poprzedniej karty roli. Raz zdobytej karty roli nie można stracić w inny sposób. Nawet jeśli mieszkaniec sprzeda albo odrzuci szpej pasujący do roli, nie traci przez to karty roli.

Gdy tylko zdobędziesz trzecią kartę szpeju tej samej roli, otrzymujesz odpowiadającą temu zestawowi kartę roli. Szpej nie musi być założony, aby otrzymać kartę roli.



Opis karty roli

Nie psuj sobie zabawy! Zalecamy zapoznanie się tylko z tymi kartami ról, które zostaną zdobyte w trakcie gry. Role widoczne na tej rozkładówce mogą zostać zdobyte już w pierwszej rozgrywce.

Nazwa roli

Nazwa roli, w którą się aktualnie wcielasz.

Zdolność roli

Zdolności ról mogą być pasywne, aktywowalne lub dawać unikalny szpej. Pasywne zdolności (jak u Podżegacza po lewej) działają zawsze. Aktywowalne zdolności (jak u Druciarza po prawej) mogą być aktywowane w twojej turze raz na turę.

Tekst fabularny

Szybki rzut oka na twoją nową rolę!



Karty ról często współdziałają z twoim szpejem. Np. rola Druciarza pozwala na wykorzystanie skrawków z twojego szpeju Druciarza do stworzenia nowych towarów!

Zachęcamy do umieszczenia karty roli po lewej stronie planszy mieszkańca.

FB

TWOJA ROLA TO

DRUCIARZ

Głowa

Tułów

ZROBIONE NA KOLANIE

Podczas walki usuń łącznie 2 liczniki ze swoich kart szpeju Druciarza: Odkryj wierzchnią kartę z talii handlarki. Możesz ją otrzymać. Jeśli tego nie zrobisz, odrzuć ją, a następnie zadaj 1 OBR zbirowi i zyskaj **+1 MOC** na tę walkę.

Ten wynalazek może być niewypałem – wyrzucimy go!

ZDROWIE

DROBNA KRADZIEŻ

Możesz wziąć szpej wart 5 albo mniej monet z kramu handlarki na początku każdego zakupu u handlarki podczas fazy miasta.

Startowy szpej: Gumowy kij, Buchnięcie

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

2 MOC
krajobr

DZIENNIK HANDLARKI!

„Łapy precz – to moje!”

Podczas gdy mieszkańcy zasuwają w pocie czoła, by zaopatrzyć półki jej kramu, handlarka bacznie się przygląda ich postępowi, zapisując je w swoim wiernym dzienniku. Da znać mieszkańcom, gdzie najłatwiej o łupy, ale tylko, jeśli obiecują, że się porządnie przygotują – w końcu zależy jej, by klienci wrócili do niej w jednym kawałku!



Wyprawy

Początkowe strony dziennika handlarki składają się z **wypraw**, a każda wyprawa to trzy lokacje do zbadania. **Jeśli grasz z tym rozszerzeniem po raz pierwszy, jedyną wyprawą, której możesz się podjąć, jest „Pierwsza wyprawa: Blisko domu”.** Gdy przeszukasz wszystkie trzy lokacje tej wyprawy, uzyskasz dostęp do kolejnej oraz otrzymasz małą premię!

Lokacje

W pierwszej wyprawie natkniesz się na 3 lokacje: Bagno Pepina, Zamek Trawisz oraz Śmietnisko. Przed przeszukaniem lokacji handlarka wymaga, byś poczynił pewne przygotowania.

Czynienie przygotowań

Na początku każdej gry zapoznaj się z przygotowaniami koniecznymi do odzyskania twojej aktualnej wyprawy.

Na końcu każdej gry (zarówno zwycięskiej, jak i przegranej) dodaj naklejkę na każde przygotowanie, które ferajna poczyniła. Tak oznaczone przygotowania są uznawane za poczynione na potrzeby wszystkich kolejnych gier.

Różne przygotowania do aktualnej wyprawy można czynić jednocześnie i w dowolnej kolejności. Jeśli uda ci się poczynić wszystkie przygotowania potrzebne do przeszukania lokacji, nadchodzi czas na grabież! Przeczytaj odpowiedni **wpis w dzienniku**, aby zapoznać się z wynikami! Więcej informacji o wpisach w dzienniku znajduje się na następnej stronie.

Opis wyprawy / lokacji

Opis lokacji

Nazwa lokacji oraz kilka porad handlarki.

Przygotowania

Wymagania, którą muszą być spełnione, zanim będzie można przeszukać lokację. Umieść naklejki na kciukach przy ukończonych przygotowaniach!

Gdy przygotowane...

Po poczynieniu wszystkich przygotowań przeczytaj odpowiedni wpis w dzienniku handlarki.

Nagroda z wyprawy

Po udanym przeszukaniu wszystkich 3 lokacji w wyprawie przeczytaj podany wpis w dzienniku.

PRZEKOP ŚMIETNIKO

Wszystko w tej stercie śmieci to... śmieci. Szokujące, wiem. Niemniej nie jestem przeciwniczką odświeżających towarów – odrobina wazeliny i wyobraźni sprawia, że wszystko może zyskać na wartości. Mam przeczuć, że tubylcy są gotowi pobrudzić sobie rączki, jeśli to pomoże im uratować ich kochane miasto!

Chociaż to tylko kupa śmieci, wciąż musimy wykupić sobie wejście. Tutejszy nadzorca jest dość przywiązany do tego wzgórza rupiec i trzyma bramy zamknięte na kłódkę – ale to nic, czego nie rozwiąże mała łapówka. Gość da się pokroić za byle błyskotkę!

PRZYGOTOWANIA:



Przekonaj nadzorcę, by cię wpuścił

Ukończ grę ze szpejem Antyczny pierścień, na którym są 2 liczniki



Znajdź kogoś, kto ogarnia to wysypisko

Ukończ grę z rolą Druciarza

Gdy przygotowane: **Dziennik 11**



Chwilunia! Gdy wszystkie 3 lokacje są przeszukane: **Dziennik**



Zrób-to-sam

Nowy szpej można zdobyć nie tylko dzięki wyprawom – czasami wystarczy odrobina inwencji. Zwracaj uwagę na szpej z kolorową belką u dołu karty, taką jak na tym pokazanym poniżej Zaciętym medalionie. Dzięki wykorzystaniu odpowiednich narzędzi i wykonaniu specjalnych działań taki szpej może być wykorzystany do odblokowania nowych towarów.

Klucz, Napraw i Kop

Opis niektórych kart szpeju oprócz standardowych typów będzie również zawierał któreś ze słów kluczowych: **Klucz, Naprawa, Kop**. Taki szpej może być użyty w kombinacji z innym szpejem do utworzenia, naprawienia lub wykopania ścieżki do nowych łupów.



Słowa kluczowe Klucz, Naprawa i Kop pojawią się poniżej nazwy karty.

Numer w prawym górnym rogu używany jest przy odblokowywaniu i złomowaniu szpeju.

Wpisy w dzienniku

Wpisy w dzienniku, które rozpoczynają się na str. 8 dziennika handlarki, zawierają rezultaty waszych wypraw widziane z perspektywy handlarki.

Te wpisy na stałe wpłyną na dostępność szpeju w tej i w następnych rozgrywkach. Gdy w wyniku swoich działań natkniesz się na zapis **Dziennik XX**, przeczytaj wpis w dzienniku o pasującym numerze, by poznać rezultat. Rezultatem większości wpisów będzie **złomowanie i odblokowanie szpeju**.

Złomowanie szpeju

Jeśli dziennik nakaze **złomować** szpej, weź kartę szpeju z odpowiednim numerem (prawy górny róg karty) i umieść ją za przegródką Złom („Fuchy na boku”). Ta karta jest na stałe usunięta z puli szpeju.

Odblokowanie szpeju

Jeśli dziennik nakaze **odblokować i otrzymać** szpej, odnajdź kartę szpeju z odpowiednim numerem (prawy górny róg karty) za przegródką Zablockowane („Fuchy na boku”). Mieszkaniec, który odblokował ten wpis w dzienniku, najczęściej otrzymuje tę kartę. Na koniec gry taki szpej zostanie wtasowany w talię handlarki „Fuch na boku” i może pojawić się w kolejnych grach. Jeśli dziennik nakazuje po prostu **odblokowanie szpeju**, wtasuj jego kartę bezpośrednio w talię handlarki „Fuch na boku” (o ile nie wskazano inaczej).

Odblokuj / Przykład wpisu w dzienniku



Posiadasz Wsuwkę, jak i Zacięty medalion! Wsuwka jest **Kluczem**, a Zacięty medalion wymaga odrzucenia szpeju **Klucza** podczas wizyty w mieście. W dowolnym momencie fazy miasta możesz odrzucić Wsuwkę, aby przeczytać wpis **Dziennik 05** w dzienniku handlarki.

Wpis w dzienniku



Po zapoznaniu się z wpisem wykonaj instrukcje zamieszczone pod jego tekstem. W tym przykładzie musisz **złomować** 19, a następnie **odblokować i otrzymać** 43 oraz 44. **Te liczby wskazują na numery w prawym górnym rogu odpowiednich kart szpeju „Fuch na boku”.** W tym przypadku usuń szpej 19 (Zacięty medalion) z gry i umieść go za przegródką Złom („Fuchy na boku”). Następnie przeszukaj zablockowany szpej (za przegródką Zablockowane („Fuchy na boku”)) i znajdź karty 43 i 44. Pod wpisem w dzienniku znajdziesz ilustracje każdego wymienionego we wpisie szpeju. Po odnalezieniu kart natychmiast je otrzymujesz i kontynuujesz grę. Gdy gra się zakończy, odblokowany szpej jest na stałe dodawany do talii handlarki „Fuch na boku” na potrzeby kolejnych gier.

FAQ I PRZYPOMNIENIA

Ogólne FAQ

Czy mogę dodać wiele naklejek na to samo przygotowanie w jednej rozgrywce?

Tak! Np. *Wybebesz Zamek Trawisz* wymaga 5 naklejek przygotowania. Możesz dodać 1 naklejkę za każdego mieszkańca, który ukończył grę ze spożywką (ale tylko 1 naklejkę na mieszkańca).

Karta mojego szpeju ma wiele zdolności! Czy mogę użyć wszystkich w swojej turze?

Nie, tylko 1 z tych zdolności może być użyta na turę.

Jakiego koloru naklejek powinienem użyć, by zaznaczyć swój postępowanie w dzienniku handlarcki?

Dostępne są naklejki w 3 kolorach. Wybierz 1 kolor, by zaznaczyć swój postępowanie w trakcie kampanii.

Czy mogę całkowicie zresetować moją kampanię „Fuch na boku”?

Tak! Aby zresetować kampanię, utóż szpej „Fuch na boku” w kolejności numerycznej (upewnij się, że nie pomijasz kart za przegódkami Żłom i Zablockowane). Następnie postępuj zgodnie z instrukcjami po otwarciu podanymi na str. 4. Przy czynieniu przygotowań w nowej kampanii zaklejaj stare naklejki naklejkami w nowym kolorze.

O rolach



Kolonia

Gdy zostaniesz znokautowany w roli Kolonii, przestajesz być traktowany jak mieszkaniec (z wyjątkiem zderzeń). Z tego powodu jeśli inni mieszkańcy zostaną znokautowani, przegrywasz.



Kucharz

Kucharz może się dzielić swoimi efektami **spożycia** z innym mieszkańcem. Ta zdolność ignoruje zapis „Raz na walce” na spożywkę.



Detektyw

Większość szpeju detektywa jest związana z talią akcji. Pamiętaj, że gdy tylko talia akcji się wyczerpie, zostaje przetasowana.



Maskotka

Większość szpeju Maskotki ma 2 zdolności, ale pamiętaj, że każdy szpej może być aktywowany tylko raz na turę (o ile nie wskazano inaczej).



Druciarz

Większość szpeju Druciarza ma zdolność, która wymaga zakończenia tury. Aby skorzystać z takiego efektu, musisz wybrać taką zdolność i w jej wyniku zakończyć swoją turę. Zakończenie tury w ten sposób nie sprawi, że aktywują się zdolności pozostałego szpeju, których użycie wymaga zakończenia tury.

Większość szpeju Druciarza ma 2 zdolności, ale pamiętaj, że każdy szpej może być aktywowany tylko raz na turę (o ile nie wskazano inaczej).



Wyrzutek

Monety wykorzystane do użycia zdolności Wyrzutka są zwracane do puli monet i nie są przekazywane mieszkańcowi, który sprzedał lub odrzucił szpej.

O szpeju



Grzechoczący wąż

Aby zadać OBR zbierowi przy pomocy zdolności Grzechoczącego węża, musi być on umieszczony na pustym polu sąsiadującym ze zbirem. Jeśli w momencie aktywacji zdolności żadne z pól sąsiadujących ze zbirem nie jest puste, umieść Grzechoczącego węża na najbliższym dostępnym pustym polu, ale OBR nie są zbierowi zadawane. Nadal możesz otrzymać OBR z drugiej części zdolności Grzechoczącego węża, nawet jeśli nie został on umieszczony sąsiadującą ze zbirem.



Krwawe gruzy

„Brakujące PZ” to różnica pomiędzy twoimi maksymalnymi i aktualnymi PZ.



Lalka szeryfa

Jeśli inny mieszkaniec aktywuje zdolność, która wpływa na wybór celu, pierwszeństwo ma ostatnio aktywowana zdolność.



Maniakalne nuty

Możesz wykorzystać statystyki Maniakalnych nut do zaatakowania innym instrumentem, ale ten instrument może zaatakować tylko raz (o ile nie wskazano inaczej).



Opętany duch

Znokautowany mieszkaniec może w swojej turze wykorzystać swój RUCH, by poruszyć Opętanego ducha tak, jakby to była jego figurka. Ruch Opętanego ducha podlega zasadom ruchu zwykłego mieszkańca. Podczas atakowania Opętanym duchem znokautowany mieszkaniec wciąż musi rzucić na precyzję i zmodyfikować wynik o PRC.



Skórzany fartuch

Aktywacja tej zdolności nie sprawia, że spożywasz Fartuch. Aktywujesz słowo kluczowe „spożyj”, które może aktywować zdolności innego szpeju.



Śliniaczek

Korzystając ze zdolności Śliniaczka, nie musisz płacić MOC za jego zdjęcie.



Uderzająca ballada

Możesz wykorzystać statystyki Uderzającej ballady do zaatakowania innym instrumentem, ale ten instrument może zaatakować tylko raz (o ile nie wskazano inaczej).



Upuszczona przepustka

Właściciel Upuszczonej przepustki ma pierwszeństwo względem innych mieszkańców przy wyborze odkrytego szpeju.



Zabawny smoczek

Jeśli inny mieszkaniec aktywuje zdolność, która wpływa na wybór celu, pierwszeństwo ma ostatnio aktywowana zdolność.



**STWORZONE Z MIŁOŚCIĄ
PRZEZ PANIC ROLL.**

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

Szybki przegląd rozgrywki (elementy z „Fuch na boku” na niebiesko)

Korzystając z dziennika handlarki, sprawdź, jakie przygotowania należy poczynić do aktualnej wyprawy.

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 tyle 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.

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 (zwycięskiej i przegranej) zaznacz ukończone przygotowania w dzienniku handlarki.