

Paul Peterson
SMASH UPTM
Edycja Polska

Odjechana gra karciana!



SMASH UP

To nie jest zwykła zabawa dla 2-4 osób,
to prawdziwa wojna!

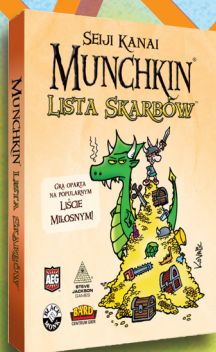
CO JA MAM WŁAŚCIWIE ZROBIĆ?

Mówiąc krótko: twoją misją jest zdobycie
panowania nad światem! Używaj swoich
sługusów do rozwalania baz przeciwników.
Pierwszy gracz, który zdobędzie 15 punktów
zwycięstwa (PZ) wygrywa!

ZAWARTOŚĆ

W pudełku znajdziecie:

- 8 frakcji po 20 kart każda (łącznie 160 kart)
- 16 kart baz
- instrukcję



Ryzykuj!
Dedukuj!
Wygrywaj!



SPIS TREŚCI

Smash Up	2
Co ja mam właściwie zrobić?	2
Zawartość	2
Przygotowanie do rozwałki	4
Jedziemy z tym koksem	6
Karty na stół!	8
Sługusy	8
Akcje	8
Wielkie liczenie	9
Co nieco o kartach	11
Zwroty i ograniczenia	12
Napotkaliśmy osobliwość, co dalej? FAQ	15
Fracje	16
Podziękowania	18
TL;DR	20



PRZYGOTOWANIE DO ROZWAŁKI

Każdy z graczy bierze dwie talie odmiennych frakcji (po 20 kart każda), aby utworzyć talię złożoną z 40 kart.



Jeśli masz dwa egzemplarze Smash Up, różni gracze mogą używać tej samej frakcji, np. wykurzający czarodzieje będą nawalać się z czarodziejami. Pamiętaj jednak, że jeden gracz nie może grać dwiema takimi samymi frakcjami.

Nie róbmy sobie jaj.

Żeby było sprawiedliwie!

Jeżeli nie możecie się dogadać w kwestii wyboru frakcji, zróbcie tak: Rozkładacie wszystkie frakcje na stole i losowo wyznaczacie jednego z graczy. Wybiera on jako pierwszy jedną frakcję. Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybierają pozostali. Kiedy ostatni gracz wybierze frakcję dla siebie, od razu wybiera drugą. Wybór drugiej frakcji kontynuujecie w odwrotnej kolejności niż za pierwszym razem.

Potasuj wszystkie karty baz, połóż na stół i dobierz tyle kart, ilu jest graczy plus jeden (np. dla trzech graczy będą to cztery bazy). Połóż wylosowane bazy (awersem ku górze) na środku stołu.

Każdy gracz dobiera pięć kart na rękę. Jeśli nie masz wśród nich żadnego sługusa, pokaż karty przeciwnikom i następnie umieść je na stosie kart odrzuconych. Dobierz pięć nowych kart – musisz je zatrzymać.



Zaczyna ten, który obudził się dzisiaj najwcześniej (kto rano wstaje, temu turę dają). Później gracie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Dobra, jesteście gotowi do rozwalenia kilku baz!



JEDZIEMY Z TYM KOKSEM

1. Rozkręcamy zabawę

Niektóre zdolności aktywują się na początku tury – czyli właśnie teraz. I tyle.

2. Zagrywamy karty

Podczas swojej tury możesz zagrać jednego sługusa, jedną akcję albo jeżeli masz ochotę - i to, i to. ZA DARMO! Możesz zagrać swoje karty w dowolnej kolejności, możesz także nie zagrać żadnej (taktyczne przeczekanie...).

Słudusy

Zagraj sługusa w taki sposób: wybierz bazę i połóż go przy niej (po twojej stronie stołu). Zrób, co mówi jego karta. (Karty ze Specjałem są specjalnym przypadkiem, zobacz wyjaśnienie na str. 14)

Akcje

Chcesz zagrać akcją? Pokaż kartę i zrób to, co mówi. Proste, nie? Następnie odłóż ją na stos kart odrzuconych (no chyba, że ma umiejętność Stała - wtedy zostaje na stole).

3. Zdobyłeś Bazę?

Po zagraniu kart sprawdź, czy jakaś baza może być zdobyta (co zostanie opisane na str. 9).

Jeśli jakakolwiek jest, cóż, musi być zdobyta.

Podlicz punkty i sprawdź, czy któryś z graczy ma 15 lub więcej punktów zwycięstwa.

Jeśli ma, to po wszystkim: walki ustają, czas na szczęśliwe (bądź nie) zakończenie (więcej informacji na str. 11).

4. Dobierz 2 karty

Zrób tak, jak jest napisane. Na koniec swojej tury nie możesz mieć więcej niż 10 kart na swojej ręce. Jeżeli po dobraniu masz ich więcej, odrzuć nadmiarowe karty na stos kart odrzuconych.

Kiedy musisz dobrać albo odkryć kartę, a twoja talia się skończyła, potasuj karty ze stosu kart odrzuconych. Połóż je na stole rewersem ku górze - to twoja nowa talia.

5. No i to tyle

Jeśli cokolwiek dzieje się na koniec tury, to dzieje się w tym momencie. Po rozpatrzeniu następuje tura gracza po lewej.

Oszust!
Dlaczego zagrałeś więcej kart?

Umiejętności działają tylko wtedy, gdy gracz zagra kartę z ręki lub jakaś karta mówi „zagraj”.

Przesunięcie sługusa nie liczy się jako zagraenie!



KARTY NA STÓŁ!

SŁUGUS

Moc



Nazwa

Oznaczenie,
że Sługus

Umiejętność

Symbol Frakcji

AKCJA

Oznaczenie,
że Akcja



Nazwa

Umiejętność

Symbol Frakcji

WIELKIE LICZENIE

Bazę uznajemy za zdobytą, gdy łączna moc wszystkich sługusów jest równa lub większa od mocy bazy (więcej na str. 11). Jeśli więcej baz może być zdobytych w tym samym momencie, gracz, którego tura aktualnie trwa, wybiera, która jest zdobywana jako pierwsza.

Kiedy już zdecydowano, która baza będzie zdobywana, można użyć umiejętności (Specjału), która działa przed zdobyciem bazy. Nawet jeśli połączona moc sługusów spadnie w ten sposób poniżej mocy bazy, pozostanie ona zdobytą.

Na przykład: grający piratami widzi, że baza jest zdobywana i dostanie z niej całe 0 PZ, więc decyduje się użyć Cała naprzód (umiejętność Specjał), żeby przesunąć wszystkich swoich sługusów do innej bazy.

Powoduje to spadek połączonej mocy sługusów poniżej mocy bazy, jednak zdobywanie bazy i tak się odbędzie.

Ja! Ja chcę!


W sytuacji, gdy więcej osób chce użyć Specjału, zaczynamy od aktywnego gracza, a później kontynuujemy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dopóki żaden z graczy nie będzie już chciał zagrać kolejnego Specjału (wszyscy pod rząd spasują). Jeśli jednak ty spasujesz, a następna osoba użyje Specjału, a widzi ci się, że coś to da, możesz nadal użyć jakiegoś swojego Specjału.

Jeśli twój Specjał pozwala ci zagrać dodatkowe karty, zrób to od razu po jego zagranie albo nie rób tego wcale.

Przyznawanie PZ

Gracz z największą łączną mocą na bazie jest zwycięzcą! Zdobywa punkty zwycięstwa równe numerowi po lewej stronie karty bazy. Kolejny gracz z największą łączną mocą zajmuje drugie miejsce i otrzymuje środkową liczbę punktów.





Trzeci z kolei gracz otrzymuje liczbę punktów znajdującą się po prawej stronie karty. To chyba jasne, że musisz mieć chociaż jednego sługusa, żeby dostać punkty? Tak? To super!

Powrót do narożników, zbieramy siły

Jeżeli jakaś umiejętność Specjał dzieje się „po” zdobyciu bazy, to teraz jest najwyższy czas, żeby jej użyć!

Po jej rozpatrzeniu, wszystkie karty, które nadal leżą przy bazie, odrzucane są na stosy kart odrzuconych poszczególnych graczy, do których te karty należały.

Nie powoduje to zniszczenia karty, jednak może uruchomić zdolności, które aktywują się, gdy karta zostaje przeniesiona na stos kart odrzuconych.

Odlóż zdobytą bazę na stos odrzuconych baz. Na jej miejsce połóż nową z wierzchu talii baz (jeśli jeszcze jakieś są).

Sprawdź, czy jakaś inna baza może być zdobyta, jeśli tak - zdobądź ją według tych samych zasad.

CO NIECO O KARTACH

Moc bazy

Nazwa

PZ za 3. miejsce



PZ za 1. miejsce

PZ za 2. miejsce

Umiejętność

Baza robi to, co tu jest napisane.

Umiejętność bazy działa zawsze, kiedy jej karta znajduje się na środku stołu.

To trochę jak połączenie Specjału, Stałej i dodatkowej fajności!

Game Over, gościu!

Jeśli na końcu czyjejs tury któryś z graczy zdobędzie 15 PZ, gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę! Jeżeli jest remis, wtedy gracie dalej, aż ktoś zdobędzie więcej punktów. Zwycięzca jest tylko jeden, nie ma dzielenia... No chyba że między twoimi frakcjami – one trzymają sztamę.

Remis na bazie

Jeśli gracze mają remis na bazie, każdy z nich zdobywa punkty za miejsce, na którym remisują. Przykład: jeśli trzech graczy ma 10, 10 i 5 mocy na bazie w momencie jej zdobycia, zwycięzcy z mocą 10 dostają punkty za pierwsze miejsce! Natomiast gracz z mocą 5 otrzymuje punkty za trzecie miejsce, a nie drugie. Jeśli dwóch graczy remisuje na drugim miejscu, nikt nie zdobywa punktów za trzecie. Jaka szkoda. Kiedy gracze mają remis na bazie z umiejętnością (takiej jak np. na Dojo Ninja), każdy z nich używa tej umiejętności. Zobacz Ja! Ja chcę! na str. 9, w celu rozwiązania konfliktów.

ZWROTY I OGRANICZENIA

Obowiązują pewne ograniczenia.
Po więcej szczegółów: przeczytaj zasady.

Oddziaływanie:

Karta oddziałuje, kiedy jest przesuwana, zwracana, zniszczona lub ma dołączoną akcję.



Zniszcz: Kiedy karta każe zniszczyć inną kartę, umieść tę zniszczoną na stosie kart odrzuconych danego gracza.

Odrzuć: Jeśli karta zostanie odrzucona, wraca na stos kart odrzuconych gracza, z którego talii pochodzi, niezależnie od tego, kto ją zagrał lub kontrolował.

Dodatkowo: Normalnie możesz zagrać jednego sługusa i jedną akcję na turę. Karta, która pozwala ci zagrać dodatkowego sługusa lub akcję, daje taką możliwość podczas tej konkretnej tury. Nie musisz zagrywać dodatkowej karty od razu, chyba, że była ona zdobyta Specjałem.



Przesuń:

Pozwala przesunąć kartę z jednej lokacji na drugą. Przesunięcie karty nie działa jak jej zagranie. Umiejętności sługusów nie aktywują się podczas przesuwania karty.



Stała:

Większość umiejętności dzieje się jednorazowo i tyle je było widać, czasem trwają do końca tury. Natomiast umiejętności Stałe są aktywne tak długo, jak karty, które je zawierają leżą na stole.



Zagraj:

Zagrywasz kartę normalnie podczas drugiego kroku albo kiedy umiejętność pozwala ci ją zagrać. Kiedy zagrywasz kartę, uaktywnia się jej umiejętność. Kiedy karty są przesuwane, wykładane lub zwracane, nie są wtedy zagrywane i ich umiejętności nie aktywują się.



Wróć:

Karta wraca dokładnie tam, gdzie była wcześniej. Kiedy karta wraca z bazy, odrzuć wszystkie dołączone do niej karty.



Specjał:

Większość umiejętności dzieje się, kiedy zagrywasz kartę. Umiejętności Specjał działają albo w innym momencie, albo w inny sposób. Specjał może być na kartach, które są już w grze albo na tych trzymany w ręku. Umiejętność takiej karty wyjaśnia, jak jej użyć. Jeśli użyjesz umiejętności Specjał do zagrania karty podczas swojej tury, to nie jest ona liczona jako jedna z twoich darmowych kart w turze.



NAPOTKALIŚMY OSOBLIWOŚĆ, CO

DALEJ? -FAQ

Często tekst na kartach i zasady gry sobie przeczą. Kiedy dochodzi do sprzeczności, tekst na karcie zawsze wygrywa. Zasady są po to, żeby je łamać!

Jeśli karty sobie przeczą, zawsze wygrywa ta, która zabrania czegoś zrobić.

Kiedy parę efektów może się jednocześnie uruchomić, aktywny gracz decyduje o ich kolejności.

Możesz zagrać kartę, nawet jeśli jej umiejętność nie może być uruchomiona. Na przykład: możesz zagrać akcję, która zniszczy sługusa, nawet jeśli nie ma żadnego na stole. Pomaga to w pozbyciu się niepotrzebnych kart z ręki.

Nawet jeśli umiejętność z karty jest dla ciebie niekorzystna, musisz ją wykonać. Jednak kiedy masz wybór (karta mówi: "możesz"), żeby coś zrobić, nie musisz tego robić.

Jeśli umiejętność każe wybrać dowolną liczbę, możesz wybrać zero. Możesz zagrać kartę, która odnosi się do „wszystkich”, nawet jeśli nie ma ani jednego celu.

Masz możliwość zagrania dodatkowego sługusa lub akcji podczas zdobywania bazy? Musisz zagrać te karty natychmiast albo wcale.

Jeśli karta zostanie odrzucona, wraca na stos kart odrzuconych gracza, z którego talii pochodzi, niezależnie od tego, kto ją zagrał lub kontrolował.

Każdy gracz może przeglądać talię kart odrzuconych dowolnego gracza, kiedy tylko ma na to ochotę. Och tak, fani zombie, wasze odrzucone karty będą nieźle przetrzepane!



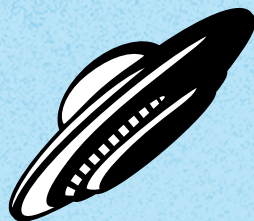
FRAKCJE

Ten zestaw podstawowy Smash Up Edycja Polska zawiera osiem frakcji, które pozwalają złożyć 28 możliwych talii.

Kiedy więcej frakcji dołączy do walki o dominację nad światem w przyszłych rozszerzeniach, liczba możliwości wzrośnie! Mieszaj i zmieniaj frakcje, aż w końcu znajdziesz swoją ulubioną kombinację.

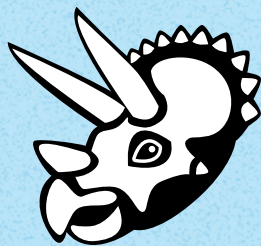
Obcy

Obcy uwielbiają namieszać! Zwłaszcza innym graczom. Powrót sługusa do ręki? Zamiana baz na stole? Porwanie jakiejś krowy – no dobra, to nie... Obcy lubią dobrze się zabawić podczas podbojów, a podbijają wszystko: nawet bazy zawieszona w próżni na krańcach kosmosu.



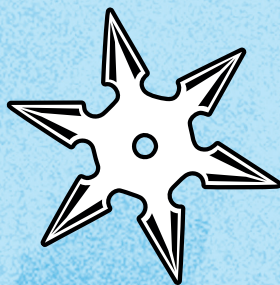
Dinozaury

Gdyby wymienić jedną rzecz, w której dinozaury są dobre... w zasadzie z mózgiem wielkości orzeszka nie za bardzo nadają się do książek ani rękodzieła. Ale są ogromne! I czemu do jasnej cholery ktoś dał im laserowe spluwy?!



Ninja

Jeśli zobaczysz ninja, prawdopodobnie jesteś już martwy (jeśli możesz ich widzieć jak już jesteś trupem, przejdź od razu do sekcji Zombie). Nie chcę zdradzać sekretów ninja ani generalnie niczego, mogę tylko powiedzieć, że są skryci, pojawiają się znikąd i równie szybko znikają. Bądź zawsze czujny!



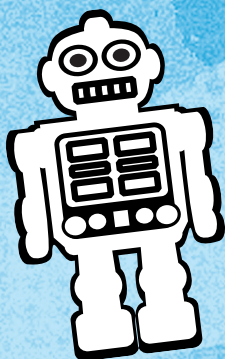
Piraci

Czy znasz coś ciekawszego niż pełnomorska wyprawa? Wyprawa dokądkolwiek zapragniesz. Piraci są zwarci i gotowi do akcji, siedzą w każdym porcie i czekają na sygnał. Jeżeli ci się to nie podoba, czeka cię spacer po desce.



Roboty

Ludzie biznesu zbudowali roboty, a one później przejęły władzę i udoskonaliły proces produkcji. Teraz produkują więcej małych, wysoce wyspecjalizowanych botów niż ich przeciwnicy są w stanie zliczyć. Ach, no i mają też parę gigantycznych...



Szachraje

Kradzież rzeczy, zatrzymywanie rzeczy, mieszanie rzeczy, chowanie twoich kluczy o świcie, kolekcjonowanie bielizny dla zysku... Od lat myślałeś o tych małych ludzikach jak o szkodnikach. Teraz pojawili się jako pestycydy.



Więcej Frakcji!

Więcej niż jedna osoba chce zagrać Ninja? Świetnie! Połączcie dwa zestawy Smash Up'a, żeby można było zagrać tymi samymi frakcjami przeciwko sobie. Pamiętaj jednak, że nie możesz połączyć dwóch tych samych frakcji razem. Po prostu użyj jednego zestawu podstawowego podczas łączenia.



Czarodzieje

Hokus-pokus! Czarodzieje przyzywają to, czego potrzebują kaskadą akcji. Cały czas wyciągają coś z kapelusza, więc uważaj na ich ręce. Albo na ich kapelusze... Albo na ten wielki portal do innej rzeczywistości, który właśnie otworzyli w twojej kuchni.



Zombie

„Oni nadchodzą, nadchodzą po ciebie, graczu numer 2.” Ciężko jest powstrzymać nadciągającą hordę. Zombie cały czas wracają, a czasami przychodzą falami. Wysyłanie zombie na stos kart odrzuconych to nie jest pożegnanie, to wypowiedzenie słów: „do zobaczenia wkrótce!”



PODZIĘKOWANIA

Projekt gry: Paul Peterson

Projekt (dodatkowo): Edward Bolme, Murray Chu, Todd Rowland, Mark Wootton

Opracowanie: Todd Rowland, Mark Wootton

Kierownictwo artystyczne: Todd Rowland

Grafika okładki: Conceptopolis

Projekt graficzny: Kalissa Fitzgerald

Tekst: Jeff Quick

Edycja: Edward Bolme

Korekta: Murray Chu, John-Paul Cheyne, Jeremy Holcomb, Bryan Reese

Układ i skład: Kalissa Fitzgerald, Todd Rowland

Produkcja: Dave Lepore

Zarządzanie marką: Todd Rowland

Grafika: Dave Allsop, Bruno Balixa, Carmen Cianelli, Conceptopolis, Crut, Saliym McCullin, Pierre Ravaneau, Isuardi Therianto, Francisco Rico Torres

Playtesterzy: Ken Andrews, Jon Angus, Isaac Barry, Janet Bozarth, Amberle Browne, Samantha Browne, Matthew Brubaker, Paul Butler, Gary Campbell, William Collie, Jeff Combos, Adam Conus, Mike Cook, Jason Crognale, Arnold Daly, Colin DeBernardo, Ben Ebell-Solomon, Mark Fortin, Jim Getz, Eric Goodheart, Ken Grazier, Nate Hedrick, Brian Hutcheson, Chris Hyun, Chris Keener, Sean Kelly, Wendy Kelly, Chris Krueger, Greg Krywusha, Hannah Lodge, Eric Meli, Braden Moulton, Sean Orms, Noel Paterson, Joshua Pavlisko, Leon Phillips, Kyle Pinion, Meredith Quick, Tiffany Rau, Aaron Richardson, Shawn Riley-Rau, Ruben Riordan, Jamie Ross, David Sansfacon, Lee Shelton, Michael Shimek, Matthew Ussary, Eli Vlaisavich, Brad Wells, Chris Wilson, Alyssa Yeager

Dzieci urodzone w trakcie powstawania gry:

Eva Fae Peterson, Abigail Kathleen Rowland

Specjalne podziękowania: Paul chciałby podziękować żonie Kendrze za jej wsparcie. AEG dziękuje wszystkim zaangażowanym w produkcję gry. Todd chciałby podziękować swoim chłopakom, Jacksonowi i Tylerowi, za pomysł Dinozaurów z laserami.

Prawa autorskie:

Prawa autorskie © 2012 Alderac Entertainment Group, Inc. Smash Up, Shufflebuilding, Alderac Entertainment Group są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi i są używane na licencji przez Alderac Entertainment Group, Inc.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Drukowane w Polsce!

Uwaga! Produkt przeznaczony dla dzieci powyżej 3 roku życia. Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo zadławienia.

Mechanika Smash Up została zaprojektowana przez Paula Petersona i użyta pod licencją Alderac Entertainment Group.

Smash Up w sieci:

www.wydawnictwo.bard.pl lub www.bard.pl

Pytania? Mail: wydawnictwo@bard.pl

EDYCJA POLSKA 2016

Bard Centrum Gier

ul. Batorego 20/17
31-135 Kraków

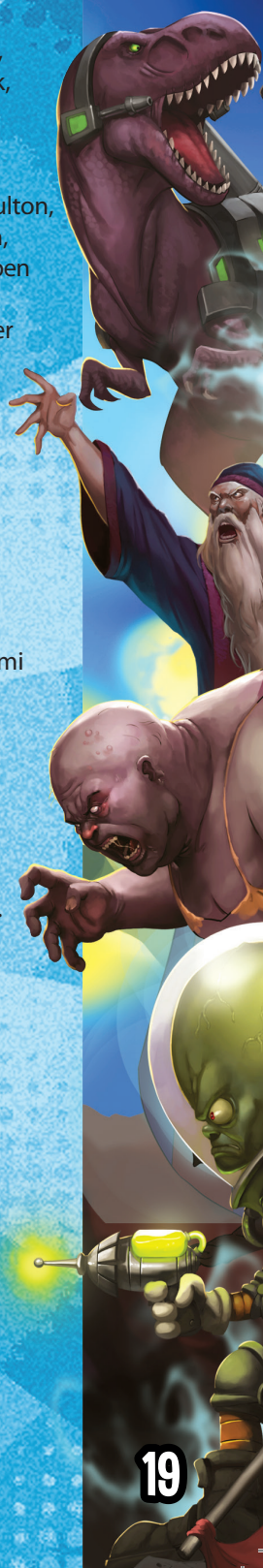
www.wydawnictwo.bard.pl
wydawnictwo@bard.pl
tel. 12 632 07 35

Tłumaczenie: Piotr Cebulak

Skład: Jolanta Wawrzonek

Redakcja: Piotr Cebulak, Jacek Lenzioszek, Wojciech Radłowski

Korekta: Sławomir Jagiełło



TL;DR

Co ja mam właściwie zrobić?

Każdy gracz wybiera dwie frakcje i tasuje je razem ze sobą, żeby otrzymać talię 40 kart. Pociągnij na rękę pięć kart. Połóż na stole karty baz (o jedną więcej niż jest graczy).

W twojej turze

Zagraj 1 sługusa oraz 1 akcję w jakimkolwiek porządku. Nie musisz tego robić, jeśli nie chcesz. Wykonuj wszystkie umiejętności na kartach w momencie ich zagrania. Sprawdź, czy jakaś baza może być zdobyta. Jeśli tak, zdobądź ją. Pociągnij dwie karty. Na rękę możesz mieć maksymalnie 10 kart, odrzuć nadmiar.

Zdobywanie bazy

Po tym, jak zagrasz sługusów i akcje, jeśli całkowita moc wszystkich sługusów na bazie wyrównuje albo przekracza jej moc, zostaje ona zdobyta. Gracz z największą mocą na danej bazie jest zwycięzcą i otrzymuje punkty zwycięstwa za pierwsze miejsce. Drugi gracz z największą mocą otrzymuje punkty za drugie miejsce, z kolei trzeci za trzecie. W przypadku remisu, każdy remisujący gracz otrzymuje liczbę punktów przypisaną pozycji, na której remisuje. Zastosuj umiejętność bazy, odrzuć z niej wszystkich sługusów, a następnie umieść w jej miejsce nową bazę.

Zwycięstwo

Kiedy gracz zdobędzie 15 lub więcej punktów zwycięstwa na końcu tury, wygrywa! Jeśli uda się to kilku graczom jednocześnie, zagrajcie kolejną rundę.

Dodatkowe zasady

Jeśli tekst na karcie przeczy zasadom, karta zawsze wygrywa. Kiedy karty są ze sobą sprzeczne, zwycięża ta, która czegoś zakazuje. Kiedy parę efektów dzieje się jednocześnie, aktywny gracz decyduje o ich kolejności. Możesz zagrać kartę, nawet jeśli jej umiejętność nie może się spełnić. Nawet jeśli umiejętność z karty jest dla ciebie niekorzystna, musisz ją wykonać. Jednak kiedy masz wybór, żeby coś zrobić, nie musisz tego robić. Jeśli umiejętność każe wybrać dowolną liczbę, możesz wybrać zero. Możesz zagrać kartę, która odnosi się do „wszystkich” nawet, jeśli nie ma ani jednego celu. Każdy gracz może oglądać jakkolwiek stos kart odrzuconych, kiedy tylko ma na to ochotę.