



INSTRUKCJA



STRAŻNICZKI



STRAŻNICZKI

Projekt gry: Guan Chih Huang
Ilustracje: Studio Amazit
Wydawca: ThunderGryph Games
Kierownik projektu: Gonzalo Aguirre Bisi
Grafika: Daniel Oswaldo Tosco



16+



3-6



30'

Makiety: Erick Rafael Tosco
Koordynator projektu: José David Ortega
Przeład na język polski: Dagny Schaedler
Redakcja polskich zasad: zespół Rebel
www.thundergryph.com
www.wydawnictworchbel.pl

Od zarania dziejów wszechświat opiera się na dwóch przeciwstawnych siłach, które współlistnieją w wiecznej równowadze. W swej nieskończonej mądrości nasza Bogini zesłała do obrony świata patronki, Strażniczki.

Posiadają moc kształtowania ludzkich cech wedle swej woli i nieustannie walczą między sobą, aby stworzyć idealną symetrię ludzkich cnót i wad. To od Ciebie zależy, czy zechcesz odnaleźć doskonałą równowagę, czy znuweczysz ją dla własnego zysku.

Strażniczki to gra przeznaczona dla 3-6 graczy polegająca na tworzeniu zestawów kart i biefowaniu. Spróbuj przechytrzyć przeciwników, wykorzystaj umiejętności swojej postaci i zdobądź jak najwięcej punktów po 3 rundach.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



instrukcja



11 kart postaci



karta lidera



6 skrótów zasad



36 kart cech
(6 typów)



6 żetonów głosowania



80 żetonów punktacji
(30 × 1 punkt 10 × 5 punktów
20 × 10 punktów 20 × 20 punktów)

PRZEBIEG RUNDY

Strażniczki to gra turowa podzielona na 3 rundy. Po ostatniej rundzie gracz z najwyższym wynikiem punktowym wygrywa.

Każda runda składa się z 8 faz:

rozdanie ► dobieranie ► rozłożenie ► głosowanie ► decyzja ►
ujawnienie ► chciwość ► podliczenie

PRZYGOTOWANIE GRY

W pierwszej rundzie karta lidera powinna zostać przydzielona losowo. W kolejnych rundach kartę lidera otrzymuje gracz, który zdobył najmniej punktów w poprzedniej rundzie. Ogólna liczba punktów nie ma wpływu na kartę lidera.

Lider rozstrzyga remisy podczas danej rundy.



Liczba kart cech w danej rozgrywce zależy od liczby graczy i jest wskazana w skrócie zasad. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka.

Karty cech

typ	3-4	5	6	punkty
殺生 BIEWA	3	4	5	6
仁愛 ZŁOZYWOŚĆ	4	6	6	4
奸惡 POŻYWANIE	5	6	7	3
忠信 OWAGA	5	6	7	1 karta / 2 karty / 3+ karty 2 / 10 / 18
孝行 NAWZIEJA	5	6	7	1 karta / 2 karty / 3+ karty 0 / 6 / 21
竊盜 CZAWIWOŚĆ	3	4	4	2
liczba wszystkich kart	25	32	36	

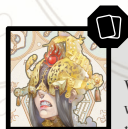
Jeśli przy podliczaniu punktów za **odwagę** i **nadzieję** gracz ma więcej niż 3 karty danego typu, to dodatkowe karty są warte 0 punktów.

1 Rozdanie

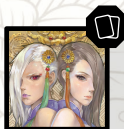
- Karty cech należy potasować i rozdać po 6 każdemu z graczy.
- Następnie należy potasować karty postaci. Każdy gracz otrzymuje losowo jedną z nich i od razu pokazuje ją pozostałym.

2 Dobieranie

Na początku tej fazy używa się poniższych umiejętności postaci:



Węź 3 losowe karty postaci, które nie zostały rozdane w tej rundzie, i wybierz jedną z nich. Fushen stanie się tą kartą.



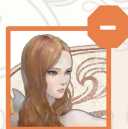
- 1) W dowolnym momencie podczas fazy dobierania wszyscy gracze muszą dobrać dodatkową kartę.
- 2) Umiejętność można zastosować jedynie raz i nie może to spowodować dobrania szóstej karty. Uwaga! To Ty decydujesz, w którym momencie wszyscy dobierają dodatkową kartę.

Gracze wybierają 1 kartę cech spośród otrzymanych i ją zachowują. Gdy każdy dobierze kartę, przekazują pozostałe karty osobie po lewej stronie. Dobieranie należy kontynuować, aż wszyscy wybiorą 5 kart. Pozostałe karty należy odłożyć – tworzą stos kart odrzuconych.

※ **Wariant.** Dla urozmaicenia rozgrywki można co rundę zmieniać kierunek przekazywania kart. Przykładowo podczas pierwszej rundy gracze przekazują karty w lewo, a podczas drugiej – w prawo.

3 Rozłożenie

Na początku tej fazy używa się poniższej umiejętności postaci:



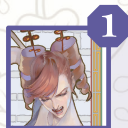
Odkrywasz jedynie 2 karty w górnym rzędzie. Pozostałe 3 karty pozostają zakryte.

Gracze kładą przed sobą dobrane karty w 2 rzędach – 3 karty w górnym rzędzie i 2 karty w dolnym rzędzie. Po rozłożeniu wszystkich kart gracze jednocześnie odkrywają karty ze swoich górnych rzędów. Dolne rzędy pozostają zakryte.



4 Głosowanie

Na początku tej fazy używa się poniższych umiejętności postaci:



Wybierz 1 swoją kartę i obróć ją do pozycji poziomej (odkrytą albo zakrytą). Ta karta i wszystkie Twoje karty tego samego koloru tracą swoje specjalne właściwości i są warte 5 punktów.



Potasuj stos kart odrzuconych i wylosuj 2 karty. Wybierz jedną z nich i dodaj zakrytą do swojego układu. Drugą kartę odrzuć.



1) Możesz podjąć 2 zakryte karty wybranego gracza ORAZ
2) otrzymujesz 3 dodatkowe punkty.



Wybierz 1 swoją kartę, obróć ją poziomo i połóż zakrytą pod inną kartą. Teraz to kopia karty znajdującej się na górze.

Na podstawie odkrytych kart i skrótu zasad gracze wymieniają opinie i próbują zgadnąć, kto zdobył najwięcej punktów w danej rundzie. Dozwolone jest blefowanie, można też przekonywać innych graczy do zmiany zdania – nie wolno jednak podawać żadnych wartości liczbowych, jeśli te dane zostały pozyskane dzięki umiejętności Meixiu.

Po zakończeniu dyskusji gracze kładą swoje karty postaci na środku stołu. Następnie wszyscy jednocześnie głosują. Aby oddać głos, gracz umieszcza swój żeton głosowania na karcie postaci należącej do tego gracza, który według niego zdobył najwięcej punktów.

W przypadku remisu lider decyduje, który gracz będzie traktowany jako gracz z najwyższym wynikiem.

Uwaga! Gracz nie może zagłosować na siebie.

5 Decyzja

Gracz, który otrzymał najwięcej głosów, musi zdecydować, czy zgadza się z wynikiem głosowania.

- a) **ZGODA**. Gracz wybiera i odrzuca 2 swoje karty.
- b) **SPRZECIW**. Gra przechodzi do następnej fazy.

6 Ujawnienie

Na początku tej fazy używa się poniższych umiejętności postaci:



Podczas faz ujawnienia i podliczenia każda Twoja karta odwagi i nadziei jest warta 1 dodatkowy punkt.



Podczas faz ujawnienia i podliczenia karty gniewu są warte 2 punkty więcej, czyli 8 punktów za każdą z nich.

Gracze odkrywają pozostałe zakryte karty.

Jeśli w poprzedniej fazie wybrany gracz zgłosił sprzeciw, ale jednak uzyskał najwyższy wynik, to traci 2 karty, które dają mu najwięcej punktów. Jeśli jednak miał rację i nie uzyskał najlepszego wyniku, to wybiera dowolną kartę ze stosu kart odrzuconych.

Gdy okaże się, że gracz, który zgłosił sprzeciw, remisuje z innym graczem i obaj mają najwyższy wynik, wtedy lider decyduje, czy gracz musi zapłacić karę, czy nie.

7 Chciwość

Na początku tej fazy używa się poniższej umiętności postaci:



- 1) Podczas fazy chciwości weź wszystkie karty chciwości ze stosu kart odrzuconych i dodaj je do swojego układu.
- 2) Ponadto nie można zabrać Ci kart podczas fazy chciwości.

Gracz, który zebrał najwięcej kart chciwości, może ukraść 1 kartę innemu graczowi. Wybrany gracz decyduje, którą kartę oddaje.

W przypadku remisu lider decyduje, który gracz może ukraść innemu graczowi kartę.

8 Podliczenie

Na początku tej fazy używa się poniższej umiętności postaci:



- W fazie podliczenia możesz ukraść 4 punkty wybranemu graczowi.

Gracze podliczają swój wynik i otrzymują odpowiednie żetony punktacji. Gracz z najmniejszą liczbą punktów zdobytych w tej rundzie zostanie liderem w następnej rundzie.

Po podliczeniu wyników wszystkich graczy nowo zdobyte żetony punktów należy odwrócić. Wyniki graczy powinny być ukryte przez następne rundy. Gracze ujawniają łączną liczbę zdobytych punktów dopiero na koniec gry.

※ UWAGA! Użycie umiejętności postaci jest obowiązkowe, dlatego właśnie każda postać musi zostać pokazana pozostałym graczom przed fazą dobierania. Dzięki temu gracze mogą dostosować swoją strategię do własnej postaci i spróbować przewidzieć działania innych graczy, by im przeszkodzić.

KONIEC GRY

Po zakończeniu trzeciej rundy gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który nigdy nie otrzymał karty lidera.

Jeżeli to nic rozstrzyga o wygranej, gracze współdzielą zwycięstwo.

ZASADY TURNIEJOWE

Jeśli macie ochotę na zaawansowany tryb gry, możecie wypróbować poniższe zasady:

- Podczas pierwszej rundy rozdajcie karty postaci losowo (jak w zwykłej grze).
- Począwszy od drugiej rundy, połóżcie na stole karty postaci (o jedną więcej niż liczba graczy) i wybierzcie swoje karty w kolejności zależnej od punktacji. Zaczynjcie od gracza, który ma najmniej punktów.
- Rozgrajcie 4 rundy zamiast 3.



Niniejsza instrukcja jest dostępna w innych wersjach językowych na naszej stronie. Po lewej stronie znajduje się kod QR pozwalający na łatwy dostęp z telefonu. Poniższy adres można również wpisać na dowolnym urządzeniu:

<https://thundergryph.com/rulebooks>

Wydawca wersji polskiej: www.wydawnictworebel.pl

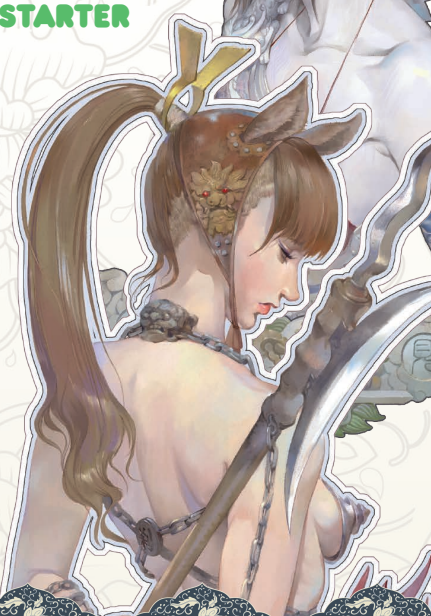
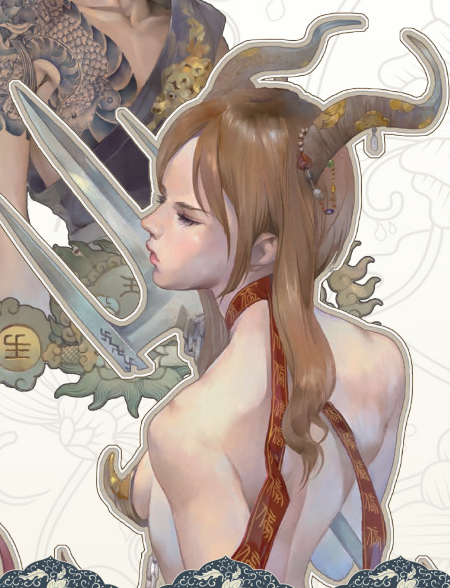
MASZ PYTANIA?

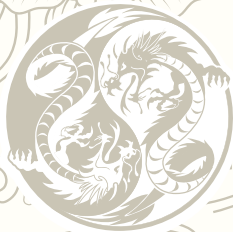
Napisz do nas na Twitterze na @tgrypgames z hashtagiem #overseers.



STRAŻNICZKI

GRA ZOSTAŁA WYDANA DZIĘKI
WSPARCIU 2617 OSÓB NA
PLATFORMIE **KICKSTARTER**





STRAŻNICZKI



www.thundergryph.com

www.wydawnictworebel.pl

© Thundergryph Games 2017. Wszelkie prawa zastrzeżone.