



**RAVEHARD**  
magiczna gra karciana

Najbardziej rave'owa  
instrukcja na świecie

## OPIS GRY



Ravehard: Magiczna Gra Karciana to kooperacyjna gra karciana z elementem zdrajcy. Wszyscy gracze tworzą drużynę magów, która przez **trzy rundy** musi odkrywać dowody, przetrwać walki z bossami oraz wziąć udział w zdarzeniach, aby dotrzeć do Komnaty Arcymaga.

W czasie rozgrywki gracze przerzucają się narzędziami zbrodni, które wskazać mają mordercę, oszukują się i zawierają nietrwale sojusze.

W momencie dotarcia do Komnaty Arcymaga gracze muszą wspólnie wskazać mordercę. Jeżeli mają rację – wygrali grę, a morderca przegrał. Jeżeli nie mieli racji – następuje **czwarta runda**, która stanowi pojedynek między graczami a mordercą, który staje się potężnym Darkcymagiem.

Ogarnijcie kaca i zastanówcie się: komu zaufacie? Jaką taktykę przyjmiecie? Czy uda wam się przetrwać i odnaleźć mordercę, nim ten urośnie w siłę?

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Przed pierwszą rozgrywką podzielcie i potasujcie wszystkie talie. Przejrzyjcie talie **Dowodów i Narzędzi Zbrodni** i odłóżcie do pudełka te karty, które przeznaczone są dla większej liczby graczy, niż liczba osób biorących udział w rozgrywce.

2. Następnie w dowolny sposób **wybijcie postacie**, którymi będziecie grać. W grze występują po dwie postaci przypisane do każdej z **trzech szkół magii** (majestatycznej, klasycznej, współczesnej).



Zalecamy, aby gracze, którzy grają tą samą szkołą magii, usiedli w taki sposób, aby łatwo było położyć między nimi talię danej szkoły.

**Talia i Śmietnik są wspólne dla graczy z tej samej szkoły.**

3. Każdy z graczy dobiera:

Karty **Zaklęć: 4 z talii szkoły** swojej postaci, **2 z talii Szkoły Ogólnej** oraz **2 z talii Czarnej Magii**. Każdy gracz zapoznaje się ze swoimi kartami, a następnie wkłada własne karty Czarnej Magii na stół rewersem do góry jako początkowe **Tarcze**.

Każdy gracz otrzymuje ponadto: **2 losowe karty Narzędzi Zbrodni** i **2 Karty Flirtu**. Karty te należy trzymać w sekrecie przed innymi graczami.

4. Następnie przygotujcie Stosik Fabularny, dobiera-

jąc karty losowo z określonych talii, według poniższego



Komnata Arcymaga – 2x Zdarzenie – Boss –  
– Dowód – 2x Zdarzenie – Boss – Dowód –  
– 2x Zdarzenie – Boss – Dowód

go schematu (karty umieszczajcie rewersem do góry):  
*Nieużyte karty odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.*  
Połóżcie stosik fabularny na środku stołu. Obok niego umieśćcie talię **Przeciwników**.

## KONIEC TALII PRZECIWNIKÓW

Jeżeli w trakcie gry zdarzy się, że talia Przeciwników bę-

dzie pusta, należy przetasować stos odrzuconych kart Przeciwników, utworzyć nowy stos i kontynuować dociąganie.

*Uwaga: W momencie, w którym Boss straci wszystkie Punkty Życia podczas trwania Tury Graczy, gracz aktualnie rozgrywający swoją turę rozgrywa ją do końca, a następnie w życie wchodzi efekt Po Walce właśnie pokonanego Bossa. Następnie gracze odkrywają Kartę Zdarzenia, a po niej następną.*

## JESTEŚCIE GOTOWI DO GRY!



## PRZEBIEG GRY

Gra trwa trzy rundy (opcjonalnie: cztery), zgodne z postępowaniem **Stosiku Fabularnego**. Każda runda składa się z: odkrycia karty **Dowodu**, następnie **Bossa (Tura Bossa)** i w końcu – po pokonaniu Bossa – rozegraniu po kolei dwóch **Zdarzeń**. Po rozegraniu trzeciej rundy gracze dotrą do **Komnaty Arcymaga** – i tam albo złapią mordercę, albo będą musieli zmierzyć się z nim (w formie Darkcymaga).

## ODKRYCIE DOWODU

Każda karta **Dowodu** posiada tekst fabularny, który należy przeczytać – czytając tylko te paragrafy, które przeznaczone są dla określonej liczby graczy. Każdy paragraf zwiększa prawdopodobieństwo, że narzędziem zbrodni będzie określony przedmiot (liczby w nawiasie).

Po odczytaniu tekstu fabularnego należy pozostawić odkryty dowód na środku stołu. W czasie gry odkryte zostaną **trzy dowody** – narzędzie zbrodni o największej **łącznej liczbie punktów** wskaże mordercę!

*Uwaga: jeżeli zdarzy się tak, że dwa dowody posiadają tę samą liczbę punktów po odkryciu trzech dowodów, o tym, które z nich wskazuje mordercę decyduje starszeństwo karty.*



*Ikona starszeństwa na karcie dowodu. W przypadku remisu karta z wyższym numerem jest prawdziwym narzędziem zbrodni.*

## ODKRYCIE BOSSA - TURA BOSSA

Każda karta Bossa posiada dwie statystyki: **Atak i Punkty Życia** (zależne od liczby graczy) oraz efekt **Po Walce**. Po odkryciu karty Bossa następuje Tura Bossa. Należy odkryć wierzchnią kartę z talii **Przeciwników**. Jest to

**Zakłęcie**, które rzuca Boss. Jeżeli zadawane są obrażenia, musi je przyjąć jeden z graczy: otrzymuje on kartę **Bycia Bitym** oraz kartę **Tury** (tylko podczas pierwszej Tury Bossa).

Po rozegraniu pierwszego ataku następują **Tury Graczy**. Jeżeli po rozegraniu tur wszystkich graczy Boss nadal posiada punkty Życia, następuje kolejna Tura Bossa (pociągnięcie karty Przeciwnika) i tak dalej. Po rozegraniu trzech Tur, Boss przestaje w swojej turze rzucać zaklęcia i zaczyna atakować sam.

Jeżeli w ciągu gry żaden z graczy nie chce przyjąć na siebie obrażeń z zaklęcia/ataku Bossa lub więcej niż jeden gracz chce je otrzymać, gracze mogą dogadać się w tej kwestii między sobą. Jednak uwaga – o tym kto otrzymuje obrażenia ostatecznie decyduje zawsze gracz posiadający aktualnie kartę **Bycia Bitym** (nie może wyznaczyć samego siebie). W momencie, w którym Boss straci wszystkie Punkty Życia, Tura Bossa natychmiast się koń-

czy. W życie wchodzi efekt **Po Walce** właśnie pokonanego Bossa. Następnie gracze odkrywają Kartę Zdarzenia, a po niej następną.

## TURY GRACZY - KOLEJNOŚĆ



*Uwaga: jeżeli w turze, w której nikt nie posiada znacznika Bycia Bitym, gracze nie wyznaczą jednej osoby, która otrzyma obrażenia, gra kończy się porażką wszystkich graczy (bo są tchórzami i nie nadają się do tej gry).*

Podczas pierwszej tury graczy, swoją turę jako pierwszy rozgrywa gracz posiadający znacznik **Bycia Bitym** (jeżeli nikt go nie posiada – osoba, która ostatnio była w klubie na melanzu). Otrzymuje on Kartę Tury. Po wykonaniu swojej tury przekazuje Kartę Tury do gracza po lewej stronie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, potem do następnej osoby i tak dalej.

*Uwaga: karta Bycia Bitym decyduje o turze tylko podczas PIERWSZEJ tury, następnie cała rozgrywka przebiega według kolejności przechodzenia Karty Tury.*

## TURA GRACZA

W czasie swojej tury gracz może wykonać trzy akcje:

- 1 akcję strategiczną –  (ikona akcji strategicznej)
- 1 akcję ofensywną –  (ikona akcji ofensywnej)
- 1 akcję knucia

A następnie dobiera karty tak, aby mieć **cztery karty na ręce** (karty dobiera się tylko z talii swojej szkoły magii). W czasie rozgrywki limit kart na ręce na koniec tury wynosi sześć.

Po dobraniu kart do określonego limitu gracz przekazuje kartę Tury do gracza po swojej lewej według ruchu wskazówek zegara i ten gracz rozpoczyna swoją turę.

Poza swoją turą gracz może:

- podawać Karty Flirtu innym graczom
- korzystać z wyłożonych Tarcz

## ŚMIETNIK

Wszystkie karty **Zaklęć** zagrane przez gracza (także aktywowane Tarcze) lądują na **Śmietniku** danej szkoły magii (wspólnym dla graczy z tej Szkoły Magii). Zaklęcia Czarnej Magii oraz Szkoły Ogólnej po użyciu należy odrzucić z gry.

Zaklęcia zagrywane ze śmietnika (przez dowolnego gracza, który używa danej szkoły magii) należy po użyciu wtasować do talii.

**Jeżeli w czasie rozgrywki w talii danej szkoły skończą się karty, należy przetasować Śmietnik, utworzyć nowy stos dobierania i kontynuować dobieranie kart.**

## AKCJA STRATEGICZNA



Akcja strategiczna to zagranie **zaklęcia strategicznego** LUB **wyłożenie karty Tarczy** LUB użycie umiejętności

karty znajdującej się na śmietniku swojej szkoły magii (*Acid Flashback*).

## AKCJA OFENSYWNA

Akcja ofensywna to zagranie **Zaklęcia Ofensywnego** LUB **zaatakowanie swojej postacią**.

## TARCZE

Tarcze to specjalne zaklęcia, które mają chronić gracza – **aktywować można je, gdy spełniony zostanie ich warunek**. Tarczę można aktywować w ramach reakcji na Zaklęcie, niezależnie od jego źródła (gracz, inny gracz, Boss) jako darmową akcję.

**Aby użyć karty Tarczy, gracz musi mieć ją najpierw wyłożoną przed sobą**. Każdy gracz może wyłożyć przed sobą jedynie cztery Tarcze. Leżącą na stole Tarczę można wymienić na nową (poprzednia ląduje na Śmietniku).

Karty Tarczy należy zawsze umieszczać rewersem do góry, tak aby tylko gracz, który ją wystawił wiedział, co się na niej znajduje. **Tarcze umieszczane na innych Tarczach są zawsze odkryte**. Po wykonaniu efektu na karcie Tarczy należy ją odrzucić na Śmietnik danej szkoły (**lub poza grę w przypadku kart Czarnej Magii i Szkoły Ogólnej**).

*UWAGA: Tarcze to jedyne Zaklęcia, których efekt gracz może rozpatrzyć poza swoją turą.*

*UWAGA: Zagranie karty jako Tarczy to zawsze Akcja strategiczna, niezależnie od rodzaju Zaklęcia, na której Tarcza się znajduje.*

## CELZAKLĘCIA OFENSYWNEGO

Jeżeli Zaklęcie ofensywne mówi: (...) *wybranemu celowi* (...) celem może być zarówno zagrywający, inny gracz, jak i Boss.

## ATAK POSTACIĄ I ODWET

Każda z postaci posiada wartość ataku. Zaatakować można przede wszystkim Bossa – wtedy gracz zadaje liczbę obrażeń równą swojej wartości ataku, Boss zaś dokonuje **Odvetu** (czyli oddaje atakującemu zgodnie z wysokością swojego Ataku).

**Gracz może zaatakować innego gracza za pomocą swojej postaci tylko, jeżeli dochodzi do walki** (w wyniku zdarzenia lub podczas walki z Darkcymagiem). **Otrzymuje także obrażenia wynikającego z Odvetu gracza, którego zaatakował**.

## ŻYCIE POSTACI

Każda z postaci posiada awers i rewers, które posiadają odmienne statystyki. Gracz rozpoczynają rozgrywkę na stronie z awersem (jest to strona posiadająca 12 punktów



*Atak/Życie*

życia). W czasie gry gracze otrzymywać będą obrażenia. Gdy ich życie spadnie do 0 po raz pierwszy, przekręcają swoją postać na rewers i kontynuują grę dalej. Gdy sytuacja powtórzy się i życie ze strony rewersu także spadnie do 0 gracz umiera.

*Uwaga: niekoniecznie oznacza to koniec gry dla tego gracza, istnieje możliwość wskrzeszenia martwego gracza.*

*Uwaga: obrażenia, które powodują, że życie gracza spada z jednej strony karty poniżej zera nie przechodzą na następną stronę karty (oznacza to, że gracz posiadający np. 2 punkty życia na awersie, w momencie otrzymania 4 punktów obrażeń traci tylko 2 i przekręca swoją postać na rewers).*

## TURA MARTWEGO GRACZA

Jeżeli gracz straci wszystkie punkty życia obu stron swojej karty, nie oznacza to, że jego tura się nie odbywa. Martwy gracz w swojej turze może wykonać jedynie akcję Knucia.

*Uwaga: Martwi Gracze biorą udział w typowaniu mordery na normalnych zasadach (gdy drużyna dotrze do Komnaty Arcymaga).*

Jak to się dzieje? To jest **magia** – tego nie ogarniesz.

## SYNERGIE

Synergie to karty, które mają mocniejszy efekt, gdy zagrane zostaną w parze. Każda z kart posiadająca efekt Synergia wskazuje drugą kartę, która wchodzi w skład

synergii (kolor nazwy karty wskazuje talię, z której pochodzi druga karta).

Gdy zagrana zostanie karta z Synergią, zagrywający ją gracz lub dowolny inny gracz (jeżeli Synergia znajduje się na Tarczy), może odkryć kartę wchodzącą w skład Synergii. Dzięki temu efekt podstawowy obu kart zostaje zastąpiony przez nowy, silniejszy efekt (opisany zawsze na karcie).

*UWAGA: Karty Synergii mogą znajdować się w różnych taliach, zarówno na podstawowych kartach Zaklęć, jak i na Tarczach, tak więc uruchomienie Synergii wymaga często współpracy między graczami. Jednocześnie, efektu Synergii nie można odrzucić, gdy drugi gracz aktywuje swoją kartę.*

## AKCJA KNUCIA

Wykonując akcję knucia gracz, którego jest tura, wybiera jedną z posiadanych kart Narzędzi Zbrodni i przekazu-

je ją innemu, wybranemu graczowi. Ten gracz wybiera jedną ze swoich kart Narzędzi Zbrodni i przekazuje ją graczowi, od którego otrzymał właśnie Narzędzie Zbrodni.

*Uwaga: Gracz w ciągu gry powinien zawsze posiadać na ręce dwa Narzędzia Zbrodni.*

*Uwaga: Kart Narzędzi Zbrodni nie wolno w czasie gry pokazywać innym graczom (aczkolwiek można o nich mówić).*

## FLIRT

Karty Flirtu służą do przekazywania innym graczom niejawnych informacji. Aby to zrobić gracz przekazuje innemu graczowi jedną ze swoich kart Flirtu, wskazując numer informacji, którą chce przekazać. Gracz może odpowiedzieć w ten sam sposób.

Karty Flirtu można podawać innym graczom w dowolnym momencie gry.

*Uwaga: Karty Flirtu i Karty Narzędzi Zbrodni nie liczą się do limitu kart na ręce graczy.*

## ZDARZENIA

W momencie odkrycia karty Zdarzenia ze Stosiku Fabularnego należy odczytać ją na głos wszystkim graczom oraz wykonać zawarte na niej instrukcje, a następnie odkryć następną kartę ze Stosiku Fabularnego. Jeżeli jest to Boss, należy natychmiast przejść do kroku Tura Bossa.

## KOMNATA ARCYMAGA

W momencie, gdy gracze odkryją ze Stosiku Fabularnego kartę **Komnaty Arcymaga** muszą wytypować mordercę.

## TYPOWANIE MORDERCY

Każdy z graczy musi wytypować jednego z reszty gracza jako potencjalnego mordercę, na podstawie informacji, które uzyskał w ciągu gry do tej pory. Gracze mogą nara-

dzać się, zmawiać, przekonywać innych, aż dojdą do remisu w głosowaniu lub wskażą jednego, konkretnego gracza. Nie można głosować na siebie, ani wstrzymać się od głosu.

## ROZSTRZYGNIĘCIE GŁOSOWANIA

Gracz wytypowany w wyniku głosowania odkrywa swoje karty Narzędzi Zbrodni. Może to uruchomić dwa możliwe scenariusze na zakończenie gry

## ZAKOŃCZENIE GRY DWA WARIANTY

### 1. MORDERCA POWSTRZYMANY

Jeżeli gracz wytypowany w wyniku głosowania posiada Narzędzie Zbrodni, które w wyniku odkrywania kart Dowodów posiada w sumie najwięcej punktów – brawo!

Morderca Arcymaga zostaje złapany i zneutralizowany! Świat został uratowany i drużyna wygrywa grę – a morderca przegrywa.

### 2. PRZEMIANA W DARKCYMAGA

Jeżeli gracz wytypowany w wyniku głosowania nie posiada Narzędzia Zbrodni, które w wyniku odkrywania kart Dowodów posiada w sumie najwięcej punktów, ujawnia się Morderca – gracz, który posiada takie narzędzie zbrodni. Życie gracza niewinnego zostaje zmniejszone do 1 punktu tej strony jego karty postaci. Następnie gracze odwracają kartę Komnaty Arcymaga awerssem do góry i wykonują polecenia wskazane przez tę kartę.

Gracz, który został w ten sposób Darkcymagiem, przejmuje kartę Tury. Po nim po kolei rozgrywają swoją turę pozostali gracze, po nich znów Darkcymag, po nim znów gracze i tak do momentu, gdy Darkcymag zostanie

pokonany lub wszyscy gracze umrą.

Jeżeli Darkcymag zostanie pokonany, brawo – gracze uratowali świat i wygrali grę. Jeżeli wszyscy gracze umrą – brawo! Ciemność zalewa Labambę. Kurtyna.



**Wydawca i dystrybutor na terenie Polski:**

Redi Games  
Ul. Dolnych Młynów 3/1  
31-124 Kraków

**Kontakt:** office@redigames.com  
**Zajrzyj na:** www.redigames.com  
fb.com/RediGames  
© 2019, Redi Games

## AUTORZY:

Gra jest projektem studia **Redi Games**



**Autor gry:** Adam Betley  
**Ilustracje:** Anna Rudka, Magdalena Szerszeń  
**Rozwój gry:** Jacek Lenzioszek,  
Łukasz „Dziku” Zawadzki  
**Zasady i instrukcja:** Jacek Lenzioszek  
**Skład graficzny:** Łukasz „Dziku” Zawadzki  
**Marketing:** Dominika Drobiazg

Specjalne podziękowania dla ekipy testerskiej *Growa Chatka* w składzie: Agata Syc, Piotr Cebulak, Miłosz Dyszlewski, a także dla wszystkich testerów, którzy dzielili się z nami cennymi uwagami na playtestach w całej Polsce. Oraz przede wszystkim dla wspierających, dzięki którym projekt gry się ufundował! **Dziękujemy!**





RAVEHARD  
magiczna gra karciana

### Tryb dwuosobowy, bardzo rave'owy tryb dwuosobowy

W trybie dwuosobowym do Ravehard: Magicznej Gry Karcianej dwóch magów staje naprzeciw siebie, aby zmierzyć się w kuriozalnym pojedynku, w którym wszystkie chwytaki są dozwolone. Wygra skoczniejszy, bardziej gibki i cwańszy z nich.

Rozgrywka w tym trybie różni się znacznie od podstawowej wersji gry, zapewniając zupełnie nowe przeżycia.

## PRZYGOTOWANIE DOROZGRYWKI:

1. Tryb dwuosobowy korzysta tylko z części kart z wersji podstawowej. Odłóżcie do pudełka talie Bossów, Przeciwników, Dowodów, Narzędzi Zbrodni oraz Komnatę Arcymaga – **nie będą wam potrzebne**.

2. Każdy gracz musi wybrać jedną ze **szkół magii**, której będzie używał. Trzecią, nieużywaną talię (nazywaną w dalszej części instrukcji **Dziką Magią**), należy podzielić na dwie równe części i rozdać obu graczom. Gracze tasują ze sobą swoją talię oraz połowę trzeciej talii. W ten sposób powstaje ich **talie gry**, którą umieszczają przed sobą. Gracze wybierają także jedną postać z ich szkoły magii i umieszczają ją przed sobą – awerssem do góry (tam, gdzie jest 12 życia). Należy zostawić pustą przestrzeń między graczami.

Po jednej stronie stołu gry należy położyć talię Czarnej Magii, tak aby gracze mieli do niej dostęp.

3. Każdy z graczy dobiera swoją startową rękę, składającą się z 6 kart: 4 karty ze swojej talii gry oraz 2 karty ze Szkoły Ogólnej. Gracz może **JEDEN RAZ** wymienić każdą z dociągniętych kart na inne (traktując oddzielnie dociąg kart ze swojej talii, oddzielnie ze Szkoły Ogólnej).

**PRZYKŁAD:** Gracz może wymienić na przykład 2 z 4 kart ze swojej talii gry oraz 1 z 2 dociągniętych kart ze Szkoły Ogólnej, jeżeli chce.

Wymienione karty ze swojej talii gry gracz odrzuca na swój Śmietnik. Wymienione karty ze Szkoły Ogólnej odrzuca poza grę. Po przygotowaniu startowej ręki można odłożyć do pudełka resztę Szkoły Ogólnej – reszta kart z tej talii nie będzie używana w czasie rozgrywki.

4. Następnie gracze deklarują kto jest orzeł, a kto reszka i rzucają monetą. Gracz, który wygrał decyduje, czy zaczyna grę, czy nie. Gracz, który nie zaczyna, dobiera jedną kartę **Czarnej Magii** i wystawia ją jako swoją Tarczę (dobraną kartę można **JEDEN RAZ** wymienić na inną) **ORAZ** będzie mógł jako pierwszy skorzystać z Akcji Obrótu Srogiej Magicznej Monety (Patrz: OSOM – Obrót Srogiej Magicznej Monety, poniżej).

5. Monetę („przegraną” stroną do góry) należy umieścić pomiędzy graczami, dokładniej pośrodku nich (należy użyć jakiegoś konwencjonalnego narzędzia mierniczego, aby ustalić dokładny środek pola między graczami). Moneta wyznacza dwa tory gry (jeden po swojej lewej, a drugi po prawej. Zresztą, sprawdźcie ilustrację na końcu instrukcji, bo jest to zaawansowany koncept. Jeżeli gracze nie mogą sobie z nim poradzić mogą użyć np. sznurówki, czy coś, żeby zaznaczyć oba tory). **Super, jesteście gotowi do gry!**



## PRZEBIEG GRY

Gra przebiega według naprzemiennej kolejności: raz jeden gracz, raz drugi, aż do momentu, w którym jeden z graczy straci wszystkie swoje punkty życia. Są reguły, które znajdziecie poniżej, ale ogólnie: naparzanek.

**UWAGA!** W trybie dwuosobowym działa większość ogólnych zasad Ravehard, jednak w grze zachodzi parę zmian:

## TURA GRACZA

W swojej turze gracz może wykonać dwie akcje:

- 1 akcję strategiczną –  (ikona akcji strategicznej)
- 1 akcję ofensywną –  (ikona akcji ofensywnej)
- oraz ewentualnie: **Akcję OSOM**.

**UWAGA:** Nadal, jeżeli karta mówi, że należy wybrać cel Zaklęcia, można wybrać siebie.

**PRZYKŁAD:** Gracz deklaruje Zaklęcie Ofensywne wewnątrz Toru 2 i zadaje obrażenia drugiemu graczowi. Może on użyć Tarczy, która powoduje, że coś dzieje się po otrzymaniu przez tego gracza obrażeń, **TYLKO** jeżeli znajduje się ona także wewnątrz Toru 2. Wewnątrz każdego Toru gracz może mieć wyłożone maksymalnie dwie Tarcze.

A następnie dobiera karty tak, aby mieć sześć kart na ręce. W czasie rozgrywki limit kart na ręce na koniec tury wynosi sześć.

Po wykonaniu swoich akcji tura przechodzi do drugiego gracza.

Poza swoją turą gracz może korzystać z wyłożonych Tarcz, jeśli ich warunek został spełniony.

## DWA TORY GRY

Pole gry podzielone jest na dwa tory, wyznaczone przez rozdzielającą je monetę (lub np. sznurówkę).

Każdą akcję – Zakłęcie, Ataki, Odwet, Tarczę – rozpatruje się wewnątrz danego toru. Oznacza to, że wykonując każdą z akcji, gracz musi zadeklarować, wewnątrz którego toru się ona odbywa.

## OSOM-OBRÓTSROGIEJMONETY MAGICZNEJ

W turze, w której moneta jest odwrócona stroną danego gracza do góry (na początku gry zawsze będzie to gracz, który nie zaczyna), może on (i tylko on!) w dowolnym momencie użyć Akcji OSOM – czyli wykonać dodatkową akcję (ofensywną lub strategiczną – według

uznania), przekręcając monetę na drugą stronę.

Sprawia to, że gracz, który skorzystał z monety, robi combo, ale to samo będzie mógł zrobić drugi gracz. Kiedy to zrobi znów będzie mógł to zrobić pierwszy gracz i tak dalej.

*UWAGA: Jakiś mędek może zauważyć, że skrótowiec głoskowy od „Obrót Srogiej Monety Magicznej” wcale nie układa się w OSOM, tylko w OSMM. Oznacza to, że taka osoba w ogóle nie rozumie zawilosci sztuki magicznej i jej dwustronnej konekcji ze zjawiskiem tak zwanego rave’u. OSOM to nie nazwa Akcji, taka Akcja JEST OSOM. To po pierwsze. Po drugie – akcja jest tylko odbiciem gwiazdnej idei akcji, widzianej niby cień, niedostępnej dla naszych umysłów, niczym nieistniejące poza powieścią ciastko. Po trzecie – wszystkie teksty na kartach są tłumaczeniem z języka Labamba, dokonany przez anonimowego mnicha z XII wieku. Ciekawe jak byś sobie poradził z kartami w ich oryginalnym brzmieniu, zapisanym jako brokatowe czterowymiarowe runy! Cholerny mędek.*

Skorzystanie z Akcji OSOM jest dobrowolne. Gracz decyduje – rozgrywa dodatkową akcję w turze, ale daje tym samym taką samą możliwość przeciwnikowi. Równie dobrze gracze mogą w czasie rozgrywki w ogóle nie korzystać z dodatkowej akcji, jak i robić to co turę. Wolny kraj.

## ŻYCIE POSTACI

*UWAGA: Każdy gracz posiada w grze dwuosobowej trzy poziomy życia.*

Gdy gracz straci punkty życia z awersu, następuje przekręcenie karty postaci o 90 stopni. Następnie taki gracz dobiera jedną kartę Czarnej Magii i może ją natychmiast wyłożyć przed sobą (może ją JEDEN RAZ wymienić na inną) – jest to stan ranny. Gracz posiada znów liczbę punktów życia z awersu.

Gdy gracz ponownie straci punkty życia z awersu, na-

stępuje przekręcenie na rewers. Następnie taki gracz dobiera jedną kartę Czarnej Magii i może ją natychmiast wyłożyć przed sobą (może ją JEDEN RAZ wymienić na inną) – jest to stan powalony.

Dopiero, gdy gracz straci punkty życia z rewersu ginie i przegrywa grę.

*UWAGA: Gdy gracz straci punkty życia z jednego poziomu, nadwyżka obrażeń nigdy nie przechodzi na nowy poziom. Ona przepada.*

## KARTY DZIKIEJ MAGII

Połowa trzeciej szkoły magii, podzielona na pół i stanowiąca część talii gracza, nazywana jest Dziką Magią. Karty Dzikiej Magii zagrywane przez danego gracza lądują na jego Śmietniku.

Jeżeli tekst karty wskazuje kartę z konkretnej szkoły magii (np. nie wiem, *znajdź na Śmietniku kartę ze szko-*

*ły klasycznej*) jej tekst OBOWIĄZUJE i nie dotyczy Dzikiej Magii. Jeżeli jednak tekst karty nie wskazuje konkretnie, można wybierać karty z dowolnej szkoły magii wchodzącej w skład talii gracza.

Jeżeli w czasie gry zdarzy się, że należy wtasować Śmietnik – do talii gracza wtasowuje się wszystkie karty ze Śmietnika, niezależnie od tego, z jakiej szkoły magii pochodzą.

Ogólnie talia gracza to jest JEDNA talia danego gracza, ale obostrzenia na kartach obowiązują.

Wyjątkiem są Synergie, które można normalnie wykonywać między taliami (np. wyczyścić stół z Tarcz przy pomocy Fragmentu Cheerlederki).

Jeżeli jakieś efekty na kartach NIE MAJĄ SENSU w grze dwuosobowej, nie należy nad nimi główkować, MOŻNA je wykonać, ale nie mają one sensu.

## WYGRANA I PRZEGRANA

Gra toczy się do momentu, w którym jeden z graczy straci wszystkie punkty życia. Wygrywa gracz, który ich nie stracił.

## A CO Z KARTAMI FLIRTU?

Tak, nie napisaliśmy co zrobić z kartami Flirtu. Ogólnie możecie ich używać, jeżeli chcecie. Będzie to trochę dziwne, bo ogólnie naparzanek, ale jak tam sobie chcecie.



1. SKRÓT ZASAD:
2. PRZEBIEG ROZGRYWKI:
3. Po przygotowaniu rozgrywki gracze dobierają po kolei karty ze Stosiku Fabularnego, rozgrywając poszczególne fazy gry, w zależności jaką kartę odkryli.
4. 1. DOWÓD: Odkryj kartę Dowodu. Przeczytaj odpowiednie paragrafy (wg liczby graczy).
5. 2. TURA BOSSA
6. a) Pociągnij kartę ze stosu Przeciwników. Jej efekt wchodzi w życie.
7. b) TURY GRACZY – Gracze po kolei rozgrywają swoją turę (według kolejności przechodzenia Karty Tury).
8. c) Gdy Karta Tury wróci do gracza, który rozpoczął kolejkę, a Boss posiada jeszcze życie:
9. d) TURA BOSSA -> Tury Graczy -> itd.
10. e) Jeżeli Boss straci wszystkie Punkty Życia, bieżący gracz dogrywa swoją kolejkę, a następnie gracze odkrywają kolejną kartę ze Stosiku Fabularnego.
11. 3. ZDARZENIE (1) – Odkryjcie kartę Zdarzenia, jej efekt wchodzi w życie.
12. 4. ZDARZENIE (2) – Patrz punkt 3.
13. 5. WRÓĆ DO PUNKTU 1.
14. 6. KOMNATA ARCYMAGA: Typowanie mordercy.
15. a) Morderca wytypowany - wygrana drużyny.
16. b) Morderca niewskazany: walka z Darkcymagiem – odwróćcie kartę Komnaty Arcymaga, wykonajcie jej efekt.

17. 7. Walka z Darkcymagiem:
18. a) Tura Darkcymaga.
19. b) Tury Graczy.
20. c) Darkcymag pokonany – wygrana drużyny.
21. d) Wszyscy gracze pokonani – wygrywa Darkcymag.

