

Instrukcja

Wojowoce



Czołem, wojowoce! Koktajl owocowy to nie zupa jarzynowa. Koktajle pije się dla przyjemności i orzeźwienia, a także dla poczucia tej unikalnej nuty smakowej zrodzonej z wyjątkowego połączenia różnych owoców. Waszym celem jest nadanie koktajlowi właśnie tej nuty pełnej aromatu i finezji. Każdy z was jest inny i to wasza przewaga. Od chwili tej aż do końca świata, w pamięci ludzkiej będziemy żyć: my, wybrańców garść, koktajl braci. Kto dziś wespół ze mną sok przeleje, ten mi bratem!

– kapral Morwowy



2-6
graczy



8+
lat



30
min

Cel gry

Celem graczy jest stworzenie wyjątkowego koktajlu na bazie najlepszej możliwej drużyny wojowoców. W tym celu każdy gracz w swojej turze zagrywa z ręki karty wojowoców i kładzie je przed sobą. Tworzy w ten sposób własny koktajl. Niemal każdy wojowoc ma specjalną umiejętność, która może zostać aktywowana po dołączeniu jego karty do koktajlu. Umiejętności te mogą szkodzić innym graczom lub pomagać zagrywającemu, czasem ich efekt jest trwały, a czasem jednorazowy. Dodatkowo na karcie zawsze widnieje określona wartość. Im wyższa, tym cenniejszy na końcu gry staje się koktajl z tym wojowocem. Te wartości sumuje się w momencie podliczania punktów.

Elementy gry:

96 kart wojowoców podzielonych na 6 talii w sześciu kolorach



6 kart Koktajl Premium

(dają dodatkowe punkty na końcu gry)



1 karta Upał

(informuje o zbliżającym się końcu gry)



1 karta Patery

(wskazuje, gdzie należy odrzucać karty)



5 kart pomocy
ze skrótem umiejętności każdej
karty wojowoca

Opis karty wojowoca

Wartość wojowoca

Umiejętność wojowoca

(na kartach pomocy
znajdziecie szczegółowy
opis wszystkich
umiejętności)



Typ umiejętności

Kolor talii

Nazwa wojowoca

Awers

Typy umiejętności



Atak - pozwala negatywnie wpływać na koktajl lub rękę przeciwnika.



Reakcja - gracz może ją zagrać poza swoją turą zazwyczaj jako odpowiedź na zagranie przeciwnika. Kartę wojowoca z umiejętnością Reakcja **można zagrać we własnej turze, dokładając ją do swego koktajlu, wówczas jednak umiejętność Reakcja nie działa.**



Moc - wpływa tylko na gracza, który zagrywa tę kartę.



Efekt - umiejętność ma działanie trwałe - umiejętność ma zastosowanie, dopóki ta karta wojowoca znajduje się w koktajlu danego gracza.

Przygotowanie do gry

W zależności od liczby graczy w grze używa się różnej liczby talii.

2-4 graczy

Gracze wybierają **o 1 talię więcej**, niż wynosi liczba graczy.

5-6 graczy

Gracze używają w grze wszystkich dostępnych talii.

Po wybraniu talii należy je połączyć, a następnie potasować karty. Tak powstaje Koszyk. Należy go położyć w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Należy też rozdać graczom lub ułożyć w dostępnym miejscu karty pomocy, a na środku stołu położyć karty Koktajl Premium w kolorach odpowiadającym kolorom wybranych do gry talii.

Kartę Upał należy umieścić pod spodem Koszyka. Następnie **pod kartą Upał** należy umieścić (biorąc z wierzchu Koszyka) **2 razy tyle kart, ile wynosi liczba graczy**.



Przykładowe początkowe rozłożenie gry dla 3 graczy

Teraz każdemu graczowi należy rozdać po **5 kart z Koszyka**. Kart na ręce nie można pokazywać innym graczom. Koszyk odkładany jest na bok w dostępne dla wszystkich graczy miejsce – w trakcie gry będą z niego dociągać kolejne karty.

Obok Koszyka należy położyć kartę Patery. To na nią będą odkładane **odrzucone w trakcie gry karty wojowoców**. Na Paterę należy kłaść karty awerssem (rysunkiem wojowoca) do góry, tak aby były jawne dla wszystkich graczy.

Każdy gracz powinien mieć przed sobą dość miejsca, żeby móc układać karty swojego koktajlu. Karty w koktajlu **należy układać kolorami**, aby móc śledzić aktualną liczbę kart danego koloru.

Przebieg rozgrywki

Grę rozpoczyna osoba, która najbardziej ze wszystkich graczy lubi owoce. W przypadku trudności z ustaleniem tego faktu zaczyna ta osoba, która jako pierwsza wskaże owoc, którego żaden z pozostałych graczy nigdy nie jadł. Jeśli wszyscy uczestnicy są przypadkowo frutarianami, wygrywa ta osoba, która ostatnio plakała, obdzierając banana ze skóry. Gracze rozgrywają swoje tury po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

UWAGA: Jeśli na początku swojej tury gracz ma na ręce mniej niż 2 karty (1 lub 0), to dobiera z Koszyka tyle kart, aby mieć na ręce 2 karty.

W swojej turze gracz wykonuje **3 akcje po kolei**:

1. Dodanie 1 karty z ręki do swojego koktajlu



Gracz bierze ze swojej ręki wybraną kartę wojowoca i kładzie ją przed sobą (tworzy w ten sposób koktajl). W tym momencie należy sprawdzić, który gracz aktualnie ma prawo do kart Koktajl Premium (patrz Karty Koktajl Premium).

Należy pamiętać, aby **karty w koktajlu układać kolorami w kolumnach**. Pozwala to zachować porządek i śledzić liczbę kart w poszczególnych kolorach.

2. Użycie Ataku lub Mocy dołożonej właśnie karty



Jeśli dodany do koktajlu wojowoc ma umiejętność, teraz jest moment, aby jej użyć, o ile to możliwe. W ten sposób można użyć umiejętności typu **Atak, Moc, Efekt**.

Z kolei umiejętności typu **Reakcja** można użyć wyłącznie w turze innego gracza w odpowiedzi na **Atak** przeciwnika, dodając kartę z tą umiejętnością do swojego koktajlu.

UWAGA:

Gracz może zrezygnować z użycia umiejętności dołożonej karty. Dlatego można zagrać kartę z umiejętnością Reakcja w fazie 1 (dodania karty z ręki do swojego koktajlu) bez użycia jej umiejętności.



3. Dobranie 1 karty z Koszyka

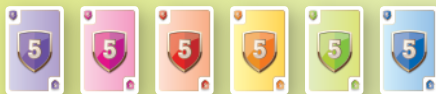
Na koniec swojej tury gracz, jeśli to możliwe (patrz Koniec gry), dobiera **1 kartę z Koszyka na rękę**.

Teraz następuje tura kolejnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Karty Koktajl Premium

W grze jest 6 kart Koktajl Premium, które odpowiadają kolorom sześciu talii. Na końcu gry, w trakcie liczenia punktów, każda karta Koktajl Premium, która znajduje się w posiadaniu gracza, daje mu dodatkowe 5 punktów.



Gracz **natychmiast zyskuje kartę Koktajl Premium** (w odpowiednim kolorze) w momencie, gdy:

1. Posiada w swoim koktajlu **najwięcej ze wszystkich graczy kart w danym kolorze** (remisy się nie liczą i są dla zgniłków!)

i

2. Posiada **przynajmniej 2 karty** w danym kolorze.

Gracz **traci natychmiast kartę Koktajl Premium** (w odpowiednim kolorze) w momencie, gdy:

1. **Inny gracz** ma w swoim koktajlu **więcej od niego kart** w danym kolorze **i/lub**

2. Ma w swoim koktajlu **mniej niż 2 karty** w danym kolorze.



Karta Koktajl Premium

jest zawsze odkładana na środek stołu, dopiero stamtąd może ją pobrać gracz, któremu się ona aktualnie należy.

Przykład 1:

Wojtek w swojej turze dokłada do swojego koktajlu kartę z ręki. Jest to Doktor Borówka i ma kolor niebieski. Jest to druga niebieska karta w koktajlu Wojtka **A**. Wszyscy pozostali gracze posiadają w swoich koktajlach 1 lub 0 niebieskich kart. Tym samym Wojtek spełnia oba warunki, aby natychmiast zyskać niebieską kartę Koktajl Premium. Dlatego Wojtek bierze ze środka stołu niebieską kartę Koktajl Premium **B**. Jeśli na końcu gry będzie ona nadal w jego posiadaniu, otrzyma za nią dodatkowe 5 punktów.



Przykład 2:

Kasia w swojej turze dokłada do swojego koktajlu kartę Brzoskwinia **A**. Jest to pierwsza czerwona karta w jej koktajlu. Następnie Kasia używa Ataku zagranego właśnie wojowoca. Pamiętajcie Wojtka? Kasia wybiera 1 kartę z koktajlu Wojtka i odkłada ją na Paterę **B**. Tą kartą jest Superbanan, który ma kolor niebieski.

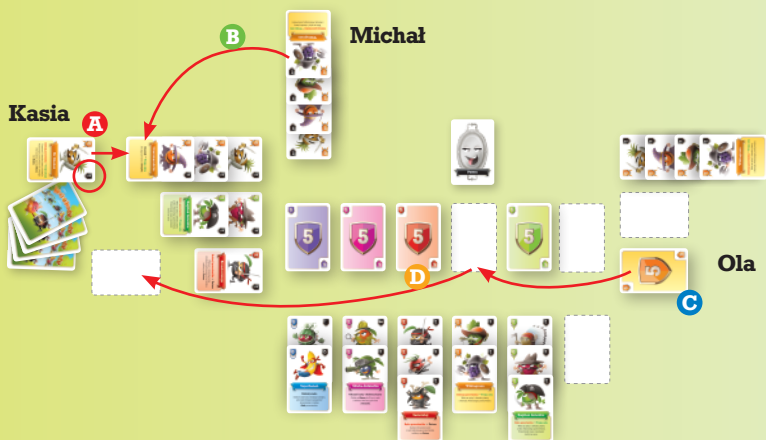
Kasia



Teraz Wojtek w swoim koktajlu ma tylko 1 kartę w kolorze niebieskim – Doktora Borówkę, jak zapewne wiecie. Musi niestety natychmiast odłożyć na środek niebieską kartę Koktajl Premium **C**. Nie cieszył się nią zbyt długo, co?

Przykład 3:

Ola i Michał mają po 4 żółte karty wojowoców. Jednak to Ola jest w posiadaniu żółtej karty Koktajl Premium, gdyż jako pierwsza miała najwięcej żółtych kart. Jednakże... Nadchodzi tura Kasi. Pamiętacie Kasię, tę zdradziecką graczkę, która zaatakowała Wojtkę? Kasia ma 3 żółte karty w swoim koktajlu i w swojej turze dokłada do niego kolejną żółtą kartę. Jest to Sir Ananas **A**. Ma już 4 żółte karty w swoim koktajlu. Teraz, korzystając z Ataku Sir Ananasa, Kasia bez skrępowań zabiera Michałowi z jego koktajlu 1 żółtą kartę i dokłada ją do swojego **B**. Teraz Kasia ma już 5 żółtych kart w swoim koktajlu. Co to oznacza? Kilka rzeczy. Po pierwsze, Kasia jest niebezpieczna i nie należy jej lekceważyć. Po drugie, Ola musi odłożyć na środek żółtą kartę Koktajlu Premium **C**. Po trzecie, Kasia zabiera ze środka stołu żółtą kartę koktajlu Premium **D**.



Koniec gry

Jeśli z **Koszyka** zostanie wyciągnięta karta Upał (nie można podglądać kart w Koszyku), to czas kończy. Gracz aktualnie grający swoją turę dokańcza ją. Tak samo robią kolejni gracze aż do ostatniego.

Następnie wszyscy gracze (wszyscy to znaczy każdy gracz biorący udział w grze!) **rozgrywają po kolei swoją ostatnią turę**. Jeśli dla kogoś zabraknie kart w Koszyku, dobiera je z wierzchu Patery. Jeśli Patera jest pusta, oznacza to, że gracz nie może już dobrać żadnej karty.

Punktacja

Na końcu gry każdy gracz otrzymuje liczbę punktów równą **sumie wartości wojowoców w swoim koktajlu**. Karty o **wartości ujemnej odejmujemy** od całości.

Dodatkowe punkty:

- 5 punktów za każdą posiadaną kartę Koktajl Premium
- 1 punkt za każdą kartę pozostałą na ręce
- 1 punkt za każdą fioletową kartę w koktajlu, jeśli gracz posiada w swoim koktajlu kartę Kiwilkołak (lub wielokrotność, jeśli posiada więcej Kiwilkołaków w swoim koktajlu)

Zwycięża gracz z największą łączną liczbą punktów.

Przykład

Punktacja Kasi

Kasia posiada następujące karty wojowoców w swoim koktajlu:



- Sir Ananas** - wartość 0
Wikingrono - wartość 1
Czaromarańcza - wartość 3
Sir Ananas - wartość 0
Agrestos - wartość 3
Jagoduch - wartość 1
Hrabia Jabłkula - wartość 0
Brzoskwinią - wartość 2
Dziki Bill Malina - wartość 0
Detektyw Mango - wartość 2

Kasia wciąż posiada żółtą kartę **Koktajl Premium**, która da jej dodatkowe 5 punktów. Oprócz tego na ręce zostały Kasi 3 karty, co da jej kolejne 3 punkty. Sumujemy wartość wojowoców w koktajlu Kasi:

$$0 + 1 + 3 + 0 + 3 + 1 + 0 + 2 + 0 + 2 = 12$$

Do 12 dodajemy 5 za żółtą kartę **Koktajl Premium**: $12 + 5 = 17$

I jeszcze 3 za karty na ręce: $17 + 3 = 20$

Kasia zdobyła łącznie 20 punktów.

Punktacja Michała:

Michał posiada następujące karty wojowoców w swoim koktajlu:



Wikingrono - wartość 1

Czaromarańcza - wartość 3

Agrestos - wartość 3

Kiwilkołak - wartość 3

Hrabia Jabłkula - wartość 0

Wódz Kantalupa - wartość 2

Arbuzjanin - wartość 5



Sumujemy wartość wojowoców w koktajlu Michała: $1 + 3 + 3 + 3 + 0 + 2 + 5 = 17$
Ponieważ Michał posiada w swoim koktajlu **Kiwilkołaka**, dodaje 1 punkt za każdą fioletową kartę w swoim koktajlu. Ma ich 2: **Kiwilkołaka** i **Hrabiego Jabłkule**:
 $17 + 2 = 19$

Oprócz tego na ręce zostały Michałowi 2 karty, co da mu kolejne 2 punkty:
 $19 + 2 = 21$

Michał zdobył łącznie 21 punktów.

Nie wiemy, czy wygrał, gdyż nie policzyliśmy punktów Wojtka i Oli, ale wiemy przynajmniej, że pokonał Kasię. A to też jest coś!





Chciałbym podziękować wszystkim osobom, które pomogły mi w testach i przyczyniły się do wydania Wojowoców. Są to przede wszystkim: Ola Krukowska, Ewelina Łęcznar, Andrzej Gacek, Kasia Kowalska, Piotr Ubysz, Robert Pabierowski, Malgosia Jaśkiewicz, Jacek Ścierański, Jacek Szpot, Jakub Nowak, Ewa Górka, Grzegorz Trubiłowicz, Marta Ossowska-Trubiłowicz, Ola Rola, Danuta Pabierowska, Jan Pabierowski, Mateusz Supeł, Karolina Morawska, Wojciech Rzadek, Maria Krukowska, Natalia Krukowska, Tomasz Drwięga, Agnieszka Staniczek, Asia Koryciak, Asia Sokołowska, Lucja Lergetporer, Kamil Ławrynowicz, Grzegorz Szostak, studenci Mediów Cyfrowych na Dolnośląskiej Szkole Wyższej oraz Wydawnictwo FoxGames.

Rafał Pabierowski



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
Al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa
© 2017 Grupa Wydawnicza Foksal
www.foxgames.pl

 /FOXGAMESpl

Autor: Rafał Pabierowski
Ilustracje: Krzysztof Kielbasiński
Wydawca: Wojciech Rzadek
Redakcja: Piotr Stankiewicz
Korekta: Marta Kania

Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
Opracowanie graficzne i DTP: Krzysztof Kielbasiński