

Jakub Wędrowycz

Fabularyzowana Kolekcyjerska Gra Karciana

Na motywach opowiadań Andrzeja Pilipiuka.

Wstęp.

W Twe spracowane ręce trafiła Fabularyzowana Kolekcyjerska Gra Karciana „Jakub Wędrowycz” oparta na motywach z bestsellerowych książek Andrzeja Pilipiuka. Każdy z graczy biorących udział w zabawie wciela się w rolę głównego bohatera opowiadań Wielkiego Grafomana, by odwiedzając różne **Miejsca** wykonywać kolejne **Fuchy** i eksterminować napotkanych **Wrogów**. Zasady opracowane są tak, że trudno jest przegrać rozgrywkę. Tak naprawdę, zazwyczaj wszyscy uczestnicy ją wygrywają. Najlepszy wynik osiąga ten z graczy, który zbiera najwięcej punktów **Slawy**, czyli po prostu zostanie najpopularniejszym w okolicy Egzorcystą amatorem, Hieną cmentarną bądź... Pasożytem społecznym.

Warto dodać, że mechanika gry pozwala na zabawę jednoosobową, co jest nowatorskim rozwiązaniem w Kolekcyjerskich Grach Karcianych. Dzięki temu można bawić się samotnie w domowym zaciszu, testując jednocześnie swoją talię tak, by w pojedynku z innymi graczami była po prostu najlepsza.

Oczywiście najprzyjemniej zmierzyć się z dwoma, trzema, a nawet więcej graczami. Ostateczna liczba uczestników nie jest z góry ustalona, ale gdy będzie ich więcej niż czterech, to gra może być po prostu za długa i za trudna. Żeby tego było mało, uczestnicy zabawy wcale nie muszą ze sobą rywalizować. Mogą przed grą umówić się, że będą działać wspólnie. Wtedy po zakończonej grze po prostu sumują zdobyte przez siebie punkty **Slawy**. W ten sposób poznają łączną skalę swego wspólnego zwycięstwa.

Ważne jest to, że talie w **Zestawach Startowych** zazwyczaj bardzo różnią się od siebie składem kart i praktycznie niemożliwe jest to, że kupując dwa lub trzy pudełka zdobędziesz wszystkie dostępne wzory. Dzięki temu gracze muszą polować na poszukiwane karty, wymieniać się nimi między sobą, oraz brać udział w turniejach, by zdobyć wyjątkowo cenne kartoniki. Prawdziwi fani będą mieli okazję zbierać całą talię kart, którą będą mogli używać w standardowych grach karcianych takich jak „Poker”, „Wojna”, czy „Koniec pleców biskupa”. Przy otwieraniu kolejnych **Zestawów Startowych**, czy **Zestawów Dodatkowych** będą wtedy czuli dreszcz emocji licząc, że uda im się trafić na poszukiwaną przez siebie kartę.

Pamiętaj, że „Jakub Wędrowycz” to tylko gra! Nie oszukuj w niej i nie próbuj wygrać za wszelką cenę! To ma być tylko zabawa! Jeśli Tobie i Twoim znajomym nie odpowiadają jakieś zasady w instrukcji, to śmiało je zmieniajcie tak, by Wam jak najbardziej pasowały.

Życzę świetnej zabawy! Artur „ARTUT” Machlowski

Cel gry.

Podstawowym celem gry jest po prostu dobra zabawa i miłe spędzenie czasu. Dodatkowo należy osiągnąć jak najwyższy poziom **Slawy**.

Jak zacząć?

Znajdź wygodne, w miarę czyste i płaskie miejsce (np. podłogę lub stół). Graj tam, gdzie nikomu nie będziesz przeszkadzać, ani nie narazisz się na problemy z organami władzy. Szkolna klasa, w której trwa lekcja matematyki, cmentarz o północy, czy szpitalne prosektorium to zasadniczo nienajlepsze lokalizacje na zabawę.

Każdy z graczy musi posiadać swoją **Talię**. **Talia** to po prostu przynajmniej jeden **Zestaw Startowy**. Musi ona zawierać minimum 60 kart: tylko 1 kartę **Herosa**, przynajmniej 6 kart **Miejsc**, przynajmniej 6 kart **Wrogów** i co najmniej 47 innych kart (w tym dowolna ilość: **Gratów**, **Efektów** i **Fuch**).

Dodatkowo powinniście dysponować przynajmniej jedną kostką sześciocenną (oznaczaną skrótem k6). Kupicie ją w każdym sklepie z zabawkami i artykułami hobbystycznymi. Znajdziecie ją także w wielu popularnych grach planszowych. Oczywiście najlepiej, jeśli każdy z graczy będzie dysponował swoją kostką.

Żeby było zabawniej, gracze mogą przebrać się w elementy kostiumów pasujących do klimatu „Jakuba Wędrowicza”. Możecie także rozłożyć na stole stare gazety i nastawić jakąś prostacką muzykę rodem z wojsławickiej gospody. Nie polecam jednak picia alkoholu w trakcie gry! Jeśli jesteście niepełnoletni to popełnianie przestępstwa, a na dodatek alkohol to czyste zło, jest niezdrowy i trzęsą się od niego ręce. W dodatku można sobie pochłapać nim karty, a ogromna większość z nich jest zbyt cenna by je uszkodzić.

Na szczęście mądrzy ludzie wymyślili specjalne foliowe koszulki na karty, chroniące przed ich zamoczeniem i ubrudzeniem. Bezwzględnie warto je zakupić choćby dlatego, że pozwalają odróżnić karty należące do poszczególnych graczy, a w czasie wyjątkowo burzliwej rozgrywki przez nieuwagę **Talie** mogą się pomieszać.

Elementy kart i nazewnictwo.

Każda karta składa się z kilku elementów. Oto one:

Nominał karty: Tak, jak w popularnych grach karcianych **Nominał karty** ma swoją wartość. Oznacza on, że im wartość jest wyższa, tym karta jest rzadsza i trudniej dostępna na rynku, a jednocześnie jest bardziej przydatna w grze. Czasem mocne karty mają dość niskie **Nominały**. To oznacza, że statystycznie łatwo na nie natrafic kupując kolejny **Zestaw Startowy**, bądź **Zestaw Dodatkowy**. **Nominały** pomagają kolekcjonerom zorientować się, jak dużą wartość rynkową ma dana karta. Najwyższy dostępny **Nominał** to As Pik. **Nominały** dzielimy według **Kolorów** malejąco od Pików przez Kiery, Karo, aż do najniższych Trefli. Figury malejąco dzielimy na A, K, Q, J, a błotki dalej od 10 poprzez 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 aż do najniższej 2. **Przykład: Król Kier jest wyższy niż Król Karo. 10 Trefl jest wyższa niż 9 Pik.**

Nazwa karty: To nic innego, jak imię postaci, nazwa lokacji lub przedmiotu, czy też słowne określenie na dane wydarzenie.

Ilustracja: Autorem wszystkich ilustracji w grze jest niezrównany Andrzej Łaski. Grafiki opracował Michał „eXScythe” Kmieć.

Rodzaj / Kategoria / Podkategoria: Wszystkie karty dzielą się na **Rodzaje: Heros, Miejsce, Wróg, Fucha, Grati** i **Efekt**. Dodatkowo niektóre karty przynależą do jednej lub więcej **Kategorii**. Czasem przytrafia się tak, że dana karta oprócz swego **Rodzaju** i **Kategorii** ma także **Podkategorie**. **Przykład: „Kufajka” należy do Rodzaju – Graty, Kategorii – Odzienie i Podkategorii – Korpus.**

Cytat: Wszystkie cytaty pochodzą z książek Andrzeja Pilipiuka o przygodach Jakuba Wędrowicza, których wydawcą jest Fabryka Słów.

Reguła i opis: Określa sposób działania karty, ewentualne dodatkowe zasady i modyfikatory. Często można znaleźć tam także różne żartobliwe dopiski i inne bzdury.

Cechy / Współczynniki:



SILEY – określa wprawę w walce wręcz lub dodatkowy modyfikator do tej Cechy,



MOC – określa wprawę w posługiwaniu się mocą magiczną lub dodatkowy modyfikator do tej Cechy,



OCHRONA – określa dodatkowy modyfikator do SILEY w trakcie obrony,



SŁAWA – określa osiągnięty sukces, bądź porażkę w Zwadzie.

UWAGA!!! Jeśli tekst na karcie jest sprzeczny z regułami w instrukcji to należy uznać zasady z karty za wiążące i je stosować!

Rozpoczynamy grę!

Aby rozpocząć grę musisz posiadać **Talię** składającą się z minimum 60 kart (tylko 1 **Herosa**, przynajmniej 6 kart **Miejsc**, przynajmniej 6 kart **Wrogów** i minimum 47 innych kart (**Efektów**, **Fuch** i **Gratów**). W talii możesz posiadać maksymalnie po trzy karty o takiej samej **Nazwie**.

Zanim rozpoczniesz grę, wybierz ze swojej kolekcji jedną kartę **Herosa**, w którego rolę się wcieliś. Oczywiście najlepiej wybrać najmocniejszego, czyli takiego o najwyższym **Nominale** karty. Możesz go także wylosować, jeśli masz na to ochotę. Jeśli tekst karty **Herosa** mówi, że „**rozpoczynasz przygodę**” posiadając jakąś kartę, to od razu ją wyciągnij ze swojej **Talii**. Jeśli nie masz takiej karty w swej kolekcji, to masz problem. Musisz ją jakoś zdobyć w przyszłości (np. wymieniając się ze znajomymi bądź dokupując **Zestawy Startowe** lub **Dodatkowe**).

Przed grą całą **Talię** podziel na trzy osobne **Kupki**. W pierwszej zbierz karty **Miejsc**. W drugiej ułóż **Wrogów**. Trzecia **Kupka** powinna zawierać: **Efekty**, **Graty** i **Fuchy** (łącznie musi być ich minimum 47 kart). Obróć każdą **Kupkę** ilustracjami do dołu i potasuj dokładnie karty.

Po prawej stronie ułóż odpowiednio **Kupkę Wrogów** i **Kupkę Miejsc**, a pod nimi ułóż **Świeżą Kupkę**, czyli potasowane pozostałe karty (**Efekty**, **Fuchy** i **Graty**). Oczywiście, jeśli jesteś leworęczny, albo po prostu masz taki kaprys to **Kupki** możesz położyć jak chcesz. Warunek jest tylko taki, by nie widzieć jakie karty są w poszczególnych **Kupkach**.

Na środku połóż kartę **Herosa**, a obok niego ewentualne karty, z którymi „**rozpoczyna przygodę**” (np. **Broń** lub **Odzienie**), które są podane na karcie **Herosa**.

Należy jeszcze tylko zdecydować się na rodzaj gry, od której zależy długość rozgrywki. O rodzaju gry decyduje liczba kart **Miejsc** w talii każdego z graczy (ta ilość musi być dla wszystkich jednakowa). Im mniej kart **Miejsc**, tym gra szybciej się skończy. Oczywiście posiadając tylko jeden **Zestaw Startowy** będziesz mógł zagrać wyłącznie **Małą Przygodę**. Ale gdy Twoja kolekcja kart się zwiększy będziesz mógł wybrać się na większą wyprawę. I tak:

Mała przygoda: 6 kart **Miejsc**

Duża przygoda: 12 kart **Miejsc**

Wielka przygoda: 18 kart **Miejsc**

Epicka przygoda: 24 karty **Miejsc**

Jeśli nie możecie się dogadać w jaki rodzaj przygody będziecie grać, to po prostu pobijcie się i zdecyduje ten, kto wygra (czyli zazwyczaj najsilniejszy z Was). Ostatecznie wszyscy możecie rzucić kostkami i decyzję podejmie ten, kto wyrzucił na kostce największy wynik.

Teraz każdy z graczy rzuca kostką. Gracz z najwyższym wynikiem jest „Polewającym”, czyli rozpoczyna grę. Następny w kolejności jest gracz siedzący po jego lewej stronie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Gdy wszyscy gracze skończą swoją **Kolejkę**, następną **Fłaszke** rozpoczyna (czyli „Polewa”) gracz, który był w poprzedniej **Kolejce** drugi (idzie do niego „Fłaszka”). I tak w kółko.

Na koniec, kiedy znana jest już kolejność graczy, pierwszy („Polewający”) wręcza swoje karty **Miejsc** i **Wrogów** następnemu w kolejności graczowi, który będzie się musiał z nimi zmierzyć. Gracz drugi daje graczowi trzeciemu, trzeci czwartemu i tak dalej. W ten sposób każdy z graczy zmierzy się z kartami **Wrogów** i **Miejsc** fizycznie należącymi do innego gracza. Przed grą nie powinniście przeglądać **Talii** przeciwników, by nie zepsuć sobie zabawy!

Zaczynamy!

Przebieg gry (Fłaszki, Kolejki i Banie)

Jedna runda gry, czyli sytuacja, w której **każdy** z graczy odwiedzi jedno **Miejsce** i zwadzi się tam z **Wrogiem** (lub **Wrogami**) jest nazywana **Fłaszka**. Zatem grając np. **Dużą Przygodę** „obala” się łącznie 12 **Fłaszek**. Każda tura, w której **jeden** gracz odwiedzi jedno **Miejsce** i zwadzi się tam z **Wrogiem** (lub **Wrogami**) jest nazywana **Kolejką**. Każda **Kolejka** dzieli się na kilka **Bań**.

UWAGA! Jeśli Twoi sąsiedzi są wrednymi konfidantami i mogą podsłuchiwać przez ścianę, a później donieść Twoim rodzicom, żonie, mężowi lub przełożonemu, że „rozpijasz kilka flaszek”, na „kilka kolejek”, robiąc przy tym wsumie „kilkanaście bań”, a nie chcesz mieć przez to nieprzyjemności, to używaj po prostu określeń Runda, Tura i Etap.

Pierwsza Bania - Dociąganie kart: Za pierwszym razem dociągnij pięć kart ze **Świeżej Kupki**. Dociągając po jednej karcie i weź je do ręki. Ułóż sobie z nich wachlarzyk (możesz nim odganiać natrętne muchy) tak, by inni gracze nie widzieli co Ci się trafiło. Później, jeśli z poprzedniej **Kolejki** zostały Ci w ręku jakieś karty, to dociągnij tyle nowych, by mieć w sumie pięć kart w ręce. Jeśli przez pomyłkę lub próbę oszustwa dociągniesz więcej, to odłóż nadmiarowe karty do **Świeżej Kupki** i ją przetasuj. W grze wieloosobowej następnym gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) powinien Ci za karę przyłożyć i w formie dodatkowej karty wylosować Ci z ręki nadmiarowe karty. Wrzuć je wtedy do Twojej **Świeżej Kupki**, przetasuj ją, a gdy to zrobisz, przeciwnik jeszcze raz Ci powinien przyłożyć, żebyś zapamiętał, że w grze się nie oszukuje!

UWAGA! Przy Pierwszej Bani „polewającego” wszyscy gracze dociągają na rękę karty równocześnie, natomiast karty Wrogów i Miejsc każdy dociąga dopiero przy swojej Kolejce!

Druga Bania - Nadciąga wróg: Odsłoń jedną kartę **Miejsc**a i jedną kartę **Wroga** i połóż je obok odpowiedniej **Kupki**. Teraz już musisz grać i z kim przyjdzie Ci się zmierzyć w tej **Kolejce**.

Trzecia Bania - Do broni: Teraz czas się uzbroić i napić. Na początek zagraj karty **Gratów**, w które chcesz zaopatrzyć swojego **Herosa** i połóż je na stole w odpowiednich miejscach. Twój **Heros** może posiadać tylko dwie karty **Broni** (jedną w lewej, drugą w prawej ręce). Może się zdarzyć, że to będą takie same karty (np. dwa **Posrebrzane bagnety**). Niektóre karty (np. **Odzienia**) pozwalają na posiadanie dodatkowej **Broni**. Należy wtedy te karty **Broni** położyć obok odpowiednich **Gratów**. Przy tej **Bani**, można dowolnie przekładać sobie **Broń** między danymi lokacjami (np. chować do **Gumofica**, przekładać między rękami, czy zasadzić za **Milicyjny pas**). Możesz także odrzucić na **Starą Kupkę** dowolną ilość posiadanych kart **Gratów**. W czwartej **Bani** już jednak nie będziesz mógł tego robić. Pamiętaj, że **Broń**, która ma działanie jednorazowe, jeśli zostanie użyta w konkretnej **Zwadzie**, to musi zostać na jej zakończenie odrzucona (po walce z konkretnym **Wrogiem** przeciwko któremu została użyta). Oczywiście, jeśli **Heros** ma w ręce **Broń** o działaniu jednorazowym, a Ty nie zdecydowałeś by została użyta w **Zwadzie**, to zostaje ona na stole na następną **Kolejkę**, aż do czasu gdy będziesz chciał ją wykorzystać.

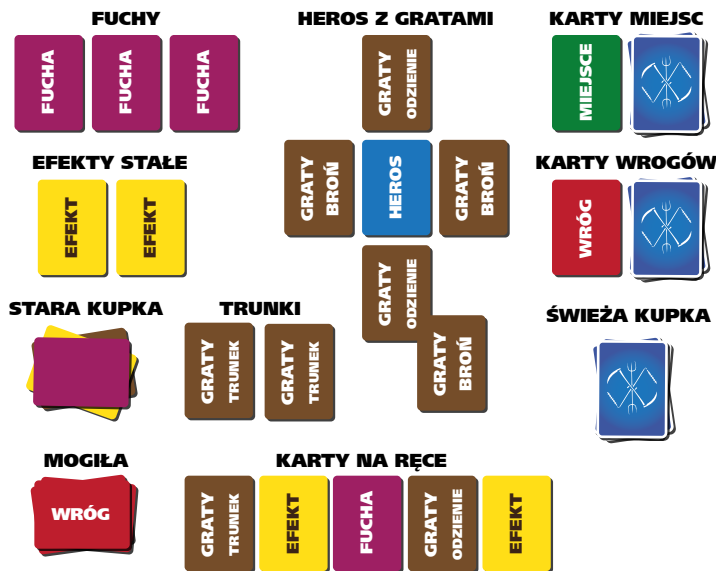
Teraz możesz jeszcze dodać swojemu **Herosowi** inne **Graty** (np. **Trunki**). Może ich mieć dowolną ilość, chyba, że **Tekst** karty mówi inaczej. Pamiętaj tylko o nadrzędnej zasadzie, że w **Talii** można mieć maksymalnie trzy egzemplarze karty o danej **Nazwie**.

Gdy już rozdzieliś **Graty**, możesz zagrać karty **Fuch**. Dołączasz je do swojego **Herosa** po prawej stronie od niego. Możesz mieć przydzielone maksymalnie trzy **Fuchy**. Może zdarzyć się, że wszystkie będą takie same (wszak w całej talii możesz mieć maksymalnie trzy identyczne karty o takiej samej **Nazwie**). Jeśli masz już na stole dołączone trzy **Fuchy**, a chcesz zagrać nową, to po prostu odrzuć na **Starą Kupkę** tę kartę **Fuchy**, którą uważasz za zbędną. W grze wieloosobowej wolno Ci na tych samych zasadach zagrywać **Fuchy** także na innych graczy. Jeśli inny gracz ma już na stole trzy **Fuchy**, a Ty zagrywasz mu kolejną, to Ty decydujesz, którą z zagrzanych kart musi odrzucić.

Na koniec pozostaje Ci dołączenie kart **Efektów**, które mają działanie stałe. Możesz ich dołączyć do swojego lub cudzego **Herosa** (a także do dowolnego **Wroga**) dowolną ilość.

Kolejność działań przy tej **Bani** nie ma dużego znaczenia i możesz dowolnie ją zmieniać. W międzyczasie możesz zagrywać karty **Efektów** (mogą to również robić inni **Gracze**). Jest tylko jedna zasada. Karty na stół kładzie się pojedynczo i pierwszeństwo „wejścia w grę” ma ta karta, która jako pierwsza zaległa na stole.

Przykład ułożenia kart na stole.



Czwarta Bania - Do ataku: Kiedy już Trzecia **Bania** będzie za Tobą, to możesz rozpocząć **Zwądę** z Twym **Wrogiem**. Na początek sumujesz wartość jego cechy **SIŁA**. Aby ją obliczyć dodajesz do liczby zapisanej na jego karcie modyfikator zapisany na karcie **Miejsca**. Oczywiście robisz to tylko wtedy, jeśli modyfikator zaznaczony na karcie **Miejsca** dla danej **Kategorii Wrogów** odpowiada **Kategorii**, do której przynależą tenże **Wróg**.

Następnie sumujesz wartość swojej cechy **SIŁA**. Do wartości na karcie **Herosa** dodajesz wszelkie modyfikatory wynikające z przydzielonych kart **Gratów**, **Efektów** itp. Jeśli uważasz, że łączna wartość **SIŁY** jest za mała, to możesz teraz jeszcze zdecydować się na użycie **Gratów** o działaniu jednorazowym (np. **Trunków**, **Broni** itp.). Ponadto możesz teraz zagrać także wszelkiego rodzaju **Efekt** jednorazowy, które mogą Ci pomóc, zarówno jeśli zagrasz je na swojego **Herosa**, ale także np. na **Wroga** czy **Herosa** należącego do innego gracza. Jeśli będziesz gotowy do walki to możesz ją rozpocząć. W przypadku gry wieloosobowej, należy oświadczyć innym graczom swoją gotowość odpowiednią komendą lub sygnałem dźwiękowym (mówiąc głośno „DOŚĆ”, „POLEJ” lub wydając z siebie przeciągłe „eeeeee...” lub „bleee”). Wtedy następuje grze (według ruchu wskazówek zegara) może użyć kart z ręki do uzbrojenia **Wroga**, z którym przyjdzie Ci walczyć, czy zagrać karty **Efektów**. Gdy skończy, daje sygnał dźwiękowy i czas na kolejnego gracza, i tak w kółko, aż do momentu, gdy wszyscy gracze po kolei dadzą sygnał dźwiękowy nie zagrywając żadnej karty. Zanim się to stanie, na każdego z graczy może przyjść jego kolej nawet kilkakrotnie. Ostatecznie przyjdzie w końcu czas na walkę.

Na początek gracz siedzący obok Ciebie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) rzuca kostką za **Wroga** z którym walczysz i dodaje wynik do łącznej wartości jego **SIŁY** (razem z modyfikatorami za **Miejsca**, **Graty** i **Efekt**). Następnie Ty rzucaś kostką za swojego **Herosa** dodając do wyniku wartość jego **SIŁY** i wszystkich modyfikatorów. Jeśli ktokolwiek wyrzuci na kostce wynik 6, to należy rzucić nią jeszcze raz i dodać do siebie wyniki. Jeśli wypadnie kolejna 6, to dodaje się także tę wartość i rzuca dalej, aż wypadnie mniejsza liczba oczek. Ostatecznie mogą nastąpić trzy rozwiązania:

Wygrałeś Zwądę: Jeśli łączna suma, którą osiągnęłeś jest wyższa od sumy Twego **Wroga**, to Ty jesteś zwycięzcą. Należy wtedy odrzucić na **Starą Kupkę** wszelkie karty **Efektów** jednorazowych, które użyte zostały w tej **Zwładzie** oraz ewentualne **Graty**, którymi dysponował **Wróg**. Kartę **Wroga** odłóż do **Mogili**. To jest Twój trofeum. Za tę **Zwądę** zyskałeś tyle punktów **Sławy**, ile jest zaznaczonych na karcie pokonanego **Wroga**. Dodatkowo, jeśli zwycięstwo zrealizowało kartę **Fuchy** dołączonej do Twojego **Herosa**, to ją także odrzuć na **Mogilę** doliczając zdobyte punkty **Sławy**.

Zremisowałeś: Jeśli łączny wynik Twój i Twojego **Wroga** są równe, to następuje remis. W takiej sytuacji **Wróg** zostaje na stole i w następnej Twojej **Kolejce** losujesz nowe **Miejsce**, w którym będziesz musiał walczyć z nim walczyć (**Wróg** Cię goni) oraz losujesz jeszcze jednego **Wroga**, z którym będziesz musiał walczyć, gdy pokonasz poprzedniego. Maksymalnie w danym **Miejscu** możesz mieć do czynienia z trzema **Wrogami**.

Przegrałeś Zwądę: Jeśli łączna suma **Wroga** jest wyższa niż Twoja, to przegrałeś tę **Zwądę**. W takiej sytuacji musisz obrócić kartę swojego **Herosa** na bok (zaznaczyć go) oraz odrzucić wszelkie dołączone do niego karty **Gratów** (**Heros** dostał ostro wcin, tak że wypadło mu wszystko z rąk i pogubił ciuchy). Odrzucone karty lądują na **Starą Kupkę**. **Wróg** zostaje na stole i w następnej **Kolejce** losujesz tylko nowe **Miejsce** (**Wróg** Cię goni). Nie losujesz jednak kolejnego **Wroga** (tak jak to byś robił w przypadku remisu).

Jeśli przegrałeś **Zwądę**, a Twój **Heros** jest już zaznaczony, to dodatkowo musisz odrzucić ze swojej **Mogili** trofeum kart **Wrogów** o łącznej wartości równej DWUKROTNEJ wartości **Sławy Wroga** z którym przegrałeś. Wartości są zawsze zaokrąglane w górę tj. jeśli powinieneś odrzucić np. 8 punktów **Sławy**, a masz w **Mogile** np. trzech **Wrogów** (**Sława** 4, **Sława** 2 i **Sława** 3) to wszystkie te karty musisz odrzucić. Nie można mieć „połowcy” albo innej części pokonanego **Wroga**. No bo po co byłby Ci taki trup bez nogi, czy głowy?

Po odrzuceniu odpowiedniej ilości trofeów, zwycięski **Wróg** odchodzi z dumą. Wsadź go do **Kupki Wrogów** na sam jej dół.

Jeśli nie masz wcale trofeów (czyli pokonanych **Wrogów** w **Mogile**), albo gdy brakuje Ci punktów **Sławy**, by rozliczyć się za przegraną **Zwądę**, to przegrałeś! Zostałeś przez danego **Wroga** ośmieszony na śmierć. To koniec Twojej kariery. Możesz się związać.

Niektórzy **Wrogowie** oprócz cechy **SIŁA** mają także cechę **MOC**. W takim przypadku, jeśli wygrasz z nimi

walkę wręcz (Cecha: **SIŁA**), to rozgrywa się także pojedynek na **MOC**. Wtedy po rozliczeniu walki siłowej, zamiast wrzucać **Wroga** do **Mogili**, należy go zaznaczyć (obrócić na bok) i wygrać z nim jeszcze pojedynek na **MOC**. Rozgrywa się go analogicznie do walki na **SIŁĘ** tyle, że liczone są cechy **MOC** i wszelkie do niej modyfikatory. Dolicza się w nim również modyfikatory z kart o działaniu jednorazowym, które były użyte w walce wręcz (np. działanie **Trunków**).

Wynik **Zwady** na **MOC** jest rozliczany analogicznie do walki wręcz. Jedyny wyjątek jest taki, że w przypadku remisu bądź przegranej z **Wrogiem** jego karta pozostaje zaznaczona (bo została wcześniej zaznaczona po jego przegranej w walce wręcz) i w następnej kolejce nie trzeba z nim ponownie walczyć na **SIŁĘ**, a tylko na **MOC**.

Może się zdarzyć tak, że niektórzy **Wrogowie** nie mają współczynnika **SIŁA** (np. niektóre **Duchy**). Wtedy walczą się z nimi wyłącznie używając cechy **MOC**.

W sytuacji, gdy **Heros** jest zaznaczony (przegrał **Zwądę**), w następnej kolejce jeszcze przed walką można go „wyleczyć”. W tym celu należy wypić tyle **Trunków**, by suma ich modyfikatorów do **SIŁY** i **MOCY** wyniosła tyle samo lub więcej, co **SŁAWA Herosa** zapisana na jego karcie. Oczywiście modyfikatory za wypite **Trunki** działają w **Zwładzie** w tej **Kolejce**.

Gdy masz już za sobą ostatnią **Banię**, możesz odrzucić z ręki do **Starą Kupki** jedną kartę, która może wydawać Ci się niepotrzebna. Teraz kolej na następnego gracza. On rozpoczyna swoją **Kolejkę** od Pierwszej **Bani**.

Kombosy.

W trakcie gry, w dowolnym momencie można użyć tzw. „kombosów”. To nic innego, jak układy **Nominałów** kart znane z gry w „Pokera”. Każdy z takich układów daje odpowiednią możliwość w grze. Oczywiście może się przytrafić, że będziesz miał na ręku karty o takim samym **Nominalu** (np. dwie 10 pik albo nawet trzy 2 karo), które w normalnej grze w „Pokera” by się nie przytrafiły. Nie przejmuj się tym jednak. Ważne są tylko poniższe układy:

Poker królewski



Odróż karty do **Świeżej Kupki**, wybierz z niej siedem kart, weź je na rękę, a **Świeżę Kupkę** przetasuj.

Poker



Nie odrzucaj **Pokera** na **Starą Kupkę**. Dociągnij ze **Świeżej Kupki** pięć kart, weź je na rękę i wybierz pięć kart, które odrzuć na **Starą Kupkę**.

Kareta



Odrzuć **Karetę** na **Starą Kupkę** i wybierz ze **Świeżej Kupki** dowolną kartę, a **Talię** przetasuj.

Ful



Jeśli wygrałeś **Zwądę** i zdobyłeś punkty **Sławy** to odrzuć **Fuła** na **Starą Kupkę**. Za tę **Zwądę** dostajesz dwa razy więcej **Sławy**.

Kolor



Odrzuć **Kolor** i automatycznie niszczysz **Wroga** w tej **Zwładzie**, ale nie zdobywasz za niego punktów **Sławy**.

Strit



Odrzuć **Strita** i od teraz w tej **Kolejce** nikt nie może zagrywać kart **Efektów**.

Trójka



Odrzuć **Trójkę** i wylec (odznaczyć) **Herosa** lub **Wroga**.

Dwie pary



Odrzuć **dwie pary** i dociągnij dwie nowe karty ze **Świeżej Kupki**.

Para



Odrzuć **Parę** i dociągnij jedną nową kartę ze **Świeżej Kupki**.

By użyć „kombosów” wystarczy rzucić na stół w dowolnym momencie odpowiedni układ kart. Odkladasz wtedy te karty na **Starą Kupkę**. Oczywiście któryś z przeciwników może Ci jednak pokrzyżować plany, jeśli rzuci na stół wyższy układ kart (może być ten sam, ale z wyższymi **Nominałami**). Wtedy Twoje karty spadają na **Starą Kupkę** nie dając odpowiedniego efektu, zaś realizowany jest „kombos” przeciwnika.

Zakończenie gry.

Gra kończy się w momencie, gdy każdy z graczy zwadził się z **Wrogami** w 6-ciu **Miejscach**, jeśli graliście w **Małą przygodę** i odpowiednio w 12-tu, 18-tu i 24-ech dla dłuższych przygód.

Teraz każdy z graczy sumuje swoje punkty **Sławy**, które uzyskał dzięki wykonanym **Fuchom** i pokonanym **Wrogom** (których trzyma w **Mogile**). Wygrywa ten z graczy, który osiągnął najwyższy wynik. Pamiętaj, że do łącznej sumy NIE NALEŻY dodawać punktów **Sławy** umieszczonych na karcie **Herosa**. Jest możliwe, że dwóch lub więcej graczy osiągnie remis. Mogą sobie wtedy pogratulować, że grali równie dobrze (lub równie źle, bo zależy to od punktu widzenia).

Gra jednoosobowa

Zasady gry jednoosobowej zasadniczo niewiele różnią się od rozgrywki wieloosobowej. Po prostu używasz własnych kart **Miejsc** oraz **Wrogów**. Nikt Ci wtedy nie przeszkadza w grze zagrywając karty, które mogą Ci zaszkodzić. Gra się po prostu nieco łatwiej i szybciej.

Fabularyzowanie

Najwięcej radości sprawi Tobie i pozostałym graczom fabularyzowanie rozgrywki. To nic innego, jak opowiadanie, co w danej chwili robi Wasz **Heros**, dogadywanie przeciwnikom i komentowanie zagrywanych kart. Pamiętaj, jeśli Twoi sąsiedzi nie pukają się w głowę na Twój widok, jeśli z Twojego pokoju nie dochodzą dziwne dźwięki, a Twoja rodzina czy znajomi nie proponują Ci wizyty u psychologa, to znaczy, że graś niewystarczająco dobrze! Ach... i nie traktuj tego co przeczytałeś w tej instrukcji zbyt serio...

Autor gry: Artur „ARTUT” Machlowski

Autor ilustracji: Andrzej Łaski

Opracowanie graficzne: Michał „eXScythe” Kmieć

Wydawca: VALKIRIA.NET (<http://www.valkiria.net>)

Licencja: Wydawnictwo Fabryka Słów (<http://www.fabrykaslow.com.pl>)

Oficjalna strona i forum dyskusyjne gry: <http://www.wedrowcz.com>

Facebook: <http://www.facebook.com/JakubWedrowczy>

Oficjalna strona Andrzeja Pilipiuka: <http://pilipiuk.valkiria.net>

Fabularyzowana Kolekcjonerska Gra Karciana „Jakub Wedrowczy” jest oparta o motyw z bestsellerowych opowiadań Andrzeja Pilipiuka wydanych nakładem Fabryki Słów.

Testerzy: Michał „eXScythe” Kmieć, Damian Konieczny, Dawid Tuziak, Tomasz Suder, Michał Stanisławczyk, Jakub Bojanowski, Piotr Machlowski. Zaden tester nie ucierpiał (za bardzo) w trakcie prac nad grą.

Serdечно podziękowania: Andrzejowi Pilipiukowi za postać Jakuba Wedrowczy; Kasi Pilipiuk za wyrozumiałość; Robertowi Łakuciu i Erykowi Górskiemu za wydanie opowiadań o Jakubie; Marcie Kucharz i Tomkowi Stawieckiemu oraz całej ekipie z Fabryki Słów za świetną robotę; Andrzejowi Łaskiemu za przepiękne ilustracje; Zbigniewowi Niechwiejowi za to, że jeszcze nie ma doś; Marcinowi „Sharnowi” Byskiemu za to, że nauczył mnie jak być prawdziwym zulem i pasoytem; Jackowi Komudzie, Michałowi Mochockiemu i Mateuszowi „Inkwizytorowi” Budziakowskiemu za wszystkie te lata krucjaty antyalkoholowej; dzielnej ekipie Agencji Valkiria za inspirację; całemu Zespołowi Pieśni i Tańca Uniwersytetu Jagiellońskiego za wieczory folklorystyczne i prząsny, słowiański dowcip; całej masie znajomych i nieznanymi, których nie mogę wspomnieć ze względu na brak miejsca, a także na koniec Pani Krysi ze skupu butelek za wyrozumiałość.

Tę instrukcję, poradnik oraz FAQ znajdziesz na: <http://www.wedrowcz.com>