

WOTERMIGTM

GRA PLANSZOWA



rebel
mantic

team17



WORMS © 2025. Team17® i Worms® są zarejestrowanymi znakami towarowymi Team17 Digital Limited.
Twórca pierwowzoru: Andy Davidson.
Mantic i Worms: The Boardgame™ są znakami towarowymi i zarejestrowanymi znakami towarowymi
Mantic Entertainment Limited.

WOTRMIG™

GRA PLANSZOWA



TWÓRCY

Projekt gry

Riverhorse
Caesar Ink.

Redakcja wersji angielskiej

Matt Gilbert

Projekt graficzny

Duncan Aldis
David Lanza

Korekta wersji angielskiej

Neil Kingham
Jasmine Stone

Tłumaczenie:

Michał Szewczyk

Redakcja:

Paulina Walenia
zespół Rebel

Team17

Gregory Weller
Ebony Rae-Green

Cris Jenkins

Emma Bates

Matt Burnill

Tom Birdsey

Greg Medlin

Tom Fothergill

Cristian Valdes

Natalie Long

Joanne Lawson

Miguel Salvador

Shaun Jones

Zawartość

Robale!

Wskakuj w kamasze, pora przygotować się na wojnę!
Te robale aż przebierają nogami, by rozdawać kopniaki!
Są przy tym tak zajęte robieniem zadymy, że aż nie wiedzą,
w co ręce włożyć!

Beczki z ropą!

Ojjjj, wybuchowe!

Skrzynki!

Zaopatrzenie! Warto je zbierać, są pełne gadżetów.

Miny!

Jeśli postawisz na takiej stopę... dobrze, że nie masz stóp.

Żeton niebezpieczeństwa!

Rzucacie nim, by ustalić, jaki przerażający los czeka
Wasze robale, gdy zrobią coś naprawdę, ale to naprawdę
robaczywie głupiego.

Żetony ognia (ogień)!

Uwaga, gorące!

Karty pomocy!

Są... pomocne. Zawierają skrót najważniejszych zasad
i pojęć. Po 1 karcie dla każdego gracza i po 1 dla każdego
elementu i żetonu w grze.

Wskaźnik wiatru!

Wskaźnik wiatru wskazuje kierunek wiatru. NIE kiwaj głową,
jeśli rozumiesz. Umieść wskaźnik z czerwoną strzałką na
środku obszaru z liczbami, by wskazywał kierunek.

Kafelki mapy!

Umieszczasz na nich wszystkie elementy. Każdy kafelek
składa się z 4 albo 5 obszarów lądu.

Obszary wody (woda)!

Mokro tam. I wszystko na nich tonie. Nawet jeśli będzie
to lawa albo maź i tak nazywamy je obszarami wody.
Lawa to woda i w dalszym ciągu wszystko tonie.



16 figurek robali
(po 4 każdego rodzaju)



6 min



6 beczek z ropą



6 skrzynek



żeton
niebezpieczeństwa



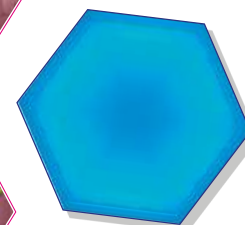
karty zrzutu



tarcza
wskaźnika
wiatru
z obrotową
strzałką



4 kafelki mapy



9 obszarów wody



karty broni

Karty broni!

Będziesz ich używać, by „eliminować” innych graczy. Elementy karty broni:

- nazwa,
- rodzaj broni: superbroń / broń startowa,
- pasek akcji z symbolami,
- opis działania broni.

Karty zrzutu!

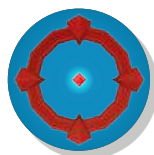
Dodatkowe zaopatrzenie i zagrożenie zrzucające podczas rozgrywki. Elementy karty zrzutu:

- nazwa,
- opis zrzutu.



karty Nagłej Śmierci

karty pomocy



żeton celu



10 żetonów ognia



20 żetonów krateru



5 specjalnych kości



16 plastikowych podstawek (po 4 w każdym kolorze) – umieść w nich robale, by stworzyć drużynę.

Karty Nagłej Śmierci!

Jeśli zbyt długo będziesz zwlekać z eliminacją innych graczy, rozpocznie się faza Nagłej Śmierci, która... przyspieszy nieuniknione.

Kości!

Rzuć nimi, gdy ma się wydarzyć coś losowego.

Żeton celu!

Wskazuje aktywnego gracza i pomaga zaznaczyć obszar, który chcesz obrać za cel.

Żetony krateru!

Informują o położeniu dziur powstałych w wyniku eksplozji. Bum!

Przygotowanie

Podczas pierwszej rozgrywki należy przygotować grę zgodnie z poleceniami na str. 14. Przygotowanie do gry rozpoczyna najmłodsza osoba. Kolejność graczy ustala się na początku rozgrywki.

1. Przygotowanie mapy

Należy umieścić **wskaźnik wiatru** na stole. Począwszy od najmłodszego gracza i w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze kolejno wybierają i umieszczają po **1 kafelku mapy**. Każdy kafelek mapy musi stykać się co najmniej 1 bokiem ze wskaźnikiem wiatru lub z innym kafelkiem mapy. Mapa będzie tym większa, im więcej jest graczy, bo zostanie wykorzystana większa liczba kafelków.

2. Zasoby

Należy przygotować poniższe elementy, mnożąc ich liczbę przez liczbę graczy:

- **4 robale** w podstawkach w danym kolorze,
- **1 beczkę z ropą, 1 minę i 1 skrzynkę**.

Wszystkie te **elementy** (razem z robalami) należy położyć obok mapy, w zasięgu wszystkich graczy.

3. Rozmieszczenie

Zaczynając od najmłodszego gracza i dalej w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze wybierają i umieszczają po 1 z powyższych elementów (beczce z ropą, minie, skrzynce albo robalu w dowolnym kolorze) na 1 z obszarów lądu. Należy powtarzać tę czynność do momentu, aż wszystkie elementy znajdą się na mapie. Nie wolno umieszczać więcej niż 3 elementów na 1 obszarze.

Uwaga! Żaden z graczy nie wybrał jeszcze koloru swojej drużyny. Oznacza to, że na tym etapie nie ma dobrych ani złych wyborów podczas umieszczania elementów. Jeśli wszystkie robale z 1 drużyny (w tym samym kolorze) znajdą się na obszarze z beczkami z ropą albo minami, rozgrywka może się zakończyć błyskawicznie!

4. Losowanie koloru drużyny

Należy potasować **karty pomocy** w kolorach odpowiadających wybranym kolorom podstawek i rozdać losowo po 1 każdemu graczowi. Kolor otrzymanej karty wskazuje kolor drużyny gracza. Postaraj się utrzymać swoją drużynę przy życiu.

5. Karty startowe

Należy oddzielić **startowe karty broni** (mają czarne rewersy i symbol ) od pozostałych kart broni. Każdy gracz otrzymuje po 1 startowej karcie broni:

- *Uzi, Bazooka, Lina ninja, Belka.*

Należy potasować pozostałe startowe karty broni i rozdać losowo po 1 zakrytej każdemu graczowi tak, by każdy miał po 5 kart.

Te karty tworzą startową rękę gracza. Kart na ręce nie wolno ujawniać innym graczom do momentu ich zagrania. Nie zdradzaj innym swoich niecznych planów!

6. Przygotowanie talii

By stworzyć **talię zaopatrzenia**, należy potasować wszystkie niestartowe karty broni i umieścić je w formie zakrytego stosu w zasięgu wszystkich graczy.

By stworzyć **talię zrzutu**, należy wybrać bez podglądania **1 kartę Nagłej Śmierci** i umieścić ją zakrytą koło mapy. Następnie należy dobrać **2 losowe karty zrzutu** i jeszcze po **2** za każdego gracza, a potem potasować je i umieścić zakryte na wcześniej wybranej karcie Nagłej Śmierci.

Pozostałe karty zrzutu, karty Nagłej Śmierci i startowe karty broni należy odłożyć do pudełka. Nie będą potrzebne w trakcie rozgrywki.

7. Wybór pierwszego gracza

Każdy z graczy sprawdza swoją kartę pomocy. Gracz z kartą o najniższym numerze w prawym dolnym rogu bierze **żeton celu** .

Ten gracz rzuca 1 kością, dopóki nie wypadnie na niej liczba, i ustawia strzałkę na wskaźniku wiatru tak, by wskazywała tę liczbę.



Gracz z żetonem celu rozgrywa pierwszą turę w grze.
Wszystko gotowe, możecie zacząć rozgrywkę!

Opis rozgrywki

Rozgrywka toczy się w **turach**, w trakcie których każdy gracz porusza swoim wybranym robalem, dobiera bronie i używa ich, by załatwiać robale przeciwników. **Gracze rozgrywają swoje tury do momentu, gdy 1 z nich zostanie wyeliminowany. Następnie gracze rozgrywają ostatnią rundę. Zwycięzcą zostaje osoba, która ma najwięcej stojących robali na mapie!** (Zob. str. 13).

Zaczynając od gracza z **żetonem celu**, gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz wykonujący turę jest **aktywnym graczem** i wybiera swojego **aktywnego robala**. Piszząc o Tobie i Twoim robalu, odnosimy się do aktywnego gracza i robala aktywnego gracza.

Tura

Każda tura składa się z następujących akcji w podanej kolejności:

1. Wybranie aktywnego robala;
2. Uleczenie robala (jeśli jest uszkodzony);
3. Krok albo skok;
4. Ponowny krok albo skok;
5. Zagranie karty broni;
6. Koniec tury;
7. Dobranie karty rzutu;
8. Przekazanie żetonu celu kolejnemu graczowi.

Zasady ogólne

Jeśli w tym samym czasie są aktywowane co najmniej 2 efekty, aktywny gracz może zdecydować, który z nich rozpatruje jako pierwszy.

Jeśli opis na karcie przeczy zasadom z instrukcji, pierwszeństwo mają zasady na kartach.

1. Wybranie aktywnego robala

Wybierz 1 ze swoich robali – to Twój aktywny robal.

Jeśli nie masz już żadnego robala, zostajesz wyeliminowany (zob. str. 13).

Jeśli wybrany przez Ciebie robal znajduje się na obszarze ze skrzynką, zdejmij ją z mapy i dobierz kartę z talii zaopatrzenia (zob. str. 19).

2. Uleczenie robala (jeśli jest uszkodzony)

Jeśli Twój aktywny robal jest uszkodzony (tj. leży, zamiast stać na obszarze), postaw go. Jest już zdrowy i gotowy, by stanąć do walki!

3. Krok albo skok

Podczas tej akcji możesz poruszyć aktywnego robala, wykonując nim krok albo skok. W ramce na następnej stronie znajduje się dokładny opis poruszania robali. Możesz też wcale nie poruszać aktywnego robala.

4. Ponowny krok albo skok

Możesz ponownie poruszyć aktywnego robala, wykonując nim krok albo skok. Pamiętaj, że podczas akcji 3. i 4. możesz wykonać swoim robalem krok, a później skok albo na odwrót, możesz też powtórzyć ten sam ruch albo nie poruszyć robala wcale.



Ruch

Krok

Porusz aktywnego robala z **obszaru lądu**, na którym się znajduje, na sąsiedni obszar lądu.

Skok

Porusz aktywnego robala na 1 z obszarów znajdujących się o 2 obszary od niego (nie musi to być obszar na wprost. Zignoruj obszary znajdujące się pomiędzy nimi). Po rozpatrzeniu tego obszaru **odrzuć** robala (zob. str. 18).

Uwaga! Możesz w ten sposób skończyć swój ruch w wodzie!

Poruszanie

Gdy poruszasz element, przenieś go na wskazany (przeważnie sąsiedni) obszar. Podczas poruszania elementów może dojść do zaskakujących sytuacji (niekoniecznie negatywnych), dlatego zawsze sprawdzaj kartę pomocy każdego elementu znajdującego się na obszarze, na który się poruszasz.

Poruszenie robala na obszar z miną

Jeśli poruszysz robala na obszar z miną, rzuć **żetonem niebezpieczeństwa**. Jeśli wyląduje bezpieczną stroną do góry (tj. tą z robalem), mina okazała się niewypałem (uff!). W przeciwnym razie wybuch! (Zob. str. 17).

Poruszenie robala na obszar z żetonem ognia

Jeśli poruszysz robala na obszar z żetonem ognia, zniszcz ten żeton i rzuć żetonem niebezpieczeństwa. Jeśli wyląduje bezpieczną stroną do góry (tj. tą z robalem), nic się nie dzieje. W przeciwnym razie robal zostaje **uszkodzony**. (Zob. str. 21).

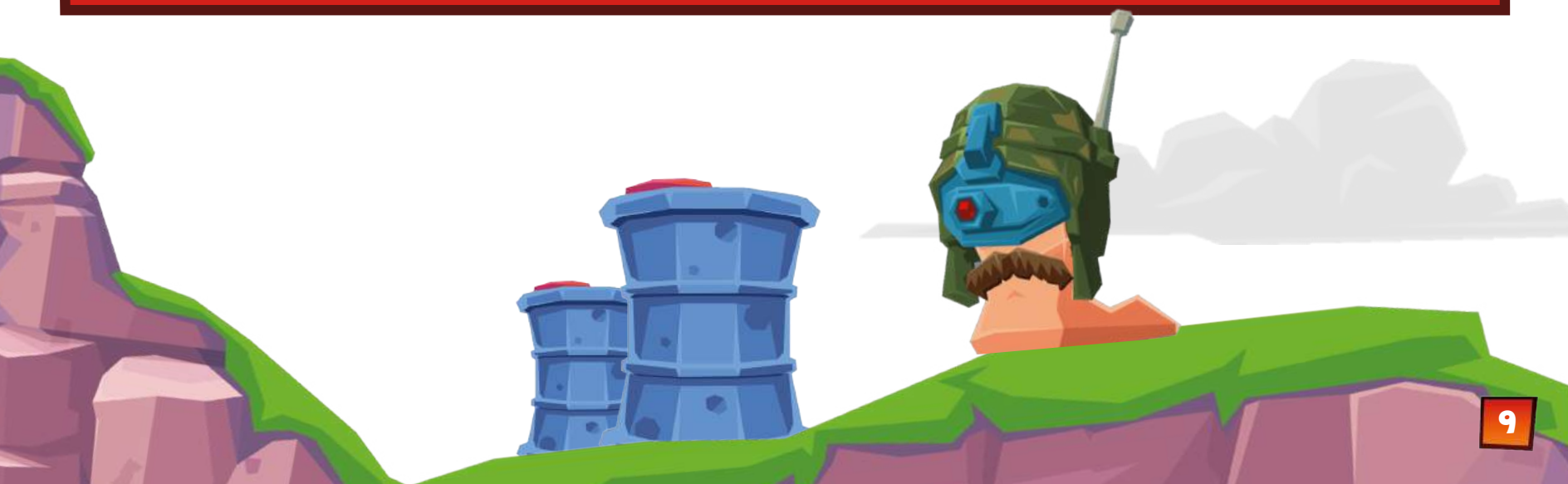
Poruszenie robala na obszar ze skrzynką

Jeśli poruszysz robala na obszar ze skrzynką, dobierz na rękę kartę z talii zaopatrzenia. Następnie odłóż skrzynkę do puli obok mapy.

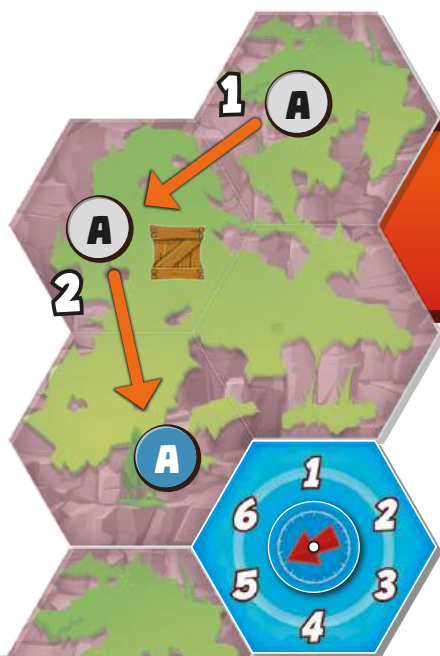
Poruszenie robala na pełny obszar

Na 1 obszarze mogą się znajdować maksymalnie 3 elementy. Jeśli po poruszeniu elementów (i po aktywacji min, zebraniu skrzynek itd.) na obszarze są co najmniej 4 elementy, należy wybrać znajdującego się na nim robala – zostaje on szturchnięty.

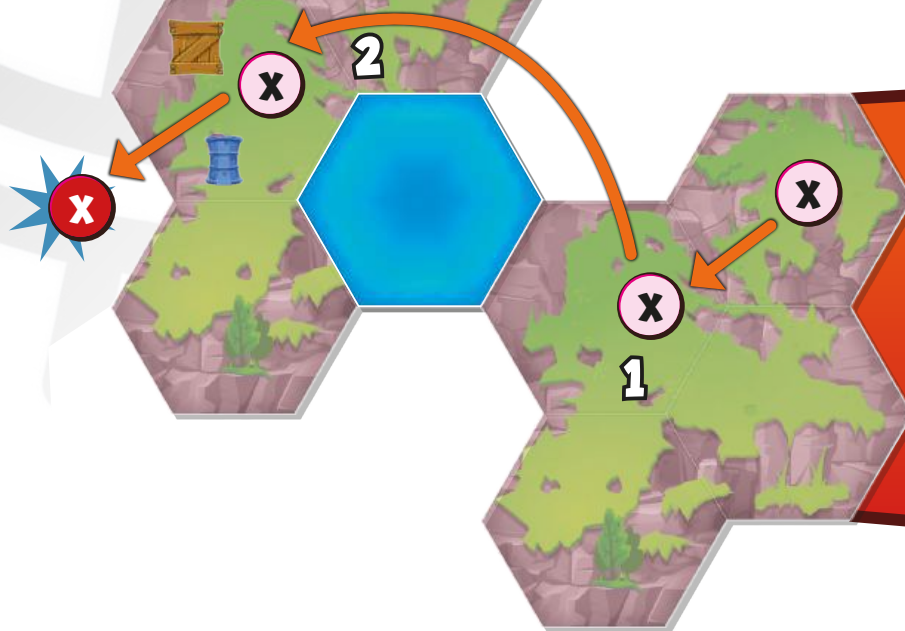
Odrzuć daleko tego robala (zob. str. 18). Jeśli na obszarze nie ma robali, zamiast tego możesz szturchnąć wybrany element (poza żetonem krateru).



Przykłady ruchu



Podczas swojej tury niebieski gracz wykonuje krok aktywnym robalem A i podnosi skrzynkę (1). Dobiera kartę z talii zaopatrzenia i usuwa skrzynkę z mapy. Następnie wykonuje kolejny krok robalem (2).



Podczas swojej tury czerwony gracz wykonuje krok aktywnym robalem X (1), a następnie ryzykowny skok nad obszarem wody (2).

Gracz wybiera obszar z beczką z ropą i skrzynką i porusza na niego robala. Dobiera kartę z talii zaopatrzenia i usuwa skrzynkę z mapy. Następnie rzuca kością, by odrzucić robala.

O nie! Gracz wyrzucił symbol ➡, zatem porusza robala o 1 obszar zgodnie z kierunkiem wiatru. Prosto do wody! Żegnajcie!

5. Zagranie karty broni

Możesz wybrać kartę broni ze swojej ręki i ją zagrać, wykonując akcje przedstawione na jej pasku akcji w kolejności od lewej do prawej.

➤: Wykonaj krok albo skok aktywnym robalem (zob. str. 9). Jeśli na karcie znajduje się kilka symboli ➤, możesz poruszyć aktywnego robala za każdy taki symbol.

👉: Zagraj kolejną kartę broni z ręki.

🌀: Rozpatrz tekst na karcie. Teksty na karcie należy rozpatrywać po kolei, w całości, przed przejściem do kolejnej akcji przedstawionej na pasku akcji. Więcej o słowach kluczowych i terminach – zob. str. 16. Jeśli na karcie znajduje się kilka symboli 🌀, to teksty na karcie należy rozpatrzeć wielokrotnie – za każdy taki symbol.

Po wykonaniu wszystkich akcji z karty broni odłóż ją odkrytą do pudełka.

6. Koniec tury

Niektóre efekty są aktywowane na koniec tury gracza. Wykonaj je teraz.

7. Dobranie karty zrzutu

Dobierz wierzchnią kartę z talii zrzutu i wykonaj opisane na niej czynności od góry do dołu. Nie możesz pominąć żadnej czynności. Musisz je wykonać w podanej kolejności. Po wykonaniu wszystkich czynności z karty zrzutu odłóż ją do pudełka. Ostatnią kartą w talii zrzutu jest karta Nagłej Śmierci.

Gdy karta Nagłej Śmierci zostanie odkryta, wykonaj opisane na niej czynności, a następnie umieść ją odkrytą obok mapy (nie odkładaj jej do pudełka). Za każdym razem, gdy w swojej turze gracz ma dobrać kartę zrzutu, zamiast tego wykonuje czynność z sekcji „Zrzut” z odkrytej karty Nagłej Śmierci.



Przykładowa karta broni, w tym przypadku niesamowita *Bazooka*!

1. Nazwa

Nazwa broni. Nie wpływa na zasady gry.

2. Pasek akcji: 🌀

Symbol z lewej strony na pasku akcji przedstawia pierwszą akcję, którą należy wykonać po zagraniu tej karty.

3. Tekst na karcie

Symbol 🌀 oznacza rozpatrzenie tekstu

na karcie. W przypadku karty

Bazooka oznacza to, że w pierwszej kolejności należy obrać za cel obszar na wprost (zob. str. 21), następnie rzucić kością na celność (zob. str. 16), a na koniec rozpatrzeć wybuch (zob. str. 21).

4. Pasek akcji: ➤

Po rozpatrzeniu tekstu na karcie należy przejść do kolejnej akcji znajdującej się na pasku akcji (z prawej strony). Symbol ➤ oznacza, że można wykonać krok albo skok aktywnym robalem!

8. Przekazanie żetonu celu kolejnemu graczowi

Weź żeton celu (niezależnie od tego, czy znajduje się na mapie, czy leży przed Tobą) i przekaz go graczowi z lewej. Teraz jego tura.

Przykładowa tura

W przykładzie wykorzystano układ mapy ze strony 15. Turę rozgrywa niebieski gracz, który łaknie chaosu!

1. Wybranie aktywnego robala

Niebieski gracz wybiera robala A (il. A). Zamiast niego mógł również wybrać robala B.

2. Uleczenie robala (jeśli jest uszkodzony)

To pierwsza tura w grze i nikt nie uszkodził jeszcze żadnego robala, dlatego niebieski gracz pomija tę akcję.

3. Krok albo skok

Niebieski gracz porusza aktywnym robalem A (il. B). Na obszarze znajdują się skrzynka i mina. Ponieważ to tura niebieskiego gracza, może on zdecydować, w jakiej kolejności rozpatrzy efekty tych elementów. Gracz wybiera rozsądnie: najpierw dobiera kartę zaopatrzenia (bo używa skrzynki), a następnie rzuca żetonem niebezpieczeństwa, by sprawdzić, czy mina wybuchnie. Na szczęście, mina okazuje się niewypałem!

Gdyby wybuchła, nie byłby to jednak najlepszy wybór obszaru!

4. Ponowny krok albo skok

Niebieski gracz postanawia nie wykonywać drugiego ruchu. Mógłby poruszyć się po drugą skrzynkę, ale planuje to zrobić za pomocą zagranej karty broni.

5. Zagranie karty broni

Niebieski gracz może zagrać dowolną ze swoich kart broni. Wybiera *Bazookę* – klasyka! Chce strzelić w robala X, ale ten nie znajduje się na obszarze na wprost obszaru z aktywnym robalem. Celuje zatem w obszar sąsiadujący z robalem X, w nadziei, że wiatr zniesie strzał w odpowiednim kierunku (il. C). Gracz wykonuje test celności z karty *Bazooki*: rzuca 3 kośćmi (-1 kość za dodatkowy dystans). Jednym z wyrzuconych wyników jest symbol ➡. Idealnie! Strzał trafia w obszar z robalem X (il. D). Czas na wybuch!

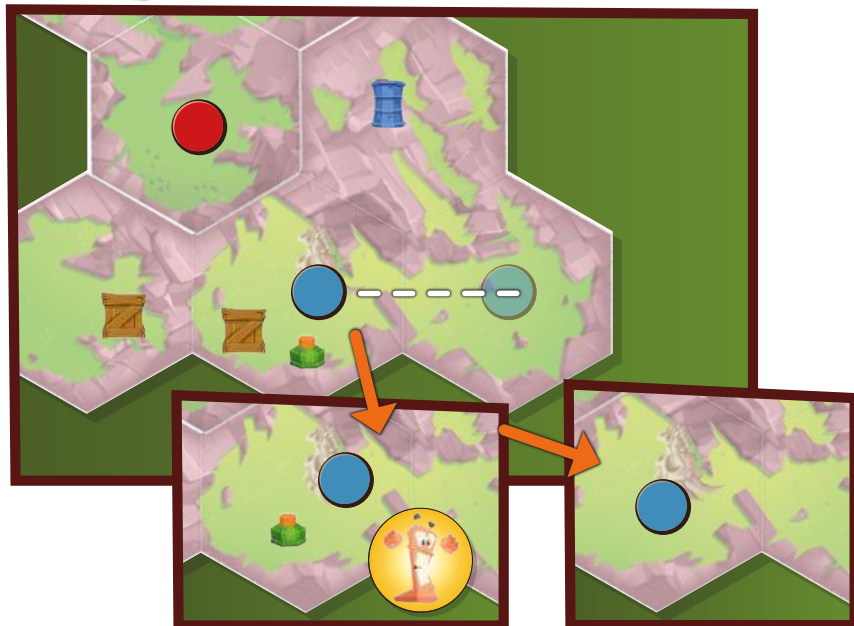
Wskutek wybuchu niebieski gracz umieszcza na obszarze żeton krateru, a następnie rzuca 1 kością za robala X, by sprawdzić, czy zostanie on uszkodzony i odrzucony w losowym kierunku (il. E). Wynik na kości to 1. Czerwony gracz ma szczęście. Mógłby wylądować na obszarze wody (przy wyniku 2, 3, 4 lub 5) albo na minie. Tylko wyniki 1 albo ❌ nie zmieniają jego pozycji. Na koniec niebieski gracz wykonuje akcję ➡ z karty *Bazooki* (il. F), poruszając aktywnego robala na obszar ze skrzynką, którą upatrzył sobie na początku tury, i dobiera kartę z talii zaopatrzenia.

A. Wybierz aktywnego robala.



C. Ustal cel.





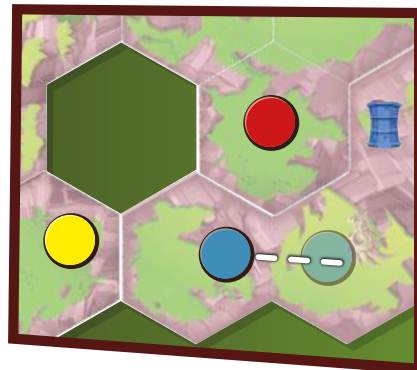
D. Celność.



E. Wybuch.



F. Ostatni krok.



6. Koniec tury

W tym przypadku nic się nie dzieje.

7. Dobranie karty zrzutu

Niebieski gracz dobiera wierzchnią kartę z talii zrzutu i wykonuje opisane na niej czynności (il. G): umieszcza na mapie 2 skrzynki (jedna po drugiej), a następnie rzuca kością, by ustalić kierunek wiatru.

8. Przekazanie żetonu celu kolejnemu graczowi

Niebieski gracz przekazuje żeton celu graczowi z lewej.

G. Rozpatrzenie karty zrzutu.



Eliminacja i zwycięstwo!

Eliminacja (koniec gry)

Gdy gracz nie ma w swojej drużynie żadnego robala, zostaje wyeliminowany.

Gdy pierwszy z graczy zostanie wyeliminowany, rozpoczyna się ostatnia runda. Aktywny gracz rozgrywa swoją turę do końca, a następnie każdy z graczy (łącznie z aktywnym graczem) wykonuje ostatnią turę.

Po zakończeniu ostatniej rundy gracz z największą liczbą robali na mapie zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu zwycięża ten z remisujących graczy, który ma największą liczbę nieuszkodzonych robali na mapie. Jeśli remis się utrzymuje, wszyscy remisujący dzielą się zwycięstwem.

Przygotowanie pierwszej rozgrywki

Pierwszą rozgrywkę należy przygotować zgodnie z poniższym opisem. Umożliwi to rozegranie szybkiej partii wprowadzającej. Można również prześledzić przykładową turę z poprzednich stron.

1. Przygotujcie mapę

Przygotujcie mapę zgodnie z ilustracją na następnej stronie, uwzględniając znajdujące się na niej elementy (robale, beczki z ropą itd.). Przygotowanie kafelków mapy i znajdujących się na nich elementów oznaczonych liczbami „2” i „3” należy pominąć, jeśli gracie odpowiednio w 2 albo 3 osoby. Podczas tej rozgrywki drużyny powinny się składać tylko z 2 robali – ułatwi to zrozumienie gry.

2. Wybierzcie drużyny

Każdy z graczy bierze kartę pomocy w 1 z kolorów drużyn znajdujących się na mapie. Rozgrywkę rozpoczyna niebieski gracz, dlatego ten kolor powinien wybrać najbardziej doświadczony z graczy.

Każdy z graczy dobiera po 1 z następujących startowych kart broni z symbolem :

- Uzi,
- Bazookę,
- Linę ninja,
- Belkę,
- 1 losową startową kartę broni (z ; zakrytą).

3. Przygotuj talie

Stwórz talię zaopatrzenia. Potasuj wszystkie niestartowe karty broni i stwórz z nich zakryty stos. Połóż go w zasięgu wszystkich graczy. To talia zaopatrzenia.

Stwórz talię rzutu. Bez podglądania wybierz 1 kartę Nagłej Śmierci i umieść ją zakrytą w pobliżu mapy.

Weź 2 losowe karty rzutu za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce, a następnie dołóż do nich jeszcze 2 karty rzutu, potasuj je i umieść zakryte na wcześniej wybranej karcie Nagłej Śmierci. To talia rzutu.

Pozostałe karty odłóż do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

4. Ustaw kierunek wiatru

Ustaw strzałkę na wskaźniku wiatru tak, by wskazywała „2”. Niebieski gracz otrzymuje żeton celu. Może teraz wykonać przykładową turę pokazaną na str. 12. Jeśli czujecie się na siłach, kontynuujcie rozgrywkę!





Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z 5 kartami na ręce: 4 startowymi kartami broni i 1 losową kartą.



Pierwszy gracz (w tym przypadku niebieski) otrzymuje żeton celu.



Żeton niebezpieczeństwa! Gracze rzucają nim, by sprawdzić, czy ich robale są bezpieczne... czy też nie!

Ustaw strzałkę na wskaźniku wiatru tak, by wskazywała „2”.



Usuń ten kafelek i wszystkie znajdujące się na nim elementy, jeśli gracie tylko w 3 osoby.

3



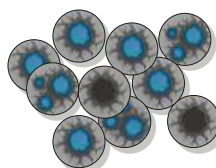
Kości używa się w rzutach na celność i odrzut.

2

Usuń ten kafelek i wszystkie znajdujące się na nim elementy, jeśli gracie tylko w 2 osoby.

Pula zasobów ogólnych

żetony krateru



beczki z ropą



skrzynki



miny



Stwórz 2 talie kart: talię zaopatrzenia i talię rzutu. Ostatnia karta w talii rzutu to losowa karta Nagłej Śmierci.

Terminy i słowa kluczowe

Poniższa sekcja wyjaśnia terminy i słowa kluczowe stosowane w grze, które warto znać.

Beczka z ropą

Beczka z ropą to element. Jeśli zostanie uszkodzona, zniszcz ją i rzuć 5 kośćmi. Za każdy wynik rzutu określający kierunek (w tym przypadku symbol ☒ oznacza obszar z beczką z ropą, a symbol ➡ oznacza kierunek wiatru) uszkodź wszystkie elementy znajdujące się na wskazanych obszarach, a następnie umieść tam po żetonie ognia. Takie same wyniki rozstrzyga się tylko raz.

Celność X

Wiele broni jest mniej celnych, jeśli strzela się z nich na dłuższych dystansach. Celność to odzwierciedla!

Pod X podstawiamy liczbę, np. celność 3. Liczba ta określa, ile kości używa się podczas testu celności. Jeśli żeton celu nie znajduje się na sąsiednim obszarze ani na tym samym obszarze, co aktywny robal, obniż wartość X o liczbę obszarów, o które musiałby się poruszyć aktywny robal, by znaleźć się na obszarze sąsiadującym z żetonem celu. Celność nie może wynosić mniej niż 1 – możesz jednak celować, jak daleko chcesz. Podczas ustalania celności weź pod uwagę obszar wody, mimo że robal nie może się przez niego poruszyć.

Rzuć X kośćmi, wybierz 1 z wyników i zastosuj jego efekt:

EFEKT (CELNOŚĆ)	
1-6	Porusz żeton celu o 1 obszar w kierunku wskazanym na kości.
➡	Porusz żeton celu o 1 obszar zgodnie z kierunkiem wiatru.
☒	Brak efektu (nie poruszaj żetonu celu) – trafienie krytyczne!



Jeśli niebieski gracz rozpatrywałby celność 4 robalem A, rzuciłby 4 kośćmi, gdyby żeton celu znajdował się na 1 z obszarów z niebieską obwódką; 3 kośćmi, gdyby znajdował się na 1 z obszarów z różową obwódką; 2 kośćmi, gdyby znajdował się na 1 z obszarów z czerwoną obwódką. W przypadku obszarów położonych dalej od tych z czerwoną obwódką gracz rzuciłby tylko 1 kością.

Element

Elementami w grze są: beczki z ropą, skrzynki, miny, żetony krateru, żetony ognia i robale. Obszary, na których znajdują się 3 elementy, uznaje się za pełne (zob. str. 18)

Karta broni

Karty broni to główny środek niszczenia innych robali. Używa się ich podczas „Zagrania karty broni” (zob. str. 11).

Kierunek

Wskaźnik wiatru wskazuje 6 kierunków, które występują w grze. Każdy kierunek ma przypisaną liczbę od 1 do 6. Liczby na wskaźniku wiatru określają kierunek poruszania elementów (np. skutek odrzutu).

Jeśli podczas ustalania kierunku na kości wypadnie symbol ➡, należy sprawdzić aktualny kierunek wiatru i się do niego zastosować.

Kierunek wiatru

Na początku rozgrywki kierunek wiatru zostaje ustalony losowo poprzez rzut kością (zob. str. 6).

Podczas rozpatrywania zmiany kierunku wiatru rzuć kością i zastosuj efekt odpowiedni do wyniku rzutu:

EFEKT (KIERUNEK WIATRU)	
1-6	Obróć strzałkę na wskaźniku wiatru tak, by wskazywała wyrzuconą liczbę.
➡	Kierunek wiatru pozostaje bez zmian.
⊗	Kierunek wiatru pozostaje bez zmian.

Mina

Mina to element. Jeśli robal poruszy się na obszar z miną albo na odwrót, rzuć żetonem niebezpieczeństwa. Jeśli wypadnie strona z czaszką, zniszcz minę i rozpatrz wybuch na tym obszarze. Jeśli mina zostanie uszkodzona, zniszcz ją i rozpatrz wybuch.

Nagła Śmierć

Po dobraniu wszystkich kart zrzutu z talii zrzutu należy odkryć kartę Nagłej Śmierci. Karty Nagłej Śmierci mogą wprowadzać nowe zasady i często wpływają na zakończenie tury graczy.

Obszary na mapie

W grze występują 2 rodzaje obszarów: lądu i wody.

Niepełny obszar

Obszar lądu, na którym znajdują się mniej niż 3 elementy.

Nowy obszar

Obszar, na którym nie znajduje się żeton celu.

Obszar lądu

Obszary lądu są całkowicie albo częściowo pokryte lądem. Może być na nich narysowany niewielki zbiornik wodny, jednak w dalszym ciągu są obszarami lądu.

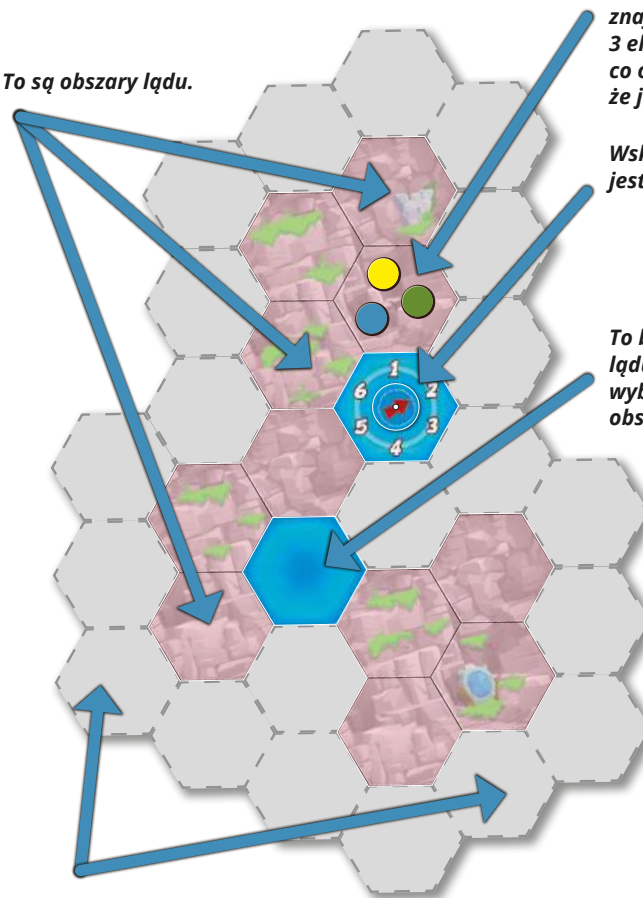
To są obszary lądu.

Na tym obszarze znajdują się 3 elementy, co oznacza, że jest pełny.

Wskaźnik wiatru jest obszarem wody.

To był obszar lądu. Po kilku wybuchach został obszarem wody!

Obszary w szarym kolorze są uznawane za umowne obszary wody.



Terminy i słowa kluczowe

Pełny obszar

Na 1 obszarze mogą się znajdować maksymalnie 3 elementy. Jeśli po poruszeniu elementów (np. po aktywacji min, zebraniu skrzynek i w wyniku innych efektów) na obszarze są co najmniej 4 elementy, należy wybrać znajdującego się na nim robala – zostaje on szturchnięty. Odrzuć daleko tego robala (zob. str. 18). Jeśli na obszarze nie ma robali, które możesz szturchnąć, zamiast tego możesz szturchnąć wybrany element (poza żetonem krateru).

Obszar na wprost

Obszar, który znajduje się w 1 z 6 linii prostych od Twojego robala.

Obszar wody (woda)

Obszarami wody są obszary, które nie są lądem, i te, które zostały przykryte obszarem wody. Obszar znajdujący się poza mapą jest traktowany jak obszar wody (np. jeśli w wyniku wybuchu, robal znajdzie się poza mapą, zostaje zniszczony, tak jakby znalazł się na obszarze wody). Na obszarach wody znajduje się wyłącznie ilustracja wody.

Jeśli element zostanie poruszony na obszar wody albo na nim umieszczony (albo nagle się tam znajdzie!), tonie i zostaje zniszczony. Obszary wody niszczą takie elementy jak żetony ognia i żetony krateru.

Pozostałe terminy odnoszące się do obszarów:

Obszar z aktywnym robalem

Obszar, na którym znajduje się aktywny robal aktywnego gracza.

Obszar z najmniejszą liczbą elementów

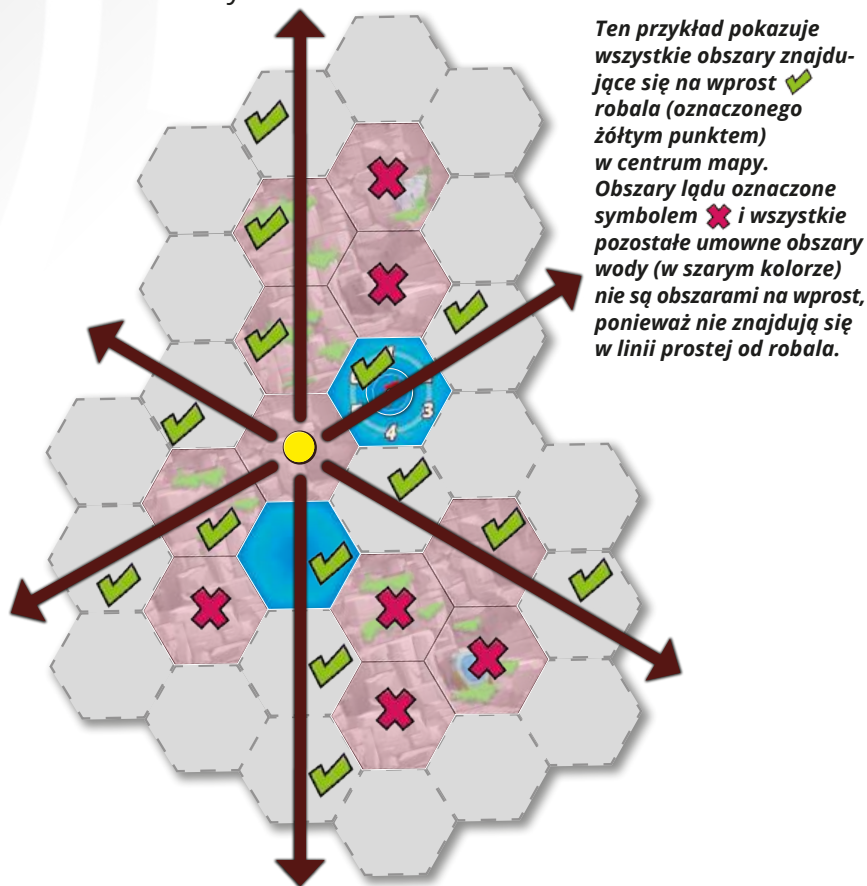
Obszar lądu, na którym znajduje się najmniej elementów (w przypadku remisu decydują gracze).

Obszar w zasięgu X

Obszar znajdujący się o X lub mniejszą liczbę obszarów od tego z Twoim robalem (zob. „Celność” str. 16).

Umowny obszar wody

Można przyjąć, że wszystkie obszary, które znajdowałyby się w jakimś miejscu na mapie, a których nie ma z powodu braku fizycznych komponentów, należy traktować jak standardowe obszary mapy podczas określania celności, odrzutu, ustalenia celu itd. Należy pamiętać, że są one obszarami wody!



Odrzut

Gdy coś ma zostać odrzucone (np. żeton celu albo element), rzuć kością i zastosuj efekt otrzymanego wyniku (zob. tabela na następnej stronie).

Daleki odrzut

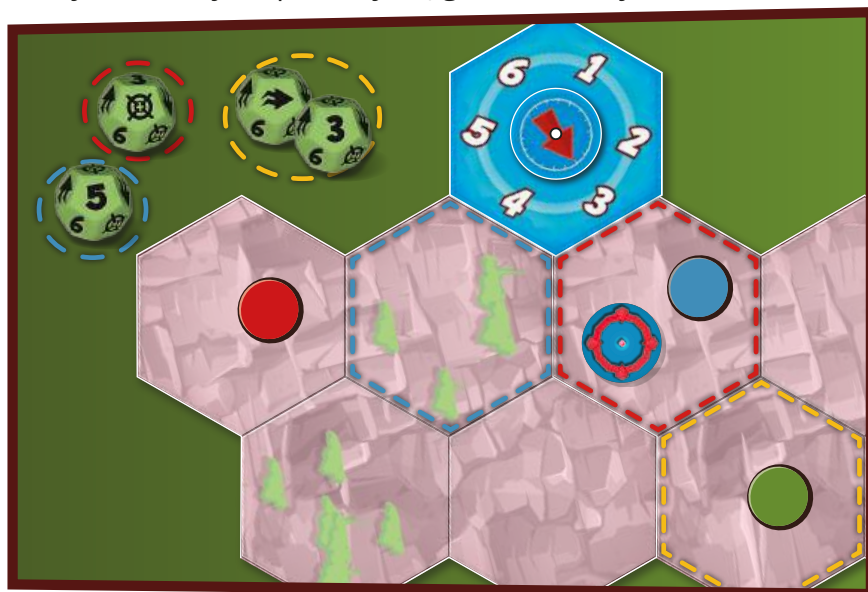
Daleki odrzut należy rozpatrywać jak odrzut z 1 różnicą – wyrzucony na kości symbol  oznacza:



Porusz żeton celu albo element o 1 obszar w wybranym przez siebie kierunku.

EFEKT (ODRZUT)	
1-6	Porusz żeton celu albo element o 1 obszar we wskazanym na kości kierunku.
	Porusz żeton celu albo element o 1 obszar zgodnie z kierunkiem wiatru.
	Żeton celu albo element nie zmienia swojego miejsca.

Oznacza to, że niezależnie od wyniku odrzucany daleko element lub żeton celu nie pozostanie na obszarze, na którym leżał, tylko poruszy się gdzieś indziej!



W powyższym przykładzie zostały pokazane 4 możliwe wyniki na kościach, które mógł wyrzucić niebieski gracz, by wykonać odrzut żetonu celu. Jeśli wyrzuciłby symbol  (czerwona obwódka) – żeton celu by się nie poruszył; jeśli wyrzuciłby 5 (niebieska obwódka) – żeton celu poruszyłby się w kierunku określonym liczbą „5”, czyli w kierunku czerwonego robala. Natomiast jeśli wyrzuciłby 3 albo symbol  – żeton celu poruszyłby się w kierunku określonym liczbą „3”, czyli wskazanym przez aktualny kierunek wiatru (żółta obwódka).

Robal

Robal to element. Gdy poruszasz robalem, możesz aktywować miny, a także podnosić nowe bronie ze skrzynek.

Gdy robal stoi na mapie, oznacza to, że jest zdrowy. Gdy robal zostaje uszkodzony, należy go położyć. Gdy wszystkie robale z 1 drużyny zostaną zniszczone, gracz zostaje wyeliminowany (zob. str. 13).

Skrzynka

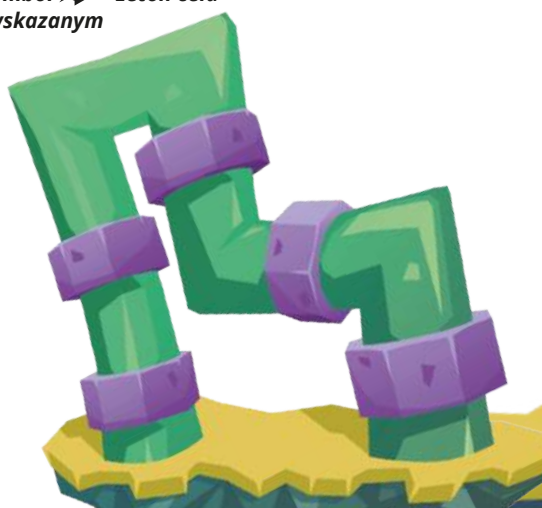
Skrzynka to element. Jeśli na początku tury aktywny robal znajduje się na obszarze ze skrzynką albo się na niego poruszy, należy odłożyć tę skrzynkę do puli, a następnie dobrać kartę z talii zaopatrzenia.

Uwaga! Skrzynki nie można podnieść w momencie, gdy zostanie ona umieszczona na obszarze, na którym znajduje się już robal.

Jeśli skrzynka zostanie uszkodzona, należy ją zniszczyć.

Superbroń!

Wśród kart broni znajdują się superbronie oznaczone symbolem  i z nazwą na żółtym tle. Nie wpływa to na zasady gry, chyba że odnosi się do tego tekst na karcie.



Terminy i słowa kluczowe

Umieszczenie

Weź element z puli obok mapy i umieść go na obranym za cel obszarze, czyli obszarze . Jeśli w puli nie ma wybranego elementu, nie możesz go umieścić na mapie.

Jeśli na obszarze są więcej niż 3 elementy, to po rozpatrzeniu efektów ich umieszczenia należy szturchnąć robala albo inny element, jeśli na obszarze nie ma robala (zob. „Pełny obszar” str. 18).

Zgodnie z ogólną zasadą elementy, które znajdują się na mapie, są poruszane, a elementy z puli – umieszczane.

Ustalanie celu

Umieść żeton celu na obszarze. Żeton celu nie jest elementem. Jego jedynym zadaniem jest określenie aktualnego celu (który może się zmienić wskutek efektów odrzutu i celności).

Większość broni wpływa na obszar, w który celowano (np. poprzez wybuch). O ile nie zaznaczono inaczej, opisany na karcie efekt odnosi się do bieżącego obszaru z żetonem celu.



Gracz wskazał żetonem celu, że celuje w 3 obszary z żółtą obwódką. Jeśli odrzut znieśie atak powietrzny w kierunku określonym liczbą „2” (niebieska strzałka), celem ataku zostaną obszary z niebieską obwódką. Jeśli odrzut znieśie atak powietrzny w kierunku określonym liczbą „1” (czerwona strzałka), celem ataku zostaną obszary z czerwoną obwódką.

Cele ataku powietrznego

Obróć żeton celu na stronę z symbolem  i umieść go na dowolnym obszarze (może to być obszar wody), wskazując nim 1 z kierunków wiatru.

Podczas rozpatrywania efektu (np. wybuchu), gdy mowa o „obszarze ”, należy objąć efektem obszar z żetonem celu i kolejne 2 obszary (łącznie 3) w kierunku wskazanym przez żeton.

Podczas odrzutu ataku powietrznego kierunek określony przez żeton celu się nie zmienia (nawet jeśli żeton zostanie poruszony, kierunek ataku pozostaje ten sam – zmienia się jedynie początkowy obszar ataku).

Spójrz na przykład z lewej strony.

Poniższe zasady określają, które obszary można obrać za cel:

Obszar na wprost. Obszar, który znajduje się w 1 z 6 linii prostych od robala. Obszar, na którym znajduje się aktywny robal, jest traktowany jak obszar na wprost.

Obszar w zasięgu X. Obszar znajdujący się o X lub mniejszą liczbę obszarów od obszaru, na którym znajduje się aktywny robal. Obszar, na którym znajduje się aktywny robal, zawsze znajduje się w zasięgu X.

Nowy obszar. Obszar bez żetonu celu. Dotyczy kart, które pozwalają oddać kilka strzałów (np. *Strzelba*).

Uszkodzenie

Uszkodzenie poszczególnych rodzajów elementów przynosi różne rezultaty.

Beczka z ropą

Jeśli zostanie uszkodzona, zniszcz ją i rzuć 5 kośćmi. Za każdy wynik rzutu określający kierunek (w tym przypadku symbol  oznacza obszar z beczką z ropą, a symbol  oznacza kierunek wiatru) uszkodź wszystkie elementy znajdujące się na wskazanych obszarach, a następnie umieść tam po żetonie ognia. Takie same wyniki rozstrzyga się tylko raz.

Robal

Gdy robal stoi na mapie, oznacza to, że jest zdrowy, jeśli leży – jest uszkodzony. Jeśli robal jest już uszkodzony, kolejne uszkodzenie sprawi, że zostanie zniszczony! Należy usunąć go z mapy. Jeśli robal aktywnego gracza zostanie uszkodzony w trakcie jego tury, należy dokończyć rozpatrywanie tekstu karty broni (jeśli została zagrana), a następnie natychmiast przejść do kroku 6: „Koniec tury”.

Mina

Bum! Zniszcz minę i rozpatrz wybuch na jej obszarze. Usuń ją z mapy i odłóż do puli.

Skrzynka

Zniszcz ją. Usuń ją z mapy i odłóż do puli.

Wskaźnik wiatru

Wskaźnik wiatru jest obszarem wody. Określa aktualny kierunek wiatru za pomocą czerwonej strzałki. Możliwe kierunki wiatru to: 1, 2, 3, 4, 5 i 6.

Kierunek wiatru

Aktualny kierunek wiatru wpływa na to, gdzie zostaną odrzucone elementy. Więcej informacji o kierunku wiatru znajduje się na str. 16, a o odrzucie na str. 18.

Wybuch

Jeśli celem jest obszar wody, nic się nie dzieje. W przeciwnym razie na obszarze należy umieścić żeton krateru (zob. niżej). Za każdy element znajdujący się na obranym za cel obszarze, poczynając od robali, należy rzucić kością i zastosować efekt wyrzuconego wyniku:

EFEKT (WYBUCH)	
1–6	Uszkodź element, a następnie porusz go o 1 obszar w kierunku wskazanym na kości.
	Uszkodź element, a następnie porusz go o 1 obszar zgodnie z kierunkiem wiatru.
	Uszkodź element.

Terminy i słowa kluczowe

Uwaga! Robal, który w wyniku wybuchu znajdzie się na nowym obszarze, rozpatruje wszystkie efekty tak, jakby został tam poruszony. Robal zostaje zniszczony, jeśli znalazł się na obszarze wody. Na nowym obszarze należy również sprawdzić, czy nie wybuchła mina itd.!

Jeśli na obranym za cel obszarze znajduje się kilka elementów, aktywny gracz decyduje o kolejności rozpatrywania ich efektów (ale musi zacząć od robali).

Zmiana kierunku wiatru

Zob. „Kierunek” str. 16.

Zniszczenie

Gdy element zostanie zniszczony, usuń go z mapy i odłóż do puli. Gdy wszystkie robale z 1 drużyny zostaną zniszczone, gracz zostaje wyeliminowany (zob. str. 13).

Żeton krateru

Żeton krateru to element. Nie można go poruszyć ani zniszczyć, chyba że jakiś efekt na to pozwala (np. z karty *Belka*).

Jeśli na obszarze znajdują się 3 żetony krateru, należy zniszczyć wszystkie znajdujące się tam elementy, włącznie z żetonami krateru, a następnie umieścić na tym obszarze obszar wody (zob. str. 18).

Żeton niebezpieczeństwa

Rzuca się nim jak monetą, by określić, czy robal jest w niebezpieczeństwie , czy jest bezpieczny .

Żeton ognia (ogień)

Żeton ognia to element. Nie można go poruszyć ani zniszczyć, chyba że jakiś efekt na to pozwala albo obszar z żetonem ognia zostanie przykryty obszarem wody.

Gdy element **zostanie poruszony** na obszar z żetonem ognia, usuń ten żeton (odłóż go do puli obok mapy) i rzuć żetonem niebezpieczeństwa. Jeśli wypadnie strona z czaszką, oznacza to niebezpieczeństwo i należy uszkodzić element.

Zasady dodatkowe

Gdy poznacie już podstawowe zasady i będziecie gotowi na nowe wyzwania, możecie wprowadzić do rozgrywki kilka (albo wszystkie!) zasad dodatkowych.

Brak Nagłej Śmierci

Podczas przygotowania gry nie należy dokładać karty Nagłej Śmierci do talii zrzutu. Do przygotowania talii zrzutu należy wykorzystać wszystkie karty zrzutu.

Jeśli gracz miałby dobrać kartę z talii zrzutu, a ta się wyczerpała, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć nową talię.

Całkowita eliminacja

Wyliminowanie 1 z drużyn nie powoduje zakończenia gry. Gra kończy się dopiero wtedy, gdy przy życiu pozostanie tylko 1 drużyna.

Dłuższa rozgrywka

Podczas przygotowania talii zrzutu należy użyć wszystkich kart zrzutu.

Późne superbronie

Podczas przygotowania talii zaopatrzenia należy potasować wszystkie karty superbroni i umieścić je zakryte na stole, a następnie potasować po 2 niestartowe karty broni na gracza i umieścić je na przygotowanych kartach superbroni.

Prezenty pożegnalne

Gdy robal zostanie zniszczony, rozpatrz wybuch na obszarze, na którym się znajdował. Jeśli robal został zniszczony wskutek

wybuchu, rzuć kością, by sprawdzić, na który obszar zostanie odrzucony, zanim rozpatrzysz pośmiertny wybuch.

Słabszy wybuch

Wybuch nie zadaje uszkodzeń – powoduje jedynie dodanie żetonu krateru i odrzucenie elementów z obszaru.

Większa mapa

By dać robalom więcej przestrzeni, zanim spadnie na nie deszcz destrukcji, podczas przygotowania rozgrywki należy wykorzystać dodatkowe kafelki mapy. Można dodać dowolną liczbę kafelków! Zalecamy, by każdy z graczy umieścił po 1 kafelku, a następnie najmłodszy gracz dołożył pozostałe wykorzystywane w tej rozgrywce kafelki.

Wybór kart Nagłej Śmierci

Podczas przygotowania gry, przed stworzeniem talii zrzutu, należy potasować wszystkie karty Nagłej Śmierci i rozdać je po równo wszystkim graczom, a nierozdane odłożyć do pudełka.

Każdy z graczy wybiera 1 z otrzymanych kart, a pozostałe odkłada do pudełka. Następnie należy potasować wybrane przez graczy karty i wylosować 1, która zostanie kartą Nagłej Śmierci podczas tej rozgrywki. Resztę kart odkłada się do pudełka.

Stoper

By zwiększyć tempo rozgrywki, można skorzystać ze stopera. W tym celu można użyć aplikacji w telefonie i włączyć 60-sekundowe odliczanie! Można użyć także 60-sekundowej klepsydry. Odliczanie należy rozpocząć na początku tury danego gracza, przed wybraniem aktywnego robala. Aktywny gracz musi wykonać podczas swojej tury 6 akcji, zanim skończy się jego czas!

Jeśli aktywny gracz nie wyrobi się ze wszystkimi akcjami w ciągu 60 sekund, to natychmiast po upływie tego czasu przechodzi do kroku 6., pomijając te, których nie zdążył wykonać. Jeśli czas upłynie podczas rozpatrywania tekstu na zagranej karcie, gracz może dokończyć rozpatrywanie go, a następnie przejść do kroku 6. W takim wypadku gracz nie wykonuje pozostałych akcji na karcie.

Tura gracza

1. Wybranie aktywnego robala;
2. Uleczenie aktywnego robala (jeśli jest uszkodzony);
3. Krok albo skok;
4. Ponowny krok albo skok;
5. Zagranie karty broni;
6. Koniec tury;
7. Dobranie karty rzutu;
8. Przekazanie żetonu celu kolejnemu graczowi.

Ustalanie celu

Cel. Żeton celu na obszarze.

Atak powietrzny. 3 obszary w linii prostej (wyznaczonej przez żeton celu).

Obszar na wprost. Obszar, który znajduje się w 1 z 6 linii prostych od robala. Obszar z aktywnym robalem jest obszarem na wprost.

Nowy obszar. Obszar bez żetonu celu.

Pełny obszar. Obszar lądu, na którym znajdują się 3 elementy.

Pusty obszar. Obszar lądu, na którym nie znajduje się żaden element.

Obszar z najmniejszą liczbą elementów. Obszar lądu, na którym znajduje się najmniej elementów. Aktywny gracz rozstrzyga remisę.

Symbole i terminy



Rozpatrz tekst na karcie w odpowiedniej kolejności.



Wykonaj krok albo skok (szczegóły poniżej).



Zagraj kolejną kartę.

Celność X. Jeśli żeton celu nie znajduje się na obszarze z aktywnym robalem (ani na obszarze sąsiednim), obniż wartość X o dodatkowy dystans. Rzuć X kośćmi, wybierz 1 z nich i porusz żeton celu o 1 obszar we wskazanym kierunku. (Zob. str. 16).

Daleki odrzut. Odrzuć element, symbol  oznacza dowolny kierunek.

Krok. Porusz robala o 1 obszar. Wzniczaj ogień i podnoś skrzynki. (Zob. str. 9).

Odrzut. Rzuć kością i porusz żeton celu/element we wskazanym kierunku. (Zob. str. 18).

Skok. Wybierz obszar znajdujący się w odległości 2 obszarów od tego z aktywnym robalem, a następnie porusz robala na wybrany obszar (zignoruj obszary pomiędzy). Następnie odrzuć tego robala (zob. str. 18). Może to oznaczać, że skończysz w wodzie!

Uszkodzenie. Uszkadza elementy (sprawdź karty pomocy poszczególnych elementów), niszczy uszkodzone robale.

Wybuch. Umieść żeton krateru na obranym za cel obszarze. Po kolei (poczynając od robali) uszkodź i odrzuć każdy element na tym obszarze. (Zob. str. 18).

Zmiana kierunku wiatru. Rzuć kością i zastosuj otrzymany wynik. (Zob. str. 16–17).