

KASZA

DRUGA EDYCJA

i SPLUWY™



ZASADY GRY



Zawartość

- A. zasady gry
- B. 8 piankowych pistoletów
- C. 18 znaczków obrażeń
- D. 9 plastikowych podstawek
- E. 8 postaci
- F. 1 Nowy Ojciec Chrzestny - znacznik pierwszego gracza
- G. 1 biurko Ojca Chrzestnego
- H. 1 karta Bonusowego Diamentu
- I. 16 kart Talentu
- J. 64 karty Pocisków
 - J1. 40 kart Pustego Magazynku
 - J2. 24 karty Wystrzału
- K. 64 karty Łupu
 - K1. 15 banknotów 5 000S
 - K2. 15 banknotów 10 000S
 - K3. 10 banknotów 20 000S
 - K4. 9 Diamentów (5×1 000S, 3×5 000S i 1×10 000S)
 - K5. 10 Obrazów
 - K6. 3 karty Magazynku
 - K7. 2 Apteczki

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki należy umieścić postacie i biurko Ojca Chrzestnego w plastikowych podstawkach.

Cel gry

Każdy z graczy wciela się w rolę gangstera uczestniczącego w podziale gigantycznego łupu. Na koniec 8. rundy zwycięzcą zostaje najbogatszy gangster, który pozostał przy życiu.

Przygotowanie do gry

- Każdy gracz bierze **1 piankowy pistolet**, **5 kart Pustego Magazynku**, **3 karty Wystrzału** oraz **1 postać**, którą stawia przed sobą.
- Należy potasować wszystkie **karty łupu** i podzielić je na **8 stosów po 8 kart**.
- Następnie należy postawić **znacznik Nowego Ojca Chrzestnego na środku stołu** obok kart łupu, a w pobliżu umieścić znaczniki obrażeń.
- **Biurko Ojca Chrzestnego otrzymuje najstarszy gracz**, który następnie stawia je przed swoją postacią.



Runda

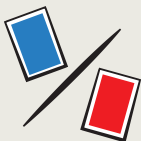
Każda runda podzielona jest na 7 etapów. Ojciec Chrzestny ma wydrukowaną skróconą instrukcję z tytu biurka i dlatego to on jest odpowiedzialny za przeprowadzanie po kolei wszystkich etapów rundy.

1. Łup



Na początku każdej rundy należy odwrócić 8 kart łupu **awersami do góry** i upewnić się, że znacznik Nowego Ojca Chrzestnego jest odwrócony biurkiem we właściwą stronę.

2. Wybierz kartę Pocisku



Każdy gracz potajemnie wybiera kartę Pocisku (albo kartę Pustego Magazynku, albo Wystrzału) i kładzie ją przed sobą awersem do dołu.

Uwaga! Każda karta może być użyta tylko raz! Każdy gracz ma 8 kart, po jednej na każdą rundę.

3. Na muszce



Ojciec Chrzestny liczy do trzech. Na „trzy” każdy gracz musi wycelować broń w innego gracza (celuje ze swojego piankowego pistoletu).

Uwaga! Gracz, który jest za wolny, nie weźmie udziału w danej rundzie.

4. Przywilej Ojca Chrzestnego



Gdy każdy gracz trzyma już kogoś na muszce, Ojciec Chrzestny może kazać jednemu z graczy zmienić swój cel.

Wskazany gracz musi wtedy wybrać innego gangstera, do którego chce mierzyć z broni.

5. Odwaga



Ojciec Chrzestny ponownie liczy do trzech i każdy gracz ma dwie możliwości:

- może przewrócić swoją postać na stół albo
- pozostawić swoją postać w pozycji stojącej i krzyknąć „Banzai!”.

Gracz, którego postać leży już przewrócona, odrzuca swoją kartę Pocisku awersem do dołu (nie strzela) i nie będzie brał udziału w podziale łupu. Może być jednak pewien, że nie odniesie żadnych obrażeń.

Gracz, którego postać dalej stoi, ryzykuje obrażeniami, ale

ma też szansę zgarnąć dla siebie część łupu.

Jeżeli cel danego gracza zdecydował się przewrócić postać, to agresor musi również odrzucić swoją kartę Pocisku, nie ujawniając jej treści. Po co marnować nabój na tchórzeza?

6. Działanie kart



Gracze, którzy ciągle mają przed sobą kartę, odkrywają ją i sprawdzają jej działanie:

- Karta Pustego Magazynku – nic się nie dzieje.
- Karta Wystrzału – gracz, który był celem, odnosi obrażenia! Bierze jeden znacznik obrażeń i przewraca swoją postać. Nie będzie brał udziału w podziale łupu w tej rundzie.

Uwaga!

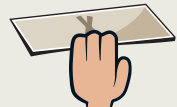
* Działanie kart rozpatruje się w tym samym czasie; obaj gracze, którzy do siebie celowali, ranią się wzajemnie.

* Gracz może otrzymać więcej obrażeń w jeden rundzie, jeżeli mierzyło do niego z broni więcej osób.

* Gracz, który otrzymał co najmniej **3 znaczniki obrażeń**, odpada z gry.

Przypomnienie. Jeżeli cel danego gracza lub sam gracz przewrócił swoją postać, to odrzuca swoją kartę Pocisku – nie będzie ona wykorzystana.

7. Podział łupów



Podział łupów zaczyna się od Ojca Chrzestnego i postępuje zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy gracz, którego postać dalej stoi (nie odniosła obrażeń i nie leży przewrócona), otrzymuje swój udział w łupie (znacznik Nowego Ojca Chrzestnego albo kartę).

Uwaga!

* Jeżeli Ojciec Chrzestny został przewrócony albo odniósł obrażenia, podział łupów rozpoczyna najbliższy gracz po jego lewej stronie, którego postać dalej stoi.

* Podział kończy się, gdy wszystko znika ze stołu. Czasem zdarza się, że gracze wybierają swoją działkę po kilka razy. Może się też zdarzyć, że jeden gracz zgarnie wszystko.

* Zamiast zabrać kartę ze stołu, można też odwrócić znacznik Nowego Ojca Chrzestnego, żeby zabrać biurko i stać się Ojcem Chrzestnym w kolejnej rundzie. Nie zmienia to obecnego podziału łupów.

* Sugerujemy układanie zdobytych kart łupu awersem do dołu.

Koniec gry

Gra kończy się po 8. rundzie, gdy wszystkie karty łupu są już rozdzielone. Tylko gracze, których gangsterzy pozostali przy życiu, mogą ogłosić zwycięstwo!

Każdy z graczy, których gangsterzy pozostali żywi, liczy posiadane przez siebie karty Diamentów (nie zważając na razie na ich wartość). Gracz, który posiada ich najwięcej, otrzymuje kartę Bonusowego Diamentu o wartości 60 000\$. W przypadku remisu nikt nie otrzymuje karty. Następnie każdy z graczy podlicza wartość posiadanego łupu. Najbogatszy gangster wygrywa rozgrywkę. W przypadku remisu wygrywa gangster, który odniósł najwięcej obrażeń, pozostając w grze. Jeżeli dalej jest remis, gracze współdzielą zwycięstwo.

Uwaga!

Jeżeli w którymkolwiek momencie gry tylko jeden gracz pozostanie żywy, automatycznie wygrywa grę.

Wartość kart łupu

- **Banknoty** są warte 5 000\$, 10 000\$ i 20 000\$.
- **Diamenty** mają wartość 1 000\$, 5 000\$ i 10 000\$, ale gracz, który posiada najwięcej kart Diamentów, otrzymuje na koniec gry kartę Bonusowego Diamentu o wartości 60 000\$. W przypadku remisu nikt nie otrzymuje bonusu.
- **Wartość obrazów** zależy od wielkości kolekcji gracza. Na koniec gry:
 - 1 obraz jest warty **4 000\$**;
 - 2 obrazy są warte **12 000\$**;
 - 3 obrazy są warte **30 000\$**;
 - 4 obrazy są warte **60 000\$**;
 - 5 obrazów jest wartych **100 000\$**;
 - 6 obrazów jest wartych **150 000\$**;
 - 7 obrazów jest wartych **200 000\$**;
 - 8 obrazów jest wartych **300 000\$**;
 - 9 obrazów jest wartych **400 000\$**;
 - 10 obrazów jest wartych **500 000\$**.

• **Apteczka.** Gdy gracz weźmie Apteczkę, natychmiast leczy wszystkie swoje obrażenia.
Uwaga! Jeżeli gracz nie ma obrażeń, kartę Apteczki odrzuca się bez efektu.

• **Magazynek.** Gdy gracz weźmie kartę Magazynku, od razu bierze także kartę Wystrzału ze stosu kart odrzuconych (leżących awersem do góry albo do dołu) i dodaje ją do kart na ręce. Gracz musi odrzucić inną kartę.
Uwaga! Jeżeli na stosie kart odrzuconych nie ma żadnych kart Wystrzału, kartę Magazynku odrzuca się bez efektu.



Talenty

Gdy zasady podstawowej wersji gry są już znane graczom, mogą zagrać w wariant z Talentami. Na początku gry **należy dać każdemu graczowi kartę Talentu awerssem do góry. Talenty są aktywne przez całą rozgrywkę.** Następnie każdy gracz tłumaczy, na czym polega jego Talent.



Chytruska

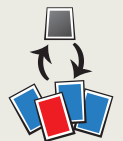
Gdy podczas podziału gracz pierwszy raz bierze swoją część łupu, może wziąć dwie części na raz. W takiej sytuacji gracz rezygnuje z reszty łupu.

Uwaga! Jeżeli „Dyktatorka” użyje swojego Talentu, gdy „Chytruska” chce wziąć dwie części łupu na raz, jej Talent dotyczy obu części.



Cichociemna

Jeżeli postać „Cichociemnej” zostanie przewrócona, od razu zabiera ze środka stołu banknot 10 000\$. Jeżeli na stole nie ma banknotu 10 000\$, Talent nie ma zastosowania w tej rundzie.



Cwaniak

Gracz ma możliwość zmiany swojej karty Pocisku na koniec etapu „Na muszce” (etap 3). Uwaga! Gracz używa tego Talentu po tym, gdy „Dzieciak” wykorzysta swój.



Czarus

Gracz bierze banknot 5 000\$ przed rozpoczęciem podziału łupu, o ile jest to możliwe. Musi być obecny przy podziale łupu. Jeżeli na stole nie ma banknotu 5000\$, Talent nie działa w danej rundzie.



Dyktatorka

Gracz może zabronić innemu graczowi (tylko jednemu!) wzięcia konkretnego rodzaju łupu (banknotu, Diamentu, Obrazu, Apteczki albo nowego Ojca Chrzestnego) raz na etap „Podziału łupów”, pod warunkiem, że gracz uczestniczy w podziale.

Uwaga!

* Istnieje możliwość, choć zdarza się to rzadko, że wskazany gracz może nie być w stanie niczego wziąć.

* Ten Talent nie działa na „Czarusia” i „Cichociemną”.

* Jeżeli gracz użyje swojego Talentu na „Chytrusce”, Talent będzie miał wpływ na obydwie części łupu „Chytruski”.



Dzieciak

Gracz wybiera cel po wszystkich pozostałych graczach podczas etapu „Na muszce” (etap 3).



Farciarz

Jeżeli podczas rundy gracz poniósł więcej niż jedno obrażenie, nie ponosi żadnych. Gracz bez obrażeń bierze udział w podziale łupów.



Kolekcjoner

Ten Talent to nic innego jak dodatkowy obraz. Dodaje się go do kolekcji na koniec gry.



Lekarka

Jeżeli postać gracza została przewrócona, gracz może usunąć jeden znacznik obrażeń.



Mądrala

Jeżeli postać gracza, w którego celował „Mądrala”, jest przewrócona, „Mądrala” zabiera swoją kartę Pocisku z powrotem i w zamian odrzuca wybraną przez siebie kartę.



Niezniszczalny

Gracz zostaje wyeliminowany z gry po otrzymaniu 5 obrażeń (a nie 3).



Oszust

Na początku każdej rundy (etap „łup”) gracz losowo wybiera kartę Pocisku z ręki innego gracza i daje mu jedną ze swoich kart w zamian.



Profesjonalista

Jeżeli postać gracza, w którego celował „Profesjonalista”, jest przewrócona w rundzie, w której „Profesjonalista” zagrał kartę Wystrzału, a „Profesjonalista” nie jest przewrócony, pokazuje swoją kartę Wystrzału, a następnie kradnie jedną z kart łupu tego gracza. Jeżeli cel nie ma żadnych kart łupu, Talent nie ma zastosowania.



Psiapsiółka

Gdy inny gracz użyje karty Magazynku, posiadacz tego Talentu także dostaje kartę Wystrzału.

Uwaga! Talentu używa się po tym, gdy inny gracz weźmie kartę Magazynku. Jeżeli nie ma kart Wystrzału, Talent nie ma zastosowania.



Sęp

Gdy inny gracz odpada z gry, „Sęp” może zabrać dwie losowe karty z jego kart łupu.



Tandeciara

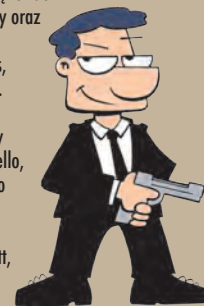
Raz na podział łupu, jeżeli gracz jest przy nim obecny, może wymienić swoją część łupu na kartę wyjętą losowo z łupu innego gracza.

Podziękowania

Autor: Ludovic Maublanc
Opracowanie: „Belgowie w sombrero”, czyli Cédric Caumont i Thomas Provoost
Ilustracje: John Kovalic
Korekta zasad gry: Ann Pichot
Dyrektor artystyczny: Alexis Vanmeerbeeck
Skład: Éric Azagury, Cédric Chevalier
Kierownik produkcji: Guillaume Pilon
Tłumaczenie: Agnieszka Otawska-Bojarska

Autor chciałby serdecznie podziękować wszystkim testerom, graczom, gangsterom i ojcom chrzestnym, którzy sledzili losy tej gry od przeszło 10 lat! Specjalne podziękowania należą się Thomasowi i Cédricowi za to, że wierzyli w ten szalony projekt od samego początku, oraz Angélie, która wspierała mnie od dawna w mojej „karierze” autora gier. Dziękuję wszystkim!

„Belgowie w sombrero” chcieliby podziękować wszystkim testerom pierwszej wersji gry oraz fanom, którzy przetrwali wersję drugą. Dziękujemy uczestnikom Belgoludiques, Ludinord oraz the Gathering of Friends. A także wszystkim ludziom, których spotykamy na konwentach. Dziękujemy także Jaxowi Tellerowi, Franckowi Castello, Franckowi Lucasowi, Nancy Botwin, Nico Bellicowi, Jokerowi, Heisenbergowi, Mickey'emu O'Neilowi, Sonny'emu LoSpecchio, Mr. Krabsowi, Jabbie le Hutt, Dr. Madowi, Cortexowi.



KASA I SPLUWY jest grą REPOS PRODUCTION
wydaną przez SOMBREROS PRODUCTION.
Telefon +32 471 95 41 32
Rue des comédiens, 22 • 1000 Bruksela,
Belgia • www.rprod.com

© SOMBREROS PRODUCTION 2014.

WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Niniejszy materiał może być wykorzystywany tylko do prywatnych celów rozrywkowych.

