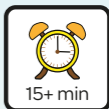


DYLEMAT WAGONIKA



Witaj, młody człowieku!
Nazywam się Karol Kolejarz!

W tej grze co turę inny z graczy wciela się w maszynistę. Jego zadaniem jest wybrać tor, po którym przejedzie morderczy pociąg.

Pozostali gracze dokładają karty postaci i karty modyfikatorów, a także robią, co mogą, aby przekonać maszynistę, że powinien przestawić zwrotnicę i zamordować ludzi na TYM DRUGIM torze. Brzmi znajomo? Toż to stary, dobry dylemat wagonika!



Przygotowanie do gry

Gracz, który ostatnio fantazjował o zabójstwie, jako pierwszy wciela się w maszynistę!

Umieście rozwidlenie torów na środku stołu tak, aby bok z pojedynczym torom był skierowany w stronę maszynisty.

Podzielcie karty na 3 talie na podstawie symboli na rewersach. Potasujcie osobno każdą z talii i połóżcie je zakryte w zasięgu wszystkich graczy.



Następnie utwórzcie 2 drużyny i zajmijcie miejsce po lewej i prawej stronie maszynisty. Nie przejmujcie się, jeśli w drużynach jest nierówna liczba graczy – skład będzie się zmieniał co rundę.



Zawartość: 500 kart (200 kart nieskazitelnych postaci, 125 kart plugawych postaci, 175 kart modyfikatorów), rozwidlenie torów, 26 znaczników śmierci, znacznik Karola Kolejarza, instrukcja.

Jak grać?

1. Drużyny dobierają karty

1. Wybierzcie w swojej drużynie gracza, który dobiera 3 karty **nieskazitelnych postaci**. Nie pokazujcie kart drużynie przeciwnej.
2. Następnie wybierzcie innego gracza, który dobiera 3 karty **plugawych postaci**. Nie pokazujcie kart drużynie przeciwnej.
3. Na koniec kolejny gracz drużyny dobiera 3 karty **modyfikatorów**. Dobrze myślicie: ich też nie pokazujcie drużynie przeciwnej.

Nie przejmujcie się, jeśli w Waszej drużynie nie ma dokładnie 3 graczy. Po prostu podzielcie się zadaniami. Jeśli Wasza drużyna składa się z więcej niż 3 graczy, każdy dodatkowy gracz dobiera 3 karty **modyfikatorów** i wybiera 1 z nich, którą zagra podczas 5. kroku rozgrywki. W rozgrywkach dla większej liczby osób tory będą dosłownie usłane modyfikatorami!

2. Drużyny zagrywają karty nieskazitelnych postaci z talii

Aby przygotować obszar gry, drużyny dobierają po 1 wierzchniej karcie z talii **nieskazitelnych postaci** i umieszczają ją na swoim torze. Połóżcie kartę tuż za znakiem drogowym tak, aby była przedłużeniem Waszego toru.

3. Drużyny zagrywają karty nieskazitelnych postaci

Następnie gracze, którzy dobrali karty nieskazitelnych postaci, wybierają po 1 karcie i umieszczają ją na **torze swojej drużyny**. Połóżcie kartę na końcu toru i odłóżcie niewykorzystane karty na stos kart odrzuconych.

4. Drużyny zagrywają karty plugawych postaci

Następnie gracze, którzy dobrali karty plugawych postaci, wybierają po 1 karcie i umieszczają ją na **torze drużyny przeciwnej**. Połóżcie kartę Połóżcie kartę na końcu toru. Karty plugawych postaci służą do sabotażowania drużyny przeciwnej. Dzięki nim uda się Wam przekonać maszynistę, aby skierował pociąg na TEN DRUGI tor. Odłóżcie niewykorzystane karty na stos kart odrzuconych.



5. Drużyny zagrywają karty modyfikatorów

Na koniec gracze, którzy dobrali karty modyfikatorów, wybierają po 1 karcie i umieszczają ją na **dowolnej karcie postaci na dowolnym torze**. Odłóżcie niewykorzystane karty na stos kart odrzuconych.

Dobra rada. Karty modyfikatorów możecie kłaść w **dowolnym** miejscu na torze. Weźmy na przykład kartę „Morderczy mim”. Możecie zagrać kartę modyfikatora na mimie albo na jego biednej ofierze. Co?! Ta miła pani prawdopodobnie zostanie następnym Hitlerem? NO KTO BY POMYŚLAŁ!

6. Spór na śmierć i życie

Dochodzimy do kluczowego momentu gry! Maszynista musi zdecydować, kogo zamordować i na który tor skierować pociąg.

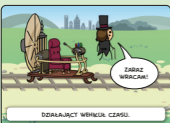
Przekonajcie go, aby ocalił postacie na Waszym torze i zamordował postacie na torze przeciwników. Pamiętajcie, że wszystkie chwytły dozwolone!

Gdy maszynista podejmie decyzję, przestawia zwrotnicę i postacie na wybranym przez niego torze giną. Każdy gracz z drużyny, której tor stał się miejscem zbrodni, otrzymuje znacznik śmierci jako przypomnienie o plamie na sumieniu.

7. I jeszcze raz!

Odłóżcie wszystkie karty, których użyliście w rundzie, na odpowiednie stosy kart odrzuconych. (Jeśli w trakcie rozgrywki talia się wyczerpie, potasujcie dany stos kart odrzuconych i stwórzcie z niego nową talię).

Gracz po lewej stronie obecnego maszynisty zostaje maszynistą w kolejnej rundzie. Obróćcie rozwidlenie torów tak, aby bok z pojedynczym torem był skierowany w jego stronę. Podzielcie się na 2 drużyny, przesiadając się o 1 miejsce w prawo. Dzięki temu skład drużyn zmienia się co rundę!



Powtarzajcie kroki 1–7 do momentu, aż każdy z Was zostanie maszynistą. Gdy tak się stanie, gra dobiega końca.

Uwaga! W grze 3- i 4-osobowej rozgrywka toczy się do momentu, aż każdy z Was zostanie maszynistą 2 razy.

Kto wygrywa?

Krwawa jatka ustanie dopiero wtedy, gdy każdy z Was sprawdzi się w roli maszynisty i poczuje na własnej skórze, jak to jest władać zwrotnicą.

Zwycięzcą zostaje ten gracz, który ma najmniej znaczników śmierci.

A w razie remisu...

Idźcie cieszyć się życiem. Koszmar kierowania pociągiem dobiegł końca.

Wariant „Karol Kolejarz”

Karol Kolejarz przybywa na ratunek! W tym wariacie gracz, który na początku rundy ma najwięcej znaczników śmierci, otrzymuje znacznik Karola Kolejarza. Ten gracz może podczas 1. kroku dobrać 3 dodatkowe karty modyfikatorów, a podczas 5. kroku zagrać dodatkową kartę modyfikatora.

Wariant „Wspólnicy w zbrodni”

Jeśli chcecie mieć większy wpływ na decyzję maszynisty, niech każdy z graczy co rundę dobierze 3 dodatkowe karty modyfikatorów, a następnie wybierze i zagra 1 z nich. Co prawda rundy będą dłuższe i bardziej skomplikowane, ale może Was to kręci. Nie nam oceniać!

Twórcy

Projekt gry: Scott Houser

Rozwój projektu: Ben Kepner, James Hudson, Derek Funkhouser, Aris Bionat, Rob DenBleyker

Ilustracje: Trisha Romo, Stacey Silva, Denise Magdale, Autumn Netherton, Steve Steinaway Chance Kubesh, Geoff Galt

Projekt graficzny: Kate Finch

Instrukcja: Ben Kepner, Kate Finch

Tłumaczenie: Magda Gamrot

Redakcja: zespół Rebel

Testerzy: Paul Houser, Ben Alleman, Travis Hancock, Austyn Hill, Zach Alleman, Daniel Schudalla, Daniel Gilbert, Taylor Daniels, Josh Hullet, Sarah Hullet, Todd Thongthai, Chris Floyd, Craig Sawyer, Jimmy Cook, Sarah Boka, James Levandusky, Dan Whitlow

© 2019, Explosm, LLC i Skybound, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.

Cyanide & Happiness to dzieło Krisa Wilsona, Roba DenBleykera i Dave'a McElfatricka.

rebel

CYANIDE &
HAPPINESS

