

NOKAUT

SMOKI KONTRA JEDNOROŻCE

WPROWADZENIE

Zapomnij wszystko, co wiesz o grze w kółko i krzyżyk! Dobra, nie wszystko-wszystko. *Nokaut* to gra dla 2-4 osób, w której gracze rywalizują o kontrolę nad siatką, zagrywając karty postaci i wypełniając cele. Pierwsza drużyna, która wypełni 3 cele, wygrywa grę!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



OD CZEGO ZACZAĆ?

Podzielcie się na 2 drużyny tej samej wielkości. W przypadku rozgrywki 2- i 3-osobowej sprawdź modyfikacje zasad, które znajdują się na końcu tej instrukcji.

Następnie każda drużyna wybiera talię postaci. Jako pierwsza wybiera drużyna, w której skład wchodzi najmłodszy z graczy.

Członkowie danej drużyny powinni siedzieć obok siebie i naprzeciwko swoich przeciwników. Rozłóżcie planszę siatki i umieśćcie ją na środku stołu. W rozgrywce standardowej należy użyć siatki 3 na 3 z polami o numeracji od 1 do 9. W rozgrywce zaawansowanej należy rozszerzyć siatkę o pola oznaczone literami od A do G, tym samym uzyskując siatkę 4 na 4.

Każda drużyna tasuje swoją talię i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Każdy z graczy dobiera po 5 kart z talii swojej drużyny. Miejsce obok talii drużyny jest przeznaczone na stos kart odrzuconych.

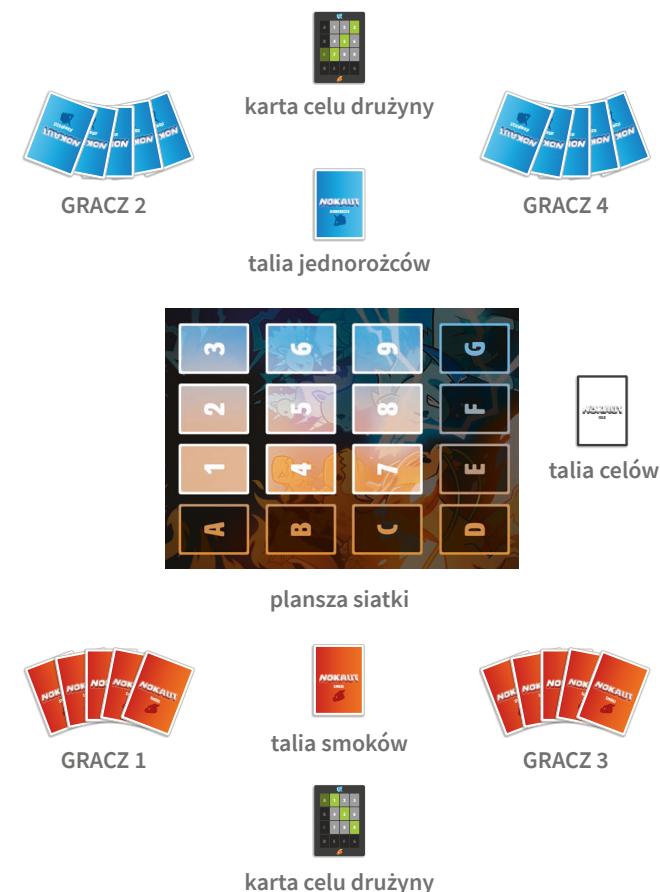
Następnie potasuj talię celów i umieść ją obok planszy siatki, aby obie drużyny miały do niej swobodny dostęp.

Każda drużyna musi wziąć po karcie celu i umieścić ją zakrytą przed sobą. Członkowie drużyny mogą potajemnie podejrzeć swoją kartę w taki sposób, aby przeciwna drużyna jej nie zobaczyła. W rozgrywce standardowej interesują Was tylko pola na siatce 3 na 3 o numerach, które zostały oznaczone na Waszej karcie celu. To pola siatki, które Wasza drużyna musi zająć, aby wypełnić cel. W rozgrywce zaawansowanej Wasza drużyna musi zająć oznaczone pola z siatki 4 na 4 (opisane cyframi i literami).

Drużyna, która jako druga wzięła talię, rozpoczyna grę. Zaczyna gracz, który ostatnio wyniósł śmieci. Jako drugi turę rozgrywa przeciwnik siedzący naprzeciwko tego gracza. Kontynuujcie rozgrywkę naprzemiennie, aż wszyscy rozegrają swoją turę. Następnie utrzymajcie tak ustalony porządek tur do końca gry.

No i już! Jesteście gotowi, aby zagrać w *Nokaut*!

Układ obszaru gry:

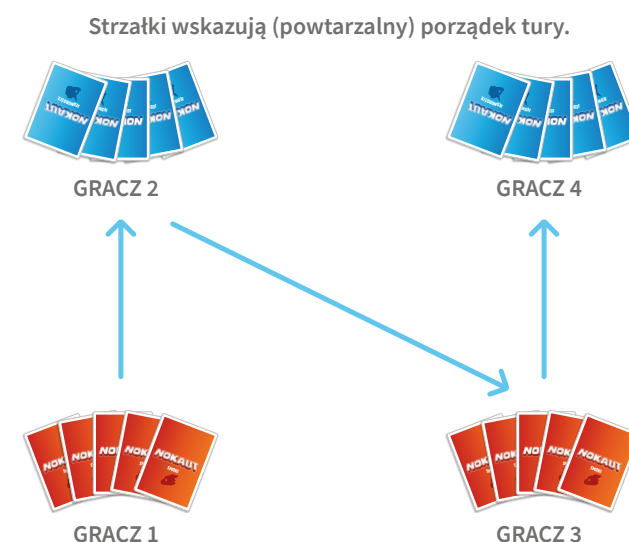


JAK GRAĆ?

Twoja tura składa się z 2 faz.

- Faza dobrania. Dobierz na rękę kartę z wierzchu talii swojej drużyny.
- Faza akcji. Zagraj kartę postaci albo magii z ręki. Jeśli nie możesz albo nie chcesz zagrać karty, możesz zamiast tego dobrać 2. kartę.

Na koniec każdej tury każda drużyna może odkryć 1 kartę celu, jeśli udało się jej wypełnić ten cel. Drużyna wyklada ukończone karty celów odkryte przed sobą. Gdy wypełnisz cel (zajmując wszystkie oznaczone pola na siatce), zdejmij karty postaci swojej drużyny z siatki i umieść je na Waszym stosie kart odrzuconych. Po wypełnieniu celu przez Twoją drużynę weź nową kartę celu (nie pozwól, żeby drużyna przeciwna ją zobaczyła!).



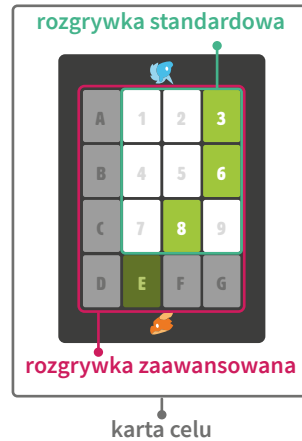
SIATKA

Zagrywajcie karty na planszę siatki, aby wypełnić swój cel. Pola 1–9 są przeznaczone do rozgrywki standardowej. W rozgrywce zaawansowanej należy uwzględnić także pola A–G (które ignoruje się w rozgrywce standardowej). Na każdej karcie celu znajduje się zarówno cel standardowy (pola oznaczone cyframi), jak i zaawansowany (pola oznaczone cyframi i literami).

rozgrywka zaawansowana rozgrywka standardowa



plansza siatki



rozgrywka standardowa

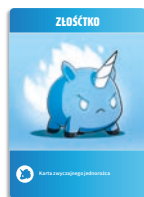
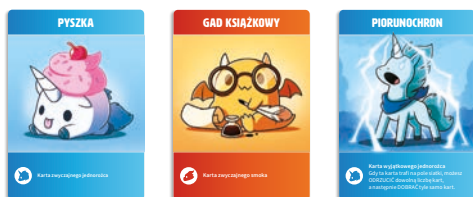
rozgrywka zaawansowana

karta celu

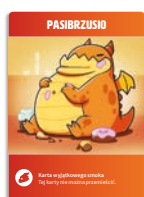
TYPY KART

W grze *Nokaut* występują 4 typy kart.

KARTY POSTACI to karty, które zagrywasz, aby zajmować pola na siatce i zbliżyć się do wypełnienia celu drużyny. Wyróżniamy 2 rodzaje kart postaci.

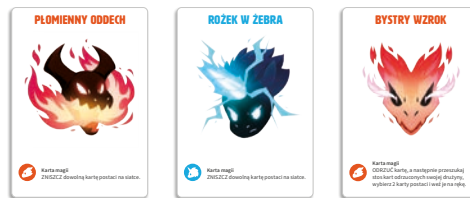


Karty zwyczajnych postaci pozwalają zajmować pola na siatce, ale nie zapewniają specjalnych efektów. W talii smoków znajdziesz karty zwyczajnych smoków, a w talii jednorożców – karty zwyczajnych jednorożców.

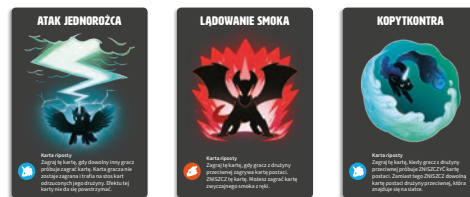


Karty wyjątkowych postaci pozwalają zajmować pola na siatce i zapewniają specjalne efekty. Efekty niektórych kart są ciągłe, co oznacza, że działają, dopóki te karty pozostają na siatce. Efekty innych kart są jednorazowe i aktywują się w chwili, w której karta wyjątkowej postaci trafia na pole siatki. W talii smoków znajdziesz karty wyjątkowych smoków, a w talii jednorożców – karty wyjątkowych jednorożców.

KARTY MAGII mają jednorazowe efekty. Karty magii pozwalają Ci **NISZCZYĆ**, **ZAMIENIAĆ** albo **PRZEMIESZCZAĆ** karty na siatce, aby zapewnić Waszej drużynie przewagę albo zbliżyć ją do wypełnienia celu. Gdy zagrasz kartę magii, natychmiast przenieś ją na stos kart odrzuconych swojej drużyny.



KARTY RIPOSTY przerywają akcje innych graczy. Jeśli ich wymagania są spełnione, mogą zostać zagrane w dowolnym momencie gry, nawet podczas tury przeciwnika. W 1 turze możesz zagrać dowolną liczbę kart riposty.



KARTY CELÓW to karty, na których zaznaczono pola siatki, które musi zająć Wasza drużyna, aby wypełnić cel.



JAK ODNEŚĆ ZWYCIĘSTWO?

Pierwsza drużyna, która wypełni 3 cele, wygrywa grę! Ale uważaj! Jeśli talia którejś drużyny ulegnie wyczerpaniu, ta drużyna natychmiast przegrywa.

WAŻNE POJĘCIA

Sąsiednie pole. Tylko pola siatki, które przylegają do siebie w pionie albo w poziomie, uznaje się za sąsiednie. Pól, które stykają się tylko rogami (pod skosem), nie uznaje się za sąsiednie.

DOBRANIE. Weź na rękę wierzchnią kartę talii swojej drużyny.

ODRZUCENIE. Umieść kartę ze swojej ręki na stosie kart odrzuconych swojej drużyny.

NISZCZENIE. Umieść kartę przeciwników z pola siatki na stosie kart odrzuconych przeciwników.

PRZEMIESZCZENIE. Przenieś kartę na dowolne puste pole siatki.

ZAMIANA. Zamień miejscami 2 karty, które znajdują się na siatce.

POŚWIĘCENIE. Umieść kartę swojej drużyny z pola siatki na stosie kart odrzuconych swojej drużyny.

IMPAS

Jeśli na początku Twojej tury na planszy siatki nie ma już wolnych pól, a Ty nie chcesz albo nie możesz zagrać karty, następuje impas. Każdy gracz ma 1 turę, aby zagrać kartę i spróbować go przetamać. Jeśli żadnemu z graczy nie uda się przetamać impasu, każda drużyna musi **POŚWIĘCIĆ** wszystkie swoje karty wyjątkowych postaci.

ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

W rozgrywce 2-osobowej należy wprowadzić następujące modyfikacje.

- Na początku gry najmłodszy gracz wybiera swoją talię drużyny. Jego przeciwnik bierze drugą talię.
- Na początku gry każdy z graczy dobiera po 6 kart zamiast 5.
- W czasie swojej fazy akcji możesz zagrać 1 kartę postaci albo **do 2 kart magii**. Jeśli nie możesz albo nie chcesz zagrać karty, możesz zamiast tego dobrać kartę.

ROZGRYWKA 3-OSOBOWA

W rozgrywce 3-osobowej należy wprowadzić następujące modyfikacje.

- W jednej drużynie będzie 1 gracz, a w drugiej 2 graczy.
- Gracz, który gra sam, rozgrywa tury między turami pozostałych 2 graczy.
- Na początku gry gracz, który gra sam, dobiera 7 kart zamiast 5. Pozostali gracze dobierają po 5 kart zgodnie ze standardowymi zasadami.



Wejdź na stronę unstablegames.com, aby obejrzeć wideoinstrukcję, przeczytać objaśnienie zasad i wiele więcej!