

gosu KAMAKOR



Zasady



gosu KAMAKOR

Gra autorstwa **Kim Satô**

Grafika **Bertrand Benoit** i **Romain Gaschet**

Projekt **Ian Parovel**

W razie pytań dotyczących zasad zapraszamy na naszą oficjalną stronę
www.gosulair.fr

Zapraszamy też na naszego facebooka: www.facebook.moonstergames.com

Powered by Coke Zero and Sushi

Podziękowania dla wszystkich osób, które pomogły nam zrealizować nasz cel i wydać ów dodatek.





GOSU KAMAKOR

Zawartość

100 nowych kart (80 goblinów i 20 shibuke, ludzi świata drzew)

8 znaczników smoka

10 znaczników klanów

Instrukcja

W końcu nadeszła ta chwila, po miesiącach nacisków ze strony goblinów! Dodatek jest gotowy i został nazwany na mą cześć! Prawdą jest, że zrobiłem wszystko, aby tak się stało: podpisałem traktat zezwalający na powrót ras nie-goblinów na nasz kontynent w celach handlowych i przypadkowo umożliwiając im również wyruszenie na wojnę! Zważywszy na rozmiar tej pomyłki, moje imię zasługiwało na to, aby się pojawić na wszystkich pudełkach! Nie prawdaż?



Jednakże zacznijmy od początku! Po pierwsze, Kamakor to dodatek do GOSU. Pomimo tego, że możecie rozgrywać partie używając jedynie klanów dostępnych w tym pudełku, nie znajdziecie w nim podstawowych zasad do gry ani kilku znaczników potrzebnych do rozgrywki.

Z tego powodu zakładamy, że wszyscy czytelnicy są zaznajomieni z podstawowymi zasadami GOSU, jako że podstawa gry została przez was ograna!





GOSU KAMAKOR

No więc, jak grać używając dodatku Kamakor?

Aby gra dalej była dynamiczna i oparta na combo, nie jest możliwe wymieszanie 200 kart z podstawki i dodatku. Gobliny są o wiele bardziej mądrzejsze niż to wynika z legend! Aby temu zaradzić, na początku gry, należy użyć znaczników klanów zawartych w dodatku i położyć je na stole. Następnie należy pogrupować karty według klanu. Jak na razie wszystko idzie dobrze!

Teraz, po kolei i rozpoczynając od gracza startowego, każdy w swojej turze odrzuca jeden znacznik klanu, aż do momentu kiedy pozostanie ich tylko 5. Owe 5 klanów będzie używanych w trakcie rozgrywki. Karty tych klanów należy wtasować w talię podstawową. Teraz jesteście gotowi do gry!

Dla celów zapoznawczych, możecie rozegrać kilka partii tą samą talią, zanim rozegracie kolejne używając pozostałych 5 klanów! W rzeczywistości dodatek ten umożliwia około 250 nowych kombinacji w grze! Tak więc powodzenia i udanej zabawy!



Spójrzmy teraz na kilka zmian, jakie wprowadza ten dodatek. Tak, gobliny stały się bardziej wybredne! Jednak pogłoski na temat turniejów odbywających się to tu, to tam na świecie zmusiły nas do uściślenia pewnych rzeczy. Jeśli tak nie jest do końca, to na ostatniej stronie tej instrukcje znajdziecie linka do oficjalnego forum GOSU (które, tak przy okazji, będzie umożliwiała organizowanie waszych własnych turniejów! Czyż to nie wspaniałe?).

Przede wszystkim, zasady turniejowe GOSU, które były wcześniej dostępne stały się teraz oficjalnymi zasadami gry. Są one opcjonalne i możecie swobodnie wybrać czy chcecie ich używać czy nie. Jednakże, jeśli potrzebujecie przyjacielskiej rady, to lepiej się gra z nimi niż bez!

Oto zasady:

GOSU 1.1.

Draft:

Przed rozpoczęciem draftu*, gracze wybierają gracza startowego, który rozpoczyna grę ze znacznikiem przewagi.





gosu KAMAKOR

* Draft? A co to takiego?

Po dobraniu startowej ręki 7 kart, każdy gracz zatrzymuje 2 z nich, a pozostałe 5 przekazuje graczowi siedzącemu na lewo od niego. Wszyscy gracze wykonują to równocześnie. Następnie każdy gracz zachowuje 1 kartę z tych otrzymanych i przekazuje pozostałe dalej, powtarzając tę czynność do momentu rozdania wszystkich kart.

Limit tury:

W rozgrywce 2 osobowej, kiedy jeden z graczy spasuje, drugi może rozegrać nie więcej niż 10 dodatkowych tur (z wyjątkiem "zasady nieskończoności" opisanej poniżej).

W rozgrywce 3 lub 4 osobowej, kiedy jeden gracz spasuje, suma indywidualnych tur pozostałych graczy nie może przekroczyć 10.

W rozgrywce drużynowej, 4 osobowej (2 na 2), kiedy obaj gracze z jednej drużyny spasują, pozostała drużyna nie może rozegrać więcej niż 10 dodatkowych tur (z wyjątkiem zasady nieskończoności). Innymi słowy, suma tur wykonanych przez obu partnerów nie może być wyższa niż 10. Jeśli jeden z nich spasuje wcześniej, kolega z drużyny może wykonać dodatkowe, niewykorzystane tury samemu.

Na przykład, jeśli jeden z graczy spasuje po 2 dodatkowej turze, jego partner może wykonać w sumie 8 dodatkowych tur (co daje w sumie 10 na drużynę).

Sprostowanie: jeśli gracz zagrywa kartę, która pozwala mu na dodatkową turę, jest ona liczona do limitu 10 dodatkowych tur opisanego powyżej (z wyjątkiem zasady nieskończoności).

Zasada nieskończoności: jeśli w trakcie 10 dodatkowej tury, gracz zagra kartę pozwalającą mu na dodatkową turę, może ją rozegrać. Jeśli w trakcie tej nowej ostatniej tury zagra kolejną taką kartę, to wykonuje kolejną dodatkową turę itd.

Ok! To tyle! Dodajmy teraz kolejne dwa sprostowania:



- Gracz nie może spasuwać, dopóki wciąż posiada nieużyty znacznik aktywacji.
- Odnośnie **Kao**, goblina ciemności z podstawki, należy dokonać małego sprostowania. Jego moc nie zostaje odpalona kiedy karta ta sama się chwyta w pułapkę.

W Kamakor pojawia się nowy rodzaj goblinów: **niosący sztandar!** Niosący sztandar są goblinami poziomu 1. Tak więc w każdym klanie występują dwa rodzaje tych kart. Wyjątek stanowi klan Shibuke (Ludzie świata drzew) ponieważ nie jest to klan goblinów!

Dwoma wspólnymi dla wszystkich **niosących sztandar** mocami są:

- "Tak długo jak [Nazwa karty] jest pierwszą kartą w twojej armii, dobierz 2 karty na końcu RUNDY (po Wielkiej bitwie)."
- W celu bycia pierwszą kartą w armii i użycia mocy dobierania kart, niosący sztandar musi być umieszczony w lewym dolnym rogu twojej armii na końcu rundy.





gosu KAMAKOR

Rekrutant:

Wszyscy niosący sztandar posiadają moc nazwaną "Rekrutant" tak, jak to opisano na karcie. Ale co to oznacza? Zdolność rekrutanta polega na zniwelowanie kosztu wystawienia goblina, bezpośrednio na prawo od niego (co jest zwłaszcza efektywne jeśli wystawiony gooblin należy do nowego klanu!). Uwaga: moc ta nie ma zastosowania dla mutacji!



WAŻNE: Kiedy **rekrutant** zostanie zniszczony, wszyscy twoi przeciwnicy dobierają 1 kartę!



W dodatku do tych dwóch wspólnych mocy, w zależności do klanu, każdy niosący sztandar posiada własną zdolność.



W Kamakor pojawia się nowe pojęcie: "uwolnienie".

Uwolnić kartę oznacza odwrócić schwytaną w pułapkę kartę z powrotem do pozycji odkrytej. Schwytane karty, które zostają odwracane na początku rundy są również uważane jako uwolnione.



Ludzie świata drzew nie posiadają zdolności mutacji. Mogą wejść do gry na skutek mutacji ale sami nie mogą się zmutować w inną kartę. Jednakże, zamiast możliwości mutacji mogą wykonać "półmroczny skok"!

Ale czym jest "półmroczny skok"?

W swojej turze, może wykonać "półmroczny skok" jako akcję. Aby tego dokonać, wybierz kartę która posiada zdolność "półmrocznego skoku" i odsłoń wierzchnią kartę z talii. Jeśli odsłonięta karta posiada ten sam poziom co wybrana przez ciebie karta, zamień je. Twoja stara karta trafia na stos kart odrzuconych i nie jest ona uważana za zniszczoną dla celów gry. Jeśli odsłonięta karta posiada inny poziom, wówczas odrzuć ją, a karta Shibuke któremu nie udało się skok zostaje pochwycona!





gosu KAMAKOR

Zwróćcie uwagę na to, że niektóre karty Ludzi ze świata drzew mogą wejść do gry z różnym poziomem armii. Pośrednim tego efektem jest zwiększenie szans na wykonanie "półmrocznego skoku"! I uwierzcie mi! Ma to na niego duży wpływ!



Wszystkie karty Shibuke mogą wejść do gry na dwóch różnych poziomach, albo 1 i 2 albo 2 i 3. Jest o tym wzmianka w tekście karty. W trakcie Wielkiej bitwy, ich wartość militarna odpowiada poziomowi, dla którego zostały zagrane: 2 dla poziomu 1, 3 dla 2 i 5 dla poziomu 3.

Znaczniki smoka:



Na początku gry, znaczniki smoka umieszczane są we wspólnej rezerwie na środku obszaru gry. Są one używane do aktywacji (tak, liczy się to jako akcja!) kart posiadających symbol smoka.

Kiedy gracz zdobędzie znacznik smoka, zabiera go z rezerwy (i tylko stamtąd!). Nie jest możliwe odzyskanie znacznika smoka zagranego na kartę. Jeśli karta posiadająca na sobie znacznik smoka zostaje usunięta z gry (zniszczona lub zmutowana), znacznik wraca do rezerwy. Nie można posiadać więcej niż 2 znaczników smoka na ręce w dowolnym momencie w grze. Jednakże gracz może posiadać 2 znaczniki smoka na ręce i 2 kolejne, zagrane już na karty!

Jeśli znaczniki w rezerwie się skończą, wówczas nie ma możliwości zdobycia kolejnych. Na końcu każdej RUNDY, znaczniki smoka zagrane na karty są z nich usuwane i zwracane do rezerwy. Gracze zatrzymują swoje znaczniki smoka na ręce do późniejszego wykorzystania. Tym samym, gracz może posiadać 1 lub 2 znaczniki przez kilka RUND!

Tak jak przy znacznikach aktywacji, tylko 1 znacznik smoka może znajdować się na danej karcie.





GOSU KAMAKOR

Niektóre gobliny cienia posiadają nową metodę aktywacji:

Aktywacja ta liczy się jako akcja: możesz wykonać akcję opisaną na karcie pochylonym tekstem po którym następuje ":" aby użyć opisanej mocy. Ważne jest zwrócenie uwagi na to, że aktywacja ta może być wykonana wielokrotnie w trakcie pojedynczej rundy (pod warunkiem oczywiście, że jesteś w stanie!).



Zasady dla gry drużynowej w GOSU:

Rozgrywka toczy się do 3 punktów zwycięstwa dla drużyny. Dlatego też punkty zwycięstwa są wspólne dla partnerów z tej samej drużyny.

Jeśli jedna drużyna posiada mniej punktów zwycięstwa, obaj gracze z tej drużyny korzystają z bonusów w nawiasach.

Karta która za cel obiera gracza może być wymierzona w partnera jak również w graczy z drużyny przeciwnej. Karta która za cel obiera przeciwnika może być wymierzona tylko w przeciwną drużynę.

Nowymi akcjami dostępnymi w twojej turze są (w dodatku do tych standardowych):

- Wydadz znacznik aktywacji aby twój partner dobrał 1 kartę
- Wydadz 2 znaczniki aktywacji aby twój partner dobrał 3 karty
- Zagraj znacznik aktywacji na jedną z kart twojego partnera w celu aktywowania jej mocy. Jej moc jest następnie rozpatrywana tak, jakby znacznik był zagrany przez właściciela karty.
- Zagraj znacznik smoka na jedną z kart partnera w celu aktywowania jej mocy. Ponownie, jej moc jest rozpatrywana tak, jakby znacznik był zagrany przez właściciela karty.

Wielka bitwa:

W trakcie Wielkiej bitwy tylko najsilniejsza armia (tzn. posiadająca największą wartość armii) z każdej z drużyn jest brana pod uwagę. Ta z większą wartością militarną wygrywa bitwę. W przypadku remisu porównuje się drugie armie obu drużyn. Ta z większą wartością militarną wygrywa walkę.

W przypadku drugiego remisu, wygrywa drużyna posiadająca znacznik przewagi.

To tyle! Wiecie już wszystko co potrzeba! Na mnie już pora aby powrócić do nowego traktatu! Tak więc życzę wam wielu ekscytujących rozgrywek w GOSU! Udanej zabawy!

Kamakor

Tłumaczenie i skład na zlecenie



Remigiusz Bajor

<http://www.moonstergames.com>
© 2011 / Moonster Games

Distributed in the US by:
Asmodee LLC, 20 Gateway Drive, Suite 400
Plattsburgh, NY 12901, USA

