

Teraz możesz jeszcze dodać swojemu **Herosowi** inne **Graty** (np. **Trunki**). Może ich mieć dowolną ilość, chyba, że **Tekst** karty mówi inaczej. Pamiętaj tylko o nadrzędnej zasadzie, że w **Talii** można mieć maksymalnie trzy egzemplarze karty o danej **Nazwie**.

Gdy już rozdzieliś **Graty**, możesz zagrać karty **Fuch**. Dołączasz je do swojego **Herosa** po prawej stronie od niego. Możesz mieć przydzielone maksymalnie trzy **Fuchy**. Może zdarzyć się, że wszystkie będą takie same (wszak w całej talii możesz mieć maksymalnie trzy identyczne karty o takiej samej **Nazwie**). Jeśli masz już na stole dołączone trzy **Fuchy**, a chcesz zagrać nową, to po prostu odrzuć na **Starą Kupkę** tę kartę **Fuchy**, którą uważasz za zbędną. W grze wieloosobowej wolno Ci na tych samych zasadach zagrywać **Fuchy** także na innych graczy. Jeśli inny gracz ma już na stole trzy **Fuchy**, a Ty zagrywasz mu kolejną, to Ty decydujesz, którą z zagrzanych kart musi odrzucić.

Na koniec pozostaje Ci dołączenie kart **Efektów**, które mają działanie stałe. Możesz ich dołączyć do swojego lub cudzego **Herosa** (a także do dowolnego **Wroga**) dowolną ilość.

Kolejność działań przy tej **Bani** nie ma dużego znaczenia i możesz dowolnie ją zmieniać. W międzyczasie możesz zagrywać karty **Efektów** (mogą to również robić inni **Gracze**). Jest tylko jedna zasada. Karty na stół kładzie się pojedynczo i pierwszeństwo „wejścia w grę” ma ta karta, która jako pierwsza zaległa na stole.

Przykład ułożenia kart na stole.



Czwarta Bania - Do ataku: Kiedy już Trzecia **Bania** będzie za Tobą, to możesz rozpocząć **Zwądę** z Twym **Wrogiem**. Na początek sumujesz wartość jego cechy **Siła**. Aby ją obliczyć dodajesz do liczby zapisanej na jego karcie modyfikator zapisany na karcie **Miejsca**. Oczywiście robisz to tylko wtedy, jeśli modyfikator zaznaczony na karcie **Miejsca** dla danej **Kategorii Wrogów** odpowiada **Kategorii**, do której przynależy tenże **Wróg**.

Następnie sumujesz wartość swojej cechy **Siła**. Do wartości na karcie **Herosa** dodajesz wszelkie modyfikatory wynikające z przydzielonych kart **Gratów**, **Efektów** itp. Jeśli uważasz, że łączna wartość **Siły** jest za mała, to możesz teraz jeszcze zdecydować się na użycie **Gratów** o działaniu jednorazowym (np. **Trunków**, **Broni** itp.). Ponadto możesz teraz zagrać także wszelkiego rodzaju **Efekt** jednorazowe, które mogą Ci pomóc, zarówno jeśli zagrasz je na swojego **Herosa**, ale także np. na **Wroga** czy **Herosa** należącego do innego gracza. Jeśli będziesz gotowy do walki to możesz ją rozpocząć. W przypadku gry wieloosobowej, należy oświadczyć innym graczom swoją gotowość odpowiednią komendą lub sygnałem dźwiękowym (mówiąc głośno „DOŚĆ”, „POLEJ” lub wydając z siebie przeciągłe „eeeeee...” lub „bleee”). Wtedy następny gracz (według ruchu wskazówek zegara) może użyć kart z ręki do uzbrojenia **Wroga**, z którym przyjdzie Ci walczyć, czy zagrać karty **Efektów**. Gdy skończy, daje sygnał dźwiękowy i czas na kolejnego gracza, i tak w kółko, aż do momentu, gdy wszyscy gracze po kolei dadzą sygnał dźwiękowy nie zagrywając żadnej karty. Zanim się to stanie, na każdego z graczy może przyjść jego kolej nawet kilkakrotnie. Ostatecznie przydzie w końcu czas na walkę.

Na początek gracz siedzący obok Ciebie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) rzuca kostką za **Wroga** z którym walczysz i dodaje wynik do łącznej wartości jego **Siły** (razem z modyfikatorami za **Miejsce**, **Graty** i **Efekt**). Następnie Ty rzucaś kostką za swojego **Herosa** dodając do wyniku wartość jego **Siły** i wszystkich modyfikatorów. Jeśli ktokolwiek wyrzuci na kostce wynik 6, to należy rzucić nią jeszcze raz i dodać do siebie wyniki. Jeśli wypadnie kolejna 6, to dodaje się także tę wartość i rzuca dalej, aż wypadnie mniejsza liczba oczek. Ostatecznie mogą nastąpić trzy rozwiązania:

Wygrałeś Zwądę: Jeśli łączna suma, którą osiągnąłeś jest wyższa od sumy Twego **Wroga**, to Ty jesteś zwycięzcą. Należy wtedy odrzucić na **Starą Kupkę** wszelkie karty **Efektów** jednorazowych, które użyte zostały w tej **Zwądzie** oraz ewentualne **Graty**, którymi dysponował **Wróg**. Kartę **Wroga** odłóż do **Mogili**. To jest Twoje trofeum. Za tę **Zwądę** zyskałeś tyle punktów **Sławy**, ile jest zaznaczonych na karcie pokonanego **Wroga**. Dodatkowo, jeśli zwycięstwo zrealizowało kartę **Fuchy** dołączonej do Twojego **Herosa**, to ją także odrzuć na **Mogilę** doliczając zdobyte punkty **Sławy**.

Zremisowałeś: Jeśli łączny wynik Twój i Twojego **Wroga** są równe, to następuje remis. W takiej sytuacji **Wróg** zostaje na stole i w następnej Twojej **Kolejce** losujesz nowe **Miejsce**, w którym będziesz musiał z nim walczyć (**Wróg** Cię goni) oraz losujesz jeszcze jednego **Wroga**, z którym będziesz musiał walczyć, gdy pokonasz poprzedniego. Maksymalnie w danym **Miejscu** możesz mieć do czynienia z trzema **Wrogami**.

Przegrałeś Zwądę: Jeśli łączna suma **Wroga** jest wyższa niż Twoja, to przegrałeś tę **Zwądę**. W takiej sytuacji musisz obrócić kartę swojego **Herosa** na bok (zaznaczyć go) oraz odrzucić wszelkie dołączone do niego karty **Gratów** (**Heros** dostał ostro wcin, tak że wypadło mu wszystko z rąk i pogubił ciuchy). Odrzucone karty lądują na **Starej Kupce**. **Wróg** zostaje na stole i w następnej **Kolejce** losujesz tylko nowe **Miejsce** (**Wróg** Cię goni). Nie losujesz jednak kolejnego **Wroga** (tak jak to byś robił w przypadku remisu).

Jeśli przegrałeś **Zwądę**, a Twój **Heros** jest już zaznaczony, to dodatkowo musisz odrzucić ze swojej **Mogili** trofea kart **Wrogów** o łącznej wartości równej DWUKROTNEJ wartości **Sławy Wroga** z którym przegrałeś. Wartości są zawsze zaokrąglane w górę tj. jeśli powinieneś odrzucić np. 8 punktów **Sławy**, a masz w **Mogile** np. trzech **Wrogów** (**Sława** 4, **Sława** 2 i **Sława** 3) to wszystkie te karty musisz odrzucić. Nie można mieć „połowy” albo innej części pokonanego **Wroga**. No bo po co byłby Ci taki trup bez nogi, czy głowy?

Po odrzuceniu odpowiedniej ilości trofeów, zwycięski **Wróg** odchodzi z dumą. Wsadź go do **Kupki Wrogów** na sam jej dół.

Jeśli nie masz wcale trofeów (czyli pokonanych **Wrogów** w **Mogile**), albo gdy brakuje Ci punktów **Sławy**, by rozliczyć się za przegraną **Zwądę**, to przegrałeś! Zostałeś przez danego **Wroga** ośmieszony na śmierć. To koniec Twojej kariery. Możesz się związać.

Niektórzy **Wrogowie** oprócz cechy **Siła** mają także cechę **MOC**. W takim przypadku, jeśli wygrasz z nimi

walkę wręcz (Cecha: **Siła**), to rozgrywa się także pojedynek na **MOC**. Wtedy po rozliczeniu walki siłowej, zamiast wrzucić **Wroga** do **Mogili**, należy go zaznaczyć (obrócić na bok) i wygrać z nim jeszcze pojedynek na **MOC**. Rozgrywa się go analogicznie do walki na **Siłę** tyle, że liczone są cechy **MOC** i wszelkie do niej modyfikatory. Dolicza się w niej również modyfikatory z kart o działaniu jednorazowym, które były użyte w walce wręcz (np. działanie **Trunków**).

Wynik **Zwady** na **MOC** jest rozliczany analogicznie do walki wręcz. Jedyny wyjątek jest taki, że w przypadku remisu bądź przegranej z **Wrogiem** jego karta pozostaje zaznaczona (bo została wcześniej zaznaczona po jego przegranej w walce wręcz) i w następnej kolejce nie trzeba z nim ponownie walczyć na **Siłę**, a tylko na **MOC**.

Może się zdarzyć tak, że niektórzy **Wrogowie** nie mają współczynnika **Siła** (np. niektóre **Duchy**). Wtedy walczą się z nimi wyłącznie używając cechy **MOC**.

W sytuacji, gdy **Heros** jest zaznaczony (przezał **Zwądę**), w następnej kolejce jeszcze przed walką można go „wyleczyć”. W tym celu należy wypić tyle **Trunków**, by suma ich modyfikatorów do **Siły** i **MOCY** wynosiła tyle samo lub więcej, co **SŁAWA Herosa** zapisana na jego karcie. Oczywiście modyfikatory za wypite **Trunki** działają w **Zwładzie** w tej **Kolejce**.

Gdy masz już za sobą ostatnią **Banię**, możesz odrzucić z ręki do **Starej Kupki** jedną kartę, która może wydawać Ci się niepotrzebna. Teraz kolej na następnego gracza. On rozpoczyna swoją **Kolejkę** od Pierwszej **Bani**.

Kombosy.

W trakcie gry, w dowolnym momencie można użyć tzw. „kombosów”. To nic innego, jak układy **Nominałów** kart znane z gry w „Pokera”. Każdy z takich układów daje odpowiednie możliwości w grze. Oczywiście może się przytrafić, że będziesz miał na ręku karty o takim samym **Nominalu** (np. dwie 10 pik albo nawet trzy 2 karo), które w normalnej grze w „Pokera” by się nie przytrafiły. Nie przejmuj się tym jednak. Ważne są tylko poniższe układy:

By użyć „kombosów” wystarczy rzucić na stół w dowolnym momencie odpowiedni układ kart. Odkładasz wtedy te karty na **Starą Kupkę**. Oczywiście któryś z przeciwników może Ci jednak pokrzyżować plany, jeśli rzuci na stół wyższy układ kart (może być ten sam, ale z wyższymi **Nominałami**). Wtedy Twoje karty spadają na **Starą Kupkę** nie dając odpowiedniego efektu, zaś realizowany jest „kombos” przeciwnika.

Zakończenie gry.

Gra kończy się w momencie, gdy każdy z graczy zwał się z **Wrogami** w 6-ciu **Miejscach**, jeśli graliście w **Małą przygodę** i odpowiednio w 12-tu, 18-tu i 24-ech dla dłuższych przygód.

Teraz każdy z graczy sumuje swoje punkty **Sławy**, które uzyskał dzięki wykonanym **Fuchom** i pokonanym **Wrogom** (których trzyma w **Mogile**). Wygrywa ten z graczy, który osiągnął najwyższy wynik. Pamiętaj, że do łącznej sumy **NIE NALEŻY** dodawać punktów **Sławy** umieszczonych na karcie **Herosa**. Jest możliwe, że dwóch lub więcej graczy osiągnie remis. Mogą sobie wtedy pogratulować, że grali równie dobrze (lub równie źle, bo zależy to od punktu widzenia).

Gra jednoosobowa

Zasady gry jednoosobowej zasadniczo niewiele różnią się od rozgrywki wieloosobowej. Po prostu używasz własnych kart **Miejsc** oraz **Wrogów**. Nikt Ci wtedy nie przeszkadza w grze zagrywając karty, które mogą Ci zaszkodzić. Gra się po prostu nieco łatwiej i szybciej.

Fabularyzowanie

Najwięcej radości sprawi Tobie i pozostałym graczom fabularyzowanie rozgrywki. To nic innego, jak opowiadanie, co w danej chwili robi Wasz **Heros**, dogadywanie przeciwnikom i komentowanie zagrywanych kart. Pamiętaj, jeśli Twój sąsiadzi nie pukają się w głowę na Twój widok, jeśli z Twojego pokoju nie dochodzą dziwne dźwięki, a Twoja rodzina czy znajomi nie proponują Ci wizyty u psychologa, to znaczy, że grasz niewystarczająco dobrze! Acha... i nie traktuj tego co przeczytałeś w tej instrukcji zbyt serio...

Autor gry: Artur „**ARTUT**” Machlowski

Autor ilustracji: Andrzej Łaski

Opracowanie graficzne: Michał „eXScythe” Kmieć

Wydawca: VALKIRIA.NET (<http://www.valkiria.net>)

Licencja: Wydawnictwo Fabryka Słów (<http://www.fabrykaslow.com.pl>)

Oficjalna strona i forum dyskusyjne gry: <http://www.wedrowycz.com>

Facebook: <http://www.facebook.com/JakubWedrowycz>

Oficjalna strona Andrzeja Pilipiuka: <http://pilipiuk.valkiria.net>

Fabularyzowana Kolekcjonerska Gra Karciana „Jakub Wędrowycz” jest oparta o motyw z bestsellerowych opowiadań Andrzeja Pilipiuka wydanych nakładem Fabryki Słów.

Testerzy: Michał „eXScythe” Kmieć, Damian Konieczny, Dawid Tuziak, Tomasz Suder, Michał Stanisławczyk, Jakub Bojanowski, Piotr Machlowski. Zaden tester nie ucierpiał (za bardzo) w trakcie prac nad grą.

Serdeczne podziękowania: Andrzejowi Pilipiukowi za postać Jakuba Wędrowicza; Kasi Pilipiuk za wyrozumiałość; Robertowi Łakuciu i Erykowi Górskiemu za wydanie opowiadań o Jakubie; Marcie Kucharz i Tomkowi Staweckiemu oraz całej ekipie z Fabryki Słów za świetną robotę; Andrzejowi Łaskiemu za przepiękne ilustracje; Zbigniewowi Niechwiejowi za to, że jeszcze nie ma dość; Marcinowi „Szarnowi” Byrskiemu za to, że nauczył mnie jak być prawdziwym zulem i paszytem; Jackowi Komudzie, Michałowi Mochockiemu i Mateuszowi „Inkwizytorowi” Budziakowskiemu za wszystkie te lata krucjaty antyalkoholowej; dzielnej ekipie Agencji Valkiria za inspirację; całemu Zespołowi Pieśni i Tańca Uniwersytetu Jagiellońskiego za wieczory folklorystyczne i prząsny, słowiański dowcip; całej masie znajomych i nieznajomych, których nie mogę wspomnieć ze względu na brak miejsca, a także na koniec Pani Krysi ze skupu butelek za wyrozumiałość.