
KURZE WOJNY
Zemsta Lisów
BARD
CENTRUM GIER

Do gry *Kurze wojny: Zemsta Lisów* będziecie potrzebować co najmniej siedmiu osób, ale używając tego zestawu możecie grać nawet w 41 osób! Na początku gry każdy z graczy otrzyma kartę roli, którą musi zachować w sekrecie. Role dzielą grupę na dwie drużyny: kurczaki i lisy. Mają ten sam cel: aby zwyciężyć muszą przetrwać.

PRZYGOTOWANIE GOSPODARSTWA: Po pierwsze, należy wybrać narratora spośród osób biorących udział w grze. Narrator będzie kontrolował grupy i odpowiadał za przebieg gry, dbając by gracze stosowali się do zasad. Następnie należy wziąć tyle kart ról, ile osób biorących udział w grze, starannie je potasować i rozdać po jednej zakrytej każdemu graczowi. Na końcu instrukcji znajduje się lista z zasadami dotyczącymi sugerowanych zestawów kart, zależy od ilości graczy biorących udział w rozgrywce. Jeżeli używane są role specjalne (jakakolwiek karta, która nie jest po prostu lisem albo kurczakiem) należy wytłumaczyć ich specjalne zdolności **przed** rozdaniem kart.

Kiedy każdy ma już kartę, należy pozwolić graczom na zapoznanie się z ich treścią, przypominając graczom, że **nie wolno im pokazywać innym swoich kart bez wyraźnego polecenia narratora**. Mogą kłamać i łgać na temat tego kim są lub nie są, ale karty muszą pozostać zakryte, chyba że narrator poleci inaczej. Następnie narrator zaczyna grę od dowiedzenia się kto jest kim. Proponujemy, aby zacząć grę od przeczytania poniższego tekstu:

„Niech wszyscy zamkną oczy. Opowiem wam historię. W gospodarstwie coś się dzieje, coś złego. Kurczaki wiodły do tej pory szczęśliwe życie zjadaczy ziarna, od czasu do czasu składając jajko. Pewnego dnia zauważyły, że jest ich jakby mniej. Prawie co noc jeden z kurczaków znika bez śladu i nikt nie wie co się z nim stało. Cóż, nikt poza lisami, które właśnie wprowadziły się do lasu tuż za kurnikiem. Niech lisy otworzą teraz oczy.“

Kiedy narrator wie już, kto jest lisem, powinien powiedzieć:

„Teraz niech lisy zamkną oczy.“

Jeżeli w grze są karty ról specjalnych, narrator budzi po kolei każdą z postaci, po czym ją usypia, aż będzie wiedział dokładnie, kto odgrywa jaką rolę. Absolutnie **nie wolno** kazać kurczakom otwierać oczu, ponieważ będą one wtedy wiedzieć, kto jest lisem lub odgrywa rolę specjalną.

POCZĄTEK GRY: Rozgrywka składa się z dwóch naprzemiennych faz – dnia i nocy – aż do momentu, kiedy jedna ze stron zwycięży. Narrator tłumaczy graczom, że kurczaki mają cudowne życie, kręcąc się po gospodarstwie i wydziobując ziarno. Wygląda jednak na to, że część z nowych kurczaków jest większa i wygląda inaczej od innych, ale kto by się tym przejmował... wszystkim żyje się cudownie, prawda? Po krótkiej chwili, w czasie której wszyscy powinni starać się przekonać swoich współgraczy, że są kurczakami, narrator decyduje, że nadeszła noc i wszyscy muszą iść spać.

„Rozpoczyna się nasza opowieść...“

NOC: Narrator prosi wszystkich o **zamknięcie oczu**. Jedyny dźwięk jaki da się usłyszeć, to okazyjne pochrapywanie kurczaków. Kiedy wszyscy zamkną już oczy, narrator mówi:

„Lisy otwórzcie oczy i po cichu pokarzcie mi, którego kurczaka zjecie.“

Lisy muszą razem wybrać **jednego** kurczaka, gestykulując i pokazując go palcami. Jeżeli nie mogą się zdecydować, narrator powinien popędzić ich nadmieniając, że mają tylko krótką chwilę, zanim nie wzejdzie słońce! Kiedy decyzja zostanie podjęta, narrator mówi:

„Lisy zamknijcie oczy. Wstaje słońce!”

W tym momencie rozgrywka wkracza w fazę dnia.

DZIEŃ: Narrator zaczyna od powiedzenia:

„Następnego ranka, kiedy budzą się mieszkańcy kurnika, zauważają, że jedno z ich przyjaciół zniknęło, pozostawiając po sobie tylko kupkę pierza i trochę podejrzanych śladów łap... tym kurczakiem był _____!”

W puste miejsce narrator wstawia imię gracza, który został wskazany przez lisy. Musi on pokazać swoją kartę wszystkim graczom. Zjedzony gracz odpada z gry, nie może wykonywać żadnych kolejnych akcji (w końcu został zjedzony). Wielka szkoda, jednak teraz kurczaki mają możliwość dokonania zemsty. Narrator mówi:

*„To oczywiste, że w kurniku ukrywa się co najmniej jeden lis, ale kto to może być? Jeżeli przynajmniej połowa kurczaków zagłosuje na **pojedynczego gracza**, którego uważają za lisa, zostanie on wygoniony z kurnika, niezależnie od tego czy był kurczakiem, czy lisem. Macie trzy minuty.”*

Wszyscy gracze muszą teraz uzgodnić między sobą, kogo uważają za lisa. Być może słyszeli w nocy hałas albo poczuli skądś ruch? Kurczaki muszą przekonywać wszystkich, że rzeczywiście są kurczakami. Lisy muszą oszukiwać na temat tego, co słyszeli lub czuli – w końcu chcą się załapać na kolejny łatwy obiad. Kiedy czas się skończy, narrator mówi:

„Czy podjęliście już decyzję?"

Jeżeli graczom **udało się** podjąć decyzję, wygoniony z kurnika gracz natychmiast ujawnia swoją rolę i odpada z gry. Rozgrywka wchodzi w kolejną fazę nocy.

Jeżeli graczom **nie udało** się podjąć decyzji, gra trwa dalej. Nikt nie został wygoniony z kurnika. Rozgrywka wchodzi w kolejną fazę nocy.

JAK WYGRAĆ GRĘ: Jeżeli w dowolnym momencie gry, w rozgrywce bierze udział więcej lisów niż kurczaków, lisy które nadal są w kurniku wygrywają grę. Ponieważ jest ich więcej, będą mogły kontrolować wszystkie głosowania w fazie dnia, co oznacza, że wszystkie kurczaki zostaną szybko zjedzone. Biedne, biedne kurczaki...

Jeżeli kurczaki dadzą radę przegonić wszystkie lisy, wygrywają grę (tylko te, które nie zostały jeszcze zjedzone). Bez lisów w kurniku kurczaki mogą w spokoju prowadzić swoje życie szarych zjadaczy ziarna. Nie jest to życie wielkich ambicji, ale kurczakom wystarcza.

ROLE SPECJALNE: Pierwsze kilka rozgrywek sugerujemy zagrać używając tylko podstawowych kart lisów i kurczaków, ponieważ niektóre z ról są trochę bardziej skomplikowane i wymagają dodatkowych objaśnień co do ich działania. Poniżej zamieszczamy informacje na ich temat. Jeżeli zasady karty nie nakazują inaczej, celem każdego z kurczaków jest wygonienie lisów z kurnika, celem lisów natomiast jest uzyskanie przewagi liczebnej nad kurczakami.



Kurczak w lisiej skórze (kurczak): Podczas fazy nocy otwierasz oczy razem z lisami. Razem z nimi ustalasz, którego kurczaka zjeść. Podczas fazy dnia **nie** możesz jawnie powiedzieć, kto jest lisem, ponieważ w ten sposób się zdekonspirujesz. Powinieneś za to używać posiadanej przez siebie wiedzy, aby pomagać innym kurczakom. Lisy **mogą** głosować, aby zjeść cię w fazie nocy.



Lisia matka (lis): Raz na grę możesz zjeść dodatkowego kurczaka. Kiedy lisy zdecydują już, kogo zjeść w fazie nocy, narrator zapyta czy chcesz zjeść dodatkowego kurczaka. Jeżeli chesz, wskaż po cichu swoją ofiarę, jeżeli nie, pokręć głową – narrator spyta ponownie podczas kolejnej fazy nocy.



Jajko (kurczak): Jeżeli w fazie nocy lisy postanowią cię zjeść, narrator prowadzi grę zgodnie z normalnymi zasadami. Jednak w fazie dnia narrator musi ogłosić, że nikt nie został zjedzony! Jesteś w końcu chroniony przez swoją twardą skorupkę.



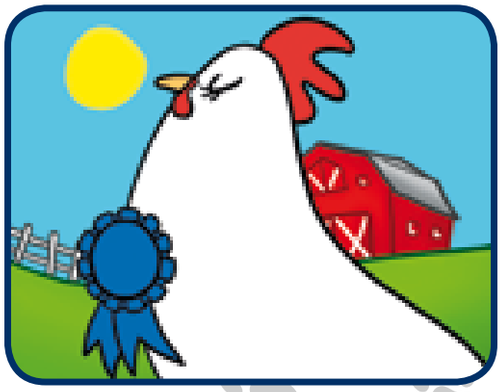
Lisek (lis): Inne lisy uważają, że jesteś za młody, więc nie pozwoliły ci iść z nimi na polowanie. Postanowiłeś jednak postawić na swoim i iść polować na kurczaki! W nocy nie możesz otwierać oczu z dorosłymi lisami i musisz zachować swoją tożsamość w sekrecie. Jeżeli lisy postanowią cię zjeść w fazie nocy, twoja prawdziwa tożsamość zostaje ujawniona i stajesz się pełnoprawnym lisem! Następnego ranka narrator musi powiedzieć graczom, że w kurniku pojawił się kolejny lis.



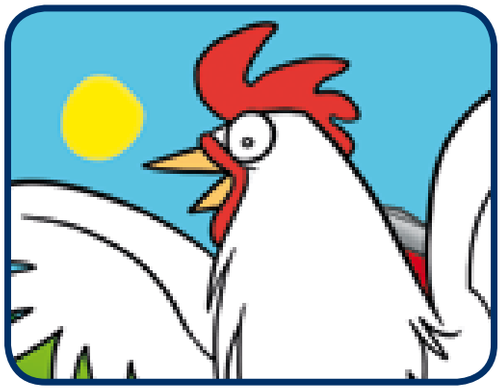
Kurczaczek (kurczak): Podczas fazy nocy narrator poprosi cię o otwarcie oczu przed lisami. Następnie poprosi cię o spojrzenie na pojedynczego gracza, którego uważasz za lisa. Jeżeli trafisz, narrator przytaknie. Jeżeli nie trafisz, narrator pokręci głową. Następnie zamykasz oczy, a lisy wybierają ofiarę.



Matka Kura (kurczak): Podczas fazy nocy narrator poprosi cię o otwarcie oczu przed lisami. Następnie poprosi cię o wybranie jednego gracza i ponowne zamknięcie oczu. Wybrany gracz będzie przez ciebie chroniony. Jeżeli lisy postanowią zjeść chronionego gracza, w czasie następnej fazy dnia narrator zacznie rundę od obwieszczenia, że tej nocy nikt nie został zjedzony. Jeżeli wybrany został lis, lisy będą mogły zjeść kogo chcą tej nocy.



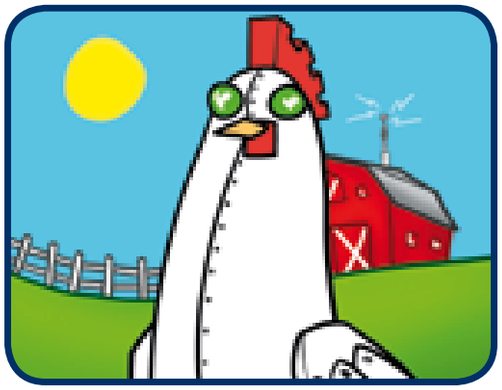
Czempion (kurczak): Jeżeli lisy postanowią zjeść cię w fazie nocy, czas zaczyna się wyczerpywać. Gospodarz jest tak smutny, że zapomina nakarmić zwierzęta! Kurczaki mają jeszcze tylko trzy fazy dnia, aby pozbyć się wszystkich lisów. Jeżeli im się nie uda, lisy wygrywają grę.



Kogut (kurczak): Podczas fazy nocy narrator poprosi cię o otwarcie oczu przed lisami. Następnie pyta: Czy chcesz użyć swojej umiejętności? Jeżeli tak, wskaż jednego z graczy – na początku kolejnej fazy dnia narrator mówi graczom, że ta osoba została przegoniona. Jeżeli nie, zamknij oczy, a rozgywka potoczy się jak zwykle. Jeżeli jednak w trakcie gry przegonisz dwa kurczaki, gospodarz cię sprzeda, eliminując cię tym samym z gry.



Szalony naukowiec (kurczak): Raz na grę, podczas fazy nocy, możesz przywrócić do życia kurczaka zjedzonego podczas poprzedniej fazy nocy. Wskrzeszony kurczak powraca do gry następnego dnia, tak jakby nic się nie stało... ale łatwo może zostać zjedzony ponownie!



Mechakura (kurczak): Podczas fazy nocy narrator poprosi cię o otwarcie oczu przed lisami. Następnie poprosi cię o przeskanowanie pojedynczego gracza, którego tożsamość chcesz poznać. Jeżeli gracz jest lisem narrator pokaże ci zęby! Jeżeli gracz jest kurczakiem, narrator wzruszy ramionami. Następnie zamykasz oczy, a lisy wybierają ofiarę.



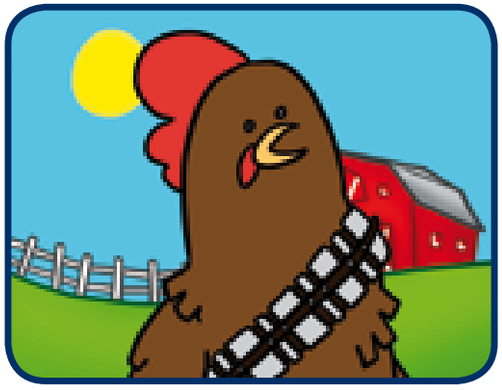
Lisa Vegan (lis): Ciężka rola do odegrania. Kurczaki to przecież przyjaciele, a nie obiad! W związku z tym Lisa Vegan to jakby podwójny agent. Współpracuje z lisami w fazie nocy (i musi również wskazywać kurczaki do zjedzenia), ale w ciągu dnia musi starać się wyganiać swoich pobratymców z kurnika. Wygrywasz jeżeli w kurniku zostaniesz tylko ty i kurczaki.



Lisek Chytrusek (lis): Twoje doskonałe przebrania sprawiają, że kiedy inny gracz użyje swojej specjalnej umiejętności, aby sprawdzić czy jesteś lisem, **zawsze** zostaniesz rozpoznany jako kurczak. Mimo wszystko nadal musisz, wraz z innymi lisami, zdobyć przewagę liczebną, aby wygrać grę.



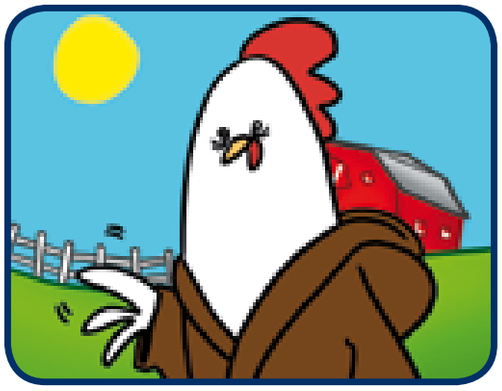
Kura zombie (kurczak): Zemsta ostateczna! Jeżeli lisy wybiorą cię na obiad w fazie nocy, narrator mówi: „Kuro zombie, powstań!”. Budzisz się i wybierasz jednego z lisów, którego zabierzesz ze sobą do grobu, a pozostałe lisy będą musiały na to patrzeć. Zarówno ty, jak i wybrany lis, odpadacie z gry i jesteście ujawniani na początku kolejnej fazy dnia.



Kurbaka i Han Koko (kurczaki): „Kurbaka odpalaj! **Wraaaaur!”** Te role mogą brać udział w grze wyłącznie razem! Aby wygrać, obaj muszą przeżyć i wygonić wszystkie lisy z kurnika. Jeżeli którykolwiek z nich zostanie wyelimino-



wany, drugi z graczy nie może wygrać. Inne kurczaki nadal mogą wygrać, ale Kurbaka lub Han Koko nie zostaną uwzględnieni.



Obi Wan Kurobi (kurczak): „To nie są kurczaki, których szukacie!" Raz na grę, kiedy lisy postanowią cię zjeść w fazie nocy, przetrwasz, używając mocy kontroli umysłów! Jednak jeżeli lisy ponowią atak, zostaniesz zjedzony i odpadniesz z gry!



Darth Liser (lis): Moc jest w tobie silna. Raz na grę, jeżeli inny gracz użyje swojej umiejętności w sposób, który cię bezpośrednio dotyczy, możesz ją anulować. Nawet jeżeli umiejętność dotyczy również innych graczy.



Imperator Palpalis (lis): Raz na grę możesz użyć swoich złowieszczych mocy, aby w czasie fazy nocy zniszczyć wybranego przez siebie gracza. „Nigdy nie lekceważ potęgi ciemnej strony mocy..."



Kurtysta (kurczak): Ostateczna autodestrukcja! Możesz wygrać zgodnie ze standardowymi zasadami, eliminując wszystkie lisy, ale jeżeli uznasz, że wszystko stracone i nie ma szans na wygraną, ujawniasz się jako kurtysta. Sięgasz po zakazaną księgę Kokonomikonu i przywołujesz Przedwiecznego Kokotulu! Wszyscy zostaną pożarci! Nikt nie wygrywa!



Doktor Ko (kurczak): Na początku każdej fazy nocy możesz wybrać towarzysza. Jeżeli przydarzy mu się coś złego (włączając w to zostanie zjedzonym!) efekt przechodzi na ciebie – auć! Twój towarzysz zostaje w grze bezpieczny do końca fazy nocy.



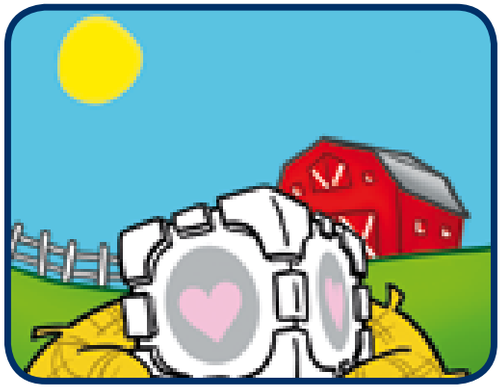
El Pollo Loco (kurczak): Raz na grę, podczas fazy nocy, możesz wybrać innego gracza. Podczas każdej fazy nocy narrator spyta cię czy chcesz kogoś „zdemaskować". Jeżeli wybrany gracz dotrwa do następnej fazy dnia, narrator każe mu się ujawnić, następnie gracz odpada upokorzony i pokonany z gry.



Iluzjonista (kurczak): Raz na grę możesz wybrać gracza, który zniknie na całą fazę dnia i nocy. Narrator zapyta cię czy chcesz kogoś zaczarować na koniec fazy nocy. Jeżeli postanowisz użyć swojej umiejętności, wybrana osoba zostanie klepnięta w ramię przez narratora. Jest to sygnał, aby nie otwierała oczu aż do początku kolejnej fazy dnia.



Wesley Koker (kurczak): Na początku fazy nocy narrator obudzi cię i spyta kogo chcesz przeskanować z technologiczną precyzją, aby zobaczyć czy jest to ktoś inny niż zwykły lis albo kurczak. Jeżeli cel ma umiejętność specjalną, narrator przytaknie. Jeżeli cel jest zwykłym lisem lub kurczakiem, narrator pokręci głową.



Jajko towarzyszące (kurczak): „Dla nauki!”. Wprawdzie nie możesz głosować, ale nadal uczestniczysz w dyskusjach. Jednak jeżeli kurczaki mają wygrać **musisz** zostać wyeliminowany przed końcem gry. Jeżeli nadal jesteś w grze, gdy ostatni lis zostanie wygoniony z kurnika, lisy wygrywają!



Felicia Lis (lis): Na koniec każdej fazy nocy narrator poprosi cię o wskazanie jednego z graczy. Na początku fazy dnia narrator nakaże tej osobie zachowanie ciszy do końca fazy, ponieważ zostało na nią rzucone twoje zaklęcie. Zaklęta osoba może ponownie mówić na początku kolejnej fazy dnia.



Stara cyganka (lis): „Widzę to, widzę to wyraźnie...”. Na początku gry narrator w sekrecie poprosi cię o przewidzenie, która strona wygra grę. Jeżeli twoja przepowiednia okaże się prawdziwa tylko ty wygrywasz! Tak jak przewidziała to stara cyganka!





Ścigacz i Pivot (lisy): Przewaga! Kiedy ścigacz jest w grze, lisy mogą zjeść dodatkowego kurczaka każdej nocy. Jeżeli ścigacz zostanie wyeliminowany, a pivot nadal jest w grze, lisy nadal mogą zjeść dodatkowego kurczaka, ponieważ ścigacz przekazuje swoją umiejętność pivotowi. Zalecane tylko w większych grupach.

JAK DOBIERAĆ ZESTAWY KART: Na każdego lisa powinny przypadać trzy lub cztery kurczaki. Oczywiście część zwierząt ma zdolności specjalne, które czynią je znacznie silniejszymi. Zrównoważenie puli postaci pozostawiamy wam drodzy gracze. Jednak dobrze jest dodawać jednego specjalnego lisa za każdego specjalnego kurczaka. Poniżej zamieszczamy kilka sugerowanych zestawów dla różnych grup graczy:

Im prościej, tym lepiej: Nie czujecie się jeszcze na siłach, aby używać zdolności specjalnych? Nie ma problemu! Po prostu używajcie każdej karty jako zwykłego lisa lub kurczaka. Uważamy, że gra działa najlepiej z jednym lisem na każde trzy lub cztery kurczaki. Jeżeli chcecie jednak ułatwić życie *kurczakom*, dodajcie do talii następujące role: *Mechakurę*, *Jajko* lub *Matkę Kurę*.

Kolejny krok: Przemyćcie szpiega do obozu lisów za pomocą *Kurczaczka* lub *Kurczaka w lisiej skórze*! Możecie to zrównoważyć, dodając *Lisią matkę*, która da lisom przewagę na początku. Te role dobrze sprawdzają się w rozgrywkach na ośmiu lub więcej graczy.

Coraz trudniej: Czary *Felicii Lis* oraz *Ścigacz* i *Pivot* mogą przysporzyć kurczakom niełada kłopotów! Używajcie ich w grach, w których jest mnóstwo kurczaków do zjedzenia! *Kurbaka* i *Han Koko* są kolejną interesującą propozycją do dodania na tym etapie.

Bardzo trudno: *Lisa Vegan*, *Matka Kura* i *Kogut* to doskonałe role dla doświadczonych graczy. Dodajcie ich, jeżeli chcecie wprowadzić trochę więcej manipulacji i zdrady do rozgrywki!

Kurokalipsa: Nie używajcie żadnych normalnych kurczaków i lisów! Dajcie każdemu graczowi specjalną umiejętność i niech pierze fruwa na wszystkie strony!

Wyłączny wydawca i dystrybutor na Polskę
Bard Centrum Gier
ul. Zablocie 23
30-701 Kraków
www.wydawnictwo.bard.pl

BARD CENTRUM GIER

UWAGA! Ryzyko zadławienia. Przeznaczone dla dzieci powyżej 3 roku życia, zawiera małe elementy.

Autor i Ilustracje:
Stephanie Burrows Fox
& Michael Fox
Design: Sabine Kondirolli
© 2013 Sprocket Games
© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

HUCH! & friends

SEIJI KANAI

List Miłosny™

IMPREZOWA GRA KARCIANA!



BARD
CENTRUM GIER

ZOMBEASTS



8 - 99

2 - 6

ok. 20 min

Strzeż się pełni!

BARD CENTRUM GIER