

Witaj w niezwykłej krainie, gdzie króluje natura, a niesamowite stworzenia wędrują po lasach i równinach, pływają w zbiornikach wodnych lub unoszą się na wietrze. Wcielasz się tu w bestiarza, który pragnie, aby jego dominium było najpotężniejsze. W tym celu będziesz musiał zwabić do niego jak najwięcej bestii i pokonać konkurentów.

Przygotowanie Potasuj karty i rozdaj każdemu z graczy po pięć. Z pozostałych z nich utwórz zakryty stos i umieść w zasięgu wszystkich osób.

Cel gry Twoim celem jest zdobyć jak najwięcej punktów zwycięstwa (PZ) poprzez zagrywanie kart. W ten sposób będziesz tworzyć zestawy kart i bronić ich przed przeciwnikami.

Przebieg gry Zaczyna osoba, która jest właścicielem największej liczby zwierząt. W trakcie swojej tury możesz wykonać jedną z dwóch akcji:

1) Zagrać kartę lub zestaw kart z ręki na stół i aktywować ich efekt. 2) Dobrać jedną kartę z talii.

Jeżeli nie masz na ręce żadnych kart, dobierasz dwie zamiast jednej. Kiedy pierwszy gracz zakończy turę, następuje tura kolejnej osoby, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zagrywanie kart Wszystkie karty będziesz zagrywać (wykładać) na stół przed sobą. Możesz zagrać dowolnie: jedną kartę (bestię), dwie karty (parę) lub trzy karty (stado) aby aktywować ich zdolność. Zagrane karty **muszą być tego samego koloru** (gatunku). Efekty kart pozwalają na ich przesuwanie, łączenie lub rozbijanie par i stad itd. Twoim celem jest posiadać jak najwięcej wyłożonych kart. Będziesz również próbować wpływać na akcje swoich przeciwników tak, aby przeszkodzić im w zdobyciu punktów. **W trakcie rozgrywki nie ma limitu kart na ręce.**

Jeżeli zagrywasz parę lub stado, układaj karty w sposób pokazany na obrazku poniżej. W ten sposób zaoszczędzisz przestrzeń na stole. Jeżeli zagrywasz karty tego samego gatunku, który został już przez ciebie wyłożony, **nie łącz** ich w jedno stado! Każde zagranie kart tworzy **indywidualny zestaw**. Możesz je łączyć (lub wpływać na nie w inny sposób) tylko korzystając ze zdolności niektórych gatunków.

Każdy z gatunków ma swoją zdolność, tym lepszą im więcej zagranych kart (pary i stada). **Maksymalna liczba połączonych kart to trzy** (stado) i nigdy nie może być ich więcej. Możesz zagrywać karty nawet, jeżeli ich efekt nie może być rozpatrzony. **Przykład:** zagrywasz dwie Ignicamy (para). Ich zdolność zmusza przeciwnika do odrzucenia kart wybranego przez ciebie gatunku. Jeżeli nie ma on wyłożonych żadnych kart tego gatunku, zagrywasz Ignicamy bez efektu.

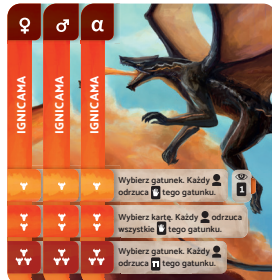


Always trigger and resolve only corresponding effect! For example if you play the herd of Cranicorns, you may trigger only herd's effect and not the effect of the individual or the pair of Cranicorns.

Koniec gry Gra toczy się, **dopóki nie wyczerpie się talia**. Kiedy jeden z graczy dobierze ostatnią kartę z talii, wszyscy pozostali gracze rozgrywają jeszcze po jednej turze. Jeżeli w trakcie swoich ostatnich tur gracze będą potrzebowali dobrać karty, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć talię od nowa. Uwaga! Może się zdarzyć, że w ostatniej rundzie zostaniesz bez kart. Dobieranie ich nie będzie już miało sensu – lepiej zostawić sobie na ręce jakieś karty przed ostatnią rundą.

Podliczanie punktów W grze występuje osiem kolorów, reprezentujących **osiem gatunków zwierząt**. W każdym z gatunków znajdują się **samce**, **samice** i zwierzęta **alfa** (oznaczenia w lewym górnym rogu karty). W każdym z gatunków są trzy samce, trzy samice i trzy alfy, a także jedna karta oznaczona koroną – może być ona użyta jako dowolny z pozostałych symboli (joker). Kiedy zagrywasz kilka kart na raz, nie ma znaczenia, czy są to samce, samice czy alfy. Jedynym warunkiem jest to, że muszą być to karty tego samego gatunku (np Ignicamy).

Po zakończeniu gry zdobędziesz **2 punkty za każdą wyłożoną parę** i **3 punkty za każde stado**. Różnorodność typów zapewni dodatkowe punkty:



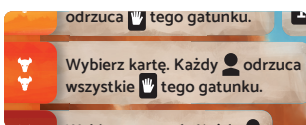
para – dwa samce/dwie samice/dwie alfy = 2 punkty
para – samiec i samica/samica i alfa/samiec i alfa = 3 punkty
stado – trzy samce/trzy samice/trzy alfy = 3 punkty
stado – dowolna kombinacja dwóch takich samych typów z jednym odmiennym = 4 punkty
stado – samiec, samica i alfa = 5 punktów

♀ samica
 ♂ samiec
 α alfa
 M dowolny typ

Przykład: stado Ignicam na obrazku powyżej zapewniłoby ci 5 punktów. Trzy za samo stado plus dwa za każdy typ inny niż pierwsza karta (tu: samiec).

Jeżeli nastąpi **remis**, wygrywa ten z graczy, który wyłożył więcej pojedynczych bestii. Jeżeli to nie rozstrzygnie remisu, wygrywa osoba, która po zakończeniu gry ma więcej kart na ręce.

Anulowanie efektu Możesz bronić swoich bestii lub kart na ręce przed atakami przeciwników, poprzez **odrzucenie dwóch dowolnych kart** (z ręki, ze stołu lub po jednej z obu). Możesz nawet rozdzielić w ten sposób stado lub parę. Nie możesz anulować efektu, którego celem nie są twoje karty (na stole lub na ręce). Jeżeli zdecydujesz się odrzucić karty żeby anulować efekt kart przeciwnika, może on również odrzucić dwie karty, żeby pokonać twoją obronę. W ten sposób możecie walczyć, dopóki jedno z was nie spasyje. Jeżeli robi to atakujący, obrona jest skuteczna, jeżeli broniący – atak jest skuteczny. **Jeżeli efekt wpływa na więcej niż jednego przeciwnika, mogą oni omówić między sobą, który z nich podejmie się próby anulowania go. Musi zrobić to samodzielnie.** Jeśli mu się powiedzie, efekt nie ma wpływu na nikogo.

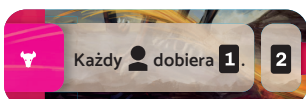


Przykład: Rozpatrujesz efekt pary Ignicam i mówisz: „Wszyscy odrzucają wszystkie karty Leviathanów z ręki. Czy ktoś chce anulować efekt?”. Jeżeli nikt nie odpowie, wszyscy muszą odrzucić wszystkie posiadane na ręce karty Leviathanów.

Dodatkowy wariant: wielokrotne anulowanie Możecie wprowadzić do rozgrywki dodatkowy wariant w postaci wielokrotnego anulowania efektów. W tym wariantcie atakujący ma prawo odrzucić dwie karty aby anulować anulowanie – gracze walczą w ten sposób do momentu, w którym jeden z nich spasyje. Wtedy należy ustlić, czy efekt jest ostatecznie anulowany czy rozpatrywany.

Ala zagrywa Cranicorna, aby rozdzielić parę Altodonów Michała. Michał odrzuca dwie karty, aby anulować ten efekt. Ala również odrzuca dwie karty, aby przebić próbę anulowania efektu przez Michała. Michał odrzuca kolejne dwie karty. Ala pasuje. Michałowi udało się skutecznie anulować efekt kart zagranych przez Alę.

Podwójne efekty Efekty większości bestii składają się z dwóch części. Druga z nich pozwala na dobranie karty (lub kart). Jeżeli jeden z graczy anuluje efekt karty, będzie to dotyczyło tylko pierwszej części (wpływającej na innych graczy) ale nigdy drugiej (pozwalającej dobrać karty).



Przykład: Zagrywasz pojedynczą Arcę i rozpatrujesz jej efekt. Pomiędzy, że daje on bonusy przeciwnikom, zdecydowali się oni na anulowanie go. Mimo to nadal możesz dobrać karty.

Efekty niemożliwe do anulowania są zaznaczone na kolorowo. Ponieważ nie wpływają one na innych graczy, nikt nie ma prawa ich anulować.

Efekty



- Połącz wyłożoną bestię przeciwnika ze swoją wyłożoną bestią. Dobierz dwie karty, zachowaj jedną z nich, drugą odłóż na spód talii.
- Połącz wyłożoną bestię przeciwnika ze swoją wyłożoną bestią lub parą.
- Połącz wyłożoną bestię przeciwnika ze swoją wyłożoną bestią lub parą, lub połącz wyłożoną parę przeciwnika ze swoją wyłożoną bestią.

PRZEJMIJ

SKOPIUJ

- Skopiuj cały efekt dowolnej wyłożonej bestii (swojej lub przeciwnika), w tym dobranie kart (jeżeli wystąpiło).
- Skopiuj efekt dowolnej wyłożonej pary dowolnego z przeciwników.
- Skopiuj efekt dowolnego wyłożonego stada dowolnego z przeciwników.



- Wybierz dwóch przeciwników. Każdy z nich musi oddać ci 1 kartę z ręki i dobrać 1 kartę.
- Wybierz dwóch przeciwników. Każdy z nich musi oddać ci 1 ze swoich wyłożonych kart (nawet jeśli rozdzieli tym samym parę lub stado) i dobrać 1 kartę.
- Wybierz dwóch przeciwników. Każdy z nich musi oddać ci kartę z ręki.

Przeciwnik wybiera, którą ze swoich kart chce ci oddać.

ZABIERZ

DOBIERZ ODRZUCONE

- Oddaj 1 kartę z ręki dowolnemu przeciwnikowi. Dobierz 2 wierzchnie karty ze stosu kart odrzuconych.
- Dobierz 2 wierzchnie karty ze stosu kart odrzuconych.
- Oddaj 1 kartę z ręki lub ze stołu dowolnemu przeciwnikowi. Następnie dobierz 3 wierzchnie karty ze stosu kart odrzuconych.



- Wybierz gatunek. Każdy przeciwnik odrzuca 1 kartę tego gatunku z ręki. Dobierz 2 karty, zatrzymaj 1, drugą odłóż na spód talii.
- Wybierz gatunek. Każdy przeciwnik odrzuca wszystkie karty tego gatunku z ręki.
- Wybierz gatunek. Każdy przeciwnik odrzuca 1 ze swoich wyłożonych kart tego gatunku.

ODRZUĆ

DOBIERZ

- Każdy przeciwnik dobiera kartę. Ty dobierasz dwie.
- Odkryj z talii karty w liczbie równej liczbie graczy +1. Dobierz dwie z nich. Każdy przeciwnik bierze po jednej.
- Dobierz 3 karty, zachowaj dwie z nich, odłóż trzecią na spód talii.



- Połącz swoje dwie wyłożone bestie lub jedną kartę z ręki z jedną wyłożoną. Dobierz 2 karty, zatrzymaj 1 z nich, drugą odłóż na spód talii.
- Połącz swoje dwie wyłożone bestie lub jedną wyłożoną bestię z jedną wyłożoną parą.
- Połącz swoją wyłożoną bestię z jedną lub dwiema kartami z ręki, albo połącz swoją wyłożoną parę z pojedynczą bestią z ręki lub ze stołu.

Możesz połączyć w ten sposób Urseę, która wywołała efekt połączenia.

POŁĄCZ

ROZDZIEL

- Rozdziel dowolną wyłożoną parę. Dobierz 2 karty, zachowaj 1 z nich, drugą odłóż na spód talii.
- Rozdziel dowolną wyłożoną parę lub stado.
- Rozdziel parę lub stado dwóm dowolnym przeciwnikom.



Pomysł na tę grę pojawił się w mojej głowie podczas podróży metrem do pracy. Stworzyłem ją w hołdzie dla mojej fascynacji potworami, oraz aby przedstawić niezwykle świat pełen rozszalałych stworzeń. Chcę w tym miejscu podziękować osobom, które pomogły mi w tym procesie testując, doradzając i oceniając moje dzieło. Moja wdzięczność (i wdzięczność wszystkich graczy, którym podoba się ten tytuł) należy się Wam: Ján Harry Novodomský, Anežka Sláňa Bělohoubková, Jiří Játro Trojáněk, Jan Kubák Laštovička, David Rozsival, Tereza Pádecká Antonín Kandrik, Marek Jaroš.