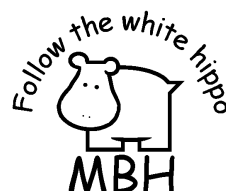


# GWIAZDY OKEJ!

## CZYLI KULTOWE KULTY KULTYSTÓW KULTOWYCH



### 1. O co chodzi – czyli dlaczego warto wyznawać mrrroczone bóstwa.

Gwiazdy. Tysiące gwiazd. Przemykają po nieboskłonie, kryjąc w sobie MOC starszą niż Wszechświat. Ba, starsza nawet niż iluśtam-wymiarowa przestrzeń, która była przed Wszechświatem! Jest to MOC, która jest w stanie dać Ci władzę nad światem, ludzkością oraz pilotem do telewizora.

Oczywiście nie ma za łatwo – ale czego się spodziewałeś przywdziewając czarny habit i wypowiadając bluźnierczą inkantację składającą się z 25 spółgłosek i brzmiącą niczym ostatnie odgłosy wydawane przez górnika umierającego na pylicę, rozedmnę płuc i gruźlicę jednocześnie? Żeby zawiązać MOCA, należy przywołać Bóstwa (niestety, ze względu na prawa autorskie nie możemy napisać jakie, ale na pewno się domyślacie. Ich nazwy składają się z dużej ilości spółgłosek występujących w różnych dziwnych zbitkach: cth, gh, st, rz, ch, ff, pp, rpg, nkwd, nrd, rfn, prtl i innych).

### UWAGA: Bóstwa raz przywołane nie można odwołać!

Bóstwo przywołane wynagrodzi przywołującego nieskończoną MOCA. Na razie jednak udzieliło mu jej ułamek, wystarczający jednak, by przemieszczać gwiazdy na firmamencie. I to właśnie będzie zadaniem Kapłanów Mrocznych Bóstw – czyli Was, drodzy gracze. Macie w ręku potęgę, dzięki której gwiazdy posłuszne będą waszym rozkazom. Będziecie je przemieszczać, aż Znajdą Się w Odpowiednim Położeniu (czyli Gwiazdy Będą W Porządku, czyli Okej!). Kiedy tak się stanie, Bóstwo przywołane zostanie, Wy wynagrodzeni, a świat spłonie w ogniu przemian (w którym zginą wszyscy Wasi Kultysty, ale kto by ich żałował, to pionki, nie?). Potem odrodzi się na nowo, będąc li tylko zabawką w ręku Prastarej Istoty o Imieniu, Którego Nikt Nie Potrafi Wymówić. A Wy dostaniecie ciepłą posadkę Pierwszego Ambasadora Prastarej Potęgi. Fajnie, nie?

### 2. Każda saga ma swój początek, a kult inicjację.

Do gry potrzebne będą:

- gotowe Diagramy bądź kartki w kratkę (zwane Grimuarami) - po 1 sztuce na gracza
- coś do pisania - po 1 sztuce na gracza
- dwie kostki dziesięciościenne (k10), najlepiej różnokolorowe
- niniejsza instrukcja
- plansza (sztuk 1), żetony (sztuk 15) oraz karty *Osób*, *Przedmiotów* i *Wydarzeń* (sztuk 48) – wszystko to znajdziecie w kopercie z grą
- czarne płaszcze i pluszowy kotek (obowiązkowo dla stworzenia posępnego klimatu!)

Każdy z graczy wciela się w Kapłana Mrocznego Bóstwa. Jego celem – Kapłana, nie gracza – będzie ułożenie Gwiazd W Porządku wedle obranego wcześniej planu.

Na początku każdy z graczy rysuje w tajemnicy przed innymi układ gwiazd, dzięki któremu, jako kapłan, przywoła swoje ulubione Bóstwo. Zapisuje go w swoim Grimuarze - Diagramie w postaci kwadratu 10x10 krater, o osiach pionowej i poziomej ponumerowanych od 1 do 10. Układ gwiazd ma się składać z:

- 1 gwiazdy 8-ramiennej
- 2 gwiazd 5-ramiennych
- 1 gwiazdy 4-ramiennej

Dla własnej wygody gracz może obok Diagramu zapisać współrzędne gwiazd (najpierw odczytujemy współrzędną z osi poziomej, a później z pionowej!).

Następnie, kolejno rzucając kostkami (należy najpierw ustalić, która kostka odpowiada za współrzędną na osi poziomej, a która na pionowej), gracze rozmieszczają na głównej planszy 2 gwiazdy 8-ramienne, 3 gwiazdy 5-ramienne oraz 2 gwiazdy 4-ramienne. Jeśli któreś współrzędne powtórzą się, należy rzucić ponownie. Na jednym polu, tak w fazie rozmieszczania, jak i w czasie gry, może znajdować się tylko jedna gwiazda.

### 3. Rytuały czas zacząć, czyli Kult w akcji.

Kiedy położenie startowe gwiazd zostanie ustalone, można przejść do głównej fazy rozgrywki. Gracze ciągną odpowiednią ilość kart z puli. W zależności od ilości biorących udział w grze, maksymalna ilość kart na ręce wynosi:

|                     |         |
|---------------------|---------|
| 2 graczy            | 5 kart  |
| 3-4 graczy          | 4 karty |
| 5 lub więcej graczy | 3 karty |

Rozgrywkę zaczyna gracz, który wyrzuci najwięcej oczek na kostce k10, następnie kolejka przechodzi do jego sąsiada po lewej ręce

#### Tura gry składa się z następujących po sobie faz:

1. Przemieszczenie Komety – jeśli jest ona na planszy.
2. Dociągnięcie kart – bierze się dwie karty, ale nie wolno przekroczyć maksymalnej ilości kart na ręce.
3. Przemieszczenie gwiazd.
4. Zagrywanie kart *Osób, Przedmiotów i Wydarzeń*.
5. Akcje Kultystów (nie oszukujemy się, skrytobójstwa to skrytobójstwa, a nie jakieś tam akcje).
6. Odrzucenie maksymalnie jednej karty (nieobowiązkowe).

Grę wygrywa ten, kto jako pierwszy osiągnie na planszy swój układ gwiazd – powinien wtedy krzyknąć „Gwiazdy okej!”. Zwycięzca otrzymuje władzę nad światem (chyba, że inni gracze skutecznie mu to uniemożliwią, ale nie uprzedzajmy faktów) oraz wszystkie chipsy, których nie zjedzono podczas gry.

#### 4. Detale, czyli Bóstwo tkwi w szczegółach.

Poniższe zasady są zasadami szczegółowymi, omawiającymi reguły zagrywania i działania kart.

#### RUCH GWIAZD

- Każdemu z graczy przypisany jest na stałe jeden podstawowy punkt ruchu.
- Gwiazdy i komety nie mogą poruszać się na skos.
- Pulę ruchów gwiazd – wynikającą z sumowania bonusów płynących z wystawionych kart *Kultystów*, kart *Przedmiotów* oraz punktu ruchu przypisanego do gracza - można rozdzielać dowolnie między wszystkie gwiazdy na planszy.
- Niewykorzystane punkty ruchu nie przechodzą do następnej kolejki.
- Gracz ma obowiązek poruszyć przynajmniej jedną gwiazdę.
- Na jednym polu może znajdować się tylko jedna gwiazda lub jedna kometa.
- W tej samej kolejce gracza gwiazda, która opuściła dane pole nie może ponownie na nie wejść.

#### GWIAZDY OKEJ!

- Uzyskanie pożądanego układu gwiazd można zgłosić jedynie na końcu swojej kolejki (jeśli nasz układ ułożył inny gracz, to warunkiem zgłoszenia wygranej jest przetrwanie układu na planszy do końca naszego ruchu). Wtedy pozostali gracze kolejno mają możliwość zagrania kart blokujących wygraną (*Kometa, Sputnik, Ratunek*), zaczynając od gracza po lewej stronie.
- Karty blokujące wygraną są zagrywane do momentu, aż któraś zadziała (nie zostanie anulowana za pomocą karty *Negacja*). Każdy z graczy może zagrać tylko jedną kartę blokującą. Jeśli po zagraniu przez wszystkich graczy kart blokujących układ nadal istnieje, deklarujący go gracz wygrywa. Jeśli któremuś z graczy udało się zablokować wygraną, gra toczy się dalej i tura należy do gracza siedzącego po lewej stronie osoby, która zgłosiła gotowy układ.
- *Kometę* umieszcza w dowolnym miejscu planszy gracz, który zagrał kartę *Kometa*. Po wprowadzeniu *Komety* na planszę, każdy z graczy w swojej kolejce przesuwa ją o K5 pól. Dopóki *Kometa* jest na planszy, nikt nie może ogłosić wygranej (ułożony układ nie działa, gdyż zakłócają go wpływy komety). *Kometę* usuwa się z gry wyprowadzając ją poza planszę.

#### KULTYŚCI

- Gracz może mieć jednocześnie wystawionych maksymalnie 6 *Kultystów*. Jeśli chce wprowadzić nowego, musi odrzucić jednego z tej szóstki wraz z jego przedmiotem.
- Każdy *Kultysta* może posiadać tylko jeden przedmiot.
- Bonusy wynikające z zagranych kart *Kultystów* i *Przedmiotów* obowiązują od następnej tury zagrywającego je gracza. Również *Przedmioty* i *Kultyści* przejści od innych graczy aktywują się dopiero w kolejnej turze przejmującego.
- Raz przydzielony *Przedmiot* nie może zmienić właściciela – poza szczególnymi przypadkami opisanymi poniżej.
- Każdy *Kultysta* może wykonać tylko jedną akcję w każdej kolejce: użycie punktów ruchu bądź atak. Jeśli więc wykorzystaliśmy go do zwiększenia liczby ruchów gwiazd, nie możemy użyć go do ataku. Może on natomiast zostać zaatakowany przez innego *Kultystę*. Uwaga: modyfikatory z *Przedmiotu* są przypisane do danego *Kultysty* i automatycznie używane podczas wybranej akcji – nie wolno ich używać osobno.
- W swojej kolejce gracz może zaatakować swoim *Kultystą* *Kultystę* innego gracza. Po zadeklarowaniu ataku obliczamy siłę ataku wedle wzoru: Siła *Kultysty* + modyfikatory z *Przedmiotu* + wynik rzutu k10. Tak samo obliczana jest siła obrony zaatakowanego. Ten z graczy, który otrzyma wyższy wynik, wygrywa walkę. Przegrany *Kultysta* jest usuwany z gry, a *Przedmiot*, który posiadał, trafia do zwycięzcy.
- Jeśli *Kultysta* wygrał pojedynek, może przejąć *Przedmiot* pokonanego przeciwnika. Gracz może przydzielić *Przedmiot* dowolnemu swojemu *Kultyście*, który nie ma *Przedmiotu*. Jeśli zwycięski *Kultysta* posiada już przedmiot, może go odrzucić i zastąpić świeżo zdobytym.
- *Inkwizytora* można przydzielić dowolnemu *Kultyście* – blokuje on tego *Kultystę* i posiadany przez niego *Przedmiot*; zablokowany *Kultysta* nie wykonuje żadnych akcji, nie można też zagrywać na niego *Przedmiotów*. Liczy się on natomiast do liczby wystawionych *Kultystów*.
  - a. By pozbyć się *Inkwizytora*, można odrzucić kartę *Kultysty* wraz z przedmiotem. Można też spróbować przegonić *Inkwizytora* do najbliższego gracza siedzącego po lewej stronie i posiadającego *Kultystę*; należy w tym celu zaatakować *Inkwizytora* swoim wolnym *Kultystą*. Jeśli gracz wygra walkę, można przesunąć *Inkwizytora* do gracza po lewej. Jeśli to *Inkwizytor* wygra starcie, atakujący *Kultysta* jest również blokowany.
  - b. Jeśli *Inkwizytor* blokuje kilku *Kultystów*, możemy wybrać jednego z nich i odrzucić na stos kart zużytych wraz z *Inkwizytorem* oraz posiadany przez *Kultystę* *Przedmiot*.

## POZOSTAŁE ZASADY

- Jedynymi kartami, które można zagrać poza swoją kolejką, są: *Negacja* (w odpowiedzi na zagrane na nas *Wydarzenie*) oraz karty blokujące wygraną (*Kometa*, *Sputnik*, *Ratunek*), jeśli ktoś ułoży swój układ.
- Wprowadzając nową gwiazdę (karta *Narodziny gwiazdy*) można ją umieścić w dowolnym miejscu planszy.
- Jeśli pula kart ulegnie wyczerpaniu na skutek dobierania, należy przetasować odrzucone karty i utworzyć z nich nową pulę.

## ERRATA

Na kartach *Kultystów* jest Moc – powinna być Siła.

*Podziękowania dla Raga za cenne uwagi na temat zasad gry.*

Miłej Zabawy i uważajcie na macki!

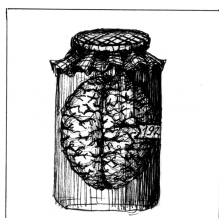
**Autorzy:**

© 2004 Grupa Twórcza MBH,

czyli : Paweł Furman, Marcin Segit, Gabriela Zielińska

<http://mbh.rpg.net.pl>

Ilustracje: Janina Gurgul



PATRONAT NAD GRĄ:



SERWIS INTERNETOWY POLTERGEIST

<http://www.rpg.net.pl>