

Toerkk

GRA KARCIANA

Toerkk to szybka gra karciana osadzona w świecie pradawnych krasnoludów. Wciel się w jednego z niezłomnych bohaterów i wyrusz w pełną niebezpieczeństw wyprawę, w celu odnalezienia mitycznego artefaktu. Ten kto pierwszy wejdzie w posiadanie magicznego torka lub zwyczajnie pozbędzie się pozostałych poszukiwaczy w pełnych akcji potyczkach stanie się władcą północy. Ale uważaj, kraina Bokvyst to tajemnicze miejsce. W każdej turze będziesz musiał zmierzyć się z siłami rządzącymi tą ziemią. Musisz planować swoją strategię na bieżąco, ponieważ sytuacja na polu gry co rusz się zmienia.

Każdy gracz ma dokładnie tę samą talię kart akcji i talię postaci.

Obszar gry gracza składa się z:

- talia kart akcji - 20 kart
- talia kart postaci - 11 kart (5 wojowników, 5 górników oraz 1 dowódcy)
- karta bohatera ze znacznikami życia i wykopanych poziomów ziemi
- stos kart odrzuconych
- cementarz
- pula żetonów
- pole gry

Dodatkowo znajduje się stos 10 kart lokalizacji i pula wspólnych zasobów żetonów, z których korzystają obaj gracze.

WIDOK STOŁU GRACZA



PRZYGOTOWANIE GRACZA

- Losowo wybierz kartę bohatera dla każdego gracza
- Każdy gracz rozpoczyna grę z wojownikiem na polu gry
- Każdy gracz tasuje talię kart akcji i talię kart postaci
- Losowo określ, kto rozpoczyna grę
- Gracz, który zaczyna, dobiera 1 kartę postaci i 3 karty akcji w pierwszej turze
- Drugi gracz dobiera 1 kartę postaci i 4 karty akcji w pierwszej turze
- Każdy gracz rozpoczyna grę z 10 punktami życia i 0 ilością wykopanych poziomów ziemi. Umieść odpowiednio znaczniki na karcie

Zasada Mulligan:

Każdy gracz może zmienić dowolną liczbę kart akcji raz przed rozpoczęciem gry. Gracz traci 1 punkt życia za każdą wymienioną kartę.

Zwycięstwo w grze:

Gracz wygrywa jeśli życie przeciwnika spadnie do 0 lub mniej, lub jeśli wykopie 20 lub więcej poziomów ziemi.



OPIS KART

1. karty akcji

Kartę akcji można zagrać w **dowolnym** momencie podczas tury dowolnego gracza. Zagrana karta akcji (lub zdolność bohatera) mają natychmiastowy efekt. **Nie można** przerwać działania zagrywanej karty akcji (lub zdolności bohatera) inną kartą akcji (lub zdolnością bohatera).

Gracz może zagrać **dowolną** liczbę kart akcji podczas każdej tury dowolnego gracza. Po rozpatrzeniu karty akcji należy ją odłożyć na stos kart odrzuconych rewersem do góry.

Przeciwnicy **nie mogą** oglądać kart na stosie kart odrzuconych.



2. karty postaci - 3 klasy

a) **górnicy** - każdy górnik wykopuje **1 wartwę ziemi** na turę, w **każdej turze** swojego gracza. Górnik może również blokować wojownika przeciwnika, ale nie zadaje żadnych obrażeń. Górnik nie może atakować.

b) **wojownicy** - każdy wojownik może zaatakować danego kopacza lub bohatera podczas twojej tury i zablokować jednego wojownika przeciwnika podczas jego tury.

Uwaga: Wojownik **NIE MOŻE** zaatakować innego wojownika!

c) **dowódca** - dowódca jest zarówno **górnikiem, jak i wojownikiem**. Oznacza to, że może zarówno kopać i atakować podczas tury gracza i blokować podczas tury przeciwnika, zadając obrażenia atakującemu. Karty, których celem jest górnik lub wojownik mogą również celować w dowódcę. Dodatkowo dowódca zamiast kopać może **ukraść 1 żeton** z puli żetonów przeciwnika raz na turę podczas fazy kopania i umieścić go we wspólnej puli żetonów.

Karty postaci można zagrywać tylko podczas fazy zagrywania postaci umieszczając je na polu gry. Podczas tej fazy gracz może zagrać **dowolną liczbę** kart postaci. Postacie mogą wykonywać swoje akcje w tej samej turze, w której zostały zagrane. **Nie można** zwracać karty postaci do ręki. Karty martwych postaci należy umieścić na cmentarzu rewersem do góry. Przeciwnicy nie mogą zobaczyć kart na twoim cmentarzu.

Uwaga: Postacie pozostają na polu gry, dopóki nie zostaną zabite.

| | Atak | Blok | Kopanie | Kradzież |
|-----------|------|------|---------|----------|
| Górnik | — | + | + | — |
| Wojownik | + | + | — | — |
| Przywódca | + | + | + | + |

rodzaj

nazwa



3. karta bohatera

Bohater reprezentuje gracza. Każdy bohater ma unikalne umiejętności. Aby aktywować umiejętność, gracz musi wydać tyle żetonów ile wynosi liczba widniejąca obok opisu zdolności. Wydane żetony są przenoszone do wspólnej puli. Zdolność można aktywować w dowolnym momencie podczas tury dowolnego gracza. Efekt zdolności trwa do końca tury. Na karcie bohatera za pomocą znaczników gracz wskazuje ile ma punktów życia i ile poziomów ziemi wykopał.

Uwaga: Bohater **nie zadaje** obrażeń podczas walki.



4. karta lokacji

Karta lokacji reprezentuje wydarzenie, które ma pozytywny lub negatywny wpływ na gracza. Gracz musi rzucić kostką, aby sprawdzić, czy wpływa to na niego. 1-3 efekt wpływa na niego, 4-6 nie wpływa. Jeśli wpływa to musi przestrzegać jego zasad. Efekt trwa **tylko jedną** turę.



| Wynik rzutu kostką | Stan efektu lokacji |
|--------------------|----------------------|
| 1-3 | Działa na gracza |
| 4-6 | Nie działa na gracza |

Żetony są zdobywane za pokonanie postaci przeciwnika. Gracz natychmiastowo otrzymuje 1 żeton za każde zabicie i umieszcza go w swojej puli żetonów. Gracz może wydawać żetony na zdolności bohatera w dowolnym momencie podczas tury dowolnego gracza (patrz karta bohatera).



Uwaga: Gracz otrzymuje żetony również w turze przeciwnika.

— PRZEBIEG TURY GRACZA —

Każda tura przebiega w tej samej kolejności.

Tura gracza składa się z **5 faz**:

1. Dobieranie kart - gracz dobiera 1 kartę akcji i 1 kartę postaci.

Pamiętaj: Gracz może odrzucić 2 górników z ręki na cmentarz, aby dobrać dodatkową kartę postaci.

Uwaga: Gracze nie dobierają kart w pierwszej turze gry.

2. Sprawdzanie efektu lokacji - gracz odsłania kolejną kartę lokacji ze stosu, a następnie rzuca kostką.

Uwaga: Tylko gracz, który rozpoczął grę, odsłania następną kartę w swojej turze, ale każdy gracz rzuca kostką podczas swojej tury, aby sprawdzić, czy karta wpływa na niego.

3. Zagrywanie postaci - gracz może umieścić dowolną liczbę kart postaci na polu gry.

4. Kopanie - każdy górnik wykopuje 1 poziom ziemi.

5. Walka - każdy wojownik może zaatakować jednego górnika lub bohatera. Nie może atakować innego wojownika. Może zostać zablokowany przez wojownika lub górника przeciwnika. Atakujący gracz wyznacza cel ataku dla każdego atakującego wojownika. Broniący się gracz wyznacza cel bloku dla każdej blokującej postaci. Zaatakowana postać nie może blokować innego wojownika. Cel zablokowanego wojownika zostaje zmieniony na blokującą postać i z nią toczy walkę. Wojownik, który zaatakował w twojej turze, może blokować w turze przeciwnika.

Uwaga: Możesz walczyć tylko postaciami, które są na polu gry. **Pamiętaj** o przydzieleniu żetonów za każdorazowe zabicie postaci (również kartami akcji).



ATAK NA GÓRNIKA

| Atakujący | Blokujący | Wynik ataku |
|-----------|-----------|---------------------|
| wojownik | brak | górnicy ginie |
| wojownik | wojownik | obaj wojownicy giną |

Po tej fazie tura się kończy i kolejny gracz rozpoczyna swoją turę, zaczynając od pierwszej fazy.

Uwagi końcowe:

Gracz może mieć nieograniczoną liczbę kart na ręce.

Gracz nie może mieć więcej niż 10 punktów życia i / lub mniej niż 0 warstw ziemi.

Gracz nie może samodzielnie odrzucić kart z ręki.

Jeśli graczowi zabraknie kart postaci w talii kart postaci, powinien przetasować cmentarz, aby utworzyć nową talię.

Jeśli graczowi zabraknie kart akcji w talii kart akcji, powinien przetasować stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.

Jeśli w zasobach wspólnych nie ma już żadnych żetonów, gracz ich nie zdoła zdobyć, chyba że inny gracz użyje ich i uzupełni zapasy.

Dodatkowe tryby gry:

1. zwycięstwo poprzez redukcję punktów życia bohatera do 0
2. zwycięstwo poprzez wykopanie 20 warstw ziemi
3. podwójne życie i warstwy ziemi - 20/40

Istnieją 3 etapy fazy walki:

- a. deklarujesz wszystkich atakujących i ich cele
- b. przeciwnik deklaruje wszystkich blokujących i ich cele
- c. zadawanie obrażeń

Istnieją 4 możliwe scenariusze ataku:

- a) wojownik, który atakuje bohatera i nie jest zablokowany, zadaje 1 obrażenie zmniejszając życie bohatera o 1.
- b) wojownik, który atakuje górnika i nie jest zablokowany, zadaje obrażenia zabijając go.
- c) wojownik atakujący bohatera lub górnika zostaje zablokowany przez wojownika przeciwnika, zadaje mu obrażenia, zabijając go, a także przyjmuje obrażenia, które go zabijają (obaj wojownicy umierają).
- d) wojownik atakujący bohatera lub górnika zostaje zablokowany przez górnika przeciwnika zadaje mu obrażenia, zabijając go, ale nie otrzymuje żadnych obrażeń.

W skrócie: Wojownicy zabijają i giną, górnicy giną a bohater traci 1 punkt życia.

ATAK NA BOHATERA

| Atakujący | Blokujący | Wynik ataku |
|-----------|-----------|---------------------|
| wojownik | brak | -1 punkt życia |
| wojownik | górnicy | górnicy ginie |
| wojownik | wojownik | obaj wojownicy giną |

GRY WIELOOSOBOWE

- **Gra zespołowa dla czterech graczy** – 2 graczy przeciwko 2 graczom

Główne mechanizmy gry pozostają takie same jak w przypadku gry dwuosobowej. Jest to gra kooperacyjna zatem tworzysz zespół ze swoim partnerem i dzielisz z nim wszystkie fazy gry.

1. **Dobieranie kart** - Każdy z członków zespołu dobiera 1 kartę postaci i 1 kartę akcji.
2. **Sprawdzanie efektu lokacji** - Jeden z członków zespołu wykonuje rzut kostką. Efekt lokacji działa na zespół, nie na pojedynczego gracza.
3. **Zagrywanie postaci** - Każdy z członków zespołu umieszcza dowolną liczbę kart postaci na polu bitwy.
4. **Kopanie** - Górnicy obu członków zespołu kopią wspólnie.
5. **Walka** - Obowiązują te same zasady, co w trybie gry dwuosobowej.

Wraz z partnerem dzielicie pole bitwy zatem wspólnie podejmujecie decyzje podczas fazy walki. Należy pamiętać kto jest właścicielem danej postaci, gdyż komentarze, stopy kart odrzuconych oraz pule żetonów są oddzielne. Żetony są przyznawane właścicielowi postaci, która zabiła postać przeciwnika. Każdy gracz może używać swoje żetony tylko do aktywowania umiejętności własnego bohatera.

Dzielicie natomiast punkty życia, których suma wynosi 20. Dzielicie także poziomy ziemi. Razem musicie wykopać 40 poziomów.

Ty i twój partner możecie rzucać karty akcji lub aktywować umiejętność na dowolną postać lub bohatera w grze. Gracze, którzy rozpoczynają grę biorą po 2 dodatkowe karty akcji każdy. Pozostali gracze biorą po 3 dodatkowe karty akcji każdy.

• Każdy na każdego

Zasady jak przy grze dwuosobowej za wyjątkiem:

- wszyscy gracze dobierają 1 kartę postaci i 3 karty akcji.
- gracze kolejno otrzymują numer zaczynając od gracza, który rozpoczyna grę.
- na początku tury gracz wykonuje rzut kostką, aby sprawdzić, z którym graczem będzie się pojedynkował w tej turze.

GRA 3 OSOBOWA

| Wynik rzutu kostką | Numer gracza |
|--------------------|--------------|
| 1,2 | 1 |
| 3,4 | 2 |
| 5,6 | 3 |

GRA 4 OSOBOWA

| Wynik rzutu kostką | Numer gracza |
|--------------------|--------------|
| 1 | 1 |
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 4 | 4 |
| 5,6 | ponowić rzut |

Jeśli wyrzuci się swój numer należy ponowić rzut.

Tylko ta dwójka graczy może używać karty akcji i zdolności swojego bohatera.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy wykopie 20 poziomów ziemi lub jako pierwszy obniży ilość punktów życia do 0 dowolnego bohatera.



LISTA KART AKCJI

Talia kart akcji każdego gracza składa się z następujących kart:

- Strzał x2
- Rezurekcja x2
- Tarcza x2
- Ognisty młot
- Niedźwiedź
- Wybuch
- Nocna zmiana
- Przyływ energii
- Bomba
- Ślepy wędrowiec
- Wiedźma
- Trzęsienie ziemi
- Mgła
- Powódź
- Medyk
- Lonsdaleit
- Zatrucie pokarmowe

