

Zespół:

Mateusz Kobak,
Krzysztof Piesiewicz,
Tomasz Grześkiewicz,
Karolina Gabara

Zasady gry

1. Gra ma charakter turowy, każdy z graczy ma po 5 kart na ręce i po kolei wykonują akcje. Zaczyna ten, z nich który posiada *Pustaka*, lub dowolny gracz, jeśli takiego nie ma (w rzeczywistości po prostu ten, który pierwszy coś rzuci). Każdy gracz posiada 5 żyć (jest to zarówno początkowa liczba żyć, jak i górny limit posiadanych żyć w trakcie gry). Celem gry jest wyeliminowanie innych graczy, czyli pozbawienie ich wszystkich żyć.
2. Akcja to albo rzucenie karty, albo wymienienie od 0 do 3 kart za cenę jednego życia. „Pasowanie” traktowane jest jak wymiana 0 kart.
3. Karty:
 - a. **Pustak**
 - i. Playable (można zacząć od niej akcję)
 - ii. Nie robi nic, nic się nie dzieje
 - iii. Jeśli masz ich 5 na ręce, to automatycznie wygrywasz (jest ich 5 w całej talii)
 - b. **Atak**
 - i. Playable
 - ii. Targetable (trzeba wybrać cel)
 - iii. Zabiera wybranemu graczowi jedno życie
 - iv. Można dołożyć do niego przebicie
 - c. **Obrona**
 - i. Karta odpowiedzi (rzuca się ją w turze potencjalnie innego gracza na inną zagrana kartę)
 - ii. Neutralizuje atak (zagrany na dowolnego innego gracza), lub atak odbity / przerzucony
 - iii. Nie można obronić się przed atakiem z przebicciem
 - d. **Odbicie**
 - i. Karta odpowiedzi
 - ii. Odbija atak (lub atak odbity / przerzucony) na gracza, od którego aktualnie wychodził (tzn na aktualnego agresora)
 - iii. Można dołożyć do niego przebicie
 - iv. Agresorem staje się gracz, który rzucił odbicie
 - e. **Przerzut**
 - i. Karta odpowiedzi
 - ii. Przerzuca atak (lub atak odbity / przerzucony) na gracza różnego od tego, od którego aktualnie wychodził (tzn aktualnego agresora)
 - iii. Targetable
 - iv. Można dołożyć do niego przebicie
 - v. Agresorem staje się gracz, który rzucił przerzut

f. Przebicie

- i. Można ją dołożyć do ataku, odbicia, przerzutu
- ii. Może ją dołożyć tylko ta sama osoba, która położyła kartę do której chce dodać przebicie
- iii. Sprawia, że nie można się obronić przed atakiem

g. Zmasowany atak

- i. Playable
- ii. W jednym momencie atakuje wszystkich innych graczy. Każdy z tych pojedynczych ataków jest rozpatrywany osobno i przed każdym z nich można się bronić / odbijać / przerzucać osobno
- iii. Przebicie można dołożyć do zmasowanego ataku, ale wtedy działa ono tylko na jednego z graczy (mogę dołożyć 2 przebicia)

h. Uzdrawienie

- i. Playable
- ii. Targetable
- iii. Uzdrawia jedno życie wybranego gracza

i. Zamrożenie

- i. Playable
- ii. Można zagrać tylko na siebie
- iii. Sprawia, że aż do początku następnej tury danego gracza nie można na niego oddziaływać (nie dotyczy *Atomowego guzika*)
- iv. Equipable

j. Atomowy guzik

- i. Playable
- ii. Zabiera każdemu graczowi (łącznie z rzucającym) po 3 życia
- iii. Można się obronić jedynie *Schronem*

k. Schron

- i. Karta odpowiedzi
- ii. W sytuacji, kiedy ktoś rzuca *Atomowy guzik* mogę rzucić tę kartę i wtedy nie tracę życia

l. Wskreszenie

- i. Jeśli w momencie tracenia ostatniego życia mam tę kartę na ręce, to mogę się wskresić. Dostaję wtedy nowy zestaw 5 kart i mam 5 żyć.

m. Super Trach

- i. Działa jak Joker - mogę go użyć jako dowolnej karty (nawet *Wskreszenia*)

4. Podczas rzucania karty, natychmiast dobieram tak, żeby mieć 5 na ręce. W szczególności mogę zagrać kartę natychmiast po dobraniu. (Przykład: Zagrywam odbicie i w tym momencie dobieram przebicie. Wtedy mogę je od razu dodać do odbicia)