



GRA KARCIANA JOANNY KIJANKI

JAKUB WĘDRAWYCZ

Dziki samogon



Jakub przeciągnął się, aż jego stare kości zagrzechotały. Co też mu przyszło na te stare lata? Zamiast jak człowiek siedzieć w knajpie i konserwować się od wewnątrz, musi latać po polach za czartami, wiedźminami i całą resztą tego popapranego towarzystwa. Tyle dobrze, że byli z nim Józwa i Semen. Zawsze miło wiedzieć, że ktoś pilnuje ci pleców. Spod lasu dobiegały krzyki i odgłosy szarpaniny. No cóż, służba nie drużba...

Jakub Wędrawycz: Dziki Samogon to gra kooperacyjna, w której wspólnie z przyjaciółmi zmierzycie się z groźnymi potworami, będziecie chronić Lokację i zdobywać flaszki wzmacniające wasze siły vitalne. Każdy z graczy będzie wykorzystywał swoje karty do wykonywania akcji swojej Postaci, które inni gracze będą mogli wspierać swoimi kartami. W zależności od wyboru Postaci i Przywódcy Przeciwników rozgrywka będzie miała inną dynamikę. Będziecie też mogli dostosowywać poziom trudności wyzwania do własnych potrzeb i preferencji.

KOMPONENTY



5 kart Postaci



60 kart Przedmiotu
(po 12 dla każdej Postaci)



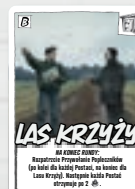
2 karty Przywódców
(Drakula i Diabeł)



11 kart Ataku (5 kart Drakuli
i 6 kart Diabła)



30 kart Poplecznika



1 karta Lokacji
(Las Krzyży)



1 karta Przytułku
(Remiza)



35 żetonów Życia



15 żetonów Flaszek



13 żetonów Nawiedzenia



5 żetonów Dezorientacji



25 żetonów Pancerza



1 żeton Pierwszego Gracza

Uwaga: Liczba żetonów jest nieograniczona. Jeżeli ich zabraknie, użyjcie dowolnych zamienników.

1 Licznik
Przywódcy

Przed pierwszą rozgrywką złóżcie licznik Przywódcy, by wyglądał tak:



OPIS KART

KARTA PRZEDMIOTU

Górna Akcja

Dolna Akcja

Górne Wsparcie

Dolne Wsparcie

Postać

Nazwa karty



KARTA POPELECZNIKA

Wartość Pancerza

Wartość Życia

Nazwa Popiecznika

Atak

Reakcja



Popiecznik

Typ Popiecznika

Odrzuć 1 wybraną [karta].
Dodaj 1 [karta] na Lokację.

Wartość Mrocznego
Pancerza (pomnożona
przez liczbę graczy)

Wartość Życia
(pomnożona przez
liczbę graczy)

Nazwa Przywódcy

Efekt Przywódcy

KARTA PRZYWÓDCY



Przywódcą

DIABEŁ

Dobierzcie i rozpatrzenie 1 kartę z talii Ataków.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI - ZASADY PODSTAWOWE

1. Umieście wszystkie żetony w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy, tworząc z nich Zasoby Ogólne.
2. Każdy gracz wybiera swoją Postać i wyklada jej kartę przed sobą. Na każdej Postaci należy położyć żetony Życia o łącznej wartości wskazanej na karcie.
3. Wybierzcie lub wylosujcie Pierwszego Gracza. Otrzymuje on żeton Pierwszego Gracza.
4. Weźcie po 12 kart Przedmiotu przypisanych do Postaci biorących udział w rozgrywce (oznaczonych portretami tych Postaci w lewym dolnym rogu karty). Potasujcie ze sobą wszystkie karty Przedmiotu wybranych Postaci i połóżcie je w **jednym** zakrytym stosie na środku obszaru gry, tworząc talię kart Przedmiotu. Obok talii poznaczcie miejsce na stos odrzuconych kart Przedmiotu.
5. Wybierzcie kartę Przywódcy, a następnie ustawcie na Liczniku Przywódcy liczbę punktów **Mrocznego** Pancerza oraz punktów Życia, wskazaną przez liczbę graczy biorących udział w rozgrywce.

Przykład: W grze bierze udział Jakub oraz Ksiądz Markowski, zatem talia kart Przedmiotu będzie składała się z 24 kart oznaczonych ich portretami.

Przykład: W rozgrywce dla 2 graczy Drakula ma 20 punktów Życia i 6 punktów Mrocznego Pancerza.



Dobierzcie i rozpatrzenie 1 kartę z talii Ataków.



6. Utwórzcie talię kart Ataku. Potasujcie wszystkie karty Ataku z wybranym Przywódcą na rewersie i połóżcie je w zakrytym stosie obok karty Przywódcy.
7. Utwórzcie talię Popleczników. Potasujcie karty Popleczników o typach wskazanych na rewersie karty Przywódcy i wyłóżcie je w zakrytym stosie nad kartą Przywódcy.

Przykład: Podczas gry z Drakulą potasujcie wszystkie karty Szkieletów , Wampirów , Nieumarłych  i Zombie . Pozostawcie karty Wyznawców  w pudełku.

8. Każdy z graczy dobiera z talii Popleczników tyle kart,



ile wskazano w poniższej tabeli i kładzie je odkryte na prawo od swojej karty Postaci. Następnie na każdym Popleczniku kładzie żetony Życia i Pancerza o łącznych wartościach wskazanych na danej karcie.

Uwaga: Poplecznicy przy karcie Postaci są „w zwarcu” z tą Postacią.

Liczba graczy	2	3	4
Liczba Popleczników ()	1	Pierwszy Gracz: 2 Pozostali gracze: 1	2

9. Wyłóżcie kartę Przytułku  oraz kartę Lokacji  (czyli Remizę i Las Krzyży) wybraną stroną ku górze.

Uwaga: Strona A jest łatwiejsza i rekomendowana podczas gry 2-osobowej.

10. Na karcie Postaci każdego gracza oraz na Lokacji Las Krzyży połóżcie po 2 .
11. Każdy gracz dobiera po 5 kart z talii kart Przedmiotu.

PRZYKŁAD: PRZYGOTOWANIE DO GRY DLA 2 OSÓB:



CEL GRY

Gracze **wygrywają natychmiast**, gdy punkty Życia Przywódcy spadną do 0.

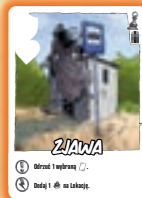
Gracze **przegrywają natychmiast**, gdy wystąpi dowolny z poniższych warunków:

- # Dowolna Postać zostanie pokonana – odrzuci wszystkie żetony Życia ze swojej karty Postaci.
- # Dowolna Postać nie może wykonać akcji – na początku swojej tury nie ma kart Przedmiotu na ręce.
- # Skończył się czas – gracze muszą dobrać kartę Ataku, a talia została wyczerpana.

PODSTAWOWE POJĘCIA

- # Gracz wykonujący swoją turę to **Aktywny gracz**.
- # Sojusznicy to **inne** Postacie.
- # Przeciwnik to dowolny Poplecznik (♟) lub Przywódca (♟).
- # Poplecznicy (♟) w **zwarcu** z daną Postacią, to Poplecznicy, którzy znajdują się obok jej karty.

Poplecznicy w zwarcu z Jakubem...



...i z Semenem



PRZEBIEG GRY

Gra przebiega w serii rund. Każda jest podzielona na następujące kroki:

1. TURY GRACZY - STR. 5

Rozpoczynając od gracza z żetonem Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje swoją turę. Gdy każdy z graczy wykonał po 1 turze następuje:



2. ATAK PRZYWÓDCY - STR. 7

Gracze dobierają kartę Ataku i rozpatrują jej efekt. Jeżeli nie można dobrać karty Ataku, ponieważ talia Ataku jest pusta, gra natychmiast kończy się porażką graczy. Po rozpatrzeniu Ataku rozpoczyna się:

3. PRZYWOŁANIE POPELCZNIKÓW - STR. 7

Gracze dobierają karty Poplecznika zgodnie z tekstem karty Lokacji. Jeżeli talia Popleczników wyczerpie się, należy przetasować stos odrzuconych kart Popleczników, tworząc z nich nową talię Popleczników.

Po wykonaniu tych 3 kroków następuje kolejna Runda – Pierwszy gracz wykonuje swoją turę itd.

Uwaga: żeton Pierwszego Gracza nie jest przekazywany pomiędzy Rundami!



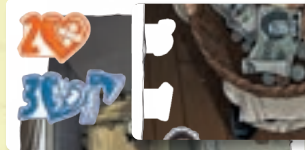
TURA GRACZA

W SWOJEJ TURZE AKTYWNY GRACZ:

1. Musi zagrać 1 kartę Przedmiotu, aby wykonać przedstawione na niej akcje (górną i dolną).

Zagrana karta

Karta Wsparcia



Taka kombinacja kart ustawia łączną wartość górnej akcji na 5, a dolnej na 4.

4. Jeden z pozostałych graczy może wzmocnić Przedmiot zagrany przez Aktywnego gracza, zagrywając 1 kartę ze swojej ręki jako Wsparcie. Wartości **Wsparcia** wzmacniającego Przedmiotu należy dodać do odpowiednich (pasujących kolorem) wartości akcji zagranej Przedmiotu. Jeśli żaden z innych graczy nie zdecyduje się na Wsparcie, Aktywny gracz będzie wykonywał akcje samodzielnie.

Uwaga: Niezależnie od liczby graczy, Aktywnego gracza może wesprzeć tylko 1 inny gracz i tylko 1 kartą.

2. Jeżeli **Gracz Wspierający** ma co najmniej 1 Poplecznika w zwarcu z jego Postacią, musi rozpatrzyć Reakcję (efekt oznaczony  na dole karty Poplecznika) **jednego** z nich.

Uwaga: Jeżeli na wybranym Popleczniku znajduje się żeton Dezorientacji, należy odrzucić ten żeton, zamiast rozpatrywania Reakcji.



3. Aktywny gracz rozpatruje obie akcje Przedmiotu, zgodnie z uzyskanymi wartościami, w wybranej przez siebie kolejności (opis akcji znajduje się na następnej stronie).

2. Może zagrać drugą kartę Przedmiotu, zgodnie z opisanymi powyżej zasadami, a dowolny z pozostałych graczy również będzie mógł ją wesprzeć.

3. Dobiera tyle kart Przedmiotu, by mieć ich 5 na ręku. W trakcie gry może się zdarzyć, że gracz będzie posiadał więcej niż 5 kart na ręku – nadmiarowe karty nie są odrzucane.

Uwaga: Jeżeli talia kart Przedmiotu wyczerpie się, należy przetasować stos odrzuconych kart Przedmiotu, tworząc z nich nową talię kart Przedmiotu.

4. Rozpatruje, w dowolnej kolejności, wszystkie Ataki Popleczników (oznaczone ) będących z nim w zwarcu.

Uwaga: Jeżeli na karcie Poplecznika znajduje się żeton Dezorientacji, zamiast rozpatrywać Atak, gracz odrzuca z niej 1 żeton Dezorientacji.

OPIS KARTY PRZEDMIOTU

Na każdej karcie Przedmiotu znajdują się 2 możliwe do wykonania akcje.

W grze występują 3 rodzaje akcji:

- # Ofensywne: dotyczące Przeciwników (Popleczników i Przywódcy),
- # Defensywne: dotyczące Postaci graczy,
- # Egzorcyzmy: dotyczące żetonów Nawiedzenia.

Każda Postać posiada unikatowy zestaw kart, dzięki czemu zdolności Postaci mogą nawzajem się uzupełniać, a drużyna będzie miała swoje mocne i słabe strony!

AKCJE OFENSYWNE

Poniższe akcje dotyczą przeciwników – Popleczników oraz Przywódcy.

Akcje mogą obierać za cel konkretnych Przeciwników, w zależności od ich zasięgu:



Zasięg Bliski: Dotyczy dowolnego Poplecznika w zwarcu z Aktywnym graczem, bądź Przywódcy.



Zasięg Dystansowy: Dotyczy dowolnego Poplecznika w zwarcu z dowolnym graczem, bądź Przywódcy.



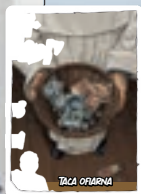
Zasięg Obszarowy: Dotyczy wszystkich Popleczników w zwarcu z dowolnym graczem, bądź Przywódcy.

1. ATAK

Gracz zadaje Przeciwnikowi w zasięgu (patrz sekcja na poprzedniej stronie) Obrażenia o wartości tej akcji, pomniejszonej o wartość Pancerza () tego Przeciwnika.

Jeżeli gracz zaatakował Poplecznika, należy zdjąć z jego karty żetony Życia o wartości zadanych Obrażeń. Jeżeli na Popleczniku nie pozostanie żaden żeton Życia, należy odrzucić jego kartę na stos odrzuconych kart Popleczników, a wszystkie żetony, jakie się na nim znajdowały, zwrócić do Zasobów Ogólnych. Następnie należy rozpatrzyć efekt Pokonania Poplecznika (opisany na karcie Przytułku – Remiza).

Jeżeli gracz zaatakował Przywódcę, należy zmniejszyć wartość jego punktów Życia na liczniku Przywódcy o wartość zadanych mu Obrażeń. Jeżeli liczba punktów Życia Przywódcy spadnie do zera, zostaje on pokonany. Gra natychmiast kończy się zwycięstwem graczy.



Przykład: Gracz zagrywa kartę Taca Ofiarna i rozpatruje akcję Bliskiego Ataku () o wartości 4. Atakuje Zjawę, będącą z nim w zwarcu, która ma  o wartości 1. Zadaje jej więc 3 . Na Zjawie pozostały tylko 3 , a więc ten atak pokonuje ją. Gracz odrzuca kartę Zjawy na stos odrzuconych kart Popleczników, a następnie obniża wartość Mrocznego Pancerza  Przywódcy o 1 (zgodnie z efektem karty Przytułku).

2. PRZEBICIE

Służy do obniżania wartości Pancerza **Popleczników**. W jej wyniku z kart Popleczników będą zdejmowane żetony Pancerza o wartości tej akcji. Wartość Pancerza nie może spaść poniżej 0.

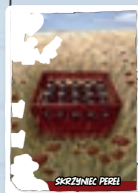
Uwaga: Akcja Przebicia nie działa na Przywódcę. Ma on specjalny Mroczny Pancerz, który można obniżyć jedynie za pomocą efektu karty Przytułku!



Przykład: Gracz zagrywa Denaturat i rozpatruje akcję Przebicia Obszarowego o wartości 2. Wybiera Sojusznika, z którym w zwarcu są dwie Zjawy. Każda z nich posiada  o wartości 1. Ściąga więc z ich kart żetony, ignorując pozostałą wartość akcji.

3. DEZORIENTACJA

Gracz kładzie na Popleczniku tyle żetonów Dezorientacji, ile wynosi wartość akcji. Każdy taki żeton pozwala na zignorowanie Ataku () bądź Reakcji () Poplecznika. Za każdym razem, gdy Poplecznik miałby wykonać Atak lub należałoby rozpatrzyć jego Reakcję, a znajduje się na nim żeton Dezorientacji, należy odrzucić jeden taki żeton, zamiast rozpatrywania tego Ataku lub Reakcji.



Przykład: Gracz zagrywa kartę Skrzyniec Pereł i rozpatruje akcję Dezorientacji Dystansowej () o wartości 2. Wybiera Sojusznika, z którym w zwarcu jest Zjawa i kładzie na niej 2 żetony Dezorientacji.

AKCJE DEFENSYWNE

Każda z poniższych akcji Defensywnych może zostać zagrana na dowolną Postać / gracza (w tym gracza rozpatrującego tę akcję):

4. PĘDZENIE

Wybrana Postać otrzymuje z Zasobów Ogólnych tyle Fla-szek Dzikiego Samogonu , ile wynosi wartość tej akcji.

Są one używane do wzmacniania kart Postaci bądź aktywacji zdolności Postaci (więcej na następnej stronie).

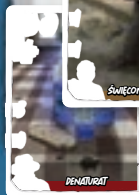
Przykład: Gracz zagrywa kartę Napierśnik Improvizowany i rozpatruje jej akcję Pędzenia () dla swojej Postaci, otrzymuje więc 1 .

5. DOBRANIE KART

Wybrany gracz dobiera tyle kart Przedmiotu () , ile wynosi wartość tej akcji.

Uwaga: Gracz może mieć więcej niż 5 kart na rękę, ale na koniec tury dobiera tylko do 5.

Przykład: Gracz zagrywa Opony od Stara i rozpatruje jej akcję Dobrania kart (2 ) . Wybrany gracz dobiera 2 karty Przedmiotu.



6. LECZENIE

Wybrana Postać otrzymuje żetony Życia o wartości akcji i kładzie je na swojej karcie Postaci.

Uwaga: Postacie nie mogą mieć na swojej karcie Postaci żetonów Życia o łącznej wartości wyższej, niż wynosi ich początkowa wartość punktów Życia.

Przykład: Gracz zagrywa Samogon z Przegryzką i wykonuje jej akcję Leczenia (3 ) . Wybiera Postać Jakuba, który stracił 2 żetony Życia. Jakub odzyskuje utracone żetony, ale nie zyskuje 1 dodatkowego.

AKCJA EGZORCYZMU

7. EGZORCYZM

Gracz usuwa żetony Nawiedzenia z pojedynczej Lokacji albo Postaci. Należy usunąć z wybranego celu żetony Nawiedzenia o wartości równej wartości akcji i odłożyć je do Zasobów Ogólnych.

Przykład: Gracz zagrywa kartę Grabie z odzysku ze Wsparciem i wykonuje na Lokacji akcję Egzorcyzmu o wartości 5. Znajduje się na niej 6 , gracz odkłada do Zasobów Ogólnych 5 z nich. Nawiedzenie tej Lokacji spada więc do 1 .

FLASZKI DZIKIEGO SAMOGONU

Gracz może pozyskiwać Flaszki dzięki Specjalnej zdolności swojej Postaci, bądź dzięki akcji Pędzenia (). Flaszki można zużywać, aby:

1. będąc Aktywnym graczem – wzmocnić zagrana kartę Przedmiotu z portretem **swojej Postaci**. Każda wydana Flaszka podnosi wartość dowolnej akcji o 1;

Przykład: Jakub posiada 3 Flaszki i zagrywa kartę Przedmiotu ze swoim portretem. Decyduje się wzmocnić dolną akcję 1 Flaszka, a górną 2 Flaszkami.

2. będąc graczem Wspierającym – wzmocnić kartę Wsparcia z portretem **swojej Postaci**. Każda wydana Flaszka podnosi wartość dowolnej akcji o 1;

Przykład: Semen zagrywa kartę Wsparcia ze swoim portretem. Decyduje się wzmocnić górną akcję 2 posiadanymi Flaszkami, a dolną 1 Flaszka.

3. w trakcie swojej tury – użyć Specjalnej zdolności swojej Postaci.

ATAK PRZYWÓDCY

Po wykonaniu tur przez wszystkich graczy, należy dobrać kartę Ataku Przywódcy. Gracze muszą natychmiast rozpatrzyć efekt dobranej karty. Jeżeli nie można dobrać karty Ataku, ponieważ talia kart Ataku Przywódcy jest pusta, gra natychmiast kończy się porażką graczy.

Niektóre karty Ataku dotyczą konkretnych Postaci (np. posiadającej najwięcej ). W przypadku remisu, gracze wspólnie wybierają, która z remisujących Postaci musi rozpatrzyć efekt karty Ataku.

PRZYWOŁANIE POPEŁCZNIKÓW

- A)** Każda Postać, która ma co najmniej 1 , wykonuje następujące kroki:

1. Gracz dobiera kartę Poplecznika. Następnie sprawdza jej wartość . Jeżeli Postać ma co najmniej tyle samo , wchodzi w zwarcie z tym Poplecznikiem i odrzuca tyle , ile wynosi  tego Poplecznika. Jeżeli Pancerz  dobranego Poplecznika wynosi więcej niż liczba posiadanych , kartę Poplecznika należy odrzucić, a Przywoływanie Popleczników dla tej Postaci się kończy.

2. Jeżeli Postać weszła w zwarcie z Poplecznikiem i wciąż ma co najmniej 1 , wraca do 1. kroku.

B) Po rozpatrzeniu Przywołania Popleczników przez wszystkie Postaci, analogicznie rozpatruje się je dla  na Lokacji, z tą różnicą, że w Zwarcie z dobranymi Poplecznikami wchodzi dowolnie wybrana przez graczy Postać lub Postacie.

KOLEJNA RUNDA

Po rozpatrzeniu Przywołania Popleczników rozpoczniacie kolejną rundę.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI POSTACI

Każda z Postaci posiada 2 specjalne Zdolności. Pierwsza z nich zapewnia graczowi Flaszki Dzikiego Samogonu po zagraniu karty Przedmiotu z konkretną akcją. Druga z nich pozwala na użycie specjalnego efektu kosztem Flaszek. Ze specjalnych Zdolności może na korzystać tylko będąc Aktywnym graczem.

Twórcy

AUTORKA GRY: Joanna Kijanka

Na podstawie opowiadań Andrzeja Piłipiuka

ILUSTRACJE: Maciej Simiński, Andrzej Łaski

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Andrzej Łaski

PROJEKT GRAFICZNY: Aga Siwczyk, Rafał Szyma,

Michał Kulasek, Mateusz Kopacz

ROZWÓJ GRY: Ignacy Trzewiczek

REDAKCJA: Marcin Zalewski, Jan Maurycy

PRODUCENT: Damian Mazur

PROJECT MANAGER: Marek Dąbrowski

PODZIĘKOWANIA: Mariusz Serafin, Michał Gibasiewicz,

Józef Krajewski, Jan Zakrzewski, Paweł Krawczyński, Piotr

Arcimowicz, Grzegorz Litwinowicz, Marcin Siwicki, Kry-

stian Nowek, Jakub Łopot, Tomek Żur, Marek Dąbrowski,

Michał Kulasek, Damian Mazur, Rafał Szyma, Jan Maurycy,

Merry, Grzegorz Polewka.



PORTAL GAMES Sp. z o.o.

H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

www.portalgames.pl

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nierzadko po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: portalgames.pl/pl/jakub-wedrowycz-dziki-samogon/

PRZEBIEG RUNDY

Tury Graczy

Zaczynając od gracza z żetonem Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje swoją turę. W swojej turze Aktywny gracz:

1. Zagrywa 1 kartę Przedmiotu

A. Jeden inny gracz może wesprzeć zagrany Przedmiot, zagrywając swój 1 Przedmiot jako Wsparcie. Jeżeli to zrobi, rozpatruje natychmiast jeden efekt (🗡️) Poplecznika, z którym jest w zwarcu.

B. Aktywny gracz rozpatruje obie akcje ze swojej karty Przedmiotu w dowolnej kolejności.

2. Może zagrać drugi Przedmiot w analogiczny sposób.

3. Dobiera do 5 kart Przedmiotu. Jeżeli ma już ich 5 lub więcej – nie dobiera (ani nie odrzuca nadmiaru).

4. Rozpatruje wszystkie (🗡️) Popleczników, z którymi jest w zwarcu.

Atak Przywódcy

Dobranie i rozpatrzenie karty Ataku.

Przywołanie Popleczników

Następnie rozpoczyna się kolejna runda

Zasięg akcji ofensywnych



Trafia tylko Poplecznika w zwarcu z Postacią Aktywnego gracza albo Przywódcę.



Trafia dowolnego Poplecznika albo Przywódcę.



Trafia wszystkich Popleczników w zwarcu z dowolną Postacią albo Przywódcę.

Dostępne akcje



Zadaje Obrażenia (z uwzględnieniem 🗡️).



Obniża wartość Pancerza Poplecznika (ale nie Przywódcy).



Nakłada żetony Dezorientacji, które pozwalają ignorować (🗡️) bądź (🗡️) Popleczników.



Usuwa wskazaną liczbę 🗡️ z Lokacji albo Postaci.



Wybrany gracz dobiera wskazaną liczbę kart Przedmiotu. Nie ma limitu kart na rękę!



Wybrany gracz odzyskuje wskazaną liczbę Punktów Życia.



Wybrany gracz otrzymuje wskazaną liczbę Flaszek Dzikiego Samogonu.

Flaszki Dzikiego Samogonu 🗡️

Każdy gracz może użyć dowolnej liczby swoich Flaszek, aby za każdą z nich:

1. Wzmocnić o 1 dowolną akcję, gdy jako Aktywny gracz zagrywa kartę.
2. Powiększyć o 1 Wsparcie swojej wspierającej karty Przedmiotu z portretem swojej Postaci. Ponadto Aktywny gracz może opłacić Flaszkami użycie zdolności Specjalnej swojej Postaci.

