



GRA KARCIANA JOANNY KIJANKI

# JAKUB WĘDROWYCZ

## Upiorne wczasy



Jakub przetarł zaspane oczy i rozejrzał się wokół. Zamiast swojskiej mieszanki zapachu świeżego gnoju i łagodnego aromatu zacieru, do jego nosa dochodziły wonie żywicy i przypalonego oleju. Usiadł na piasku i zagapił się na szumiące morze. Dał kuksańca śpiącemu obok Semenowi.

- To... to, mam wrażenie, że nie jesteśmy już w Wojślawicach...

**Jakub Wędrowycz: Upiorne Wczasy** to gra kooperacyjna, w której wspólnie z przyjaciółmi zmierzycie się z groźnymi potworami, będziecie chronić Lokacji 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. Grę możecie dowolnie łączyć z grą **Jakub Wędrowycz: Dzikie Samogony**.

1 broszura Rozpiska  
Przywódców



1 Licznik  
Przywódców

Przed pierwszą  
rozgrywką złożcie  
licznik Przywódcy,  
by wyglądał tak:



1 żeton Rozróbny

### KOMPONENTY



4 karty Postaci



48 kart Przedmiotu  
(po 12 dla każdej Postaci)



15 kart Ataku



5 kart Przywódcy  
(Król Szczurów, Krwawa  
Syrena, 3 Północnice)



31 kart Poplecznika  
(w tym 6 Plaźowiczów)



7 kart Lokacji



59 żetonów Życia



15 żetonów Flaszek



34 żetony Nawiedzenia



10 żetonów Dezorientacji



25 żetonów Pancerza



1 żeton Pierwszego Gracza

## OPIS KART

### KARTA PRZEDMIOTU

Górna Akcja

Dolna Akcja

Górne Wsparcie

Dolne Wsparcie

Postać

Nazwa karty



### KARTA POPELECNIKA

Wartość Pancerza

Wartość Życia

Nazwa Popelnika

Atak

Reakcja



Popelnik

Typ Popelnika

### KARTA PRZYWÓDCY

Wartość Mrocznego  
Pancerza

Wartość Życia  
(pomnożona przez  
liczbę graczy)

Nazwa Przywódcy

Efekty Przywódcy



Przywódcą

## 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 pozostawcie miejsce na stos odrzuconych kart Przedmiotu.

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



- Wybierzcie kartę Przywódcy, a następnie ustawcie na Liczniku Przywódcy liczbę punktów Życia, wskazaną przez liczbę graczy biorących udział w rozgrywce oraz liczbę punktów Mrocznego Pancerza wskazaną w opisie Przywódcy.

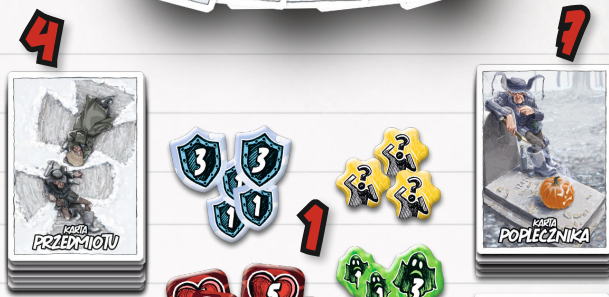
**Przykład:** W rozgrywce dla 2 graczy Król Szczurów ma 18 punktów Życia i 1 punkt Mrocznego Pancerza.

- Utwórzcie talię kart Ataku. Potasujcie wszystkie karty Ataku z wybranym Przywódcą na rewersie i połóżcie je w zakrytym stosie obok karty Przywódcy.
- 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 przeciwko Północnicom potasujcie wszystkie karty Wampirów, Nieumarłych i Weselników. Pozostałe karty Popleczników pozostawcie w pudełku.

- Przygotujcie Lokacje zgodnie z opisem Przywódcy w Rozpisce Przywódców oraz rozpatrzenie wszystkie dodatkowe wskazane efekty.
- Każdy gracz dobiera po 5 kart z talii kart Przedmiotu.

**PRZYKŁAD: PRZYGOTOWANIE DO GRY DLA 2 OSÓB:**



## CEL GRY

Gracze **wygrują 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.

**Uwaga!** Niektórzy Przeciwnicy mają dodatkowe warunki zwycięstwa lub przegranej.

### PODSTAWOWE POJĘCIA

- # Gracz wykonujący swoją turę to **Aktywny gracz**.
- # Sojusznicy to **inne** Postacie.
- # Przeciwnik to dowolny Poplecznik ( ) lub Przywódca ( ).
- # Wszystkie karty leżące obok karty Lokacji znajdują się w tej Lokacji. Postaci są w zwarciu z wszystkimi Poplecznikami ( ) oraz Przywódcami ( ), będącymi w ich Lokacji.

Przeciwnicy w zwarciu z Jakubem...



...i z Semenem

## PRZEBIEG GRY

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

### 1. TURZY 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 w zależności od liczby na ich kartach Postaci i karcie Lokacji z Przywódcą. 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).

**A.** Jeden z pozostałych graczy, którego Postać jest w tej samej Lokacji, może wzmocnić Przedmiot zagraną przez Aktywnego gracza, zagrywając 1 kartę ze swojej ręki jako Wsparcie. Wartości **Wsparcia** wzmacniającego Przedmiotu należy dodać do odpowiednich (pasujących kolorem) wartości akcji zagranego Przedmiotu. Jeśli żaden z innych graczy nie zdecyduje się na Wsparcie, Aktywny gracz będzie wykonywał akcje samodzielnie.



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

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


**B.** Gracz Wspierający musi rozpatrzyć dowolną Reakcję (efekt oznaczony ) na kartach Lokacji i Przeciwników) tej Lokacji lub wybranego Przeciwnika w tej Lokacji (jeśli to możliwe).


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





**C.** 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, którą znów inni gracze mogą wesprzeć.

**3.** Raz na turę, przed lub po zagraneniu karty Przedmiotu może rozpatrzyć Reakcję ) aktualnej Lokacji lub wybranego Przeciwnika w tej Lokacji, aby przenieść się na inną Lokację, przesuwając odpowiednio swoją kartę Postaci.

**4.** Następnie może jednokrotnie rozpatrzyć efekt ) swojej Lokacji, aby dobrać wskazaną liczbę kart.

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

**5.** Rozpatruje wszystkie Ataki ) kart w Lokacji ze znacznikiem Rozróby , a następnie przemieszcza go na kolejną Lokację (jeśli znajduje się na najniższej Lokacji, przemieszcza go na najwyższą Lokację).



## OPIS KART 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 Przeciwnika w zwarciu z Aktywnym graczem (czyli przebywającego w Lokacji tego gracza).




**Zasięg Dystansowy:** Dotyczy dowolnego Przeciwnika w grze (czyli przebywającego w dowolnej Lokacji).



**Zasięg Obszarowy:** Dotyczy wszystkich Przeciwników w jednej dowolnej Lokacji.









## 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.

**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 Mauzer i rozpatruje akcję Bliskiego Ataku ( ) o wartości 2. Atakuje Kupidy-na, będącego w jego Lokacji, który ma  o wartości 1. Zadaje mu więc 1 . Następnie rozpatruje akcję Dystansowego Ataku ( ) i decyduje się znów zaatakować Kupidy-na. Ten Atak ma wartość 3, czyli zadaje mu kolejne 2 . Kupidynowi pozostał 1 .

## 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, którego wartości nie można obniżyć, o ile jakieś specjalne zasady wprost na to nie pozwalają!





Przykład: Gracz zagrywa kartę Siekieromotyka i rozpatruje akcję Przebicia Dystansowego o wartości 2. Może wybrać dowolnego Poplecznika, więc decyduje się na Cześnika znajdującego się w innej Lokacji, którego wartość Pancerza  wynosi 2. Ściąga więc z jego karty 2 żetony Pancerza.

## 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 rozpatrzeć jego Reakcję, a znajduje się na nim żeton Dezorientacji, należy odrzucić jeden taki żeton, zamiast rozpatrywania tego Ataku lub Reakcji.



Przykład: Gracz zagrywa kartę Księga Norm ISO i rozpatruje akcję Dezorientacji Obszarowej ( ) o wartości 1. Może wybrać wszystkich Popleczników w dowolnej Lokacji i wybiera tych, którzy znajdują się w jego Lokacji. Na karcie każdego z nich kładzie po 1 żetonie Dezorientacji.

## AKCJE DEFENSYWNE

Każda z poniższych akcji Defensywnych może zostać zagrożona na dowolną Postać/gracza, będącego w Lokacji Aktywnej gracza (w tym Aktywnego gracza):


## 4. PĘDZENIE


Wybrana Postać otrzymuje z Zasobów Ogólnych tyle Flašek 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 Meduza i Lorneta i rozpatruje jej akcję Pędzenia () dla swojej Postaci, otrzymuje więc 2 .

## 5. DOBRANIE KART


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

Przykład: Gracz kierujący Semenem zagrywa kartę Bagnet w cholewie i rozpatruje akcję Dobierania kart () o wartości 2 dla Urszulki, będącej w tej samej Lokacji. Gracz kierujący Urszulką dobiera więc 2 karty.

## 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 kierujący Piotrusiem zagrywa kartę Schabowy i wykonuje jej akcję Leczenia  o wartości 1. Wybiera Postać Jakuba, będącego w tej samej Lokacji. Jakub odzyskuje 1 żeton Życia.

## AKCJA EGZORCYZMU

## 7. EGZORCYZM


Gracz odrzuca żetony Nawiedzenia ze swojej Lokacji albo dowolnej Postaci w tej Lokacji. Należy odrzucić do Zasobów Ogólnych żetony Nawiedzenia z wybranego celu o wartości równej wartości tej akcji.



Przykład: Gracz zagrywa kartę Srebrna Zastawa i wykonuje akcję Egzorcyzmu o wartości 2. Może zatem odrzucić 2  ze swojej Lokacji lub ze swojej karty Postaci. Decyduje się odłożyć do Zasobów Ogólnych 2  ze swojej Lokacji.



## 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 Flaszką, 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 Flaszką.


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 POPELCZNIKÓW

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 , ten Poplecznik zostaje dołożony do Lokacji Postaci tego gracza. Następnie ten gracz odrzuca tyle , ile wynosi  tego Poplecznika. Jeżeli Pancierz  dobranego Poplecznika wynosi więcej niż liczba posiadanych , kartę Poplecznika należy odrzucić, a Przywołanie Popleczników dla tej Postaci się kończy.

2. Jeżeli w poprzednim kroku do Lokacji został dołożony Poplecznik, a gracz wciąż ma co najmniej 1 , rozpatruje ponownie krok 1.

Po rozpatrzeniu Przywołania Popleczników przez wszystkie Postaci, analogicznie rozpatruje się je dla  na Lokacji, w której jest Przywódca .

## KOLEJNA RUNDA

Po rozpatrzeniu Przywołania Popleczników rozpoczynacie kolejną rundę.

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI POSTACI

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

### TWÓRCY

AUTORZY GRY: Joanna Kijanka i Jan Maurycy  
Na podstawie opowiadań Andrzeja Pilipiuka  
ILUSTRACJE: Hanna Kuik, Andrzej Łaski, Maciej Simiński  
PROJEKT GRAFICZNY: Mateusz Kopacz, Daria Wiśniewska  
na podstawie projektu graficznego gry Jakub Wędrowycz:  
Dziki Samogon  
ROZWÓJ GRY: Ignacy Trzewiczek  
PRODUCENT: Damian Mazur  
PROJECT MANAGER: Jan Maurycy  
PODZIĘKOWANIA: Stowarzyszenie Pionki i Karty, Dawid Czubak, Jan Goeathe, Urszula Grzelak, Paweł Kokoszka, Szczeban Marciniec, Gabriela Palicka, Grzegorz Więcek, Marcin Witkowski



PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
H. Sienkiewicza 13  
44-190 Knurow  
www.portalgames.pl

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakies 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 – nieraz 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/](http://portalgames.pl/pl/)

## 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
4. Jeden inny gracz z Postacią w tej samej Lokacji może wesprzeć zagraną kartę, zagrywając swój 1 Przedmiot jako Wsparcie. Jeżeli to zrobi, rozpatruje natychmiast jeden efekt Polecznika w tej Lokacji lub tej Lokacji (jeśli to możliwe).
- B. Aktywny gracz rozpatruje obie akcje ze swojej karty Przedmiotu w dowolnej kolejności.
2. Może zagrać drugi Przedmiot w analogiczny sposób.
3. Raz na turę, przed lub po zagranu karty Przedmiotu może rozpatrzyć swojej Lokacji lub wybranego Przeciwnika w niej, aby przemieścić się na inną Lokację (jeśli to możliwe).
4. Może rozpatrzyć swojej Lokacji, aby dobrać wskazaną liczbę kart.
5. Rozpatruje wszystkie Ataki kart w Lokacji z , a następnie przemieszcza na kolejną Lokację.

### ATAK PRZYWÓDCY

Dobranie i rozpatrzenie karty Ataku.

### PRZYWOŁANIE POPELCZNIKÓW

### NASTĘPNIE ROZPOCZYNA SIĘ KOLEJNA RUNDA

### ZASIĘG AKCJI OFENSYWNYCH

- Trafia tylko Przeciwnika w Lokacji Aktywnego gracza.
- Trafia jednego Przeciwnika w dowolnej Lokacji.
- Trafia wszystkich Przeciwników w dowolnej Lokacji.

### DOSTĘPNE AKCJE

- Zadaje Obrażenia (z uwzględnieniem ).
- Obniża wartość Pancerza Polecznika (ale nie Przywódcy).
- Nakłada żetony Dezorientacji, które pozwalają ignorować bądź Poleczników.
- 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 Przedmiotu z portretem swojej Postaci.
2. Powiększyć o 1 Wsparcie swojej wspierającej karty Przedmiotu z portretem swojej Postaci. Ponadto Aktywny gracz może opłacić Flaszkami użycie zdolności Specjalnej swojej Postaci.

