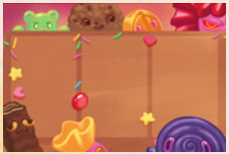

Sweet
REVENGE

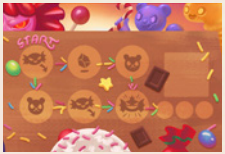
Sweet Revenge to dodatek do gry Kurzołaki wprowadzający nową frakcję – Landrynkę. Jej Słodkość dowodzi Okruszkami i Żelkami w walce o przetrwanie w Zapyziałym Zakątku.

Za każdym razem, gdy mowa o **Jej Słodkości**, chodzi o gracza kontrolującego frakcję Landrynki.

Zawartość



Planszetka Zasobów



Planszetka Stworów



karta pomocy

9 kart Stworów



3 żetony Żelków



3 Okruszki

Liczba graczy

Rozszerzenie dodaje nową frakcję, dzięki której możliwa jest rozgrywka w 4 osoby.
Sweet Revenge działa wyłącznie w rozgrywkach trzy- i czteroosobowych.

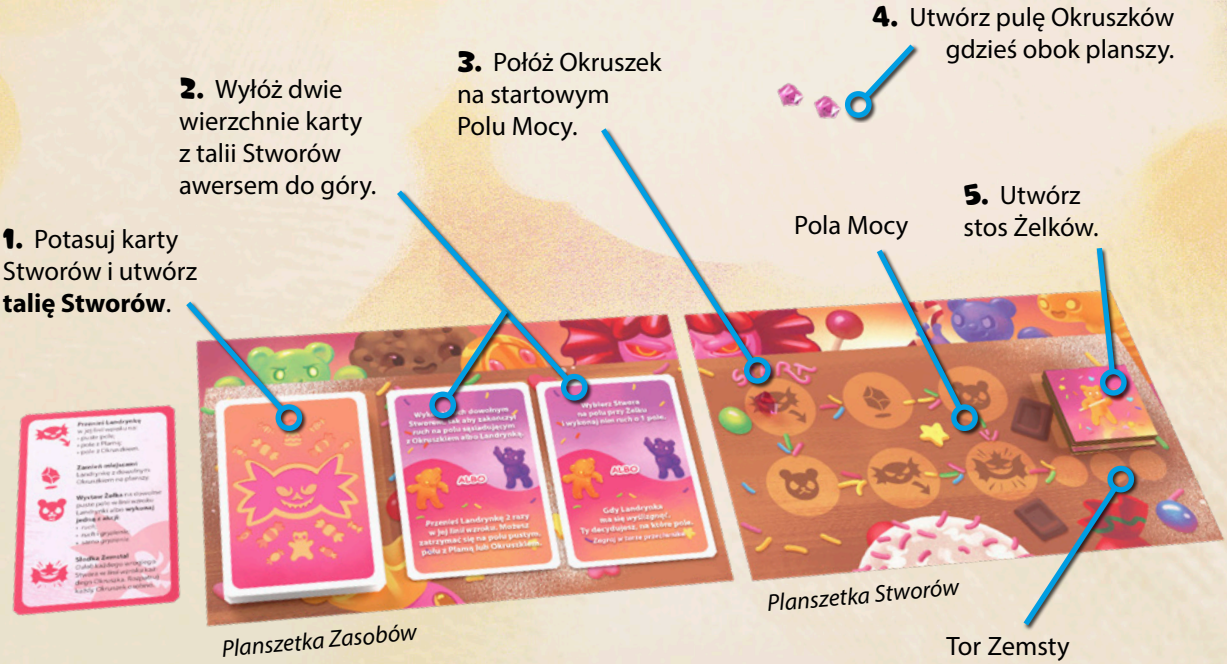
Warunki zwycięstwa

Jej Słodkość wygrywa natychmiast, jeśli na Torze Zemsty zbierze 3 Okruszki lub wypełni warunki Totalnego Pogromu.

W grze czteroosobowej **Puca** musi usunąć 5 Stworów. Żelki liczą się jak Stwory dowolnej frakcji.

Przygotowanie do gry i opis planszetek

Podczas przygotowania planszy Jej Słodkość umieszcza Landrynkę na dowolnym pustym polu.



TURA GRACZA

W każdej turze:

1. **Dobierz karty Stworów.**
   Jeżeli na Planszetce Zasobów są wolne pola, połóż na nich po jednej karcie z wierzchu talii Stworów awersem do góry.

2. **Przesuń Okruszek** z wybranego Pola Mocy na kolejne Pole Mocy lub na Tor Zemsty, zgodnie ze strzałką (str. 5).

3. **Wykonaj** dowolne **akcje** w dowolnej kolejności:

   - Aktywuj zdolności specjalne kart Stworów leżących awersem do góry na Planszetce Zasobów. Po ich użyciu odłóż karty na spód talii (str. 7).
   - Aktywuj Pola Mocy (str. 5).

POLA MOCY

Dobieranie na Pola Mocy

Za każdym razem, gdy wrogi Stwór zje Okruszek, przechwytujesz go i umieszczasz na Polu Mocy, stosując poniższe zasady:

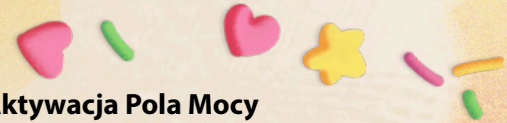
- Jeśli startowe Pole Mocy jest puste, połóż na nim Okruszek.
- Jeśli startowe Pole Mocy jest zajęte, połóż Okruszek na najbliższym pustym Polu Mocy, licząc od Pola Start zgodnie ze strzałkami. Jeżeli są dwa takie pola, wybierz dowolne.
- Jeśli na planszetce nie ma wolnego Pola Mocy, odłóż Okruszek do puli (poza planszę).



Przesunięcie na Polach Mocy

W drugim kroku swojej tury musisz przesunąć dowolny Okruszek na sąsiednie puste Pole Mocy wskazane strzałką lub, jeżeli strzałka wskazuje, na dowolne puste pole Toru Zemsty.

Pamiętaj! Jeżeli na Torze Zemsty zgromadzisz 3 Okruszki, wygrywasz grę.



Aktywacja Pola Mocy

W trzecim kroku swojej tury możesz aktywować Pola Mocy. **Zdejmij Okruszek** z dowolnego Pola Mocy **i połóż go na dowolne puste pole na planszy** tak, aby w jego linii wzroku nie znajdował się żaden inny Okruszek. Jeśli nie ma takiego pola, Okruszek należy odłożyć do puli poza planszę.

Następnie **wykonaj efekt Pola Mocy**, z którego zdjąłeś Okruszek.

Gracz może aktywować dowolną liczbę Mocy, o ile ma wystarczającą liczbę Okruszków na Polach Mocy.



***Przenieś* Landrynkę** w jej *linii wzroku* na:
- puste pole;
- pole z Plamą;
- pole z Okruszkiem.



Zamień miejscami Landrynkę z dowolnym Okruszkiem na planszy.



Wystaw Żelka na dowolne puste pole w *linii wzroku* Landrynki albo **wykonaj jedną z akcji**:
- *ruch;*
- *ruch* i *gryzienie;*
- samo *gryzienie*.



Słodka Zemsta!
Osłab każdego wrogiego Stwora znajdującego się w *linii wzroku* każdego Okruszka.
Rozpatruj każdy Okruszek osobno.

ŻELKI

Żelki są Stworami tej frakcji. Wystawia się je, aktywując zdolności specjalne kart lub Pola Mocy .

- Żelki nie mogą poruszać się ani gryźć samodzielnie. Aby wykonały *ruch* lub *gryzienie*, należy aktywować odpowiednią zdolność karty lub Pola Mocy.
- Jeżeli Żelek inicjuje *gryzienie*, zadaje 1 *osłabienie* i nie może się bronić, czyli przyjmuje wszystkie *osłabienia* zadane przez przeciwnika.
- Jeżeli inny Stwór inicjuje *gryzienie*, Żelek nie zadaje *osłabień* i się nie broni.
- Jeżeli Żelek znajdzie się na polu z Landrynką, Landrynka mu się *wyślizguje*.
- Żelki mogą być *zdrowe* lub *osłabione*, tak jak Stwory **Flejtuchów** i **Robali**.



Stwór *zdrowy*



Stwór *osłabiony*

- Jeżeli Okruszek znajdzie się na polu z Żelkiem, Żelek go nie zjada, tylko Okruszek zostaje przeniesiony do ogólnej puli poza planszą.
- Jeśli Żelek zostanie usunięty z planszy, wraca na planszetkę Stworów i może być ponownie wystawiony.

Jeżeli na swojej planszetce Stworów nie masz już Żelków do wystawienia, ale znajdują się one na Stosie Zwycięstwa **Pucy**, wystaw Żelka z tego stosu, wybierając tego, który leży najwyżej.



Kolor Żelka nie ma znaczenia.

KARTY STWORÓW

Na każdej karcie Stworów znajdują się opisy dwóch zdolności specjalnych. Podczas aktywacji gracz wybiera jedną z nich.

Niektóre zdolności mają dopisek *Zagraj w turze przeciwnika*. Można je aktywować wyłącznie wtedy, gdy turę wykonuje inny gracz i dokładnie w momencie wskazanym na karcie.

Po aktywacji, zarówno w swojej turze, jak i w turze przeciwnika, odłóż kartę na spód talii Stworów.



Zmiana położenia Landrynki lub Okruszka

Jeżeli akcja mówi o ***przeniesieniu*** Landrynki lub Okruszka, zawsze wskazywane jest pole, na które można przenieść dany słodycz oraz ewentualne ograniczenia.
Przeniesienie nie jest traktowane jako *ruch*.

Jeżeli Jej Słodkość decyduje o nowym **położeniu Landrynki,** niezależnie od typu akcji (*ruch*, *wyślizgiwanie* itp.) i niezależnie od tego czyja jest tura, Landrynka może zatrzymać się na polu z Plamą lub Okruszkiem.

Jeżeli Jej Słodkość decyduje o nowym **położeniu Okruszka** na planszy, niezależnie od akcji i od tego czyja jest tura, Okruszek może zatrzymać się na polu z Plamą.

W żadnym z powyższych przypadków Plama nie jest usuwana z planszy.



Graj na czas i nie daj się zlizać.
Koniecznie wystaw Żelki – swoich ochroniarzy.
Mądrze przestawiaj Okruszki,
tak aby Stwory musiały je zjadać.
Nie zakładaj, że Landrynka gra wyłącznie
defensywnie – szukaj szansy na eliminację
wszystkich Stworów. Da się to zrobić!







KURZOŁAKI

Do gry wymaga jest podstawowa wersja gry Kurzołaki.

Autor
Krzysztof Głośnicki
Ilustracje
Joanna Michalska

Specjalne podziękowania
dla **Anny Herman**
oraz **Grupy Testerskiej PORTTYPY**

Skład i redakcja
Anna Sikora, Marcin Kotowski

2025 © Dimundi sp. z o.o.

ul. Wały Piastowskie 1/1508
80-855 Gdańsk
Made in Poland
whatthefrog.pl
biuro@wahtthefrog.pl

what the frog