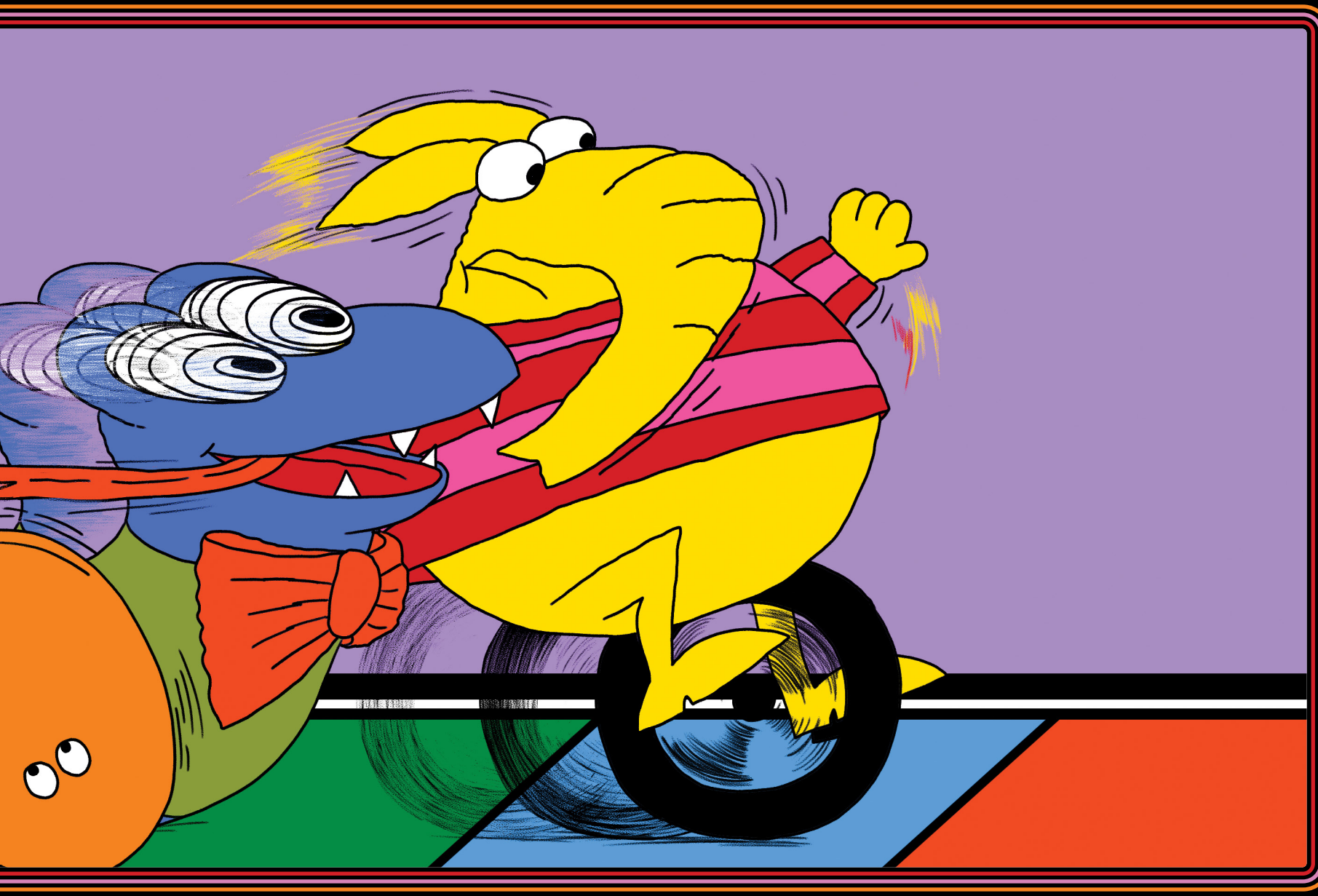
# MAGICZNI ATLECI

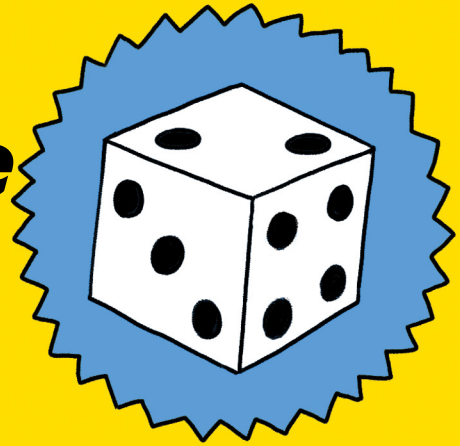


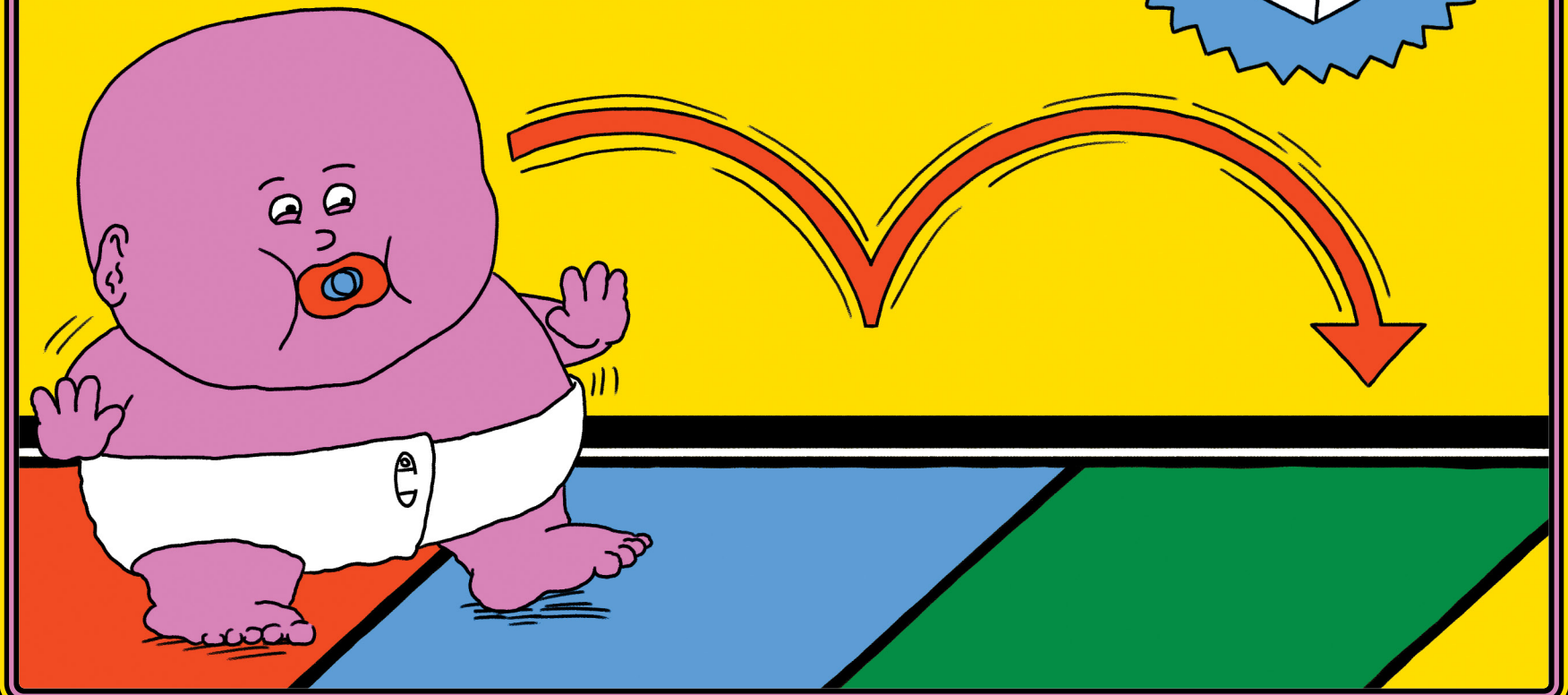
Dowiedz się, jak grać:


Magiczni Atleci
to gra wyścigowa
pełna chaosu!



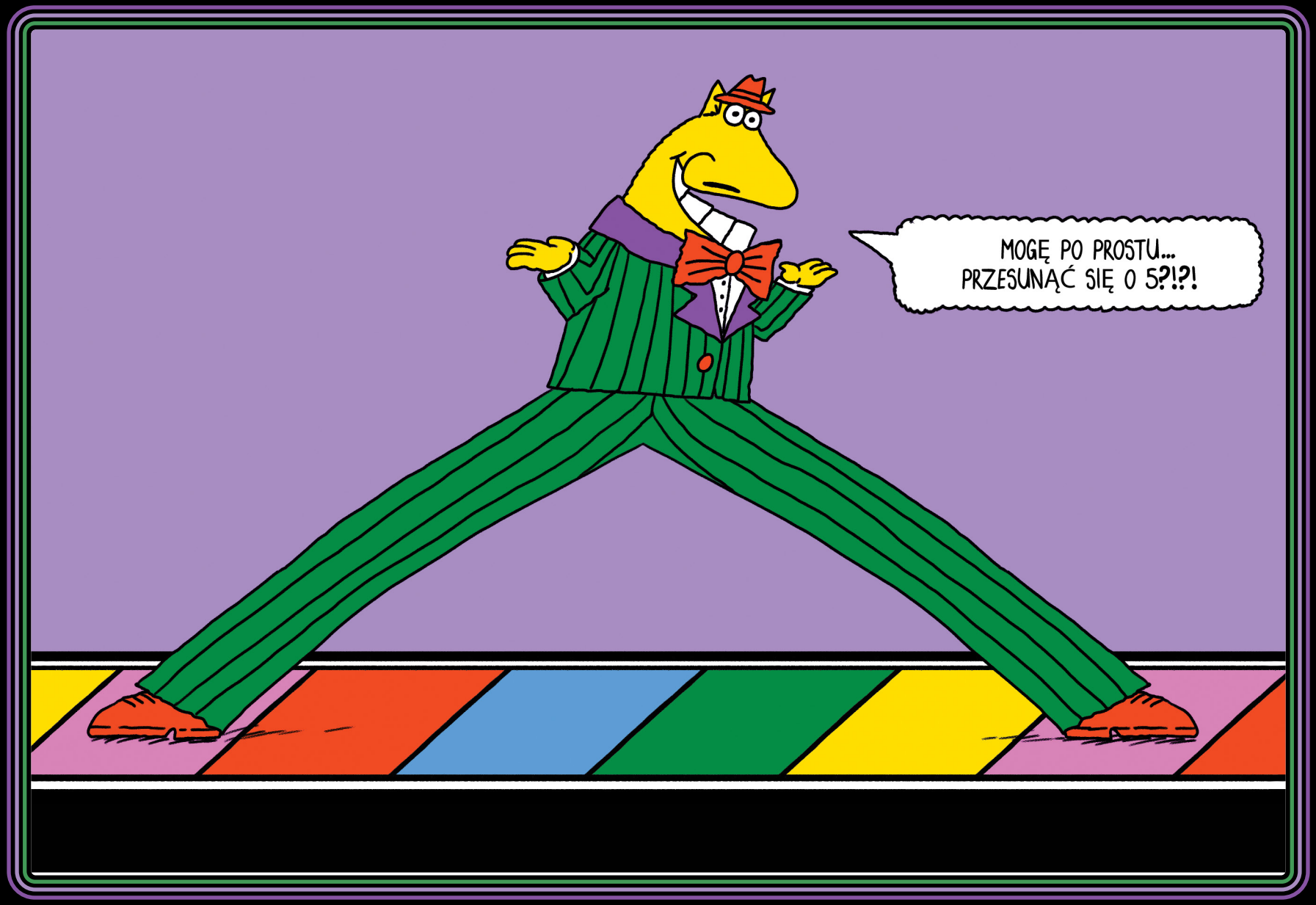
**Rzuć kostką i przesuń swojego zawodnika o tyle pól, ile wskazuje wynik.**






Ale wszyscy zawodnicy mają umiejętności łamiące podstawowe zasady gry.
OMIJAM MIEJSCA, W KTÓRYCH ZNAJDUJĄ SIĘ INNI ZAWODNICY


KIEDY WYPRZEDZAM ZAWODNIKÓW, WYKOPUJĘ ICH DO TYŁU


MOGĘ PO PROSTU...
PRZESUNĄĆ SIĘ O 5?!?!

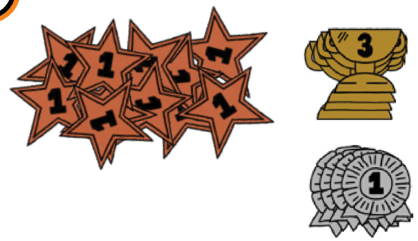

Ścigajcie się cztery razy – wygrywa osoba z największą liczbą punktów!
1
2
1
1


5
4
3
2

01




02



03




04






# PRZYGO-TOWANIE DO GRY

01 Umieść tor wyścigowy na środku stołu, stroną Sielskiej Ścieżki do góry.

02 Opróżnij woreczek z żetonami punktacji. Utwórz stosy żetonów złotych trofeów i srebrnych rozet. Elementy stosów ułóż tak, by największe znalazły się na dole.

03 Umieść przetasowaną talię zawodników w pobliżu!

04 Opróżnij woreczek z zawodnikami.

05 Daj każdej osobie kostkę do gry.

# STWÓRZ SWOJĄ DRUŻYNĘ

Na początku każde z was tworzy drużynę złożoną z 4 zawodników, z której będzie korzystać przez całą grę. W każdym wyścigu startuje jeden zawodnik.

Odkryjcie dwa razy więcej kart zawodników, niż jest osób, i ułóżcie je w linii na środku stołu.

3 OSOBY → ODKRYJCIE 6 KART
4 OSOBY → ODKRYJCIE 8 KART
5 OSÓB → ODKRYJCIE 10 KART
6 OSÓB → ODKRYJCIE 12 KART

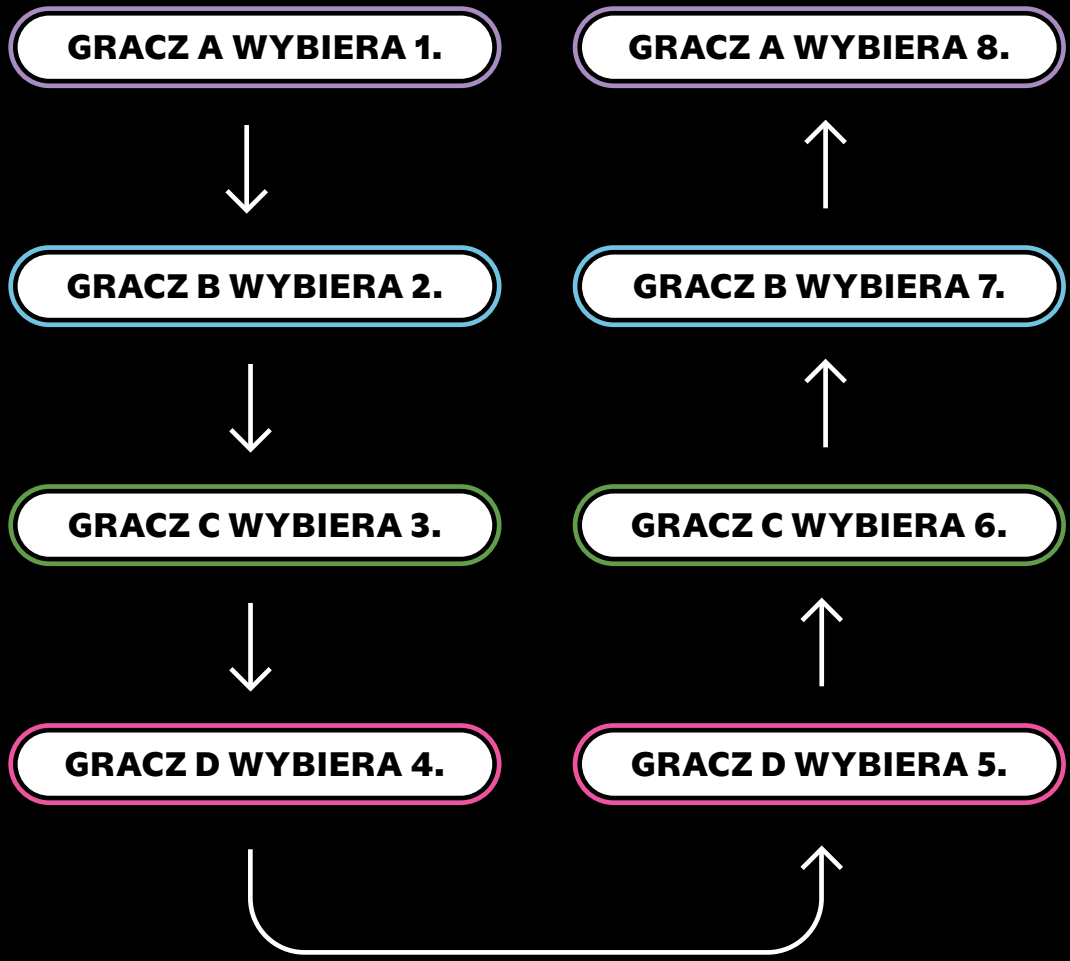
★ *Ścigacie się tylko we dwójkę? Przejdźcie do strony 26.*

A teraz czas na pojedynek na kości! Każde z was rzuca kostką. Osoba z najwyższym wynikiem pierwsza wybiera zawodnika! W przypadku remisu osoba z kolejnym najwyższym wynikiem wybiera pierwsza. Jeśli wszyscy wyrzucą ten sam wynik, rzucajcie raz jeszcze.

Każde z was, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybiera jednego zawodnika. Kiedy ostatnia osoba wybierze zawodnika, odwróćcie kolejność wybierania zawodników: teraz osoba, która ostatnia wybierała zawodnika, wybiera pierwsza i kolejka idzie w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Zgadza się, to wybór w trybie draftu wężowego!

Gdy zabierzecie wszystkie karty i każde z was będzie miało po 2 zawodników, odkryjcie ponownie taką samą liczbę nowych kart zawodników i powtórzcie draft, zaczynając od osoby siedzącej po lewej stronie osoby rozpoczynającej poprzednie wybieranie. Po zakończeniu drugiego draftu każde z was powinno mieć 4 zawodników.

(Jeśli draft wydaje się wam zbyt skomplikowany albo w grze bierze udział wielu nowych graczy, podczas pierwszej rozgrywki możecie wszystkim po prostu rozdać po 4 zawodników. Możecie też rozdać każdemu po 6 zawodników, a każdy z was wybiera 4 z 6 otrzymanych. Albo ułóżcie pionki zawodników, a nie karty, i wybierzcie ich na podstawie pierwszego wrażenia!).


GRACZ A WYBIERA 1.
GRACZ B WYBIERA 2.
GRACZ C WYBIERA 3.
GRACZ D WYBIERA 4.
GRACZ D WYBIERA 5.
GRACZ C WYBIERA 6.
GRACZ B WYBIERA 7.
GRACZ A WYBIERA 8.

# CZAS NA WYŚCIG!

Przed pierwszym wyścigiem rzućcie kością tak, jak robiliście to przed wybieraniem zawodników. Osoba z najwyższym wynikiem zaczyna. Każde z was wybiera kartę zawodnika i pokazuje ją innym w tym samym momencie. Każdą kartę zawodnika możecie wykorzystać tylko jeden raz. Późniejsze wyścigi są warte więcej punktów, więc lepiej zachować najlepszych zawodników na koniec. Każde z was bierze żeton zawodnika z puli i umieszcza go na polu Start.

Wyścig jest prosty: po kolei rzucacie swoimi kośćmi, poruszacie swoich zawodników i patrzycie, jak wykorzystanie umiejętności zawodników wywołuje chaos!

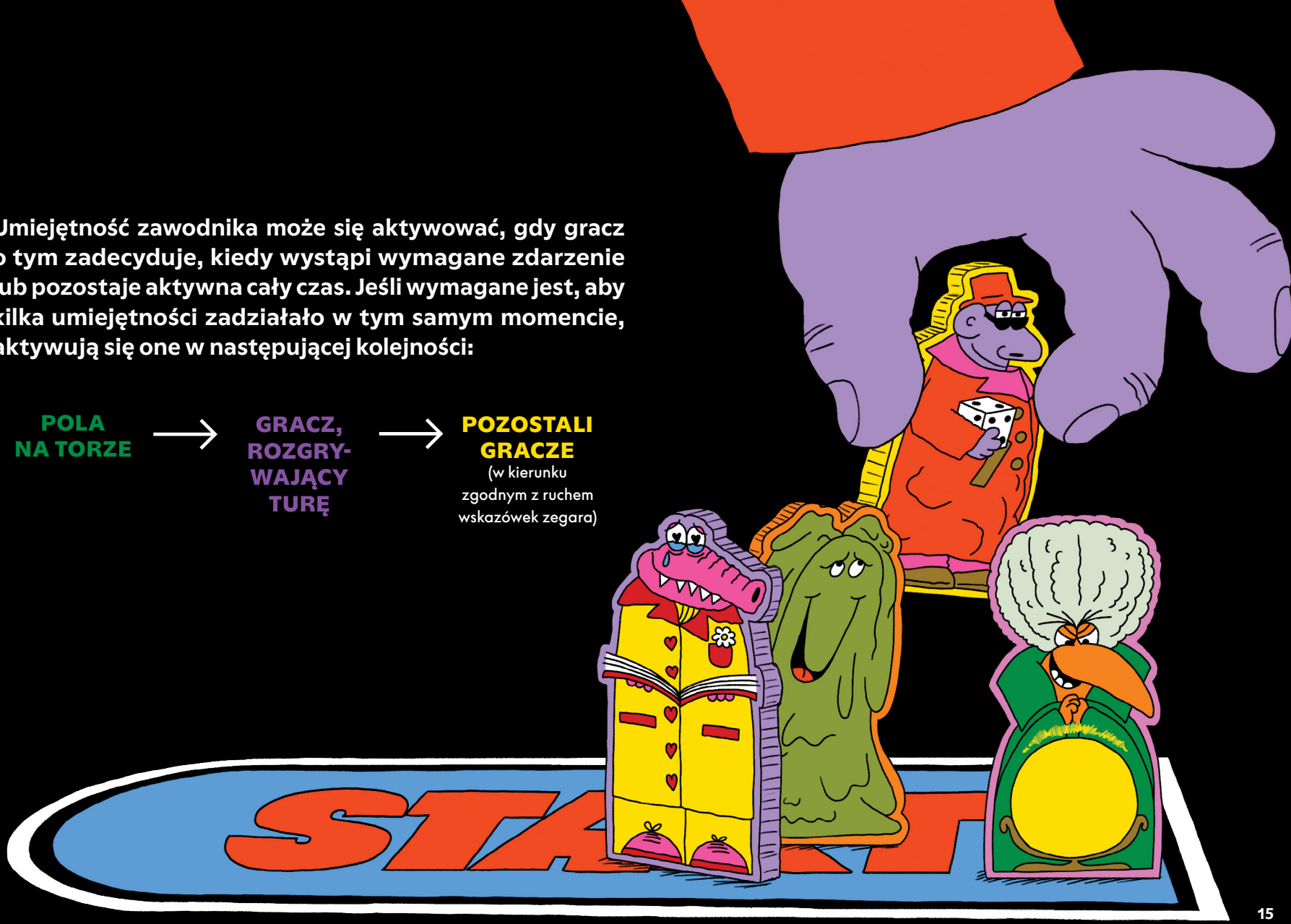
Podczas swojej tury rzucasz kością i poruszasz się tyle pól po torze, ile wypadło na kości. To nazywamy **przesunięciem głównym**. To jest tak ważne pojęcie, że postanowiliśmy je pogrubić i podkreślić. Wiele umiejętności aktywuje się właśnie po przesunięciu głównym, więc miejcie oko na ten termin, ponieważ zawodnicy mogą się poruszać na wiele innych sposobów niż tylko **przesunięciem głównym**.

Po tym, jak zakończysz swoją turę, następuje tura kolejnej osoby w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Wyścig kontynuujecie do momentu, gdy dwóch zawodników przekroczy linię mety. Pierwszy zawodnik, który przekroczy linię mety, zajmuje 1. miejsce, drugi zajmuje 2. miejsce i po tym wyścig się kończy.

Jeśli przy umiejętności widnieje zapis „MOGĘ”, oznacza to, że jest ona opcjonalna. Wszystkie pozostałe są obowiązkowe!

**Umiejętność zawodnika może się aktywować, gdy gracz o tym zadecyduje, kiedy wystąpi wymagane zdarzenie lub pozostaje aktywna cały czas. Jeśli wymagane jest, aby kilka umiejętności zadziałało w tym samym momencie, aktywują się one w następującej kolejności:**

**POLA NA TORZE** → **GRACZ, ROZGRYWAJĄCY TURĘ** → **POZOSTALI GRACZE** (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara)



## PRZYKŁAD

Jest tura Romantyczki i podczas **przesunięcia głównego** na kości wyrzuciła 5. Kiedy przesuwa się o 5 pól, wyprzedza Psiesuwacza i Banana.

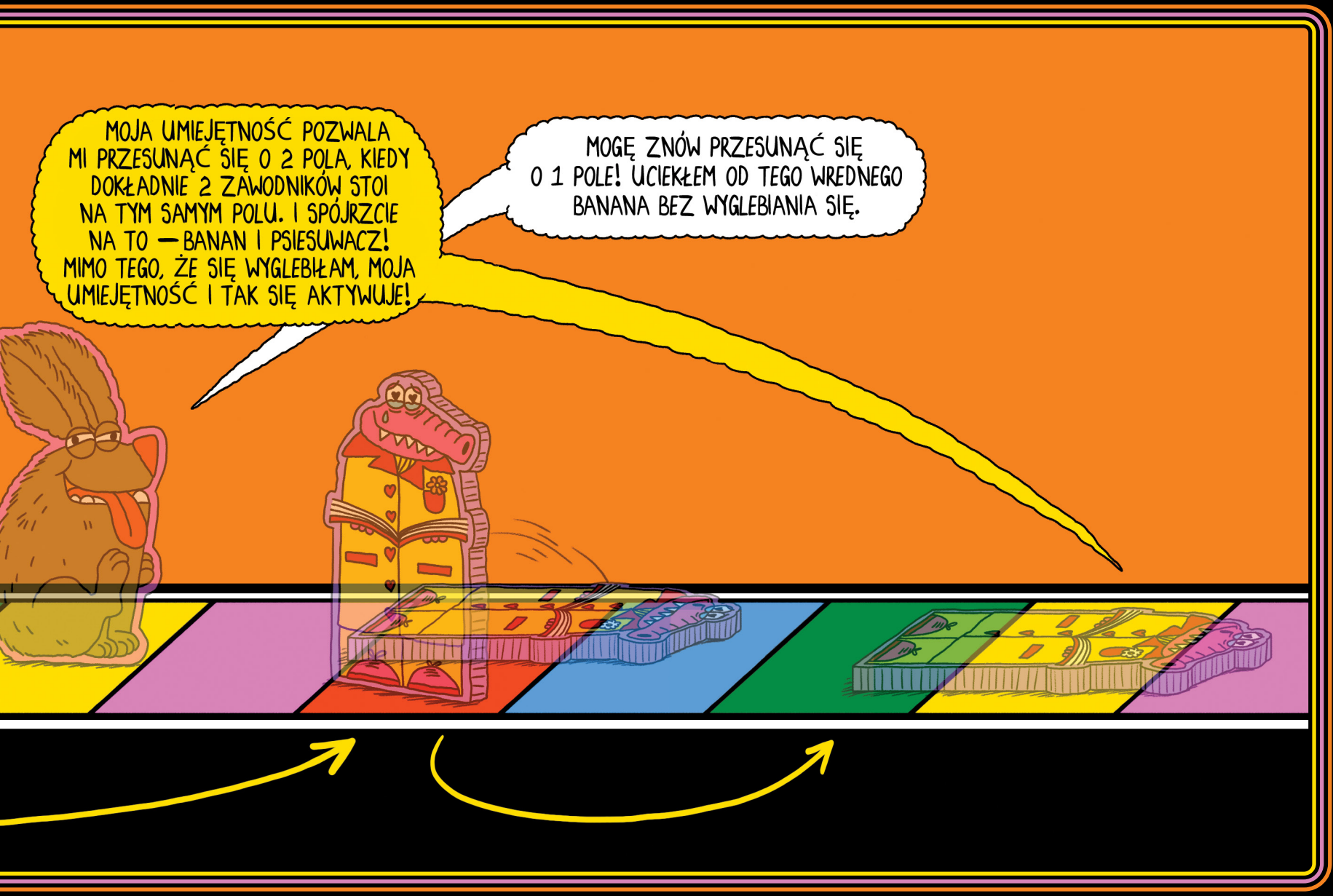
Umiejętność Banana to wyglebienie każdego zawodnika, który go wyprzedza, więc po tym, jak Romantyczka kończy swoje przesunięcie główne, wyglebia się! Oznacza to, że traci kolejne przesunięcie główne.

Psiesuwacz jest zachwycony, ponieważ jego umiejętność sprawia, że przesuwa się o 1 pole za każdym razem, gdy aktywuje się umiejętność kogoś innego. Przesuwa się o 1 pole i zatrzymuje na tym samym polu co Banan.

Teraz to Romantyczka jest zachwycona, ponieważ jej umiejętność mówi, że kiedy dokładnie 2 zawodników zatrzyma się na tym samym polu, Romantyczka przesuwa się o 2 pola. Mimo tego, że jest wyglebana, wciąż może korzystać ze swojej umiejętności.

No i oczywiście skoro kolejna umiejętność się aktywowała, Psiesuwacz znów przesuwa się o 1 pole.




MOJA UMIEJĘTNOŚĆ POZWALA MI PRZESUNĄĆ SIĘ O 2 POLA, KIEDY DOKŁADNIE 2 ZAWODNIKÓW STOI NA TYM SAMYM POLU. I SPÓJRZCIE NA TO — BANAN I PSIESUWACZ! MIMO TEGO, ŻE SIĘ WYGLEBIŁAM, MOJA UMIEJĘTNOŚĆ I TAK SIĘ AKTYWUJE!
MOGĘ ZNÓW PRZESUNĄĆ SIĘ O 1 POLE! UCIEKŁEM OD TEGO WREDNEGO BANANA BEZ WYGLEBIANIA SIĘ.

# PO WYŚCIGU

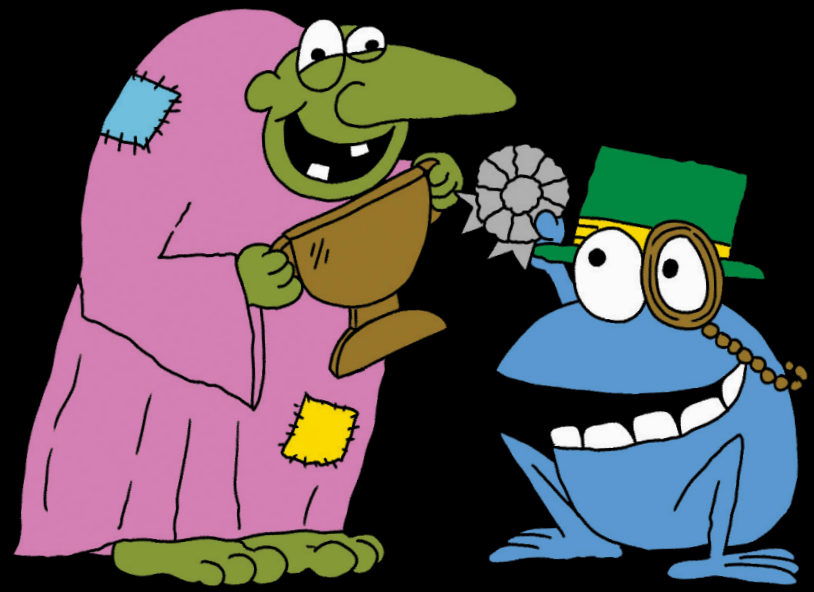
**W momencie gdy drugi zawodnik przekroczy linię mety, wyścig dobiega końca! Zawodnik obejmujący 1. miejsce zabiera złoty żeton z góry stosu. 2. miejsce zabiera srebrny żeton z góry. Następnie...**

**01** **Weźcie wszystkie karty i żetony zawodników, które brały udział w wyścigu, i odłóżcie na bok.**

**02** **Odwróćcie tor na drugą stronę. (Podczas każdej rozgrywki na każdym torze ścigacie się dwa razy: Sielska, Dzika, Sielska, Dzika).**

★ *Jeśli wolicie, możecie cały czas ścigać się na jednej stronie lub zmieniać strony, jak wam się podoba. Ale ustalcie to przed rozpoczęciem gry, abyście mogli obrać odpowiednie strategie.*

**03** **Każde z was równocześnie odkrywa kartę nowego zawodnika i umieszcza jego żeton na polu Start. Osoba, która w poprzednim wyścigu była najbardziej z tyłu (lub jako pierwsza odpadła), zaczyna kolejny wyścig.**



# PODLICZANIE PUNKTÓW

**Kiedy zakończy się czwarty wyścig, gra się kończy. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów!**

**Jeśli doszło do remisu, to po prostu jest remis. Świętujcie wspólnie!**



# ZAWIŁE SZCZEGÓŁY

Magiczni Atleci to w zasadzie prosta gra, ale niektóre interakcje mogą wymknąć się spod kontroli! Dobrze znać kilka kluczowych pojęć. Ale bez obaw — większość rzeczy sama się wyjaśni, gdy będziecie grać.

Po prawej stronie znajdują się: spis najważniejszych terminów, rzeczy, które dzieją się na torze oraz jak opis, jak działają poszczególni zawodnicy. Jeśli wydarzy się coś niespodziewanego, możecie zerknąć tutaj lub po prostu grać, jak uważacie. Pogódźcie się z chaosem i dyskusjami o zasadach — to część zabawy!

Na ogół właściciel gry jest dobrym sędzią. Jeśli dyskusja za bardzo się zaogni, rzućcie kością, żeby zdecydować, kto ma rację.



## TERMINY

### Gleba:

Wyglebiony zawodnik traci kolejne **przesunięcie główne**! Nawet nie rzuca kością, aczkolwiek jego umiejętności nadal mogą się aktywować i wciąż może się przesunąć w inny sposób. Kiedy się wyglebiasz, wykonujesz swoje przesunięcie w całości, a następnie kładziesz żeton poruszanego zawodnika „twarzą" w dół. Podczas swojego następnego przesunięcia głównego postaw żeton tego zawodnika pionowo, aby było widać, że już wszystko w porządku. I pamiętaj: wyglebianie się nie kończy przedwcześnie twojego przesunięcia!

### Ostatnie miejsce:

Zajmują je zawodnicy, którzy znajdują się najbliżej pola Start.

### Pola:

Kwadraciki, które zaczynają się od pola Start i kończą na linii mety. Pole Start liczy się jako pole! Wszystko za linią mety już nie.

### Na prowadzeniu:

To cecha zawodników, którzy znajdują się najbliżej mety. Zawodnicy, którzy przekroczyli linię mety, już się nie liczą.

### Przesunięcie:

Kiedy zawodnik zmienia pola przez **przesunięcie główne**, umiejętności lub w dowolnej innej sytuacji, która zawiera słowo „przesunięcie". Jeśli zawodnik kiedykolwiek musi „przesunąć się o 0 pól", czynność ta nie liczy się jako przesunięcie w przypadku aktywacji umiejętności bazujących na przesunięciu.

### Przesunięcie główne:

Czynność, którą zawsze wykonujesz podczas swojej tury, w trakcie której rzucasz kością i przesuwasz się o tyle pól, ile wskazuje wynik na kości.

### Samotny/a albo Samotnie:

Kiedy zawodnik nie dzieli z nikim swojego pola.

### Stanie na tym samym polu:

Zawodnicy stoją na tym samym polu, kiedy oboje zatrzymali się na danym polu. Innymi słowy, jeśli zawodnicy tymczasowo stoją na tym samym polu podczas wykonywania przesunięcia, teleportacji itp. — to się nie liczy!

### Teleportacja:

Kiedy zawodnik się teleportuje, ustaw jego żeton na nowym polu, ale nie liczy się to jako „przesunięcie" dla celów aktywacji umiejętności, wyprzedzania itp.

### Wyprzedzanie:

Kiedy zawodnik rozpoczyna swoje przesunięcie z tyłu i kończy je z przodu innego zawodnika (albo jeśli cofa się, zaczyna z przodu innego zawodnika, a kończy je za nim).

### Z przodu/z tyłu (za):

Zawodnicy są z przodu innego zawodnika, jeśli zatrzymali się na polu bliżej mety. Zawodnicy są z tyłu innego zawodnika (za nim), jeśli zatrzymali się na polu bliżej startu. Jeśli zawodnicy stoją na tym samym polu, nie są ani z przodu, ani z tyłu.

### Zatrzymanie się na polu:

Zawodnicy zatrzymują się na polu, kiedy kończą na nim swoje przesunięcie lub dostaną się na nie w jakikolwiek inny sposób, np. przez moc teleportacji Klapka.

## TOR DZIKIEJ DZICZY

### Strzałki:




Kiedy zatrzymasz się na polu ze strzałką, przesuwasz się o wskazaną liczbę pól w kierunku, który wskazuje strzałka. Liczy się to jako oddzielne przesunięcie, a nie jako przesunięcie główne, jeśli ma to znaczenie.

### Gleba:




Kiedy zatrzymasz się na polu z napisem „GLEBA", wyglebiasz się!

### Gwiazda:




Kiedy zatrzymasz się na polu z gwiazdą, weź brązowy żeton o wartości 1 punktu.

## ZAWIŁE SZCZEGÓŁY

1. Jeśli przerzucasz kość z jakiegokolwiek powodu, uznaj, że wynik z poprzedniego rzutu nigdy nie istniał. Sama akcja przerzucania kości wciąż aktywuje umiejętności, np. Psiesuwacza.
2. Umiejętności związane z zatrzymaniem się wspólnie na polu wciąż się aktywują, jeśli zawodnicy dotrą na pole jednocześnie.
3. Umiejętności zawodników, które aktywują się w konkretnym momencie, np. „Na początku mojej tury", aktywują się tylko raz na turę.
4. Umiejętności zawodników dezaktywują się po tym, jak zwyciężą oni wyścig lub go opuszczą, chyba że zasady mówią inaczej.
5. Jeśli traficie na niekończącą się pętlę, wykonajcie ją raz i ją zakończcie. Niektóre umiejętności mogą działać wielokrotnie, na przykład Psiesuwacza oraz Przyssawki, one nie liczą się jako pętla. Te możecie powtarzać w kółko! Jeśli umiejętność zawodnika stworzy pętle, przez które nikt nie będzie mógł ukończyć wyścigu, wyścig kończy się bez przydziału pozostałych punktów.
6. Jeśli na torze został tylko jeden zawodnik, wyścig natychmiast się kończy, a ostatni zawodnik zajmuje 1. albo 2. miejsce (odpowiednio do sytuacji).
7. Jeśli kilka umiejętności zmienia wartość przesunięcia (np. Naukowiec i Glutek), rozpatrzcie je w kolejności graczy.
8. Jeśli jest remis na ostatnim miejscu albo na prowadzeniu, a umiejętność w stylu Bliźniaczych Kotów ma zadziałać, właściciel umiejętności wybiera cel jej działania.
9. Jeśli grasz z wieloma zawodnikami, ustaw ich przed sobą w kolejności, w której chcesz ich poruszać.

# ZAWODNICY




## Alchemik

**Tkwi w nieustannych poszukiwaniach odwiecznego sekretu zmieniania Tego w To.**




## Baba Jaga

**Ta chawira nieźle wyciąga nogi.**

Jeśli zatrzymam się na tym samym polu co Szermierz, możemy się pojedynkować, ale Szermierz i tak się wyglebi.

Hipnotyzer może na mnie rzucić zaklęcie, ale i tak się wyglebi.




## Banan

**Tak samo jadalny jak ja czy ty.**




## Bliźniacze Koty

**Jeden bardzo podobny do drugiego.**

Nieustannie mam umiejętność zawodnika na prowadzeniu, nie tylko podczas swojej tury. Jeśli kiedykolwiek nastąpi jakaś sprzeczność pomiędzy mną a zawodnikiem, którego kopiuję, jego umiejętność ma priorytet. Nigdy nie kopiuję umiejętności aktywowanych „przed moim wyścigiem". Jeśli na prowadzeniu jest remis, nie mogę zmienić mojej umiejętności w trakcie wykonywania akcji.




## Bliźniak

**Z nikim nie jest spokrewniony, ale jest identyczny z innymi.**

Wciąż powinniście używać mojego żetonu zawodnika!

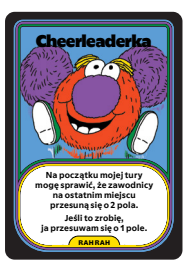
Wciąż otrzymuję wszystkie umiejętności aktywowane „przed moim wyścigiem".




## Centaur

**Nadchodzi kopyciarz.**

Zawodnik nie może zostać wykopany do tyłu dalej niż na pole Start.

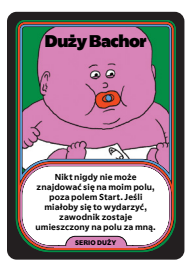



## Cheerleaderka

**Istota pełna wigoru.**

Jeśli na ostatnim miejscu jest więcej niż jeden zawodnik, wszyscy się przesuwają. Ale ja przesuwam się tylko +1, nieważne, ilu zawodników jest na ostatnim miejscu.

Jeśli kibicuję sobie, są to dwa osobne przesunięcia: przesunięcie o 2 pola, a następnie o 1 pole.




## Duży Bachor

**Ma 30 lat.**

Mój przypadek jest wyjątkowy: kiedy pozostali zawodnicy są umieszczani za mną w wyniku użycia mojej umiejętności, nie liczy się to jako przesunięcie: to tak, jak gdyby po prostu się zatrzymali na tym polu. Jeśli zatrzymam się na polu Banana i przesunę go w tył, liczy się to jako wyprzedzanie i wyglebiam się.




## Geniusz

**A jednak głupiec w tematach miłości.**

Jeśli ścigam się z Szyperem i przewidzę wynik 1 na kości, Szyper kradnie kolejną turę, ponieważ jego umiejętność aktywuje się po mojej.

Kiedy gram z wieloma zawodnikami, jeśli dobrze przewidzę, zyskuję dodatkową turę, ale nie moi pozostali zawodnicy.




## Glutek

**Przytulaśny.**

Moja maź zmniejsza liczbę pól do przesunięcia się, ale nie zmienia liczby na kości. Więc nie zmienia wyniku 6 na 5, dzięki czemu Parobek nadal może robić swoje.




## Hipnotyzer

**Wrzucił to fejkowe info sam.**




## Imprezowiedź

**Założyli czapkę na niedźwiedzia i oto, co powstało.**

Jeśli Duży Bachor zabawi na moim polu, każdy zostaje przesunięty o 1 pole do tyłu.




## Jajo

**Szkoda, że nie widzieliście kury.**

Wciąż powinniście używać mojego żetonu zawodnika!

Wciąż otrzymuję wszystkie umiejętności aktywowane „przed moim wyścigiem".




## Klapek

**Nieustannie poszukuje swojego bliźniaka.**

Mój klapek się teleportuje: nie liczy się to jako przesunięcie i nie rzucam kością.

Nigdy nie zajmuję tego samego pola co zawodnik, z którym się zamieniam miejscami. „Klapkujemy" się jednocześnie.




## Kochana Przegrana

**Najlepsza z grupy w Akademii Frajerów. Co niekoniecznie jest dobre.**




## Kolekcjoner kości

**Wylosował swoją karierę z tabeli rzutów k100.**

Jeśli ktoś inny przerzuca kość, przesuwam się, zanim oni się przesuną.




## Krzykacz

**To konstruktywna krytyka.**

Moja umiejętność działa na zawodników, którzy wstają z gleby.




## Magik

**Tak, może też rzucać kulę ognia.**

Muszę użyć swojego ostatniego rzutu kością.

# ZAWODNICY




## Miernikowica

**Daj jej cal i weźmie cal.**

Jeśli inny zawodnik wyrzuci 1 na kości, a razem ze mną na torze znajduje się Szyper, wykręcam się dalej o 1 pole i następnie Szyper zaczyna swoją turę.




## Mózg

**Jedyny plan, którego nie jest w stanie zrealizować, to ten, w którym jego rodzice wracają do siebie.**

Jeśli przewidzę swoją wygraną, mogę zdobyć zarówno 1, jak i 2. miejsce.




## Naukowiec

**Dorabia jako neurochirurg.**

Rzucam kością i dopiero POTEM decyduję, czy wybuchnąć.




## Nóżki

**Ma też ręce, ale kogo to obchodzi.**

Moja umiejętność liczy się jako moje przesunięcie główne, więc mogę być zmaziowany przez Glutka albo dostać przyspieszenie od Trenera.




## Parobek

**Jeśli jesteś szczęśliwy, to on też jest szczęśliwy.**

Jeśli robi to różnicę, poruszam się przed zawodnikiem, który wyrzucił 6.




## Psiesuwacz

**Ojoj, tylko się tutaj przysunę obok.**

Kiedy Glutek znajduje się na planszy, przesuwam się o 1 pole za każdy -1, który dotyczy przesunięcia głównego zawodnika. Z Kolekcjonerem Kości przesuwam się za każdy przerzut kości. Z Żabo-skoczką przesuwam się za każde pominięte pole. Jeśli przeskoczy przez dwa zajęte pola z rzędu, przesuwam się o 1 pole dwukrotnie. Kiedy Magik aktywuje swoją umiejętność, przesuwam się o 1 pole dwukrotnie, nawet jeśli przerzuca tylko raz.




## Romantyczka

**Wymierający gatunek.**

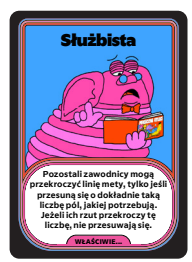
Jeśli dwóch zawodników przesuwa się razem, jak z Imprezowiedziem albo z Rybossakiem, moja umiejętność nie aktywuje się.




## Rybossak

**Ma problem z rozstaniami.**

Jeśli zacznę przesuwać się razem z innym zawodnikiem, nie mogę przestać, dopóki nie wykona w pełni swojego przesunięcia. Mogę przekroczyć linię mety, używając swojej umiejętności. Przybywam na pole w tym samym momencie, co inny zawodnik, ale na potrzeby przekraczania mety i aktywowania umiejętności zawodnik, z którym się poruszam, jest rozpatrywany jako pierwszy.




## Służbista

**Nikt nie prosił, ale sprawdzam tę instrukcję pod względem literówek.**

Dotyczy to dowolnego przesunięcia włącznie z przesunięciem głównym, umiejętnościami itp. Na przykład jeśli Szermierz wygra pojedynek na ostatnim polu przed linią mety, nie przekracza jej.




## Sterowiec

**Zbudowany, by latać, stworzony, by wybuchać.**




## Syzyf

**Od zawsze skromny, na zawsze zarobiony.**

Jeśli wyrzucę więcej niż 4 szóstki na kości, nadal tracę punkty, o ile jakieś mam.

Nie mogę wykonać przesunięcia głównego po teleportacji.




## Szermierz

**Kiedy w dłoni trzymasz rapier, wszystko nadaje się do pojedynkowania.**

Mogę pojedynkować się wielokrotnie podczas jednej tury, nawet jeśli to nie jest moja tura. Muszę tylko dzielić pole z innym zawodnikiem, aby niezwłocznie wyzwać go na pojedynek.

Nie mogę jedynie przerwać trwającej akcji, np. pomiędzy rzutami lub podczas przesunięcia.




## Szyper

**To koło to atrapa, porusza się do przodu jak wszyscy inni.**

Po mojej turze osoba po mojej lewej stronie zaczyna swoją turę. (Chyba że wyrzucę 1 na kości i wykonam swoją turę jeszcze raz!)

Podczas grania z wieloma zawodnikami, jak opisano na stronie 26 jeśli na kości pojawi się wynik 1, kolejną turę wykonuję ja, a następnie pozostali zawodnicy w mojej drużynie.




## Trener

**Wiara w siebie ma jeszcze większe znaczenie, kiedy jesteś jakąś jaszczurką.**

Sam też korzystam z zalet swojej umiejętności!




## Trzecie koło

**Szuka swojej trzeciej połówki.**

Po teleportacji wciąż mogę wykonać swoje przesunięcie główne.




## U.S.T.A.

**Uniwersalny System Trawienno-Asymilacyjny.**




## Zając

**Jedyne, czego nie prześcignie, to duma i pycha.**




## Żabo-skoczka

**Często widywana od spodu.**

Tak, nawet jeśli się cofam.

## WARIANT 2-OSOBOWY

**Zasady pozostają takie same, z wyjątkiem...**

### Rekrutacji:

Utwórzcie linię 8 odkrytych zawodników z talii i wybierzcie zawodników trybem draftu wężowego (osoba A i B wybierałyby zawodników w następującej kolejności: ABBAABBA). Powtórzcie to z 8 kolejnymi zawodnikami z talii w odwrotnej kolejności, tak, aby każda osoba miała 8 zawodników (w sumie 16).

### Przygotowania:

Obydwie osoby jednocześnie wybierają 2 różnych zawodników na każdy wyścig, tak więc 4 zawodników będzie na torze od początku. Każda osoba bierze dwie kości, po jednej na każdego zawodnika.

### Wyścig:

Kiedy osoba rozpoczyna turę, wykonuje akcję wszystkimi zawodnikami, jednym po drugim, w dowolnej kolejności.

Tylko upewnijcie się, że drugi zawodnik rozpocznie swoją turę dopiero wtedy, gdy pierwszy ją całkowicie zakończy. Jeśli posiadacie zawodnika z umiejętnością, która aktywuje się, gdy „inny zawodnik" coś zrobi, dotyczy to również waszego drugiego zawodnika.

Po pierwszym wyścigu osoba, która zdobyła mniejszą liczbę punktów, zaczyna ostatni wyścig. W przypadku remisu rzućcie kością.

## WARIANT 3-OSOBOWY Z PODWÓJNYMI ZAWODNIKAMI

**Zasady pozostają takie same, z wyjątkiem...**

### Rekrutacji:

Ułóżcie linię z 6 odkrytych kart zawodników z talii i zgodnie z normalnymi zasadami wykonajcie draft wężowy. Zróbcie to 4 razy, zmieniając osobę, która wybiera pierwsza. Po tym każda osoba powinna mieć 8 zawodników.

### Przygotowania:

Wszystkie osoby jednocześnie wybierają 2 różnych zawodników na każdy wyścig, tak więc 6 zawodników będzie na torze od początku. Każda osoba bierze dwie kości, po jednej na każdego zawodnika.

### Wyścig:

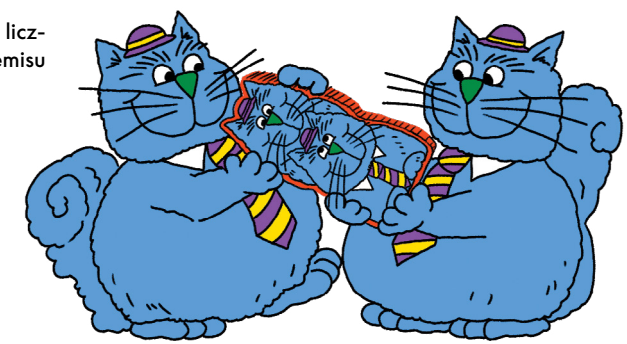
Kiedy osoba rozpoczyna turę, wykonuje akcję wszystkimi zawodnikami, jednym po drugim, w kolejności (w momencie odkrycia zawodników ustalcie kolejność, w której będziecie ich poruszać).

Tylko upewnijcie się, że drugi zawodnik rozpocznie swoją turę dopiero wtedy, gdy pierwszy ją całkowicie zakończy. Jeśli posiadacie zawodnika z umiejętnością, która aktywuje się, gdy „inny zawodnik" coś zrobi, dotyczy to również waszego drugiego zawodnika.

Po pierwszym wyścigu osoba, która zdobyła mniejszą liczbę punktów, zaczyna ostatni wyścig. W przypadku remisu rzućcie kością.

## SŁOWO NA KONIEC

To jest wasza gra! Jeśli nie podobają wam się niektórzy zawodnicy, nie używajcie ich. Jeśli macie pomysł na zawodnika – wypróbujcie go! Nie martwcie się tym, że „zepsujecie grę": została stworzona z myślą o tym, żeby ją psuć! Udanej zabawy!



## Zawartość

- 1 dwustronny tor
- 36 zawodników
- 36 kart zawodników
- 6 kości
- 4 złote żetony za 1. miejsce
- 4 srebrne żetony za 2. miejsce
- 9 brązowych żetonów wartych 3 punkty
- 16 brązowych żetonów wartych 1 punkt
- 1 instrukcja

## Wersja polska

Kierownik projektu: Oleksandr Ruchka

Koordynatorka projektu: Lisa Shylina

Kierownik marketingu: Albert Książek

Tłumaczenie: Krzysztof Durlak

Korekta: Paulina Gerding, Game Bakery, Wioleta Żyłowska

Skład graficzny i DTP: Artur Patrihalko

## Twórcy

Pierwotny projekt gry: Takashi Ishida

Zaktualizowany projekt gry: Richard Garfield

Dyrektor kreatywny: Alex Hague

Ilustracje: Angela Kirkwood

Skład: Elizabeth Goodspeed, Janet Delavan

Dodatkowy projekt i rozwój:
Skaff Elias, James Nathan Spencer, Justin Vickers

Główny redaktor: Sophie Abromowitz

Wydawca: CMYK

Producent: Strom MFG

Podziękowania dla: Maisy Hatchard, Bryana Bornmuellera, Teda Wernera oraz społeczności, która testowała Magicznych Atletów

Wersja polska: © 2027 Geekach™

JDG Oleksandr Ruchka

ul. Jana Twardowskiego 19

35-302 Rzeszów, Polska

www.geekach.pl • info@geekach.pl

Dowiedz się,
jak grać: