

CEL GRY: Pokonaj BRAINROTA przeciwnika.

KOLEKCJA:

- 120 kart POSTACI, podzielonych na 4 KATEGORIE:
Mutant Bunch, Grump Force, Whirl Heads, Error 404
- 30 kart POMOCY – Plan Kaboom, z funkcjami destabilizującymi.

PRZYGOTOWANIE GRY:

1. Przygotuj kostkę do gry.
2. Każdy gracz buduje talię z 20 kart:
17 kart POSTACI i 3 karty POMOCY – Plan Kaboom.
3. Potasuj talię i połóż ją zakrytą na stole.
4. Dowolny gracz może rozpocząć rozgrywkę jako pierwszy.

PRZEBIEG GRY:

I. LOSOWANIE

- A. Każdy gracz dobiera pierwszą kartę ze swojej talii.
- B. Jeśli obie karty to POSTACI, rozpoczyna się pojedynek:
obie karty kładzie się odkryte na stole.
- C. Jeśli zostaje dobrana karta POMOCY – Plan Kaboom, nie pokazuje się jej przeciwnikowi i stosuje następujące zasady:
 1. Sprawdź symbol AKCJI na karcie, by wiedzieć, jaką taktykę zastosować.
 2. Dobierz kolejną kartę. Jeśli to POSTACI, rozpoczyna się pojedynek.

2. ROZGRYWKA

- A. Gracz wybrany do rozpoczęcia pojedynku zostaje ATAKUJĄCYM, drugi zostaje BRONIĄCYM.
- B. ATAKUJĄCY porównuje PUNKTY OBŁĘDU na swojej karcie i karcie przeciwnika, decydując czy:
 1. Atakować samymi PUNKTAMI OBŁĘDU,
 2. Spróbować użyć UMIEJĘTNOŚCI ATAKU (jeśli jest dostępna),
 3. Użyć karty POMOCY (jeśli jest dostępna).
 4. Jeśli wynik końcowy nie przekracza wartości przeciwnika, ATAKUJĄCY przegrywa pojedynek.
 5. Jeżeli przekracza, należy czekać na reakcję BRONIĄCEGO.
- C. BRONIĄCY analizuje tymczasowy wynik i wybiera czy:
 1. Bronić się tylko PUNKTAMI OBŁĘDU (ryzykując przegraną),
 2. Spróbować użyć UMIEJĘTNOŚCI OBRONY (jeśli jest dostępna),
 3. Użyć karty POMOCY (jeśli jest dostępna).
 4. Oblicza się końcowy wynik i ustala zwycięzcę pojedynku.
- D. WYNIK
 - Przegrana karta zostaje usunięta z gry.
 - Zwycięska karta wraca na spód talii właściciela.
 - W przypadku remisu obie karty są usuwane z gry.
 - Wszystkie wykorzystane karty POMOCY są odrzucane.

3. ZMIANA KOLEJNOŚCI

Gracz, który był BRONIĄCYM, zostaje teraz ATAKUJĄCYM i odwrotnie.

4. KONIEC GRY

Mecz kończy się, gdy:

- Graczowi skończą się karty w ręce i w talii.
- Jeśli obu graczom skończą się karty w tej samej turze, należy policzyć liczbę wyeliminowanych kart POSTACI przeciwnika: gracz, który wyeliminował więcej, wygrywa.

KARTA POSTACI – BRAINROT:

Karty te podzielone są na 4 kategorie, każda z innym kolorem obramowania. Służą do bitew ATAK vs OBRONA.

Oprócz nazwy BRAINROTA i tekstu, każda karta POSTACI zawiera następujące elementy:

- KATEGORIĘ,
- PUNKTY OBŁĘDU – podstawowa siła BRAINROTA,
- UMIEJĘTNOŚCI – zdolności specjalne przydatne w trakcie pojedynku.

KARTA POMOCY – PLAN KABOOM

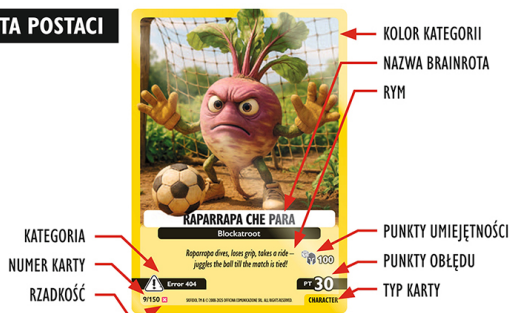
Te karty mają czarną ramkę i oferują potencjalną przewagę strategiczną podczas wyzwań. Kiedy zostaną dobrane:

- Można je wykorzystać natychmiast w bieżącym wyzwaniu.
- Lub można je zachować na później, jeśli wolisz poczekać na odpowiedni moment.

Efekty kart ASSIST-Kaboom Plan można łączyć z efektami innych kart ASSIST, jeśli zostaną zagrane w tej samej turze. Oprócz nazwy BRAINROT i tekstu, każda karta POMOCY zawiera następujące elementy:

- KATEGORIA
- AKCJA: reprezentuje zdolność wsparcia dla twojej postaci BRAINROT (szczegóły w sekcji SYMBOLE).

KARTA POSTACI



KARTA POMOCY



KARTA POSTACI – SYMBOLE UMIEJĘTNOŚCI



UMIEJĘTNOŚĆ OBRONY (TYLKO PODCZAS OBRONY – Z KOSTKĄ):

Rzuć kostką: jeśli wypadnie wartość od 1 do 3, umiejętność zostaje aktywowana. Dodaj PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI do PUNKTÓW SZALEŃSTWA na swojej karcie.



UMIEJĘTNOŚĆ ATAKU (TYLKO PODCZAS ATAKU – Z KOSTKĄ):

Rzuć kostką: jeśli wypadnie wartość od 4 do 6, umiejętność zostaje aktywowana. Dodaj PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI do PUNKTÓW SZALEŃSTWA na swojej karcie.



UMIEJĘTNOŚĆ OBRONY (TYLKO PODCZAS OBRONY – BEZ RZUTU KOSTKĄ):

Dodaj PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI bezpośrednio do PUNKTÓW SZALEŃSTWA, bez rzucania kostką.



UMIEJĘTNOŚĆ ATAKU (TYLKO PODCZAS ATAKU – BEZ RZUTU KOSTKĄ):

Dodaj PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI bezpośrednio do PUNKTÓW SZALEŃSTWA, bez rzucania kostką.



UMIEJĘTNOŚĆ TARCZA: Chroni twoją kartę przed efektami kart POMOCY przeciwnika, unieważniając je.

KARTA POMOCY – SYMBOLE DZIAŁANIA:



BEZ RZUTU KOSTKĄ: Wykorzystaj swoje PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI bez rzucania kostką.



PODGLĄD I DOBIERANIE: Na początku następnej tury, przed dobieraniem, podejrzyj trzy górne karty z talii i wybierz jedną.



SWAP: Zamień swoją kartę POSTACI z kartą przeciwnika.



KRADZIEŻ PUNKTÓW: Odejmij PUNKTY OBŁĘDU z karty przeciwnika i dodaj je do swojej karty na czas tego pojedynku.



PODMIANA: Jeśli nie jesteś zadowolony z dobranej karty POSTACI, odłóż ją na spód talii i dobierz kolejną z góry.



PODWÓJNE DOBIERANIE: Dobierz kolejną kartę. Jeśli to POSTACI, dodaj jej PUNKTY OBŁĘDU do pierwszej karty.

TE ZASADY SĄ ZBYT SZTYWNE? STWÓRZ WŁASNE! TWÓRZ WŁASNE SZALONE WARIANTY I ROZPROWADZAJ BZDURY W STYLU PRAWDZIWEGO BRAINROT!