



Zawartość:

- 63 karty (53 karty kaijū, 6 kart mechów, 4 karty pomocy),
- 2 kości,
- 12 znaczników (6 znaczników par, 6 znaczników ran),
- stojak na karty,
- instrukcja.

PiKiT

CORENTIN BRAND



OBEJRZYJ FILMIK
Z ZASADAMI GRY!

WPROWADZENIE I CEL GRY

Gracze rzucają kośćmi, aby przyzywać kaijū⁽¹⁾ albo mechy⁽²⁾, i dobierają przedstawiające je karty.

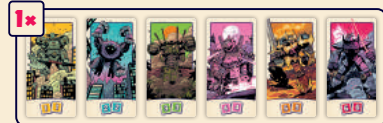
Gracze mogą zagrywać karty, aby korzystać z ich efektów, albo zatrzymywać je na ręce do końca gry, aby otrzymać za nie punkty. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

⁽¹⁾ **Kaijū** (怪獣) to dziwne stworzenie albo gigantyczny potwór.

⁽²⁾ **Mecha** (メカ) to zrobotyzowana zbroja, przeważnie humanoidalna.



karty kaijū



karty mechów

PRZYGOTOWANIE GRY

Przykładowe przygotowanie rozgrywki 3-osobowej.

- 1 Należy wyjąć **stojak na karty** z pudełka i położyć go na stole.
- 2 Należy rozdać każdemu z graczy po **1 karcie pomocy**.
- 3 6 odkrytych **kart mechów** należy położyć na stole, a następnie na spodzie każdej karty umieścić odpowiedni **znacznik pary**.
- 4 **Znaczniki ran** należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.
- 5 Pudełka używa się jako **tacki na kości**.





- 6** Karty **kaijū** należy potasować, a następnie wsunąć zakrytą talię w 1 z otworów stojaka.

Drugi otwór jest przeznaczony na stos **kart odrzuconych**.

***Rozgrywka 2-osobowa.** W rozgrywce 2-osobowej należy wyjąć z talii po 2 karty **kaijū** o wartościach od „1” do „8” (łącznie 16 kart). Nie będą używane w rozgrywce.*

- 7** Należy wziąć **wierzchnie 8 kart** z talii i losowo rozłożyć je odkryte na środku stołu.

- 8** Gracze dobierają na rękę **karty początkowe**: każdy z nich bierze wierzchnią kartę z talii i umieszcza ją odkrytą przed sobą. W razie potrzeby gracz dobiera karty do momentu, aż **osiągnie albo przekroczy łączną wartość kart równą 10**. Następnie bierze te karty na rękę i nie pokazuje ich innym graczom.

***Przykład.** Gracz dobiera kartę o wartości „5”, następnie kartę o wartości „2” i na koniec kartę o wartości „8”, co łącznie przekracza wartość 10. W takiej sytuacji rozpoczyna rozgrywkę z 3 kartami na ręce o wartościach: „2”, „5” i „8”.*

Gdy wszyscy gracze dobiorą karty początkowe, można zacząć rozgrywkę.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Zaczynając od najmłodszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze rozgrywają tury aż do końca gry.

Podczas swojej tury gracz wykonuje następujące akcje **w przedstawionej kolejności**:

1. RZUT KOŚĆMI

2. ZAGRANIE KART

Gracz może zagrać 1 albo więcej kart z ręki, aby skorzystać z ich efektów.

Aby zagrać kartę, należy ją odrzucić odkrytą, a następnie rozpatrzyć jej efekt (zob. „Efekty kart” str. 8).

3. DOBRANIE KART

Zależnie od wyniku rzutu kośćmi gracz może dobrać spośród 8 kart na środku stołu:

- 🎲 **Kartę** o wartości odpowiadającej **sumie** wyników na obu kościach.
- 🎲 **Kartę** o wartości **równej** różnicy wyników na obu kościach.
- 🎲 **1 albo 2 karty**, których wartości odpowiadają **wynikowi** na 1 albo obu kościach.
- 🎲 **0 kart**, jeśli żadna karta nie odpowiada wynikom na kościach.

4. ZAKOŃCZENIE TURY

Jeśli jest to konieczne, gracz odkrywa i dokłada karty z talii na środek stołu do momentu, aż znowu znajdzie się tam 8 kart. Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz.



Przykład tury.

1

Gracz rzuca kośćmi i otrzymuje wyniki „1” i „3”.



2

Zanim dobierze kartę ze środka stołu, odrzuca kartę o wartości „2” – to pozwala mu przetrzucić kości. Otrzymuje wtedy wyniki „1” i „6”.



3

Dzięki temu może dobrać kartę o wartości „7” ($6 + 1$) ALBO kartę o wartości „5” ($6 - 1$), ALBO 2 karty o wartościach „1” i „6”. Gracz decyduje się na kartę o wartości „7”.



4

Odkrywa wierzchnią kartę z talii, aby na środku stołu znalazło się 8 kart, i kończy swoją turę.



5

PARA!

2

2

Jeśli graczowi udało się wyrzucić **taki sam wynik** na obu kościach, ma 2 dodatkowe akcje do wyboru:

- 🎲 Jeśli karta mecha o odpowiadającej wartości **znajduje się na stole**, może dobrać ją na rękę.
- 🎲 Jeśli karta mecha o odpowiadającej wartości **znajduje się na ręce innego gracza**, może spróbować ją ukraść, biorąc losową kartę z jego ręki. Odkrywa ukradzioną kartę i bierze ją na rękę (nawet jeśli nie jest kartą mecha o odpowiadającej wartości).

ZNACZNIKI PAR

2

2

Znaczniki par wskazują, który gracz ma daną kartę mecha. Właściciel karty mecha bierze odpowiadający karcie znacznik pary i kładzie go przed sobą – niezależnie od sposobu, w jaki uzyskał tę kartę.



KONIEC GRY

Koniec gry zaczyna się w momencie, gdy w talii zabraknie kart. **Wszyscy gracze** rozgrywają jeszcze po 1 turze. Potem każdy z graczy podlicza swój wynik, dodając do siebie:

- 🎲 punkty za karty kaijū na ręce,
- 🎲 po 15 punktów za każdą kartę mecha na swojej ręce (o czym przypomina rewers znacznika pary),
- 🎲 punkty wynikające z bonusów i kar (zob. „Efekty kart” str. 8).

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa remisujący gracz z najmniejszą liczbą kart na ręce (zarówno kaijū, jak i mechów). Jeśli remis dalej pozostaje nierozstrzygnięty, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Projekt gry: **Corentin Brand**

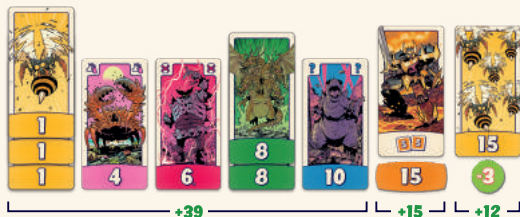
Ilustracje: **Sylvain Repos**

Opracowanie i podziękowania: www.rprod.com/en/pikit/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruksela – Belgia • www.rprod.com

Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.



Przykład. Gracz zdobywa 39 punktów za karty kaijū i 15 punktów za karty mechów. Ponieważ ma również bonus 15 punktów i karę 3 punktów, wynik końcowy wynosi 66 punktów (39 + 15 + 12).



EFEKTY KART

Karty kaijū dzielą się na 2 typy: te z **efektem** wymagającym **odrzuć** zagrywanej karty i te z **efektem specjalnym**.

EFEKTY PO ODRZUCENIU



Przerzuć 1 albo 2 kości.



Ukradnij 1 losową kartę z ręki innego gracza. Odśłoń ją, a następnie weź ją na rękę.



Dobierz wierzchnią kartę z talii i weź ją na rękę bez ujawniania jej.



Gdy inny gracz zagra **jakąkolwiek kartę**, możesz natychmiast zanegować jej efekt.



Ustaw na 1 z kości dowolny wynik.



Wybierz i rozpatrz 1 dowolny efekt z 5 powyższych **efektów po odrzuceniu**.

EFEKTY SPECJALNE



Na koniec gry gracz z największą liczbą kart o wartości „1” otrzymują bonus 15 punktów (odwracają na drugą stronę swoją kartę pomocy jako przypomnienie).



Gdy ukradniesz kartę o wartości „3” innemu graczowi, natychmiast odrzuć tę kartę i umieść przed sobą znacznik rany. Na koniec gry tracisz 3 punkty.



Gdy dobierzesz **ze stołu** kartę o wartości „8”, dobierz również **wszystkie** inne karty o wartości „8” ze stołu.