

## FetOrki

W grze tej gracze wcielają się w grupkę ambitnych Orków, które po pijackiej śmierci poprzedniego wodza walczą o władzę nad grupą, której wcale nie w smak jednoczyć się pod jednym sztandarem. Na szczęście całość zapowiada dość duże porcje jedzenia i okazję do bitki, więc każdy zielonoskóry w plemienu gotów jest na zdrady, mordobicia i inne drobne przyjemności z życia. W końcu czym innym można się zajmować? Bo przecież nie szwedzącymi się wszędzie szczyrami...

### Co jest gdzie

Na środku stołu kładziemy, koszulkami do góry, wszystkie dostępne nam karty- to **Stos Plemienia**.

Obok niego zrób miejsce na karty odrzucone- to **Namiot Rzeźnika**, do którego trafiać będą ofiary.

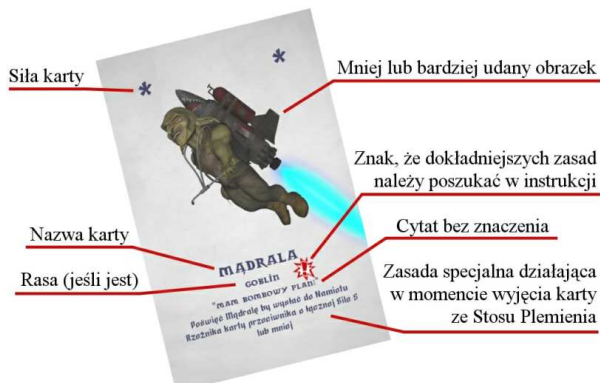
Karty które posiadasz i Ty, i inni gracze, to Wasz **Elektorat**, jawnie wykładany na stole.

Posiadanych przez siebie kart nie można nikomu przekazywać w ramach prezentów ani się nimi przekupywać.



### Karty

Każda z kart w grze symbolizuje jednego członka plemienia lub jego skarby, a zbudowana jest w sposób przedstawiony tutaj:



Zasady specjalne karty wprowadzane są w życie natychmiast w trakcie ich wyłożenia na stół. Jeśli z jakiegoś powodu nie mogą być spełnione to po prostu je zignoruj, jeśli jednak masz możliwość ich użycia, to musisz z nich skorzystać.

Jeśli zasada karty opiera się o „**Wyślij do Namiotu Rzeźnika**”, to cel jej działania odrzucaś na stos kart odrzuconych. Jeśli zasada opiera się o „**Zabierz**” oznacza to, że daną kartę zabrać powinieneś z Elektoratu przeciwnika i dodać do swojego. Jeśli zasada zaczyna się od „**Poświęć**”, oznacza to że oprócz oddziaływania karty na inne, ona sama lub jakaś inna karta z Twojego Elektoratu trafia do Namiotu Rzeźnika.

### Jak grać?

Na początku rozdajcie sobie po 3 losowe karty wskazujące na Was startowy Elektorat (jeśli jest wśród nich **Mądrala** wtasuj go z powrotem do talii i wylosuj kolejną kartę). Połóż je jawnie przed sobą, bez używania ich umiejętności.

Grę zaczyna gracz o najmniejszej sumie Siły posiadanych kart, później przyjdzie kolej na gracza po jego lewej stronie.

Każda runda przebiega w następujący sposób:

1. Wyjmujesz pierwszą z góry kartę ze stosu Plemienia i wykładasz ją przed sobą na stół.
2. Jeśli karta posiada cechę specjalną korzystasz z niej natychmiast o ile masz taką możliwość.
3. Rozejrzyj się uważnie po Elektoratach- jeśli ty lub dowolny inny gracz posiada już na stole taką samą kartę (nie dotyczy Kosztowności i Niewolnic), to zaczyna się **Rozróżba!** Jeśli powtarzająca się karta pochodzi z Twojego Elektoratu **MOŻESZ** ją rozpoznać, jeśli u innego gracza – **MUSISZ**.
4. Jeśli nie dochodzi do żadnej **Rozróżby**, albo do niej doszło ale została już rozstrzygnięta, twoja kolej się kończy i czas na gracza po lewej stronie.

### Rozróżby

To ulubiona rozrywka Orków, poza jedzeniem i straszaniem niewolnic. Od oberwania w kiel przyjemniejsze bywa tylko wybicie kła komu innemu, chociaż trafienia do Namiotu Rzeźnika raczej każdy woli uniknąć. Dodatkowo **Rozróżby** są najskuteczniejszym narzędziem dyplomacji, dzięki któremu orcze społeczeństwo w ogóle może funkcjonować i wyrażać swoje zdanie w kwestiach polityki.

**Rozróżbę** (jako **Atakujący**) wszczyna zawsze gracz, który wyciągnął kartę pozwalającą mu na to. Każda **Rozróżba** przebiega według następującego schematu:

1. **Prowokacja** – wybierz jednego gracza, który stanie się ofiarą ataku.
2. **Eskalacja** – zarówno atakujący jak i atakowany zabierają do ręki wszystkie swoje karty leżące na stole (nie będące Kosztownościami lub Niewolnicami) i trzyma w sekrecie przybierając groźną minę.
3. **Asy z rękawa** – atakujący wyklada koszulką do góry (czyli zasłoniętą) pierwszą kartę na stół. Atakowany może wyłożyć jedną kartę w ten sam sposób lub powiedzieć **STOP**. Jeśli atakowany wyłoży kartę, atakujący może wyłożyć następną lub też powiedzieć **STOP**. Każde **STOP** oznacza koniec wykładania kart. Zanim jednak owo **STOP** padnie, na stole musi znaleźć się przynajmniej jedna karta każdej ze stron, chyba że atakowany nie ma żadnych kart- wtedy **STOP** jest automatyczny.
4. **Wścibianie nosa** – nie odsłaniaj jeszcze kart. Każdy z pozostałych graczy ma prawo jawnie (koszulką do dołu) dorzucić jedną ze swoich kart jednej ze stron konfliktu jako jej sojusznik. Mądre wtrącanie się w cudze konflikty może być kluczem do zwycięstwa w grze!
5. **Totalna Demolka** – wszystkie karty biorące udział w **Rozróżbie** są odsłaniane. Strona o większej łącznej sile wyłożonych kart (wraz z kartami sojusznika) uznawana jest za zwycięzcę.
6. **Dobijanie rannych** – przegrany wyrzuca do Namiotu Rzeźnika wszystkie karty które wzięły w niej udział, wygrany wyrzuca połowę kart zaokrąglając w górę, jednak sam ma prawo wybrać które. Sojusznik przegranego również pozbawia się swojej karty, karta sojusznika zwycięzcy wraca do jego Elektoratu. Wszystkie ocalałe karty wracają z powrotem na stół i ponownie stają się jawne.
7. **Zbieranie okupów** – zwycięzca ma prawo zabrać przegranemu wybraną przez siebie kartę Kosztowności lub Niewolnic.

Szczególnym wynikiem **Rozróżby** jest remis, który po prostu nie mieści się w orczych głowach. Obie strony tracą wszystkie zaangażowane w niego karty tak jakby były przegrane, wszyscy sojusznicy skonsternowani bezpiecznie wracają do domu, nikt nie przechwytuje żadnych łupów.

Po zakończonej **Rozróżbie** czas na rundę kolejnego gracza (siedzącego po lewej stronie).

### Warunki zwycięstwa

Grę wygrywa Ork (Gracz), który zdobędzie całkowitą dominację nad plemieniem za pomocą jednej ze wskazanych metod:

- przejęcie większości bogactw plemienia (zgrupowanie sześciu Kosztowności w wersji dla 3-4 graczy, pięciu w wersji dla 5-6) i zdobycie tytułu **Obrzydliwego Bogacza**
- zdominowanie branży rozrywkowej (zgrupowanie sześciu Niewolnic w wersji dla 3-4 graczy, pięciu w wersji dla 5-6) i zdobycie tytułu **Prawdziwego Mecenasa**
- otoczenie się różnorodnymi bogactwami (zgrupowanie łącznie ośmiu kart Kosztowności lub Niewolnic w wersji dla 3-4 graczy, siedmiu w wersji dla 5-6) i zdobycie tytułu **Wielkiego Ważniaka**
- zebranie w swoim Elektoracie **Niepodważalnej Potęgi** (pierwszy gracz który w Elektoracie zebrał 12 kart nie będących Kosztownościami lub Niewolnicami w wersji dla 3-4 graczy, 10 w wersji dla 5-6) i zdobycie tytułu **Wszzechwoda**
- wygranie **Wyborów** (choć to najnudniejsze rozwiązanie świadczące o przedłużaniu się gry) i zdobycie tytułu **Premiera** lub **Nudziarza** (w zależności od potrzeb- patrz zasady Wyborów)

### Rezygnacja gracza

W grze bywa różnie. Niektórzy gracze mogą się poddać, załamać albo spieszyć na dobranockę, przez co wycofują się z gry. Niezależnie od powodu otrzymują wtedy mało zaszczytny tytuł **Siusiumajtka** i ze wstydem mogą opuścić plemię by na wygnaniu płakać w samotności. Wszystkie ich karty od razu trafiają do Namiotu Rzeźnika, jednak wyjątek stanowią Kosztowności i Niewolnice. Karty te układa się razem, a gracze (w kolejności od najliczniejszego Elektoratu) biorą po jednej wybranej do swoich łupów, tak długo aż skończą się wszystkie. Taki podział łupów nie może doprowadzić do zwycięstwa któregoś z graczy. Jeśli by się tak zadziało, gracz ten musi zrezygnować ze swojego łupu. Jeśli dotyczyłoby to wszystkich graczy, to nadwyżkę łupów wrzuca się do Namiotu Rzeźnika.

## **Karty „Zabierz...” a zwycięstwo**

Może się zdarzyć tak, że wyjmując ze Stosu Plemienia jakąś kartę, masz prawo do zabrania innej karty drugiemu graczowi. Może się zdarzyć też, że ta zabrana karta pozwala na osiągnięcie ilości kart wystarczającej do zwycięstwa. Jeśli to przechwycenie Skarbu lub Niewolnic przez Cwaniaków, to gratulacje, właśnie wygrałeś! Jeśli to jakiś członek plemienia to istnieje jeden warunek: karta wyjęta ze Stosu Plemienia nie wszczyna Rozróby. Jeśli tak się zadzieje nie wygrasz, tylko najpierw musisz rozstrzygnąć całą Rozrobę i to ona decyduje o tym, czy masz szansę na zwycięstwo.

## **Wybory!**

Gdy w talii Plemienia nie ma już żadnych kart (bo wszystkie znajdują się w Elektoratach graczy albo w Namiocie Rzeźnika), gra kończy się Wyborami. Każdy gracz sumuje Siłę kart w swoim Elektoracie (Kosztowności i Niewolnice liczą się jako 1 punkt każda), a gracz który po tym czasie będzie dysponował największym wynikiem wygrywa w wyborach i przechodzi do historii jako Najnudniejszy Władca Wszeczasów.

***W tym momencie możesz zakończyć czytanie instrukcji i rozpocząć grę. Do dalszych zasad możesz zaglądać gdy wylosujesz karty opatrzone czerwonym wykrzyknikiem lub interesują Cię zasady opcjonalne.***

## **Karty Specjalne**

Oto szczegółowe zasady kart oznaczonych czerwonym wykrzyknikiem – ich specjalne zasady nie oznaczone na kartach lub dokładniejsze wyjaśnienia ich działania.

### **Kosztowności i Niewolnice**

To dwa typy kart związane z bogactwem plemienia. Pierwsze wiąże się z wielką fascynacją Orków do kolekcjonowania skrzyń ze świecidełkami, drugie z zamiłowaniem do sztuki świetnie opanowanej przez ludzkie kobiety: smętnego szlochania, wrzasków przerażenia lub walk w obierkach. Wyciągnięte do Elektoratu nie mogą brać udziału w Rozróbach, nie liczą się też do ilości 12 kart decydujących o zwycięstwie. Zebranie odpowiedniej ilości Kosztowności lub Niewolnic może wiązać się ze zwycięstwem w całej grze.

### **Wiedźmy i Czarownice**

To specjalne karty, które cieszą się takim szacunkiem w plemieniu (lub budzą taki strach), że nie mogą stać się ofiarami żadnych Myśliwych, Strzelców ani Mądrali. Dowolna Wiedźma lub Czarownica nigdy nie trafi do Namiotu Rzeźnika w wyniku Rozróby. W przypadku zwycięstwa zawsze musi wrócić na rękę gracza, w przypadku porażki przechodzi na stronę zwycięzcy (także jeśli wyłożony był tylko jako sojusznik strony przegranej, choć nie w przypadku Remisu). Ich bezkarność sprawia, że zwykle to na nich opiera się siła zwycięskich elektoratów, ale stosuj je z głową, gdyż to właśnie oni najłatwiej zmieniają stronnictwa!

### **Stadka szczerów**

Zawsze gdy wyciągniesz kartę Stadka Szczerów możesz (ale nie musisz) rozpocząć Rozrobę. Przymus rozpoczęcia Rozróby w momencie wyciągnięcia identycznej karty Stadka, które leży już gdzieś na stole, nie obowiązuje. Do tego Stadka szczerów rosną, a w Rozróbach mogą być większe niż się początkowo wydaje. Za każdym razem gdy dodajesz Stadko do swojego Elektoratu, nie kładziesz go tam jako osobnej karty- kładziesz je na już istniejące Stadko, a jego siła kumuluje się. W przypadku Rozróby wystarczy, że wyłożysz jedną kartę Stadka- reszta szczerów w ilości wszystkich które masz na rękę dołączy się automatycznie przy rozliczaniu wyniku, ale też w takiej ilości trafiają do Namiotu Rzeźnika. Jeśli masz kilka kart Stadka, a atakuje Cię Szczurołap, przechwytuje od razu cały stosik, a nie pojedynczą kartę. Na potrzeby zwycięstwa wszystkie posiadane przez Ciebie karty Stadka traktowane są jak jedna karta.

***Uwaga! Każdy gracz w trakcie Rozróby wyłożyć może tylko jedną kartę Stadka, reszta szczerów dołączy w trakcie rozstrzygnięcia wyników. Jeśli postanowi blefować wykładając ich więcej przy licytacji, sam zakłada sobie pętlę na szyję- przyjmuje się że traci kontrolę nad stadem, które rzuca się na swoich. Jego przeciwnik automatycznie uznawany jest za zwycięzcę starcia i nie traci żadnych kart- szczury załatwiły sprawę za niego!***

### **Mądrala**

Karty Mądrali nie da się wyłożyć do Elektoratu- jej wyciągnięcie automatycznie wiąże się z użyciem zasady specjalnej i odrzuceniem jej do Namiotu Rzeźnika.

### **Staruszek**

Bardzo chętnie bierze udział w Rozróbach, ale nikt nie śmie go uderzyć. Nawet w wypadku porażki nigdy nie jest obity na tyle, by trafić do Namiotu Rzeźnika i zawsze bezpiecznie wraca do Elektoratu (za to spokojnie może zostać zdjęty przez Myśliwego, Strzelca lub Mądralę).

### **Goblin z piwem**

O ile pojęcie remisu jest dla Orków nie do ogarnięcia, o tyle smak goryczki rozumieją bez słów. W przypadku remisu w Rozróbach, strona posiadająca w niej Goblina z Piwem traktowana jest jako zwycięska.

### **Kozioł ofiarny**

Jeśli posiadacz Kozła ofiarnego zostanie wyzwany do Rozróby na którą nie ma ochoty, może poświęcić jego kartę, aby jej uniknąć. Uznaje się, że atakujący objają Kozła i wracają do domów, gracz prowokujący nie może więc wywołać Rozróby z kim innym i jego tura automatycznie się kończy.

### **Gnatojad**

Troll to stworzenie silne choć niebezpieczne. Jeśli wyciągniesz go z talii możesz go nakarmić i dodać do Elektoratu, pod warunkiem że poświęcisz jakąś inną kartę nie będącą Stadkiem szczerów, Wiedźmą, Czarownicą, Kosztownością lub Niewolnicami. Jeśli tego nie zrobisz Troll trafia do gracza po Twojej lewej, który stanie przed podobnym wyborem. Wędrownka w lewo trwa tak długo, aż któryś z graczy go przygarnie, albo wróci do Ciebie- w tym wypadku trafia on z głodu do Namiotu Rzeźnika. Jeśli Gnatojad wyładowuje w czymś Elektoracie, a na stole jest już jakiś inny Troll, rozrobę wywołują osoba która go przygarnęła, a nie wyciągnęła ze Stosu plemienia.

### **Czerwony goblin**

To straszny słabeusz, ale strasznie zawzięty w kwestiach równości społecznej. Jeśli bierze udział w Rozróbach, w której po stronie przeciwnika bierze udział jakiś Ludojad albo Gnatojad, jego Siła rośnie do Siły tego przeciwnika (właściciel Czerwonego goblina decyduje którego w przypadku kilku).

## **Zasady opcjonalne**

To dodatkowe zasady mające urozmaicić grę, na które możecie się zdecydować gdy już będziecie wiedzieć dokładniej jak działa i zapragniecie czegoś więcej.

### **Wersja HARD!**

Wersja ta nazwana od skrótu „Hulaj Anarchio, Rąbiemy Dalej!” to dłuższa i brutalniejsza wersja gry, uniemożliwiająca zwycięstwo w wyniku Wyborów. Gdy skończą się karty w Stosie Plemienia, po prostu przetasuj karty z Namiotu Rzeźnika i ułóż z nich nowy stos.

### **Gra drużynowa**

Jeśli gra wydaje Ci się zbyt losowa, a macie 4 lub 6 graczy, możecie zagrać w tę wersję rozgrywki. Gracze siadają do rozgrywki tak, aby rozgrywać ją parami - pierwszy gracz z trzecim i drugi z czwartym (w rozgrywce dla czterech graczy) oraz pierwszy z czwartym i drugi z piątym i trzeci z szóstym (w rozgrywce dla sześciu graczy). Pary traktowane są jak sojusznicze stronnictwa, a w samej rozgrywce nie pojawiają się zmiany żadnych zasad poza trzema:

- sojusznicy nie mogą wszczynać między sobą Rozrób
- zwycięstwo jednego sojusznika oznacza automatycznie zwycięstwo obu graczy z pary
- gra drużynowa nie może zakończyć się Wyborami

Jeśli już na tej podstawie wyobrazasz sobie jak zmienia to możliwości prowadzenia rozgrywki, to jest to opcja właśnie dla Ciebie!