



# Karty **SPMH** – Instrukcja

## Gra przewidziana dla 2 graczy

### Skrócona instrukcja:

Wystarczy do komfortowej gry, w razie nie jasności,  
kierujcie się do [Pełnej instrukcji](#)

1. Oddziel karty ze srebrną szarfą w prawym górnym rogu od talii.
2. Rozdaj po dwa żetony, 10 kart i [Amulet z Monetą](#) na głowę.  
Żeton traci się za przegraną rundę i za remis.
3. Karty wyklada się na zamianę. Można spasować. Brak kart = pas.  
Dwóch graczy spasowało = koniec rundy.  
Kto ma więcej punktów na stole na koniec rundy = win.
4. Dobieracie po 2 karty po każdej rundzie.  
A karty ze stołu lecą na cmentarz.

[Jeśli stracisz żetony, przegrasz, więc uważaj](#)

# Pełna instrukcja:

## 1. Co w opakowaniu?

Po otwarciu w oczy rzucają się cztery ~~guziki~~ **żetony**. Rozdaj po dwa.

Za **przegraną** rundę traci się jeden.

Za **remis** obydwaj gracze tracą po jednym.

Pierwszy gracz, który straci obydwa żetony – przegrywa.

Teraz karty. Oddziela się te, które mają taką szarfę.



Odkładamy je „na później” (patrz: podpunkt 4.)

Oddziel też dwa **Amulety z Monetą** i je, przeciwnie, rozdaj graczom.

## 2. Budowa kart

Bazowa siła →

Jednorazowa karta →

Znacznik szpiega →

Ksywa →

Skill →

Cytat →



Bazowa siła może zostać zmieniona tylko przez **ulepszanie**.

**Jednorazowa** karta – oznacza, że skill'a danej karty możemy użyć tylko raz w ciągu jednej gry.

( głupio byłoby użyć papieru toaletowego dwa razy xd )

**Szpieg** to karta, którą zagrywamy po stronie przeciwnika.

Skill – aktywuje się, gdy zagrywamy kartę.

# 3. Gramy

Rozdaj po 10 kart plus **Amulet z Monetą**

Zaczyna obojętnie kto – papier, kamień, nożyce albo kto ma dłuższego.

Karty wyklada się na zamianę, raz ty raz kolega / koleżanka.

Podczas swojej tury możesz **zagrać kartę** lub **spasować**.

Brak kart na ręce = pas. Gdy obaj gracze spasują – kończy się runda.

Po skończonej rundzie liczenie punktów. Więcej = win.

Karty lecą na cmentarz.

Oraz gracze dobierają po 2 karty z góry talii. **Przeegrany dobiera pierwszy**.

Grę wygrywa ten, komu pozostał/y jeszcze żeton/y, gdy przeciwnik ma ich 0.

# 4. Sytuacja na stole



**Talia** – to co zostało po rozdawaniu. Tu się dobiera karty.

† **Cmentarz** † – tu trafiają karty, których punkty (3) spadły do zera.  
Oraz karty, które punktów nie mają.

Np. **Dobre piwo**

**Karty specjalne** – używa się ich, gdy mówi tak opis innej  
karty np. **Amulet z Monetą**

Stół to miejsce, gdzie zagrywamy karty obok siebie w 1 rząd.

# 5. Skill'e kart

**Wzmocnienie** – dodaje określoną ilość punktów wskazanej karcie.

Przejdźcie na † cmentarz † usuwa wzmocnienie.

**Przemienienie** – zamienia kartę zwykłą w kartę specjalną.

**Zablokowanie** – nie pozwala użyć karcie jej skill'a.

Przejdźcie na † cmentarz † usuwa blokadę.

**Ulepszenie** – to takie nowe, doskonalsze **wzmocnienie**, które trwa całą grę (cmentarz już ich nie resetuje)!

Tak naprawdę to siła w kółku powinna się przy **ulepszaniu** zmieniać ale to nie są karty zaprogramowane na komputerze...

**Wymienianie** – dajesz kartę z ręki na spód talii i dobierasz inną (z góry talii)!

**Zniszczenie** = wysłanie jednostki na † cmentarz †

**Uzdrowienie** – przywrócenie jednostce jej bazowej siły.

**Wygonienie** – Usunięcie karty z gry na ilość tur określoną w opisie karty.

No, tylko **Burak ze wsi** to ma, więc na 5 tur.

**Urok** – przenieś jednostkę na stronę drugiego gracza (od przeciwnika do twojego :3) albo odwrotnie ☺

Ponowne zagranie karty (**królowa**) lub pozostawienie do kolejnej rundy (**widownia**) przywraca jednostce jej siłę bazową.

# 6. Amulet z M.

Amulet działa z:

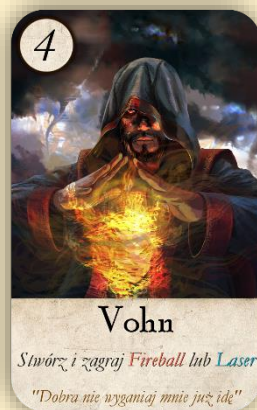
- Vohn
- Vultur
- Volanuria
- Zabójca
- Najemnik
- Matka
- Królowa
- Zhaz



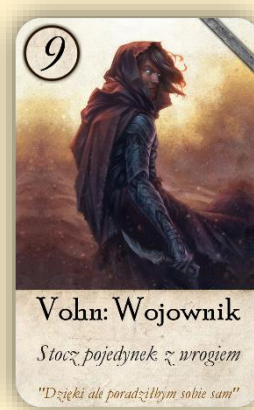
Tak wygląda. A jak go grać?



+



=



Te dwie karty zagrywamy w **jednej turze**, jako jeden ruch.

Po tej akcji usuwamy je z gry.

Ale, ale - gdy **Vohn: Wojownik** trafi na cmentarz - wraca do postaci **Vohna!**

**Uwaga!**

Zagranie **Amuletu** wraz z Zhazem tworzy Ulepszoną pułapkę.

To tyle.

Można iść dalej nauczyć się staczać pojedynki.

# 7. Stocz pojedynki



Wybierasz wroga do pojedynku.  
Zadajesz mu obrażenia równe aktualnej sile Diabła, czyli 5.  
Przeciwnik ci oddaje w ten sam sposób, biorąc za bazę swoją aktualną siłę.

Cykl się powtarza, dopóki jeden z walczących nie polegnie na polu bitwy.  
Wygranego czeka wtedy ~~chwała~~ chwala i sława.

Przykład:

*\*W kwadratowych nawiasach aktualna siła karty\**

**Diabeł** [5] vs. **Wszechmogący** [8]

Diabeł uderza Wszechmogący za 5.

Wszechmogący [3]

Wszechmogący uderza Diabeł za 3.

Diabeł [2]

Diabeł uderza Wszechmogący za 2.

Wszechmogący [1]

Wszechmogący uderza Diabeł za 1.

Diabeł [1]

Diabeł uderza Wszechmogący za 1.

**Diabeł** [1] – **Wszechmogący** [RIP]



# 8. Kodeks

Art. 1 – Nie wskrzeszamy i nie używamy ponownie kart z **Amuletem z Monetą**.

Art. 2 – Dobieramy zawsze z góry talii.

Art. 3 – Królowa zagrywa ponownie te karty, które są nadal na stole.  
I **resetuje** ich punkty.

Art. 4 – Można wymienić Amulet z M.

Art. 5 – Pierwszy dobiera karty ten, kto przegrał rundę.