



GRA KARCIANA JOANNY KIJANKI

# JAKUB WĘDROWYCZ

## Upiorne wczasy

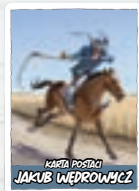


### KOMPONENTY

Jakub przetarł zaspiane oczy i rozejrzał się wokół. Zamiast swojskiej mieszaniny zapachu świeżego gnoju i łagodnego aromatu zacieru, do jego nosa dochodziły wonie żywicy i przypalonego oleju. Usiadł na piasku i zagapił się na szumiące morze. Dał kuksańca śpiącemu obok Semenowi.

- To... to, mam wrażenie, że nie jesteśmy już w Wojślawicach...

**Jakub Wędrowycz: Upiorne Wczasy** to gra kooperacyjna, w której wspólnie z przyjaciółmi zmierzycie się z groźnymi potworami, będziecie chronić Lokacji i zdobywać flaszki wzmacniające wasze siły vitalne. Każdy z graczy będzie wykorzystywał swoje karty do wykonywania akcji swojej Postaci, które inni gracze będą mogli wspierać swoimi kartami. W zależności od wyboru Postaci i Przywódcy Przeciwników rozgrywka będzie miała inną dynamikę. Grę możecie dowolnie łączyć z grą **Jakub Wędrowycz: Dziki Samogon**.



4 karty Postaci



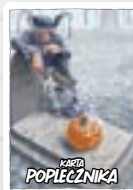
48 kart Przedmiotu  
(po 12 dla każdej Postaci)



15 kart Ataku



5 kart Przywódcy  
(Król Szczurów, Krwawa Syrena, 3 Północnice)



31 kart Poplecznika  
(w tym 6 Plażowiczów)



7 kart Lokacji



1 zeton Rozróby



59 zetonów Życia



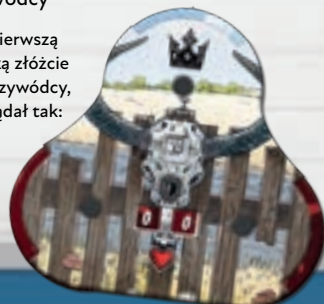
15 zetonów Flaszek

1 broszura Rozpiska  
Przywódców



1 Licznik  
Przywódcy

Przed pierwszą rozgrywką złóżcie licznik Przywódcy, by wyglądał tak:



34 zetony Nawiedzenia



10 zetonów Dezorientacji



25 zetonów Pancerza



1 zeton Pierwszego Gracza

## OPIS KART

### KARTA PRZEDMIOTU

Górna Akcja

Dolna Akcja

Górne Wsparcie

Dolne Wsparcie

Postać

Nazwa karty



### KARTA POPELZNIKA

Wartość Pancerza

Wartość Życia

Nazwa Popelznika

Atak

Reakcja



Popelznik

Typ Popelznika

### KARTA PRZYWÓDCY

Wartość Mrocznego  
Pancerza

Wartość Życia  
(pomnożona przez  
liczbę graczy)

Nazwa Przywódcy

Efekty Przywódcy



Przywódcą

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI - ZASADY PODSTAWOWE

1. Umieście wszystkie żetony w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy, tworząc z nich Zasoby Ogólne.
2. Każdy gracz wybiera swoją Postać i wyklada jej kartę przed sobą. Na każdej Postaci należy położyć żetony Życia o łącznej wartości wskazanej na karcie.
3. Wybierzcie lub wylosujcie Pierwszego Gracza. Otrzymuje on żeton Pierwszego Gracza.
4. Weźcie po 12 kart Przedmiotu przypisanych do Postaci biorących udział w rozgrywce (oznaczonych portretami tych Postaci w lewym dolnym rogu karty). Potasujcie ze sobą wszystkie karty Przedmiotu wybranych Postaci i połóżcie je w **jednym** zakrytym stosie na środku obszaru gry, tworząc talię kart Przedmiotu. Obok talii pozostawcie miejsce na stos odrzuconych kart Przedmiotu.

**Przykład:** W grze bierze udział Jakub oraz Urszulka, zatem talia kart Przedmiotu będzie składała się z 24 kart oznaczonych ich portretami.







## CEL GRY

Gracze **wygrują natychmiast**, gdy punkty Życia Przywódcy spadną do 0.

Gracze **przegrywają natychmiast**, gdy wystąpi dowolny z poniższych warunków:

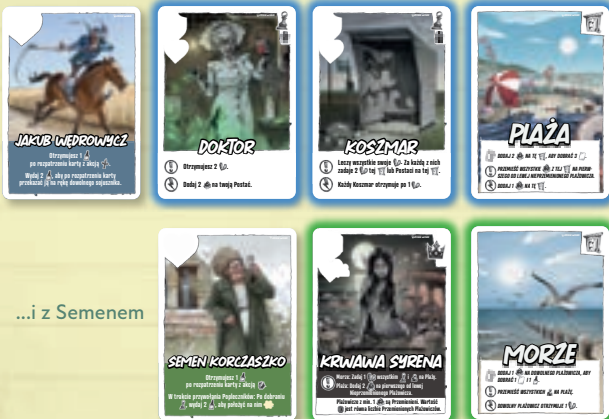
- Dowolna Postać zostanie pokonana – odrzuci wszystkie żetony Życia ze swojej karty Postaci.
- Dowolna Postać nie może wykonać akcji – na początku swojej tury nie ma kart Przedmiotu na ręce.
- Skończył się czas – gracze muszą dobrać kartę Ataku, a talia została wyczerpana.

**Uwaga!** Niektórzy Przeciwnicy mają dodatkowe warunki zwycięstwa lub przegraney.

### PODSTAWOWE POJĘCIA

- Gracz wykonujący swoją turę to **Aktywny gracz**.
- Sojusznicy to **inne** Postacie.
- Przeciwnik to dowolny Poplecznik (👤) lub Przywódca (👑).
- Wszystkie karty leżące obok karty Lokacji znajdują się w tej Lokacji. Postaci są w zwarciu z wszystkimi Poplecznikami (👤) oraz Przywódcami (👑), będącymi w ich Lokacji.

### Przeciwnicy w zwarciu z Jakubem...



## PRZEBIEG GRY

Gra przebiega w serii rund. Każda jest podzielona na następujące kroki:

### 1. TURY GRACZY - STR. 5

Rozpoczynając od gracza z żetonem Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje swoją turę. Gdy każdy z graczy wykonał po 1 turze następuje:



### 2. ATAK PRZYWÓDCY - STR. 7

Gracze dobierają kartę Ataku i rozpatrują jej efekt. Jeżeli nie można dobrać karty Ataku, ponieważ talia Ataku jest pusta, gra natychmiast kończy się porażką graczy. Po rozpatrzeniu Ataku rozpoczyna się:

### 3. PRZYWOŁANIE POPLECNİKÓW - STR. 7

Gracze dobierają karty Poplecznika w zależności od liczby 🐣 na ich kartach Postaci i karcie Lokacji z Przywódcą 👑. Jeżeli talia Popleczników wyczerpie się, należy przetasować stos odrzuconych kart Popleczników, tworząc z nich nową talię Popleczników.

Po wykonaniu tych 3 kroków następuje kolejna Runda – Pierwszy gracz wykonuje swoją turę itd.

**Uwaga:** żeton Pierwszego Gracza nie jest przekazywany pomiędzy Rundami!





## TURA GRACZA

### W SWOJEJ TURZE AKTYWNY GRACZ:


**1.** Musi zagrać 1 kartę Przedmiotu, aby wykonać przedstawione na niej akcje (górną i dolną).

**A.** Jeden z pozostałych graczy, którego Postać jest w tej samej Lokacji, może wzmocnić Przedmiot zagraną przez Aktywnego gracza, zagrywając 1 kartę ze swojej ręki jako Wsparcie. Wartości **Wsparcia** wzmacniającego Przedmiotu należy dodać do odpowiednich (pasujących kolorem) wartości akcji zagranego Przedmiotu. Jeśli żaden z innych graczy nie zdecydował się na Wsparcie, Aktywny gracz będzie wykonywał akcje samodzielnie.



Taka kombinacja kart ustawia łączną wartość górnej akcji na 5, a dolnej na 4.

**Uwaga:** Niezależnie od liczby graczy, Aktywnego gracza może wesprzeć tylko 1 inny gracz i tylko 1 kartą.


**B.** Gracz Wspierający musi rozpatrzyć dowolną Reakcję (efekt oznaczony ) na kartach Lokacji i Przeciwników) tej Lokacji lub wybranego Przeciwnika w tej Lokacji (jeśli to możliwe).


**Uwaga:** Jeżeli na wybranym Popleczniku znajduje się żeton Dezorientacji, należy odrzucić ten żeton, zamiast rozpatrywania Reakcji.





**C.** Aktywny gracz rozpatruje obie akcje Przedmiotu, zgodnie z uzyskanymi wartościami, w wybranej przez siebie kolejności (opis akcji znajduje się na następnej stronie).

**2.** Może zagrać drugą kartę Przedmiotu, zgodnie z opisanymi powyżej zasadami, którą znów inni gracze mogą wesprzeć.

**3.** Raz na turę, przed lub po zagranie karty Przedmiotu może rozpatrzyć Reakcję  aktualnej Lokacji lub wybranego Przeciwnika w tej Lokacji, aby przemieścić się na inną Lokację, przesuując odpowiednio swoją kartę Postaci.

**4.** Następnie może jednokrotnie rozpatrzyć efekt  swojej Lokacji, aby dobrać wskazaną liczbę kart.

**Uwaga:** Jeżeli talia kart Przedmiotu wyczerpie się, należy przetasować stos odrzuconych kart Przedmiotu, tworząc z nich nową talię kart Przedmiotu.

**5.** Rozpatruje wszystkie Ataki  kart w Lokacji ze znacznikiem Rozróby () i następnie przemieszcza go na kolejną Lokację (jeśli znajduje się na najniższej Lokacji, przemieszcza go na najwyższą Lokację).



## OPIS KART PRZEDMIOTU

Na każdej karcie Przedmiotu znajdują się 2 możliwe do wykonania akcje.

W grze występują 3 rodzaje akcji:

- # Ofensywne: dotyczące Przeciwników (Popleczników i Przywódcy),
- # Defensywne: dotyczące Postaci graczy,
- # Egzorcyzmy: dotyczące żetonów Nawiedzenia.

Każda Postać posiada unikatowy zestaw kart, dzięki czemu zdolności Postaci mogą nawzajem się uzupełniać, a drużyna będzie miała swoje mocne i słabe strony!

### AKCJE OFENSYWNE

Poniższe akcje dotyczą Przeciwników – Popleczników oraz Przywódcy.

Akcje mogą obierać za cel konkretnych Przeciwników, w zależności od ich zasięgu:

**Zasięg Bliski:** Dotyczy dowolnego Przeciwnika w zwarciu z Aktywnym graczem (czyli przebywającego w Lokacji tego gracza).




**Zasięg Dystansowy:** Dotyczy dowolnego Przeciwnika w grze (czyli przebywającego w dowolnej Lokacji).



**Zasięg Obszarowy:** Dotyczy wszystkich Przeciwników w jednej dowolnej Lokacji.











## 1. **ATAK**

Gracz zadaje Przeciwnikowi w zasięgu (patrz sekcja na poprzedniej stronie) Obrażenia o wartości tej akcji, pomniejszonej o wartość Panczerza () tego Przeciwnika.

**Jeżeli gracz zaatakował Poplecznika**, należy zdjąć z jego karty żetony Życia o wartości zadanych Obrażeń. Jeżeli na Popleczniku nie pozostanie żaden żeton Życia, należy odrzucić jego kartę na stos odrzuconych kart Popleczników, a wszystkie żetony, jakie się na nim znajdowały, zwrócić do Zasobów Ogólnych.

**Jeżeli gracz zaatakował Przywódcę**, należy zmniejszyć wartość jego punktów Życia na liczniku Przywódcy o wartość zadanych mu Obrażeń. Jeżeli liczba punktów Życia Przywódcy spadnie do zera, zostaje on pokonany. Gra natychmiast kończy się zwycięstwem graczy.




Przykład: Gracz zagrywa kartę Mauzer i rozpatruje akcję Bliskiego Ataku ( ) o wartości 2. Atakuje Kupidyńna, będącego w jego Lokacji, który ma  o wartości 1. Zadaje mu więc 1 . Następnie rozpatruje akcję Dystansowego Ataku ( ) i decyduje się znów zaatakować Kupidyńna. Ten Atak ma wartość 3, czyli zadaje mu kolejne 2 . Kupidyńnowi pozostał 1 .

## 2. **PRZEBICIE**



Służy do obniżania wartości Panczerza **Popleczników**. W jej wyniku z kart Popleczników będą zdejmowane żetony Panczerza o wartości tej akcji. Wartość Panczerza nie może spaść poniżej 0.

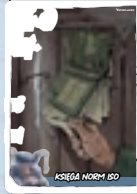
**Uwaga: Akcja Przebicia nie działa na Przywódcę. Ma on specjalny Mroczny Pancierz, którego wartości nie można obniżyć, o ile jakieś specjalne zasady wprost na to pozwalają!**





Przykład: Gracz zagrywa kartę Siekieromotyka i rozpatruje akcję Przebicia Dystansowego o wartości 2. Może wybrać dowolnego Poplecznika, więc decyduje się na Cześnika znajdującego się w innej Lokacji, którego wartość Panczerza  wynosi 2. Ściąga więc z jego karty 2 żetony Panczerza.

## 3. **DEZORIENTACJA**

Gracz kładzie na Popleczniku tyle żetonów Dezorientacji, ile wynosi wartość akcji. Każdy taki żeton pozwala na zignorowanie Ataku () , bądź Reakcji () Poplecznika. Za każdym razem, gdy Poplecznik miałby wykonać Atak lub należałoby rozpatrzyć jego Reakcję, a znajduje się na nim żeton Dezorientacji, należy odrzucić jeden taki żeton, zamiast rozpatrywania tego Ataku lub Reakcji.



Przykład: Gracz zagrywa kartę Księga Norm ISO i rozpatruje akcję Dezorientacji Obszarowej ( ) o wartości 1. Może wybrać wszystkich Popleczników w dowolnej Lokacji i wybiera tych, którzy znajdują się w jego Lokacji. Na karcie każdego z nich kładzie po 1 żetonie Dezorientacji.

## **AKCJE DEFENSYWNE**

Każda z poniższych akcji Defensywnych może zostać zagrana na dowolną Postać/gracza, będącego w Lokacji Aktywnego gracza (w tym Aktywnego gracza):


## 4. **PĘDZENIE**


Wybrana Postać otrzymuje z Zasobów Ogólnych tyle Flašek Dzikiego Samogonu () , ile wynosi wartość tej akcji.

Są one używane do wzmacniania kart Postaci bądź aktywacji zdolności Postaci (więcej na następnej stronie).

Przykład: Gracz zagrywa kartę Meduza i Lorneta i rozpatruje jej akcję Pędzenia () dla swojej Postaci, otrzymuje więc 2 .

## 5. **DOBRANIE KART**


Wybrany gracz dobiera tyle kart Przedmiotu () , ile wynosi wartość tej akcji.

Przykład: Gracz kierujący Semenem zagrywa kartę Bagnet w cholewie i rozpatruje akcję Dobierania kart () o wartości 2 dla Urszulki, będącej w tej samej Lokacji. Gracz kierujący Urszulką dobiera więc 2 karty.

## 6. LECZENIE

Wybrana Postać otrzymuje żetony Życia o wartości akcji i kładzie je na swojej karcie Postaci.

**Uwaga:** Postacie nie mogą mieć na swojej karcie Postaci żetonów Życia o łącznej wartości wyższej, niż wynosi ich początkowa wartość punktów Życia.



**Przykład:** Gracz kierujący Piotrusiem zagrywa kartę Schabowy i wykonuje jej akcję Leczenia  o wartości 1. Wybiera Postać Jakuba, będącego w tej samej Lokacji. Jakub odzyskuje 1 żeton Życia.

## AKCJA EGZORCYZMU


## 7. EGZORCYZM

Gracz odrzuca żetony Nawiedzenia ze swojej Lokacji albo dowolnej Postaci w tej Lokacji. Należy odrzucić do Zasobów Ogólnych żetony Nawiedzenia z wybranego celu o wartości równej wartości tej akcji.



**Przykład:** Gracz zagrywa kartę Srebrna Zastawa i wykonuje akcję Egzorcyzmu o wartości 2. Może zatem odrzucić 2  ze swojej Lokacji lub ze swojej karty Postaci. Decyduje się odłożyć do Zasobów Ogólnych 2  ze swojej Lokacji.

## FLASZKI DZIKIEGO SAMOGONU

Gracz może pozyskiwać Flaszki dzięki Specjalnej zdolności swojej Postaci, bądź dzięki akcji Pędzenia (). Flaszki można zużywać, aby:

1. będąc Aktywnym graczem – wzmocnić zagrąną kartę Przedmiotu z portretem **swojej Postaci**. Każda wydana Flaszka podnosi wartość dowolnej akcji o 1;

**Przykład:** Jakub posiada 3 Flaszki i zagrywa kartę Przedmiotu ze swoim portretem. Decyduje się wzmocnić dolną akcję 1 Flaszką, a górną 2 Flaszkami.


2. będąc graczem Wspierającym – wzmocnić kartę Wsparcia z portretem **swojej Postaci**. Każda wydana Flaszka podnosi wartość dowolnej akcji o 1;

**Przykład:** Semen zagrywa kartę Wsparcia ze swoim portretem. Decyduje się wzmocnić górną akcję 2 posiadanymi Flaszkami, a dolną 1 Flaszką.


3. w trakcie swojej tury – użyć Specjalnej zdolności swojej Postaci.







## ATAK PRZYWÓDCY


Po wykonaniu tur przez wszystkich graczy, należy dobrać kartę Ataku Przywódcy. Gracze muszą natychmiast rozpatrzyć efekt dobranej karty. Jeżeli nie można dobrać karty Ataku, ponieważ talia kart Ataku Przywódcy jest pusta, gra natychmiast kończy się porażką graczy.



Niektóre karty Ataku dotyczą konkretnych Postaci (np. posiadającej najwięcej ). W przypadku remisu, gracze wspólnie wybierają, która z remisujących Postaci musi rozpatrzyć efekt karty Ataku.

## PRZYWOŁANIE POPELCZNIKÓW

Każda Postać, która ma co najmniej 1 , wykonuje następujące kroki:

1. Gracz dobiera kartę Poplecznika. Następnie sprawdza jej wartość . Jeżeli Postać ma co najmniej tyle samo , ten Poplecznik zostaje dołożony do Lokacji Postaci tego gracza. Następnie ten gracz odrzuca tyle , ile wynosi  tego Poplecznika. Jeżeli Pancernik  dobranego Poplecznika wynosi więcej niż liczba posiadanych , kartę Poplecznika należy odrzucić, a Przywołanie Popleczników dla tej Postaci się kończy.

2. Jeżeli w poprzednim kroku do Lokacji został dołożony Poplecznik, a gracz wciąż ma co najmniej 1 , rozpatruje ponownie krok 1.

Po rozpatrzeniu Przywołania Popleczników przez wszystkich Postaci, analogicznie rozpatruje się je dla  na Lokacji, w której jest Przywódca .

## KOLEJNA RUNDA

Po rozpatrzeniu Przywołania Popleczników rozpoczyna się kolejną rundę.



## SPECJALNE ZDOLNOŚCI POSTACI

Każda z Postaci posiada 2 specjalne Zdolności. Pierwsza z nich zapewnia graczowi Flaszki Dzikiego Samogonu po zagranie karty Przedmiotu z konkretną akcją. Druga z nich pozwala na użycie specjalnego efektu kosztem Flaszek. Ze specjalnych Zdolności można korzystać tylko będąc Aktywnym graczem (o ile nie wskazano inaczej).

### Twórcy

AUTORZY GRY: Joanna Kijanka i Jan Maurycy

Na podstawie opowiadań Andrzeja Pilipiuka

ILUSTRACJE: Hanna Kuik, Andrzej Łaski, Maciej Simiński

PROJEKT GRAFICZNY: Mateusz Kopacz, Daria Wiśniewska

na podstawie projektu graficznego gry Jakub Wędrowicz:

Dziki Samogon

ROZWÓJ GRY: Ignacy Trzewiczek

PRODUCENT: Damian Mazur

PROJECT MANAGER: Jan Maurycy

PODZIĘKOWANIA: Stowarzyszenie Pionki i Karty, Dawid

Czubak, Jan Goeathe, Urszula Grzelak, Paweł Kokoszka,

Szczepan Marciniak, Gabriela Palicka, Grzegorz Więcek,

Marcin Witkowski



PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
H. Sienkiewicza 13  
44-190 Knurów  
[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: [portalgames.pl/pl/](http://portalgames.pl/pl/)

## PRZEBIEG RUNDY

### TURY GRACZY

Zaczynając od gracza z żetonem Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje swoją turę.

W swojej turze Aktywny gracz:

**1.** Zagrywa 1 kartę Przedmiotu

**A. Jeden inny gracz** z Postacią w tej samej Lokacji może wesprzeć zagraną Przedmiot, **zagrywając swój 1 Przedmiot** jako Wsparcie. Jeżeli to zrobi, rozpatruje natychmiast  **jeden efekt** Polecznika w tej Lokacji lub tej Lokacji (jeśli to możliwe).

**B.** Aktywny gracz rozpatruje obie akcje ze swojej karty Przedmiotu w dowolnej kolejności.

**2.** Może zagrać drugi Przedmiot w analogiczny sposób.

**3.** Raz na turę, przed lub po zagranie karty Przedmiotu **może rozpatrzyć** swojej Lokacji lub wybranego Przeciwnika w niej, aby przemieścić się na inną Lokację (jeśli to możliwe).

**4.** Może rozpatrzyć swojej Lokacji, aby dobrać wskazaną liczbę kart.

**5.** Rozpatruje wszystkie Ataki w Lokacji z , a następnie przemieszcza na kolejną Lokację.

### ATAK PRZYWÓDCY

Dobranie i rozpatrzenie karty Ataku.

### PRZYWOŁANIE POPELCZNIKÓW

### NASTĘPNIE ROZPOCZYNA SIĘ KOLEJNA RUNDA

### ZASIĘG AKCJI OFENSYWNYCH

- Trafia tylko Przeciwnika w Lokacji Aktywnego gracza.
- Trafia jednego Przeciwnika w dowolnej Lokacji.
- Trafia wszystkich Przeciwników w dowolnej Lokacji.

### DOSTĘPNE AKCJE

- Zadaje Obrażenia (z uwzględnieniem ).
- Obniża wartość Pancerza **Polecznika** (ale nie Przywódcy).
- Nakłada żeton Deorientacji, które pozwalają ignorować bądź **Poleczników**.
- Usuwa wskazaną liczbę z Lokacji albo Postaci.
- Wybrany gracz dobiera wskazaną liczbę kart Przedmiotu. Nie ma limitu kart na rękę!
- Wybrany gracz odzyskuje wskazaną liczbę Punktów Życia.
- Wybrany gracz otrzymuje wskazaną liczbę Flaszek Dzikiego Samogonu.



### FLASZKI DZIKIEGO SAMOGONU

Każdy gracz może użyć dowolnej liczby swoich Flaszek, aby za każdą z nich:

- 1.** Wzmocnić o 1 dowolną akcję, gdy jako Aktywny gracz zagrywa kartę Przedmiotu z portretem swojej Postaci.
- 2.** Powiększyć o 1 Wsparcie swojej wspierającej karty Przedmiotu z portretem swojej Postaci. Ponadto Aktywny gracz może opłacić Flaszkami użycie zdolności Specjalnej swojej Postaci.