BAIT

Bait to strategiczno-zręcznościowa gra towarzyska, która w ekspresowym tempie wkręci Was na cały wieczór! Wykonuj pewne rzuty żetonem, dobieraj przemyślane karty akcji, kontroluj pulę oraz bezwzględnie korzystaj z błędów przeciwników, aby sprawnie ich eliminować i utorować sobie drogę do zwycięstwa.

Podstawowe informacje:
Gra dla 2-8 graczy.
Przeciętny czas rozgrywki: 10-30 minut.
Gra przeznaczona dla dorosłych oraz dzieci powyżej 15 roku życia.

Zawartość pudełka:
- 176 kart (3 stosy kart akcji - OBRONA, BAIT i ATAK + 1 stos obrażeń - PULA),
- metalowy żeton,
- instrukcja.

JAK TO DZIAŁA?

Chcesz czy nie, zbierasz punkty z puli głównej do puli własnej. Gdy zbierzesz ich 500 – przegrywasz. Możesz zmieniać bieg gry odpowiednimi kartami akcji lub obrony. Twórz okrutne strategie, które poprowadzą Cię do zwycięstwa. „No mercy!”

W SKRÓCIE

Twórz strategie, broń się, atakuj i nie pozwól aby Twoja pula własna wyniosła 500 pkt.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gra posiada:

Cztery talie nazywane stosami:

Pula

Karty ze stosu **PULA** są oznaczone punktami. Grę kończysz, gdy zbierzesz 500 pkt. Wartości poszczególnych kart zaczynają się od 10 punktów. Ale uważaj! W puli są karty o wartości nawet 499 punktów!
Przed rzutem w swojej turze dobierasz kartę z tego stosu i dokładasz ją do PULI WSPÓLNEJ, aby ciągle zwiększać presję .
Tę kartę możesz również dobrać i dołożyć do puli wspólnej gdy złapiesz żeton między kciukiem a palcem wskazującym.

Obrona

Karty ze stosu **OBRONA** służą do odparcia ataku przeciwnika (kartami ATAK i BAIT) i niwelują ich negatywne skutki.To również dobra okazja aby „odbić” atak i zmienić bieg gry, pod warunkiem posiadania odpowiedniej karty. Można zagrać dowolną ilość kart obrony w swojej turze lub podczas ataku innego gracza.
Aby dobrać z tego stosu, należy złapać żeton pomiędzy palec wskazujący a środkowy.

Bait

Karty ze stosu **BAIT** służą do wykonywania poleceń, zgodnie z instrukcją na poszczególnych kartach.
Karty z tego stosu zagrywa się od razu po dociągnięciu w sposób jawny (treść karty zostaje odczytana na głos) w dwóch sytuacjach: gdy gracz nie złapie żetonu lub gracz złapie żeton między środkowy a serdeczny palec.

Atak

Karty ze stosu **ATAK** służą do szturmu na przeciwnika. Zagrywasz je tylko w swojej turze.
Aby dobrać kartę z tego stosu, należy złapać żeton pomiędzy palec serdeczny a palec mały.

„Są brutalne, nieustraszone i bezlitosne siły... Lecz Ty będziesz gorszy”.

Żeton

Służy do podrzucania. Żeton kładziesz na wewnętrznej stronie dłoni i podrzucasz, aby wylądował na zewnętrznej stronie dłoni. Następnie starasz się go chwycić między palce zgodnie z wybraną przez siebie strategią. W tym czasie nie możesz sobie pomagać drugą ręką. W zależności od tego, między którymi palcami umieścisz żeton dobierasz kartę z odpowiedniego stosu: ATAK, BAIT, OBRONA lub PULA.
(Patrz krok II na drugiej stronie)

Zeskanuj kod i zobacz filmik jak grać

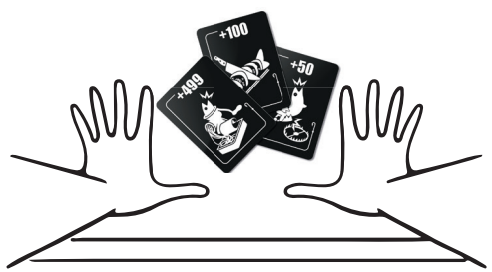
O CZYM MUSISZ WIEDZIEĆ?

Pula wspólna

Każdy z graczy przed rozpoczęciem swojej tury, zanim rzuci żetonem musi pociągnąć jedną kartę ze stosu PULA i dołożyć ją do puli wspólnej. Kartę kładzie na stole punktami do góry. Pulę wspólną zgarnie ten, kto nie złapie żetonu lub zostanie zaatakowany przez wroga odpowiednią kartą.

Pula własna

Kiedy PULA WSPÓLNA trafia w końcu do któregoś z graczy, staje się pulą własną. Gdy w PULI WŁASNEJ zbierzesz 500 lub więcej punktów - przegrywasz!
UWAGA: PULA WSPÓLNA może mieć więcej niż 500 punktów



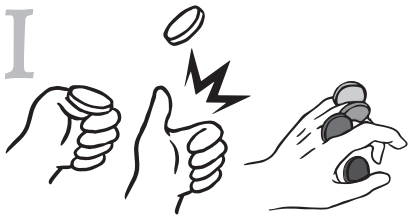
JAK GRAĆ?

Dobierz kartę ze stosu PULA.

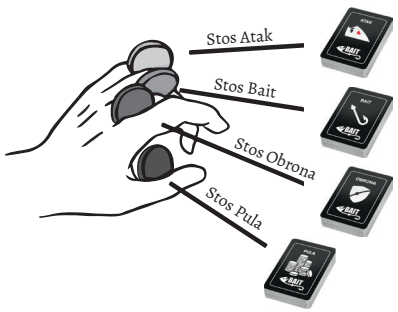
I

Wykonaj poprawny rzut ŻETONEM.

II



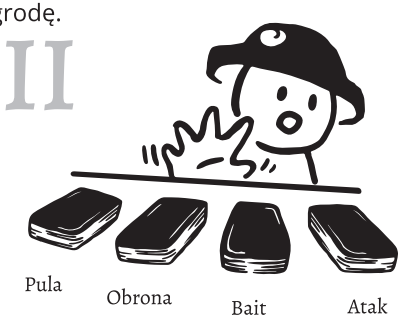
Jeżeli złapiesz żeton między odpowiednie palce jak na niżej zamieszczonej grafice, idź do kroku III



Jeśli żeton spadnie Ci z dłoni zbierasz wszystkie punkty z puli wspólnej.

Wybierz STOS, z którego chcesz otrzymać nagrodę.

III



Buduj STRATEGIĘ przy użyciu kart akcji.

IV

1. Przygotuj 4 stosy kart. **Dokładnie przetasuj każdy ze stosów.** Ułóż zgodnie z poniższą grafiką:

2. Wybieramy gracza, który rozpoczyna rozgrywkę. Każdy ciągnie po karcie ze stosu PULA i kładzie jawnie przed sobą. **Osoba, która wyciągnęła kartę o najwyższej wartości rozpoczyna grę.** W przypadku gdy gracze dobiorą karty o tym samym, najwyższym wyniku, **to ponownie dobierają kartę** ze stosu PULA i rozstrzygają zwycięstwo na tych samych warunkach. Po wybraniu rozpoczynającej osoby, karty należy ponownie wtasować do stosu PULA.

3. Gracze wykonują swoje tury ZGODNIE z ruchem wskazówek zegara. Aktywny gracz zaczyna od skompletowania swojej ręki z trzech kart przy wykorzystaniu stosów ATAK i OBRONA. Można dociągnąć zarówno trzy karty ataku odpuszczając obronę, jak i zdecydować się np. na kartę ataku przy dwóch obrony. Kombinacja jest dowolna. Pozostali gracze dobierają również 3 karty.

4. Przechodzimy do zasadniczej rozgrywki! Aktywny gracz dobiera kartę ze stosu PULA i kładzie ją na stole tworząc PULĘ WSPÓLNĄ. Następnie umieszcza ŻETON na wewnętrznej stronie dłoni. Podrzucając go musi na tyle zręcznie odwrócić dłoń, by żeton spadł na jej zewnętrzną część. Następnie próbuje umieścić go między palcami, bez pomagania sobie drugą ręką! Ułożenie żetonu definiuje stos, z którego dobierzemy kartę.
Jeśli żeton znajduje się:
a) między kciukiem a palcem wskazującym – gracz dobiera kartę ze stosu PULA
b) między palcem wskazującym a środkowym – kartę OBRONA
c) między palcem środkowym a serdecznym – kartę BAIT
d) między palcem serdecznym a małym – kartę ATAK
Jeżeli gracz nie złapie żetonu, zbiera karty z PULI WSPÓLNEJ, tworząc PULĘ WŁASNĄ oraz JAWNIE zagrywa kartę ze stosu BAIT. Kiedy suma punktów w PULI WŁASNEJ wynosi bądź przekracza 500, grający odpada z gry, a pozostali gracze automatycznie dociągają po karcie ze stosu PULA i dokładają ją do PULI WSPÓLNEJ.

5. Następnie gracz może zagrywać wybrane karty z ręki. W swojej turze gracz może zagrać tyle kart ATAKU i OBRONY, ile ma na ręce. **UŻYTE KARTY AKCJI (OBRONA, ATAK, BAIT) NALEŻY WŁOŻYĆ PONOWNIE NA SPÓD WŁAŚCIWEGO STOSU, CHYBA ŻE TREŚĆ PRZEDSTAWIONA NA KARCIE MÓWI INACZEJ!** ***Uwaga – w grze znajdują się karty, które można użyć przed rzutem lub w trakcie tury przeciwnika. Pamiętaj, treść karty ma priorytet nad ogólnymi zasadami.***

6. Po zagraniu i rozpatrzeniu wszystkich kart swoją turę rozpoczyna następny gracz.

7. Rozgrywka kończy się, gdy w grze zostaje jedna osoba!

GOOD LUCK!
www.bait.zone