

# Too Many KOBOLDS

Gra od 2 do 5 graczy

W grze "Too Many Kobolds" gracze wcielają się w Smoki, które chcą adoptować Koboldy w celu dotrzymania im towarzystwa w swoich Jaskiniach. W każdej turze gracze wybierają Kartę Kobolda i umieszczają ją w swoich Jaskiniach w taki sposób, żeby zaadoptowane Koboldy były szczęśliwe. Szczęśliwe Koboldy dają swoim Smokom punkty. Gracze dobierają karty, dopóki ich Jaskinie nie są wypełnione. Smok, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięża.

## Zawartość gry

49 podstawowych Kart Koboldów  
7 Kart Smoków  
15 Kart Smoczyc Mocy  
5 Kart Matek  
3 Karty Zbieraczy Grzybów

4 Karty Wielbicieli Smoków  
4 Karty Małych Koboldów  
1 Karta Opiekuna Jaj  
4 Karty Goblinów  
1 Instrukcja do gry

## Przygotowanie

Każdy z graczy wybiera Kartę Smoka i umieszcza ją przed sobą. Karta ta reprezentuje Smoka w którego wciela się gracz. Zajmuje ona pierwsze miejsce w jego Jaskini. Podczas gry, adoptowane Koboldy umieszcza się dookoła Smoka, aż do wypełnienia Jaskini.

Rozdaj wszystkim graczom po trzy **Karty Smoczyc Mocy** (po jednej z każdego rodzaju) oraz **Kartę Matki**.

Niewykorzystane Karty Smoczyc Mocy oraz Matek odłóż do pudełka.

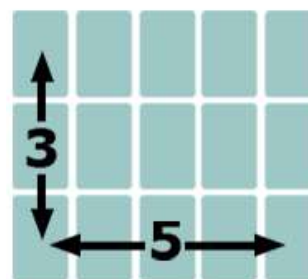
Weź talię zawierającą Koboldy (i Gobliny) i potasuj ją. Umieść talię na środku stołu, **"nieśmiałą" stroną** do góry ("nieśmiała" strona to ta zawierająca zero, bądź ujemne wartości w kolorze czerwonym. "Szczęśliwa" strona zawiera

dotądnie wartości w kolorze białym). Talia ta reprezentuje **Kolejkę Koboldów**, które odpowiedziały na sekretne ogłoszenie smoka i przybyły w celu zostania adoptowanymi.

Weź pierwsze cztery karty z talii i umieść je w rzędku obok tak, **aby utworzyły Początek Kolejki; ta Pierwsza Czwórka jest gotowa do adopcji.**



Wybierz który z graczy będzie wykonywał ruch jako pierwszy. W trakcie gry gracze będą na zmianę, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, adoptować koboldy znajdujące się w Pierwszej Czwórce, bądź na szczycie talii Kolejki.



## Smocza Jaskinia

- Każdy Smok posiada Jaskinię o szerokości pięciu kart i wysokości trzech.
- Smok jest pierwszą kartą która pojawi się w Jaskini, ale nie musi znajdować się ona na środku.
- Gra kończy się w momencie gdy wszyscy gracze położą piętnastą kartę i tym samym wypełnią swoje Jaskinie.

## Karty Koboldów

Karty Koboldów zawierają trzy podstawowe informacje:

1. Każdy z koboldów posiada kolor oraz symbol reprezentujący surowiec, który dostarcza (kryształy - purpurowy, woda - niebieski, mech - zielony, itd.)

Uwaga: Karty Smoków również dostarczają surowce, w zależności od odpowiadającego im koloru.

2. Po "Nieśmiałej" stronie, każda z kart pokazuje od 0 do 4 surowców, których Kobold potrzebuje żeby go uszczęśliwić.
3. Każda karta posiada również ilość punktów (dodatnie, zero lub ujemne), które sumuje się pod koniec gry.



## Adopcja Kobolda

W trakcie swojej tury, zawsze musisz zaadoptować nowego kobolda (bądź użyć Karty Matki). Wybierz jedną Kartę Kobolda znajdującą się w Pierwszej Czwórce, lub pociągnij pierwszą kartę z talii Kolejki, pamiętając o zasadach umieszczania kart.

## Zasady umieszczania kart

- Każdy z graczy wykonuje ruchy tylko w swojej Jaskini
- Każdą z Kart Koboldów musisz ułożyć po "Nieśmiałej" stronie w taki sposób, aby znajdowała się obok innej, znajdującej się już w twojej Jaskini (nie możesz wyizolować Kobolda od reszty umieszczając go np. na skos).
- Po zaadoptowaniu Kobolda i umieszczeniu go w swojej Jaskini nie możesz go usunąć bądź przesunąć (za wyjątkiem użycia odpowiedniej Smoczej Mocy).
- Jeśli zaadoptowałeś Kobolda z Pierwszej Czwórki, weź kartę ze szczytu Kolejki i umieść ją w wolne miejsce tak aby Pierwsza Czwórka zawsze składała się z czterech kart.

## Uszczęśliw swojego Kobolda

Dla każdego Smoka ważną rzeczą jest posiadanie dużej ilości Koboldów, ale jeszcze ważniejszą jest sprawienie, aby były szczęśliwe!

Gdy adoptujesz Kobolda i umieścisz go swojej Jaskini, przyniesie on wszystkie swoje Surowce ze sobą. Niektórym Koboldom wystarczy sam dach nad głową; inne potrzebują surowców aby je uszczęśliwić.

- Kiedy Karta zapewnia Surowce, to dostarcza je do wszystkich ośmiu sąsiadujących kart, umieszczonych dookoła.
- Jeśli Kobold jest otoczony kartami zapewniającymi wszystkie Surowce o które prosi, to staje się szczęśliwy. Odwróć tą Kartę na jej "Szczęśliwą" stronę (bez zmieniania jej położenia lub usuwania ze swojej Jaskini).
- Koboldy zawsze dostarczają Surowce dla swoich sąsiadów, bez względu na to czy są szczęśliwe czy nie.
- Jeśli Kobold ma swoje potrzeby, a Karta dostarczająca dany surowiec nie znajduje się w bezpośrednim sąsiedztwie, to Kobold nie może z niego skorzystać.



W przykładzie obok, szary Kobold zapewnia dostęp do kamienia purpurowemu Koboldowi, ale nie niebieskiemu, ponieważ nie są w bezpośrednim sąsiedztwie.

## Szczęśliwy Smok

Jeśli twój Smok jest otoczony przez osiem szczęśliwych Koboldów, odwróć jego kartę.

Dostaniesz **5 dodatkowych punktów** na koniec gry.

## Koboldy

Podstawowe Koboldy podzielone są na siedem kolorów/surowców:



### Premia Kolorów

Jeśli posiadasz co najmniej jedną kartę (wliczając Kartę Smoka) z każdego z surowców w grze, dostaniesz **10 dodatkowych punktów** na koniec gry.

### Potrójna Premia

Jeśli posiadasz trzy karty (wliczając Kartę Smoka) odpowiadające temu samemu surowcowi, otrzymasz **5 dodatkowych punktów** na koniec gry. Koboldy dostarczające surowce nie muszą być szczęśliwe aby bonus działał. Premię tę można dostać wielokrotnie, z różnymi surowcami.

- Druga trójka: **+7 dodatkowych punktów (w sumie 12)**
- Trzecia trójka: **+8 dodatkowych punktów (w sumie 20)**



### Karta Matki

Podczas swojej tury, zamiast adoptować Kobolda możesz umieścić w Jaskini Kartę Matki. Umieszcza się ją jak standardową kartę Kobolda, ale funkcjonuje ona jako Karta Joker, dostarczając dowolnie wybrany przez siebie surowiec, żeby pomóc Ci uszczęśliwić sąsiadujące Koboldy. Zastąpione surowce mogą różnić się dla każdego Kobolda:



W tym przypadku szary Kobold prosi o Ogień (pomarańczowy) oraz Wodę (niebieski). Jego sąsiad, niebieski Kobold, prosi o Kryształy (purpurowy) oraz Pożywienie (czerwony).

Karta Matki dostarcza w tym przypadku po jednym z brakujących surowców dla każdej z sąsiadujących kart, sprawiając że niebieski i szary Kobold staje się szczęśliwy.

Żeby być szczęśliwa, Matka musi zostać umieszczona w sąsiedztwie Karty Małych Koboldów albo obok Karty Opiekuna Jaj.



### Małe Koboldy oraz Opiekun Jaj

Aby były szczęśliwe, należy umieścić je w pobliżu innych Małych Koboldów, lub w pobliżu Matki. Jeśli w swojej Jaskini posiadasz Opiekuna oraz dwie karty Małych Koboldów, dostajesz **Potrójną Premię**.



### Zbieracze Grzybów

Te Koboldy szukają Grzybów, które są ukryte na innych Kartach Koboldów (od 0 do 2). Stają się szczęśliwe, gdy co najmniej jeden z ich sąsiadów posiada Grzyby.

Na koniec gry, dostaniesz po 1 punkt za każdego Grzyba znalezionego w sąsiedztwie Zbieracza Grzybów. Karta Matki dostarcza po jednym Grzybie dla każdego Zbieracza w sąsiedztwie. Dwóch sąsiadujących Zbieraczy dostarcza po jednym Grzybie dla siebie nawzajem.





### Wielbiciele Smoków

Aby uszczęśliwić Wielbicieli Smoków należy umieścić je w bezpośrednim sąsiedztwie Karty Smoka. Karta Matki nie jest w stanie zastąpić Smoka, więc nie może uszczęśliwić ich za pomocą swoich zdolności.



### Gobliny w Przebraniu

Psotliwe Gobliny przebrały się za Koboldy i próbują dać się adoptować przez Smoki! Miej się na baczności! Gobliny nie dają żadnych punktów i nie można ich uszczęśliwić, liczą się one jednak jako surowiec do Potrójnej Premii.

## Smocze Moce

W czasie swojej tury, przed adopcją Kobolda, możesz użyć jednej, lub więcej Smoczyczych Mocy. Każda z Mocy może zostać użyta tylko raz: odrzuć ich kartę po użyciu.

Gracze trzymają Karty Mocy w ukryciu przed przeciwnikami. Musisz zapamiętać, czy któryś z graczy użył już swoich Mocy.

**Wariant dla dwóch graczy:** Gracze rozpoczynają grę posiadając po dwie karty Mocy z każdego rodzaju.

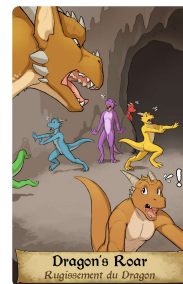


### Smoczy Wybór (zagraj zamiast adopcji Kobolda z Pierwszej Czwórki lub początku kolejki)

Wybierz **Kolor** (albo **Surowiec**) który nie znajduje się na Początku Kolejki po czym przeszukaj Kolejkę (talie): dobierz pierwszą kartę pasującą do wybranego przez siebie Koloru. Musisz adoptować wyciągniętego Kobolda. Nie należy tasować po tym talii.

## Przemeblowanie

Weź Kartę Kobolda znajdującego się w twojej Jaskini i przesun ją w inne miejsce, **mając na uwadze zasady Umieszczania Kart**. Przesunięcie Szczęśliwego Kobolda nie sprawi że znów będzie Nieśmiały. Szczęśliwe koboldy znajdujące się uprzednio w pobliżu również pozostają szczęśliwe. Nie możesz przesunąć Karty Smoka ani Karty Matki.



### Smoczy Ryk

Wydajesz z siebie ryk tak głośny, że ściany twojej jaskini drżą, niepokojąc przy tym wszystkie Koboldy które przybyły do adopcji. Zbierz karty z **Kolejki** oraz **Pierwszej Czwórki** i potasuj je. Pierwsze cztery karty z **Kolejki** umieść w nowej **Pierwszej Czwórcie**.

## Zakończenie gry

Gra kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze zapełnią swoje Jaskinie, umieszczając w nich piętnastą kartę. W przypadku **pięciu graczy**, koniec gry następuje w momencie skończenia się Kart Koboldów w talii. W tym przypadku jesteś zobowiązany do zagrania Karty Matki aby zapełnić swoją Jaskinię.

Liczenie punktów odbywa się w następującej kolejności:

- Policz punkty otrzymane przez **Zbieraczy Grzybów**
- Dodaj punkty otrzymane dzięki **Premii Kolorów** (10 punktów) oraz **Potrójnych Premii** (5, 12 lub 20 punktów)
- Dodaj punkty otrzymane od każdego **szczęśliwego Kobolda** oraz odejmij punkty odbierane przez każdego **nieśmiałego Kobolda**.

Wygrywa Smok, który zdobędzie najwięcej punktów! Jeśli zdobędziesz co najmniej 65 punktów, to znaczy że jesteś Wzorowym Smokiem!