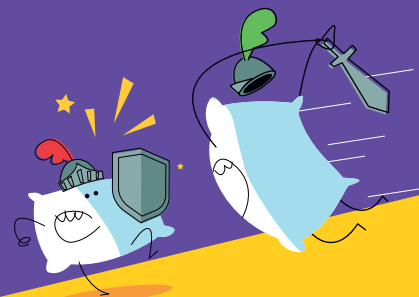


# BITWA NA PODUCHY



INSTRUKCJA



**Zapowiada się noc pełna wrażeń!**  
**Dzielny rycerzu, pora się zbudzić z głębokiego snu. Dobądź poduszkę!**  
**Bądź uważny, szybki i wyzywaj innych na pojedynek! Wyjdź zwycięsko z tej bitwy!**  
**Uszanuj jednak wolę Cichego Króla – w jego obecności zabronione są jakiegokolwiek sprzeczeki!**  
**Czy to ty zasłużysz na miano najlepszego rycerza Sennego Królestwa?**

## ZAWARTOŚĆ

- 2 poduszki
- 56 kart postaci:
  - 7 kart Śpiącego Smoka
  - 7 kart Cichego Króla
  - 21 kart Wojownika
  - 21 kart Strażnika

## CEL GRY

Pozbądź się wszystkich swoich kart, wykonując właściwe akcje w odpowiednim czasie.



Poszewki i poduszki można prać w pralce w temperaturze 40°C.



Nie zalecamy używania suszarki bębnowej. Lepiej suszyć je na powietrzu.



## PRZYGOTOWANIE

**UWAGA! W TEJ SZALONEJ GRZE BĘDZIESZ RZUCAĆ PODUSZKAMI W SWOICH PRZECIWNIKÓW! MOGĄ ONE LATAĆ NISKO I WYSOKO! ZANIM ZACZNIECIE, USUŃCIE Z OBSZARU GRY PRZEDMIOTY MOGĄCE ULEC USZKODZENIU.**

1. Połóż odpowiednią liczbę poduszek na środku stołu, tak by wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.
  - Gdy graczy jest 3 – weź 1 poduszkę.
  - Gdy graczy jest 4 lub więcej – weź 2 poduszki.
2. Potasuj karty i rozdaj graczom odpowiednią ich liczbę. Gracze kładą karty w zakrytym stosie przed sobą.
  - Gdy gracie w 3 lub 4 osoby – rozdaj po 12 kart.
  - Gdy gracie w 5 lub 6 osób – rozdaj po 8 kart.

Pozostałe karty odłóżcie do pudełka – nie będą brały udziału w grze.

Jesteście gotowi do zabawy!

**GRANNA**

*Przykład przygotowania gry dla 4 graczy.*



# JAK GRAĆ

Rozgrywka składa się z kilku następujących po sobie rund. Każda runda dzieli się na dwie fazy: szaloną fazę AKCJI, po której następuje błyskawiczna faza SPRAWDZANIA.

## 1. FAZA AKCJI

Wszyscy gracze jednocześnie odwracają górną kartę z własnego stosu i kładą ją przed sobą, tak by znajdująca się na niej postać była widoczna dla każdego.

**UWAGA!** Nie podglądaj! Odkrywaj kartę, odwracając ją do środka obszaru gry. Jeżeli któryś z graczy podejrzwał swoją kartę, odpada z tej rundy, a wyciągniętą kartę odkłada na spód stosu (obrazkiem postaci do dołu).



Odsłonięta karta informuje, w jaką postać wcielisz się w tej rundzie: **Wojownika**, **Strażnika**, **Śpiącego Smoka** czy **Cichego Króla**.

Gracze starają się jak najszybciej obejrzyć także pozostałe karty i poznać role przeciwników. Następnie wykonują jak najszybciej odpowiednie akcje, starając się uniknąć pomyłek.

## Wojownik

➤ Gdy odsłonisz kartę **Wojownika**, a wśród innych graczy jest przynajmniej jeden **Strażnik**, rozpocznij bitwę na poduszki! Jak najszybciej chwyć jedną dowolną poduszkę ze środka i rzuć w dowolnego **Strażnika**.



**UWAGA! STARAJCIE SIĘ NIE CELOWAĆ PODUSZKAMI W OCZY PRZECIWNIKA.**

➤ Jeśli żaden z graczy nie jest **Strażnikiem**, nie rozpoczynaj walki. Nie podnoś poduszki.

## Strażnik

➤ Gdy odsłonisz kartę **Strażnika**, a wśród innych graczy jest przynajmniej jeden **Wojownik**, przygotuj się do obrony! Jak najszybciej chwyć dowolną poduszkę ze środka i trzymaj ją przed sobą w wyprostowanych rękach. Używaj jej jako tarczy, by chronić się przez latającymi poduszkami!



**UWAGA!** Możecie wykonywać akcje w dowolnej kolejności, o ile każda poduszka zostanie użyta tylko raz podczas jednej akcji. Jeśli **Wojownik** rzuca w ciebie poduszką, a druga poduszka jest wciąż dostępna na środku stołu, chwyć ją szybko i użyj jako tarczy.

➤ Jeśli żaden z graczy nie odkrył karty **Wojownika**, nie rozpoczynaj bitwy na poduchy. Nie łap za poduszkę, bo nikt nie powinien cię zaatakować w tej rundzie.

## Śpiący Smok

Jeśli odkryjesz kartę **Śpiącego Smoka**, jak najszybciej chwyć za dowolną poduszkę ze środka i przyłóż ją sobie do głowy, pokazując, że niewinnie śpisz.



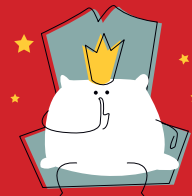
## Cichy Król

Jeśli w rundzie zostanie odkryta karta **Cichego Króla**, to nikt nie może chwycić poduszki. Karta **Cichego Króla** ma przewagę nad wszystkimi innymi kartami – nikt nie może się sprzeciwić woli króla!



# UWAGA!

- ▶ Każdy z graczy może chwycić tylko jedną poduszkę, nigdy nie łapie obu w tej samej rundzie.
- ▶ Wykonując akcję, nie możesz chwycić poduszki, która była użyta przez innego gracza podczas danej rundy. Musisz się śpieszyć, by chwycić poduszkę leżącą na środku, zanim zrobią to inni gracze.
- ▶ Dotknięcie poduszki liczy się jako wykonana akcja, niezależnie od tego, czy była to akcja prawidłowa, czy nie. Myśl szybko, zanim zaczniesz działać, tak by uniknąć błędów. W innym wypadku czeka cię kara w fazie sprawdzania.



## 2. FAZA SPRAWDZANIA

Czas uspokoić emocje i zobaczyć, czy nikt nie popełnił błędu! Gracze sprawdzają wszystkie postacie występujące w obecnej rundzie i upewniają się, że wykonane przez nie akcje są prawidłowe.

Po właściwie wykonanej akcji odrzuć swoją kartę postaci z obecnej rundy do pudełka. Im mniej kart pozostaje w twoim stosie, tym jesteś bliżej zwycięstwa.

### Jeśli jednak gracz:

- wykonał złą akcję,
- nie wykonał akcji poprawnie,
- nie był wystarczająco szybki, by wykonać akcję na czas,
- dotknął poduszki przez przypadek,
- ▶ musi odłożyć swoją kartę zakrytą na spód swojego stosu kart postaci.

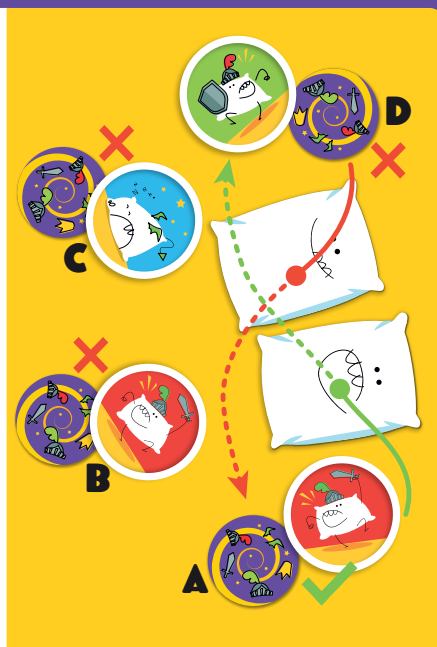
## Przykład przebiegu rundy

### Faza akcji

- ▶ Gracz **A** chwytą jedną z 2 poduszek i rzuca w gracza **D**.
- ▶ W tym samym momencie gracz **D** podnosi drugą poduszkę i rzuca ją w gracza **A**.
- ▶ Gracze **B** i **C** nie byli dość szybcy, by chwycić za poduszki.

### Faza sprawdzania

- ▶ Gracz **A** jako **Wojownik** powinien rzucić poduszkę w kierunku **Strażnika**. Rzucając poduszkę w kierunku gracza **D**, wykonał poprawną akcję, może więc odłożyć swoją kartę **Wojownika** do pudełka.
- ▶ Gracz **D** jako **Strażnik** powinien chwycić za poduszkę i użyć jej jako tarczy. Jednak w pośpiechu pomylił się i rzucił poduszkę w gracza **A**. Za popełniony błąd musi teraz odłożyć swoją kartę **Strażnika** zakrytą na spód swojego stosu.
- ▶ Gracze **B** i **C** nie byli dość szybcy, by chwycić poduszkę i wykonać akcję związaną ze swoją postacią. Wobec czego również muszą odłożyć karty ze swoimi postaciami na spód swoich stosów.



## Przykład kolejnej rundy

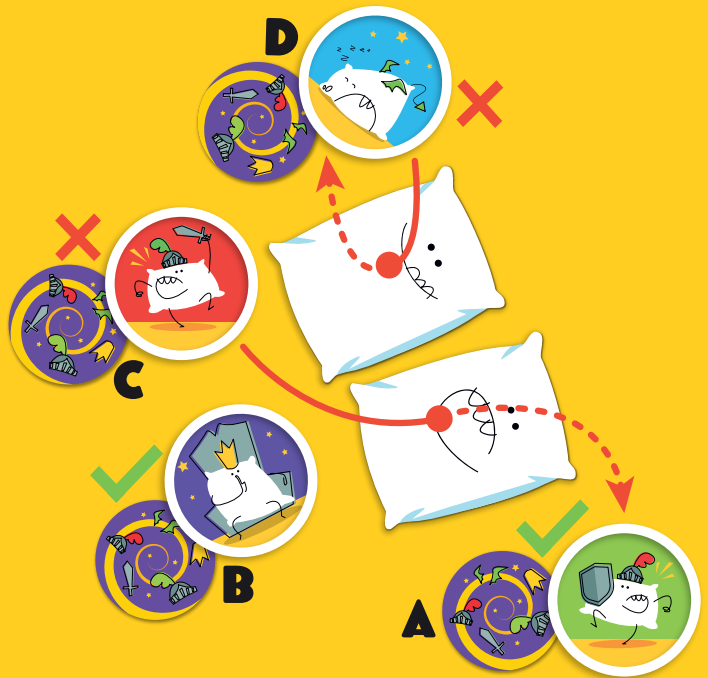
### Faza akcji

- Gracz **D** chwyta za poduszkę i przykłada ją do głowy, pokazując, że błogo śpi.
- W tym samym momencie gracz **C** podnosi drugą poduszkę i rzuca nią w gracza **A**.
- Gracze **A** i **B** zdecydowali się nie robić nic.

### Faza sprawdzania

W tej rundzie została odkryta karta **Cichego Króla** – gracze nie powinni wykonać żadnej akcji!

- Gracze **C** i **D** popełnili błąd, chwytając za poduszki. Muszą odłożyć karty postaci zakryte na spód swoich stosów.
- Gracze **A** i **B**, nie wykonując akcji, postąpili słusznie. Dzięki temu mogą odrzucić swoje karty postaci do pudełka.



**Runda dobiega końca po zakończeniu fazy sprawdzania. Połóżcie poduszkę(-ki) na środku i rozpocznijcie nową rundę.**

## KONIEC GRY

Gdy gracz na koniec rundy odrzuci swoją ostatnią kartę, bitwa dobiega końca i on zostaje zwycięzcą. Jeśli kilku graczy odrzuciło swoje ostatnie karty w tym samym momencie – wspólnie cieszą się zwycięstwem.

## TRYB GIERMKA

By gra była łatwiejsza dla młodszych graczy, nie używajcie kart **Cichego Króla**, tylko odłóżcie je do pudełka. Król nie zakłóci waszej bitwy na poduszki.

Drogi kliencie, nasze gry kompletowane są z wielką starannością. Jeżeli jednak zdarzą się braki, możesz przesłać reklamację na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl). Podaj swoje imię i nazwisko oraz adres. Napisz, jakiego elementu gry brakuje.

© 2024 Granna [www.granna.pl](http://www.granna.pl)

**GRANNA**



© 2024 Blue Orange Edition. Pilo Pilo i Blue Orange są znakami towarowymi Blue Orange Edition, France. Gra wydana i dystrybuowana na licencji Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu).