

W Zamku Czarnoksiężnika
Dusza jednego z jego nieumarłych
sług powróciła do Ciała.

CC BY-SA

Mateusz Nowak
karty * klasyczne umarlaki * rebelianci

Teraz, by uzyskać zbawienie, Dusza
pragnie zniszczyć Czarnoksiężnika. Lecz
jej Ciało dąży do wiecznego odpoczynku
i sprzeciwia się pośmiertnemu wysił-
kowi. A sam Zamek chroni swego pana
na wszystkie znane sobie sposoby.



Celem Duszy jest zniszczenie
Czarnoksiężnika. Celem Ciała jest
zniszczenie samego siebie. Celem
Zamku jest ponowne spętanie
nieumarłego.

W swojej turze wolno zagrać
dowolną liczbę kart. Każda za-
grana karta (bez względu na wartość)
umożliwia wykonanie
jednej Akcji.

Trzech graczy
wcieliła się w rolę Duszy,
Ciała oraz Zamku.

Grę
zaczyna
Dusza.

Gra wykorzystuje standardową talię 52 kart.
Na początku gry karty są tasowane, każdy
gracz otrzymuje pięć kart, a pozostałą część
talii odkłada się na bok, koszulkami do góry.

Akcja polega na
opisie działania nieumar-
łego, albo opisie otoczenia
(pomieszczeń, postaci,
zdarzeń). Podczas opisu
wolno posłużyć się tylko
jednym czasownikiem.
Każdy kolejny czasownik to
nowa Akcja, która wymaga
zagrania kolejnej karty.

Pozostali gracze mogą negocjować Akcje
poza swoją turą, poprzez natych-
miastowe zagranie karty o wyższej
wartości. Negocjowanie polega na dodaniu do
opisu jakiejś komplikacji lub warunku,
poprzez posłużenie się zwrotem TAK, ALE
albo TAK, JEŚLI.

Negocjowanie może być ne-
gowane według powyż-
szych zasad i tak aż do momentu,
w którym nikt nie będzie chciał
dalej negocjować Akcji i jej negacji.

Po wykonaniu co najmniej
jednej Akcji, gracz może
zakończyć swoją turę i dobrać
karty tak, by mieć ich pięć
w ręce. Następuje teraz tura
gracza siedzącego po
jego prawej stronie.

In Partes Tres

Jeżeli Czarnoksiężnik jest obecny na scenie, a została
zagrana dowolna kom-
binacja czterech Przedmio-
tów, Zdolności i Postaci:

Zamek może spętać
nieumarłego,
zagrywając Akcję.
Gra kończy się
zwycięstwem Zamku.

Dusza może zabić Czarnoksiężnika,
zagrywając Akcję. Gra kończy się zwycięstwem Duszy.

Gdy z talii zostanie do-
brana ostatnia
karta, wymęczone
Ciało rozsypuje się w proch
i gra kończy się zwycięstwem Ciała.

Zagranie waleta (J)
wprowadza do gry dowolny
Przedmiot, np. kandelabr, miecz.

Zagranie damy (Q) wprowadza do gry spe-
cjalną Zdolność nieumarłego, np. przemianę
w nietoperze, zdolność mowy.

Zagranie króla (K) wprowadza do gry Postać, np. poszukiwa-
cza przygód, innego nieumarłego.

Przedmioty, Zdolności i Postacie mogą posłużyć do zniszczenia
Czarnoksiężnika albo ponownego spętania nieumarłego.

Zagranie Asa wprowadza do gry Czarno-
księżnika, który pozostaje obecny do-
póki któryś z graczy nie zdecy-
duje o jego zniknięciu po-
przez zagranie Akcji.