

SIM WIECHA

tekścior numeru

1. Ogólne założenia tej gry

W grze może brać udział dowolna ilość graczy (czym więcej tym lepiej), każdy z graczy zostaje *sołtys*em z własnym *podwórkiem*, wszyscy razem tworzą *region*. Sołtysi ze wsi mogą korzystać z wszystkich kart z wyjątkiem tych z napisem *miasto* (np. Sz. Podst. Nr 117, Blokowisko). Jeżeli gracz chce, może gospodarować na podwórku miejskim, korzysta wtedy z wszystkich kart z wyjątkiem tych z napisem *wieś* (np. Pole, Deficytowy PGR), może również wymagać by inni gracze zwracali się do niego per „burmistrz”.

2. Podstawowe pojęcia

Punkty jabola - (tm) - w skrócie *jabol*. Siła nabywczo - sprawcza jaką dysponuje sołtys. Jabol może być wykorzystywany w celu organizacji *miejsc*, *grup* i *osób* oraz do przydzielania *własności* i wykonywania niektórych *czynów*. Sołtys z miasta (burmistrz) może wymagać od innych graczy by nazywali jego (tm) kapitałem. Początkowo każdy sołtys dysponuje 10 (tm).

Poziom wkur... - (r) - w skrócie *wkur*. Nienawiść jaką darzą mieszkańcy *podwórka* swojego *sołtysa*. Jeżeli osiągnie on wysokość 5 punktów *sołtys* zostaje wykopany z własnego *podwórka* bez możliwości powrotu. Dodatkowo każdy punkt (r) powyżej pierwszego zmniejsza ilość kart którą *sołtys* może trzymać w ręku o jedną. Sołtys z *miasta* (burmistrz) może wymagać od innych graczy by nazywali jego (r) niepokojem społecznym.

Tydzień - Okres czasu w którym *sołtysi* dokonują swoich *czynów*. Na początku tygodnia jest *właściwy czas* pierwszego *sołtysa*. Dobiera on karty z *kupki* tak by w jego ręce znalazło się ich 7 i dokonuje większości swoich *czynów*, ich ilość jest ograniczona tylko ilością kart w ręce *sołtysa*. Gdy zakończy wszystkie *czyny* we *właściwym czasie* przychodzi *właściwy czas* następnego *sołtysa*. Gdy minie *właściwy czas* wszystkich *sołtysów* nadchodzi nowy tydzień i działamy znów wg powyższego schematu. Karty które działają „do końca tygodnia” działają, aż do nastania następnego *właściwego czasu sołtysa* który ich użył.

Czyn - akcja dokonana przez *sołtysa* lub przez „kartę”. **Czynem sołtysa** będzie: zorganizowanie *miejsca*, *grupy* lub *osoby*, nadanie *własności*, użycie *karty specjalnej* lub spowodowanie *wydarzenia*. **Czynem „kart”** jest: - uzyskanie dochodu z *miejsca* - wykonanie *czynu* przez *grupę* lub *osobę* - wykorzystanie *własności* Jeżeli nie napisano inaczej „karty” mogą dokonać tylko jednego *czynu* tygodniowo a po jego wykonaniu są *zarzucane* tzn. nie mogą zostać wykorzystane aż do następnego tygodnia. **Odrzucanie** kart następuje na początku *właściwego czasu* przed dobraniem kart.

Grupa - *tlum* z dołączoną do niego *osobą*, *grupą* będą też nazywane pojedyncze karty *tlumu* lub *osób*.

Umiejętność napierdalania - w skrócie UN. Określa jak dobrze dana *grupa* radzi sobie podczas *zadymy*.

Odporność na zdewastowanie - w skrócie ONZ. Określa jak trudno jest dane *miejsce* *zdewastować* czyli doprowadzić do totalnej ruiny i wyłączyć z gry.

3. Co może zrobić sołtys we właściwym czasie

Organizować - poświęcając odpowiednią ilość (tm) można wystawiać na *podwórku* karty *miejsc*, *tlumu* i *osób*.

Nadawać własność - poświęcając odpowiednią ilość (tm) można nadawać karty *własności tlumom* i *osobom*.

Wywołać zadymę.

Użyć kart *wydarzeń* i kart *specjalnych*.

Właśnie *zorganizowane* karty *miejsce* i *grupy* nie mogą być używane do końca tygodnia (wchodzą do gry *zarzucane*).

4. Zadyma

Tak to już bywa, że czasami trzeba kogoś stłuc. *Sołtys* może wykorzystać swoje *grupy* wraz z ich *własnością* w celu spuszczenia łomotu *grupom* innych. Każda atakująca *grupa* wybiera sobie grupę przeciwnika z którą chce walczyć, możliwa jest walka tylko 1 na 1. Podczas *zadymy* porównujemy UN walczących *grup* i ta którego UN jest wyższe wygrywa. Różnicę pomiędzy UN wygranego i przegranego nazywamy *efektem zadymy*.

Co można zrobić po wygranej *zadymie*:

- **rozwalić co się da i uciec** - zwycięska *grupa* powoduje na *podwórku* pokonanego *sołtysa* straty w wysokości tylu (tm) ile wynosił *efekt* wywołanej przez nią *zadymy*, pokonany *sołtys* musi natychmiast pokryć zniszczenia

- **wywołać zamieszki** - każda *grupa* który wywołała *zadymę* o *efekcie* większym niż 2 może podnieść (r) na tym *podwórku* o 1,

- **skopać ich jeszcze raz** - pokonany *grupa* jest usuwana z gry,

- **zdemolować miejsce** - *grupa* może zdemolować *miejsce* którego ONZ jest niewiększe od *efektu zadymy*, różne *grupy* mogą łączyć *efekty* w celu zdemolowania *miejsce*.

Przykład: *Grupa uzbrojonych w Noże, palki, cepy, kosy Robotników stłukła Ruskich, i podjęła próbę zdemolowania Bazaru jednak ONZ Bazaru jest zbyt wysokie. W tym samym czasie grupa Rolników dopadła szwendającego się samotnie Iwana, sprąta go i przyłączyła się do Robotników razem z nimi demolując Bazar. Oto co mogą zdziałać masy robotniczo - chłopskie.*

Własność pokonanych *grup* jest usuwana z gry nawet jeżeli nie zostały one skopane.

Podczas *zadymy* obowiązują jeszcze kilka zasad:

- *grupy* muszą zatakować inne *grupy* chyba, że nie ma wystarczającej ilości przeciwników. *Grupy*, którym nikt nie stawia oporu wywołują *efekt* równy swojemu UN,

- *grupy* pokonane podczas *zadymy* (ale nie „skopane”) nie mogą wykonywać żadnych *czynów we właściwym czasie* aż do następnego tygodnia,

- *grupy* „skopane” są usuwane z gry,

- jeżeli nie wszystkie *grupy* broniące się zostały zaatakowane to jedynym co mogą zrobić atakujący jest „skopanie” pokonanych przeciwników lub „rozwalenie czego się da” zanim przybiegną posiłki

- po *zadymie* grupy wracają na własne *podwórko*.
- każda *grupa* z broniącego się *podwórka* musi być przez kogoś atakowana, dotyczy to również *grup* które „są odporne” na działanie pewnych kart. Tzn. że *Księdza* z wrogiego *podwórka* też ktoś musi zaatakować (zagadać, przestraszyć, przekupić) nawet jeżeli nie przyniesie to żadnego skutku, po prostu będzie on bronił swojego „domu” i zanim pójdziesz zdemolować jakieś *miejsce* musisz przydzielić *Księdzu* jakąś „atakującą” *grupę*. Oczywiście *efekt* zadymy wyniesie 0 - nikt nikomu nic nie robi.
- *Własność* może być używana w dowolnym momencie zadymy. Jeżeli *Pobicie* podniesie UN przeciwnika i okaże się, że przegrałeś możesz wypić *Wódkę zbożową* - 40 % i go złotać. Jeżeli jednak nastąpi *Interwencja policji* to Twoja ekipa mimo tego, że się schlała nic nie robi.
- *grupy* zawsze bronią się przed atakiem, niezależnie od tego czy są *zarzysane* czy nie.

5. Wydarzenia

Karty *wydarzeń* mogą być używane przez wszystkich w dowolnym momencie i dowolnej ilości: np. *Gang uliczny* uzbrojony w *pistolety* zaatakował *Pseudokibiców*, jednak rozgrywany właśnie *Mecz ligowy* podniósł ich UN o 1. Nic im to nie pomogło gdyż zostali *Zatrzymani do wyjaśnienia* w drodze na *zadymę*. Jednak *Brak akceptacji społecznej dla Zatrzymania...* uniemożliwił zamknięcie „młodzieży”, która z pomocą *Ochrony aktywnej* miejscowego stadionu spuściła łomot *Gangowi...* itd.

6. Własność

Karty *własności* można dołączać do *grup* we właściwym czasie płacąc odpowiednią ilość punktów jabola. Każdy *tłum* lub *osoba* może posiadać jedną kartę *własności*, przegrana w *zadymie* oznacza stratę *własności* nawet jeżeli *grupa* nie została usunięta z gry. *Własność* można dowolnie przekazywać we właściwym czasie jednak może być ona użyta tylko raz w tygodniu (tzn. że nie można posłać do walki trzech *grup* z jednym *Pistoletem* i wymieniać się podczas zadymy).

7. Przynależność kart

Niektóre z kart mogą przynależeć do jednej z organizacji których możliwości i sposoby działania są dosyć specyficzne, tymi organizacjami są:

- *kościół* - karty tego typu nie mogą być bezpośrednio atakowane przez inne karty z wyjątkiem tych które należą do *mafii*. Każda karta *kościół* usunięta z *podwórka* podnosi (r) o 1.
- *państwo* - karty należące do *państwa* nie mogą być bezpośrednio atakowane przez inne karty z wyjątkiem tych które nale-

żą do *mafii* lub *kościół*. Dodatkowo za każdy skuteczny *czyn mafii* przeciwko karcie *państwa* kontrolujący ją sołtys zwiększa swój (r) o 1,

- *mafia* - karty należące do *mafii* mogą atakować karty *kościół* i *państwa*. Dodatkowo za każdy skuteczny *czyn państwa* przeciwko karcie *mafii* kontrolujący ją sołtys zwiększa swój (r) o 1.

Własność danej organizacji może być wykorzystywana tylko przez *grupy* tej organizacji. Tzn. że *Pan komisarz* może używać *Gazu łzawiącego* a *Iwan* może szaleć z *AK-47* ale nie na odwrót. Dodatkowo, karty organizacji muszą być używane przez jej członków. Oznacza to, że żeby użyć *Pielgrzymki pieszej* musisz mieć *Księdza* który ją poprowadzi lub *Kościół* do którego pielgrzymka się odbędzie. Karty *miejsc*, *tłumu* i *osób* mogą być używane zawsze, karty *wydarzeń* i *własności* tylko jeżeli na *podwórku* znajduje się karta należąca do odpowiedniej organizacji. Np. możesz zawsze postawić na swoim *podwórku* *Dilera*, by zapewnić sobie dochód ale żeby użyć *Interwencji policji* musisz mieć na *podwórku* *Posterunek policji*, *Pana Komisarza* lub inną kartę typu *państwo*.

8. Grupy, tłumy i osoby

Do każdego *tłumu* może być dołączona jedna *osoba*. Tak powstała *grupa* należy do wszystkich organizacji do których należą jej członkowie i może korzystać z wszystkich należnych im przywilejów. Np. *Gang uliczny* pod przewodnictwem *Księdza* jest traktowany jak *mafia* i *kościół* - nie można go atakować za pomocą kart *państwa*, można wyposażać w *AK-47* lub *Walizkę pełną pieniędzy* i może posłać inną *grupę* na *Pieszą pielgrzymkę*. W dodatku nie można ich *Zatrzymać do wyjaśnienia* - przecieć są „kartą typu *kościół*”. Prawda, że miło?

Dodatkowo wszystkie *czyny* muszą być wykonywane przeciwko całej *grupie* a nie przeciwko *tłumowi* lub *osobie* która do danej *grupy* należy. Tzn. że np. *tłum Ruskich* idący na *zadymę* razem z *Iwanem* nie może zostać zatrzymana przez *Posterunek policji* gdyż jego UN wynosi 3 a nie 2 i 1. *Osoby* mogą być przyłączane do *tłumów* tylko w *odpowiednim czasie*.

9. Miejsca

W *Fabrykach* i *Kopalniach* może pracować maksymalnie po 5 *grup*, W *Gospodarstwie rolnym* 4 *grupy* a na *Polu* jedna. W innych *miejscach* nie można pracować, one i tak przynoszą dochód. Oczywiście jeżeli masz *grupę Żydów* możesz ich zatrudnić gdziekolwiek a *Ruskich* możesz posłać na *Bazar*.

Trzewiczek oszalał. Na wszystkich spotkaniach z redakcją zarzekał się, że na łamach „Portalu” o karciankach nie będzie. Bo to pismo poświęcone grom fabularnym. I kropka. No i nie minęło pół roku, a tu dup: „Sim wiocha” - pierwsza polska gra karciana lądu na łamach Portalu. Tak więc tłumaczę. Było to tak:

Dostałem „Sim wiochę” pod koniec stycznia. Jej autor - Telefax pytał, czy jesteśmy tym zainteresowani. Oczywiście nawet przez myśl mi nie przeszło, żeby to publikować, ale jako że redaktorem jestem uczciwym postanowiłem rzecz dokładnie przejrzeć. No i to był błąd numer jeden, bo „Sim wiochę” czytało się fajnie. Wciąż jednak pewny siebie wysłałem do Telefaksa list, z pytaniem, czy ta gra „działa”. Będziesz na Krakowie? - zapytał. Będę - szybko odpisałem. No to zobaczysz. - przeczytałem w odpowiedzi. To właśnie był wstęp do błędu numer dwa - dałem bowiem Telefaxowi szansę prezentacji gry w praktyce - a ta niestety, wypadła nad wyraz dobrze. Pierwszej Krakonowej nocy Telefax rozdał przywiezione ze sobą karty wszystkim osobom w pokoju, które nie miały nic do roboty i zachęcił ich do gry. Po jakiś dwóch godzinach w „Sim wiochę” grało już około ośmiu osób, a drugie tyle przyglądało się. Na drugi dzień w „SW” grał już cały pokój, a gdy opuszczałem Kraków grało w nią całe piętro... Tak zakończył się błąd numer dwa. Nie poddawałem się łatwo. Postanowiłem grę przetestować na moich przyjaciółach z klubu Nizioł - zatwardziały erpegowcach - tak twardych, jak ja sam - w końcu, będąc szefem Nizioła od czterech lat dobrze ich wychowałem. Im nie spodoba się na pewno, myślałem. Jak już się domyślicie, aktualnie znaczna część Nizioła regularnie gra w „SW”. Błąd numer trzy przerodził się w prawdziwą katastrofę - członkowie mojego ukochanego erpegowego klubu grają teraz w grę karcianą... Gra w nią Przemek Głomb - członek komisji w tegorocznym Pucharze Mistrza Mistrzów, gra w nią Remov - zdobywca Kallesina, członek wielu jury w konkursach na najlepszych MG, gra w nią Marcin Chałubiec - jeden z najlepszych gliwickich strategów, zatwardziały miłośnik gier bitewnych. Niestety, w „Sim wiochę” grają już prawie wszyscy.

Drodzy czytelnicy - przeznaczylismy na „Sim wiochę” aż 11 stron - nie zlekceważcie tego - szkoda, by te strony się zmarnowały - skserujcie karty i spróbujcie zagrać - uwierzcie mi „Sim wiocha” naprawdę jest świetną grą. Daję Wam na to słowo Naczelnego. „Sim wiocha” naprawdę jest „Tekściorem numeru”

10. Inne czasami ważne zasady

- nie wolno demolować **miejsca** na własnym **podwórku**
- nie wolno atakować **grup** z własnego **podwórka**
- nie można niszczyć swojej **własności**
- na **podwórku** można posiadać tylko jeden egzemplarz każdego **miejsca** i **osoby**
- karty **miejsca** i **grup** można umieszczać tylko na własnym **podwórku**

- jeżeli **sołtys** musi za coś zapłacić (tm) a nie ma odpowiedniej ich ilości jego (r) wzrasta o jeden za każde „rozpoczęcie” 5 (tm) których mu brakuje. Brakujące (tm) podlicza się raz w tygodniu na początku **właściwego czasu** np. W ciągu tygodnia nie uzyskałeś żadnego dochodu - **Strajk w Kopalni** i **Daj na tacę** zrobili swoje. Musisz zapłacić po 1 (tm) za utrzymanie **Oddziału prewencji** i **Członka partii rządzącej** - to dwa brakujące punkty. Przegrana **zadyma** kosztowała kolejne 3 (tm). Czy może być gorzej? Tak! Przed końcem tygodnia zostały wprowadzone **Cięcia budżetowe** zwiększając Twój dług do 6 (tm). Podniesie to (r) o 2 i zapewne skończy się fatalnie...

- jeżeli jakiś **tłum** gdzieś pracuje (np. **Robotnicy w Fabryce**) to nie może być zaatakowany w normalny sposób tzn.: Można zaatakować **Fabrykę** tak jakby jej UN wynosiło ONZ + UN zatrudnionych w niej **Robotników** razem z ich **własnością**, wygrana spowoduje zdemolowanie **Fabryki** i „usunięcie” pracujących w niej **Robotników**. Remis albo przegrana nie powodują żadnego efektu („pracownicy muszą zarabiać pieniądze a nie uganiać się za gówniarzami”). To samo dotyczy np. **Żydów w Sklepie monopolowym**, **Ruskich na Bazarze** czy **Rolników na Polu**. **Miejsca** można atakować dowolną ilością **grup** i można do tego dodawać **efekty** innych **zadym** i **wydarzeń** (wjazd **Żuli** do **Ogólniaka** i **Podpalenie** robią swoje).

- na początku rozgrywki **sołtys** który zaczyna grę (ustalany drogą losową) bierze do ręki siedem kart z **kupki**, wykonuje wszystkie swoje **czyny** a dopiero potem następny **sołtys** bierze do ręki swoje karty. Daje to możliwość spokojnego działania tym którzy wcześniej pojawili się w **regionie**, w pierwszym tygodniu nie mogą być blokowani przez tych którzy nie mają kart w rękach. Po wykonaniu wszystkich **czynów** **sołtys** może odłożyć dowolną ilość kart **na później**. Karty z tej **kupki** mogą być używane gdy skończą się karty z **kupki** podstawowej. Na początku **właściwego czasu** **sołtys** dobiera karty z **kupki** do siedmiu, chyba że wysoki poziom wkur zmusza go do wzięcia mniejszej ilości (ciężko się rządzi gdy tłumy pod oknami skandują „Sołtys Rudolf musi odejść!”).

- w celu przyspieszenia rozgrywki można przyjąć następujący wariant gry: **sołtysi** dobierają karty tak by mieć ich 10 w ręce a każdy (r) obniża maksymalną ilość kart o jedną.

Co dalej...

...czyli kilka słów od Wydawcy. Po pierwsze w przygotowaniu jest już pierwszy dodatek do Sim Wiochy „Powrót egzorcysty” - z takimi kartami, jak: Piwo „Perła”, Łańcuch „Krowiak”, Wskrzeszenie, Utopce, Przyjaciele Jakuba...

Dodatkowo mamy przygotowany specjalny dodatek „Konwent” - karty z niego będą ukazywały się przy różnych dziwnych okazjach, będą nagrodami dla prenumeratorów „Portalu”, pojawią się na kilku, szczególnie nam bliskich konwentach... wypatrujcie ich.

Nowe projekty kart będą się także pojawiać na naszej stronie www - każdy będzie mógł je ściągnąć - pierwsze z nich pojawiają się pod koniec kwietnia...

Tworzenie własnych kart

Zachęcamy wszystkich do wymyślania własnych projektów kart. Wystarczy wymyślić zasady działania, zrobić prosty rysunek i zaprezentować kumplom. Zagrajcie z nową kartą kilkanaście gier, sprawdźcie, jak siespisuje, czy jest ciekawa i czy nie wpływa zbyt mocno na równowagę gry. A gdy karta przejdzie okres **playtestingu** (tak, wiemy, to obce słowo - przyp. Red.) to przślijcie ją na adres redakcji - jeśli nam się spodoba, dokonamy szumnej autoryzacji i zaprezentujemy kartę całej Polsce.

Rodzaj karty Nazwa karty

OSOBA

Żul Stanisław

poetycki cytacik lub komentarz

Koszt wprowadzenia karty do gry wyrażony w PJ

jasny i precyzyjny opis działania karty

Odporność na zdemolowanie miejsca LUB UN tłumy / osoby

Przynależność karty do organizacji

Maksymalna ilość kart danego typu, które można posiadać w talii. Można mieć tylko jedną kartę specjalną w całej talii.

Żul Stanisław podnosi o 1 UN dowolnej grupy żuli, w której się znajduje.

- Czysta...

- Panie, jaka tam czysta...

- Czysta 2/16, Opole, Pan Stanisław.

2 1 0

MAFIA

Podziękowania: Nurglitch i Bruno (Elf) - za pomysł - Katu, Kern, NoM, Robak i inni - za pomoc i playtesting

SPECJALNE	SPECJALNE	SPECJALNE	SPECJALNE
Likwidacja zakładu pracy  Wszyscy pracujący w fabryce zostają usunięci z gry LUB usuń jedną Fabrykę z regionu 0 1 0	Państwo prawa  Możesz mieć na swoim podwórku dowolną ilość miejsc, tłumów i osób należących do państwa. Możesz posiadać dowolną ilość kart Państwa w talii. 0 1 0	Państwo kościelne  Możesz mieć na swoim podwórku dowolną ilość miejsc, tłumów i osób należących do Kościoła. Możesz posiadać dowolną ilość kart Kościoła w talii. 0 1 0	Promocja gminy  Obniż swój PW o 1, dodaj 5 PJ do swojej puli i dobierz karty do max ilości, którą możesz aktualnie posiadać. 0 1 0

MIEJSCE - WIEŚ

Upadający PGR



Raz podczas tygodnia możesz użyć *upadającego PGRu* aby obniżyć ilość **PJ** dowolnego *soltyśa* o 1.

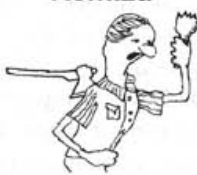
Panie przecież ta ruina od '89 żadnego zysku nie przynosi, a utrzymywać trzeba, koszty rosną...

3 BO

4

MIEJSCE - WIEŚ

Remiza



Blokuje efekt *podpalenia*. *Remiza* pozwala *ściągnąć* (we właściwym czasie) na swoje *podwórko* dowolną *grupę* w celu sklepania jej lub dowolnym innym. *Ściągnięta* do *remizy* *grupa* wykorzystuje swój czyn.

3 BO

4

MIEJSCE - WIEŚ

Pole

Możesz wysłać *rolników* do pracy na *polu* (tylko jedną *grupę*). Zwiększają oni **PJ** o 1 w ciągu tygodnia. W tygodniu w którym pracują na *polu* nie mogą robić nic innego.

Możesz posiadać dowolną ilość *pól* na *podwórku*. Na każdym *polu* może pracować tylko jedna *grupa rolników*.

1 BO

2

MIEJSCE - WIEŚ

Gospodarstwo rolne



Pracując w *gospodarstwie rolniczym* zapewniają dochód w wysokości 1 **PJ** za każdą zatrudnioną *grupę*. W tygodniu, w którym pracują nie mogą wykonywać innych czynności.

4 BO

4

MIEJSCE - WIEŚ

Nielegalna bimbrownia

Zapewnia dochód w wysokości 1 **PJ** tygodniowo.

LUB

Usunąć z *podwórka* dowolną ilość *żuli*, za każdego otrzymasz 2 **PJ**.

„Ano kręci się interes, powolutku. Zawsze przyjdzie kilku z nich, by kupić coś na rozgrzewkę. Czasami któryś dostaje rentę, czy zasiłek, zalewają się wtedy wszyscy w trupa.”

3 1

3

MIEJSCE

Sklep monopolowy



Daje 1 **PJ** na tydzień.

- Przepraszam, czy jest *denaturat*?
- Nie, nie ma.
- A jakieś inne *tanie wino*?

3 BO

2

MIEJSCE

Kościół



W chwili, gdy pojawia się na *podwórku* obniża **PW** o 1.

A teraz ogłoszenia *parafialne*...

4 BO

4

KOŚCIÓŁ

MIEJSCE

Kościół parafialny

W chwili gdy pojawia się na *podwórku* obniża **PW** o 1. Raz w tygodniu pozwala wyłączyć z *walki* jedną dowolną *grupę* innego *soltyśa*, który nie posiada własnego *kościola*. Wszystkie zasady dot. *Kościola* dotyczą także *Kościola parafialnego*.

Błogosławieni, którzy nie widzieli, a uwierzyli - jak mawiał ksiądz proboszcz do inspektorów nadzoru budowlanego.

5 1/X

5

KOŚCIÓŁ

MIEJSCE

Posterunek policji



Raz w tygodniu pozwala na niedopuszczenie na własne *podwórko* dowolnej *grupy* o **UN** nie większym niż 2.

Dzień dobry, czy są wolne pokoje?

2 BO

4

PAŃSTWO

MIEJSCE

Komisariat



Raz w tygodniu pozwala na niedopuszczenie na własne *podwórko* dowolnej *grupy* o **UN** nie większym niż 3.

Przy zachowaniu obecnych dotacji w przyszłym roku będziemy jeździć na hulajnogach, co znacznie poprawi stan kondycji fizycznej naszych funkcjonariuszy.

3 BO

5

PAŃSTWO

MIEJSCE

Smol biznes



Dodaje 1 **PJ** na tydzień.

*Import - Export.
Drobne kradzieże.*

3 BO

3

MIEJSCE - MIASTO

Dyskoteka



Dodaje 1 **PJ** na tydzień. Pozwala *ściągnąć* (we właściwym czasie) na swoje *podwórko* dowolną *grupę* w celu sklepania jej lub dowolnym innym. *Ściągnięta* na *dyskotekę* *grupa* wykorzystuje swój czyn.

4 BO

4

MIEJSCE

Sex shop



Umieść na dowolnym *podwórku*: na *miejskim* dodaje 1 **PJ** tygodniowo, na *wiejskim* podnosi o 1 **PW**.

„Czy mają państwo jakiś film o zwierzątkach? Dla wnuczka chciałam...”

4 BO

2

MIEJSCE

Maszta radiowy



Umieść na dowolnym *podwórku*. Podnosi o 1 **PW**.

*Mieszkańcy Juhnicy protestowali dziś przed domem *soltyśa* przeciwko postawieniu w ich wsi *maszty* radiowego, który wg. nich zaszkodzi *kaczkom* i *kurom*.*

3 BO

4

MIEJSCE

Kasa chorych



Umieść ją na dowolnym *podwórku*. Jej utrzymanie kosztuje 1 **PJ** tygodniowo.

3 1

3

MIEJSCE

Organizacja dobroczynna



Gdy pojawia się na *podwórku* obniża o 1 **PW**. Pozwala obniżyć **PW** o 1 w ciągu tygodnia kosztem 5 **PJ**.

5 1

3

MIEJSCE

Melina



Podnosi UN wszystkich grup żuli z podwórka o 1.

3

1

2

MIEJSCE

Agencja towarzyska



Podnosi PW o 1. Zapewnia dochód w wysokości 1 PJ tygodniowo.

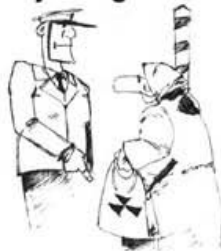
0

BO

3

MIEJSCE

Przejście graniczne



Podczas wystawienia przejścia wybierz czy jest kontrolowane przez państwo czy mafię. Zapewnia dochód 1 PJ tygodniowo.

3

1

3

PAŃSTWO/MAFIA

MIEJSCE

Plac zabaw dla dzieci



W chwili gdy pojawia się na podwórku obniża PW o 1. Jego usunięcie podnosi PW o 1.

3

1

3

MIEJSCE

Teren skażony



Umieść na dowolnym podwórku. Podnosi o 1 PW. Synku nie idź tam. Kiedyś w tym miejscu stał pomnik tow. Gierka.

4

1/20

4

MIEJSCE

Kopalnia



Pracując w kopalni górnicy zapewniają dochód 1 PJ za każdą zatrudnioną grupę. W tygodniu, w którym pracują nie mogą wykonywać innych czynności.

...czyli, jeśli nie będziemy w ogóle wydobywać węgla, to straty będą mniejsze, tak? A gdybyśmy go wrzucali z powrotem?

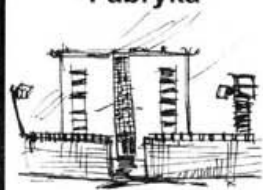
5

BO

7

MIEJSCE

Fabryka



Pracując w Fabryce robotnicy zapewniają dochód w wysokości 1 PJ za każdą zatrudnioną grupę. W tygodniu, w którym pracują nie mogą wykonywać innych czynności.

4

BO

6

MIEJSCE - FABRYKA
Huta im. T. Sędzimir

Pracując w H.T.S. Robotnicy zapewniają dochód w wys. 1 PJ za każdą zatrudnioną grupę. W tyg., w którym pracują mogą wykonywać dowolne inne czynności. H.T.S. leży w Nowej Hucie dla niektórych to miasto, dla niektórych to wieś - stawiacie gdzie chcecie. Czy się stoi, czy się leży po jabolu się należy.

7

1

7

MIEJSCE - KOPALNIA

Kopalnia „Wujek”



Dyrektor Kopalni Wujek może podnieść PW dowolnego sołtysa, który użyje karty państwa o 1 PW za każdą użytą kartę. Każde podniesienie PW wymaga czynu pracujących w niej górników. Jest traktowana, jak każda zwykła kopalnia.

7

1

7

MIEJSCE

Rozgłośnia radia „M”



Rozgłośnia radia „M” przynosi tyg. dochód w wysokości 1 PJ za każdy maszt radiowy w regionie. Może podnieść o 1 PW dowolnego sołtysa z masztem radiowym na podwórku.

- Halo?

- Trzy słowa dla księdza prowadzącego...

7

1

7

KOŚCIÓŁ

MIEJSCE

Bazar



Dodaje 1 PJ na tydzień.

Chce pan kupić czołg? Mam tuż obok. W samochodzie. Tanio.

3

BO

2

MIEJSCE - MIASTO

Ogólniak



Zmniejsza ilość PJ potrzebnych do zorganizowania jednej grupy żuli, satanistów, dresiarzy, gangu ulicznego, bojówki młodzieżowej lub pseudokibiców o 1 PJ w ciągu tyg.

3

BO

3

MIEJSCE

Zawodowa



Zmniejsza ilość PJ potrzebnych do zorganizowania jednej grupy żuli, rolników, robotników lub górników o 1 PJ w ciągu tygodnia.

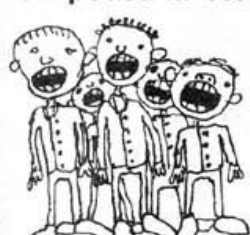
3

BO

3

MIEJSCE

Sz. podst. nr 117



Pozwala raz w tygodniu zorganizować za darmo jedną grupę żuli.

3

1

3

MIEJSCE

Klub sportowy



Pozwala za darmo zorganizować 4 grupy pseudokibiców (jedną tygodniowo). Pozwala ściągnąć na swoje podwórko dowolną inną grupę w celu sklepania jej lub dowolnym innym.

Łubudubu, łubudubu, niech nam żyje prezes naszego klubu...

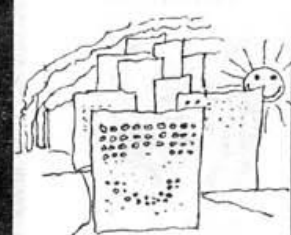
7

1

4

MIEJSCE - MIASTO

Blokowisko

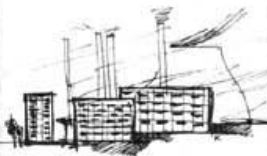


Pozwala zorganizować za darmo 4 grupy (jedną tygodniowo). Każda z nich musi być innego rodzaju.

7

1

5

MIEJSCE - MIASTO
Osiedle robotnicze


Pozwala zorganizować za darmo 4 grupy robotników, górników lub żuli. (jedną tygodniowo).

7 1

5

MIEJSCE
Przychodnia rejonowa


Raz podczas tygodnia możesz użyć przychodni rejonowej, by uniknąć usunięcia grupy z podwórka.

4 BO

3

MIEJSCE
Plantacja trawy

Zainwestuj w plantację do 3 PJ. Po tygodniu przyniesie ona dochód równy podwojonej ilości zainwestowanych PJ. Jeśli poświęcisz tylko 1 PJ nie jest ona traktowana jak karta mafii.

- O! Widzę, że twój synek też bardzo interesuje się biologią.
- Dlaczego?
- Bo hoduje takie same roślinki, jak mój.

3 BO

3

MAFIA

MIEJSCE
Szpital psychiatryczny


Możesz umieścić w szpitalu dowolną grupę przeciwnika i trzymać jak długo zechcesz. Na grupy przebywające w szpitalu nie działają żadne kary „z zewnątrz”. W regionie może znajdować się tylko jeden szpital psychiatryczny.

5 1

5

MIEJSCE
Linia energetyczna


Umieść na dowolnym podwórku. Podnosi o 1 PW. Zapewnia dochód w wysokości 1 PJ tygodniowo.

0 BO

3

MIEJSCE
Wytwórnia amfetaminy


Zainwestuj w plantację do 3 PJ. Po tygodniu przyniesie ona dochód równy potrojonej ilości zainwestowanych PJ.

5 BO

3

MAFIA

MIEJSCE
Pomnik


Jeżeli inny soltys będzie chciał zorganizować jakieś miejsce możesz go zmusić, by najpierw postawił tam pomnik. Musi za niego zapłacić z własnej kasy.

3 1

3

MIEJSCE
Koszary policyjne


Umożliwiają utrzymanie do 3 grup prewencji.

3 BO

4

PAŃSTWO

MIEJSCE
Elektrownia


Zapewnia dochód w wysokości 1 PJ tygodniowo lub blokuje dochód pochodzący z dowolnej linii energetycznej.

3 BO

4

MIEJSCE
Cmentarz komunalny


Za każdą usuniętą grupę z twojego podwórka otrzymujesz 1 PJ. Jeśli na twoim podwórku znajduje się cmentarz przykościelny to pierwsza usunięta w tygodniu grupa zostanie pochowana na nim.

3 BO

4

MIEJSCE
Cmentarz przykościelny


Umieść na dowolnym podwórku na którym znajduje się kościół. Za każdą usuniętą z gry grupę z tego podwórka soltys musi zapłacić 1 PJ. Nie możesz mieć więcej cmentarzy niż kościołów.

3 X

4

KOŚCIÓŁ

WYDARZENIE
Strajk


Czynem dowolnej własnej grupy możesz zablokować jeden czyn dowolnego soltysa.

0 1/5

0

WYDARZENIE
Podpalenie


Zadaje dwa obrażenia dowolnemu miejscu.

1/20

0

0

WYDARZENIE
Interwencja policji


Blokuje czyn dowolnej grupy.

1/10

0

0

PAŃSTWO

WYDARZENIE
Niedzielne kazanie


W chwili gdy zostanie wygłoszone obniża PW o 1. Max. jedna karta na każde 3 kart grupy lub miejsca kościoła.

1/X

0

0

KOŚCIÓŁ

WYDARZENIE
Mecz wyjazdowy


Podnosi o 1 UN wszystkich grup pseudokibiców pochodzących z wybranego podwórka walczących poza swoim podwórkiem. Max. jedna karta na każdą kartę pseudokibiców.

1/X

0

0

WYDARZENIE
Mecz ligowy


Wybierz dowolne *podwórko*.
Podnosi o 1 UN wszystkich
grup *pseudokibiców*
walczących przeciwko temu
podwórku. Max jedna karta na
każdą *kartę pseudokibiców*.

0

1/X

0

WYDARZENIE
Pielgrzymka pieszka


Uniemożliwia wykonanie
jakiegokolwiek czynu
dowolnej grupy. Max. jedna
karta na każdą *kartę grupy*
lub *miejsca kościoła*.

0

1/X

0

KOŚCIÓŁ
WYDARZENIE
Zmiana ustawy o...


Blokuje do końca tygodnia
działanie wszystkich *miejsc*
jednego wybranego typu.
Max. jedna *karta* na każdą
kartę grupy lub *miejsc*
państwa.

0

1/X

0

PAŃSTWO
WYDARZENIE
Brak akceptacji społecznej


Pozwala zablokować działanie
dowolnej *karty* typu *Państwo*.

0

1/15

0

WYDARZENIE
Łapówka


Pozwala zablokować działanie
dowolnej *karty* typu *państwo*
lub *kościół*.

0

1/15

0

WYDARZENIE
Zatrzymanie do wyjaśnienia


Pozwala zablokować działanie
dowolnej grupy. Max 1 karta
na każde 2 *karty grup* lub
miejsc państwa.

0

1/x

0

PAŃSTWO
WYDARZENIE
Ochrona aktywna


Dodaje na czas *zadamy* 1 do
UN dowolnej broniącej się
grupy.

0

1/15

0

WYDARZENIE
Zamach bombowy


Zadaje 2 obrażenia dowolnej
grupie lub *miejscu*. Max 1
karta na każde 5 *kart grup* lub
miejsc mafii.

0

1/x

0

MAFIA
WYDARZENIE
Pobicie


Zadaje 1 obr. dowolnej grupie
lub *miejscu* (można przecieć
pobić np. właściciela sklepu
lub kopalni).

*Ja też kłęczę w kałuży i
krwawi mi nos*

*A dziś wyjątkowo spokojna
noc...*

0

1/20

0

WYDARZENIE
Cięcia budżetowe


Obniża PJ dowolnego *soltysa*
o 1.

0

1/15

0

WYDARZENIE
Zmiany w budżecie


Zabiera 1 PJ dowolnemu
soltysovi i przekazuje go
soltysovi wybranemu przez
ciebie LUB zabiera po 1 PJ
każdemu *soltysovi*. Max 1
karta na każde 3 *karty grup*
lub *miejsc państwa*.

0

1/x

0

PAŃSTWO
WYDARZENIE
Dotacja państwowa


Podnosi PJ dowolnego *soltysa*
o 2. Max 1 karta na każde 5
kart grup lub *miejsc państwa*.

0

1/x

0

PAŃSTWO
WYDARZENIE
Popijawa


Możesz użyć PJ w celu
podniesienia UN (grup, które
mogą to robić (tzn. podnosić
UN kosztem PJ).

*Panie, my ze szwagrem, to nie
takie rzeczy po pijanemu
robili...*

0

1/20

0

WYDARZENIE
Kontrola tłumy


Wylacza jedną grupę z
zadamy.

*Co mnie obchodzi, że to jest
Plac Niebiańskiego Spokoju!?*
Każcie czołgistom ruszać.

0

1/20

0

PAŃSTWO
WYDARZENIE
Daj na tacę


Wybrany przez ciebie *soltyś*
traci po 1 PJ za każdy *Kościół*
na swoim *podwórku*.

0

1/20

0

WYDARZENIE
Cios w plecy


Możesz urządzić *zadamy* na
dowolnym *podwórku* pod
warunkiem, że grupy z tego
podwórka walczą właśnie
gdzie indziej. *Zadamy* ta ma
miejsce podczas ich
nieobecności.

0

1/20

0

WYDARZENIE

Kopanie leżącego



Dowolna grupa, która przegrała zadany jest usuwana z gry.

0 1/20

0

WYDARZENIE

Skandal



Możesz kazać dowolnemu soltysowi usunąć jedną grupę. Jeżeli tego nie zrobi jego PW wzrasta o 1.

I wie pan co, i to jest kurwa skandal! To jest groźba pozbawienia życia...

0 1/20

0

WYDARZENIE

Niespodziewana wizyta



Możesz włączyć swoje grupy do dowolnej zadany.

Ci z sąsiedniej wsi zaczęli ale myśmy skończyli...

0 1/20

0

PAŃSTWO

WYDARZENIE

Wierszyk



Podnosi PW wybranego soltysa o 1.

- Wiesz, wymyśliłem o tobie wierszyk...

- Opowiedz!

- Bulka, bulka, ty chuju.

0 1

0

WYDARZENIE

Żydzi na Madagaskar



Usuń dowolne grupy Żydów z gry.

0 BO

0

WYDARZENIE

Zatrucie pokarmowe



Blokuję czyn dowolnej grupy.

- Przecież to się nie da jeść.

- Kotlet z psa III kategorii pomielany razem z budą...

- Suką!

0 1/20

0

WYDARZENIE

Ścieżka zdrowia



Możesz urządzić zadany pomiędzy twoimi robotnikami a dowolną grupą z regionu. Max. jedna karta na każdą kartę robotników.

0 1/X

0

WYDARZENIE

Drobne nieporozumienie



Wybierz dwie dowolne grupy z jednego podwórka, muszą ze sobą walczyć używając wszelkich dostępnych środków. Efektem zadany będzie zawsze skopanie przegranego.

0 1

0

WYDARZENIE

Domowe filmy wideo soltysa Tomka i Pauliny



Każde wydane (na dystrybucję) 5 PJ pozwala podnieść PW dowolnego soltysa o 1. Wszyscy w regionie mogą wydać PJ na ten szczytny cel.

0 1

0

WYDARZENIE

Samobójstwo popelnia się samo



Usuń z gry dowolną osobą bez względu na jej przynależność.

0 1

0

WYDARZENIE

Szkody górnicze



Czynem jednej gr. górników możesz zadać 2 obr. dowolnemu miejscu bez wzg. na jego przynależność. Max. 1 karta na każdą kartę górników.

- To nie widział pan, że to był posterunek policji?

- Przecież po ciemku nic nie widać.

0 1/X

0

WYDARZENIE

Dobry interes



Wybrany przez ciebie sex shop przyniesie dochód w wysokości 3 PJ zamiast jednego.

- Co pan dziś sprzedał?

- Dwa wibratory za 150 PLN i pański termos za 300.

0 1/20

0

WYDARZENIE

Gorące powitanie



Jeżeli bronis własnego podwórka możesz wybrać, które twoje grupy atakują przeciwnika tak jak byś to ty atakował.

0 1

0

WYDARZENIE

Upał



Uniemożliwia wybranej osobie wykonanie jakiegokolwiek czynu.

O Boże, ale się upaliłem...

0 1/20

0

WYDARZENIE

Niezapomniane wrażenia



Podnosi UN wszystkich twoich grup biorących udział w zadany o 1.

0 1

0

WYDARZENIE

Zabawa



Wybrany przez ciebie soltys musi usunąć z gry (skopać, wysadzić w powietrze itp.) dowolną grupę. Jeżeli tego nie zrobi jego PW wzrasta o 1.

Żeby się zabawić trzeba kogoś zabić.

0 1

0

WYDARZENIE

Reforma emerytalna



Wszystkie gr. w regionie przynoszą stratę w wys. 1 PJ. Nie może zostać zablokowana. W trakcie gry może zostać wprowadz. tylko 1 reforma danego typu, późniejsze nie przyniosą żadnego efektu.

0

1

0

WYDARZENIE

Reforma służby zdrowia



PW na każdym podwórku rośnie o 1. Nie może zostać zablokowana. W trakcie gry może zostać wprowadzona tylko jedna reforma danego typu, późniejsze nie przyniosą żadnego efektu.

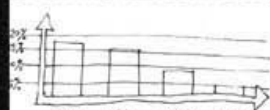
0

1

0

WYDARZENIE

Reforma szkolnictwa



Blokuje działanie wszystkich Zawodówek i Ogólniaków. Dodatkowo za każdą z tych szkół należy zapłacić 1 PJ. Nie może zostać zablokowana. W trakcie gry może zostać wprowadzona tylko jedna reforma danego typu, późniejsze nie przyniosą żadnego efektu.

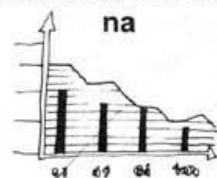
0

1

0

WYDARZENIE

Reforma administracyjna



W tym tygodniu nie działają żadne miejsca w regionie. Nie może zostać zablokowana. W trakcie gry może zostać wprowadzona tylko jedna reforma danego typu, późniejsze nie przyniosą żadnego efektu.

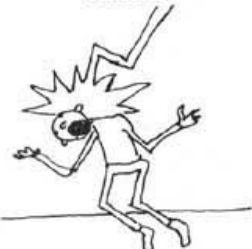
0

1

0

WYDARZENIE

Grom z jasnego nieba



Zadaje 2 obrażenia dowolnej grupie. Max. jedna karta na 5 kart grup lubn miejsce kościoła.

0

1/X

0

KOŚCIÓŁ

WYDARZENIE

Powódź



Każdy sołtys traci po 1 PJ za każde miejsce na swoim podwórku. Nie może zostać zablokowana.

0

1/50

0

WYDARZENIE

Susza



Uniemożliwia grupom wydawanie PJ w celu podnoszenia UN. Neguje efekt już wypitych jaboli. Trwa do końca tygodnia. Nie może zostać zablokowana. ...o kurwa, ale mnie suszy...

0

1

0

WYDARZENIE

Pielgrzymka



Wszyscy tracą wszystkie swoje punkty jabola. PW sołtysów w regionie spada o 1. Musisz mieć w talii minimum 50 kart, żeby umieścić w niej Pielgrzymkę.

0

1

0

OSOBA

Żul Stanisław



Żul Stanisław podnosi o 1 UN dowolnej grupy żuli, w której się znajduje.

- Czysta...
- Panie, jaka tam czysta...
- Czysta 2/16, Opole, Pan Stanisław.

2

1

0

OSOBA

cenżura polityczna



Podwaja UN wszystkich rolników z twojego podwórka.

4

1

0

OSOBA

Związkowiec „S”



Pozwala anulować jedną dowolną akcję innego sołtysa skierowaną bezpośrednio przeciwko twoim miejscom.

4

1

0

PAŃSTWO

OSOBA

oborca podatkowy



Możesz użyć Poborcę podatkowego, aby obniżyć ilość PJ dowolnego sołtysa o 1.

3

1

0

PAŃSTWO

OSOBA - MIASTO

Księgowy mafii



Dodaje 1 PJ na tydzień.

3

1

0

MAFIA

OSOBA - MIASTO

Diler



Dowolny obcy sołtys może podnieść UN dowolnej swojej grupy o 1 placąc 1 PJ sołtysowi kontrolującemu diler.

Tatusiu, po co ci są te niebieskie tabletki?

3

1

0

MAFIA

OSOBA

Ksiądz



W chwili gdy pojawia się na podwórku obniża PW o 1. Ksiądz probosz już się zbliża, już puka do mych drzwi...

4

1

0

KOŚCIÓŁ

OSOBA

Iwan



2

1

1

MAFIA

TŁUM

Żydzi



Żydzi mogą zostać zatrudnieni w dowolnym miejscu zwiększając jego dochód o 1 PJ. Max. jedna karta Żydów na każde dwie inne karty tłumu.

2

1/X

2

TŁUM

Żule



Możesz podnieść UN Żuli o 1 za każdy przeznaczony na to PJ. Efekt trwa do początku następnego tygodnia.

1

BO

1

TŁUM

Rolnicy



Pracując na polu lub w gosp. rolnym Rolnicy zapewniają doch. w wys. 1 PJ. W tyg., w którym pracują nie mogą robić nic innego.
Brudna „marynarka”, polatane spodnie, strzliwy zapach...

2

BO

2

TŁUM

Robotnicy



Pracując w Fabryce Robotnicy zapewniają dochód w wys. 1 PJ. W tyg., w którym pracują nie mogą robić nic innego.
Czerwony kinol, waciak i gumofilce. Przyszłość naszej gospodarki.

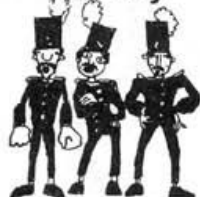
2

BO

2

TŁUM

Górnicy



Pracując w Kopalni Górnicy zapewniają doch. w wys. 1 PJ. W tyg., w którym pracują nie mogą robić nic innego.

Ja, panie, już 24 lata na przodku pracuję, kilofem macham to i przypierdolić potrafię.

2

BO

3

TŁUM

Pseudokibice



W tygodniu, w którym pojawiają się na podwórku zwiększają o 1 PW. Możesz zwiększyć ich UN o 1 kosztem 1 PJ, efekt trwa do końca tygodnia.

2

BO

3

TŁUM

Oddziały prewencyjne



Ich utrzymanie koszt. 1 PJ na tydz. Nie można ich używać do atakowania, chyba że atakowany sołtys ywołał w tym tyg. strajk lub użył k. mafii.

ZADZWOŃCIE PO MILICJĘ
ZADZWOŃCIE PO MILICJĘ

3

1

PAŃSTWO

5

TŁUM

Dresiarze



Dresiarze zwiększają swoje UN o 1 jeżeli na podwórku, na którym walczą jest dyskoteka lub remiza.

- Ej, laski, pojedziemy się pieprzyć?
- Hi, hi, hi, tak.

2

BO

2

OSOBA - WIEŚ

Pijany kombajnista



Jeżeli posiada Kombajn Bizon może nim wjechać na dowolną zadymę. Jego UN podczas tej zadymy jest dwa razy większe od PJ przeznaczonych na „zatankowanie” kombajnisty i jego maszyny.

1

1

0

OSOBA

Punk



Dołącz go do Bojówki młodzieżowej - skopanie pokonanej Bojówki nie powoduje usunięcia jej z gry.

Myślisz, że jak kilku debili mi wpierdoli to mnie złamiesz.

1

1

0

OSOBA

Blek metalowiec



Dołącz go do Bojówki młodzieżowej - razem z nim może ona ignorować zasady z kartami typu kościół.

Blgrhgh, blgrhghth,
grgahtg, grgathhg
SATAN!

1

1

0

OSOBA

Skin



Dołącz go do Bojówki młodzieżowej - razem z nim może ona atakować dowolne gr. - nawet te z własnego podwórka. W ciągu każdego tyg. musi brać udział w zadymie, jeśli nie u kogoś to na własnym podwórku.
Żydzi, masoni, metale, hipisi, punki, pijacy, dresiarze, rumuni, murzyni - wszystkich ich nienawidzę.

1

1

0

OSOBA

Policjant



Dodaje 1 PJ na tydzień.

- Proszę przestać, bo wezwę policję!
- To ja jestem policja...

1

1

0

PAŃSTWO

OSOBA

Rumun



Umieść Rumuna na dowolnym podwórku. Podnosi PW o 1. Zapewnia ci dochód w wysokości 1 PJ na tydzień.

- Mamo, mamo chcę kupę...
-Ukrój sobie, jest w łódzce.

7

1

0

OSOBA

Członek partii rządzącej



Utrzymanie tej osoby kosztuje 1 PJ tygodniowo.

0

1

PAŃSTWO

0

OSOBA

Pan Komisarz



2

1

PAŃSTWO

1

TŁUM

Bojówka młodzieżowa



W tygodniu, w którym się pojawiają na podwórku zwieszają o 1 PW. Możesz zwiększyć ich UN o 1 kosztem 1 PJ, efekt trwa do końca tygodnia. Jedna karta dla wsi, do trzech dla miasta.

2 1-3 3

TŁUM

Gang uliczny



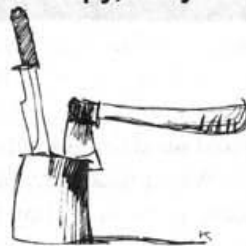
W tygodniu, w którym się pojawiają na podwórku zwieszają o 1 PW. 1 karta dla wsi, do 3 dla miasta.
- Ej, ziomal, ono tu. Coś mi się nie podobasz pokaż zegarek... Dobra może być, zostaw jeszcze portfel i możesz spieprzać.

2 1/3 3

MAFIA

WŁASNOŚĆ

Noże, pałki, cepy, kosy



Dodają 1 do UN dowolnego tłumu. Max. jedna karta, na każde 3 kary tłumu.

1 1/X 0

WŁASNOŚĆ

Pistolet



Zwiększa o 1 UN dowolnej grupy. Max. jedna karta, na każde 3 kary tłumu.

1 1/X 0

WŁASNOŚĆ - WIEŚ

Kombajn Bizon



Zwiększa wydajność Rolników o 1 PJ. Max. 1 karta na każde 3 karty Rolników.

1 1/X 0

WŁASNOŚĆ

Ochroniarz



Dodaje 1 do UN osoby, u której pracuje. Można mieć jeszcze jedną własność oprócz Ochroniarza. Osoba, która przegrała zadany test Ochroniarza i wychodzi bez szwanku.

1 1 0

WŁASNOŚĆ

Przyjaciół „na gorze”



Uodparnia grupę na działanie kart jednego typu. Należy wybrać, czy mają to być karty mafii, państwa, czy kościoła. Max. 1 karta na każde 3 karty mafii, państwa lub kościoła.

2 1/X 0

WŁASNOŚĆ

Gaz łzawiący



Wyłącza jedną grupę z zadany. Max. 1 karta, na każdą kartę grupy państwa.

1 1/X 0

PAŃSTWO

WŁASNOŚĆ

Piwo chmielowe 4%



Podnosi jednorazowo UN grupy o 1.

1 BO 0

WŁASNOŚĆ

Wino siarkowe 14%



Podnosi jednorazowo UN grupy o 1. Max. 1 karta na każdą kartę Żuli.

0 1/X 0

WŁASNOŚĆ

Wódka zbożowa 40%



Podnosi jednorazowo UN grupy o 2.

1 1/15 0

WŁASNOŚĆ

Walizka pełna pieniędzy



Sfinansuje zorganizowanie dowolnej grupy lub miejsca. Max. 1 karta na każde 3 karty grupy, lub miejsca mafii.

1 1/X 0

MAFIA

WŁASNOŚĆ

Czysto aryjski kij baseballowy

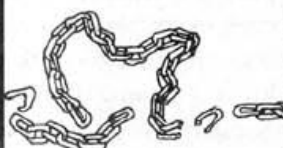


Podnosi UN Skina o 1. Służy do grania nie do zabijania.

0 1 0

WŁASNOŚĆ

Dwa metry łańcucha



Dodają 1 UN dla Punka.
- Dwa metry łańcucha, szybko!
- Zapakować?
- Nie trzeba, napierdalamy się przed sklepem.

0 1 0

WŁASNOŚĆ

Kompromitujące materiały



Przydziel dowolnej grupie. Skutecznie użyć karty typu Państwo przeciwko tej grupie podnosi PW o 1. Nie działa na karty typu Kościół.

2 1/15 0

WŁASNOŚĆ - WIEŚ

Całkowicie Kompatybilna Młockarnia



Podnosi UN bronię się na podwórku grupy o 2. Mówiłem, żeby tam nie iść! Oni jeszcze zapasy z wojny po szopach trzymają.

2 1 0