

# THE SUITS



**season 1**

*Średniowieczni rycerze stawali w szranki by dowieść swojego męstwa, odwagi oraz by zaimponować bogatym i czasem pięknym damom.*

*Wieki średnie to zamierzchła przeszłość, jednak mężczyźni nadal są mężczyźnami i nadal chcą udawaniać swą wartość podczas pojedynków. Jednak zamiast żelaznych kaftanów noszą eleganckie garnitury, zamiast areny turniejowej spotykają się w podziemiach tajnego klubu the Suits. Przyłącz się do elitarnego klubu i walczy z innymi dżentelmenami o dobre samopoczucie oraz .....\**

*\*) Wpisz swoje najmroczniejsze i najgłębiej skrywane życzenie o które chcesz walczyć (lub umrzeć, choć tego nie było w umowie)*

*I pamiętaj, że pierwszą i ostatnią zasadą The Suits Club jest - nigdy nie rozmawiaj o The Suits Club.*

## **Cel gry**

Zaplanuj swoje posunięcia, aby pokonać przeciwnika i pozbyć się kart z jego Linii Życia. Kiedy pozbawisz go ostatniej Karty Życia – wygrywasz.



# Zawartość pudełka



***Illusionist***  
(22 karty)



***Debt Collector***  
(22 karty)



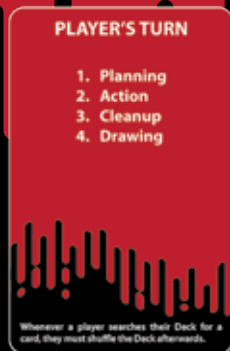
***Mechanic***  
(22 karty)



***Gambler***  
(22 karty)



***Silencer***  
(22 karty)

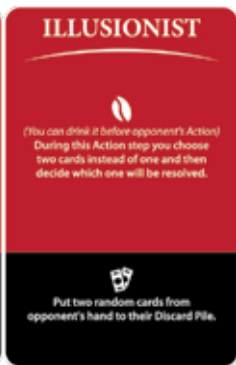


***2 karty pomocy***

5 Talii gentlemanów (22 karty każda), 2 karty pomocy, instrukcja.

# Przygotowanie

Wybierz Talię Gentlemana i połóż dwie Karty Postaci przed sobą **(A)**. Następnie wyciągnij z Talii tyle Kart Życia ile widzisz na twojej Karcie Postaci, tworząc w ten sposób Linię Życia **(B)**. W większości przypadków Karty Życia reprezentowane są przez Karty Serc.



*Iluzjonista ma trzy Karty Serc w swojej Linii Życia na początku gry, ponieważ na jego karcie znajdują się trzy symbole serc.*

Potasuj pozostałe karty, tworząc zakryty stos. To będzie twoja Talia **(C)**. Następnie dobrać pięć kart ze swojej Talii. Te karty to twoja Ręka **(D)**. Nie ujawniaj ich swojemu przeciwnikowi. Posiadasz również Stos Kart Odrzuconych **(E)** i Stos Kart Zużytych **(F)**. Na Stos Kart Odrzuconych będziesz odkładać karty podczas Fazy Porządkowania. Na Stosie Kart Zużytych lądują wszystkie wykorzystane Karty Kawy i Karty Życia stracone z powodu Obrażeń. Trzymaj te dwa stosy kart osobno.



Jesteś teraz gotowy do gry. Rzuć monetą lub użyj dowolnej innej metody, aby zdecydować, kto zaczyna.

### Złota zasada 1

Tekst na kartach jest ważniejszy niż tekst w instrukcji.

### Złota zasada 2

Jeśli gracz przeszukuje swoją Talię, zawsze musi ją potem przetasować.

## Przebieg gry

Gra podzielona jest na rundy. W każdej rundzie gracze wykonują swoje tury, jeden po drugim. Gra przebiega w ten sposób, dopóki nie wyczerpią się karty w Linii Życia jednego z graczy. Gracz ten przegrywa rozgrywkę. To dobry moment na rewanż i vendettę.

# Tura gracza

Tura gracza składa się z czterech faz. Żadna z nich nie może być pominięta.:

## 1. Planowanie

Wybierz trzy karty ze kart na swojej Ręce i ułóż je zakryte przed swoim przeciwnikiem – są to Zaplanowane Karty.



## 2. Akcja

1. Twój przeciwnik wybiera jedną z zakrytych kart i ją odkrywa.
2. Następnie rozpatrujesz efekt wybranej karty (*zobacz ROZPATRYWANIE KARTY*).



1.



2.

### 3. Porządkowanie

Odłóż wszystkie Zaplanowane karty na Stos Kart Odrzuconych.

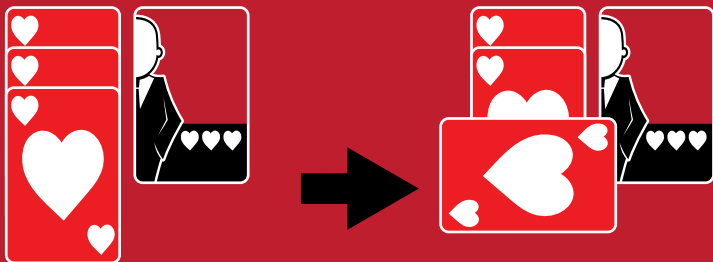


### 4. Dobieranie

Dobierz karty ze swojej Talii, aby mieć pięć kart na Ręce. Jeżeli w momencie Dobierania twoja Talia się wyczerpie, przetasuj Stos Kart Odrzuconych i utwórz z niego nową Talię.

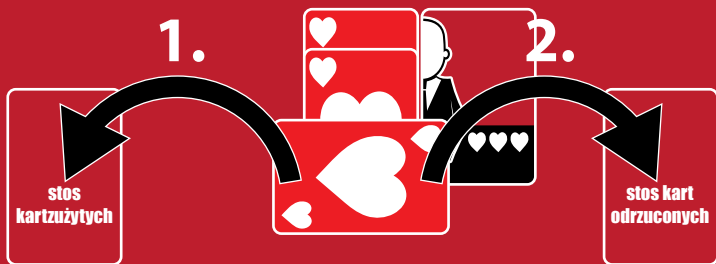
## Obrażenia

Gracze w trakcie gry będą otrzymywać Obrażenia. Kiedy otrzymasz Obrażenie musisz oznaczyć to na swojej Linii Życia – obróć wierzchnią Kartę Życia o 90 stopni "na bok".



Jeśli otrzymasz Obrażenie, gdy już masz kartę obróconą bokiem na swojej Linii Życia, musisz odłożyć tę kartę.

1. Jeśli przeciwnik zada ci Obrażenie (np. w wyniku rozpatrzenia Katy Broni), odłóż Kartę Życia na Stos Kart Zużytych.
2. Jeśli sam zadasz sobie Obrażenie (np. w wyniku rozpatrzenia Katy Czaszki), odłóż Kartę Życia na Stos Kart Odrzuconych.



## Rozpatrywanie kart

Karty odkryte przez przeciwnika podczas Fazy Akcji mają różnorakie efekty.



**Czaszka** - zadaj sobie jedno Obrażenie. Odśłoń pozostałe Zaplanowane Karty, następnie przeszukaj swoją Talię i/lub Stos Kart Odrzuconych w poszukiwaniu tyłu kart, ile jest Kart Czaszek w Zaplanowanych Kartach.

PRZYKŁAD:

1. Przeciwnik wybrał kartę, która okazała się być Kartą Czaszki. Gracz musi zadać sobie jedno Obrażenie.





1.



2.

2. Gracz odsłania pozostałe dwie karty. Teraz na stole znajdują się dwie Karty Czaszek. Gracz może wyszukać w Talii i/lub Stosie Kart Odrzuconych do dwóch kart i dobrać je na Rękę.



**Broń** - odśłoń pozostałe Zaplanowane karty. Zadaj przeciwnikowi jedno Obrażenie. Oprócz tego zadaj przeciwnikowi dodatkowe Obrażenie za każdą Kartę Czaszki wśród Zaplanowanych Kart.

PRZYKŁAD:

1. Przeciwnik wybrał kartę, która okazała się być kartą Broni.
2. Gracz odsłania pozostałe dwie karty, ujawniając dwie Karty Czaszek. Tym sposobem Przeciwnik otrzymuje w sumie trzy Obrażenia.



1.



2.



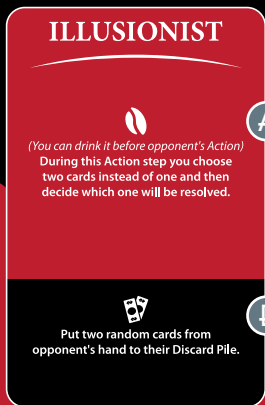
**Serce** - dodaj tę kartę do swojej linii Życia.



**Gotówka** - rozpatrz Akcje Gotówki swojej postaci.



**Kawa** - połóż tę kartę obok swojej karty Postaci. Możesz je użyć później podczas gry aby aktywować Akcję Kawy swojej Postaci (**zobacz AKCJA KAWY**). Jeśli masz już Kartę Kawy obok swojej Postaci, odłóż wybraną Kartę Kawy na Stos Kart Odrzuconych.



A. Akcja Kawy, B. Akcja Gotówki

## Akcja kawy

Na twojej karcie Postacie dokładnie jest opisane, kiedy możesz skorzystać z Akcji Kawy. Jeśli masz zamiar jej użyć, powiedz „Poczekaj, muszę strzelić sobie Kawę” w odpowiednim momencie. Po rozpatrzeniu efektu karty, odłóż ją na Stos Kart Zużytych.

## Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy straci ostatnią kartę ze swojej Linii Życia – gracz ten przegrywa grę. W przypadku, gdy obaj gracze stracili swoją ostatnią kartę ze swojej Linii Życia w tym samym momencie (np. w wyniku akcji Kawy lub Gotówki), wygrywa aktywny gracz (*ten, którego jest obecna tura*).



