

Taksonomia potworzyc

Zasady gry, wersja 0.1

Ilość graczy 2-6

Taksonomia potworzyc to gra karciana w której celem jest zebranie zestawu potworzyc z tego samego taksonu. Talia składa się z 200 kart z potworami z książek "Encyklopedia potworzyc" Kenkou Cross.

Na początku gry wszyscy gracze ciągną 8 kart. Każdej tury gracz dobiera jedną kartę ze stosu na środku i odrzuca 1 z ręki. Każdy gracz musi zawsze mieć 8 kart, więc kiedykolwiek z jakiegoś powodu musi dobrać kartę lub odrzucić, musi pod koniec mieć 8 kart, poprzez odrzucanie nadmiaru, lub dobieranie do 8 ze środka.

Zbiera się potworzycy na podstawie ich typu. Aby wygrać gracz może zebrać 8 kart tego samego typu, 2 zestawy po 4 karty 2 różnych typów, lub zestaw 5 z jednego typu i 3 z drugiego. W zależności od tego co się zebrało i w jaki sposób otrzymuje się inną liczbę punktów.

Jeśli ma się 3 karty tego samego typu, a inny gracz odrzuca kolejną kartę tego typu, można wziąć tę kartę, pokazać że stworzyło się zestaw czterech, i położyć ten zestaw na stole. Po skompletowaniu zestawu w ten sposób, nie można już go zmienić, musi pozostać on na stole. Potem trzeba odrzucić 1 kartę, aby suma kart w ręce i na stole była równa 8. Można potem zbierać inny zestaw 4 potworzyc, lub rozszerzyć ten zestaw do 5 lub 8 kart. Kiedy dociągnie się kolejną kartę z tego typu można dołożyć ją na stół.

Potwory mają różne osobowości, więc różnie reagują na bycie odrzuconą lub wyciągniętą z talii. W zależności od ich natury dzieją się następujące rzeczy:

- **Agresywny/przemocowy**: przy odrzuceniu można takiego potwora wysłać na innego gracza aby go pobił i spowodował że ten gracz traci turę. Ale żeby taki potwór nas posłuchał musimy udowodnić że jesteśmy silniejsi od drugiego gracza i zasługujemy na posłuch. Gramy w papier kamień nożyce z graczem na którego chcemy wysłać agresywnego potwora. Gracz który przegrał traci turę.
- **Wesoły/szcześliwy**: odrzucenie wesołego potwora jest smutne, i powoduje że wszystkie inne wesołe potwory też Cię opuszczają. Po odrzuceniu 1 wesołego potwora, musisz odrzucić je wszystkie. Wesołe potwory jednak bardzo dobrze się ze sobą dogadują, więc możesz zebrać zestaw wesołych potworów, niezależnie od ich typów.
- **Niemily/złośliwy**: po odrzuceniu taki potwór mści się na graczu, i powoduje że musi odrzucić dodatkową losową kartę.
- **Szczery**: po wyciągnięciu ze stosu taka potworzyca mówi co widziała. Popatrz na 3 karty ze stosu a potem je odłóż. Jeśli wzięłaś szczerą potworzycę od innego gracza, mówi Ci ona co u niego widziała: możesz zobaczyć jakie karty on trzyma.
- **Niecierpliwy**: po wyciągnięciu niecierpliwego potwora możesz od razu pociągnąć kolejną kartę.
- **Dumny/silny**: taki potwór jest uważany za lidera w swojej grupie. Po odrzuceniu przekonuje wszystkie inne potwory z tej grupy żeby od Ciebie odeszły. Musisz odrzucić wszystkie karty z tym samym typem co dumny potwór. Dodatkowo, nie możesz już zbierać kart z tego typu do końca gry. Odłóż dumnego potwora na bok aby było widać jakiego typu nie możesz już zbierać.
- **Różna**: Taki potwór może mieć dowolną naturę. Rzuć 2 kośćmi 20 ściennymi i odejmij od wyniku 4. Wynik po odjęciu oznacza jaką naturę ma ten potwór.

Wszystkie inne natury nie mają efektu na rozgrywkę.

Ponieważ typ „beastman” jest dużo liczniejszy od wszystkich innych typów, nie można go zbierać.

Jeśli potwór należy do typu „beastman”, patrz do jakiej należy rodziny, i na podstawie tego możesz zbierać zestawy.

Są potwory które należą do typu w którym nie ma żadnych innych typów. Takie „sieroty” można zbierać do zestawu sierot, czyli innych potworów które są samotne w swoich typach.

Punktacja w zależności od sposobu zebrania:

- 2 zestawy po 4, podczas gry wzięło się 2 karty od innych graczy, 1pkt
- 2 zestawy po 4, podczas gry wzięło się 1 kartę od innego gracza, 2pkt
- 2 zestawy po 4, podczas gry nie wzięło się żadnej karty od innych graczy, 3pkt
- zestaw 5 kart i 3 kart, brało się 1 lub 2 karty od innych graczy 2pkt
- zestaw 5 kart i 3 kart, podczas gry nie wzięło się żadnej karty od innych graczy, 3pkt
- zestaw 8 kart, odsłonięte, 4pkt
- zestaw 8 kart, zasłonięte (nigdy nie brało się kart z odrzutów innych graczy), 5 pkt

Punktacja w zależności od tego jakie potwory się zebrało:

- zestaw 4 potworów z typu w którym są tylko 4 potwory, 3pkt
- zestaw 4 potworów z typu w którym jest 5-7 potworów, 2pkt
- zestaw 4 potworów z typu w którym jest 8 lub więcej potworów, 0pkt
- zestaw 8 potworów z typu w którym jest tylko 8 potworów, 6pkt
- zestaw 8 potworów z typu w którym jest 9-12 potworów, 3pkt
- zestaw 8 potworów z typu w którym jest 13 lub więcej potworów, 0pkt
- zestaw 8 sierot, 12pkt

Poniżej znajdują się wszystkie typy i rodziny oraz potwory które do nich należą.

01. FIEND

01. *SUCCUBUS*

1. Succubus
2. Lesser Succubus
3. Amazoness
4. Alice
5. Alp
6. Dark Priest
7. Lilim
8. Demon
9. Devil
10. Arch-Imp
11. Kunoichi

02. *IMP*

1. Imp 79
2. Gremlin

02. SEMISOLID LIFE FORM

01. *SLIME*

1. Slime
2. Red Slime
3. Queen Slime
4. Sea Slime
5. Bubble Slime

6. Dark Slime
7. Parasitic Slime (that infects the Slime Carrier)
8. Humpty Egg
9. Shoggoth

03. DEMIHUMAN

01. *GOBLIN*

1. Goblin
2. Hobgoblin

02. *OGRE*

1. Ogre
2. Aka-Oni

03. *TROLL*

1. Troll

04. BEASTMAN

01. *WOLF*

1. Werewolf
2. Anubis
3. Kobold
4. Hellhound
5. Kikimora
6. Cu Sith

02. *CAT*

1. Werecat
2. Sphinx
3. Cheshire Cat
4. Cait Sith
5. Nekomata

03. *RABBIT*

1. Wererabbit
2. March Hare

04. *SHEEP*

1. Weresheep

05. *BEAR*

1. Grizzly
2. Renxiongmao

06. *ORC*

1. Orc

07. *BAT*

1. Werebat

08. *CENTAUR*

1. Centaur
2. Unicorn
3. Nightmare
4. White Horn
5. Bicorn

09. *MINOTAUR*

1. Minotaur
2. Holstaur
3. Hakutaku

10. EX-GIANT

1. Cyclops

11. MOUSE

1. Large Mouse
2. Dormouse
3. Hinezumi

12. FOX

1. Youko
2. Inari

13. APEMAN

1. Yeti

14. MERMAID

1. Selkie

15. SATYROS

1. Satyros

16. WENDIGO

1. Wendigo

17. TIGER

1. Jinko

18. SIMIAN

1. Kakuen

19. WEASEL

1. Raiju
2. Kamaitachi

20. TANUKI

1. Gyoubu Danuki

05. PLANT

01. ALRAUNE

1. Alraune
2. Liliraune
3. Barometz

02. MANDRAGORA

1. Mandragora
2. Kesaran Pasaran
3. Flowkelp

03. DRYAD

1. Dryad

04. TENTACLE

1. Tentacle

06. FUNGUS

01. MATANGO

1. Matango

07. ARTHROPOD

01. *BEE*

1. Honey Bee
2. Hornet

02. *ARACHNE*

1. Arachne
2. Ant Arachne
3. Girtablilu
4. Jorou-Gumo
5. Atlach-Nacha
6. Ushi-Oni

03. *ANT*

1. Giant Ant

04. *MANTIS*

1. Mantis

05. *DEVIL BUG*

1. Devil Bug

06. *FLY*

1. Beelzebub
2. Vamp Mosquito

07. *BEETLE*

1. Soldier Beetle
2. Khepri

08. *LEPIDOPTERAN*

1. Mothman

09. *WORM*

1. Sandworm

10. *CENTIPEDE*

1. Oomukade

08. AVIAN

01. *HARPY*

1. Harpy
2. Black Harpy
3. Cockatrice
4. Siren
5. Karasu-Tengu
6. Thunderbird
7. Gandharva
8. Jubjub

09. REPTILIAN

01. *LAMIA*

1. Lamia
2. Medusa

3. Echidna
4. Basilisk
5. Apophis
6. Shirohebi

02. LIZARD

1. Lizardman
2. Salamander

03. DRAGON

1. Dragon
2. Jabberwock
3. Wurm
4. Wyvern
5. Ryu

10. SPRITE

01. SUCCUBUS

1. Fairy
2. Leannan Sidhe
3. Titania

02. IMP

1. Pixie

11. ELF

01. SUCCUBUS

1. Elf
2. Dark Elf

12. DWARF

01. SUCCUBUS

1. Dwarf

13. PISCINE

01. MERMAID

1. Mermaid
2. Merrow
3. Sea Bishop
4. Unagi Joro

14. AQUATIC DEMIHUMAN

01. SUCCUBUS

1. Nereid

02. SAHAGIN

1. Sahagin
2. Kappa

03. TOAD

1. Mucus Toad

04. SPIRIT

1. Apsara

05. TURTLE

1. Umi Osho

15. MOLLUSKAN DEMIHUMAN

01. SCYLLA

1. Scylla
2. Kraken
3. Mindflayer

02. SHELL

1. Giant Slug

16. MIMETIC DEMIHUMAN

01. MIMIC

1. Charybdis
2. Mimic
3. Jinn of the Jar

17. TENTACLE MONSTER

01. ROPER

1. Roper

18. MAGICAL MATERIAL

01. GOLEM

1. Golem
2. Gargoyle
3. Lava Golem
4. Automaton

02. DOLL

1. Living Doll

03. GLAIVE

1. Cursed Sword

04. ARMOR

1. Living Armor

05. TSUKUMOGAMI

1. Chochin Obake
2. Karakasa Obake

06. ITTAN MOMEN

1. Ittan Momen

19. UNDEAD

01. ZOMBIE

1. Mummy
2. Zombie
3. Ghoul

4. Pharaoh
5. Lich
6. Wight
7. Jiangshi
8. Ochimusha

02. GHOST

1. Ghost
2. Doppelganger
3. Will-o'-The-Wisp

03. GOLEM

1. Skeleton

04. DULLAHAN

1. Dullahan

05. SUCCUBUS

1. Vampire

06. DRAGON

1. Dragon Zombie

20. MONSTROSITY

01. BAPHOMET

1. Baphomet

02. CHIMAERA

1. Chimaera
2. Manticore
3. Familiar

03. GRIFFON

1. Griffonafar

21. MAGE

01. MAJIN

1. Witch
2. Dark Mage
3. Slime Carrier (that hosts the Parasitic Slime)
4. Trumpart
5. Kitsune-Tsuki
6. Nureonago

02. SUCCUBUS

1. Dhampir
2. Kejourou

03. MATANGO

1. Mad Hatter

04. AKANAME

1. Akaname

05. SPECTER

1. Nurarihyon

22. ELEMENTAL

01. *SPIRIT*

1. Yuki-Onna
2. Undine
3. Ignis
4. Sylph
5. Gnome
6. Dark Matter
7. Glaciers
8. Ice Queen
9. Kitsune-Bi

23. ANGEL

01. *SUCCUBUS*

1. Angel
2. Dark Angel

02. *ANGELIC BEING*

1. Houri
2. Cupid
3. Valkyrie
4. Dark Valkyrie

24. CRUSTACEAN DEMIHUMAN

01. *CANCER*

1. Cancer

25. MONOCULAR DEMIHUMAN

01. *GAZER*

1. Gazer

26. ONI DEMIHUMAN

01. *OGRE*

1. Ao-Oni

27. MERMAID

01. *DRAGON*

1. Otohime