



2 do 6 graczy  
Czas gry: 30 minut  
Wiek: 8+

# Zawartość pudełka

## Spis treści

Zawartość pudełka	2
Wstęp	3
Przygotowanie gry	3
Przebieg tury	4
Zagranie karty akcji	4
Odrzucenie kart	4
Planszетка Zwłok	5
Opis karty akcji	6
Opis karty Trupa	6
Warunki stworzenia Trupa	7
Zmiana stanu	8
Stan podstawowy	8
Przejsście po skali	9
Zmiana na konkretny stan	9
Przejęcie zwłok	10
Wytwarzanie Trupa	10
Dobieranie kart	10
Przykład rundy	11
Koniec gry	11

- 8 planszetek Zwłok



- 15 kart Szkieletów  
i 15 kart Urn ciałopalnych



- 40 kart Wyrafinowanych Trupów



- 70 kart Akcji



- Znaczniki stanu
- Instrukcja

# Wstęp

Dead Serious to gra dla od 2 do 6 graczy. Celem gry jest zdobycie największej ilości punktów z wytworzonych Trupów na koniec gry. W grze dostępne są różne typy Trupów, takich jak proste (podstawowe) oraz wyrafinowane. Wyrafinowane Trupy jest znacznie trudniej wytworzyć, ale dostarczają więcej punktów liczonych w ostatecznej klasyfikacji niż proste Trupy.



## Przygotowanie gry

1. Na środku rozłóż karty zwłok bazowych (3 karty w rozgrywce 2-osobowej, liczba graczy + 2 w pozostałych przypadkach. Np. w rozgrywce 3 osobowej będzie to 5 kart zwłok bazowych (3 + 2).
2. Następnie utwórz 3 stosy:
  - kart **Szkieletów**
  - kart **Urn ciałopalnych**
  - kart **Wyrafinowanych Trupów**. Przetasuj ten stos.
3. Odstoń 5 losowych kart Wyrafinowanych Trupów.
4. Talię akcji przetasuj i każdemu graczowi rozdaj po 5 kart, resztę połóż tak by każdy gracz miał do niej dostęp.

Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio była na cmentarzu.

Gra podzielona jest na rundy, w których gracze po kolei wykonują swoje tury.

# Przebieg tury

1. Zagranie 1 karty akcji albo odrzucenie dowolnej liczby kart akcji.
2. (Opcjonalny) Przejęcie jednych dostępnych zwłok
3. Rozpatrzenie czy któreś przejęte przez aktywnego gracza Zwłoki spełniają warunki stworzenia Trupa i uzupełnienie odkrytych **Wyrafinowanych Trupów** do 5.  
Wyjątek: Wytworzenie **Szkieletu** bądź **Urny ciepłopalnej** odbywa się dla dowolnego gracza, niekoniecznie aktywnego.
4. Dobranie do 5 kart akcji na rękę.

## Zagranie karty akcji

Aktywny gracz może zagrać posiadaną na rękę kartę akcji. Zagrywając kartę informuje o tym innych graczy a następnie rozpatruje jej efekt, który jest opisany na dole karty. Najczęściej wiąże się to ze zmianą stanu zwłok, na które karta została zagrana, opisaną poniżej. Karty akcji można zagrać na dowolne zwłoki zarówno dostępne na środku, swoje jak i cudze. Jeśli karta działa na kilka zwłok gracz wybiera każde zwłoki dowolnie.

## Odrzucenie kart

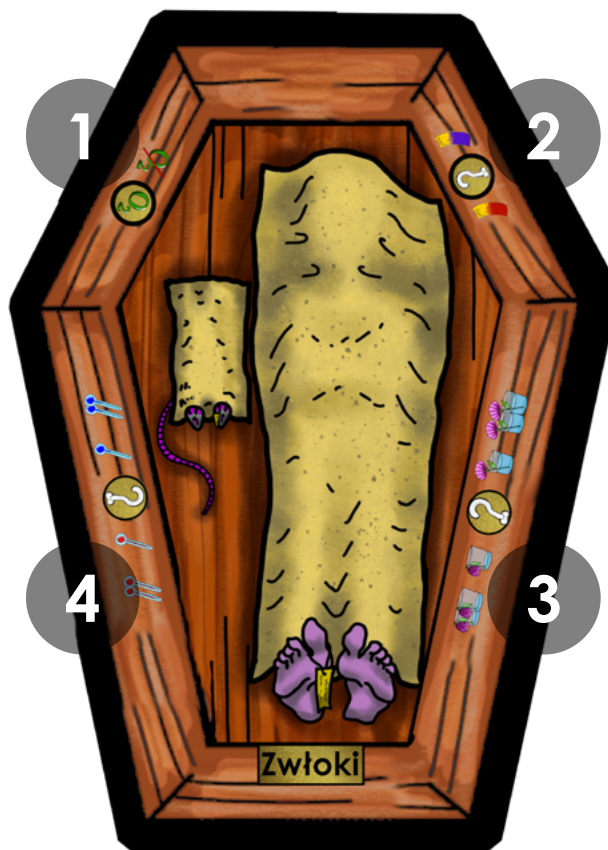
Jeśli zdarzy się sytuacja, że gracz nie może lub nie chce zagrać posiadanych kart akcji, może odrzucić dowolną liczbę kart akcji z ręki, ale minimum 1 kartę akcji. Na koniec swojej rundy normalnie dobiera do 5 kart akcji na rękę.

# Planszетка Zwłok

Na tych planszетkach gracze zaznaczają obecne warunki fizykochemiczne na torach:

1. Tlenowość,
2. pH (kwasowość),
3. Wilgotność,
4. Temperatura.

Zaznaczone na złoto pozycje na torach symbolizują stan podstawowy zwłok.



# Opis karty akcji

1. Nazwa karty
2. Opis działania karty



# Opis karty Trupa

1. Nazwa Trupa
2. Punkty za stworzenie
3. Warunki stworzenia Trupa



## Warunki stworzenia Trupa

W przypadku **Szkieletu** i **Urny ciepłej** na karcie nie ma dodatkowych warunków fizykochemicznych, ponieważ do ich stworzenia wymagane jest zagranie odpowiednich kart akcji.

**Wyrafinowane Trupy** mają określone warunki fizykochemiczne potrzebne do ich stworzenia. Zwłoki muszą spełniać wszystkie zawarte wymagania. W przypadku, gdy zwłoki mają wartość na danym torze ustawione na skrajnej wartości oznaczonej podwójną ikoną uznaje się, że spełniają również warunek oznaczony odpowiadającą ikoną pojedynczą. Brak ikonki określającej wartość danej cechy fizykochemicznej oznacza, że nie jest ona brana pod uwagę przy tworzeniu Trupa.

# Zmiana stanu

W grze stan każdego zwłok jest opisywany poprzez 4 parametry: poziom wilgotności, pH, temperaturę i dostęp do tlenu. Stan zwłok można zmienić poprzez zagranie odpowiednich kart akcji. Jeżeli nie jest zaznaczone inaczej, dany stan jest zmieniany o jeden poziom w danym kierunku.

Możliwe stany:

- **Wilgotność**, 5 poziomów: bardzo sucho, sucho, neutralnie, wilgotno, bardzo wilgotno
- **Temperatura**, 5 poziomów: bardzo zimno, zimno, umiarkowanie, ciepło, bardzo ciepło
- **pH**, 3 poziomy: kwasowy, neutralny, zasadowy
- **Tlenowość**, 2 stany: tlenowy, beztlenowy.

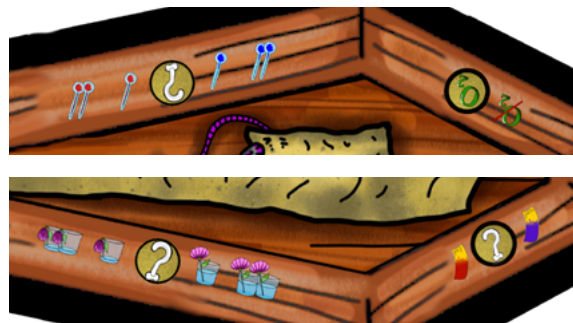
Stany oznaczamy przesuwając znaczniki na odpowiednim torze na karcie zwłok. W przypadku stanów "Bardzo sucho", "Bardzo wilgotno", "Bardzo zimno" i "Bardzo ciepło" oznaczeniem są odpowiednie dwie ikony na torze.

Karty takie jak "Budowa", "Mrówki", "Stos", "Bardzo silny kwas" i "Bardzo silna zasada" mogą doprowadzić zwłoki do ich stanu podstawowego, zerując liczniki.

Zwłoki można przejść tylko jeżeli zagrana karta zmieniła stan Zwłok. Można zagrać kartę akcji nawet jeśli nie da się wykorzystać części, a nawet całości jej efektu (mimo, że w drugim przypadku będzie to równoważne z jej odrzuceniem). Należy rozegrać wszystkie możliwe efekty karty akcji.

## Stan podstawowy

Stan podstawowy zwłok to taki, w którym zwłoki mają neutralne pH, średnią wilgotność i temperaturę oraz mają dostęp do tlenu. Stan ten jest oznaczony na planszeczce Zwłok złotym tłem.

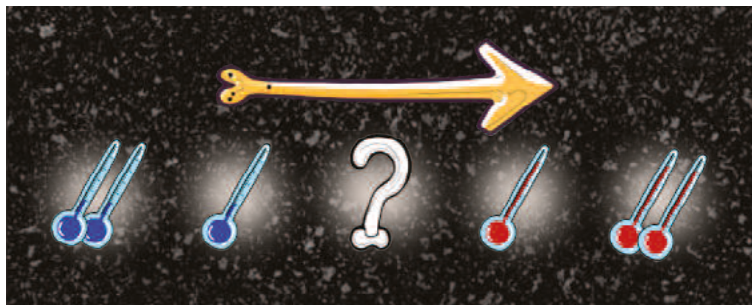




## Przejście po skali

Zmiana stanu po skali jest oznaczona poprzez strzałkę nad narysowaną skalą warunków.

Przejście następuje o jeden stopień w skali. Zwłoki znajdują się w stanie krańcowym, nie można ich przesunąć dalej.



## Zmiana na konkretny stan

W niektórych przypadkach stan zwłok zostaje ustawiony automatycznie na konkretną wartość. W przykładzie obok zwłoki niezależnie od tego co na nich leży zostają zmienione w szkielet, przez co wszystkie stany powinny zostać ustawione na stanie podstawowym.



W kolejnym przypadku warunki tlenowe powinny zostać zastąpione od razu na beztlenowe, jako że nie mają skali.



# Przejęcie zwłok

Po zmianie stanu zwłok leżących na środku stołu (nie należących do innego gracza), gracz może te Zwłoki przesunąć na swoją część stołu. Od teraz są one uznawane za jego, dopóki nie wrócą na środek stołu. Zwłoki takie są w posiadaniu danego gracza do czasu, aż zostaną sprowadzone do stanu podstawowego, czy to poprzez działanie kart, czy zebranie nagrody za wytworzenie odpowiedniego typu Trupa. Jeśli gracz zmienił stan zwłok innego gracza, nie może ich przejąć. Jeśli gracz zmienił stan więcej niż jednych zwłok może przejąć maksymalnie jedno. Z przejęcia zwłok można zrezygnować. Zwłoki należące do gracza które zostały sprowadzone do stanu podstawowego wracają do puli ogólnej bazowych zwłok.

W przypadku zagrania na dane zwłoki kart Mrówki i Stos traktujemy ten fakt jak zmianę stanu tych Zwłok, a więc jest możliwe ich przejęcie, jeżeli były dostępne na środku stołu.

# Wytwarzanie Trupa

W momencie gdy aktywny gracz posiada Zwłoki spełniające warunki utworzenia danego Trupa, może wytworzyć tego Trupa. Bierze wtedy kartę tego Trupa do swojej puli. Następnie odkrywa się kolejną kartę Wyrafinowanego Trupa z puli. Zwłoki na bazie których został utworzony Trup zostają sprowadzone do stanu podstawowego i wracają do puli dostępnych zwłok na środku stołu. **Karty Mrówki i Stos powodują wytworzenie odpowiedniego Trupa dla właściciela zwłok, a niekoniecznie aktywnego gracza.**

# Dobieranie kart

Na koniec swojej tury gracz dobiera karty akcji z odpowiedniego stosu tak by mieć ich 5 na rękę. Jeśli w trakcie gry stos się wyczerpie, należy przetasować zagrane karty akcji tworząc nowy stos dostępnych kart akcji.

## Przykład rundy

Gracz 1 zagrywa kartę Podniesienie wód gruntowych, przez co poziom wilgotności rośnie na wszystkich kartach zwłok. Dwoje zwłok nie należy do nikogo, więc gracz 1 bierze jedno z nich na swoją stronę. Zwłoki które wziął mają stam „bardzo wilgotno” co jest wystarczające do stworzenia Topielca. Gracz 1 bierze kartę Topielca do swoich kart Trupów. Zwłoki z których utworzył Topielca odkłada na środek stołu, przywracając ją do stanu podstawowego. Wylosowana zostaje nowa karta Wyrafinowanego Trupa. Gracz 1 dobiera kartę akcji, by mieć znowu 5 na ręce.

Gracz 2 zagrywa kartę budowy na zwłoki zarezerwowane przez gracza 3, który mógłby je przemienić w mumię bagienną w swojej turze. Zwłoki te zostają zresetowane i wracają na środek stołu. Gracz 2 nie ma żadnych zwłok które mogą się stać Trupem. Dobiera kartę.

Gracz 3 nie ma co zagrać. Odrzuca więc 4 karty akcji. Nie może ani przejąć zwłok, ani wytworzyć Trupa, więc po prostu dobiera 4 karty akcji by znowu mieć ich 5 na rękę.

## Koniec gry

Gra może zakończyć się w dwóch przypadkach:

1. Pierwsze z graczy zdobędzie 15 punktów
2. Wyczerpie się jeden z 3 stosów Trupów (Szkielety, Urny ciepłopalne, Wyrafinowane Trupy). Wyczerpanie następuje wtedy kiedy nie ma już żadnych dostępnych kart z danego stosu, tj. jeśli nie ma dostępnych kart odstłoniętych i zastłoniętych

W obu przypadkach dogrywamy rundę do końca, przy czym jeśli stos jest wyczerpany to danych Trupów nie można już tworzyć.

W przypadku remisu w punktacji wygrywa gracz, który ma mniej kart Trupów. Jeśli dalej jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



Prototyp gry powstał w ramach projektu  
**Science Game Jam 2023** w Warszawie  
organizowanego przez **Fundację Marsz dla Nauki** oraz GRART



Projekt stworzyli:

**Anna Szczygieł-Wołek**  
**Karol Wołek**

Ilustracje: **Dorota Pietruszka**

Redakcja i koordynacja projektu: **Filip Cyrus Madej, Katarzyna Cywicka, Jacek Gołębiowski**

Podziękowania: **Krystian Ubych, Marta 'Mrutuś' Chojnowska, Jacek Jurewicz**