



PHALANX

# HUNGER

## THE SHOW

### NOTA PRAWNA

Uczestniku, akceptacja niniejszego regulaminu  
**jest warunkiem wzięcia udziału w programie.**  
Zapoznaj się z jego treścią i parafuj każdą stronę we wskazanym miejscu.

Realizatorem programu jest  
PHALANX CO. LTD, 40-44 Uxbridge Road,  
London, England, W5 2BS, United Kingdom.

W razie jakichkolwiek uwag lub reklamacji proszę, skontaktuj się z producentem  
za pomocą formularza kontaktowego na stronie [www.phalanxgames.co.uk](http://www.phalanxgames.co.uk).

Reżyseria: Pim Thunborg  
Oprawa wizualna: Robert Adler  
Montaż: Krzysztof Klemiński  
Efekty specjalne: Jaro Andruszkiewicz, Waldemar Gumienny,  
Michał Ozon, Wojciech Sieroń, Krzysztof Szymczyk,  
Piotr Zawada, Russ Williams.  
Podziękowania: Marie Thunborg, Sara Vinterdag, Patrik Hultén,  
Rickar Jespersen, Veronica Salmons, Ludvig Vinterdag,  
Johan Hiding, Alexander Thunborg, Daniel Krona, David Thunborg,  
Johan Håkansson, Erik Cederberg, Kristoffer Fahlberg, Hugo,  
Saga & Tyra Thunborg, Edyta Bogucka, Katarzyna Cybulska,  
Anna Dąbek, Dominika Gorgosz, Anna Kolak, Arleta Opióła,  
Michał Parma, Kamil Adamczyk, Maciej Jesionowski, Jakub Polkowski,  
Michał Sieroń, Krzysztof Szafranski.



6

**Sześciu<sup>1</sup> śmiatków** weźmie udział w pierwszej edycji najnowszego **The HUNGER Show!** Rzuceni na tony dzikiej przyrody bezludnej wyspy będziecie mogli wykazać się zaradnością, sprytem oraz bezwzględnością – poznacie, ile jesteście warci w świecie bez zasad!

5

**Pięć dni ciężkich zmagañ**, walki o jedzenie i materiały do budowy tratwy, która pozwoli uciec z tego piekła na ziemi! A po upływie tego czasu to nasi telewidzowie zadecydują, jak długo potrwają wasze dalsze zmagania. Pokażcie, że macie styl, inaczej nie będą mieli dla was litości i zatrzymają was na wyspie, póki nie padniecie z głodu!

4

**Cztery porcje jedzenia** są absolutnie niezbędne, aby przeżyć dzień na tej przeklętej wyspie! Kto nie będzie mógł zregenerować swoich sił i zastabnie, przegra i zostanie ewakuowany z wyspy przez nasz helikopter ratunkowy<sup>2</sup>. Zatem musicie jednocześnie zbierać owoce<sup>3</sup>, polować na kurczaki<sup>4</sup> i szukać materiału na budowę tratwy<sup>5</sup>, eksplorując teren wyspy: plażę, dżunglę i góry.

3

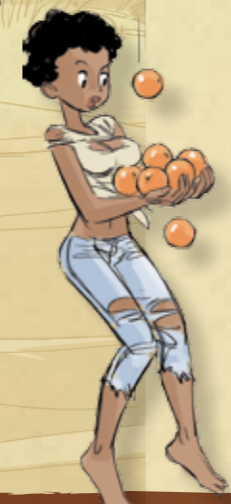
**Trzy osoby robiące to samo w jednym miejscu i czasie** to absolutnie zły pomysł! W The Hunger Show musisz być kreatywny, myśleć inaczej niż inni, działać nieprzewidywalnie – najlepiej samotnie albo co najwyżej z jednym kompanem. Tylko w ten sposób unikniesz gorzkiego rozczarowania: powrotu do obozowiska z pustymi rękami po całodziennym wysiłku...

2

**Dwa ma znaczenie podwójne!** Jeśli jesteś dość przebiegły, by wybrać miejsce i aktywność zupełnie niezależną od innych, to w nagrodę zdobędziesz dokładnie dwa zasoby. Jeśli jednak dwie osoby zaplanowały to samo działanie dokładnie w tym samym miejscu, to niestety każda z nich musi się ograniczyć do zaledwie jednego tupu. Hunger Show stawia przed uczestnikami wyjątkowo wyśrubowane wymagania!






1

**Jednego zwycięzcę ma The Hunger Show!** Zostanie nim ten, kto po zakończeniu zmagañ nie został wykluczony z powodu zastabnięcia oraz przygotował najwięcej materiałów do budowy tratwy. Każda para: pień drewna i zwój liny liczy się jako jeden segment tratwy. Kto jeszcze będzie stać na własnych nogach i ma tych segmentów najwięcej, wygra **The HUNGER Show** oraz \$1 000 000! W tej grze nie ma remisów<sup>6</sup>!



**Uczestniku, w związku z nagraniem programu realizator zapewnia:**

### Żetony

-  18 żetonów owoców (8x'2', 10x'3')
-  18 żetonów kurczaków (6x'1', 4x'2', 8x'4')
-  24 żetony części tratwy, czyli liny (6x'1', 6x'2') i bale drewna (6x'1', 6x'2')
-  30 żetonów kokosów (8x'0', 18x'1', 4x'2')
-  48 żetonów konserw (sześć kompletów po 8 żetonów w kolorach graczy: 2x'4', 2x'3', 2x'2', 2x'1')



### Karty

6 zestawów kart dla graczy (łącznie 60 kart)

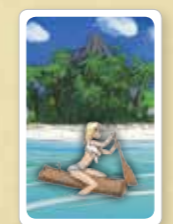


1 karta postaci



4 karty miejsca

5 kart akcji



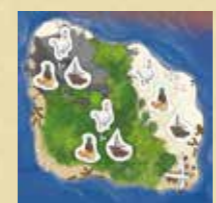
1 karta „Koniec show”



23 karty wydarzeń  
12 przykrych (czerwone i żółte cyfry)  
10 neutralnych (bez cyfr)



6 alternatywnych kart postaci



### Wyspa

Jej mapa znajduje się wewnątrz pudełka. Umieść je przed uczestnikami, tak by każdy miał do niego swobodny dostęp. Drugą część pudełka potraktuj jako magazyn na nieużywane w danym programie komponenty.



1 karta gracza rozpoczynającego, zwanego dalej Liderem

<sup>1</sup> Tak naprawdę to od 2 do 6, ale marketing wyciął ten zbędny detal, bo burzył im porządek czotówki.  
<sup>2</sup> Uczestniku – Twoje bezpieczeństwo naszym najwyższym priorytetem!  
<sup>3</sup> Z certyfikowanych upraw.  
<sup>4</sup> Z wolnego chowu.  
<sup>5</sup> Może zawierać śladowe ilości orzechów arachidowych.  
<sup>6</sup> W sumie to jednak są, ale ta informacja słabo by wyglądała w czotówce. Dlatego daliśmy ją na końcu tego regulaminu.



**Uczestniku,**  
zanim  
przystąpimy  
do realizacji  
programu:

**1** Potasuj **karty postaci** i **rozdaj po jednej** każdemu z was.  
*Nieużywane karty postaci (przy mniejszej liczbie uczestników) odtóż do pudełka – nie będą potrzebne.*

**2** **Dobierz karty akcji** (5) w kolorze twojej karty postaci: poszukiwanie części tratwy, zbieranie owoców, polowanie na kurczaki, ochrona uczestników przed kradzieżą, próba okradania innych uczestników.

**3** **Dobierz karty miejsc** (2-4):  
**Obozowisko i Plaża** (zawsze),  
+ **Dżungla** (gdy w grze uczestniczy 3 i więcej osób),  
+ **Góry** (gdy w grze uczestniczy 5 i więcej osób).  
*Nieużywane karty miejsc (przy mniejszej liczbie uczestników) odtóż do pudełka – nie będą potrzebne.*

**4** **Dobierz prowiant** na pierwsze dni show (konserwy<sup>7</sup>). Po 2 żetony konserw o wartości 4, 3, 2 i 1 racji żywnościowej w **kolorze twojej karty postaci**. Każdy uczestnik trzyma tutaj wszystkie swoje żetony (liczbami do dołu, może je podglądać w dowolnej chwili). Nie wolno mu podglądać żetonów innych uczestników i tych znajdujących się na wyspie (oczywiście dopóki ich nie zdobędzie bądź nie ukradnie).

**5** Wymieszaj oddzielnie żetony każdego rodzaju (cyframi do dołu).  
**Ułóż stosy żetonów** na odpowiadających im polach na planszy:  
- **kurczaki** – **po 6 żetonów** na polu **Plaży**, a także **Dżungli** (gdy w show uczestniczy 3 i więcej osób) i **Gór** (gdy w show uczestniczy 5 i więcej osób)  
- **owoce** – **po 6 żetonów** na polu **Plaży**, a także **Dżungli** (gdy w show uczestniczy 3 i więcej osób) i **Gór** (gdy w show uczestniczy 5 i więcej osób)  
- **części tratwy** **po 8 żetonów** na polu **Plaży**, a także **Dżungli** (gdy w show uczestniczy 3 i więcej osób) i **Gór** (gdy w show uczestniczy 5 i więcej osób).  
*Nieużywane żetony (przy mniejszej liczbie uczestników) odtóż do pudełka – nie będą potrzebne.*



Studio nagrań przygotowane dla 4 uczestników.



**6** **Karty wydarzeń** – zależnie od pożądanego stopnia trudności przygotuj talię wydarzeń.  
*Na przykład dodaj więcej kart z czerwonymi i żółtymi cyframi (będzie trudniej). Jeśli nie chcesz żadnych wydarzeń, to użyj tylko kart bez cyfr (tak zrób podczas nagrywania twojego pierwszego programu).*

Odtóż na bok kartę **'Koniec show'**.  
Potasuj wybrane karty wydarzeń (dokładnie 10 kart) i przygotuj **dwie stosy po 5 kart** (bez podglądania). Resztę kart odtóż do pudełka (nie będą teraz potrzebne).

Jeden ze stosów potasuj z kartą **'Koniec show'**.

Teraz na ten 6-kartowy stos potóż wcześniej odtóżone 5 potasowanych kart.

W ten sposób talia wydarzeń liczy 11 kart, z których pierwszych 5 na pewno **nie** zawiera karty **'Koniec show'**.

**7** Wszystkie **żetony kokosów** pozostaw wymieszane w zasięgu wszystkich graczy.

**8** **Przekaż kartę Lidera** osobie, która ma najbardziej szatową fryzurę<sup>8</sup>. Kolejność liczymy zawsze od aktualnego Lidera w lewo<sup>9</sup>.

<sup>7</sup> Rybne, ponieważ zdaniem dietetyków ryba to niezbędny składnik zrównoważonej diety.  
<sup>8</sup> Jak tzw. celebryta. Oni zazwyczaj ustawiają się na przdzie.  
<sup>9</sup> Tzn. zgodnie z ruchem wskazówek zegarka. Ale na wyspie nie będziecie mieć zegarków.



**Uczestniku,**  
na wyspie  
przygotowaliśmy  
dla ciebie schronienie  
oraz szereg miejsc  
wartych odwiedzenia:



### Obozowisko (1)

to miejsce, do którego uczestnicy wracają każdego dnia, by zjeść, wypaść się i przechowywać swoje rzeczy. Tutaj można spróbować szczęścia jako **złodziej** albo bronić zasobów jako **strażnik**. Pozostałe

akcje (**zbieracz**, **łowca**, **poszukiwacz**) nie działają w **Obozowisku**. **Plaża (2)** (oraz **Dżungla (3)** i **Góry (4)**) to miejsca zbierania owoców, łapania kurczaków oraz szukania części do budowy tratwy<sup>10</sup>. Tutaj także można spróbować szczęścia jako złodziej albo bronić innych jako strażnik.

**Uczestniku,**  
każdego dnia pobytu  
na wyspie wybierzesz  
dokładnie jedno miejsce,  
które odwiedzisz,  
i jedną akcję, jaką tam  
wykonasz.

● Jeśli **jeden uczestnik** sam podejmuje się wybranej aktywności w danym miejscu, to znaczy, że ma obie ręce wolne i zbiera 2 żetony (w szczególności 2 owoce, 2 kurczaki, 2 części tratwy, 2 kokosy).

● Jeśli **dwóch uczestników** zabiera się za to samo w tym samym miejscu, to jedną ręką muszą bronić swojej zdobyczy, a drugiej ręką użyć do gromadzenia zasobów – zdobywają po **1 żetonie** (w szczególności po 1 owocu, po 1 kurczaku, po 1 części tratwy, po 1 kokosie).

● Jeśli **trzech albo więcej uczestników** chce zrobić to samo w tym samym miejscu, to obie ręce mają zajęte... walką. Nie mogą zatem

niczego zebrać i wracają z **pustymi rękami, bez żadnych zdobyczy**. Ich aktywność w ogóle nie dochodzi do skutku<sup>11</sup>.

● Zwykle złodziej kradnie zasoby innych uczestników, ale czasem tylko zbiera kokosy. Bywa też, że strażnik pokrzyżuje nieczne plany złodzieja i zamiast zyskać, to złodziej traci!

● Zwykle strażnik powstrzymuje złodzieja, a za swoje poświęcenie jest nagradzany przez innych uczestników. Czasem, jeśli nie trafi na złodzieja, jedynie zbiera kokosy.

**Uczestniku,**  
twój pełny plan dnia  
na wyspie zawiera  
następujące pozycje:

**1.** *Rozpoczynamy nowy dzień!* Każdy uczestnik skrycie wybiera, **gdzie** (karta miejsca) oraz **co** (karta akcji) **planuje zrobić**, aby przybliżyć się do zwycięstwa. *Wszyscy rankiem opuszczają Obozowisko, chociaż niektórzy mogą blefować i wrócić tam jako strażnicy czy złodzieje.*

**2.** Na znak Lidera wszyscy uczestnicy ujawniają swoje pary kart (miejsce i akcja).

**3.** Zaczynając od **Obozowiska**, przez **Plażę** (i ewentualnie, zależnie od liczby osób), **Dżunglę** i **Góry**, należy rozstrzygnąć efekty

starań uczestników. Wszystkie działania uczestników w danym miejscu rozpatrujemy jednocześnie.

**4.** Jeśli uczestnik ujawni karty przedstawiające niedozwolone działanie (np. zbieranie owoców w **Obozowisku** albo w show na 4 uczestników jako miejsce akcji wskaże **Góry**), to nie przynosi ono żadnych efektów.

**5.** Pod koniec dnia odkrywamy kartę wydarzenia i realizujemy jego efekt<sup>12</sup>. Jednym z możliwych efektów jest zakończenie show – przechodzimy wówczas od razu do podliczenia punktów i określenia zwycięzcy.

**6.** Na koniec dnia każdy gracz musi spożyć wieczerzę, czyli zużyć 4 racje żywności (dowolnie mieszając posiadane konserwy, owoce, kurczaki i kokosy) – **reszty nie wydajemy!** Jeśli uczestnik nie może zaspokoić swoich potrzeb, **odpada z show**<sup>13</sup> (wraz ze wszystkimi swoimi żetonami)!

**7.** Warto sprawdzić, czy nie doszło do zakończenia show z powodu odpadnięcia uczestników...

**8.** Wreszcie należy przekazać kartę Lidera osobie po lewej i rozpocząć nowy dzień.

<sup>10</sup> No i jak to bywa na tropikalnej wyspie, czasem trafią się kokosy. Zawierają śladowe ilości wiórków kokosowych.

<sup>11</sup> Czujecie ten klimat – przed wejściem do obozu spotyka się trzech uczestników:

A: – Ja tu pilnuję. B: – Nie, to ja tu pilnuję!

C: – Przecież to ja tu dziś pilnuję! A, B, C: – Aaargh!

W tym czasie uczestnik D spokojnie okrada obozowisko.

<sup>12</sup> Dlaczego pod koniec dnia? Bo to pora największej oglądalności!

<sup>13</sup> Zastabł, a zatem ewakuujemy go do naszego studia ratunkowym helikopterem. Przegrywa, ale przynajmniej będzie śledził dalszy ciąg programu z wygodnego fotela.

**Uczestniku, oto szczegółowe zasady rozstrzygnięcia waszej aktywności:**



## Zbieranie owoców, polowanie na kurczaki, poszukiwanie części tratwy:

- można je wykonać na **Plaży**, w **Dżungli** i w **Górach** (nie można w **Obozowisku**)
- jeśli wykonujesz daną czynność w danym miejscu sam, to zbierasz 2 żetony
- jeśli wykonujesz tę samą czynność w danym miejscu z jednym innym uczestnikiem, wtedy każdy z was zbiera po jednym żetonie (w kolejności)



- jeśli wykonujesz tę samą czynność w danym miejscu z dwoma innymi uczestnikami, wtedy przeskadzacie sobie nawzajem i wasze akcje są anulowane
- jeśli w tym samym miejscu wykonujecie **różne** czynności – np. na **Plaży** jeden z was poszedł

polować na kurczaki, drugi zbierać owoce, a trzeci poszukiwać części tratwy, to każdy zbiera po 2 żetony

- jeśli w terenie nie ma już żetonu, po jaki poszedłeś, akcja jest anulowana
- jeśli natkniesz się na złodzieja albo strażnika, przeczytaj opis akcji z nimi związanych.

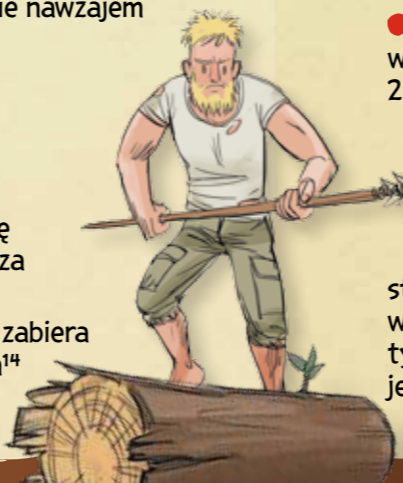
## Kradzież

Na **Plaży**, w **Dżungli** albo w **Górach**

- zdobywasz wszystkie żetony, które zdobyli w tym miejscu uczestnicy wykonujący akcje zbierania owoców, polowania na kurczaki i poszukiwania części tratwy, a jeśli nie było innych uczestników, to wtóczyś się i zbierasz 2 kokosy
- jeśli złodziei jest dwóch w tym samym miejscu, dzielą łupy na pół (zabierając w kolejności po jednym żetonie), jeśli nie było innych uczestników, to w kolejności zbierają po jednym kokosie
- jeśli złodziei jest trzech w tym samym miejscu, wtedy przeskadzają sobie nawzajem i ich akcje są anulowane
- jeśli natkniesz się na strażnika, to przeczytaj niżej, co ci grozi.

W **Obozowisku**

- bierzesz 2 żetony znajdujące się w Obozowisku (2 od jednego gracza albo po jednym od dwóch graczy)
- jeśli złodziei jest dwóch, każdy zabiera po jednym żetonie innym graczom<sup>14</sup> (w kolejności)



- jeśli złodziei jest trzech, wtedy przeskadzają sobie nawzajem i ich akcje są anulowane
- jeśli natkniesz się na strażnika, to wiesz, że coś poszło nie tak...

## Straż

- jeśli napotka złodzieja, zabiera mu 2 żetony, a każdy obecny w tym miejscu uczestnik (poza złodziejem) musi oddać strażnikowi po jednym wybranym żetonie<sup>15</sup>; jeśli schwywanie złodzieja miało miejsce w **Obozowisku**, to każdy uczestnik (poza złodziejem) musi oddać strażnikowi po jednym żetonie
- jeśli napotkasz dwóch złodziei, zabierasz każdemu z nich po 1 żetonie, a każdy obecny w tym miejscu uczestnik (poza złodziejami) musi oddać strażnikowi po jednym wybranym żetonie; jeśli schwywanie złodziei miało miejsce w **Obozowisku**, to każdy uczestnik (poza złodziejami) musi oddać strażnikowi po jednym żetonie
- jeśli napotkasz trzech złodziei, to ich akcje anulują się, zatem nie masz nic do roboty i zbierasz 2 kokosy;
- jeśli w ogóle nie napotkasz złodzieja w danym miejscu, to wtóczyś się i zbierasz 2 kokosy
- jeśli dwóch strażników napotka złodzieja, to każdy z nich zabiera mu po jednym żetonie, a pozostali obecni w tym miejscu uczestnicy oddają po jednym żetonie wybranemu przez siebie strażnikowi; jeśli miało to miejsce w **Obozowisku**, to każdy uczestnik (poza tymi strażnikami i złodziejem) musi oddać po jednym żetonie wybranemu strażnikowi;

- jeśli dwóch strażników napotka dwóch złodziei, to każdy strażnik zabiera 1 żeton wybranemu złodziejowi, a pozostali obecni w tym miejscu uczestnicy oddają po jednym żetonie wybranemu przez siebie strażnikowi; jeśli miało to miejsce w Obozowisku, to każdy uczestnik (poza tymi strażnikami i złodziejami) musi oddać po jednym żetonie wybranemu strażnikowi
- jeśli dwóch strażników nie spotka złodzieja w danym miejscu, to w kolejności zbierają po 1 kokosie
- jeśli dwóch strażników napotka trzech złodziei albo nie spotka żadnego złodzieja, każdy z nich zbiera po jednym kokosie
- jeśli strażników jest trzech, wtedy przeskadzają sobie nawzajem i ich akcje są anulowane.

**Uczestniku, widzowie będą aktywnie współtworzyli program. Zadbaj o to, by nie zabrakło wam emocji podczas wieczornego wydarzenia<sup>16</sup>. Sprawdź następną stronę...**



<sup>14</sup> Oczywiście można okraść złodzieja – niektórzy nazywają taką sytuację sprawiedliwością spoteczną...  
<sup>15</sup> W ramach zapłaty za ochronę – bo jak wiecie, za ochronę się płaci.  
<sup>16</sup> Nabijając nam portfel \$4,99 za każdego SMS-a + VAT. Tak, właśnie w ten sposób zarabiamy na naszym cierpieniu.



# Karty wydarzeń

Karty wydarzeń zawierają następujące efekty:



**Tropikalny sztorm** - powoduje zniszczenie przygotowanych przez organizatorów zapasów lin i drewna. **Z każdej części wyspy** należy odrzucić do pudełka 1 albo 2 żetony części tratwy. Trudniej będzie zbudować tratwę.



**Ptasia grypa** - powoduje pomór wśród kurczaków. **Z każdej części wyspy** należy odrzucić do pudełka 1 albo 2 żetony kurczaków. Trudniej będzie o wieczerzę.



**Chmara papug** - powoduje straty wśród owoców. **Z każdej części wyspy** należy odrzucić do pudełka 1 albo 2 żetony owoców. Trudniej będzie o wieczerzę.



**Plaga szczurów** - powoduje straty wśród zapasów zgromadzonych w **Obozowisku**. Zaczynając od Lidera, każdy z uczestników wybiera i odrzuca do pudełka 1 albo 2 żetony spośród zgromadzonych przez sąsiada z lewej.

**Spokojny dzień** - zdarza się... Właściwie nic się na wyspie nie wydarza<sup>17</sup>...



**Jeśli chociaż jedna z poniższych sytuacji ma miejsce, show się kończy:**

**A.** Z talii wydarzeń odkryta została karta **Koniec show**. Należy wówczas wytonić zwycięzcę spośród uczestników, którzy jeszcze są na wyspie.

**B.** Żaden z uczestników pozostających w show nie może spożyć wieczerzy. Należy wówczas wytonić zwycięzcę spośród tych uczestników, którzy odpadli jako ostatni, czyli właśnie tego dnia.

**C.** Po spożyciu wieczerzy w naszym show pozostaje tylko jeden uczestnik. **Zostaje on natychmiast zwycięzcą** (bez liczenia segmentów tratwy).

**Uczestniku, show zostanie zakończony w razie wystąpienia następujących okoliczności:**



Uczestnicy tworzą segmenty tratwy: 1 drewno + 1 lina. Kto ma najwięcej segmentów tratwy, ten wygrywa. **W razie remisu** należy policzyć pozostałe części tratwy; kto ma więcej, ten wygrywa.

**W razie dalszego remisu** należy policzyć zachowaną żywność. Kto ma więcej żywności (łącznie porcji), ten wygrywa<sup>18</sup>.

## Dzień 1.

- Planowanie**  
Anna planuje zbierać owoce na **Plaży**. Barbara planuje **tapać kurczaki** w **Dżungli**. Michał także zaplanował **tapanie kurczaków** w **Dżungli**. Tomasz przeczuwa, że warto być **strażnikiem** w **Dżungli**. Sebastian chciałby spróbować szczęścia jako **złodziej** na **Plaży**. Katarzyna będzie **szukać części tratwy** w **Górach**.
- Anna (Lider) daje znak, by wszyscy ujawnili swoje plany.
- Rozstrzygnięcie wyników działań**  
W **Obozowisku** nie ma nikogo, nic się nie dzieje. Na **Plaży** są Anna i Sebastian. Anna zbiera 2 żetony owoców (3 i 3 - dorodne zbiory), ale Sebastian natychmiast je kradnie. Anna wraca z niczym, a Sebastian ma 2 żetony owoców (3 i 3, święty łup). W **Dżungli** są trzy osoby. Barbara i Michał **tapią kurczaki**, ale tylko po 1 żetonie. Pierwsza zbiera żeton Barbara (4 - tłusta sztuka), po niej Michał (2 - przeciętny kurak). Tomasz jako strażnik nie napotkał tam złodzieja, zatem zbiera tylko 2 żetony kokosów (2 i 0 - jeden z kokosów oka-

**Uczestniku, oto zapis pierwszych dwóch dni poprzedniej edycji show, byś miał lepszą świadomość tego, z czym już wkrótce będziesz miał do czynienia:**

**Uczestniku, zwycięzcą The HUNGER Show zostanie ten, kto najdłużej przetrwa i zbuduje najlepszą tratwę.**



zał się zgnitkiem)<sup>19</sup>. W **Górach** jest tylko Katarzyna, która zabiera 2 żetony części tratwy (podwójna lina i bal drewna - to już 1 pełny segment tratwy i część kolejnego!).

**4. Teraz sprawdzamy Wydarzenie.** Karta Ptasia grypa (-1 kurczak)! Z każdego stosu na wyspie usuwamy do pudełka po 1 żetonie kurczaków (z **Plaży**, **Dżungli** i **Gór**).

**5. Wieczerza**  
Każdy z uczestników show musi wzmocnić siły, odrzuca do pudełka żetony żywności o łącznej wartości co najmniej 4 racji. Wszyscy zgodnie zużywają po jednej konserwie rybnej (4).

**6.** Anna przekazuje kartę Lidera Barbarze.

## Dzień 2.

- Planowanie**  
Anna ma ochotę zemścić się za kradzież i planuje **okraść** Sebastiana w **Obozowisku**. Barbara chce okraść osoby działające w **Dżungli**. Michał zaplanował **tapanie kurczaków** w **Górach**. Tomasz spodziewa się próby **kradzieży** w **Obozowisku** i postanawia być tu **strażnikiem**. Sebastian przeczuwa plany Anny i zostaje jako **strażnik** w **Obozowisku**. Katarzyna chce pilnować swoich zasobów i zostaje jako **strażnik** w **Obozowisku**.
- Barbara (Lider) daje znak, by wszyscy ujawnili swoje plany.
- Rozstrzygnięcie wyników działań**  
W **Obozowisku** mamy trzech **strażników** i **złodzieja**. **Strażnicy** totalnie sobie przeszkadzają, zatem

<sup>17</sup> Nazwijmy rzeczy po imieniu: telewizorze mieli dla was litość albo puste konta na telefonach.  
<sup>18</sup> W razie dalszego remisu wygrywa uczestnik z bardziej szatową fryzurą. Takie są prawa show media...  
<sup>19</sup> Gdyby Tomasz poszedł na **Plażę**, to Anna zebrataby swoje owoce, a Tomasz zabratby Sebastianowi 2 wybrane żetony. Anna musiałaby jeszcze oddać jeden swój żeton Tomaszowi w podziękowaniu za ochronę (pewnie najgorszy jaki ma - konserwę o wartości 1 - wszak wdzięczność ma swoje granice).



w efekcie jakby ich w ogóle nie było! Tomasz, Sebastian i Katarzyna wracają z niczym. Annie dopisało szczęście! Przeszkadzający sobie **strażnicy** umożliwiają jej bezkarną **kradzież**. Może **ukraść** dwa żetony od innych graczy – wybiera żeton owoców od Sebastiana (pamięta, że były to cenne 3) oraz Katarzynę<sup>20</sup> i jej żeton części do tratwy (znów los jej sprzyja – podwójna lina!)<sup>21</sup>. Na **Plaży** nie ma nikogo. W **Dżungli** jest tylko Barbara, zatem nikogo nie okrada (jako samotny złodziej), ale znajduje 2 kokosy (1 i 1 – niezbyt wartościowe, ale jednak raczej żywnościowe). W **Górach** jest tylko Michał, który zabiera 2 żetony kurczaków (1 i 2 – jakieś chudertaki).

#### 4. Teraz sprawdzamy Wydarzenie.

Karta Pląga szczurów (-1 Obozowisko)! Zaczynając od Lidera (Barbara), każdy z graczy odrzuca do pudełka 1 żeton sąsiada po lewej. Zatem Barbara wybiera żeton konserw Michała i odrzuca do pudełka. Teraz Michał wobec Tomasza postępuje podobnie. Tomasz odrzuca Sebastianowi żeton owoców. Sebastian odrzuca Katarzynie żeton części tratwy, tak samo Katarzyna mści się na Annie. Na koniec Anna odrzuca Barbarze żeton kurczaka.

#### 5. Wieczera

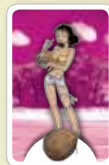
Każdy z uczestników Hunger Show musi wzmocnić siły, odrzuca do pudełka żetony żywności o łącznej wartości co najmniej 4 racji. Niektórzy mieli kurczaki czy konserwy o wartości 4, inni musieli łączyć żetony 3 i 1 albo 2 i 2.

6. Barbara przekazuje kartę Lidera Michałowi.

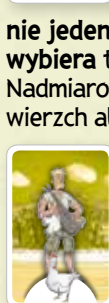
## Wariant dodatkowy

Telewizjowcy dostali na wasz temat pełne dossier. A i wy także zbieraliście informacje o sobie. Z jednej strony być może ułatwia to przewidywanie waszych działań. Ale z drugiej strony, skoro „ja wiem, że ty wiesz, że ja wiem, że on wie...”, to może łatwiej będzie można kogoś zaskoczyć?

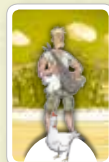
**Możecie użyć cech specjalnych postaci**, aby show był jeszcze bardziej atrakcyjny. Zamieńcie podstawowe karty postaci z kartami z dodatku i korzystajcie z nowych możliwości.



**Koneserka kokosów** – za każdym razem, gdy zbiera kokosy, otrzymuje dokładnie jeden żeton więcej.

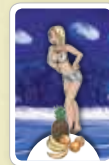


**Sokole Oko** – za każdym razem, gdy szuka części tratwy, dobiera dokładnie jeden żeton więcej i spośród nich wybiera tyle, ile powinien zatrzymać. Nadmiarowy żeton może odłożyć na wierzch albo spód stosu.



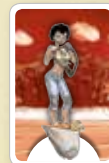
**Raptor** – za każdym razem, gdy tapie kurczaki, dobiera dokładnie jeden żeton więcej i spośród nich wybiera tyle, ile powinien zatrzymać. Nadmiarowy żeton może odłożyć na wierzch albo spód stosu.

**Stodka** – za każdym razem, gdy zbiera owoce, dobiera dokładnie jeden żeton więcej i spośród nich wybiera tyle, ile powinna zatrzymać. Nadmiarowy żeton może odłożyć na wierzch albo spód stosu.



**Arnold** – gdy jest strażnikiem, nie czeka na dary od innych graczy – sam je sobie wybiera.

**Ninja** – gdy jest złodziejem i zostanie przytępiana, może ukryć dwa żetony przed strażnikami.



<sup>20</sup> Anna mogła ukraść drugi żeton Sebastianowi, ale pamięta o budowie tratwy.

<sup>21</sup> Gdyby w Obozowisku byli tylko dwaj strażnicy, np. Sebastian i Katarzyna, to każde z nich zabratoby Annie po 1 żetonie. Ponadto Barbara, Michał i Tomasz musieliby oddać po 1 żetonie wybranemu przez siebie strażnikowi.

