

KSIĘGA ZAKŁĘĆ

Przygotowanie:

- pośrodku umieścić **woreczek z żetonami** i pojemnik na odrzucone żetony
- na **kafelku ołtarza** z 10 miejscami umieścić 5 wylosowanych żetonów
- gracze przed grą ustalają (losują, wybierają, biorą z jednego poziomu), które karty zakłęb będą używane w grze:
 - poziom oznaczają 1, 2, 3 gwiazdy
 - należy mieć po 1 karcie ze wszystkich 7 kolorów
 - każdy z graczy dobiera te same karty
- każdy z graczy:
 - bierze półokrągłą **planszatkę chowańca**, **7 ustalonych kart zakłęb** tego chowańca (znacznik na rewersie)
 - kartę **pomocy**
 - losuje 2 żetony z woreczka i kładzie przed sobą (to jego **pula**)
 - **limit** żetonów: gracz może mieć maksymalnie 9 żetonów
- gracz zaczynający dostaje **żeton pierwszego gracza**

Dążymy do tego, żeby:

- wzmacniać efektywność jednych zakłęb innymi zakłębami
- znaczenie ma dobra znajomość/zapamiętanie wszystkich możliwych zakłęb w danej grze
- najlepiej dopasowywać posiadane kolory żetonów i runy

W **turze** gracza występują 3 fazy, w każdej fazie gracz może wykonać tylko 1 akcję:

1) Poranek (różowa ikona wschodu)

- 1) dobiera 1 widoczny **żeton materii** z ołtarza lub 2 wylosowane z woreczka
- 2) wykonuje **akcje** nauczonych się zakłęb z karty z ikoną poranka

2) Południe (jasnoniebieska ikona słońca)

- 1) przenosi 1 dowolny **żeton materii** na planszatkę chowańca na najniższe pole z obrysem
- 2) wykonuje **akcje** nauczonych się zakłęb z karty z ikoną południa

3) Wieczór (granatowa ikona księżycy)

- 1) **nauczenie się 1 zakłęcia** na wybranym poziomie:
 - za 3, 4, 5 żetonów materii w kolorze karty (według wybranego **poziomu**)
 - 3 żetony z 3 różnymi runami traktowane są jako **dowolny kolor** żetonu (tzw. **dzika materia**)
 - chociaż 1 z nich musi być w kolorze karty
 - gracz umieszcza 1 żeton na wybranym zakłębieniu na karcie, pozostałe odrzuca do pudełka
 - z każdej karty można nauczyć się tylko 1 zakłęcia
 - zakłęcie z ikoną **błyskawicy** jest używane natychmiastowo
- 2) wykonuje **akcje** nauczonych się w poprzednich dniach zakłęb z karty z ikoną wieczoru

- zakłęcia z ikoną **nieskończoności** wykonywane są za każdym razem, gdy zostanie spełniony ich warunek

4) Uzupełnienie ołtarza:

- jeżeli na ołtarzu jest **< 5** żetonów materii, gracz dokłada z woreczka do 5
- jeżeli na ołtarzu jest **5-9** żetonów materii, gracz dokłada z woreczka +1
- jeżeli na ołtarzu jest **10** żetonów materii, gracz usuwa wszystkie i dokłada z woreczka do 5

Koniec gry:

- gdy planszетка chowańca jednego z graczy zostanie zapełniona lub pierwszy z graczy nauczy się 7 zakłęb:
 - należy dojść do gracza po prawej stronie gracza z żetonem pierwszego gracza (gra zgodnie z ruchem zegara)

Punktacja:

- +N pkt za każde nauczone zakłęcie
- +N pkt za najniższy niezakryty wynik na planszy chowańca

Pamiętaj:

- jest 7 kolorów **żetonów** po 15 sztuk (czerwony, fioletowy, zielony, czarny, biały, niebieski, żółty)
- jest 7 kolorów **kart zakłęb** po 3 zestawy
- na każdym żetonie jest symbol 1 z 3 **run** (koło, kwadrat, trójkąt).
- przy zakłębach używane są następujące terminy:
 - **weź/biorą** = weź z ołtarza (domyślnie do swojej puli)
 - **losuj** = wylosuj z woreczka (domyślnie do swojej puli)
 - **umieść** = wylosuj z woreczka i umieść na ołtarzu
 - **zmagazynuj** = przenieś na swoją planszatkę chowańca żetony ze wskazanego miejsca (domyślnie swojej puli)
 - **odrzuć** = odrzuć ze swojej puli
 - **zamień** = zamień żetony ze swojej puli z żetonami ze wskazanego miejsca

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki

- **zastąp** = zamień żetony z ołtarza z wylosowanymi z woreczka
- **strzałka** – oznacza runę użytą na karcie zakłęcia
- **?** – zakłęcie jest aktywowane na koniec gry, inne poziomy na tej karcie są dostępne
- podczas używania zakłęcia przypisanego do pory dnia, można użyć **poziomu** zakłęcia lub niższego poziomu
- w grze **solo**:
 - wykorzystuje się drugą stronę planszетки (bez narysowanego chowańca) do zaznaczania punktów przeciwnika
 - na ołtarzu zaczyna się od 7 żetonów
 - przy ikonie ołtarza na planszетce wymienia się żetony (do 7)
- **dzikiej materii** używa się jedynie do nauczenia czaru, nie do użycia czaru
- zakłęcie „**klonowanie**” ma szczególne zależności