

THORGAL

Przygotowanie:

- wybierz przygodę w **księdze**, przeczytaj wstęp, otwórz **atlas** na stronie przygody i dołącz **planszatkę** tej przygody
- wykonaj przygotowanie przygody według instrukcji z książki (np. dodaj tor przygody, żetony wrogów)
- umieść komponenty (**kafelki** polyomino, **kości**, żetony) obok planszy
- potasuj osobno 2 wskazane **talie wydarzeń** (z pastelowym tłem, połóż **zakryte** nad planszatką przygody), karty **wędrówki** (terenu, z ptakiem, **odkryj** obok pierwszej), **znalezisk** (**zakryte** małe brązowe), **akcji** (wskazane numery **ułoż** **odkryte** w kolejności), **przedmiotów** (małe pomarańczowe, **odkryj** 5), **wrogów** (czarne, 4 **zakryte** talie według koloru)
- umieść czarny **znacznik rundy** na 1 polu toru rundy (planszетка przygody), 4 **żetony akcji** (ciężkie) obok kart akcji
- każdy z graczy:
 - wybiera postać (**bohatera**), bierze jego planszatkę i figurkę
 - dobiera (według tylnej strony planszетки) zasoby, kartę umiejętności, kartę przedmiotu
 - umieszcza znacznik wędrówki (zielona kostka) na **torze wędrówki** na 1 i obraca strzałkę na **tarczy walki** na 1

Dążymy do tego, żeby:

- współpracując ustalać strategię i tworzyć swoim żetonem akcji bonusy do akcji innych graczy
- przeżywać fabułę czytając paragrafy w księdze opowieści jak i planować wykonywanie akcji aby zrealizować cel

W każdej rundzie są 2 fazy:

- Faza **Akcji**: (gracze kolejno, od pierwszego gracza, wykonują **po 1** akcji, aż użyją dokładnie 4 żetony akcji):
 - przemieść aktywny (czerwony) **żeton akcji** pod nową kartę akcji (może już tam być inny żeton)
 - obróć żeton na stronę nieaktywną (szara)
 - wykonaj wskazaną **1 akcję główną** (lewy górny róg) + **akcje bonusowe** (pośrodku karty)
 - na akcję główną może wpływać opis karty
 - akcje bonusowe zwiększają +N akcję główną lub pozwalają na inną, wykonywaną **po** akcji głównej
 - akcje bonusowe wynikają z ułożenia **żetonów akcji** (jeden lub kilka; pod kartą lub pod kartami na lewo)
 - akcje dostępne **w każdym obszarze**:
 - Ruch** (niebieski kompas):
 - **przemieść** postać między **obszarami** przez max. tyle granic, ile masz akcji ruchu
 - dla postaci dostępne są tylko **obszary** o numerze mniejszym lub równym od numeru bieżącej rundy
 - obszary oddzielone są granicami **zielona** = 1 ruch za każdą linię, **czerwona/niebieska** = opisane w scenariuszu, **czarna** lub dowolna z **blokadą** (kłódka) = **nieprzekraczalna**
 - Wędrówka** (zielona flaga):
 - **umieść** na karcie **wędrówki** tyle kafelków (takich jak obok lub poniżej **zielonej kostki**), ile masz akcji wędrówki
 - kafelek musi **przylegać** do istniejącego kafełka (może być dowolnie obracany)
 - kafelek musi być **w kolumnie/na prawo** od najdalej położonego pola istniejącego kafełka
 - gdy kafelek zajął pole w kolumnie z **rombem**, **dołoż** kartę wędrówki i **otrzymaj bonus** z prawej
 - rozpatrz kolejno **wszystkie** efekty (**pola z symbolami**), które zostały **zakryte**:
 - **żółte/czerwone** = rozpatrz **negatywny** efekt na dole karty po lewej/prawej
 - **pochodnia**/ikona zasobu = **otrzymaj zasób** przy numerze obszaru postaci / wskazany zasób
 - czerwona/zielona **gwiazda** = +1 doświadczenie na tarczy walki/torze wędrówki
 - czerwone **serce** = odrzuć z postaci kafelek rany (**dowolnego** rozmiaru lub wskazany)
 - karta z ? = dobierz brązową (pozytywną) kartę **znaleziska**
- Zbieranie** (szara ręka):
 - **połóż** żeton zbierania na karcie **wędrówki** na **dowolnym** polu z pochodnią/zasobem i otrzymaj tyle takich zasobów, ile masz akcji zbierania
 - zakrycie żółtego/czerwonego pola powoduje rozpatrzenie negatywnego efektu
- Rzemiosło** (żółte kowadło):
 - dobierz max. tyle kart odkrytych przedmiotów, ile masz akcji rzemiosła
 - **możesz** odrzucić 1 odkryty przedmiot; dołoż karty przedmiotów do 5 odkrytych
- akcje dostępne podczas pobytu **w obszarach**, w których są lokacje z tą akcją:
 - Przypisanie** (fioletowa strzałka):
 - **dołoż** do lokacji zasoby (użyj swoich lub za zgodą od innej postaci **w tym obszarze**)
 - w lokacji **nie może** być wrogów, blokady (kłódki) ani żetonu przeczytanego paragrafu (z zielonym V)
 - jeżeli uzyskasz wymaganą liczbę zasobów, **rozpatrz efekt lokacji** i odrzuć zasoby
 - Poświęcenie** (fioletowa kropka):
 - **zadaj sobie tyle ran** wskazanych na lokacji, ile masz akcji poświęcenia i **rozpatrz efekt lokacji**
 - w lokacji **nie może** być wrogów, blokady (kłódki) ani żetonu przeczytanego paragrafu
 - Walka** (czerwona pięść):
 - **dobierz kartę wroga** według wybranego z lokacji żetonu wroga (**fioletowy** zależy od przygody)

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki

- uwzględnić posiadane efekty:
 - jeżeli efekt zapewnia **dodatkowe** kości do rzutu, **można** je dodać **przed** rzutem
 - jeżeli efekt pozwala **przerzucić** kości, przerzuć je **pojedynczo**
 - jeżeli efekt pozwala **ulepszyć** kość, zamień: zieloną > żółtą > pomarańczową > czerwoną
 - jeżeli efekt pozwala na efekt **krytyczny**, **musisz** uwzględnić **czarne pola** na wyrzuconej kości
 - jeżeli efekt **łączy** wrogów (nałożeni na siebie), ułóż ich karty obok siebie w **dowolnej** kolejności
 - **rzuć kośćmi** według aktualnej wartości tarczy walki i umieść wyrzucone kafelki na karcie wroga:
 - muszą się stykać, nie mogą na siebie nachodzić, nie mogą wychodzić poza kartę
 - rozpatrz **efekty pól** zakrytych przez kafelki (analogicznie jak w wędrówce)
 - zakrycie **wszystkich czarnych serc** > **wygrana** (odrzuć wroga z lokacji); ostatni > rozpatrz efekt
 - inaczej **przegrana** > weź 1 żeton zagrożenia za **każde** niezakryte serce i pozostaw wroga

2) Faza Wydarzeń:

- przesun **znacznik rundy** o 1 pole w prawo, obróć **żetony akcji** na stronę aktywną (czerwoną)
- przekaż **znacznik pierwszego gracza** kolejnej osobie
- rozpatrz efekt **następnej fazy wydarzenia** aktywnego wydarzenia i **dobierz nowe wydarzenie** według warunku
 - wykonaj **efekty natychmiastowe** z nowej karty, w kolejnej rundzie obowiązują **efekty stałe**

Koniec gry:

- wygrana gdy zostanie spełniony cel przygody
- **przegrana** gdy:
 - dowolny gracz **zginie** (nie da się dołożyć kolejnego kafełka do ran)
 - skończy się **czas** (nie da się przesunąć w prawo znacznika rundy)
 - nie ma możliwości wykonania **warunków zwycięstwa** (wskazanych na planszecie przygody)

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- **zasoby**: drewno, ruda, pergamin (pogłoski), ogień (magia), piorun (moc), trójząb (łos), **diamant** (dowolny)
 - moc i los mają różne zastosowania, opisane w zależności od przygody
- **karta umiejętności** postaci może być użyta **raz na rundę** (można wykupić wcześniej według kosztu na rewersie)
- **karty akcji** można **ulepszać** (odrzuć starą z elementami **innymi** niż żetony akcji i rozłóż karty wraz z nową w kolejności wartości, bez zmiany kolejności żetonów akcji)
- **lokacje** (czarne tło) są dostępne dla postaci z całego obszaru (a lokacje na granicy z obu obszarów)
- **paragrafy**:
 - **po przeczytaniu** paragrafu umieść na lokacji która go wywołała żeton przeczytanego paragrafu
 - na końcu paragrafu można (**płacać** 1 żeton pogłoskę) zrealizować **1 z 2** dostępnych wątków **pobocznych**
- **przedmioty**:
 - nie ma limitu posiadanych przedmiotów, przedmioty są **jednorazowe** (odrzuć po użyciu)
 - gracze **nie mogą wymieniać** się przedmiotami
 - mogą być zagrywane we wskazanej akcji (wielokolorowa ikona = dowolny rodzaj akcji)
 - terminy: **dobierz** przedmiot = z zakrytego stosu; **wybierz** przedmiot = z odsłoniętych kart przedmiotów
- **reguła niespełnienia**: jeżeli postać nie może spełnić **negatywnego** efektu, spełnia go **ile może i** otrzymuje ranę (2)
 - postać może mieć max. 5 żetonów zagrożenia, polecenie dobrania kolejnego = reguła niespełnienia
 - polecenie zwiększenia poziomu wroga > czerwonego = reguła niespełnienia dla **każdej** postaci
- **rany** (kafelki układane na planszecie postaci):
 - rany mogą być wskazane **kształtem** kafełka lub **wielkością** (liczba pól w nawiasie / liczba posiadanych żetonów)
 - zadając ranę, musi się stykać z poprzednią, **nie można ran przemieszczać**
 - **leczyć** ranę może być mniejsza niż wskazana (ale nie można wyleczyć kilku mniejszych zamiast jednej dużej)
- **ikony akcji**:
 - **kość** = rzuć wskazaną/dowolną (wielokolorową) kością i otrzymaj / zadaj ranę
 - **zasób** = odrzuć (żółte/czerwone pole) / dobierz (lokacja/przedmiot/znalezisko) wskazany 1 zasób
 - **kafelek** = dobierz wskazany kafelek rany
- **żetony**:
 - **poświęcenia** (strzałka): zamieniają oznaczenie kafełka na polu poświęcenia na mapie
 - **zagrożenia** (czaszka): podczas zadawania obrażeń według zagrożenia ma znaczenie ich posiadana liczba
 - **podwyższonego kosztu** (strzałka +1): konieczne jest dodanie +N zasobów podczas przypisywania
 - **celu** (fioletowy z numerem): zależne od scenariusza
- w trybie **jednoosobowym** należy grać dwiema postaciami