

UŚPIENI BOGOWIE

Przygotowanie:

- ułóż w kolejności karty **przygody**, karty **zadań** (w pudełku magnetycznym) oraz karty **wrogów** (duże)
- ustaw statek w **atlasie** na ostatniej lokacji (**początkowo** przy numerze 2)
- umieść obok mapy znaczniki: **rozkazów** (niebieskie), **obrażeń** (czerwone kropki), uszkodzeń statku (czerwone kostki), walki (szare kostki) oraz żetony: zasobów, **zmęczenia** (żółte), **stanów** psychicznych
- umieść nad mapą **planszę statku** (wariantem dla 1/2 lub 3/4 graczy) i **planszетkę postaci** kapitan Odessy
 - rozłóż obok zdobyte wcześniej karty wspólne (**początkowo** karty targu: Gloria, Zupa, Przybory i Naleśniki)
 - umieść stos **kart wydarzeń** (**początkowo** z każdego poziomu **wylosuj** po 6, ułóż od łagodnych na górze)
 - umieść w ostatniej lokalizacji pionek postaci (**początkowo** na pokładzie)
 - umieść na pokładzie potasowane **zakryte żetony poszukiwań** (łopata)
 - umieść na statku wspólne zasoby i karty stałe (**początkowo** 3 monety, 1 zboże)
- **potasuj** talie **umiejętności/losu** (te same małe karty) i **targu** (standardowe karty) i umieść **zakryte**
- **postacie** rozdziel między graczami (Kasumi i Mac są u **różnych** graczy), każda postać dostaje swój żeton **synergii**
 - w **pierwszej grze** przejdź przez scenariusz poradnika szybkiego startu (nauczysz się testować i walczyć)
- zapoznaj się z **kartami poziomu** swoich postaci (małe), postać może zdobyć je w porcie za **punkty doświadczenia**
- **każdy z graczy** otrzymuje swoje rozkazy (**początkowo** 1), umiejętności (**początkowo** 1 losowa), obrażenia, stany
- weź arkusz **dziennika pokładowego** i przekaz pierwszemu graczowi (wraz z żetonem kapitana)

Zapis:

- zapisz lokalizację statku na mapie, uszkodzenia statku (ile i gdzie), lokalizację pionka postaci, rozkazy na ekwipunku
- zapisz dla gracza: postaci, rozkazy, karty w rękę; dla postaci: obrażenia, zmęczenie, stany, rozkazy, karty na postaci
- umieść karty zużyte (zadań oraz wydarzeń) w **pudełku archiwum**
- elementy biorące udział w grze (w tym karty zadań, stos wydarzeń, wspólne zasoby) umieść w jednej torebce

Dążymy do tego, żeby:

- zdobyć totemy, realizować otrzymane questy fabularne, otrzymując jak najmniej obrażeń postaci i statku
- rozwijać postaci i posiadane zasoby, dokładając karty umiejętności

W swojej turze gracz kolejno:

- wykonuje akcję na statku (ikoną pobrania rozkazów A/B dotyczy aktualnej liczby graczy 1/2 lub 3/4):
 - **przenosi postać** do 1 z 5 miejsc na statku i bierze dla siebie **rozkazy** (R) oraz **tajne karty umiejętności** (U)
 - 1) pokład (2/3R + 1 z 0-3 żetonów poszukiwań, statek otrzymuje obrażenia ze **wszystkich** odkrytych)
 - 2) szpital (3/4/5R + 1U + ulecz 1 obrażenie dowolnej postaci)
 - 3) kambuz (2/3R + 1/2U + odrzuć z ręki 1 kartę umiejętności i usuń za nią 1 zmęczenie dowolnej postaci)
 - 4) kabiny (3/4/5R + 2U + zwróć 3 rozstawione rozkazy do puli)
 - 5) mostek (2/3/4R + 1U + zwróć wszystkie rozstawione rozkazy do puli)
 - jeżeli miejsce ma pełne uszkodzenia, nie można z niego skorzystać (można tylko wejść)
 - **rozkazy** wydajesz na:
 - nauczanie postaci umiejętności (postać może mieć max. 2; rozkazy zwróć do puli)
 - aktywację umiejętności z planszетki postaci (blokuje rozkazy i umiejętności tej postaci do czasu zebrania)
 - aktywację kart wspólnych (blokuje rozkazy i tę kartę)
 - aktywację kart umiejętności przypisanych do postaci (jeżeli jest rozkaz; rozkazy zwróć do puli)
 - wsparcie innego gracza podczas testu (1 rozkaz od gracza **dającego wsparcie**, rozkaz zwróć do puli)
 - przekazanie kości walki (1 rozkaz od **dowolnego** gracza w wymianie, rozkaz zwróć do puli)
- rozpatruje **wydarzenie** (bierze górną kartę wydarzeń):
 - jeśli dobierze kartę ze słowem **stałe**, umieszcza ją obok planszy statku do czasu zdania wskazanego testu
- wykonuje **2 z 4** akcji (może wykonać tę samą akcję):
 - podróż**
 - rozpatrz **test** (rzemiosło, zmęczenie dla max. 1 postaci), przesuń statek o 1-4 pola (granica: kropki / spirala)
 - wpływając na pole z zagrożeniem musisz zdać wskazany **test** lub otrzymać obrażenia **statku**
 - zmieniając strony atlasu można wybrać **dowolny** obszar docelowy przy krawędzi
 - eksploracja**
 - znajdź numer w księdze przygód i postępuj zgodnie z opisem (do słów „Wróćcie na statek”)
 - jeżeli będzie słowo **Walka**:
 - statystyki broni oznaczają kolejno **celność**, zadawane **obrażenia** + modyfikator broni i **obronę**
 - można je **zwiększyć** w **dowolnym momencie** (np. +N obrona przy kontrataku czy więcej niż 1 atak przy braku celności) umieszczając rozkaz na odpowiedniej umiejętności / karcie
 - jeżeli postać nie może przyjąć wszystkich obrażeń, przechodzą one na wybraną inną postać
 - walka toczy się, aż wszyscy wrogowie zginą lub wszystkie postaci zginą

1) rozłóż losowo wrogów o podanych numerach; aby pokonać wroga trzeba zakryć wszystkie serca

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki

- każdy gracz **szarą kostką** wskazuje postać, która będzie walczyć (można przekazać kostkę rozkazem, max. 2 kości na postać, użycie wszystkich 4 kości = **koniec tury postaci** i atak wroga)
 - postać mająca 0 zdrowia może zadać 1 obrażenie (**bez walki**)
 - walczący gracz wskazuje, którego wroga atakuje, wybiera też broń której używa postać
- 2) do **celności** broni dodaj wartość losu, jeżeli $\geq$ **niż obrona** wroga, atakujesz
 - jeżeli celność $\leq$ **od obrony**, **po** kontrataku postać zadaje 1 obrażenie (jeżeli nie ma 2x zmęczenia)
- 3) zadawane są obrażenia z broni:
 - możesz odrzucić **wyposażoną** kartę postaci z ikoną modyfikatora broni, aby dodać +1 do obrażeń
- 4) **obrażenia** rozkładasz na przylegających do siebie (krawędzią) polach na karcie wroga:
 - jeżeli obrażenie jest przy krawędzi, **mniej niż połowa** obrażeń **może** zostać zadana sąsiadowi
 - zakrycie symbolu **rubinu** umożliwia **przekazanie innej postaci** żetonu **synergii (wsparcia)**
 - symbol skrzydła zwiększa +1 obronę wroga na atak broni niedystansowej
 - symbol serca z wartością liczbową wymaga tylu obrażeń ile wynosi ta liczba, żeby je zakryć
- 5) jeżeli wróg przeżyje, **kontratakuje** (należy uwzględnić **obronę** użytej broni)
 - kontratak jest równy podstawowym obrażeniom + odsłoniętym ikonom dodatkowych obrażeń
 - wróg może narzucić na postać stany specjalne (np. truciznę czy przerożenie)
- 6) po 4 walkach każdy ocalały **wróg zadaje obrażenia** jednej postaci (nie działa obrona z broni)
 - wykonywane są umiejętności końca tury (z klepsydry, otrzymuje je dowolna postać)

- jeżeli będzie słowo **Test**:

- jest 5 zdolności: **siła** (ramię), **percepcja** (oko), **bystrość** (kotwica), **rzemiosło** (narzędzia), **spryt** (lis)
- 1) **możesz** wybrać swoje postaci do testu, dodadzą posiadane zdolności (otrzymają 1 żeton **zmęczenia**; w kolejnym teście dostają 2 zmęczenie (**żeton jest obracany**) i postać nie może brać udziału w testach)
 - karty umiejętności **przypisane do postaci zwiększają** wskazaną na nich zdolność +1
 - inny gracz może dodać swoje postaci do testu (za 1 rozkaz, niezależnie od liczby postaci)
 - postaci te **również otrzymują zmęczenie**
- 2) odkryj 1 kartę umiejętności/losu i odczytaj **wartość losu** (w lewym górnym rogu)
- 3) **dowolny** gracz może:
 - odrzucić **z ręki** umiejętności z symbolem testowanej zdolności, aby **dodać kolejne** +1 zdolności
 - aktywować rozkazem karty przygody i umiejętności załogi, aby **dodać kolejne** +N zdolności
- 4) jeżeli suma losu i umiejętności postaci $\geq$ wymogu testu, test został zdany pomyślnie
- jeżeli będzie to **Zadanie lub Karta przygody**:
 - położyć odpowiednią kartę obok mapy, poznajesz słowo-klucz z tej karty
- c) **targ** (statek w obszarze z ikoną targu, dobierz 7 kart z puli targu):
 - można kupić wszystkie karty, o ile są monety (broń otrzymuje jedna postać, reszta jest wspólna)
- d) **port** (statek w obszarze z ikoną portu):
 - można wykonać wielokrotnie **wszystkie** z dostępnych akcji:
 - 1) wszystkie postaci leczą 2 obrażenia i usuwają 1 zmęczenie (za 4 monety, **tylko raz na wizyte**)
 - 2) napraw uszkodzenia statku (1 uszkodzenie = 1 drewno i 1 moneta)
 - 3) leczy wszystkie obrażenia postaci (1 postać = 1 moneta)
 - 4) postać otrzymuje **poza limitem stałą** umiejętność (za X punktów doświadczenia z karty poziomu)
 - e) zrezygnuj z 1 akcji i pobierz 1 żeton **rozkazu**
- 4) przekazuje kolejnemu graczowi żeton kapitana
- 5) **w dowolnym momencie** można **wyposażyc** postaci (swoją lub **innego gracza**) w kartę umiejętności (rozkazy wskazane w prawym górnym rogu, **oprócz walki i testu**) lub aktywować rozkazem umiejętność postaci / **kartę wspólną** (za koszt rozkazów, **oprócz przepisów podczas walki**).

Koniec gry:

- **przezywacie**, gdy statek ma 11 uszkodzeń **lub** wszyscy gracze 0 życia (tryb zwykły => port i -6 kart wydarzeń)
- gra się kończy gdy talia wydarzeń skończy się po raz trzeci (54 tury, grę można zapisać)

Punktacja (kooperacyjna):

+ za totemy (+4), za karty przygody (+2), za zrealizowane zadania (+1), za karty poziomu (+2), za każde 2 monety (+1), za artefakty (+1), za dojście do końca kampanii (+10), +za tryb brutalny (+25), za **każdą** porażkę (tryb zwykły, -10)

Pamiętaj:

- żetony i znaczniki są ograniczone liczbą dostępnych w grze, z wyjątkiem obrażeń, **zasoby są wspólne**
- jeżeli postać ma **maksymalne obrażenia**, nie może przystąpić do walki, testu ani korzystać z umiejętności
- miejsce uszkodzenia statku wskazuje wylosowana karta losu
- nie ma limitu broni i kart poziomu, którą ma postać, jest limit 3 karty umiejętności w ręku i 2 przy postaci
- istnieje 5 **negatywnych stanów psychicznych: zatrucie** (kropla, obrażenie +1 na początku **każdej** tury), **przerożenie** (kura, niemożność udziału w walce), **osłabienie** (czaszka, -2 do parametrów zdolności postaci w testach), **szaleństwo** (spirala, +1 obrażenie postaci, jeżeli jest w teście), **niskie morale** (kciuk w dół, użycie postaci wymaga +1 rozkaz)