



BLACK ROSE
WARS

DUEL

KAMI

Loża Słońca

Ukryta wśród świętych mgieł sanktuarium w górach Edo, Loża Słońca strzeże starożytnej, mistycznej sztuki Shugendō. Mnisi, na czele z legendarnym En no Gyoja, przeplatają modlitwy i czary, przyzywając moc Kami, duchów opiekuńczych ludów Wschodu. Od wieków czuwają nad kruchą równowagą między światem żywych a światem duchów, powstrzymując mroczne siły zagrażające ich ziemi.

Niestety, nad Lożą pojawił się cień. Abe no Seimei, najzdolniejszy z uczniów, nosi w sobie potajemne pragnienie – chce wprowadzić magów w nową erę, w której tajemna moc nie będzie służyć wyłącznie do ochrony, ale pozwoli zdobyć władzę. Tkane w cieniu intrygi mające na celu obalenie mistrza obudziły zapomniane zło – Mononoke, mściwego ducha spragnionego magii i krwi.

Nadszedł czas, aby Loża Słońca dokonała wyboru – uspokoić gniew Widma lub zginać pod ciężarem własnego przeznaczenia.

Twórcy

Projekt Gry i Kierownictwo Artystyczne: Andrea Colletti

Na podstawie gry: Marco Montanaro

Rozwój Gry: Diego Fonseca

Kierownictwo Artystyczne: Paolo Scippo

Grafika: Jonata Benvenuti, Diana Maranzano, Elisa Fiore

Ilustracje: Giovanni Pirrotta

Architektura Otoczenia: Giovanni Pirrotta

Elementy 3D: Fernando Armentano

Rzeźby 3D: Tommaso Incecchi

Proofreading for The Geeky Pen: Alexander Eckhardt

Media: Luca Bernardini, Emiliano Caretti, Beto Caprera, Massimiliano Grotti

Promocja: Fabio Braghettoni, Emiliano Caretti

Produkcja: Fabio Braghettoni, Paolo Scippo

Dystrybucja: Michele Mirizio, Francesco Granitto



**CZACHA
GAMES**

Edycja polska: Czacha Games

Tłumaczenie i redakcja: Jakub Ciesiółka

Korekta: Ewelina Lasota

KORZYSTANIE Z INSTRUKCJI

Instrukcja podzielona jest na osiem rozdziałów, z którymi należy się zapoznać zgodnie z poniższymi wskazówkami, aby zrozumieć grę w możliwie najbardziej prosty i przejrzysty sposób.

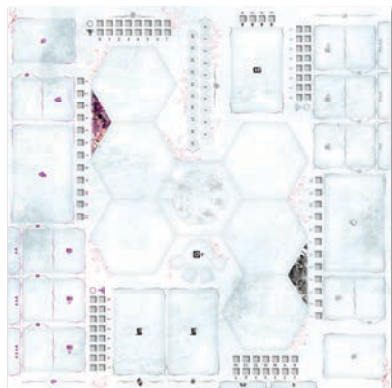
1. **Elementy gry:** rozdział przedstawia wizualnie wszystkie komponenty gry znajdujące się w pudełku.
2. **Podstawy:** rozdział ten wprowadza do rozgrywki nie omawiając jej szczegółów, a raczej stanowi podstawę do lepszego zrozumienia kolejnych rozdziałów.
3. **Przygotowanie gry:** rozdział zawiera wszystkie instrukcje dotyczące konfiguracji obszaru gry.
4. **Tura gry:** rozdział szczegółowo wyjaśnia zasady, które obowiązują podczas pięciu faz składających się na turę gry. Wyjaśnia przebieg akcji, które każdy gracz musi wykonać, nie wchodząc jednak w szczegóły zasad, które nie są ściśle związane z pojedynczą fazą gry, a wszystkie z nich są przywoływane za pomocą odniesień i wskazówek do rozdziału, który je zawiera.
5. **Zakończenie gry:** rozdział zawiera zasady dotyczące ustalania zwycięzcy na koniec gry.
6. **Kompendium zasad:** rozdział szczegółowo wyjaśnia wszystkie zasady, które wpływają na grę w sposób ciągły lub które wymagają tymczasowego przerwania rozgrywki w celu ich zastosowania.
7. **Duel z Awatarem:** w tym rozdziale wyjaśniono, w jaki sposób umieścić w grze Awatara jako trzeciego gracza kierowanego przez Czarną Różę i sterowanego przez sztuczną inteligencję.
8. **Świat Black Rose Wars:** rozdział zawiera praktyczne instrukcje dotyczące korzystania z tego produktu w połączeniu z innymi produktami z linii Black Rose Wars.

Spis Treści

Elementy Gry	4	Pomieszczenia i Żetony Aktywacji Pomieszczeń	20
Podstawy	6	Aktywacja Pomieszczeń	20
Łoża oraz Pomieszczenia	6	Zasięg, Linia Wzroku, Fałszywy Cel	21
☞ - Mag	6	Zasięg	21
Karta Maga	6	Linia Wzroku	21
☞ - Ewokacje i [REDACTED]	7	Fałszywy Cel	21
Karta Ewokacji	7	Portale	22
☞ - Punkty Mocy	8	☞ Zadania	22
☞ - Karty Czarów	8	Dobieranie/Odrzucanie ☞ Kart Czarów	23
Czary Szkoły Magii	8	☞ Efekty Czarów Stabilnego	23
Czary Osobiste	8	☞ Stabilny	23
Zapomniane Czary	8	Kluczowe Pojęcia	23
Komnaty	8	Powtórz N	23
Karty Wydarzeń i Zadań	8	Przywróć ☞	
☞ - Kostki Obrażeń/Niestabilności	8	Awatar w Duel	24
Efekty oraz ich Cele	9	Mononoke	24
Efekty	9	Przygotowanie	24
Cele	9	Zasady SI dla Awatara	25
Przygotowanie Gry	10	Wybór Korony	25
Tura Gry	12	Awatar i Kostki Czarnej Róży	25
1. Faza Czarnej Róży	12	Przydzielenie obrażeń kilku Figurom	25
2. Faza Studiów	13	Zamiana Obrażeń/Niestabilności	25
2.1 Dobieranie kart	13	Pokonanie Awatara i jego Komnata	25
2.2 Limit kart w ręce	13	Awatar i Karty Wydarzeń	25
2.3 Planowanie	13	Awatar i Karty Zadań	25
3. Faza Akcji	14	Awatar i Obrażenia od Czarnej Róży	25
4. Faza Ewokacji	15	Awatar i Punkty Mocy	25
Aktywacja Mononoke	15	Przebieg Tury Awatara	26
5. Faza Porządkowania	16	1. Faza Czarnej Róży 2. Faza Studiów 5. Faza Ewokacji	26
Zakończenie Gry	17	3. Faza Akcji	26
Kompendium Zasad	17	+ ☞ Dodatkowa Karta Poleceń	26
Zadawanie/Zamienianie ☞ Obrażeń, Pokonanie oraz		☞ Efekty Czarów Stabilnego	26
Odporność	17	4. Faza Porządkowania	26
Zadawanie Obrażeń	17	Odczytywanie Kart Poleceń	26
Zamiana Obrażeń	17	Świat Black Rose Wars	27
Pokonanie Maga	18		
Pokonanie Ewokacji	18		
Usuwanie Ewokacji	18		
Umieszczanie/Zamiana ☞ Niestabilności	19		
Umieszczanie Niestabilności	19		
Zamiana Niestabilności	19		
Komnaty	19		



Elementy Gry



1 PLANSZA DO GRY



7 POMIESZCZEŃ



36 KART CZARÓW
SZKOŁY MAGII
SHUGENDŌ



6 KART CZARÓW
OSOBISTYCH



4 KARTY
ZAPOMNIANYCH
CZARÓW



1 KARTA POMOCY
SZKOŁY MAGII



ELEMENTY
AWATARA



17 KART EWOKACJI



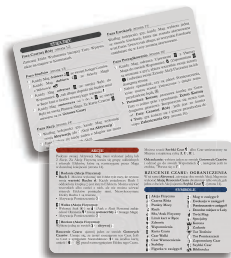
75 KOSTEK
OBRAŹEŃ/
NIESTABILNOŚCI



7 ŻETONÓW AKTYWACJI
POMIESZCZEŃ



2 KARTY
MAGÓW



2 KARTY POMOCY



1 KARTA
WYDARZEŃ



2 KARTY
ZADAŃ



4 ŻETONY AKCJI
FIZYCZNYCH



1 ŻETON
KORONY



12 ŻETONÓW
STABILNOŚCI



6 ŻETONÓW
MOCY



4 PORTALE

Figurki

En no Gyōja

En no Gyōja, legendarny założyciel Łoży Słońca, jest wojowniczym magiem, który dzięki swojej niezachwianej wszechwiedzy przeciwstawia się prawom czasu.

Otacza wciąż Kami poprzez starożytne rytuały, w których przywołuje moc duchów, przekazując siłę przodków niemal każdym gestem.

Jego mistyczne sztuki przenikają się z walecznością, sprawiając, że tworzone przez niego narzędzia stają się niezwykle skuteczną bronią.

Pomimo podeszłego wieku, surowe praktyki ascetyczne zapewniają mu siłę i zwinność młodego mężczyzny, dzięki czemu z mądrością i energią przewodzi Łoży Słońca, budząc szacunek i strach u każdego, kto ośmieli się rzucić mu wyzwanie.



Abe no Seimei

Abe no Seimei, znakomity onmyōji i uczeń En no Gyōja, uosabia idealną równowagę między przebiegłością a potężną mocą.

Magia, którą się posługuje oparta jest na taktyce i manipulacji, czerpie siłę z jego zdolności oratorskich i ogromnej wiedzy, które pozwalają mu obrócić każdą sytuację na swoją korzyść.

Jako wysoki rangą członek Łoży Słońca, pragnie zdetronizować swojego mistrza i zająć jego miejsce na czele Łoży. Zdeterminowany, by wdrzeć się na japońskie dwory, zamierza wykorzystać moce Łoży i jej magów, aby podbić cały kraj, wykorzystując każdy swój ruch jako krok w kierunku absolutnej władzy.



Mononoke

Mononoke, gniewny duch przebudzony w Łoży, uosabia mroczną furie pradawnej klątwy.

Wyglądem przypomina gigantycznego samuraja, którego tułów przybrał formę ogromnej paszczy gotowej pochłoniąć całą magiczną energię.

Z niepowstrzymaną furią atakuje magów, żywiąc się ich mocą i przekształcając każdy rzucony przez nich czar w śmiertelną broń.

Jest ucieleśnieniem zemsty, wędrującym koszmarem, który zamienia światło w ciemność, a energię w rozpacz, siejąc zagładę w każdym zakątku Łoży.



Podstawy

Black Rose Wars Duel: Kami to gra oparta na pojedynkach Magów, rozgrywająca się w Łoży Słońca - miejscu, w którym przetrwała potężna nadprzyrodzona siła, zwana Czarną Różą.

W tym miejscu Magowie z krainy Edo zbierają się, aby poznawać tajemne sztuki, rywalizować ze sobą w celu doskonalenia swoich umiejętności i kontaktować się z życzliwymi duchami zwanymi Kami.

Rozgrywka pozwala dwóm graczom rywalizować w przerażającej, magicznej bitwie i uczy podstaw starszego brata tej gry, *Black Rose Wars*.

Gra jest niezależna od *Black Rose Wars*. Większość elementów zawartych w tym pudełku można wykorzystać jako dodatek do *Black Rose Wars*, jednak odwrotna sytuacja nie zawsze jest możliwa (zobacz na stronie 27).

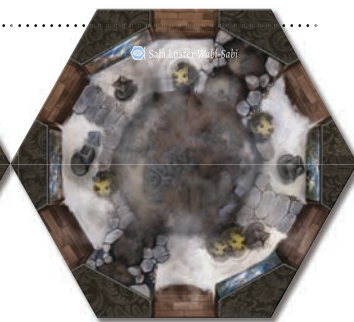
Łoża oraz Pomieszczenia

Łoża to pole bitwy, na którym Magowie podczas gry, toczą swoje pojedynki. Łoża składa się z 7 **Pomieszczeń**, umieszczanych na planszy podczas przygotowania do gry. W odniesieniu do **zestawu siedmiu Pomieszczeń** w grze używa się terminu **Łoża**.

Strona ze slotami (zwanymi Miejscami Niestabilności, patrz strona 19), reprezentuje stan Nienaruszony, a odwrotna strona reprezentuje stan Zniszczony. Zasady dotyczące Pomieszczeń i ich Efektów zostały szczegółowo opisane na stronie 20.



Nienaruszone Pomieszczenie



Zniszczone Pomieszczenie

♣ - Mag

Mag podczas gry reprezentuje gracza. Każdy Mag ma własną Figurkę prezentującą go w Łoży oraz Kartę Maga opisującą jego charakterystyki.

Pamiętaj: na wszystkich elementach gry, gracze są określani terminem "Mag".

KARTA MAGA

- A** Imię Maga.
- B** ♥ Punkty Życia: maksymalna liczba ♥ **Obrażeń**, które można przypisać Magowi, zanim zostanie Pokonany (zobacz na stronie 18). Liczba zadanych ♥, potrzebnych do pokonania Maga jest wskazana przez strzałkę (△).
- C** ♣ Limit Kart w Ręce: maksymalna liczba Kart Czarów, które Mag może mieć w ręce (zobacz na stronie 13).
- D** ⚡ Siła: liczba ♥ **Obrażeń**, które Mag zadaje podczas Ataku z Akcji Fizycznej ⚡ (zobacz na stronie 14).
- E** 🏃 Ruch: liczba "Ruch 1" to efekt, jaki może wykonać Mag za pomocą pojedynczej Akcji Fizycznej *Badanie* (zobacz na stronie 14).
- F** 📄 Limit Zadań: ta wartość nie jest brana pod uwagę w grze *Black Rose Wars Duel*, jest jednak używana w innych produktach z linii *Black Rose Wars*.
- G** Miejsce na Żetony Trofeów: ta wartość nie jest brana pod uwagę w grze *Black Rose Wars Duel*, jest jednak używana w innych produktach z linii *Black Rose Wars*.
- H** + Miejsca na Żetony Akcji Fizycznych: są to miejsca, w których należy umieścić dwa Żetony Akcji Fizycznych + gracza.

BUDOWA KARTY MAGA



Dostępny Żeton Akcji Fizycznej

Wyczerpany Żeton Akcji Fizycznej

Figurka Maga

8 - Ewokacje i [REDAKTOWANE]

Ewokacja to figurka przywołana przez Maga, której zadaniem jest pomagać mu i wspierać go podczas gry. Zazwyczaj Ewokacja ma odpowiadającą jej figurkę, która reprezentuje ją w Łoży, oraz kartę Ewokacji opisującą jej cechy. W tym pudełku jedyną Ewokacją posiadającą figurkę jest **Mononoke**.

PRZYWOŁYWANIE MONONOKE

Mag może przywołać **Mononoke** rzucając Zapomniany Czar **Furia Mononoke** i rozstrzygając górny Efekt z jego karty (zobacz **Budowa Karty Czar** na stronie 13).

Kiedy to robi, bierze figurkę **Mononoke** i umieszcza ją w Łoży zgodnie z opisem danego Efektu. Następnie bierze Kartę Ewokacji i umieszcza ją w jednym z trzech miejsc przeznaczonych na Kartę Ewokacji po swojej stronie planszy gry.



BUDOWA KARTY EWOKACJI I KARTY [REDAKTOWANE]

KARTA EWOKACJI

- A Nazwa.**
- B Archetyp:** Ewokacje mają określony jeden lub więcej Archetypów, dzięki którym można na nie oddziaływać konkretnymi Efektami.
- C Umiejętność:** Reprezentuje jeden lub więcej unikalnych Efektów dostępnych dla Ewokacji.
- D Ruch:** Liczba Pomieszczeń, przez które Ewokacja będzie mogła przejść w trakcie swojej aktywacji. **Mononoke** ma szybkość 0, więc nie może opuścić Pomieszczenia, w którym się znajduje, chyba że zostanie przemieszczony przez Efekt.
- E Siła:** Podczas ataku Atakiem Fizycznym **Mononoke** zadaje celowi obrażenia równe tej wartości.
- F Punkty Życia:** Liczba Obrażeń jakie może otrzymać Ewokacja zanim zostanie pokonana. Kiedy **Mononoke** ma na swojej karcie liczbę Obrażeń równą wartości jego Punktów Życia, zostaje pokonany (zobacz **Pokonanie Ewokacji** na stronie 18). Należy usunąć Figurkę z Łoży, a następnie zwrócić Kartę Ewokacji do właściwej talii.
- G Niewrażliwość:** [REDAKTOWANE] nie ulega żadnym Obrażeniom zadanych przez Efekty wymierzone w Pomieszczenia.



- Punkty Mocy

Aby zwyciężyć, Magowie muszą gromadzić **Punkty Mocy** . Gracz, który na koniec gry ma ich najwięcej, zostaje zwycięzcą (zobacz "Zakończenie Gry", strona 17). **Punkty Mocy**  można zdobywać na kilka sposobów, np. zadając **Obrażenia**  wrogiemu Magowi, umieszczając **Niestabilność**  w Pomieszczeniach albo wypełniając Zadania. **Czarna Róża**  również gromadzi Punkty Mocy.

- Karty Czarów

Magowie używają **Kart Czarów** , aby wyzwolić potężne moce w Łoży.

Istnieją trzy rodzaje Kart Czarów: Karty Czarów Szkoły Magii, Karty Czarów Osobistych oraz Karty Zapomnianych Czarów (zobacz **Budowa Karty Czarów** na stronie 13).

CZARY SZKOŁY MAGII

Szkoła Magii (w tym pudełku znajduje się "Shugendō") zawiera Talię 36 Kart Czarów (12 różnych Kart Czarów, każda w 3 kopiach). Talia tworzy **Bibliotekę**.

Na Torze Mocy na planszy gry znajdują się Żetony Mocy, które służą do oznaczania **Punktów Mocy** , zgromadzonych przez graczy oraz **Czarną Różę** .



CZARY OSOBISTE

Każdy Mag otrzymuje trzy kopie Kart Czarów Osobistych. Ilustracja na tych kartach przedstawia Maga, z którym są one powiązane.

ZAPOMNIANE CZARY

Zapomniane Czary to szczególnie potężne czary wywodzące się z zamierzchłych czasów.

Karty Czarów posiadają unikalną grafikę, która wyróżnia je spośród innych i można je dobrać tylko podczas korzystania z Efektów, takich jak **Duchowa Komnata Czarnej Róży**.



Komnaty

Na początku gry, w tych dwóch miejscach na planszy znajdują się Figurki Magów. Każdy Mag jest przypisany do Komnaty znajdującej się na planszy po stronie gracza (można ją rozpoznać po kolorze). Jeśli Mag zostanie pokonany, umieszcza się go w jego Komnacie. Kompletne zasady Komnaty, znajdują się na stronie 19.



Karty Wydarzeń i Zadań

Karta Wydarzeń wskazuje Efekty, które Czarna Róża aktywuje na początku każdej Tury Gry. Pozwala jej to wpłynąć na rozgrywkę i pomaga wygrać (zobacz na stronie 12).

Karty Zadań zawierają sześć **Zadań** dostępnych dla graczy, które umożliwiają podczas gry zbieranie dodatkowych punktów. Szczegółowe zasady **Kart Zadań**  znajdują się na stronie 22.



- Kostki Obrażen/Niestabilności

Każdy gracz otrzymuje 25 takich kostek w określonym kolorze. 25 kostek w kolorze czarnym wykorzystuje się do śledzenia efektów odnoszących się do Czarnej Róży , bytu zamieszkującego Łoże, uczestniczącego w grze jako trzeci gracz.

Efekty gry informują, czy użyć **Kostki**  do oznaczenia **Obrażeń** , ran zadawanych przeciwnikowi, albo do oznaczenia **Niestabilności** , magicznej energii, którą Mag uwalnia w Pomieszczeniach Łoży. Kostki Obrażeń/Niestabilności są również używane podczas gry do innych celów poza tymi opisanymi powyżej, takich jak na przykład bieżące rejestrowanie na planszy, która Tura jest w toku lub na innych torach postępu Maga, które są widoczne na planszy.

Gracze muszą mądrze wykorzystywać swoje kostki, ponieważ po ich wyczerpaniu nie będą mogli wykonywać Efektów wymagających ich umieszczenia. Za każdym razem, gdy Efekt wymaga od gracza

umieszczenia większej liczby kostek niż ich pozostało, Efekt jest rozpatrywany przy użyciu wszystkich dostępnych kostek. Brakujące kostki są pomijane, przez co Efekt rozpatrywany jest tylko częściowo. Jeśli Efekt zmusza gracza do umieszczenia większej liczby kostek niż liczba dostępnych kostek, może on wykorzystać te dostępne, według własnego uznania (np. jeśli Czar zadaje 3  każdej z dwóch Figurek, a gracz ma do dyspozycji tylko 4 kostki, może rozdzielić te 4 kostki według własnego uznania, pomiędzy te dwie Figurki).



Efekty oraz ich Cele

EFEKTY

Gra często odwołuje się do Efektów. Większość elementów gry oraz każda Akcja Fizyczna (zobacz na stronie 14) posiada Efekty, które składają się z jednej lub więcej fraz i/lub symboli, które pozwalają graczowi wpływać na grę. Każda fraza składająca się na Efekt musi zostać zastosowana, zaczynając od pierwszej i postępując w kolejności. Jeśli frazy nie można zastosować w całości, części, których nie można zastosować (nawet całość) są stosowane w miarę możliwości lub pomijane, a gracz przechodzi do kolejnej frazy. Efekt uznaje się za **rozpatrzony**, gdy podjęto próbę zastosowania wszystkich fraz składających się na Efekt, nawet jeśli żadna z nich nie mogła zostać zastosowana. Efekty występują na następujących elementach gry:

- A** Karty Wydarzeń
- B** Karty Zadań
- C** Pomieszczenie lub Żeton Aktywacji Pomieszczenia
- D** Karty Czarów (zobacz na stronie 13)
- E** Umieść Niestabilność: ten Efekt należy czytać "Umieść 1 (0) w (0)", odnosząc się do Maga, który właśnie ujawnił Kartę Czar (zobacz *Rzucenie Czar* na stronie 14).
- F** Efekt Górny: zobacz na stronie 13.
- G** Efekt Dolny: zobacz na stronie 13.

Akcje Fizyczne

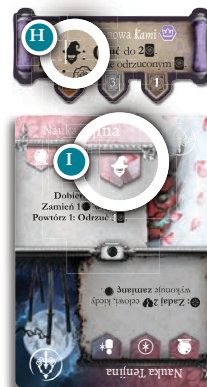
Akcje Fizyczne (+) pozwalają na wykonywanie wielu różnych Efektów (zobacz na stronie 14).



CELE

Efekty Czarów i innych elementów gry zawsze mają określony cel, który musi zostać wybrany spośród dostępnych przez gracza rozpatrującego dany Efekt.

Cel Efektu jest zawsze wskazywany przed tekstem samego Efektu (0:)(H), z wyjątkiem celów Efektów Kart Czarów, które są wymienione na trzecim banerze, pod nazwą Czar (I).



Celami mogą być:

- Figurka:** Efekt może być skierowany na inną Figurkę. Cyfra znajdująca się obok symbolu (0:, 01, 02) wskazuje zasięg, np. jest to liczba Pomieszczeń znajdujących się pomiędzy Figurką kierującą dany Efekt a celem w docelowym Pomieszczeniu. Aby wybrać cel, **musi istnieć możliwość** wyznaczenia prostej linii, niezablockowanej przez ściany Pomieszczeń, między rzucającym Czar a Pomieszczeniem, w którym znajduje się cel Efektu. Jeśli symbol zawiera gwiazdkę (*), Efekt może wybrać Figurkę w Łoży, niezależnie od odległości, nawet jeśli nie można wyznaczyć nieprzerwanej linii prostej, jak wskazano powyżej.
- Figurka Maga:** dotyczy Figurki (M), ale tylko Figurka Maga, innego niż on sam, może być celem.
- Figurka Ewokacji:** dotyczy Figurki (E), ale tylko Figurka Ewokacji może być celem.
- Pomieszczenie:** Efekt jest skierowany na Pomieszczenie i wpływa na wszystkie Figurki przeciwnika (Magów oraz ich Ewokacje) znajdujące się w tym Pomieszczeniu lub samo Pomieszczenie. Cyfra znajdująca się w środku symbolu (0:, 01, 02) wskazuje zasięg, np. jest to liczba Pomieszczeń od Figurki kierującej dany Efekt do docelowego Pomieszczenia. Aby wybrać docelowe Pomieszczenie, **musi istnieć możliwość** wyznaczenia prostej linii, niezablockowanej przez ściany Pomieszczeń, pomiędzy nim, a rzucającym czar. Jeśli symbol zawiera gwiazdkę (*), Efekt może wybrać Pomieszczenie w Łoży, niezależnie od odległości i nawet jeśli nie można wyznaczyć nieprzerwanej linii prostej, jak wskazano powyżej.
- Twój Mag:** Efekty skierowane są na Maga, który je wywołuje.
- Specjalny:** brak konkretnego celu, a tekst Efektu wskazuje jak go zastosować, oraz które elementy gry są nim dotknięte.

Przykłady i szczegółowe zasady dotyczące Celów, Zasięgu oraz Linii Wzroku znajdują się na stronie 21.

ROZWIĄZYWANIE WIELU EFEKTÓW

W trakcie gry może się zdarzyć, że więcej niż jeden Efekt musi zostać rozpatrzony, kiedy wystąpi określony warunek lub w trakcie rozpatrywania innego Efektu. W takiej sytuacji rozpatrywany Efekt jest wykonywany do końca zaznaczonego

przez (.). Następnie gra zostaje zatrzymana i każdy Mag (lub (E)) w kolejności może rozpatrzeć jeden lub więcej tych Efektów. Kiedy wszystkie Efekty zostaną rozpatrzone, przerwany Efekt zostaje wznowiony od momentu (.), w którym został przerwany.

Przygotowanie Gry

Wykonaj poniższe kroki, aby przygotować rozgrywkę:

- 1 Na środku obszaru gry umieść **planszę do gry** **A**.
- 2 Umieść **Duchową Komnatę Czarnej Róży** **B** na środku planszy do gry, tak aby była widoczna jej Nienaruszona strona, czyli ta ze znajdującymi się na niej Miejscami Niestabilności. Potasuj pozostałe 6 Pomieszczeń i umieść je losowo wokół Duchowej Komnaty Czarnej Róży zgodnie z układem planszy tak, aby widoczne były ich Nienaruszone strony.
- 3 Połóż **Kartę Wydarzeń** **C** w odpowiednim miejscu na planszy, tak aby widoczna była jedna z dwóch stron wybranych losowo lub za porozumieniem obu graczy. Połóż dwie **Karty Zadań** **D** w odpowiednich miejscach na planszy tak, aby widoczna była jedna z dwóch stron wybranych losowo lub za porozumieniem obu graczy.
- 4 Połóż **Żetony Aktywacji Pomieszczeń** **E** na każdym Pomieszczeniu o tej samej nazwie, tak aby widoczna była strona „Dostępne”. Umieść **Kostki Obrażeń/Niestabilności Czarnej Róży** (czarne kostki) **F** obok planszy tak, aby były w zasięgu obu graczy.
- 5 Gracz, który jako ostatni otrzymał różę (lub losowo wybrany gracz) otrzymuje **Żeton Korony** **G**, stając się **Posiadaczem Korony**.
- 6 Zaczynając od Posiadacza Korony, każdy gracz wybiera kolor i siada po stronie planszy wskazującej ten kolor. Następnie gracze biorą **Kostki Obrażeń/Niestabilności**, **Żetony Akcji Fizycznych**, **Żetony Stabilności**, **Żetony Mocy** odpowiadające wybranemu kolorowi **H**. Następnie gracz wybiera **Maga**, bierze odpowiednią **Figurkę** i umieszcza ją w Komnacie wybranego koloru **I**. Gracze biorą swoją **Kartę Maga** i umieszczają ją na odpowiednim polu po swojej stronie planszy, następnie kładą na niej swoje **Żetony Akcji Fizycznych** **J**, tak aby widoczna była strona „Dostępna”. Następnie dobierają 3 **Karty Czarów Osobistych** swojego Maga **K** i wykładają je ujawnione przed sobą.
- 7 Weź talię **Szkoły Magii Shugendō** i umieść ją obok planszy, tak aby wszyscy gracze mieli do niej dostęp. Umieść **Kartę Pomocy Szkoły Magii** **L** pod talią Szkoły Magii, jak pokazano na ilustracji. Ta talia jest **Biblioteką** **M**. Potasuj dostępne **Zapomniane Czary** i utwórz z nich talię, umieść ją obok planszy w odpowiednim miejscu **N**. Umieść talię **Kart Ewokacji** w zasięgu ręki **O**.
- 8 **Posiadacz Korony** bierze **Kartę Pomocy Szkoły Magii** **L** z Biblioteki i wybiera jedną z dwóch wskazanych na niej **Początkowych Ksiąg Czarów** **E**. Gracz przeszukuje talię Szkoły Magii celem odnalezienia wskazanych 6 kart, a następnie dodaje do nich jedną **Kartę Czarów Osobistego** swojego Maga i całość tasuje. Składająca się z 7 kart talia jest jego **Księgą Czarów**. Umieszcza ją w odpowiednim miejscu po swojej stronie planszy gry **(P)**. Następnie bierze swoje pozostałe

2 Karty Czarów Osobistego i umieszcza je odkryte w miejscu na Wspomnienia **(Q)**, po swojej stronie planszy **(Q)**. Drugi gracz robi dokładnie to samo, lecz wybiera **Początkową Księgę Czarów**, której nie wybrał Posiadacz Korony. Po zakończeniu tej czynności, potasuj pozostałe karty talii Szkoły Magii z Biblioteki i umieść je z powrotem na Karcie Pomocy Szkoły Magii.

- 9 Każdy gracz umieszcza jedną ze swoich **Kostek Obrażeń/Niestabilności** na polu **0 Toru Trofeów** **(R)** oraz **Toru Pomieszczeń** **(S)**, po swojej stronie planszy **(R)**. Następnie umieszcza **Żeton Mocy** na polu **0 Toru Mocy** **(S)**. Posiadacz Korony kładzie **Kostkę Obrażeń/Niestabilności Czarnej Róży** na polu **0 Toru Trofeów**, **Toru Pomieszczeń** **(T)** oraz **Toru Tury Czarnej Różny** **(U)**. Umieszcza **Żeton Mocy Czarnej Róży** na polu **0 Toru Mocy** **(V)**.
- 10 Rozmieść dwa **Portale** tego samego koloru na wejściach wskazanych na ilustracji **(W)**. Jeśli obaj gracze wyrażą zgodę, umieść pozostałe dwa Portale na wejściach wskazanych na ilustracji **(X)**, aby stworzyć Łożę z większą liczbą połączonych w ten sposób Pomieszczeń.

Teraz jesteście gotowi do gry!





Tura Gry

Tura gry składa się z pięciu Faz rozgrywanych w poniższej kolejności.

1. Faza Czarnej Róży
2. Faza Studiów
3. Faza Akcji
4. Faza Ewokacji
5. Faza Porządkowania

ZŁOTA ZASADA

Konkretna zasada określona na elemencie gry ma pierwszeństwo przed podstawowymi zasadami określonymi w tej instrukcji.

POSIADACZ KORONY ORAZ KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI



Mag, który ma Żeton Korony jest określany jako **Posiadacz Korony** i jest uważany za **Pierwszego Maga** przez cały czas trwania bieżącej Fazy. Posiadacz Korony ma decydujący głos w każdej dwuznacznej sytuacji, która może wystąpić podczas gry.

Kolejność rozgrywki: w wielu sytuacjach wskazane jest rozwiązanie czegoś "w kolejności gry". Oznacza to, że należy zacząć od Pierwszego Maga, a następnie przejść do jego przeciwnika.



1. Faza Czarnej Róży

Zapoznaj się z **Kartą Wydarzeń** i zastosuj Efekt Wydarzenia bieżącej Tury (wskazany przez **Kostkę** Obrażeń/Niestabilności Czarnej Róży znajdujący się na odpowiednim torze).

Efekty te zawsze wpływają na Magów, nawet jeśli ci znajdują się w swoich Komnatach (zobacz na stronie 19).

1



Tura 1: Mroczna Noc

★: Każdy Mag dobiera 1 . ♠ zyskuje 1 i umieszcza 4 w .

2



Tura 2: Blask Księżyca

★: Każdy Mag dobiera 1 . ♠ zyskuje 2 i umieszcza 1 w każdym Pomieszczeniu.

3



Tura 3: Karmazynowy Świt

★: Każdy Mag dobiera 1 . ♠ zyskuje 2 i zamienia 1 w każdym Pomieszczeniu.

4



Tura 4: Słoneczny Poranek

★: Zaczynając od pierwszego, każdy Mag może **dobrać** do 2 .
♠ zyskuje 1 za każdą dobraną przez Magów w ten sposób.

2. Faza Studiów

W tej Fazie wykonaj kolejno następujące kroki:

2.1 DOBIERANIE KART

Zaczynając od Pierwszego Maga, każdy Mag dobiera 2 Karty Czarów ze swojej Księgi Czarów oraz 2 Karty Czarów z talii Szkoły Magii z Biblioteki.

Jeśli Mag musi dobrać karty z Księgi Czarów, ale nie ma w niej wystarczającej liczby kart, tasuje swoje Wspomnienia (stos swoich kart odrzuconych) i buduje od nowa Księgę Czarów. Po wykonaniu tej czynności kontynuuje dobieranie.

2.2 LIMIT KART W RĘCE

Jeśli po dobraniu Kart Czarów, Mag ma w ręce większą liczbę kart niż wartość Limitu Kart w Ręce, wskazana na jego Karcie Maga, musi odrzucić nadmiarowe karty (do swoich Wspomnień), aż ich liczba będzie równa tej wartości.

2.3 PLANOWANIE

Po zapoznaniu się z dwoma Efektami Kart Czarów w ręce (Efekt Górny, oznaczony strzałką po lewej stronie nazwy Czaru i Efekt Dolny, oznaczony półksiężycem po lewej stronie nazwy Czaru), każdy Mag umieszcza od 2 do 4 Kart Czarów z ręki na Miejscach Czarów po swojej stronie planszy (Szybki Czar, miejsce I, miejsce II oraz miejsce III). Karty te są umieszczane zakryte, wybraną stroną (górną lub dolną) w kierunku Maga, który je umieścił, a Efekt na tej stronie (zwanej Stroną Aktywną), będzie jedynym użytym z karty podczas Fazy Akcji (patrz poniżej).

Karty Czarów umieszczone w ten sposób są traktowane jako Czary Gotowe.

Pamiętaj: aby mądrze wybrać, którego z dwóch Efektów karty użyć w dalszej części Tury i w jakiej kolejności umieścić Karty Czarów, najlepiej zapoznać się z częścią dotyczącą Celów (zobacz na stronie 11) i szczegółowymi zasadami w rozdziale *Kompendium zasad* (zobacz na stronie 17).



BUDOWA KARTY CZARU



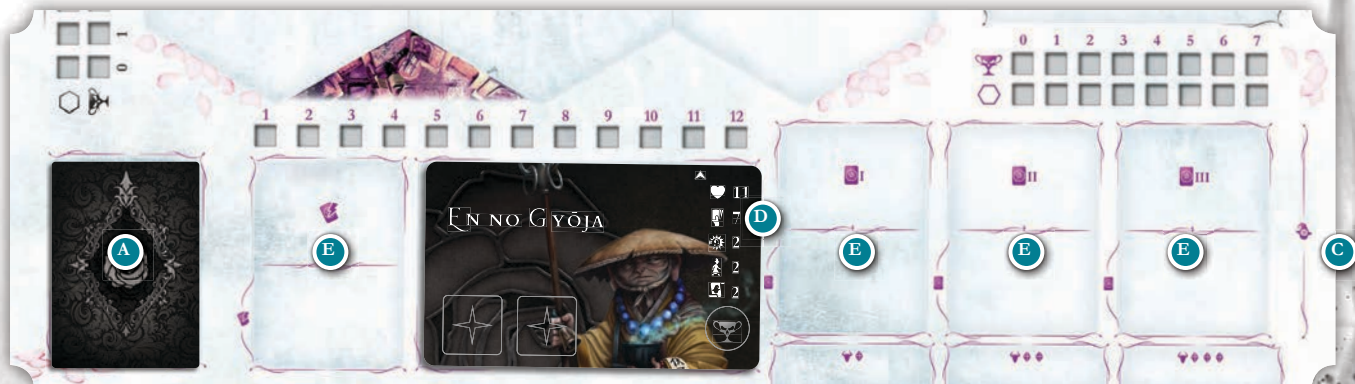
- A** Nazwa Czarownika.
- B** Symbol Szkoły Magii.
- C** Karty Czarów mają dwa różne Efekty, jeden na Górze Karty, a drugi na Dole Karty.
- D** Typ Czarownika: ⚡ Walki, 🛡 Wzmocnienia. Niektóre efekty mogą odnosić się do rodzaju Czarownika, który ma zostać rozpatrzony.
- E** Elementy: Element Czarownika jest wykorzystywany w konkretnych sytuacjach, które wystąpią podczas gry:
 - 🌬 Powietrze, 🌱 Ziemia, 🔥 Ogień, 💧 Woda,
 - ☸ Święty, ☹ Nieczysty, ✨ Magia, ⚔ Dowolny
 (w tym wypadku, Mag, który rzuca Czar wybiera symbol, jaki jest widoczny na karcie, wybrany symbol reprezentuje dany Element do końca bieżącej Aktywacji).
- F** Cel: Rodzaj celu i zasięg Czarownika (zobacz strona 9).
- G** Niestabilność: ten Efekt należy czytać "Umieść 1 w 0", odnosząc się do Maga, który właśnie ujawnił Kartę Czarownika (zobacz *Rzucanie Czarownika* na stronie 14) – efekt ten ma zastosowanie przed Efektem Karty Czarownika.

STATUS KARTY CZARU

Karta Czarownika może mieć różne stany:

Czar Gotowy: jest to Karta Czarownika, która znajduje się zakryta w miejscu na planszy przeznaczonym na Karty Czarownika.

Czar Ujawniony: jest to Karta Czarownika, która znajduje się odkryta w miejscu na planszy przeznaczonym na Karty Czarownika i nie jest już uważana za Czar Gotowy.



3. Faza Akcji

Pierwszy Mag (Posiadacz Korony) rozpoczyna swoją **Aktywację** i jest uznawany za **aktywnego** Maga, wykonuje **do dwóch** **wybranych przez siebie Akcji**, spośród tych przedstawionych w ramce "Akcje" po prawej stronie. Gdy pierwszy Mag wykona wszystkie swoje Akcje, drugi Mag robi to samo. Trwa to tak długo, aż obaj Magowie nie będą już mogli wykonywać Akcji, po tym Faza Akcji kończy się.

Pamiętaj: jeśli Mag znajduje się w swojej Komnacie, ma ograniczoną liczbę dostępnych Akcji (zobacz "Komnata" na stronie 19).

ZETONY AKCJI FIZYCZNYCH

Jeśli Mag wykonuje Akcję Fizyczną (zobacz ramka po prawej stronie), musi odwrócić jeden ze swoich dwóch dostępnych Żetonów Akcji Fizycznej na stronę wyczerpaną.

- A** Dostępny Żeton Akcji Fizycznej.
- B** Wyczerpany Żeton Akcji Fizycznej.



PRZYKŁAD: UJAWNIENIE KARTY CZARU

Jeśli Mag **Ujawnia** Gotowy Czar, musi odwrócić go pionowo, od dołu do góry, zmieniając ze sobą pozycje dwóch krótkich boków **Karty Czaru**.

Zastosowany zostanie Efekt, którego tekst można odczytać, i który został wybrany przez Maga podczas Fazy Studiów.

Odwróć pionowo



Nie odwracaj na boki

WEJŚCIE DO POMIESZCZENIA

Niezależnie od tego, w jaki sposób Figurka zostanie umieszczona w Pomieszczeniu, w którym wcześniej nie była obecna (Ruch, Przywołanie, Umieszczenie lub w inny sposób) uważa się, że **weszła do tego Pomieszczenia**.

AKCJE

Podczas swojej Aktywacji, Mag musi wykonać jedną albo dwie Akcje opisane w tej ramce. Aby wykonać Akcję Fizyczną, Mag musi wyczerpać (zobacz ramka po lewej stronie) jeden ze swoich dostępnych Żetonów Akcji Fizycznej (⊕). Za Akcję Fizyczną uważana jest **grupa oddzielnych i różnych Efektów, które są rozstrzygane w dowolnej kolejności**. Mag może również wybrać zignorowanie niektórych lub wszystkich tych Efektów.

Badanie (Akcja Fizyczna, ⊕)

• Ruch 1. Możesz wykonać ten Efekt tyle razy, ile wynosi twoja **wartość Ruchu** ⚡. Każdy pojedynczy "Ruch 1" oddzielony kropką (.) jest innym Efektem. Gracz może wybrać, by użyć wszystkich albo części z nich, ale nie może używać innych Efektów pomiędzy nimi. Niewykorzystane Efekty "Ruch 1" są tracone.

• Aktywacja Pomieszczenia (⓪) (zobacz na stronie 20).

Przykład: możesz przejść do sąsiedniego Pomieszczenia, potem przejść do kolejnego sąsiedniego Pomieszczenia, a następnie aktywować Pomieszczenie, w którym się znajdujesz. Albo możesz przejść do sąsiedniego Pomieszczenia i je aktywować, albo możesz aktywować Pomieszczenie, w którym się znajdujesz, a następnie się poruszyć, ale nie możesz przejść do sąsiedniego Pomieszczenia, aktywować go, a następnie przejść do innego sąsiedniego Pomieszczenia.

Walka (Akcja Fizyczna, ⊕)

• Atak (⚔) na 0 (Atak z Akcji Fizycznej zadaje celowi **Obrażenia** ♥ równe **wartości Siły** ⚡ twojego Maga).

• Aktywacja Pomieszczenia (⓪) (zobacz na stronie 20).

Przykład: możesz wykonać Atak Fizyczny, a następnie aktywować Pomieszczenie, w którym się znajdujesz, albo wykonać to w odwrotnej kolejności.

Rozkaz (Akcja Fizyczna, ⊕)

Jeżeli przywołałeś **Mononoke**, wybierz tę Ewokację i **aktywuj ją** (zobacz "Aktywacja Ewokacji" na stronie 15).

Rzucenie Czar

Wybierz jeden ze swoich **Gotowych Czarów** (zakryty) umieszczony na Miejscu z najniższą cyfrą (I, II, III), albo Czar umieszczony na Miejscu Szybkiego Czaru ⚡.

Ujawnij ten Czar ⓪, **odwracając go w taki sposób, aby zamienić ze sobą pozycje jego dwóch krótkich boków** (zobacz przykład). Uznaje się, że jesteś Magiem, który **rzucił** ten Czar.

Jeśli ujawnisz Czar z symbolem Niestabilności ● na środku karty, umieść 1● w (⓪) (zobacz zasady "Niestabilności" na stronie 19), następnie rozstrzygnij Efekt Karty Czar, którą umieściłeś na Aktywnej Stronie podczas Fazy Studiów, wybierając, jeżeli to konieczne, cel Efektu.

Odczekanie

Wybierz jeden ze swoich Gotowych Czarów i odrzuć go do swoich Wspomnień. Jeśli to zrobisz, możesz wykonać "Porusz się o 1".

OGRANICZENIE W RZUCANIU CZARÓW

Mag może wykonać tę samą Akcję wielokrotnie podczas tej samej **Aktywacji**. Akcję "**Rzucenie Czar**" może wykonać dwa razy podczas tej samej **Aktywacji** (używając obu swoich Akcji), tylko wtedy, gdy jedna z dwóch Akcji jest używana do rzucenia Czar, który znajduje się w miejscu ⚡ **Szybkiego Czar**.

4. Faza Ewokacji

Podczas tej fazy aktywują się wszystkie Ewokacje znajdujące się w Loży, które nie należą do archetypu [niebieski]. Spośród wszystkich znajdujących się w tym pudełku jedyną Ewokacją, która może się aktywować, jest **Mononoke**, chyba że gra jako Awatar (patrz strona 24), w takim przypadku podczas tej fazy nic się nie dzieje. W tej fazie Mag, który przywołał **Mononoke**, może go aktywować. Jeśli w Loży nie ma żadnych Ewokacji, lub jeśli **Mononoke** został już aktywowany podczas tej fazy, następuje jej koniec.

To pudełko zawiera Ewokacje z archetypem [niebieski] które nie mają dołączonych odpowiednich figurek i podlegają specjalnym zasadom opisanym na stronie 7.

AKTYWACJA MONONOKE

Kiedy **Mononoke** zostaje aktywowany, gracz kontrolujący musi rozpatrzyć Efekt Aktywacji Ewokacji (patrz ramka).

Aby oznaczyć zadane obrażenia, **Mononoke** używa kostek gracza, który go kontroluje. Obrażenia te są traktowane jako zadane przez Ewokację, a nie przez kontrolującego ją Maga.

AKTYWACJA EWOKACJI

Cel: *Cel Aktywacji Ewokacji jest wskazany w Efekte, który powoduje jej rozpatrzenie.*

Wykonaj poniższe czynności w dowolnej kolejności:

- Wykonaj Ruch Ewokacją o 1. Możesz wykonać tę Akcję tyle razy, ile wynosi jej wartość **Ruchu** ♣. Każdy pojedynczy “Ruch 1” rozdzielony jest kropką (.), a niewykorzystany Efekt “Ruch 1” przepada.
- Ewokacja wykonuje **Fizyczny Atak** ⚔ przeciwko ♠0.

INNE EWOKACJE W ROZGRYWKACH DUEL

Używając Ewokacji z innych produktów z serii *Black Rose Wars*, możesz wprowadzić nowe Ewokacje do gry *Black Rose Wars: Duel - Kami*. Pełne zasady dotyczące używania Ewokacji znajdziesz w instrukcji online, dostępnej po zeskanowaniu kodu QR.



5. Faza Porządkowania

Jest to ostatni krok Tury Gry. Wykonaj kolejno trzy kroki przedstawione poniżej:

- 1 Porządkowanie Planszy Gry:** wszyscy Magowie odrzucają **Karty Czarów** (☞) ze swoich Miejsc na Czary do swoich **Wspomnień**.

Wszystkie **Ujawnione Zapomniane Czary** są usuwane z gry (nie wracają do talii Zapomnianych Czarów).

Wszystkie **Żetony Stabilności** (⚙) znajdujące się na kartach Magów, wracają do swoich właścicieli.

Każdy Mag obraca swoje **Żetony Akcji Fizycznych** na ich dostępną stronę.

Wszystkie **Żetony Aktywacji Pomieszczeń**, które leżą stroną „Użyte” do góry, należy obrócić stroną „Dostępne” do góry.

- 2 Przewaga i Zniszczenie:** sprawdź, czy w Łoży znajdują się Pomieszczenia, w których zajęte są wszystkie Miejsca Niestabilności. Muszą one zostać Zniszczone pojedynczo, w dowolnej kolejności. Za każde Zniszczone Pomieszczenie przydziel Punkty Mocy (⚙), wskazane na trzech banerach Pomieszczenia, Magom albo Czarnej Róży w oparciu o liczbę **Niestabilności** (⚙), które umieścili w Pomieszczeniu:

1. Największa liczba (⚙) (lewy baner) dla Maga (albo ♀), który umieścił najwięcej (⚙) **Niestabilności**. Jeśli wszystkie Kostki Niestabilności w Pomieszczeniu należą do jednego Maga (albo ♀), otrzymuje 1 dodatkowy (⚙). **Ktokolwiek zdobędzie te punkty, przesuwa swoją kostkę o jedno pole na Torze Pomieszczeń po swojej stronie planszy.** W przypadku remisu między Magami lub między Magiem a ♀, ♀ przesuwa kostkę na swoim Torze Pomieszczeń.

2. Środkowa liczba (⚙) (środkowy baner) dla Maga (albo ♀), który uzyskał drugi wynik w liczbie umieszczonych kostek (⚙) **Niestabilności**.
3. Najmniejsza liczba (⚙) (prawy baner) dla Maga (albo ♀), który umieścił najmniej (⚙) **Niestabilności**.

W przypadku remisu, wszyscy remisujący Magowie (oraz ♀) otrzymują o 1 (⚙) mniej niż wskazuje na to baner, do minimum 1(⚙).

Po przypisaniu (⚙), kostki umieszczone w Miejscach Niestabilności z Pomieszczenia wracają do swoich właścicieli, a samo Pomieszczenie jest odwracane na stronę Zniszczoną. Następnie należy usunąć powiązany z nim Żeton Aktywacji Pomieszczenia z gry.

Podczas Zniszczenia Pomieszczenia nic nie dzieje się z Magami i Ewokacjami znajdującymi się w jego wnętrzu. Po jego odwróceniu, wystarczy umieścić ich Figurki z powrotem w Pomieszczeniu. Zniszczone Pomieszczenie nie jest odwracane ponownie do końca gry i nie może być już aktywowane.

- 3 Koniec Tury:** jeśli kostka na Torze Tury znajduje się na polu 4, gra kończy się i należy przejść do etapu **Zakończenia Gry** (patrz strona 16). W przeciwnym wypadku Posiadacz Korony przesuwa kostkę na Torze Tury o jedno pole na następny numer i przekazuje ♀ **Żeton Korony** drugiemu graczowi, który staje się nowym Posiadaczem Korony. Oznacza to, że rozpoczyna się Nowa Tura od 1. Fazy Czarnej Róży.



Zakończenie Gry

Na koniec gry, aby wyłonić zwycięskiego Maga lub ustalić, czy **Czarna Róża** pokonała wszystkich Magów, przeprowadza się podliczenie punktów.

Magowie oraz **Czarna Róża** przesuwa swoje Żetony Mocy na Torze Mocy zgodnie ze wskazaną poniżej punktacją (pamiętaj, aby odwrócić Żeton Mocy i umieścić go na początku Toru Mocy, jeśli przekroczysz +20 i zamienić żeton na wskazujący +40, jeżeli przekroczysz 39).



- **Trofea**: +3 dla tego, kto ma kostkę na najbardziej wysuniętej pozycji na **Torze Trofeów**. W przypadku remisu, +2 każdemu, kto ma kostkę na najbardziej wysuniętej pozycji na tym torze.
- **Przewaga**: sprawdźcie, kto ma najwięcej **Niestabilności** w każdym z Nienaruszonych Pomieszczeń. Za każde Nienaruszone Pomieszczenie, w którym Mag (albo **Czarna Róża**) ma najwięcej Niestabilności, przesun kostkę o 1 miejsce

na **Torze Pomieszczeń**. W przypadku remisu, **Czarna Róża** przesuwa kostkę na swoim Torze Pomieszczeń (pod warunkiem, że ma co najmniej 1 w danym Pomieszczeniu). Po sprawdzeniu wszystkich Pomieszczeń, +3 dla tego, kto ma kostkę na najbardziej wysuniętej pozycji Toru Pomieszczeń (◻). W przypadku remisu, +2 każdemu, kto ma kostkę na najbardziej wysuniętej pozycji na tym torze.

- **Zadania**: **Czarna Róża** otrzymuje z Kart Zadań, które są wskazane na każdym **Polu Zadania**, i nie są zakryte przez kostkę.

Po zsumowaniu wszystkich **Punktów Mocy** wygrywa ten, kto ma ich najwięcej. W przypadku remisu między dwoma Magami lub między Magiem, a **Czarną Różą**, zawsze wygrywa **Czarna Róża**!

Zwycięski Mag zostaje nowym **Wielkim Mistrzem Łoży Słońca**. Jeśli wygra **Czarna Róża**, żaden z Magów biorących udział w bitwie nie jest godny tego tytułu!

Kompendium Zasad

W tym rozdziale zebrano wszystkie zasady, które nie mają bezpośredniego zastosowania w konkretnej fazie gry, ale których należy przestrzegać, jeśli wymaga tego sytuacja. Podano również przykłady zastosowania tych zasad w różnych sytuacjach.

Zadawanie/Zamienianie Obrażeń, Pokonanie oraz Odporność

ZADAWANIE OBRAŻEŃ

Jeśli Mag albo **Czarna Róża** zadaje **Obrażenia** Figurce, kładzie na jej Torze Zdrowia odpowiednią liczbę swoich **Kostek Obrażeń/Niestabilności**, zaczynając od najbardziej wysuniętego na lewo miejsca na Torze Zdrowia. W przypadku Ewokacji umieszcza je na jej karcie. Kostki te są uważane za **Obrażenia**.

ZAMIANA OBRAŻEŃ

Jeśli Mag albo **Czarna Róża** zamienia **Obrażenia** Figurce, zastępuje na niej Obrażenia zadane przez innego Maga lub Czarną Różę własnymi kostkami, do maksymalnej wartości **Obrażeń** równej tej wskazanej przez Efekt pozwalający na tę zamianę.

Czarna Róża zamienia **Obrażenia** zaczynając od kostek najbardziej wysuniętych na prawo na Torze Zdrowia, natomiast Mag może dowolnie wybierać kostki do zamiany.

Mag nie może w żaden sposób zamieniać **Obrażeń** na sobie i/lub na Ewokacjach, które posiada lub kontroluje i odwrotnie.

ODPORNOŚĆ

Jeżeli Efekt nie precyzuje inaczej, Mag (albo **Czarna Róża**) oraz jego Ewokacje ignorują każdy Efekt rozstrzygany przez tego Maga (albo **Czarną Różę**), który zadaje albo zamienia Obrażenia temu Magowi albo jego Ewokacjom. Ewokacja nie może zadać obrażeń Magowi, który ją przywołał, ani innej Ewokacji znajdującej się pod kontrolą tego Maga.

PRZYKŁAD: ZADAWANIE ORAZ ZAMIANA

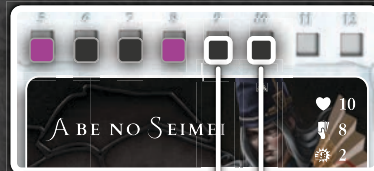
Zadaje 3

Biały Mag zadaje 3 na En no Gyōji.



Zamienia 2

Fioletony Mag zamienił 2 na karcie Abe no Seimei.



Zadaje 2

Abe no Seimei otrzymał równe jego wartości, dlatego został pokonany.



POKONANIE MAGA

Jeśli Mag otrzymał ♥ **Obrażenia** równe wartości jego Zdrowia ♥, lub kiedy jakikolwiek Efekt spowoduje jego porażkę, to jest on rozstrzygany aż do kropki (.), po czym jego działanie zostaje przerwane, i należy rozstrzygnąć **Pokonanie Maga** (patrz niżej). Mag zostaje uznany za pokonanego, kiedy zostanie rozpatrzony **Efekt Pokonania Maga**. Po wykonaniu **Efektu Pokonania Maga**, poprzednio przerwany Efekt wznawia swoje działanie od miejsca (.), w którym został przerwany.

POKONANIE MAGA

☠: Zostałeś Pokonany. Umieść Figurkę pokonanego Maga w jego Komnacie. Mag (lub ♀), który zadał tobie ostatnie ♥ (nawet jeśli zostało zadane przez jedną z jego Ewokacji), przesuwając swoją kostkę na **Torze Trofeów** (🏆) o jedno miejsce.

Przeciwnik, który zadał tobie najwięcej ♥ **otrzymuje** 4🌹, drugi 1🌹. Jeśli przeciwnicy zadali tobie taką samą liczbę ♥, to każdy z nich **otrzymuje** 3🌹. Jeśli wszystkie ♥ zostały zadane przez tylko jednego przeciwnika, **otrzymuje** on 5🌹.

Zwróć 📦 z Toru Zdrowia swojego Maga ich właścicielom.

Jeśli kilku Magów zostanie pokonanych w tym samym momencie, **Efekty Pokonania Magów** są rozpatrywane w kolejności gry.

POKONANIE EWOKACJI

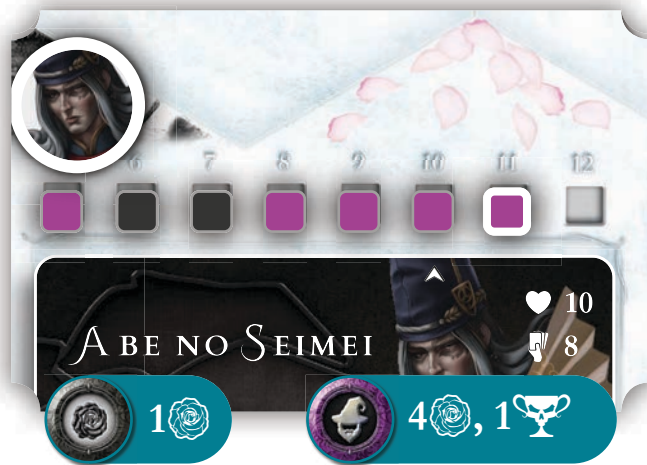
Jeśli Ewokacja otrzymała ♥ **Obrażenia** równe wartości jej Zdrowia ♥, lub kiedy jakikolwiek Efekt spowoduje jej porażkę, to jest on rozstrzygany aż do kropki (.), po czym jego działanie zostaje przerwane, i należy rozstrzygnąć **Pokonanie Ewokacji** (patrz niżej).

Ewokacja zostaje uznana za pokonaną, kiedy zostanie rozpatrzony **Efekt Pokonania Ewokacji**. Po wykonaniu **Efektu Pokonania Ewokacji**, poprzednio przerwany Efekt wznawia swoje działanie od miejsca (.), w którym został przerwany.

POKONANIE EWOKACJI

☠*: Ewokacja została pokonana. Usuń figurkę Ewokacji z Łoży. Zwróć wszystkie 📦 z karty Ewokacji ich właścicielom, następnie odrzuć jej kartę i umieść ją z powrotem w talii kart Ewokacji.

Jeśli kilka Ewokacji zostanie pokonanych w tym samym momencie, **Efekty Pokonania Ewokacji** są rozpatrywane w kolejności gry.



ZDOBYWANIE I UTRATA TROFEÓW 🏆

Jeśli Efekt wskazuje, że Mag **odrzuca** Trofea, musi on przesunąć do tyłu kostkę na swoim Torze Trofeów o liczbę pół równą liczbie Trofeów, które miałby odrzucić, cofając się do minimalnej wartości 0.

Jeśli Efekt wskazuje, że Mag **zdobywa** Trofea, musi on przesunąć do przodu kostkę na swoim Torze Trofeów o liczbę pół równą liczbie Trofeów, które zdobył.

USUWANIE EWOKACJI

Niektóre efekty wymagają usunięcia Ewokacji. Gdy to nastąpi, Efekt, który aktualnie jest rozpatrywany, zostaje rozpatrzony do momentu następnej (.), i po tym jego wykonanie zostaje przerwane, a właściciel danej Ewokacji musi rozpatrzyć Efekt **Usunięcia Ewokacji** (patrz poniżej) dotyczący usuniętej Ewokacji. Należy pamiętać, że usunięta Ewokacja nie jest uważana za pokonaną.

USUWANIE EWOKACJI

☠*: Usuń Ewokację z Łoży. Oddaj wszystkie 📦 z karty Ewokacji ich właścicielom, następnie odrzuć tę kartę i umieść ją z powrotem w talii kart Ewokacji.

Jeśli kilka Ewokacji zostanie usuniętych w tym samym momencie, **Efekty Usunięcia Ewokacji** są rozpatrywane w kolejności gry.



Umieszczanie/Zamiana ● Niestabilności

UMIESZCZANIE NIESTABILNOŚCI

Jeśli Mag albo **Czarna Róża** umieszcza ● **Niestabilność** w Pomieszczeniu, kładzie odpowiednią liczbę swoich **Kostek Obrażeń/Niestabilności** na dostępnych Miejscach Niestabilności, rozpoczynając od lewej strony, w docelowym Pomieszczeniu. W ten sposób można umieszczać kostki tylko na dostępnych Miejscach Niestabilności. Jeśli nie ma wystarczającej liczby miejsc, nadmiar kostek nie zostanie umieszczony.

Niektóre Czary mają symbol ● na środku karty. Jeśli Mag ujawni jeden z tych Czarów, musi natychmiast rozpatrzyć Efekt **Niestabilnego Czaru** (zobacz poniżej) przed rozstrzygnięciem jakiegokolwiek innego Efektu tej karty:



NIESTABILNY CZAR

①: Umieść 1 ●.

Pomieszczenie, w którym wszystkie Miejsca Niestabilności są zajęte przez Kostki Niestabilności, zostanie odwrócone podczas Fazy Porządkowania (zobacz na stronie 16).

ZAMIANA NIESTABILNOŚCI

Jeśli Mag albo **Czarna Róża** zamienia ● **Niestabilność** w Pomieszczeniu, zamienia Kostki Niestabilności innego Maga albo Czarnej Róży na swoje, do maksymalnej wartości ● **Niestabilności** równej tej wskazanej przez Efekt pozwalający na tę zamianę.

Czarna Róża zamienia ● **Niestabilność** zaczynając od kostek najbardziej wysuniętych na prawo w Pomieszczeniu, natomiast Mag może dowolnie wybierać kostki do zamiany.

Komnaty

W tych dwóch miejscach na planszy umieszcza się Figurki Magów na początku gry. Każdy Mag jest przydzielany do Komnaty znajdującej się na planszy po stronie gracza (można ją rozpoznać po kolorze). Komnaty i znajdujący się w nich Magowie podlegają następującym zasadom:

- żadna Figurka nie może się poruszyć, być poruszona ani umieszczona w Komnacie. Tylko jeśli Mag zostanie Pokonany (zobacz strona 18), lub Efekt, wyraźnie wskazuje, że należy to zrobić, wówczas jego Figurka zostaje umieszczona w Komnacie,
- Mag w Komnacie **może wykonywać wyłącznie** następujące akcje:
 - ▶ aktywować swoje Ewokacje podczas **Fazy Ewokacji**,
 - ▶ wykonać akcję **Odczekania**,
 - ▶ wykonać akcję Fizyczną, która umożliwi mu wyjście z Komnaty,
 - ▶ rozstrzygnąć Efekt ujawnionego Czar **Stabilnego** ☼.
- jeśli Mag rozpoczyna swoją Aktywację w Komnacie albo zostaje tam umieszczony podczas swojej Aktywacji, i ma możliwość wykonania Akcji, musi wykonać Akcję Fizyczną albo akcję Odczekania, żeby móc wyjść ze swojej Komnaty. Jeśli nie może tego zrobić, pozostaje w Komnacie,
- Komnata nie jest uważana za Pomieszczenie Łoży i nie może być wzięta za cel.

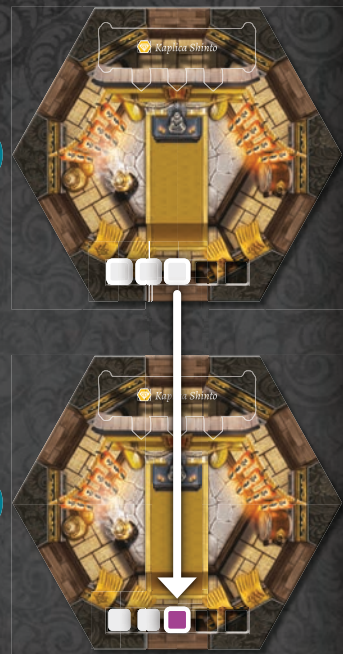
PRZYKŁAD: UMIESZCZANIE I ZAMIANA ●

Umieszcza 3 ●

Biały Mag Umieszcza 3 ●
w Kaplicy Shinto.

Zamienia 1 ●

Fioletowy Mag Zamienia 1 ●
w Kaplicy Shinto.



Pomieszczenia i Żetony Aktywacji Pomieszczeń

Każde Pomieszczenie w Loży składa się z sześciokątnego Kalfa. Na początku gry każde Pomieszczenie odwrócone jest na Nienaruszoną stronę, która pozwala Magom aktywującym Pomieszczenie (patrz poniżej) na użycie jego Efektu.

Podczas gry Pomieszczenie może zostać Zniszczone (zobacz na stronie 16, *Faza Porządkowania*). Zniszczone Pomieszczenie nie ma **Efektów Aktywacji Pomieszczenia** lub **Żetonu**: Pomieszczenie nie wywiera już żadnego wpływu na przebieg gry.

AKTYWACJA POMIESZCZEŃ

Jeśli Mag aktywuje Pomieszczenie (na przykład, wykonując Efekt "Aktywuj Pomieszczenie ①" akcją *Badania* lub *Walki*), musi rozstrzygnąć Efekt znajdujący się na **Żetonie Aktywacji tego Pomieszczenia**. Mag może wykonać aktywację, jeżeli żeton jest odwrócony na stronę "Dostępną". Następnie rozpatruje Efekt wskazany na żetonie i odwraca go, aby pokazywał stronę „Użyty”.

W takim przypadku Efekt Żetonu Aktywacji Pomieszczenia nie może zostać użyty do końca Tury. Mag, który aktywuje Pomieszczenie z Żetonem Aktywacji Pomieszczenia pokazującym stronę „Użyty”, nie rozpatruje żadnych Efektów.

BUDOWA KALFA POMIESZCZENIA

- A** Nazwa, symbol, kolor () oraz Efekt. Łoża składa się z 7 Pomieszczeń w różnych kolorach.
- B** **Banery z Punktami Mocy:** wskazują () otrzymane w przypadku Zniszczenia Pomieszczenia (zobacz na stronie 16) oraz Efekt Pomieszczenia. Po wykorzystaniu Efektu, Żetony Aktywacji Pomieszczenia są odwracane na stronę „Użyte”.
- C** **Miejsca na Kości Niestabilności:** określają ile () **Niestabilności** można umieścić w Pomieszczeniu (zobacz na stronie 19).
- D** **Zniszczone Pomieszczenie:** ze swoim symbolem, kolorem i nazwą. Nie można wywołać w nim żadnych Efektów.



Zasięg, Linia Wzroku, Fałszywy Cel

ZASIĘG

Liczba znajdująca się obok celu określona jest jako zasięg, i wskazuje odległość, w jakiej może znajdować się wybrany cel, dla którego zastosuje się Efektu Czaru. Zasięg o wartości większej niż 0 (1 2 3 2) wymaga **linii wzroku** pomiędzy rzucającym Czar a celem Efektu. Zasięg o wartości * (1*) albo o wartości 0 (0 0) **nie wymaga** linii wzroku.

LINIA WZROKU

Jest to linia prosta pomiędzy środkiem Pomieszczenia z rzucającym Czar, a środkiem Pomieszczenia, w którym znajduje się cel Efektu albo Pomieszczenie będące celem Efektu. Linia musi zawsze przebiegać przez środek rzędu kafli Pomieszczeń i nigdy nie może przebiegać wzdłuż ich krawędzi, przechodząc przez maksymalną liczbę Pomieszczeń (z wyłączeniem Pomieszczenia początkowego), równą zasięgowi wskazanemu na Efekcie Czaru.

FAŁSZYWY CEL

Możesz wybrać **Fałszywy Cel** dla Efektu, który bierze na swój cel **Figurki** (1 1 1). Fałszywy Cel liczy się jako Figurka, nawet jeśli fizycznie nie znajduje się w Łoży. Wybranie Fałszywego Celu umożliwia Magowi rzucenie Czaru i rozpatrzenie możliwie jak największej części danego Efektu, nawet jeśli nie ma dostępnych Figurek stanowiących cele. Fałszywy Cel nie otrzymuje Obrażeń i nie ma żadnych właściwości. **Nie można wybrać Fałszywego Celu jako celu Ataku Fizycznego** (1), który jest Efektem Akcji Fizycznej (1), (zobacz na stronie 14).



Portale

Portale to magiczne przejścia łączące Pomieszczenia Łoży. Dwa Pomieszczenia, w których jedno z wejść ma Portal tego samego koloru, są uważane za sąsiadujące i połączone tym wejściem, a wszystkie normalne zasady dotyczące dwóch sąsiadujących Pomieszczeń mają do nich zastosowanie (Linia Wzroku, Ruch itp.).

W tym pudełku znajdują się dwie pary Portali. Rozdział „Przygotowanie Gry” (patrz strona 11) wyjaśnia, jak umieścić je w Łoży. Instrukcje podane pod częścią "Przygotowanie Gry" pozwalają zoptymalizować połączenia między Pomieszczeniami tworzącymi Łożę. Zachęcamy do eksperymentowania z różnymi konfiguracjami Portali tak, aby stworzyć inne konfiguracje Łoży.



Zadania

Na dwóch Kartach Zadań umieszczonych na planszy znajduje się sześć różnych **Zadań** **A**.

Każde **Zadanie** zawiera opisane elementy:

- A** Nazwa.
- B** Warunki.
- C** Efekt.
- D** Pola Zadania.

Przed lub po wykonaniu Akcji Maga (nawet jeśli Akcję wykonuje przeciwny Mag), lub na końcu Aktywacji Ewokacji, w chwili gdy Mag wypełni **Warunki** **Zadania** podczas trwania obecnej Tury, może oświadczyć, że je ukończył. Gdy to nastąpi, Mag umieszcza jedną ze swoich kostek na Polu Zadania, które ukończył i natychmiast stosuje jego Efekt.

Jeśli dwóch Magów ogłosi zakończenie tego samego Zadania w tym samym czasie, Zadanie zostanie wykonane przez aktywnego Maga. (patrz strona 14, Faza Akcji)

Jeśli Mag zapomni zadeklarować, że ukończył **Zadanie** albo nie chce go ukończyć pomimo spełnienia warunku, **Zadanie** pozostanie nadal dostępne.

Zadanie, na którym znajduje się kostka Maga jest uznawane za **ukończone** oraz **rozwiązane**, i nie jest już dostępne w dalszej części gry. Podczas zakończenia gry, **Czarna Róża** otrzymuje **2** za wszystkie wciąż dostępne **Zadania** (zobacz na stronie 17).



Dobieranie/Odrzucanie Kart Czarów

Kiedy Efekt wskazuje, że należy **dobrać** jedną lub więcej  **Kart Czarów**, o ile nie określono inaczej, karty muszą zostać dobrane z twojej  **Księgi Czarów**.

Kiedy Efekt wskazuje, że należy **odrzuć** jedną lub więcej  **Kart Czarów**, o ile nie określono inaczej, karty te muszą zostać odrzucone z twojej ręki do twoich **Wspomnień** .

Efekty Czaru Stabilnego

STABILNY

Stabilny to rodzaj Czaru, który pozostaje w grze do końca tury, w której został rozstrzygnięty. Gracz, który rozstrzygnął tę kartę, może zastosować jej Efekt za każdym razem, gdy spełniony zostanie warunek określony w jej tekście.

Aby zaznaczyć Efekt Stabilnego Czaru, który jest w grze, Mag rzucający taki Czar, przyznaje celowi Żeton Stabilności odpowiadający miejscu na Planszy Maga (, I, II or III), w którym ma swoją ujawnioną Kartę Czaru , wskazującą aktywny Efekt Stabilnego Czaru.

W zależności od wybranego celu, umieszcza żeton na Karcie Maga, na Karcie Ewokacji lub na Pomieszczeniu, jeśli cel jest Pomieszczeniem.

Effekt Czar Stabilnego kończy się kiedy **Karty Czaru**  nie ma już w grze, czyli po 1 kroku **Fazy Porządkowania** lub jeśli Żeton Stabilności zostanie odrzucony w wyniku działania efektu gry.

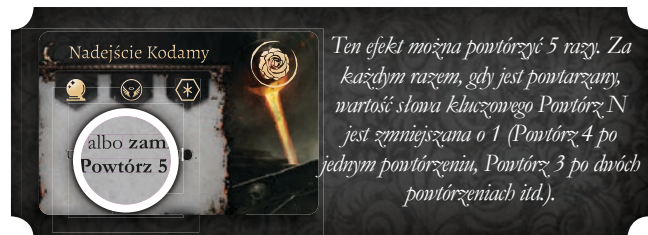


Kluczowe Pojęcia

Effekt może zawierać jedno lub więcej z poniższych **Słów Kluczowych**. Kiedy Efekt zostaje rozpatrzony i należy rozpatrzyć Słowo Kluczowe, stosuje się wszystkie opisane poniżej zasady dotyczące tego słowa.

POWTÓRZ N

Mag, który rozpatruje słowo kluczowe **Powtórz N**, może powtarzać ten Efekt, tak długo, jak wartość N jest większa od 0. Za każdym razem, gdy Mag powtarza ten Efekt, wartość **Powtórzenia N** tego Effektu zmniejsza się o 1, aż do końca bieżącej Aktywacji.



Mag może wybrać ten sam lub nowy prawidłowy Cel dla Powtórzenia. Nie liczy się to jako rzucenie nowego Czaru, a wszystkie Powtórzenia są traktowane jako część Effektu Czaru.



Jeśli po słowie kluczowym następuje koszt po dwukropku (na przykład **Powtórz 2: odrzuć 2♥**), za każdym razem, gdy Mag powtarza ten Efekt, musi zapłacić koszt, w przeciwnym razie nie może go powtórzyć.



PRZYWRÓĆ

Mag, który rozpatruje słowo kluczowe **Przywróć **, odwraca jeden ze swoich wyczerpanych żetonów Akcji Fizycznej na stronę dostępną.



Avatar w Duel

Avatar jest fizycznym wcieleniem woli Czarnej Róży. Wędruje po Łoży, wprowadzając w życie plany Róży i działając zgodnie z jej wolą, obdarza mocą tych, których uzna za godnych, i karze tych, którzy sprzeciwiają się jej woli.

Z biegiem czasu wiele istot pełniło rolę avatarów Czarnej Róży – mechaniczni rycerze zrodzeni z mocy alchemicznych, boskie istoty lub stworzenia z najodleglejszych krain. Nawet duchy z najstarszych legend świata były sługami Czarnej Róży, a ona – kiedy uznała to za konieczne, może znowu wezwać je, aby wykonywały jej rozkazy.

W Łoży Słońca to straszliwy Yokai, nieczysty duch, został wybrany jako Avatar.

Avatar to sztuczna inteligencja (SI), której możesz użyć w dowolnej grze *Black Rose Wars: Duel*, zastępując ludzkiego gracza w grze solo lub dołączając do gry dwuosobowej jako trzeciego uczestnika, czyniąc Czarną Różę jeszcze trudniejszym przeciwnikiem.

Avatar zachowuje się podobnie, jak Mag, przestrzegając większości standardowych zasad.

Mononoke

Mononoke to Avatar znajdujący się w tym pudełku. Ten mściwy duch przedostał się do Łoży Słońca, by mordować i pochłaniać magiczną moc niegodnych Magów, którzy odważą się mu przeciwstawić.

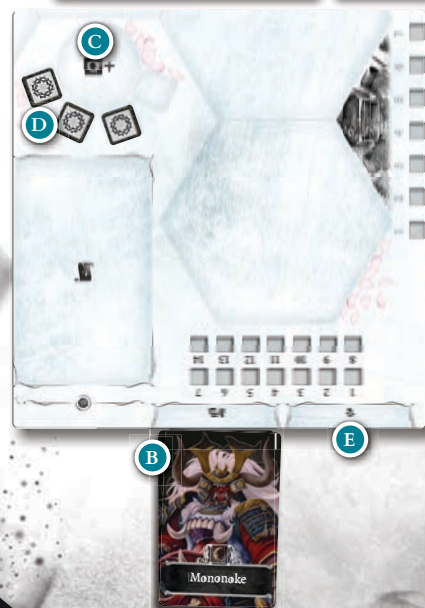
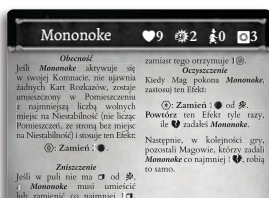
Mononoke dysponuje trzema Umiejętnościami opisanymi na odwrocie karty Awatara.

Przeczytaj je uważnie przed rozpoczęciem gry – każda z tych Umiejętności musi być używana zawsze, gdy tylko zajdzie taka możliwość.

Awers Karty Awatara



Revers Karty Awatara



Obszar gry Awatara

- A Karta Awatara
- B Księga Czarów/Ręka
- C Komnata Awatara
- D Tor Zdrowia Awatara
- E Wspomnienia
- D Miejsce na Żeton Aktywacji Awatara



Wyczerpany Żeton Aktywacji Awatara

Przygotowanie

Avatar traktowany jest jako dodatkowy, wirtualny gracz.

Avatar jest Magiem (M), takim samym jak ci kontrolowani przez graczy. Avatar bierze udział w grze na tych samych zasadach, co oni. Jednocześnie jest też przedłużeniem woli Czarnej Róży – wszystkie symbole odnoszą się również do niego.

Do oznaczania Punktów Mocy Avatar używa Żetonu Mocy Czarnej Róży. Aby włączyć Awatara do rozgrywki w *Black Rose Wars: Duel*, zastosuj poniższe zasady i modyfikacje:

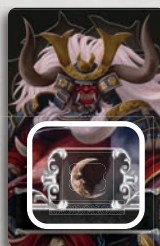
- 1 Po zakończeniu standardowego Przygotowania Gry, przygotuj wszystkie elementy Awatara: jego figurkę, Żetony Aktywacji, Kartę Awatara oraz Karty Poleceń, podzielone na talie Pierwszej, Drugiej i Trzeciej Fazy Księżyca (szczegółowo znajdziesz w ramce poniżej).
- 2 Umieść figurkę Awatara w Komnacie Czarnej Róży.
- 3 Umieść Kartę Awatara obok planszy, widoczną stroną rewersu. Następnie weź Żetony Aktywacji Awatara w liczbie równej wartości podanej na Karcie Awatara i umieść je na planszy Dostępna strona do góry, w wyznaczonych polach.
- 4 Potasuj talię Kart Poleceń z symbolem **Pierwszej Fazy** Księżyca (patrz ramka poniżej) i umieść ją obok planszy, w miejscu **Księgi Czarów/Ręki** . Talie **Poleceń Drugiej i Trzeciej Fazy Księżyca** nie będą używane w tej rozgrywce – odłóż je na bok.

Gotowe! Możesz rozpocząć grę!

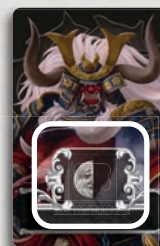
POZIOM TRUDNOŚCI AWATARA

W kroku 4 Ustawiania Awatara możesz wybrać inną talię Kart Poleceń niż talię Pierwszej Fazy Księżyca, aby zwiększyć poziom trudności Awatara.

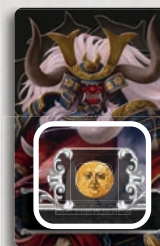
Użycie talii Drugiej Fazy Księżyca sprawi, że Avatar stanie się umiarkowanym wyzwaniem, natomiast talia Trzeciej Fazy Księżyca uczyni go przeciwnikiem wyjątkowo wymagającym.



Pierwsza Faza Księżyca



Druga Faza Księżyca



Trzecia Faza Księżyca

Jeśli wszyscy gracze wyrażą na to zgodę, możesz dostosować siłę Awatara, zwiększając lub zmniejszając liczbę dostępnych dla niego **Żetonów Aktywacji** w trakcie gry. Zmniejszenie liczby Żetonów Aktywacji Awatara o jeden sprawi, że jego działania będą mniej skuteczne, co uczyni go łatwiejszym przeciwnikiem. Z kolei zwiększenie tej liczby o jeden wzmocni jego obecność na planszy, czyniąc z niego jeszcze groźniejszego i bardziej wymagającego rywala.

Zasady SI dla Awatara

Awatar działa w grze zgodnie z zasadami swojej Sztucznej Inteligencji, przedstawionymi poniżej:

WYBÓR KORONY

Posiadacz Korony wybiera w imieniu SI spośród możliwych wyborów i/lub możliwych sytuacji remisowych.

AWATAR I KOSTKI CZARNEJ RÓŻY

Awatar używa kostek Uszkodzeń/Niestabilności (czarne kostki). Kiedy zadaje, umieszcza lub zamienia kostki – na przykład za pomocą efektów Kart Wydarzeń lub Kart Zadań – traktuje się to tak, jakby zrobił to Awatar. Kiedy kostki są zamieniane, traktuje się to tak, jakby były zamieniane Awatarowi.

PRZYDZIELENIE OBRAŻEŃ KILKU FIGUROM

Gdy Awatar musi przydzielić Obrażenia kilku celom, zastosuj poniższą kolejność priorytetów:

- Awatar zadaje Obrażenia Magowi z największą liczbą przydzielonych od
- Jeśli nadal musi przydzielić Obrażenia – wybiera Maga z największą liczbą już otrzymanych
- Jeśli wciąż pozostają do przydzielenia – trafiają w pozostałych Magów.
- Następnie są przydzielane Ewokacjom.
- W każdej innej sytuacji obowiązuje Wybór Korony.

ZAMIANA OBRAŻEŃ/NIESTABILNOŚCI

Kiedy Awatar musi zamienić kostki Obrażień/Niestabilności, zamienia je zaczynając od tej najbardziej wysuniętej na prawo na Planszy Maga lub w Pomieszczeniu.

POKONANIE AWATARA I JEGO KOMNATA

Awatar zostaje pokonany tak samo jak Mag. Kiedy to się stanie, gracz kontrolujący Awatara musi rozpatrzyć specjalny Efekt Porażki (patrz poniżej).

Warto zauważyć, że Awatar nie posiada Komnaty powiązanej z Łożą, jak pozostali Magowie – jego Komnata jest umieszczona na planszy.

POKONANIE AWATARA

Awatar został pokonany. Umieść jego figurkę w Komnacie. Mag, który jako ostatni zadał (nawet jeśli zostało ono zadane przez jedną z jego Ewokacji), przesuwając swoją kostkę na Torze Trofeów o jedno pole do przodu. Przeciwnik, który zadał najwięcej, otrzymuje 4, drugi 1. Jeśli obaj przeciwnicy zadali taką samą liczbę, każdy z nich otrzymuje 3. Jeśli wszystkie zostały zadane przez tego samego przeciwnika, zyskuje on 5. Zwróć wszystkie znajdujące się na Torze Zdrowia Awatara ich właścicielom. Jeśli Awatar ma co najmniej jeden Wyczerpany Żeton Aktywacji Awatara, odwróć jeden z nich na stronę Dostępną.

Symbol znajdujący się na Komnacie ma na celu przypomnienie o ostatnim Efekte, który spowodował Pokonanie Awatara. Kiedy Awatar rozpoczyna Aktywację w swojej Komnacie, stosuje się do zasad opisanych w jednej ze swoich Umiejętności (dla Mononoke będzie to Obecność), aby powrócić do Łoży.

AWATAR I KARTY WYDARZEŃ

Awatar ignoruje wszystkie Efekty Kart Wydarzeń, które odnoszą się do Magów lub są w nich wymierzone.

AWATAR I KARTY ZADAŃ

Awatar nie wykonuje Zadań.

AWATAR I OBRAŻENIA OD CZARNEJ RÓŻY

Awatar nigdy nie otrzymuje obrażeń od.

AWATAR I PUNKTY MOCY

Kiedy otrzymuje lub traci Punkty Mocy, traktuje się to, jakby Awatar zyskiwał lub tracił te.

BUDOWA KARTY AWATARA

- A** Nazwa i Umiejętności.
- B** Punkty Zdrowia: maksymalna liczba kostek Obrażień, jaką Awatar może mieć na Torze Zdrowia, zanim zostanie Pokonany.
- C** Siła: liczba Obrażień, jakie Awatar zadaje podczas Ataku z Akcji Fizycznej.
- D** Ruch: Mononoke ma wartość Szybkości równą 0, nigdy nie opuszcza Pomieszczenia, w którym się znajduje, ale może być przemieszczana przez inne Efekty.
- E** Liczba Żetonów Aktywacji: Liczba Żetonów Aktywacji Awatara dostępnych dla Awatara podczas gry.
- F** Tekst fabularny.

Mononoke, Duch zemsty. Czarna zbroja lśni nieczym pustką pośród gwiazd, zamaskowana twarz skrywa ponadczasową nienawiść. Potworna paszcza zięje na jego torsie – otwarta szeroko, spragniona magii. Gigantyczna, hebanowa katana rozdziera los magów, przecinając przeszłość i przyszłość jednym, nieuchronnym ciosem. Nie zna pokoju, nie szuka rozejmu – to zemsta wcielona w ciało. Sąd, który kroczy naprzód bez litości i bez twarzy.

Obecność - Zniszczenie
Oczyszczenie

Mononoke

Statystyki: B 9, C 2, D 0, E 3

Mononoke

Obecność

Jeśli Mononoke aktywuje się w swojej Komnacie, nie ujawnia żadnych Kart Rozkazów, zostaje umieszczony w Pomieszczeniu z najmniejszą liczbą wolnych miejsc na Niestabilność (nie licząc Pomieszczeń, ze stroną bez miejsc na Niestabilność) i stosuje ten Efekt:

0: Zamień 2.

Zniszczenie

Jeśli w puli nie ma od, a Mononoke musi umieścić lub zamienić co najmniej 1.

zamiast tego otrzymuje 1.

Oczyszczenie

Kiedy Mag pokona Mononoke, zastosuj ten Efekt:

⊕: Zamień 1 od.

Powtórz ten Efekt tyle razy, ile zadałeś Mononoke.

Następnie, w kolejności gry, pozostali Magowie, którzy zadali Mononoke co najmniej 1, robią to samo.

Przebieg Tury Awatara

Awatar zachowuje się w sposób opisany poniżej podczas różnych Faz Tury Gry.

1. Faza Czarnej Róży 2. Faza Studiów 5. Faza Ewokacji

Te Fazy przebiegają normalnie, a Awatar nie wykonuje żadnych czynności, chyba że na jego Karcie Awatara lub jednej z Kart Wydarzeń Awatara zaznaczono inaczej. Pamiętaj – szczególnie podczas Fazy Czarnej Róży – o zasadach opisanych w sekcjach „Awatar i Kostki Czarnej Róży” oraz „Awatar i Punkty Mocy” na stronie 25.

3. Faza Akcji

W Fазie Akcji gracze aktywują swoich Magów w standardowy sposób. Po tym, jak każdy gracz zakończy Aktywację swojego Maga, jeśli Awatar posiada przynajmniej jeden dostępny Żeton Aktywacji, odwraca jeden z nich na stronę Wyczerpania i natychmiast wykonuje swoją Aktywację – tak, jakby był trzecim Magiem w kolejności tury.



Oznacza to, że w rozgrywce z dwoma Magami kontrolowanymi przez graczy, kolejność Aktywacji zawsze wygląda następująco:

Posiadacz Korony ► Kolejny Mag ► Awatar

Awatar wykonuje swoją Aktywację nawet wtedy, gdy jeden lub obaj Magowie kontrolowani przez graczy nie mają już dostępnych Akcji i pomijają swoją Aktywację.

Jeśli w momencie, gdy nadejdzie kolej Awatara, wszystkie jego Żetony Aktywacji są już wyczerpane, nie aktywuje się on do czasu rozpoczęcia kolejnej Fazy Akcji.

Kiedy Awatar się aktywuje, Posiadacz Korony odkrywa wierzchnią kartę z Talii Poleceń umieszczoną na **Księdze Czarów/Ręce Awatara** i kładzie ją we **Wspomnieniach** obok. Następnie kolejno rozpatruje efekty kart, od góry do dołu.

Karta Polecenia może mieć jeden lub dwa Efekty, zazwyczaj **+** **Akcję Fizyczną** i **☼** **Czar**.

+ **Akcje Fizyczne** są rozpatrywane jak zwykle Akcje Fizyczne, jednak z zastosowaniem Efektu opisanego na karcie w kolejności od góry do dołu.

☼ **Czary** są rozpatrywane jak zwykle Efekty Czarów.

Kiedy wszystkie Efekty Kart Polecenia zostaną rozpatrzone, Aktywacja Awatara dobiega końca.

+ **DODATKOWA KARTA POLECENIA**

Niektóre efekty Karty Polecenia mają symbol **+** **☼**, który oznacza, że po rozpatrzeniu danego Efektu kolejna Karta Polecenia musi zostać odkryta i rozpatrzona podczas tej samej Aktywacji Awatara. Jeśli druga odkryta karta również ma Efekt z symbolem **+** **☼**, po rozpatrzeniu Efektu należy odkryć i rozpatrzeć kolejną Kartę Polecenia, bez ograniczeń co do tego, ile razy może się to zdarzyć.

☼ EFEKTY CZARU STABILNEGO

Niektóre Efekty Kart Polecenia mogą mieć efekty trwale (zobacz na stronie 23). Taki Efekt wskazuje, który z czterech Żetonów Stabilności (☼, ⚡, I, II, III) musi zostać przypisany do celu, aby odzwierciedlał obecność danego Efektu w grze.

Kiedy jeden z tych Efektów zostanie rozpatrzony, nie umieszcza się przypisaną do niego Kartę Polecenia we **Wspomnieniach** Awatara, ale odłóż ją na bok tak, aby wszyscy gracze mogli się z nią zapoznać i zawsze widzieli Efekt powiązany z **☼** **Żetonem Stabilności**, który Awatar przypisał do celu Efektu.

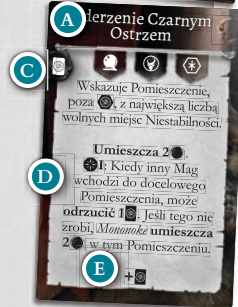


4. Faza Porządkowania

Podczas **Kroku 1** Fazy Porządkowania, wszystkie Karty Polecenia ujawnione podczas bieżącej Tury są tasowane i umieszczane z powrotem na spodzie talii Kart Polecenia, a wszystkie Żetony Aktywacji Awatarów są odwracane na Dostępną stronę.

BUDOWA KARTY POLECENIA

- A** Nazwa.
- B** **+** **Akcja Fizyczna**: Efekty Akcji Fizycznej wykonanej przez Awatara.
- C** **☼** **Czar**: Efekt Czar z rzuconego przez Awatara.
- D** **☼** **Efekt Czar Stabilnego**.
- E** **+** **Dodatkowa Karta Polecenia**.



ODCZYTANIE KART POLECENIA

Nawet jeśli nie zostało to wyraźnie wskazane, każdy Efekt na Karcie Polecenia zawsze odnosi się do nazwy Awatara. Przykłady zaznaczone na ilustracji należy interpretować w następujący sposób:

- +**: "Mononoke wykonuje ☼ w każdego ☼ w każdym ☼."
- ☼**: "Mononoke wyznacza na cel ☼ z przynajmniej jednym..."

Świat Black Rose Wars

DUEL W ŚWIECIE BLACK ROSE WARS

Zawarte w tym pudełku elementy można wykorzystać do rozbudowania serii *Black Rose Wars* oraz *Black Rose Wars: Odrodzenie* łącząc je do innych gier, w sposób jaki pokazano poniżej.

Szkoła Magii Shugendō: podczas **Przygotowania** do gry, **krok 9** możesz zastąpić jedną ze Szkół Magii obecnych w grze podstawowej szkołą Shugendō.

Zapomniane Czary: możesz dodać te karty do talii Zapomnianych Czarów dostępnych w grze podstawowej.

Magowie: ci dwaj Magowie mogą zostać wybrani podczas **Przygotowania** do gry, **krok 8**, jak zostało to opisane w instrukcji do gry podstawowej.

Pomieszczenia: znajdujące się w tym pudełku Pomieszczenia (oraz odpowiadające im Żetony Aktywacji) mogą zastąpić Pomieszczenia w grze podstawowej, które mają tę samą Nazwę, pomijając część zaznaczoną kursywą. Uzyska się w ten sposób Łożę o bardziej zróżnicowanych efektach. Na przykład, możesz zastąpić **Komnatę Czarnej Róży** z gry podstawowej, **Duchową Komnatą Czarnej Róży** albo **Ołtarz Ofiarny** z gry podstawowej, **Ołtarzem Ofiarnym Oni**.

Aby korzystać z Pomieszczeń z tego rozszerzenia w grze *Black Rose Wars: Odrodzenie*, zapoznaj się z zasadami kompatybilności dostępnymi za pomocą kodu QR.



Awatar: Postać Awatara z tego pudełka jest kompatybilna i może być używana w grze *Black Rose Wars* zgodnie z zasadami zawartymi w podręczniku *Black Rose Wars: Odrodzenie* oraz kolejnych produktach.

Portale: Portale można wykorzystać w grach *Black Rose Wars* i *Black Rose Wars: Odrodzenie*, umieszczając je przy wyjściach z Pomieszczeń położonych na krawędziach Łoży, tak jak pokazano na przykładzie, lub eksperymentując z alternatywnymi rozmieszczeniami, aby stworzyć nowe układy Łoży.

ŚWIAT BLACK ROSE WARS W DUEL

Elementy z innych gier z serii *Black Rose Wars* można wykorzystać do rozszerzenia tej gry, włączając je do rozgrywek, w sposób jaki pokazano poniżej.

Szkoła Magii: możesz zastąpić Szkołę Magii Shugendō dowolną Szkołą Magii z innych produktów tej serii, upewniając się, że w grze znajdują się wszystkie materiały niezbędne do działania danej Szkoły (np. konkretne Ewokacje). Ze względu na rywalizacyjny charakter tej gry, niektóre Szkoły Magii, które wykorzystują złożone taktyki, mogą nie być skuteczne w rozgrywce *Duel*. Należy również pamiętać, że jeśli dana Szkoła Magii wymaga użycia dodatkowych zasad, należy zapoznać się z nimi w instrukcji do gry podstawowej *Black Rose Wars* albo w instrukcji do dodatku, z którego pochodzi wybrana Szkoła Magii.

Zapomniane Czary: możesz dodać dowolne Zapomniane Czary z innych produktów *Black Rose Wars* do rozgrywek w *Duel*, dodając je do talii podczas przygotowania.

Magowie: możesz używać wszystkich Magów z innych produktów *Black Rose Wars* podczas rozgrywek w *Duel*.

Pomieszczenia: możesz zastąpić 7 Pomieszczeń dostępnych w grze *Duel*, Pomieszczeniami z innych produktów *Black Rose Wars*.

Awatar: Awatarów zaprojektowanych dla *Black Rose Wars: Odrodzenie* nie można używać w *Black Rose Wars: Duel*, więc nie można ich dodać do gry.

Niekompatybilne materiały: karty **Zadań** i **Wydarzeń** z *Black Rose Wars* nie są używane w grze *Duel*. Elementów gry wywołujących **Efekty** (zazwyczaj Czary i Pomieszczenia), które wymagają tego typu kart, nigdy nie wolno włączać do rozgrywki.

PRZYKŁAD: UMIESZCZANIE PORTALI W ŁOŻY CZARNEJ RÓŻY



POKONANIE MAGA

☠: Zostałeś Pokonany. Umieść Figurkę pokonanego Maga w jego Komnacie. Mag (lub ☠), który zadał tobie ostatnie ♥ (nawet jeśli zostało zadane przez jedną z jego Ewokacji), przesuwa swoją kostkę na **Torze Trofeów** (🏆) o jedno miejsce.

Przeciwnik, który zadał tobie najwięcej ♥ **otrzymuje** 4☉, drugi 1☉. Jeśli przeciwnicy zadali tobie taką samą liczbę ♥, to każdy z nich **otrzymuje** 3☉. Jeśli wszystkie ♥ zostały zadane przez tylko jednego przeciwnika, **otrzymuje** on 5☉.

Zwróć ☐ z Toru Zdrowia swojego Maga ich właścicielom.

USUWANIE EWOKACJI

☠*: Usuń Ewokację z Łoży. Oddaj wszystkie ☐ z karty Ewokacji ich właścicielom, następnie odrzuć tę kartę i umieść ją z powrotem w talii kart Ewokacji.

NIESTABILNY CZAR

⑩: Umieść 1☉.

AKTYWACJA EWOKACJI

Cel: *Cel Aktywacji Ewokacji jest wskazany w Efecie, który powoduje jej rozpatrzenie.*

Wykonaj poniższe czynności w dowolnej kolejności:

- Wykonaj Ruch Ewokacją o 1. Możesz wykonać tę Akcję tyle razy, ile wynosi jej wartość **Ruchu** ♣. Każdy pojedynczy "Ruch 1" rozdzielony jest kropką (.), a niewykorzystany Efekt "Ruch 1" przepada.
- Ewokacja wykonuje **Fizyczny Atak** ⚔ przeciwko ☹.

POKONANIE AWATARA

☠: Awatar został pokonany. Umieść jego figurkę w Komnacie. Mag, który jako ostatni zadał ♥ (nawet jeśli zostało ono zadane przez jedną z jego Ewokacji), przesuwa swoją kostkę na **Torze Trofeów** 🏆 o jedno pole do przodu. Przeciwnik, który zadał najwięcej ♥, otrzymuje 4☉, drugi 1☉. Jeśli obaj przeciwnicy zadali taką samą liczbę ♥, każdy z nich otrzymuje 3☉. Jeśli wszystkie ♥ zostały zadane przez tego samego przeciwnika, zyskuje on 5☉. Zwróć wszystkie ☐ znajdujące się na Torze Zdrowia Awatara ich właścicielom.

Jeśli Awatar ma co najmniej jeden Wyczerpany Żeton Aktywacji Awatara, odwróć jeden z nich na stronę Dostępną.

POKONANIE EWOKACJI

☠*: Ewokacja została pokonana. Usuń figurkę Ewokacji z Łoży. Zwróć wszystkie ☐ z karty Ewokacji ich właścicielom, następnie odrzuć jej kartę i umieść ją z powrotem w talii kart Ewokacji.



DUEL KAMI



CZACHA
GAMES

Black Rose Wars: Duel - Kami wersja 1.0

©2025 Czacha Games

Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.czachagames.pl

