

RUINY



Zagrywaj komplety takich samych ruin i jako pierwszy wyłóż wszystkie karty na stół. Kolejne znaleziska sprawiają, że karty ruin stają się silniejsze – przejmij najlepsze z nich!



ZAWARTOŚĆ

- A** 1 tablica wyników
- B** 1 kafelek wyników (dla 2–3 graczy)
- C** 1 znacznik rundy
- D** 5 znaczników punktacji
- E** 5 kart pomocy dla graczy
- F** 15 znac. pochodni (po 3 na gracza)
- G** 10 kart przejścia (po 2 na gracza)
- H** 60 koszulek na karty
- I** 50 kart ruin (po 5 o rangach 1–10)
- J** 39 kart znalezisk (13 górnych, 13 środkowych, 13 dolnych)
- K** 4 znaczniki targu

PRZYGOTOWANIE

PIERWSZA ROZGRYWKA: Włóż wszystkie 50 kart ruin do koszulek i odwróć je na **stronę dnia** ☀️. Gra zawiera 10 dodatkowych koszulek na karty.

- Potasuj wszystkie **karty znalezisk** i połóż talię zakrytą na środku stołu. 4 znaczniki targu umieść po prawej stronie talii, jak pokazano na ilustracji. Wyłóż po 1 odkrytym znalezisku pod każdym ze znaczników targu.
- Odwróć tablicę wyników na stronę, która odpowiada liczbie graczy przy stole, i połóż ją obok. Umieść znacznik rundy na polu 1 rundy.
W rozgrywkach na 2–3 graczy zakryj górną część tablicy wyników kafełkiem wyników.
- Każdy gracz bierze kartę pomocy, 2 odpowiadające jej karty przejścia i 3 pochodnie odwrócone na **zapaloną** stronę. Znaczniki punktacji wszystkich graczy umieść na polu 0.
- Sprawdź, czy wszystkie karty ruin są odwrócone na **stronę dnia** ☀️. W zależności od liczby graczy usuń z talii odpowiednią liczbę kart (według poniższej tabeli). Potasuj talię i rozdaj każdemu graczowi po 9 kart ruin na rękę. Resztę talii umieść na środku stołu.
- Osoba, która ostatnio wzniciła ogień, zostaje **pierwszym graczem**.

	2 graczy	3 graczy	4 graczy	5 graczy
Ruiny w grze	20 (usuń po 3 karty każdej rangi)	30 (usuń po 2 karty każdej rangi)	40 (usuń po 1 karcie każdej rangi)	Wszystkie 50

CEL GRY

W każdej rundzie twoim celem jest zagranie **wszystkich kart ruin** ze swojej ręki, zanim zrobią to przeciwnicy. **Ulepszaj** ruiny i zagrywaj **komplety** kart tej samej rangi, aby szybciej się ich pozbyć. Im wcześniej wyłożysz na stół wszystkie karty, tym więcej zdobędziesz punktów zwycięstwa (PZ)!



ULEPSZANIE KART

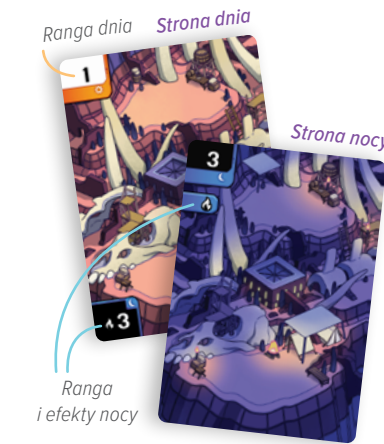
W trakcie rozgrywki możesz na stałe **ulepszyć** karty ruin, umieszczając z nimi w koszulkach przezroczyste karty przejścia oraz znalezisk.

Na każdych ruinach może znaleźć się maksymalnie **1** karta przejścia i **3** znaleziska (po 1 górnym, środkowym i dolnym). Dodanego ulepszenia nie można usunąć ani zakryć innym aż do końca gry.

POCZĄTEK RUNDY

Na początku każdej rundy wszyscy gracze mogą wybrać w sekrecie 1 ruiny ze swojej ręki, aby na stałe odwrócić je ze **strony dnia** ☀️ na **stronę nocy** 🌙.

Odwrócenie ruin zmienia ich rangę i może wprowadzić nowy **efekt znaleziska** (patrz str. 6); wcześniejsze ulepszenia pozostają bez zmian.



TURY GRACZY

Pierwszy gracz wykonuje pierwszą turę w danej rundzie. Musi **wyjść**, zagrywając ze swojej ręki 1 dowolną kartę ruin lub dowolny **komplet** złożony z przynajmniej 2 kart tej samej rangi.

Następny gracz – zgodnie z ruchem wskazówek zegara – decyduje, czy **dokłada karty**, czy **pasuje**. Aby dołożyć karty, musi położyć na stole **dokładnie taką samą liczbę** kart ruin tej samej rangi, która jest równa randze kart poprzedniego gracza lub od niej wyższa. Jeśli nie może lub nie chce dołożyć kart, musi spasaować.

Gracze kontynuują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara i dokładają karty zgodnie z powyższymi zasadami lub pasują aż do momentu, w którym **wszyscy poza 1 graczem** kolejno pasują. Wówczas zbierz wszystkie zagrane ruiny i umieść je na odkrytym **stosie kart odrzuconych** obok talii.

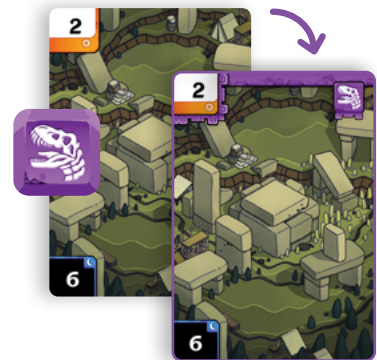
Teraz wychodzi gracz, który jako ostatni zagrał kartę ruin lub komplet; wykłada na stół nowe ruiny lub komplet. Następnie gracze dokładają karty lub pasują w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, tak jak wcześniej.

ULEPSZANIE RUIN

Ileokroć zagrasz 1 lub więcej kart ruin, możesz **ulepszyć** dowolne z nich dzięki kartom przejścia i/lub znalezisk. Możesz ulepszać jedynie **zagrane** przez siebie ruiny, a nie ruiny pozostające na twojej ręce.

A PRZEJĘCIE

Na przestrzeni rozgrywki możesz przejść maksymalnie 2 ruiny, dokładając do nich swoje **karty przejścia**. Gdy przejmiesz ruiny, każdy przeciwnik, który otrzyma ich kartę na początku rundy, musi ci ją przekazać (*patrz str. 7*).



B ZNALEZISKA

Możesz wydać **zapalone pochodnie**, aby wziąć z targu 1 lub więcej kart znalezisk i dodać je do swoich ruin. Cenę każdego znaleziska wskazuje znajdujący się nad nim znacznik targu. Odwróć wydane pochodnie na zgaszoną stronę i natychmiast dodaj wybrane znaleziska do zagranych przez siebie ruin.



Na koniec swojej tury przesunź znaleziska pozostające na targu w prawo, aby wypełnić powstałe luki, a następnie uzupełnij rynek z talii znalezisk tak, aby znów składały się na niego 4 karty.

EFEKTY ZNALEZISK

Każde dodane do ruin znalezisko nadaje im nowy **trwały efekt**. Opisano je na kartach pomocy dla graczy.

Wszystkie efekty znalezisk natychmiast wchodzą do gry. Czasami dodanie konkretnych znalezisk pozwala na zagranie ruin lub kompletów w taki sposób, jaki w innym wypadku byłby niemożliwy.



Zagranie tych ruin ze znaleziskiem dodającym +3 do rangi karty tworzy komplet trzech piątek.

POMINIĘCIE TUR Y PRZECIWNIKA

Kiedy dokładasz karty, zagrywając ruiny lub komplet **dokładnie tej samej rangi**, co karty poprzednika, następny w kolejce gracz **musi** spasować (*nawet jeśli mógłby się dołożyć*).

WYŁOŻENIE WSZYSTKICH KART

Zagranie **ostatniej karty** ze swojej ręki oznacza, że się całkowicie **wyłożyłeś**! Zdobywasz liczbę PZ wskazaną w górnej części tablicy wyników. Ich liczba zależy od tego, czy wyłożyłeś wszystkie karty jako pierwszy, drugi itd.

Jeśli w rundzie wciąż bierze udział przynajmniej 2 graczy, kontynuują rozgrywkę. Mogą dołożyć się zgodnie z zagranymi przez siebie ruinami lub kompletem.

Jeżeli żaden się na to nie zdecyduje, nowymi ruinami bądź kompletem wychodzi gracz, który nadal ma karty na ręce i siedzi najbliższej ciebie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

KONIEC RUNDY

Gdy w grze pozostaje tylko 1 **gracz** z kartami na ręce, runda dobiega końca. Ten gracz otrzymuje PZ za **ostatnie miejsce**.

Aby przejść do następnej rundy, wykonajcie następujące kroki:

- 1 Każdy gracz odwraca wszystkie zgaszone pochodnie na **zapaloną** stronę.
- 2 Potasuj wszystkie karty ruin i rozdaj każdemu graczowi po 9 nowych kart.
- 3 Jeśli ktokolwiek z graczy otrzymał ruiny **przejęte** przez przeciwnika, musi oddać mu tę kartę. *Nie dobiera w zamian nowych ruin.*
- 4 Gracz, który ma **najmniej PZ**, zostaje pierwszym graczem. W przypadku remisu zostaje nim gracz, który siedzi najdalej od poprzedniego pierwszego gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
- 5 Przesuńcie **znacznik rundy** i zacznijcie kolejną rundę!

KONIEC GRY

Gra dobiega końca, gdy 1 z graczy odniesie zwycięstwo. Istnieją 2 sposoby, aby wygrać:

- **Natychmiastowe zwycięstwo:** Jeśli rozpocznieś rundę z 9 lub 10 PZ i jako **pierwszy** wyłożysz wszystkie karty, natychmiast zwyciężasz! *Pozostali gracze nie kończą tej rundy.*
- **Pojedynek:** Jeśli nikt nie odniesie zwycięstwa do końca 4 rundy, gracz, który jako pierwszy wyłożył się w 4 rundzie oraz gracz(e) z **największą liczbą PZ** rozgrywają jeszcze 1 rundę. Zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza wyłoży wszystkie karty w 5 rundzie (*niezależnie od punktacji*).

TOR PZ

Jeśli masz 0 PZ, nie otrzymujesz ujemnych PZ za zajęcie ostatniego miejsca. Jeżeli masz 10 PZ, nie możesz zdobyć więcej – musisz całkowicie wyłożyć się jako pierwszy i zwyciężyć!

OBJAŚNIENIA I WSKAZÓWKI

- ♦ W ramach 1 tury możesz dodać do tych samych ruin **kilka** znalezisk (*o ile cię na nie stać i jest na nie miejsce*).
- ♦ W ramach 1 tury możesz wykorzystać **obie** karty przejścia (*na różne ruiny*).
- ♦ W trakcie **pojedynku** musisz oddać przeciwnikowi jedynie ruiny przejęte przez niego. Zachowujesz te przejęte przez pozostałych graczy.
- ♦ Nie można pominąć efektów, które zmieniają **rangę** ruin. Ruiny zagrywane jako komplet muszą mieć tę samą rangę **po** dołożeniu znalezisk.
- ♦ Gdy zagrywasz wraz z innymi ruinami ruiny o **dzikiej randze**, zignoruj wszelkie dodane do nich rangi. Kiedy zagrywasz ruiny o dzikiej randze **pojedynczo**, uwzględnij nadrukowaną na karcie rangę oraz dodane rangi.
- ♦ Jeśli na ruinach znajduje się kilka odkryć o tym samym efekcie, te efekty się **kumulują**. Ranga ruin ani liczba kart w komplecie nie mają górnego limitu.
- ♦ Kiedy **dobierasz** ruiny, a talia jest pusta, potasuj stos kart odrzuconych

i stwórz nową talię. Jeśli na stosie kart odrzuconych **również** nie ma żadnych kart, nie możesz dobrać ruin. *Jeżeli wykorzystałeś efekt dobrania i odrzucenia, nie możesz odrzucić karty.*

- ♦ W rzadkim przypadku, gdy zmusisz kilku graczy do dobrania ruin, ale w talii nie ma wystarczającej liczby kart dla wszystkich, przeciwnicy dobierają karty w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od twojej lewej strony.

AUTORZY

Twórca: John D. Clair
Ilustracje: Jake Morrison
Projekt graficzny: Matt Paquette & Co., Anca Gavril & Co.
Produkcja: John Brieger
Redakcja zasad: Jeff Fraser
Grafik 3D: Filip Gavril

WYDANIE POLSKIE

Tłumaczenie: Artiom Lorenc
Redakcja: Anna Jakubowska
Korekta: Olga Zatońska
Skład: Tomasz Chmielik
Opieka graficzna: Bartosz Knapik
Wydawca: Alis Games

