
KRAINY
LEWIATANÓW
INSTRUKCJA
MOON CRAB GAMES
galakta

OMÓWIENIE GRY

Dawno temu nieszkodliwe lewiatany postradały zmysły i rozerwały świat na strzępy. Po wielu pokoleniach spędzonych na ukrywaniu się i walce ludzkość odkryła, że oszalałe monstra można na powrót uspokoić. Wspinacze, chcący podjąć ryzyko, muszą przemierzać dzicz i współpracować, aby uzdrowić lewiatany kroczące po całej krainie.

Krainy Lewiatanów to gra planszowa dla 1-4 graczy, poświęcona wspinaniu się i ratowaniu ogromnych stworów. Korzystając z księgi lewiatanów, będziecie się wspinać, skakać i szybować po ciałach 17 unikatowych lewiatanów, z których każdy ma własną mapę oraz specjalne zasady.

ZAWARTOŚĆ



8 PIONKÓW WSPINACZY



1 KSIĘGA LEWIATANÓW NA SPIRALI (**17** LEWIATANÓW)



12 KOŚCI (**6** FIOLETOWYCH, **6** TURKUSOWYCH)



4 PLANSZE GRACZY



2 ZNACZNIKI ATAKU



1 PLANSZA ZAGROŻENIA



22 KARTY WSPINACZY I **72** KARTY KLAS



12 KART URAZÓW



107 KART ZAGROŻENIA I **17** KART FABUŁY



9 ZNACZNIKÓW (**4** CZERWONE, **4** TURKUSOWE, **1** FIOLETOWY)



11 ŻETONÓW WSPINACZY I KLAS



4 ŻETONY SKUPIENIA



16 ŻETONÓW GRZYBÓW



16 ŻETONÓW SCENARIUSZY

KLUCZOWE ZAŁOŻENIA:

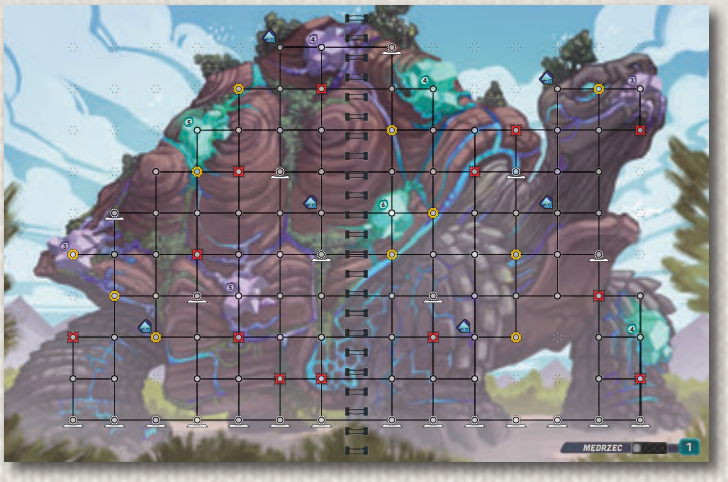
WSPINACZE



W ***Krainach Lewiatanów*** będziecie współpracować, wcielając się w nieustraszonych wspinaczy: specjalistów od leczenia rozjuszonych monstrów. Każdy wspinacz ma własnego pionka do oznaczania położenia na mapie oraz unikatową talię, reprezentującą jego możliwości.

LEWIATANY

W ramach rozgrywki możecie zmierzyć się z **dowolnym z 17 lewiatanów**, z których każdy wykorzystuje mapę tworzoną z księgi lewiatanów rozłożonej na stole.



KRYSZTAŁY WIĄZANIA

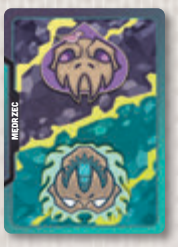


Ciało każdego lewiatana pokryte jest kryształami wiązania – przyczyną ich choroby i rozjuszenia.

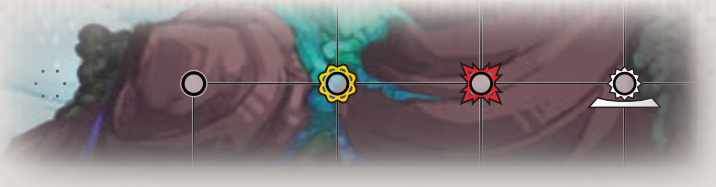


Kryształy te oznacza się na mapie przy pomocy kości w dwóch kolorach, zaś wartość na każdej z nich wskazuje **liczbę** kryształów na danym polu.

MAPA I KARTY ZAGROŻENIA



Każdy lewiatan posiada dedykowaną talię, reprezentującą wykonywane przezeń ataki oraz inne efekty. Dodatkowo konkretne rodzaje pól na mapie mogą powodować efekty, takie jak utrata zdrowia lub spadanie.



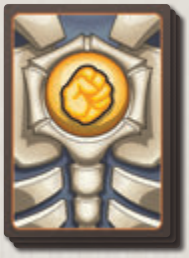
SPADANIE



SKALNA PÓŁKA

Wspinaczka nie jest łatwa, zaś niektóre efekty mogą sprawić, że będziesz spadał, aż nie natrafisz na skalną półkę.

TALIA WSPINACZA



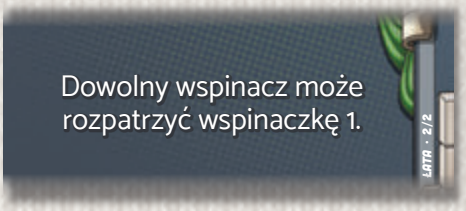
Podczas przygotowania gry każdy z was tworzy swoją talię, tasując ze sobą karty **1 dowolnej postaci i 1 dowolnej klasy**.

KARTY WIELOFUNKCYJNE

Podczas rozgrywki karty z twojej talii możesz wykorzystać na wiele sposobów:



- **Punkty akcji:** Podczas twojej aktywacji możesz zagrać 1 kartę dla jej wartości punktów akcji (PA). PA używa się do poruszania się po mapie, usuwania kryształów, odzyskiwania zdrowia itd.
- **Zdolność:** Dolna część każdej karty opisuje jej unikatową zdolność. Zdolności zapewniają rozmaite efekty, takie jak ruch, zadawanie ciosów lub wspomaganie innych wspinaczy.



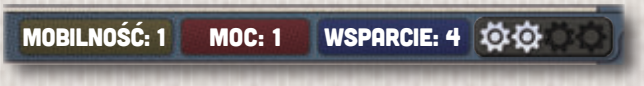
Zdolności można zagrywać z ręki **w dowolnej chwili**, w tym podczas tury innego gracza.



- **Chwyt:** Liczba kart w twojej **talii** (ale nie na twojej ręce) to chwyt twojego wspinacza. Gdy twoja talia jest pusta, zwalniasz chwyt i zaczynasz spadać.

CECHY I ZŁOŻONOŚĆ

Aby ułatwić wybór podczas przygotowania gry, na wielu elementach zawarto informację o cechach i stopniu złożoności.



Cechy wskazują rodzaj efektów występujących u danej postaci lub klasy. Należą do nich mobilność (ruch), moc (atak i obrona) oraz wsparcie (wspomaganie innych graczy).

Złożoność (symbol zębatki) wskazuje poziom skomplikowania dodatkowych zasad, elementów i strategii, jakimi charakteryzuje się dana postać, klasa lub lewiatan.

PRZYGOTOWANIE LEWIATANA

1. WYBÓR LEWIATANA

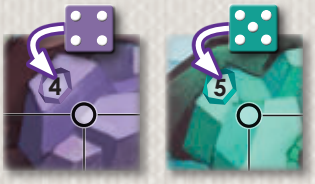
Przejrzyjcie księgę i wybierzcie **dowolnego lewiatana**, z którym się zmierzycie. Zbierzcie jego zestaw kart zgodnie ze wskazaniem w ich prawym dolnym rogu.



Lewiatan #1, **Mędrzec**, ma na celu wprowadzenie w mechanikę. Doświadczeni gracze mogą go pominąć!

2. PRZYGOTOWANIE MAPY

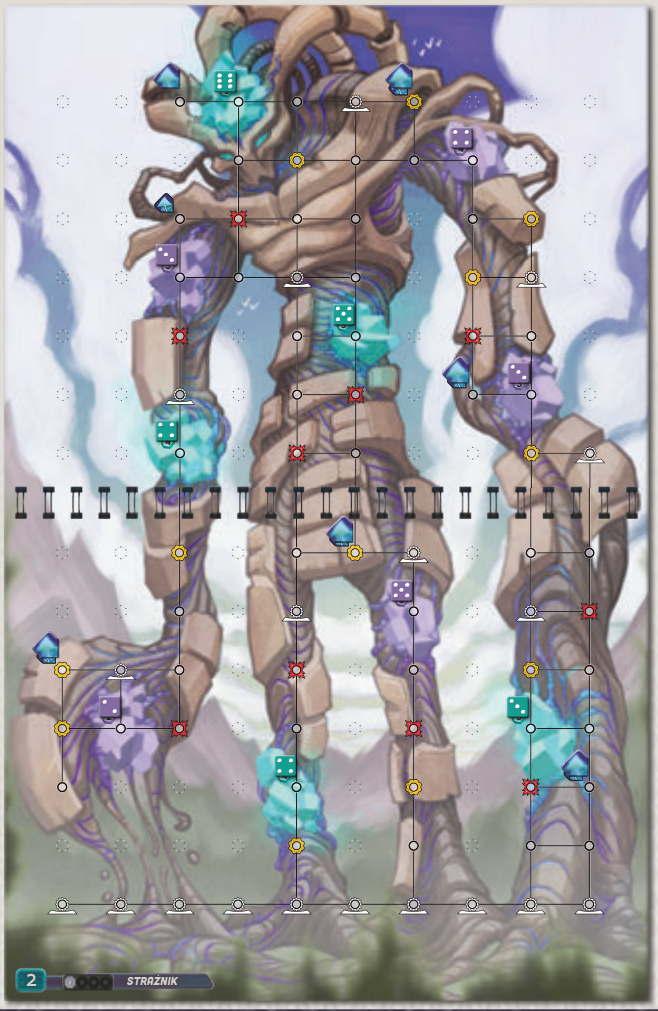
- Umieśćcie **księgę lewiatanów** na środku stołu w pionie lub poziomie (zależnie od położenia imienia lewiatana).
- Umieśćcie kości na polach w ich kolorze, wskazaną wartością do góry.



- Weźcie 6 losowych **żetonów grzybów** i umieśćcie po 1 zakrytym na każdym pasującym polu. Pozostałe odłóżcie do pudełka.



- Umieśćcie **znaczniki ataku** oraz zakrytą i potasowaną **talię urazów** w pobliżu mapy.

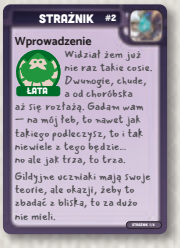




TALIA URAZÓW

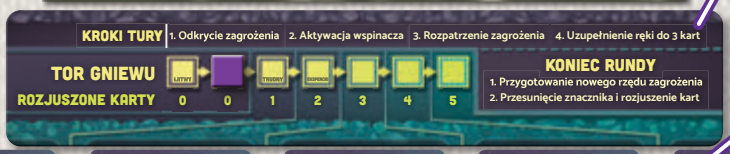


ZNACZNIKI ATAKU



KARTA FABUŁY

PLANSZA ZAGROŻENIA



KARTA ZAGROŻENIA

3. PRZYGOTOWANIE ZAGROŻENIA

- Umieśćcie **planszę zagrożenia** poniżej mapy.





- Umieśćcie **kartę fabuły** w pobliżu mapy. Jeśli zestaw zawiera **karty scenariusza** (z zasadami po obu stronach), umieśćcie je w pobliżu mapy, a następnie **rozpatrzcie polecenia opisane jako „Przygotowanie"**.
- Potasujcie **5 kart zagrożenia**. Rozłóżcie je zakryte w rzędzie poniżej planszy zagrożenia, fioletową połową do góry.

4. WYBÓR POZIOMU TRUDNOŚCI

- Wybierzcie poziom trudności (łatwy, zwykły, trudny albo ekspercki) i umieśćcie **znacznik zagrożenia** (fioletowy) na odpowiednim polu na planszy zagrożenia.



- **W pierwszej rozgrywce zalecamy poziom zwykły**. Jeśli wybraliście poziom trudny, obróćcie skrajnie lewą kartę o 180° (turkusową stroną do góry). W przypadku poziomu eksperckiego obróćcie w ten sposób 2 skrajnie lewe karty.





POZIOM EKSPERCKI

PRZYGOTOWANIE WSPINACZA

1. UTWORZENIE TALII WSPINACZY

Każdy z was wybiera **zestaw dowolnej postaci** i **zestaw dowolnej klasy.**



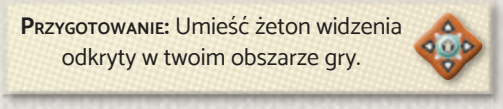
Odłóż na bok dwie karty wierzchnie, a następnie upewnij się, że zebrałeś wszystkie karty akcji z każdego zestawu, który wybrałeś (według numeracji wzdłuż prawej krawędzi).

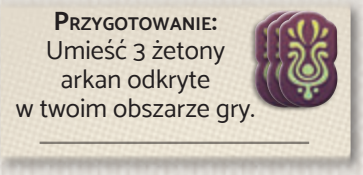
Potasuj razem karty akcji obu tych zestawów i utwórz w ten sposób **swoją talię**.



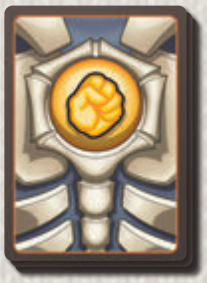
2. PRZYGOTOWANIE PLANSZ GRACZY

- Każdy z was bierze 1 **planszę gracza**.
- Jeśli na odwrocie karty wierzchniej twojej postaci lub klasy znajdują się polecenia oznaczone jako „Przygotowanie", rozpatrz je.





- **Kartę wierzchnią postaci**, **znacznik zdrowia** (czerwony), **znacznik skażenia** (turkusowy), **żeton skupienia** oraz elementy z „Przygotowania" umieść na lub w pobliżu twojej planszy gracza, tak jak pokazano obok.
- Umieść swoją talię z lewej strony twojej planszy gracza, a następnie dobierz **3 karty – to twoja ręka startowa**.





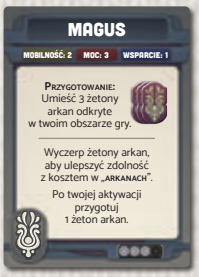
3. UMIESZCZENIE WSPINACZY

Losowo wybierzcie wspinacza, który wykona pierwszą turę.

Następnie, zaczynając od danego wspinacza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z was bierze **pionek swojego wspinacza** i umieszcza go na dowolnym polu startowego rzędu na mapie. Zazwyczaj będzie to rząd na dole, chyba że karta scenariusza wskazuje inaczej.



ŻETON WIDZENIA (CZUJKA)





ŻETONY ARKAN (KLASA MAGUSA)



STARTOWY RZĄD MAPY

4. PRZECZYTANIE WPROWADZENIA I ROZPOCZĘCIE GRY

Przeczytajcie wprowadzenie na karcie fabuły lewiatana, a następnie przejdźcie do pierwszej tury gry.

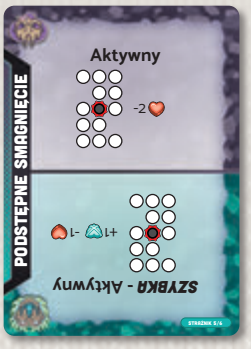
PRZEBIEG GRY

Wykonujcie swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpatrując w każdej 4 poniższe kroki:

1. Odkrycie zagrożenia
2. Aktywacja wspinacza
3. Rozpatrzenie zagrożenia
4. Uzupełnienie ręki do 3 kart

1. ODKRYCIE ZAGROŻENIA

Odwróć **skrajnie lewą zakrytą kartę** w rzędzie zagrożenia.



Karta wskaże, w jaki sposób lewiatan zaatakuje lub wam zaszkodzi, ale **efekt ten będzie rozpatrzony dopiero w dalszej części tury**, dając czas na reakcję.

Każda karta dzieli się na dwie połowy – **normalną** (fioletową) i **rozjuszoną** (turkusową). Zawsze rozpatrujesz „górną" połowę karty zagrożenia, ignorując część do góry nogami.



NORMALNA



ROZJUSZONA

Karty w rzędzie zagrożenia mogą być w pozycji normalnej lub rozjuszonej, w zależności od bieżącego położenia znacznika zagrożenia (patrz „Koniec rundy" na str. 7).

WYDARZENIA

Większość kart zagrożenia wskazuje docelowego wspinacza, np. „Aktywny" (wspinacz wykonujący swoją turę) albo „Najwyżej" (wspinacz znajdujący się najwyżej nad startowym rzędem; w przypadku remisu wybieracie), po czym następuje opis efektu. Podczas rozpatrywania karty zagrożenia, efekt dosięgnie każdego celu, który spełnia jego warunek.



Pamiętaj, że cel efektu może się zmienić nim dojdzie do rozpatrywania. Przykładowo wspinacz, który był najwyżej na początku tury może nie być już najwyżej po twojej aktywacji.

ATAKI

Niektóre karty zagrożenia to ataki, przedstawione za pomocą schematu obszaru rażenia. Gdy odkrywasz atak, umieść na mapie znacznik ataku na wskazanym celu.

Pole, na którym znajduje się znacznik ataku, to punkt wyjścia ataku. Każdy wspinacz znajdujący się na tym polu lub na którymkolwiek z pól zaznaczonych na schemacie ponosi opisane na karcie skutki ataku, gdy ten zostaje rozpatrzony.



Znacznik ataku jest umieszczany wokół Łaty, który jest „aktywnym" wspinaczem w danej turze.

Co ważne, **znacznik ataku po umieszczeniu nie zmienia miejsca położenia**, a więc pobliscy wspinacze mają czas, aby w porę czmychnąć, nim atak dojdzie do skutku.

INNE PUNKTY WYJŚCIA ATAKÓW

Niektóre ataki wyznaczają jako punkty wyjścia co innego, niż wspinaczy (np. kryształy, elementy scenariusza itp.). W takim przypadku nie używa się znaczników ataku, gdyż te elementy są już „oznaczone" na mapie za pomocą konkretnych symboli i znaczników.



WIELOKROTNE ATAKI

Niektóre ataki wykorzystują wiele znaczników i/lub innych punktów wyjścia. Nawet jeżeli znajdziesz się w nakładających się obszarach rażenia ataku, **ponosisz jego efekt tylko 1 raz**.

SŁOWA KLUCZOWE ZAGROŻEŃ

Na kartach zagrożeń często można znaleźć słowa kluczowe takie jak „popchnięcie" lub „szybka" (patrz „Słowa kluczowe" na str. 17).

2. AKTYWACJA WSPINACZA

Wybierz i zagraj 1 kartę ze swojej ręki i wsuń ją w górną część twojej planszy gracza.



Karta generuje liczbę PA (punktów akcji) równą wartości wskazanej w swoim lewym górnym rogu.

Wydawaj swoje PA, aby wykonywać akcje opisane na str. 8. Możesz dowolnie mieszać i łączyć akcje, a nawet wykonywać tę samą akcję wielokrotnie, aż zabraknie ci PA lub zdecydujesz się zakończyć swoją aktywację.

- Kiedy używasz karty dla PA, **ignorujesz i nie rozpatrujesz zdolności opisanej w jej dolnej połowie**.
- Jeśli twoja karta ma 1 lub więcej symboli ochronnych ( ) poniżej wartości PA, jesteś chroniony przed danymi efektami **podczas twojej aktywacji** (patrz „Efekty terenu i mapy" na str. 10).
- Nie możesz zachować niewydanych PA na później.

Gdy zakończysz aktywację, umieść swoją kartę PA odkrytą na twoim stosie kart odrzuconych.

PUSTA RĘKA

W rzadkim przypadku, gdy na początku twojej aktywacji nie masz kart na ręce, nie zagrywasz karty dla PA. Zamiast tego **automatycznie generujesz 2 PA bez symboli ochronnych**.



3. ROZPATRZENIE ZAGROŻENIA

Rozpatrz efekty z karty zagrożenia odkrytej wcześniej w danej turze.



Jeśli karta ma kilka efektów, rozpatruj je po kolei od góry do dołu i od lewej do prawej.

4. UZUPEŁNIENIE RĘKI DO 3 KART

Odrzuć **(tylko ty!)** dowolną liczbę kart, a następnie dobierz karty z twojej talii, by mieć ich 3 na ręce.

Jeśli podczas dobierania twoja talia się wyczerpie, **nie przetasowuj jej**. Zamiast tego zaczynasz spadać (patrz „Spadanie" na str. 10).

WISZĄC NA WŁOSKU

Możesz zdecydować, że nie dobierzesz ostatniej karty z twojej talii. W takim przypadku będziesz miał na ręce mniej niż 3 karty, ale unikniesz spadania.

KONIEC RUNDY

Runda dobiega końca, jeśli po twojej turze wszystkie karty zagrożenia są odkryte i rozpatrzone. W takim przypadku wykonajcie poniższe kroki:

1. PRZYGOTOWANIE NOWEGO RZĘDU ZAGROŻENIA

Potasujcie karty zagrożenia i rozłóżcie je zakryte w rzędzie poniżej planszy zagrożenia, normalną połową do góry.

2. PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA I ROZJUSZENIE KART

Przesuńcie znacznik zagrożenia o 1 pole w prawo na torze. Następnie rozjuszcie tyle kart (**idąc od lewej do prawej**), ile wskazuje bieżąca wartość na torze.

ROZJUSZANIE KART



Kiedy macie rozjuszyć kartę zagrożenia, obróćcie ją o 180° tak, aby jej rozjuszona połowa (turkusowa) była na górze.

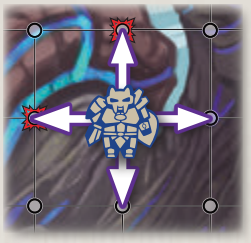
Kiedy rozjuszone karty są odkrywane i rozpatrywane, rozjuszona strona będzie na górze, zaś normalną połowę należy zignorować.

TURA KOLEJNEGO GRACZA

Następny kolejny zgodnie z ruchem wskazówek zegara gracz wykonuje swoją turę: odkrywa skrajnie lewą zakrytą kartę zagrożenia w rzędzie, aktywuje swojego wspinacza itd.

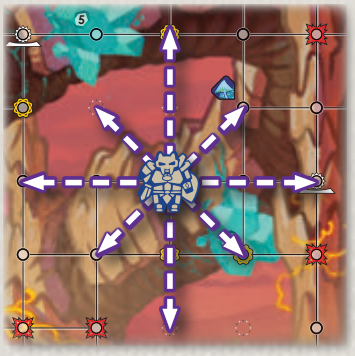
AKCJE

1 PA: WSPINACZKA 1



Porusz swojego pionka na sąsiednie pole. Możesz się poruszyć w pionie lub poziomie, ale nie po skosie.

3 PA: SKOK 2

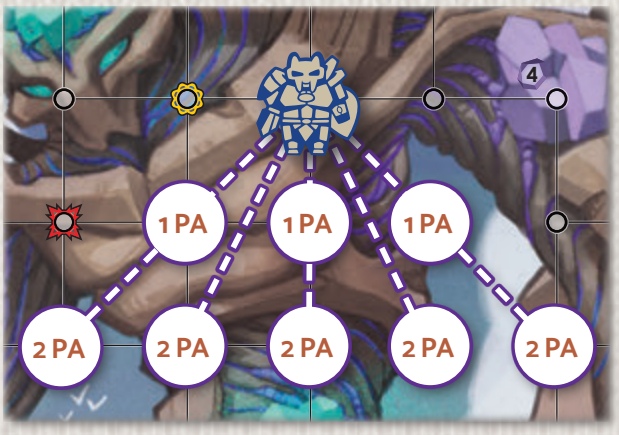


Porusz swojego pionka bezpośrednio na pole w zasięgu maksymalnie 2 pól (licząc w pionie i poziomie).

Wchodzisz jedynie na docelowe pole, ignorując to, nad którym przeskoczyłeś. Dzięki temu możesz bez szwanku przeskoczyć nad rozpadliną, niebezpiecznym terenem itd.

X PA: SZYBOWANIE X

Porusz swojego pionka bezpośrednio na pole zależne od liczby wydanych PA. Bierz pod uwagę jedynie pola w dół i/lub w dół po skosie. Podobnie jak podczas skoku, wchodzisz jedynie na docelowe pole, ignorując te, nad którymi szybujesz.





X PA: CIOS X

Zredukuj kryształ wiązania na twoim polu zgodnie z liczbą wydanych PA, obniżając o tyle samo wartość na kości. Gdy wartość osiągnie 0, kryształ pęka i należy usunąć daną kość z mapy.

Jeśli zadajesz cios skażonemu kryształowi (turkusowa kość), otrzymujesz 1 . Więcej informacji w akapicie „Skażone kryształy” na str. 10.

2 PA: ODPOCZYNEK

Potasuj swój stos kart odrzuconych i umieść go **na spodzie swojej talii**. Musisz być na skalnej półce, aby móc odpoczywać.

Karta użyta dla PA nie zostaje potasowana razem z kartami odrzuconymi. Zamiast tego do końca twojej aktywacji pozostaje w polu PA na twojej planszy gracza.

1 PA: OPATRZENIE 1

Otrzymaj 1 . **Nie musisz** być na skalnej półce.

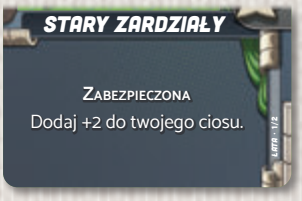
SWOBODNE AKCJE

Swobodne akcje nie zużywają PA i możesz je wykonać **w dowolnym momencie**, np. pomiędzy akcjami w turze dowolnego wspinacza (również twojego), tuż przed rozpatrzeniem efektu zagrożenia lewiatana, zanim uzupełnisz rękę do 3 kart itd.

Jeśli w tym samym czasie miałoby zadziałać kilka swobodnych akcji lub innych efektów, rozpatrz je pojedynczo, w wybranej przez siebie kolejności.

UŻYCIE ZDOLNOŚCI

Każda karta w twojej talii ma **zdolność** opisaną w jej dolnej połowie. Zagrywając kartę dla jej zdolności, rozpatrujesz dany efekt, ale ignorujesz wartość PA oraz symbole ochronne danej karty. Następnie umieszczasz ją odkrytą na twoim stosie kart odrzuconych.



Zazwyczaj zdolności wpływają **tylko na twojego wspinacza**. Jeśli jednak opis zdolności wskazuje „dowolnego wspinacza”, wówczas do rozpatrzenia efektu możesz wybrać siebie lub któregoś z pozostałych wspinaczy.

Dowolny wspinacz może rozpatrzyć wspinaczkę 1.

ZDOLNOŚĆ POSTACI

Karta twojej postaci również ma unikatową **zdolność**, która zawsze jest gotowa do użycia, o ile spełnione są jej warunki oraz możesz opłacić wskazany koszt.

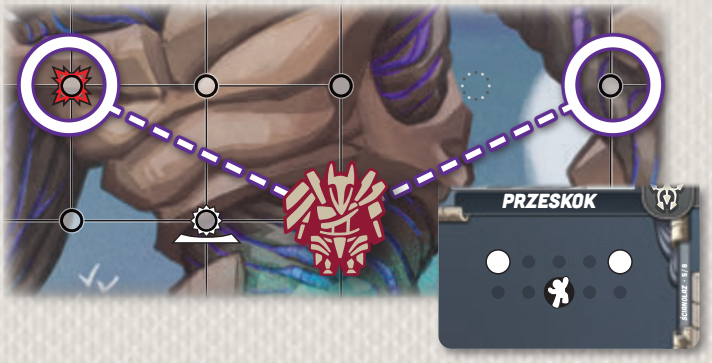


SŁOWA KLUCZOWE ZDOLNOŚCI

Zdolności ze słowami kluczowymi określającymi akcję, takie jak „wspinaczka” lub „skok”, należy rozpatrywać jak zwykłe akcje danego rodzaju. Niektóre zdolności wykorzystują inne słowa kluczowe np. „kotwiczka” lub „zabezpieczona” (patrz „Słowa kluczowe” na str. 17).

ZDOLNOŚCI ZWIĄZANE ZE SKOKIEM

Zdolności te zawierają schemat i pozwalają ci poruszyć się z twojego pola bezpośrednio na jedno ze wskazanych pól.



ZWOLNIENIE CHWYTU

Możesz zdecydować się zwolnić chwyt, by zacząć spadać (patrz „Spadanie” na str. 10).

ZBIERANIE

Na każdej mapie znajdują się żetony grzybów, z których każdy zawiera jednorazową **zdolność**.



W ramach swobodnej akcji możesz wykonać poniższe czynności:

- **Podniesienie:** Weź grzyba z twojego pola i umieść go odkrytego obok twojej planszy gracza. Możesz nieść dowolną liczbę grzybów.
- **Użycie:** Odrzuć posiadanego grzyba i rozpatrz efekt jego **zdolności**. W „Atlasie grzybów” na końcu tej instrukcji znajdziesz opis działania każdego grzyba.
- **Rzut:** Przekaż grzyba innemu wspinaczowi w zasięgu do 3 pól (licząc w pionie i poziomie).

Wspinacz „Otuch” oddziałuje na grzyby również na inne sposoby (patrz „Otuch” na str. 18).

ZDROWIE I SKAŻENIE

Wiele efektów gry sprawi, że będziesz tracił ❤ (zdrowie) i otrzymywał 💙 (skażenie). Reprezentują one to, ile twój wspinacz jest w stanie wytrzymać.



Gdy tracisz ❤, przesuwasz znacznik zdrowia na twojej planszy **w prawo** o tyle pól, ile zdrowia właśnie straciłeś. Gdy otrzymujesz 💙, przesuwasz znacznik skażenia na twojej planszy **w lewo** o tyle pól, ile skażenia właśnie otrzymałeś.

Znaczniki te poruszają się po wspólnym torze, a jeśli kiedykolwiek się spotkają lub miną – zostajesz pokonany.

Uważaj! Choć ❤ możesz odzyskiwać na wiele sposobów, to możliwości pozbywania się 💙 są **niezwykle rzadkie!**

POKONANIE

Gdy zostajesz pokonany, twoja aktywacja natychmiast się kończy (jeśli właśnie trwała). Umieść wszystkie swoje karty akcji na twoim stosie kart odrzuconych i umieść pionka oraz wszelkie elementy klasy twojego wspinacza na twojej planszy. Odpadasz z bieżącego scenariusza.

OSTATNIA SZANSA

Po tym, jak dowolny wspinacz zostanie pokonany, pozostali muszą szybko usunąć z lewiatana pozostałe kryształy wiązania albo przegrają rozgrywkę.

Rozpatrzcie dalsze kroki bieżącej tury (zakończenie aktywacji jeśli to konieczne, rozpatrzenie zagrożenia, dobieranie). Następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy wspinacz wykonuje 1 pełną turę (pomijając pokonanych wspinaczy). Po tym czasie **gra dobiega końca i wszyscy gracze przegrywają.**

CHWYT

Karty w twojej talii **(nie na ręce)** reprezentują chwyt (✊) twojego wspinacza . Kiedy tracisz ✊, odrzucasz wskazaną liczbę kart z wierzchu twojej talii, odkrytych.

Jeśli twoja talia się wyczerpie, zaczynasz spadać (patrz „Spadanie” na str. 10).

OTRZYMYWANIE CHWYTU

Niektóre efekty sprawiają, że otrzymujesz ✊. Weź wskazaną liczbę **losowych** kart z twojego stosu kart odrzuconych. Możesz je przejrzeć, po czym potasuj je i umieść **na spodzie twojej talii**.

EFEKTY TERENU I MAPY

Pola na mapie reprezentują tereny o różnych efektach.

ZWYKŁY
Nie powoduje żadnego dodatkowego efektu.

NIEBEZPIECZNY
Kiedy na niego wejdziesz, tracisz 1 .

TRUDNY
Kiedy na niego wejdziesz, tracisz 1 (odrzucając wierzchnią kartę z twojej talii).

SKALNA PÓŁKA
Kiedy na nią wejdziesz, **możesz** przestać spadać. Musisz być na skalnej półce, żeby odpoczywać.

OTWARTA PRZESTRZEŃ
Kiedy na nią wejdziesz, natychmiast zaczynasz spadać.

SKAŻONE KRYSZTAŁY

Jeśli zadajesz **cios** skażonemu kryształowi (turkusowa kość), otrzymujesz dokładnie 1 . Dzieje się tak niezależnie od siły ciosu i odległości między tobą, a skażonym kryształem.

SYMBOLE OCHRONNE



Jeśli w ramach aktywacji wybrałeś dla PA kartę z co najmniej 1 symbolem ochronnym (, ,), jesteś chroniony przed skutkami powiązanych efektów. Ochrona ta **nie działa na inne efekty,** jak np. karty zagrożenia.

ŻETONY SKUPIENIA



Kiedy twój wspinacz się skupia, przygotuj swój żeton skupienia, odwracając go na odkrytą stronę.

Jeśli będąc skupionym rozpatrujesz dowolną zdolność, możesz dodać +1 do **jednej** z jej numerycznych wartości. Następnie wyczerp swój żeton skupienia, zakrywając go.

Ważne: Skupienie może wpłynąć na zdolności na kartach na twojej ręce, twojej karcie postaci, a nawet na grzybach!

Skupienie nie może modyfikować kosztu zdolności, takiego jak lub .

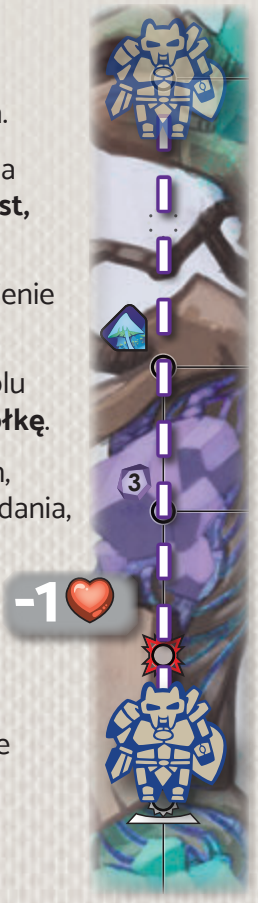
URAZY



Niektóre efekty gry będą powodować urazy u twojego wspinacza. Często będzie to opisane zwrotem „+1 uraz”. W takiej sytuacji dobierz kartę z talii urazów i umieść ją obok twojej planszy.

Każdy uraz opisuje konkretny efekt i sposób, w jaki można go usunąć. Kiedy uda ci się usunąć uraz, wtasuj go z powrotem do talii urazów.

SPADANIE



Zazwyczaj zaczynasz spadać, gdy:

- Wejdziesz na otwartą przestrzeń.
- Wyczerpiesz swój (twoja talia jest pusta). Działa to **natychmiast, gdy tylko wystąpi**.
- Użyjesz swobodnej akcji „Zwolnienie chwytu”.

Kiedy spadasz, poruszasz się po 1 polu naraz, **aż nie natrafisz na skalną półkę**.

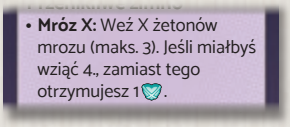
- Oddziałuje na ciebie każdy teren, na który wchodzisz podczas spadania, ale samo spadanie nie przynosi negatywnych skutków.
- Swobodnych akcji, takich jak użycie zdolności lub zbieranie, możesz użyć podczas spadania, **będąc na dowolnym polu**, także tym, z którego zacząłeś spadać.
- Podczas spadania nie możesz wydawać PA.
- Spadając, możesz ignorować skalne półki i spadać dalej, ale nie możesz przelecieć przez startowy rząd.

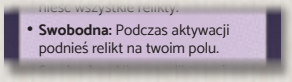


UNIKATOWE ZASADY SCENARIUSZA

SŁOWA KLUCZOWE I SWOBODNE AKCJE

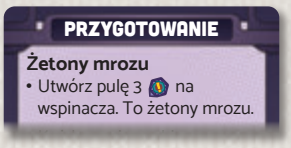
Karty scenariusza niektórych lewiatanów wprowadzają specjalne słowa kluczowe i swobodne akcje.





ŻETONY SCENARIUSZA

Niektóre lewiatany wykorzystują pulę specjalnych żetonów scenariusza. Każdy scenariusz tematycznie je opisuje (np. „żetony mrozu").

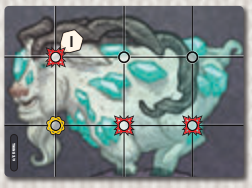




Scenariusze wykorzystują żetony na wiele różnych sposobów, np. łącząc je w zestawy kolorystyczne lub umieszczając odkryte/zakryte. Wszelkie informacje zawarte są na karcie danego scenariusza.

NAKŁADKI NA MAPĘ

Niektóre lewiatany wykorzystują karty umieszczane bezpośrednio na mapie. Często zawierają one dodatkowe zasady, zmieniają rodzaj terenu, a nawet się poruszają.



Nakładkę zawsze należy umieszczać dopasowaną do wskazanych elementów mapy. Kiedy nakładka znajduje się na mapie, nadpisuje wszelkie pola terenu, które zakrywa.

Jeśli zasady scenariusza nie mówią inaczej, kiedy nakładka się porusza, wszelkie znajdujące się na niej elementy gry (wspinacze, znaczniki ataku, żetony scenariusza itp.) poruszają się wraz z nią, pozostając na swoich polach.

ZŁOŻA KRYSZTAŁÓW

Niektóre scenariusze wykorzystują złoża kryształów, funkcjonujące jak jeden większy kryształ zbudowany z kilku kości i mający wyższą wartość, któremu wspinacze mogą zadawać ciosy z wielu pól. Jeśli obecne jest złoże kryształów, **to aby wygrać, musicie usunąć wszystkie tworzące go kryształy**, jak również wszystkie pozostałe kryształy na mapie.

Zasady scenariusza określają sposób w jaki można redukować i zadawać ciosy kryształom w złożu. Kiedy wartość na dowolnej kości spadnie do 0, usuń ją. Jeśli złoże wykorzystuje skażone kości, otrzymujesz 1 zawsze, gdy zadajesz im cios.

KONIEC GRY

WYGRANA - ROZBICIE WSZYSTKICH KRYSZTAŁÓW

Gdy usuniecie ostatni kryształ wiązania i spełnicie warunki wygranej z karty scenariusza (jeśli jakieś są), uzdrawiacie lewiatana i natychmiast wygrywacie! Odwróćcie kartę fabuły i przeczytajcie zakończenie.

PRZEGRANA - NIEWYKORZYSTANA OSTATNIA SZANSA

Jeśli po Ostatniej szansie (patrz str. 9) nadal pozostały jakieś kryształy lub niespełnione warunki zwycięstwa, przegrywacie.

Jeśli jakiś scenariusz sprawia wam trudność, spróbujcie obniżyć poziom trudności lub zmieńcie kombinację waszych wspinaczy i klas.

ROZGRYWKA SOLO

Możesz grać solo, koordynując wysiłki dwóch wspinaczy przy pomocy pojedynczej talii i ręki kart.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotuj rozgrywkę jak dla dwóch wspinaczy, ale utwórz pojedynczą talię złożoną z kart 2 postaci i 1 klasy.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega podobnie do gry wieloosobowej z kilkoma zmianami. Wykonuj na zmianę tury dwoma wspinaczami, którzy współdzielą talię i karty na twojej ręce.

- Używasz plansz dla obu wspinaczy, aby oznaczać wartość ich i , skupienie, urazy oraz grzyby, które zebrali.
- Każdą kartę z twojej ręki możesz zastosować wobec dowolnej postaci, nawet jeśli nie jest to jej karta.
- Karta postaci, żetony skupienia, zebrane grzyby i urazy dotyczą wyłącznie odpowiadającej im postaci.
- Kiedy odpoczywasz, **otrzymujesz 7** zamiast wtasowywać cały swój stos kart odrzuconych.
- Jeśli twoja talia się wyczerpie, obaj wspinacze spadają w wybranej przez ciebie kolejności.
- Uraz „Paranoiczny" nie ma zastosowania. Jeśli go dobierzesz, odrzuć go i dobierz inny.

PORADY STRATEGICZNE I PRZYKŁADY

W tym segmencie zamieszczono zasady, interakcje i możliwości, które na pierwszy rzut oka mogą nie być oczywiste.

POZIOM TRUDNOŚCI NARASTA

Wspinacze muszą działać szybko i zdecydowanie, ponieważ lewiatany stają się coraz groźniejsze w miarę postępu gry:

- W każdej rundzie znacznik na torze zagrożenia będzie się przesuwał, powodując, że coraz więcej kart zagrożenia będzie rozjuszonych, a więc groźniejszych.
- Wasi wspinacze będą też gromadzić z kart zagrożenia i skażonych kryształów. Trudno jest pozbyć się , więc będzie to również przybliżało was do porażki.

ZAŁOŻENIA GRY

Krainy Lewiatanów są grą, która ma dość prosty zestaw zasad, jednak różne postaci, klasy i lewiatany potrafią tworzyć złożone interakcje.

Celem rozgrywki jest **dać graczom jak najwięcej swobody i sprawczości**. To ty decydujesz, kiedy i jak używać akcji swobodnych (zdolności, grzybów itd.) – w dowolnych kombinacjach.

- Jeśli kilka efektów, takich jak zdolności lub karty zagrożeń, miałoby zostać rozpatrzonych jednocześnie, rozpatrz je po kolei – **w dowolnej, wybranej przez siebie kolejności**.
- Jeśli nie masz pewności, jak rozwiązać złożoną interakcję, zrób to w sposób, który wyda się **najbardziej zabawny i korzystny dla graczy**.

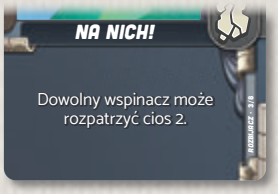
Jeśli w rezultacie gra wyda się zbyt łatwa, zwiększ poziom trudności! Bez względu na to, jakie sztuczki opanujecie, lewiatany zawsze będą gotowe stanąć do walki!

KORZYSTAJ ZE ZDOLNOŚCI

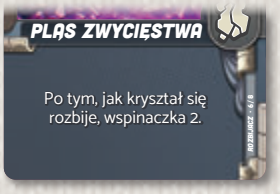
Zdolności znajdują się na kartach na twojej ręce, karcie postaci oraz grzybach. Są potężne i efektywne, więc wypatruj okazji do tego, by jak najlepiej je wykorzystać!

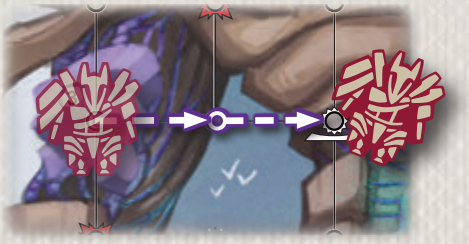
Graj agresywnie: Na koniec swojej tury zawsze uzupełniasz rękę do 3 kart, więc nie wahaj się ich używać!

Jeśli obawiasz się, że stracisz chwyt i zaczniesz spadać, postaraj się zaplanować, na której skalnej półce będziesz odpoczywał i wykorzystaj karty, aby bezpiecznie tam dotrzeć!



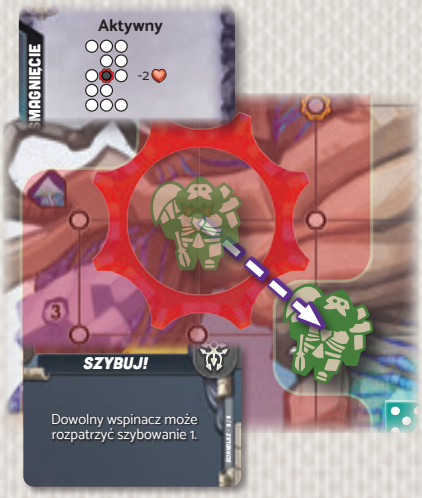






Pomagaj innym: Zwracaj uwagę na to, co robią inni wspinacze, i wspomagaj ich swoimi zdolnościami!

Jeśli +1 do ciosu pozwoli rozbić kryształ albo „szybowanie 1" umożliwi komuś wyjście z opałów, to niemal zawsze warto to zrobić.



Ładuj akumulatory: Skalnych półek nie brakuje, a kosztujący 2 PA odpoczynek pozwoli ci odzyskać wszystkie twoje odrzucone karty **(w tym te, których użyłeś tuż przed odpoczynkiem)!**



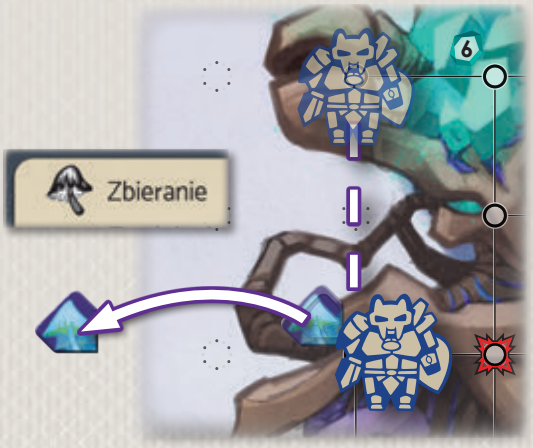


TWOJA SIOSTRA GRAWITACJA

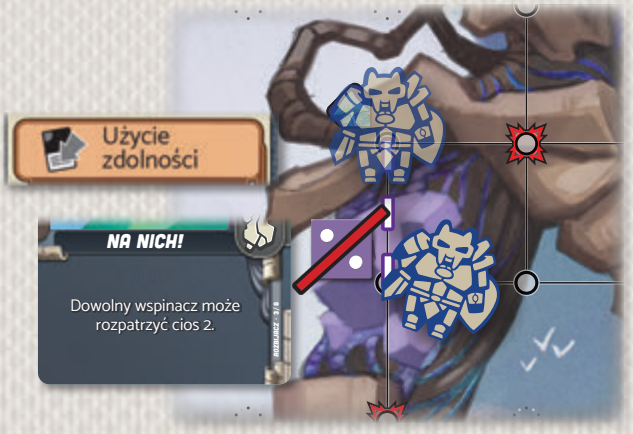
Zwolnienie chwytu i spadanie we właściwym momencie może przynieść wiele korzyści:

Użycie swobodnych akcji: Spadając, możesz wykonać dowolną liczbę swobodnych akcji w dowolnej kombinacji i z dowolnego pola. Przykładowo:

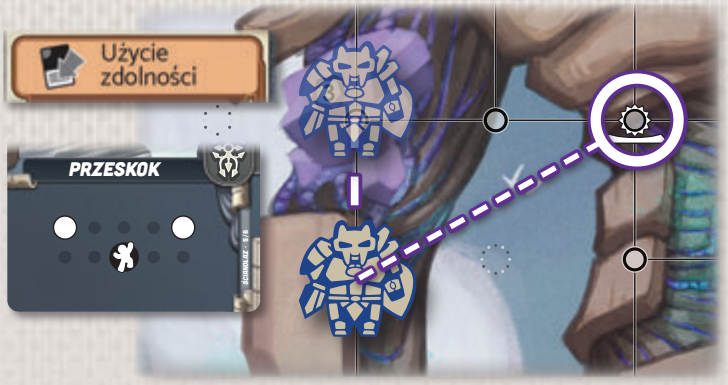
Spadasz o 2 pola i podnosisz grzyba.



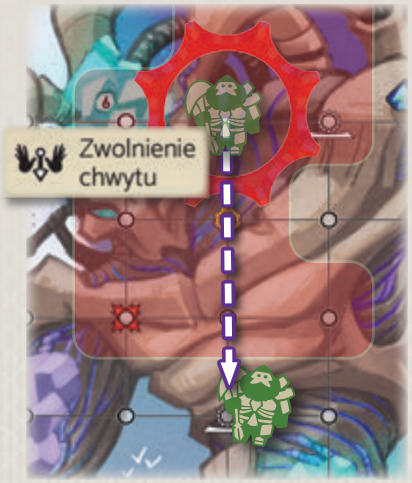
Spadasz o kolejne 1 pole, zaś **inny wspinacz** zagrywa na ciebie zdolność z efektem ciosu.



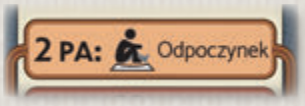
Spadasz o 1 kolejne pole i zagrywasz zdolność skoku. W podanym przykładzie Bitka skacze na skalną półkę, gdzie (w końcu) przestaje spadać.



Unikanie ataków: Przy odrobinie planowania możesz „zwolnić chwyt", aby z łatwością spaść poza obszar rażenia ataku.



Łatwy odpoczynek: Niezależnie od tego co zrobisz i ile kart wydasz, jeśli zostaną ci 2 PA i zwolnisz chwyt lub spadniesz, zawsze trafisz na skalną półkę, gdzie będziesz mógł odpocząć.



Zachowaj na później kryształy na dole: Ignorowanie ich na początku gry to dobry pomysł. Dzięki temu powolni wspinacze (albo ci, którzy spadli) będą mieli co robić. Nawet, jeśli nie jest to koniecznie, pamiętaj, że do takich kryształów zazwyczaj łatwiej dotrzeć. Wszak prościej jest spaść, niż wdrapać się wysoko.

EFEKTYWNOŚĆ POPŁACA

Wszelka uzyskana przewaga i optymalizacja pozwoli ci lepiej grać i sprawniej uzdrawiać lewiatany.

Korzystaj z symboli ochronnych: Symbole ochronne na twojej karcie PA działają przez **całą twoją aktywację**, niezależnie od tego ile się wspinasz, skaczesz, szybujesz, zadajesz ciosów lub spadasz.

Zagraj karty przed dobraniem: Jeśli zbliżasz się do etapu „krok 4: uzupełnienie ręki do 3 kart", rozważ najpierw zagranie przydatnej zdolności. Skorzystasz z efektu karty, a następnie i tak uzupełnisz rękę.

Wisząc na włosku (lub nie): Nigdy nie jesteś zmuszony do dobrania ostatniej karty (patrz „Wisząc na włosku" na str. 7). Jeśli jednak jesteś już na skalnej półce lub w jej pobliżu, może warto ją dobrać – zyskasz wtedy więcej możliwości.

Nie przejmuj się pełną wartością zdolności: Ponieważ szybko przechodzisz przez swoją talię, a odpoczynek jest efektywny, często lepiej jest użyć tylko części efektu karty (np. Cios 2 na krysztale o wartości 1) niż trzymać daną kartę na ręce przez kilka tur.

Poznaj karty zagrożeń: Jeśli potrafisz przewidzieć, co może się wydarzyć, możesz znacznie ograniczyć ryzyko.

Skupienie jest elastyczne: Premia +1 może zostać dodana do dowolnej cyfry na dowolnej zdolności – zarówno tych **na kartach postaci** jak i **na zdolnościach grzybów**!

PRZYKŁAD PODSTAWOWEJ TURY

Zapoznaj się z przykładem tego, jak mogłaby wyglądać tura gracza, zaczynają od kroku 1: **Odkrycie zagrożenia**.

1 Odkryta karta zagrożenia to „Zamach z boku". Jest to atak, zaś „aktywny" wspinacz (w tym przykładzie – Łata) to ty. Umieszczasz znacznik ataku wokół Łaty.

Czerwony obszar oznaczył wszystkie pola, na które wpłynie dany atak podczas rozpatrzenia (więc po aktywacji Łaty).



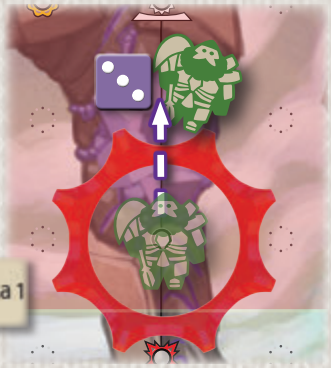
2 Następnie rozpoczyna się krok 2. tury: **Aktywacja wspinacza**. Masz na ręce karty „Przeskok", „Dynamik" oraz „Stary Zardziały".



3 Zagrywasz z ręki 1 kartę („Dynamik") na pole PA twojej planszy gracza. Karta zapewnia ci 4 PA oraz symbol ochronny .

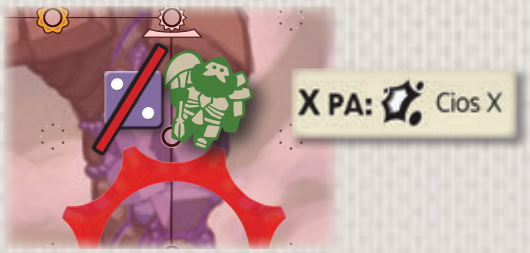


4 Szczęśliwie, w pobliżu akurat jest kryształ, więc wydajesz 1 PA, aby wspiąć się na to pole.



5 Następnie wykorzystujesz pozostałe 3 PA, aby wykonać Cios 3.

Twoja aktywacja dobiega końca, a „Dynamik" z górnego pola twojej planszy trafia na stos kart odrzuconych.



6 Przechodzisz do kroku 3. tury: **Rozpatrzenie zagrożenia**. Wciąż znajdujesz się w obszarze działania „Zamachu z boku" w momencie jego rozpatrzenia, więc tracisz 2 i zostajesz popchnięty o 1 pole w prawo.



Ponieważ znajdujesz się na otwartej przestrzeni, spadasz aż na dolny rząd.

Na koniec rozpatrujesz krok 4. tury: **Uzupełnienie ręki do 3 kart** i to właśnie robisz.



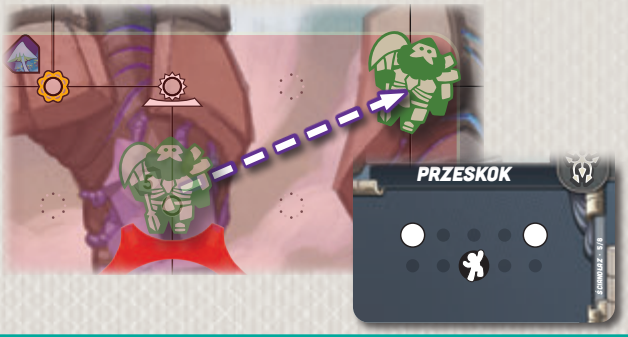
PRZYKŁAD ZAAWANSOWANEJ TURY

Przyjrzyjmy się teraz takiej samej turze, ale skupmy się na efektywniejszym wykorzystaniu zdolności. Tym razem o wiele więcej się dzieje, więc powtórzmy kroki 1–4 z przykładu podstawowej tury: 1) Jest tura Łaty, a kartą zagrożenia jest „Zamach z boku". 2) Łata aktywuje się z kartami „Przeskok", „Dynamik" i „Stary Zardziały" na ręce. 3) Zagrywasz „Dynamik" dla 4 PA i symbolu ochronnego . 4) Wydajesz 1 PA, by wejść na pole z kryształem.

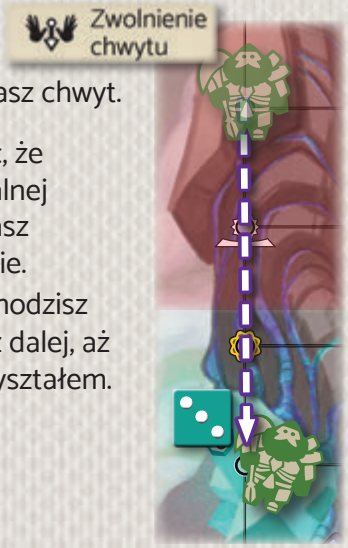
5 Wydajesz tylko 1 PA, by zadać cios w kryształ, zagrywając „Starego Zardziałego" jako zdolność dającą +2 – to wystarcza, by go rozbić. Pozostały ci nadal 2 PA.



6 Następnie zagrywasz „Przeskok" jako zdolność, by przeskoczyć przez szczelinę. To ostatnia karta na twojej ręce, ale wciąż masz 2 PA.



7 W ramach swobodnej akcji zwalniasz chwyt.



Mógłbyś zdecydować, że zatrzymasz się na skalnej półce, ale postanawiasz kontynuować spadanie. Tracisz 1 , gdy wchodzisz na pole i spadasz dalej, aż dotrzesz do pola z kryształem.

8 Inny wspinacz zagrywa „Na nich!", gdy Łata znajduje się na polu z kryształem, więc wykonujesz cios 2.

Dodatkowo używasz jego zdolności „Uderz mocniej!", by dodać +1 do tego ciosu, co wystarcza, by rozbić kryształ o wartości 3.

Niestety, bez ochrony przed otrzymujemy 1 za uderzenie w skażony kryształ – ale to niewielka cena za jego zniszczenie *w trakcie spadania*.

Po tym wszystkim pamiętaj, że wciąż spadasz i nadal masz 2 PA.



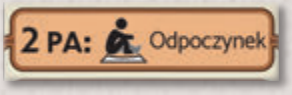
9 Kontynuujesz spadanie, przelatując po drodze przez .

Ochrona z twojej karty PA (zob. #3 po lewej) **nadal działa** i zapobiega utracie 1 .

Przestajesz spadać, gdy docierasz do **skalnej półki** w dolnym rzędzie.



10 Masz jeszcze 2 PA, więc odpoczywasz. Tasujesz wszystkie odrzucone karty – w tym „Starego Zardziałego" i „Przeskok" (użyte w punktach #5 i #6 powyżej) – i umieszczasz je na spodzie twojej talii.



Następnie twoja aktywacja dobiega końca.

11 Przechodzisz do kroku 3. tury: **Rozpatrzenie zagrożenia** Zamach z boku całkowicie cię omija (spadłeś poza obszar ataku w punkcie #7).

Na koniec, w ramach kroku 4. tury: **Uzupełnienie ręki do 3 kart**, dobierasz karty na rękę, by mieć ich 3.

Podsumowując – zniszczyłeś dwa kryształy, uniknąłeś ataku lewiatana, wykorzystałeś wszystkie karty do maksimum i zakończyłeś turę z pełną talią!

DODATKOWE WYJAŚNIENIA

KONFLIKT ZASAD

Jeśli zasady ogólne stoją w sprzeczności z tymi na elemencie gry, priorytet mają zasady scenariusza/lewiatana, następnie efekty graczy (zdolności itp.), a na końcu zasady opisane w tej instrukcji.

REMISY

Jeśli efekt można rozpatrzyć na kilka sposobów, decydujecie, który wybrać. Przykładowo, jeśli kilku wspinaczy jest „Najwyżej" albo najbliżej wskazanego pola na mapie, wybierzcie, którego z nich będzie dotyczył efekt.

EFEKTY GRY

Efektem gry nazywamy wszystko, co wpływa na obecny stan gry: akcje i zdolności wspinaczy, teren, karty zagrożenia i specjalne zasady lewiatanów.

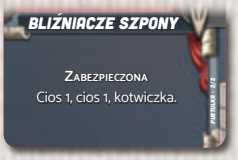
Złożone efekty: Karty zagrożenia i scenariusza oraz zdolności często mają złożone efekty, np: utrata ❤ **oraz** popchnięcie, wspinaczkę **oraz** cios itp.

Spadanie: Spadanie **nie jest** pojedynczym efektem ciągłym. Zamiast tego należy je traktować jako ciąg efektów „ruch o 1 pole w dół", aż natrafisz na skalną półkę.

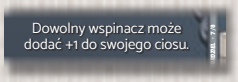
Modyfikatory: Wpływają na efekty – zwiększają moc ciosu o +X, zmniejszają utratę ❤; lub są zasadami scenariusza, które powodują natychmiastową reakcję (przykładowo cios, który zamyka oko Obserwatora lub redukuje wartość złoża kryształów).

KONFLIKTY KOLEJNOŚCI

Jeśli efekty gry przerywają się nawzajem lub dzieją się równocześnie, **rozpatrz je w wybranej przez siebie kolejności**. Rozpatrując złożony efekt, rób to w całości i nie przerywaj poszczególnych części takiego efektu innymi efektami.

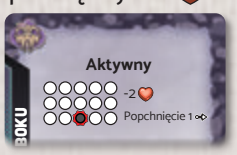


Przykład 1: Jeśli zagrasz „Bliźniacze szpony" podczas spadania, wykonujesz cios 1, kolejny cios 1 i rozpatrujesz kotwiczkę. **Nie możesz** wykonać ciosu 1, „trochę" spaść, ponownie zadać cios 1, znowu nieco spaść i dopiero wtedy rozpatrzyć kotwiczkę.



Możesz jednak użyć zdolności, która modyfikuje ciosy.

Przykład 2: Nie możesz użyć zdolności pomiędzy -2 ❤ i Popchnięciem 1 (karta „Zamach z boku"), aby poruszyć się na obszar schematu rażenia ataku (unikając utraty ❤, wykorzystując popchnięcie dla swoich celów).



ZDOLNOŚCI

- Jeśli dana zdolność składa się z kilku części, np. wspinaczka 2 i cios 2, możesz rozpatrzyć je **w dowolnej kolejności** (chyba że efekt wyraźnie wyznacza kolejność).
- Nie musisz wykorzystywać „pełnej wartości" efektu (np. możesz rozpatrzeć wspinaczkę 2 jako wspinaczkę 1 lub 0), ale nie możesz zachować niewykorzystanej „wartości" na później.
- Jeśli zdolność wiąże się z kosztem (np. ✊), musisz go w pełni opłacić przed rozpatrzeniem jej efektu.

SCHEMATY (ATAKU I SKOKU)

Niektóre karty zagrożenia oraz zdolności mogą wskazywać pola w wielu kolorach i/lub strzałki:

KARTY ZAGROŻENIA

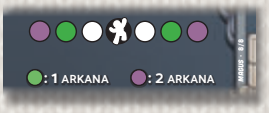


Kolory: Niektóre ataki powodują różne efekty, zależne od rodzaju oznaczonego pola, na którym jesteś.



Strzałki: Niektóre ataki wpływają też na **wszystkie pola** nad, pod, na lewo i/lub prawo od pól wskazanych na schemacie (według strzałek).

ZDOLNOŚCI



Niektóre schematy skoku zawierają oznaczone pola, które mają dodatkowy koszt lub wymagania.

„LUB"

Efekty niektórych kart zagrożenia lub scenariusza sprawią, że będziesz musiał dokonać wyboru. W takiej sytuacji musisz wybrać efekt, który jesteś w stanie spełnić (jeśli to możliwe).

Przykładowo, jeśli twoja talia jest pusta, a efekt wskazuje -1 ✊ lub -1 ❤, to musisz wybrać -1 ❤.

JAWNA INFORMACJA

Zawartość ręki wspinaczy oraz stosy kart odrzuconych są jawne i można o nich swobodnie rozmawiać i je przeglądać.

KRAŃCE MAPY

Nie możesz poruszyć się ani zostać wypchniętym poza pola wyznaczające kraniec mapy.

WSPÓŁDZIELONE POLA

Wspinacze mogą wchodzić na pola z innymi wspinaczami i je współdzielić.

SŁOWA KLUCZOWE

AKTYWNY
Wspinacz, który właśnie rozgrywa swoją turę.

BLOK X
Kiedy miałbyś stracić ❤️ lub ✊ albo miałbyś zostać popchnięty, zmniejsz traconą wartość o X (do min. 0).

- Możesz podzielić wartość bloku pomiędzy ❤️, ✊ i/lub popchnięcie na kartach zagrożenia i innych złożonych efektach.
- Blok może obniżyć tracone na skutek terenu ❤️ lub ✊.
- Blok nie może zapobiec 🛡️, zyskaniu urazu ani efektom słów kluczowych scenariusza (np. „mróz").

CIOS +X
Dodaj +X do ciosu. Nie ma efektu, jeśli nie towarzyszy ciosowi i nie można go podzielić na kilka ciosów.

DOWOLNY WSPINACZ
Wybierz do danego efektu dowolnego wspinacza na planszy (możesz wybrać siebie). Wskazany wspinacz decyduje, w jaki sposób rozpatrzy dany efekt.

KOTWICZKA
Możesz przerwać spadanie bez konieczności wejścia na skalną półkę. Twoja talia nie może być pusta i nie możesz zatrzymać się na otwartej przestrzeni.

NAJWYŻEJ, NAJNIŻEJ, SKRAJNIE Z LEWEJ, SKRAJNIE Z PRAWEJ
Odniesienie do wspinacza, który znajduje najbliżej górnego/dolnego rzędu lub najbliżej skrajnie lewej/prawej kolumny mapy. W przypadku remisu gracze wybierają pomiędzy remisującymi opcjami.

NASTĘPNY
Wspinacz, który aktywuje się jako następny (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

OPÓŹNIONA
Kiedy odkryta zostaje karta zagrożenia, **nie umieszcza się znacznika ataku od razu**, jak zazwyczaj. Zamiast tego umieszcza się go na początku kroku 3. „Rozpatrzenie zagrożenia" i natychmiast rozpatruje. Wspinacze mogą wykorzystać swobodne akcje po umieszczeniu znacznika ataku, ale przed jego rozpatrzeniem.

POPCHNIĘCIE X
Porusz swój pionek o wyznaczoną liczbę pól we wskazanym kierunku. Po rozpatrzeniu popchnięcia pamiętaj, aby zastosować efekt z każdego pola terenu, na które wszedłeś.

PUDŁO
Dodatkowy efekt ataku, rozpatrywany, jeśli dany atak nie wpłynie na co najmniej 1 wspinacza.

Jeśli użyłeś bloku, aby zapobiec części lub całości ataku, nadal zostajesz uznany za „trafionego", a więc **nie rozpatrujesz efektu pudła**.

ROZJUSZENIE
Obróć skrajnie lewą zakrytą „normalną" kartę w rzędzie na jej rozjuszoną połowę. Brak efektu, jeśli wszystkie karty są już rozjuszone.

SKUPIENIE
Patrz str. 10.

SZYBKA
Karta zagrożenia zostaje rozpatrzona natychmiast po odkryciu (zazwyczaj w ramach kroku 1. tury „Odkrycie karty zagrożenia"). Wspinacze mogą wykorzystać swobodne akcje po odkryciu karty (i ewentualnym umieszczeniu znacznika ataku), ale przed jej rozpatrzeniem.

Po rozpatrzeniu szybkiej karty umieść na niej znacznik ataku, aby pamiętać, że została już rozpatrzona.

WYCZERPANY / PRZYGOTOWANY
Niektóre efekty stają się wyczerpane po użyciu. Należy wówczas odwrócić dany element (żeton lub kartę) na zakrytą stronę, aby o tym pamiętać.

Efekt nie może zostać użyty ponownie, dopóki dany element nie zostanie „przygotowany" (odwrócony na odkrytą stronę). Każdy efekt określa, kiedy zostaje przygotowany.

ZABEZPIECZONA
Kiedy tracisz ✊, jeśli karta ma słowo kluczowe „Zabezpieczona", umieść ją na twojej ręce zamiast na stosie kart odrzuconych.

ZASIĘG
Liczba pól pomiędzy jednym elementem i/lub polem mapy, a drugim. Zasięg jest liczony w pionie i poziomie, ale nie musi być liczony jako jedna prosta linia.

Niektóre efekty umożliwiają zadawanie ciosu w „+X zasięgu".

ZŁOŻE KRYSZTAŁÓW
Patrz str. 11.

DODATKOWE WYJAŚNIENIA WYBRANYCH ELEMENTÓW

WSPINACZE

BITKA

- Kiedy używasz „Reliktowej tarczy”, ponosisz skutki efektu zagrożenia innego wspinacza. Może to nastąpić dodatkowo względem efektów zagrożenia, które już cię dotyczą (np. jeśli użyjesz jej w przypadku efektu obejmującego „każdego”, rozpatrzysz dany efekt dwukrotnie).

CZUJKA

- „Mapowanie” nie pozwala wspinaczowi ignorować efektu skażonego kryształu.
- Jeśli jesteś na otwartej przestrzeni z żetonem widzenia (umieszczonym dzięki „Ukrytym ścieżkom”), możesz zdecydować, że nie spadasz. Jeśli żeton się poruszy, a ty nadal tam będziesz, zaczynasz spadać.

OSA

- Kiedy używasz „Ukłucia” lub „Żądła”, aby zadać cios skażonemu kryształowi, nadal otrzymujesz 1 .

OTUCH

- Umieszczając dodatkowe grzyby podczas przygotowania gry, wybierasz dowolne 2 różne pola na mapie, na których już są grzyby.
- Jeśli masz wziąć grzyba, a żadnego już nie ma, pomieszaj odrzucone grzyby zakryte i utwórz z nich nową pulę. Jeśli żadne grzyby nie zostały odrzucone, pomiń ten efekt.

KLASY

HAZARDZISTA

- „Dziś mam farta!” i „Va banque” mogą przerwać zdolności z efektami **orzeł/reszta**. Można w ten sposób zmienić wynik rzutu i rozpatrywany efekt.

MAGUS

- Możesz wybrać tylko 1 efekt **arkanów** w ramach zagranej zdolności.
- Kiedy używasz „Tajemnego wybuchu” na skażonym krysztale, nadal otrzymujesz 1 .

ROZBIJACZ

- Usunięcie kości ze złoża kryształów liczysz jako rozbicie kryształu na potrzeby twoich efektów.

TWARDZIEL

- „Odwet” i „Chojrak” pozostają w grze, aż blokowany przez nie efekt (karta zagrożenia, teren itd.) nie zostanie w pełni rozpatrzony. Następnie rozpatrujesz pozostałe efekty i dana karta trafia na twój stos kart odrzuconych.

ZWIASTUN

- W ramach „Pracy zespołowej” wspinacze mogą (ale nie muszą) wybrać taki sam efekt. Jeśli tak zrobią i na efekt działa skupienie, premia +1 zadziała tylko raz.
- Karta „Naprzód!” nie ma żadnego efektu, jeśli zostanie zagrana poza twoją aktywacją.



LEWIATANY

WSZYSTKIE

- Efekty specjalnych ataków dla kart scenariusza mogą być generowane dzięki PA lub zdolnościom i możesz do nich zastosować modyfikator „+X zasięgu". Wszelkie specjalne zasady lub modyfikatory aktywowane przez efekt ciosu są rozpatrywane **natychmiast**, jako część danego ciosu.

BLIŹNIAKI

- Dla rozjuszonego „Rozprucia" efekt ucieczki również jest szybki.
- Wspinacz wybrany przez „Zwarte rogi" otrzymuje efekty pola H / I, na które wejdzie (chyba że już się tam znajduje).
- Jeśli podczas ucieczki Bliźniaka wspinacz zostanie z tyłu, wchodzi na odpowiadające pole „pod" Bliźniakiem. Jest to otwarta przestrzeń, a więc dany wspinacz zaczyna spadać.
- Skażony Bliźniak zawsze ucieka według wzorca **D - E - F - i od nowa**, zaś Normalny Bliźniak według **A - B - C - i od nowa**.
- Znaczniki ataku pozostają na Bliźniakach, kiedy te uciekają.

FURIA

- Jeśli nie ma żadnych żetonów furii, „Erupcja" nie ma efektu.

GŁĘBINIEC

- „Pływanie" oddziałuje jedynie na kierunek szybowania i spadania. Schematy skoków oraz ataków nie mają odwróconego położenia.
- Jeśli użyjesz żetonu powietrza dla „Pływania" i zakończysz aktywację na otwartej przestrzeni, spadasz.

GŁÓD

- „Młode ciernie" mogą obrać za cel wspinacza w żołądku.
- Jeśli wszyscy wspinacze są w żołądku, wówczas znacznik ataku dla „Pożarcia" nie zostaje umieszczony ani rozpatrzony. Wszelkie efekty „Każdy w żołądku..." nadal mają zastosowanie.
- „Metabolizacja" zwiększa wartość kryształu o najniższej wartości w żołądku lub na mapie, a w przypadku remisu – tego w żołądku. Jeśli nadal jest remis, wspinacze wybierają spośród remisujących kryształów.

OBSERWATOR

- Jeśli złoże kryształów jest puste, efekt zagrożenia „Otwarte oko" nadal ma zastosowanie i możesz zadać cios oku, aby je zamknąć (nie otrzymujesz wówczas).

RÓJ

- Nie możesz dzielić efektów ciosów pomiędzy roje (przykładowo cios 2 nie może odrzucić 2 rojów na twoim polu).
- Jeśli chodzi o konflikt kolejności (patrz str. 16), to nie możesz przerwać efektu słowa kluczowego „rój", a więc nie możesz zadać ciosu, aby odrzucić rój, który wchodzi na twoje pole zanim nie stracisz z jego powodu.

RYJACZ

- Znacznik ataku pozostaje na windzie, jeśli ta się poruszy.

TYRAN

- Rozjuszone „Nabicie" rozpatruje się dwukrotnie: raz podczas kroku 1. Tury jako „szybki" efekt i ponownie podczas kroku 3., jako „opóźniony" efekt.

WIR

- Rozpatrując „Wiatr", obróć pionki wspinaczy tak, aby pasowały do wskazań strzałek (przypomnienie o bieżącej grawitacji).
- Wszelkie efekty, które popychają bazują na bieżącym kierunku grawitacji.
- Ruch, zdolności itp. nie pozwalają ci „przejść na drugą stronę" mapy; umożliwia to jedynie spadanie.

ZAPOMNIANY

- Odkryte żetony zgnilizny z efektami terenu pozostają na mapie do końca gry (oprócz tych, które są zastępowane skażonymi kośćmi).
- Symbole ochronne zapobiegają odpowiadającym im karom efektów terenu na żetonach zgnilizny.
- Atak „Pełzająca zgnilizna" nie rozpoczyna się od kryształów, które zostały już usunięte.

ZBIERACZ

- Każdy wspinacz może podnieść dowolną liczbę reliktów.
- Jeśli zostaniesz pokonany niosąc relikt, zachowujesz go. Nie możesz użyć jego efektu, ale liczy się on na potrzeby warunku zwycięstwa.

SZYBKIE PODSUMOWANIE

SPIS SYMBOLI

Zdrowie: Przesuwaj na twojej planszy, gdy je otrzymujesz/tracisz.

Skażenie: Przesuwaj na twojej planszy, gdy je otrzymujesz/obniżasz.

Chwyt: Odrzucaj karty z talii, gdy go tracisz. Umieszczaj karty na spodzie talii, gdy go otrzymujesz.

Niebezpieczny teren: Tracisz 1 przy wejściu.

Trudny teren: Tracisz 1 przy wejściu.

Otwarta przestrzeń: Spadasz przy wejściu.

Skalna półka: Przestajesz spadać. Wymagana do akcji odpoczynku.

Skażony kryształ: Otrzymujesz 1, gdy zadajesz mu cios.

: Kierunek efektu (zazwyczaj popchnięcia).

: Punkt wyjścia ataku lewiatana.

: Punkt wyjścia zdolności skoku wspinacza.

NAJCZĘSTSZE SŁOWA KLUCZOWE

Blok: Zapobiega utracie , i popchnięciu.

Kotwiczka: Przestajesz spadać. Nie możesz być na otwartej przestrzeni i twoja talia nie może być pusta.

Szybka: Rozpatrz daną kartę zagrożenia natychmiast po odkryciu.

Wyczerpany/przygotowany: Wyczerp (zakryj) element, aby użyć jego efektu. Nie można użyć go ponownie, póki nie zostanie przygotowany (odkryty).

Zabezpieczona: Jeśli karta jest odrzucona przez utratę , zamiast tego weź ją na rękę.

ATLAS GRZYBÓW

+2 : Otrzymujesz 2 .

+2 : Otrzymujesz 2 .

-1 : Obniż swoje o 1.

X: Cios X.

X: Wspinaczka X.

2: Szybuj w zasięgu maksymalnie 2.

: Zignoruj teren 1 raz; lub podczas aktywacji, twoja karta PA zyskuje symbol .

: Zignoruj teren 1 raz; lub podczas aktywacji, twoja karta PA zyskuje symbol .

: Zignoruj 1 raz kiedy zadajesz cios; lub podczas aktywacji twoja karta zyskuje symbol .

Kotwiczka: Przestajesz spadać. Nie możesz być na otwartej przestrzeni i twoja talia nie może być pusta.

Skupienie: Skupiasz się.

+1 PA: Podczas twojej aktywacji otrzymujesz +1 PA.

Blok 1: Zapobiegnij utracie 1 , lub popchnięciu.

Dobierz 1: Dobierz 1 kartę z twojej talii.

