

ZAKLINACZE CIENIA

Przygotowanie:

- umieścić na stole centralny **kafelek** z pradawnymi ruinami i jeziorem
 - po jego obu przeciwnych stronach umieścić: kafelek z wulkanem oraz kafelek z pustynią i kanionem
- obok mapy umieścić **żetony** (13) i **kości** (5)
- każdy z graczy:
 - wybiera postać, jego **planszетkę** oraz **figurkę**, otrzymuje kartę pomocy
 - kafelek w kolorze tła z karty postaci dokłada, aby stykał się z kafelkiem centralnym, umieszcza na nim figurkę
 - ustawia na **licznikach** na planszетce na stronie **podstawowej** wartości 18 (życie, ikona serca) i 0 (energia)
- potasowaną talię **przeciwzaklęć** (brązowa) umieścić zakrytą obok kafelka z pustynią
- potasowaną talię **główną** (bordowa) umieścić zakrytą nad planszą, rozłożyć po 1 odkrytej karcie obok innych kafelków
- potasowaną talię **towarzyszy** (czarna) umieścić zakrytą nad planszą, odkryj obok 3 karty

Dążymy do tego, żeby:

- ulepszać swoje karty zaklęć, zużywając zasoby i słabsze karty
- doprowadzić zdrowie przeciwników do zera poprzez ataki

Tura każdego gracza składa się z 3 faz:

A) Faza **kości**:

- rzuć 5 kośćmi
- masz wskazane **zasoby**: **klejnot** (róża), **kula** (spiralą), **częstka cienia** (płomień), **przeklęty kryształ** (błyskawica)
- dodaj zasób **bonusowy** z kafelka na którym jesteś:
 - głazy z runami (+2PZ), wąwóz (+częstka cienia), las z latarnią (+czerwona kula), jezioro z kroplą (+niebieska kula), grot z kryształami (otrzymasz -1 obrażenie, gdy atak zadaje > 1 obrażeń), góra (nie otrzymasz obrażeń, gdy jesteś sam na kafelku)

B) Faza **akcji** (dostępne max. 4 akcje z poniższych, wielokrotnie):

- podróż**: przesun figurkę na sąsiedni kafelek
- odświeżenie** karty: odrzuć odkrytą kartę obok kafelka na którym jesteś i dobierz nową kartę
- pozyskanie** karty: dołóż do swojej kolekcji kartę z kafelka, na którym jesteś i dobierz nową kartę
 - zapłacić koszt pozyskania karty z lewej (odrzuć zasoby lub kartę niższego poziomu ze swojej kolekcji)
 - **poziom** karty wskazuje ikona w prawym górnym rogu (1-3)
 - koszt zakupu **przeciwzaklęcia** = 1 klejnot i 1 kula w dowolnych kolorach
 - możesz mieć max. 5 kart w kolekcji + 1 kartę towarzysza
 - **karty czarów** przechowujesz w kolekcji odkryte, **karty przeciwzaklęć** zakryte
- rzucenie **zaklęcia**: odrzuć zasoby wskazane w opisie zaklęcia i **odwróć kartę na stronę nieaktywną**
 - **przemiany** (zielone): zamiana zasobu w zasób
 - **ataku** (czerwone): zadają przeciwnikom obrażenia:
 - atak w **postać** = obrażenia otrzymuje jeden przeciwnik
 - atak w **kafelek** = obrażenia otrzymuje wszyscy na kafelku
 - **siła** ataku = może się różnić w zależności od liczby użytych zasobów
 - **zasięg** = odległość postaci od kafelka (0-2)
 - **karta zasobu**: po zużyciu zasobu odrzuć kartę
 - karta **przeciwzaklęcia**: max 1 przeciwzaklęcie na atak, nie wchodzi w limit akcji, jednorazowe
- przerzut kości**: przerzucić kości, które nie zostały użyte oraz nie są to czarne kości przeklętych kryształów
- ochrona**: odrzuć 1 przeklęty kryształ
- zdolność specjalna** zaawansowanego zaklinacza: gdy energia = 5, obniż energię **do 0**, nie wchodzi w limit akcji

C) Faza **cienia**:

- zwiększ **poziom energii** o tyle, ile zostało Ci cząstek cienia
- po osiągnięciu poziomu 3 odwróć planszетkę na stałe na stronę **zaawansowaną** i ustaw licznik energii na 0
 - dobierz 1 z 3 **towarzyszy** (do końca gry, nie można jej usunąć)
- otrzymaj 1 obrażenie za każdy posiadany **przeklęty kryształ**
- **odrzuć** wszystkie niewykorzystane żetony/kości zasobów
- odwróć zaklęcia na stronę aktywną

Koniec gry:

- w momencie, aż pozostanie jeden ostatni gracz (**zwycięzca**)

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- klejnoty i kule są **niebieskie** albo **czerwone**, kolor **fioletowy** to joker, a kolor **szary** to dowolny kolor
- po otrzymaniu **obrażeń**, zmodyfikuj wartość licznika życia (0 = przegrana)

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = graliśmy z dodatkiem