

KATEDRA

KOSZMARÓW

— INSTRUKCJA —

KATEDRA KOSZMARÓW

Otwórz oczy. Czy widzisz przed sobą pełną niebezpieczeństw krainę marzeń i koszmarów? Wizja piękna i grozy to tylko pierwszy krok na Twojej drodze do zostania strategiem, zdobywcą, a może nawet zwycięzcą.

*Zanurz się w budzących niepokój krajobrazach i wybierz swoje przeznaczenie. Czy podążysz za osobistymi marzeniami, aby pokazać swoją moc? Czy wstąpisz na rytualną ścieżkę prowadzącą do oświecenia?
Czy ujarzmisz koszmar i zaspokoisz wieczny głód Katedry?*

Niezależnie od tego, co wybierzesz, przygotuj się na brutalny i zdradziecki konflikt, ponieważ twoi przeciwnicy nyruszają w tę podróż wiedzeni tym samym celem, co ty, zaś sama ziemia wstanie, by sprzeciwić się tym, którzy zapragną stać się jej panami.

WPROWADZENIE

Katedra Koszmarów to strategiczna gra dla 1 do 4 graczy, w której zwycięstwo zdobywa się poprzez kontrolowanie mapy, zarządzanie zasobami, realizację celów i podejmowanie decyzji, kiedy zaangażować się w konflikty, w taki sposób, aby zyskać strategiczną przewagę. W trakcie gry będziesz wykonywał akcje - i podążał za akcjami innych graczy - by produkować jednostki, budować fortece, manewrować po mapie i przeznaczać swoich wyznawców, by wspinać się po torze rytuałów.

Przez cały czas trwania gry, w centrum planszy będzie wznosiła się nawiedzona Katedra, a gdy zostanie ukończona, staniesz twarzą w twarz - i zyskasz możliwość kontroli fizycznych manifestacji koszmarów, które będą uwalniane na ten świat.

Katedra Koszmarów to gra zarówno strategiczna, jak i taktyczna, podczas której znajdowanie sprytnych sposobów na realizację swoich zadań i łączenie różnych strategii będzie stanowić ostateczną drogę do zwycięstwa.

KOMPONENTY

Twój egzemplarz Katedry Koszmarów powinien zawierać wymienione poniżej komponenty:



1 dwustronna plansza do gry
(1-2 graczy po jednej stronie, 3-4 graczy po drugiej stronie)



1 drewniany
Znacznik Czasu



1 drewniany
Znacznik Tury



1 Znacznik
Startowy



8 drewnianych Znaczników Rytuałów
(po 2 w każdym z 4 kolorów graczy)



24 kartonowe Znaczniki Graczy
(po 6 w każdym z 4 kolorów graczy)



2 części Planszy Katedry /
Planszy Pożartych Jednostek



2 części Planszy Rozwidlonych Ścieżek /
Planszy Pożartych Jednostek



13 Znaczników Nagród Rozwidlonych Ścieżek



4 Znaczniki Twierdzy
(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



4 kafle zakrywające miejsca na planszy

KARTY



16 Kart Konfliktu, Etapu 1



16 Kart Konfliktu, Etapu 2



27 Kart Snów, Etapu 1



19 Kart Snów, Etapu 2



4 Karty Walki Podstawowej (1 na gracza)



20 Kart Akcji Startowych (4 zestawy po 5 kart na gracza, każdy zestaw z odpowiednim kolorem rewersu)



52 Karty Rozwoju, Etapu 1



44 Karty Rozwoju, Etapu 2

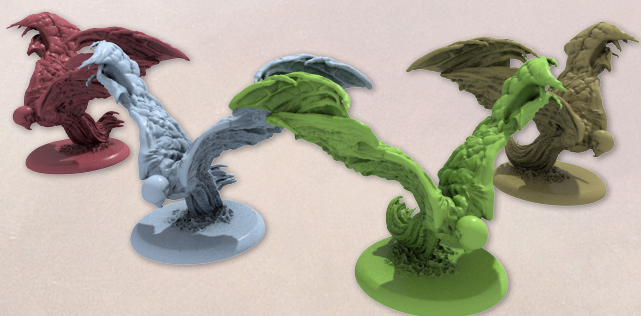


8 Kart Koszmarów



4 Karty Pomocy Gracza (1 na gracza)

FIGURKI



4 Skrzydlaki (po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



30 Cieni



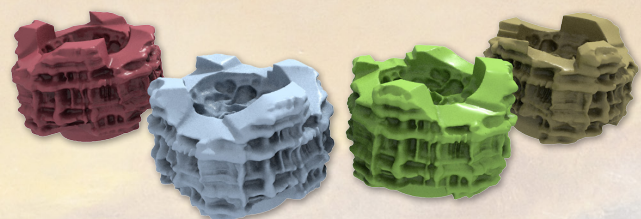
4 Śniących (po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



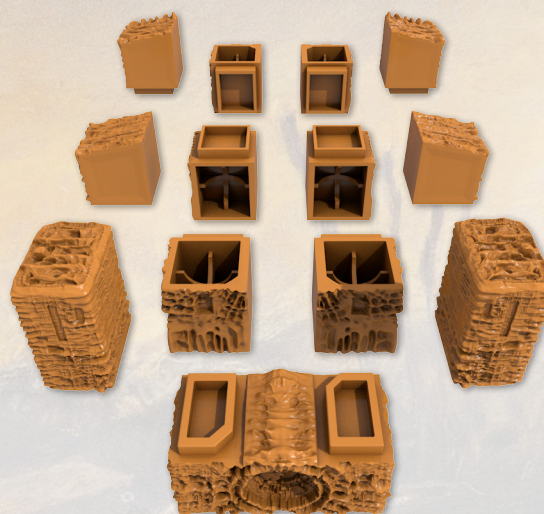
8 Koszmarów



80 Wyznawców (po 20 w każdym z 4 kolorów graczy)



40 Poziomów Fortecy (po 10 w każdym z 4 kolorów graczy)



13 fragmentów Katedry

Komponenty służące do gry solo są wymienione
w Zasadach Gry Solo.

ROZSTAWIENIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką należy dokładnie powyciskać wszystkie kartonowe komponenty, a następnie wykonać poniższe kroki.

3+

4

W trakcie rozstawiania gry usunąć wszystkie karty, które nie są używane przy danej liczbie graczy. Jeśli rozgrywać grę dla 2 graczy, usunąć wszystkie karty oznaczone "3+" i "4". Grając na 3 graczy, usunąć wszystkie karty oznaczone symbolem "4". Usunięte karty po prostu wracają do pudełka i nie będą używane podczas rozgrywki.

1. Umieśćcie planszę gry na środku stołu, wybierając stronę w zależności od liczby graczy.
2. Jeśli gracze w 3 osoby, użyjcie 4 kafli zakrywających, tak aby zasłonić obszary oznaczone 4. Te obszary nie będą używane podczas gry.
3. Umieśćcie planszę pomocniczą obok planszy głównej, stroną Katedry do góry. Na polach Katedry rozmieście elementy Katedry na odpowiednich miejscach tego toru. W przypadku Gry Standardowej należy zignorować wszystkie oznaczenia dla liczby graczy znajdujące się na Torze Katedry i umieścić pierwszy element Katedry na środku planszy głównej (3A).

Katedra jest wieloczęściową konstrukcją, którą składa się w określony sposób. Pomimo, że jest łatwa do złożenia i rozłożenia, na końcu tej instrukcji zamieściliśmy bardziej szczegółowe wskazówki dotyczące jej elementów.

4. Losowo wytypujcie Pierwszego Gracza, następnie w kolejności graczy siedzących przy stole i zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejno stają się oni drugim, trzecim i czwartym graczem.
5. Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje następujące komponenty: 1 Śniącego, 1 Skrzydlaka, 10 poziomów Fortecy, 20 Wyznawców, 2 Znaczniki Rytuałów, 1 Znacznik Twierdzy i 6 Znaczników Graczy.
6. Umieśćcie Znacznik Czasu na pozycji początkowej "I" Toru Czasu.
7. Wybierzcie pozycję początkową dla Toru Tury i oznaczcie ją Znacznikiem Startowym.
8. Pierwszy Gracz kładzie swój Znacznik Gracza na tym samym polu co aktualna pozycja Znacznika Tury.

Następnie przechodząc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, umieśćcie 1 Znacznik Gracza należący do każdego z graczy na kolejnym symbolu na Torze Tury. Kontynuujcie, aż wszystkie pola Toru Tury zostaną zajęte. W kolejnym kroku należy usunąć z gry wszystkie niewykorzystane Znaczniki Graczy (odkładając je do pudełka z grą).

Działanie Znaczników Graczy jest czysto poglądowe. Gdy Znacznik Tury porusza się po Torze Tury, jego aktualna pozycja pokazuje, czyja jest w danym momencie tura. Innymi słowy, gracz którego Znacznik Gracza znajduje się na tym samym symbolu co Znacznik Tury, jest Aktywnym Graczem (więcej informacji o Aktywnym Graczu znajdziecie na stronie 10).

9. Rozdajcie każdemu graczowi po 5 Kart Akcji Startowych, które gracze układają przed sobą w rzędzie, 1 Kartę Walki Podstawowej (9A), którą zabierają do ręki, oraz 1 Kartę Pomocy Gracza, którą umieszczają w dowolnym miejscu w swoim obszarze gry.
10. Potasujcie wszystkie Karty Rozwoju Etapu 1, aby stworzyć talię.
11. Dobierajcie karty z tej talii, aż zostanie odkryta pierwsza Karta Ulepszenia i przekazcie tę kartę Pierwszemu Graczowi. Kontynuujcie, aż każdy



z graczy otrzyma Kartę Ulepszenia. Następnie każdy z graczy musi umieścić otrzymaną kartę na wierzchu odpowiedniej Karty Akcji Startowej.

12. Ponownie przetasujcie pozostałe Karty Rozwoju Etapu 1, aby stworzyć Talię Rozwoju i umieśćcie ją obok planszy głównej pozostawiając miejsce na stos kart odrzuconych.
13. Rozdajcie każdemu graczowi 3 Karty Rozwoju. Można podejrzeć swoją rękę Kart Rozwoju, ale należy zachować je w tajemnicy przed innymi graczami.
14. Przetasujcie wszystkie Karty Snów Etapu 1, aby stworzyć Talię Snów.
15. Rozdajcie każdemu graczowi 2 Karty Snów. Następnie wylosujcie 3 Karty Snów i umieśćcie je odkryte obok Tali Kart Snów, tworząc ich rynek (15A).
16. Potasujcie wszystkie Karty Konfliktów Etapu 1 i umieśćcie je w talii obok planszy głównej.
17. Zaczynając od Pierwszego Gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera 1 obszar na planszy i podbija go. Następnie zaczynając od ostatniego gracza przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz ponownie wybiera 1 obszar na planszy i również podbija go (17A).

Podczas podbijania obszarów w trakcie rozstawiania **musisz zająć dokładnie 2 obszary**: 1 obszar narożny (jeden z obszarów oznaczonych liczbą 17) i 1 obszar nie narożny. Możesz to zrobić w dowolnej kolejności.

Podczas podboju obszarów należy:

- umieścić 2 Wyznawców, Skrzydlaka, 1 poziom Fortecy i Znacznik Twierdzy w narożnym obszarze,
- umieścić 1 Wyznawcę w dowolnym obszarze przylegającym do Katedry, **LUB** umieścić 2 Wyznawców w dowolnym innym obszarze.

18. Puste obszary obsadź Cieniami, umieszczając po 1 Cieniu na każdym pustym obszarze sąsiadującym z Katedrą (np. 18A) oraz po 2 Cienie na każdym innym pustym obszarze (np. 18B).
19. W kolejności graczy, każdy umieszcza swojego Śniącego na dowolnym Polu Nocy na Planszy Akcji (np. 19). Na Polach Nocy można umieścić dowolną liczbę figurek Śniących.
20. Odsłoń losowo 2 karty Koszmarów i umieśćcie je obok planszy. Każdy Koszmar ma stronę podstawową (z numerem karty) i stronę zaawansowaną (rewers karty). Możecie wybrać, którą stronę chcecie zagrać, ale nie powinniście łączyć strony podstawowej i zaawansowanej.
21. Odszukajcie figurki Koszmarów pasujące do wybranych Kart Koszmarów i umieśćcie każdą z nich na odpowiadającej jej Karcie Koszmaru. Wszystkie nieużywane karty i figurki Koszmarów odłóżcie z powrotem do pudełka z grą.
22. Odłóżcie na bok karty Etapu 2 (Rozwoju, Konfliktów i Snów), tworząc osobne talie - będą one potrzebne w Drugim Etapie gry.
23. Wszyscy gracze umieszczają oba swoje Znaczniki Rytuałów na początku Toru Rytuałów.

Teraz jesteście gotowi do rozpoczęcia gry.



Przykład rozstawienia gry dla 3 graczy.

KLUCZOWE POJĘCIA

Aby łatwiej było zrozumieć strukturę rozgrywki, musimy wyjaśnić kilka kluczowych pojęć.

JEDNOSTKI

W grze występują dwa rodzaje jednostek: Wyznawcy oraz Cienie (oba reprezentowane są przez figurki). Wyznawcy to jednostki gracza, Cienie to jednostki neutralne. Kiedy na karcie jest mowa o “twoich” Wyznawcach, oznacza to Wyznawców należących do gracza posiadającego lub zagrywającego tę kartę. Jeśli karta odnosi się do Wyznawców ogólnie, oznacza to Wyznawców należących do dowolnego gracza lub graczy, ale nigdy nie Cienie. Jeśli karta odnosi się do jednostek, oznacza to każdy typ jednostki, zarówno Wyznawców jak i Cienie.



Wyznawcy - jednostki graczy



Cienie - jednostki neutralne

POZIOMY FORTECY

Poziomy Fortecy to elementy, które można układać w stosy, co pozwala graczom budować Fortece, które mogą mieć od 1 do maksymalnie 3 poziomów. Kiedy karta odnosi się do poziomów Fortecy, oznacza to pojedyncze elementy poziomów Fortecy. Jeśli karta odnosi się ogólnie do Fortecy, oznacza to Fortecę posiadającą dowolną liczbę poziomów - 1, 2 lub 3.

KONTROLA OBSZARU

Obszar jest kontrolowany przez gracza posiadającego na nim co najmniej 1 poziom Fortecy. W przypadku braku Fortecy kontroluje go ten, kto ma najwięcej jednostek (może to oznaczać, że obszar jest kontrolowany przez Cienie). Pusty obszar jest kontrolowany przez Cienie. W przypadku remisu pomiędzy wieloma stronami, które posiadają najwięcej jednostek na danym obszarze, żadna ze stron nie kontroluje tego obszaru.

OBECNOŚĆ W OBSZARZE

Gracz jest obecny w danym obszarze, jeśli ma tam co najmniej 1 Fortecę lub 1 Wyznawcę.



Przykład 1: Ten obszar jest kontrolowany przez czerwonego gracza, ponieważ posiada on na nim Fortecę. Natomiast niebieski gracz, zielony gracz oraz Cienie są obecni na tym obszarze.



Przykład 2: Ten obszar jest kontrolowany przez gracza niebieskiego, ponieważ posiada on tam więcej swoich jednostek niż jakakolwiek inna strona (gracz zielony oraz Cienie), ponadto żaden z graczy nie posiada tam Fortecy. Gracz zielony i Cienie są obecni na tym obszarze.



Przykład 3: Żadna ze stron nie kontroluje tego obszaru, ponieważ zarówno gracz zielony, jak i gracz niebieski mają tam najwięcej jednostek, czyli remisują ze sobą. Wszystkie strony (obaj gracze oraz Cienie) są obecne w tym obszarze.

TWIERDZA

Obszar zawierający Znacznik twojej Twierdzy podlega kilku specjalnym zasadom. Nigdy nie możesz stracić ostatniego poziomu swojej Twierdzy w tym obszarze (tym samym zawsze będziesz kontrolować ten obszar). Automatycznie wygrasz wszystkie konflikty rozstrzygane w tym obszarze z twoją Twierdzą.

SKRZYDLAKI I KOSZMARY

Skrzydłaki i Koszmory nie są uważane za jednostki, nigdy nie kontrolują żadnych obszarów ani nie zapewniają obecności, oraz nigdy nie wchodzi w interakcje z innymi jednostkami, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.



Przykład: W tym obszarze kontrolę posiada gracz zielony, ponieważ ma tam więcej jednostek niż jakakolwiek inna pojedyncza strona. Zarówno gracz niebieski, jak i Cienie są obecne. Gracz żółty nie jest obecny, ponieważ Skrzydłaki nie liczą się jako jednostki i same nie zapewniają obecności. Koszmar w żaden sposób nie wpływa na kontrolę ani obecność w obszarze.

OZNACZONY OBSZAR

Aktualna pozycja Znacznika Tury zawsze wskazuje na symbol. Każdy obszar z tym konkretnym symbolem jest uważany za Obszar Oznaczony dla bieżącej tury. W każdej turze Obszar Oznaczony będzie się zmieniał.



Przykład: Dzięki Znacznikowi Tury obecnemu na polu powyżej, wszystkie powyższe obszary są uznawane za Obszary Oznaczone.

STRUKTURA TURU

Każda tura gry pozwala jednemu graczowi, zwanemu **Aktywnym Graczem**, wykonać wybraną przez siebie akcję. Pozostali gracze, zwani **Nieaktywnymi Graczami**, mogą odnieść korzyść z wybranej akcji, wybierając Zgodę na nią, albo Sprzeciw.

AKTYWNY GRACZ

Kiedy zostajesz Aktywnym Graczem, przeprowadzasz w kolejności następujące czynności:

1. Przenieś swojego Śniącego na Pole Dnia (jasnoszare miejsca na Planszy Akcji), które **nie sąsiaduje** z Polem Nocy (ciemnoszare miejsca), na którym obecnie znajduje się twój Śniący.
2. Wykonaj akcję z Pola Dnia **lub** zignoruj tę akcję i dobierz 2 Karty Rozwoju.
3. Odrzuć wszystkie niechciane Karty Snów na spód Talii Snów.
4. Dobierz Karty Snów, jedna po drugiej spośród oferowanych lub z wierzchu Talii Snów, do momentu aż w ręce trzymasz 2 Karty Snów.

Natychmiast po wylosowaniu Karty Snu, uzupełnij odkryte karty na stole. Jeśli dobierasz 2 Karty Snów i pierwsza z nich pochodzi z odkrytych kart na stole, uzupełnij rynek przed dobraniem kolejnej karty z rynku lub z talii.

5. Odrzuć wszystkie Karty Rozwoju znajdujące się w twojej ręce, **przekraczające liczbę 8 - sam wybierz które**.

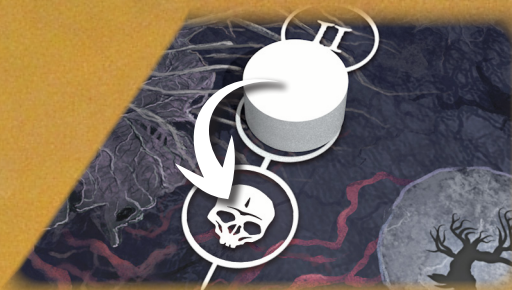
Twoja Karta Walki Podstawowej liczy się do twojego limitu kart w ręce i nie może być odrzucona!

6. Rozpatrz wszystkie efekty Końca Tury (w tym zagrane Karty Snów i wszystkie reakcje Nieaktywnych Graczy).

Nieaktywni Gracze mogą zareagować, nawet jeśli Aktywny Gracz zdecyduje się zignorować akcję i tylko dobrać karty (patrz poniżej). Dopiero gdy wszyscy Nieaktywni Gracze zareagują, Aktywny Gracz kontynuuje swoją turę.

7. Przesuń swojego Śniącego na Pole Nocy, jak pokazano na Planszy Akcji.
8. Przesuń Znacznik Tury o kolejne miejsce.

Jeśli Znacznik Tury znalazł się na polu początkowym Toru Tury, natychmiast przesunąć Znacznik Czasu o jedno miejsce w dół na Torze Czasu. Jeśli to przesunie znacznik Czasu na pole z symbolem , następuje koniec gry (patrz sekcja "Koniec gry i punktacja" na stronie 23).

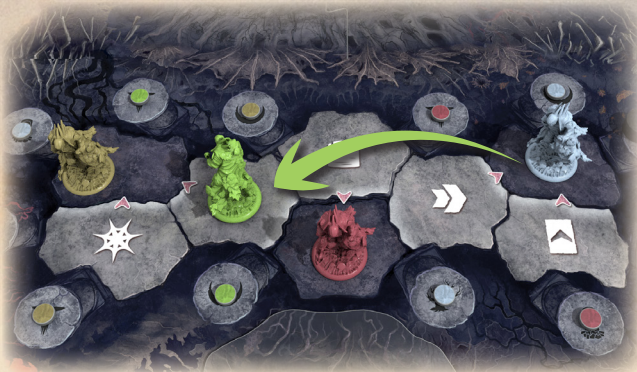


REAKCJA

Podczas 6 kroku sekwencji tury, Nieaktywni Gracze mogą reagować na wybraną przez ciebie Akcję Dnia. Zaczynając od gracza po twojej lewej stronie, reakcje są wykonywane w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Każda reakcja musi być rozstrzygnięta w całości, zanim inny gracz podejmie swoją reakcję.

W momencie, gdy jest twoja kolej na reakcję, możesz:

- **ZGODZIĆ SIĘ:** Jeśli twój Śniący znajduje się na Polu Nocy sąsiadującym z aktualną Akcją Dnienną, możesz rozstrzygnąć efekt Zgody związany z aktualną Akcją Dnienną (np. jeśli aktualną Akcją Dnienną jest Przywołanie, możesz użyć efektu Zgody opisanego szczegółowo **na twojej** karcie Akcji Przywołania).
- LUB -
- **SPRZECIWIĆ SIĘ:** Niezależnie od lokalizacji twojego Śniącego, możesz rozstrzygnąć efekt Sprzeciwu związany z bieżącą Akcją Dnia (zgodnie z opisem **na twojej** karcie Akcji).
- LUB -
- **SPASOWAĆ** (nic nie robić).



Przykład: Zielony gracz przesunął swojego Śniącego na pole akcji Przywołanie. Niebieski gracz może tylko Sprzeciwzić się. Zarówno czerwony gracz, jak i żółty mogą wybrać Zgodę lub Sprzeciw.



Po wykonaniu akcji zielonego gracza, jego Śniący jest przesuwany na Pole Nocy zgodnie z kierunkiem strzałki.

Po tym jak wszystkie reakcje zostaną rozstrzygnięte, Aktywny Gracz przesuwa swojego Śniącego na odpowiednie Pole Nocy i kończy swoją turę (jest to omówione w kroku 7 i 8).

ZAGRYWANIE KART SNÓW

Każda Karta Snu dokładnie wyjaśnia kiedy może być zagrana (w tym “W dowolnym momencie”) oraz jakie warunki muszą być spełnione, aby ją zagrać. Po zagraniu i rozpatrzeniu Karty Snu, należy odłożyć ją na swój Stos Kart Odrzuconych Snów. Oprócz warunków podanych na każdej Karcie Snu, podczas zagrywania Kart Snów należy przestrzegać **Złotej Zasady Zagrywania Kart Snów**: Karty Snów mogą być zagrywane tylko przed lub po Akcji lub Reakcji, nigdy “w środku” trwającej Akcji lub Reakcji.

Uwaga: Karty Snów są dobierane tylko w określonym czasie podczas twojej tury. Możliwe, że na początku swojej tury będziesz miał(a) mniej niż 2 karty w ręce.

W Grze Standardowej, po tym jak wszyscy gracze wykonają swoją pierwszą turę, każdy z nich rozbuduje Katedrę poprzez dodanie nowego jej fragmentu na planszę. Zostało to szczegółowo wyjaśnione w sekcji “Budowa Katedry” na stronie 20.

WYKONYWANIE AKCJI I REAKCJI

Na początku gry wszyscy gracze posiadają takie same Karty Akcji (z wyjątkiem jednej losowo Ulepszanej Akcji). W miarę postępu gry efekty Kart Akcji będą się różnić między graczami.

Przy każdym rozstrzygnięciu Akcji Dnia, postępuj zgodnie z instrukcjami znajdującymi się **na twojej** Karcie Akcji.

Również, za każdym razem, gdy podejmujesz Reakcję (niezależnie od tego, czy zdecydujesz się na Zgodę czy Sprzeciw), postępuj według instrukcji znajdujących się **na twojej** Karcie Akcji.

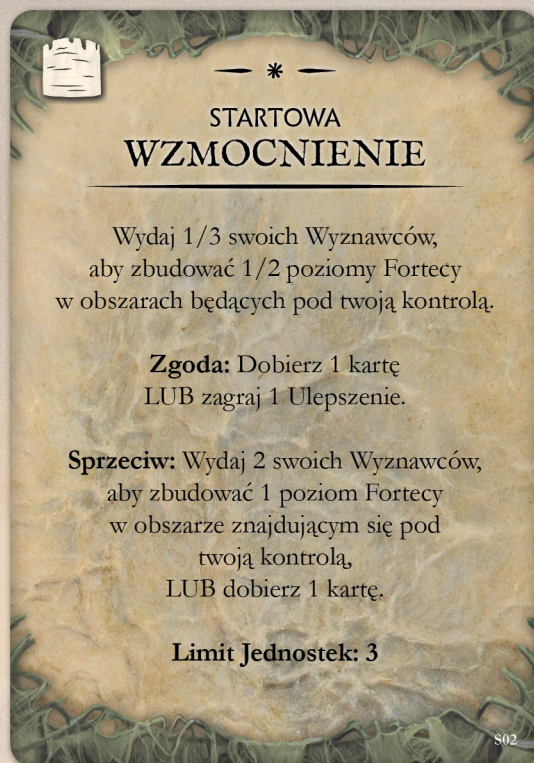
ROZWÓJ



Jeśli efekt Akcji lub Reakcji nie zabrania zagrania większej liczby Kart Rozwoju, możesz zagrać dowolną ich liczbę.

Karta Rozwoju może być zagrana na inną Kartę Rozwoju, jako jej Ulepszenie. Efekty każdej zakrytej karty zmieniają się na stałe do końca gry. Jednak jeśli zakryjesz kartę, która została przez ciebie rozstrzygnięta, nadal zastosuj się do tej zakrytej (karta nie zmienia się w trakcie jej rozstrzygania).

WZMOCNIENIE



Wyjaśnienie: Usunięci Wyznawcy wracają z powrotem do zasobów gracza. Mogą być usunięci z dowolnego obszaru, a następnie użyć do opłacenia poziomu Fortecy w dowolnym kontrolowanym obszarze. Jeśli gracz usunie z obszaru ostatniego Wyznawcę (lub liczbę Wyznawców stanowiącą o utracie kontroli), może nadal budować tam poziom Fortecy - dopóki nie rozstrzygnie całkowicie tej Akcji, obszar ten jest nadal uważany za znajdujący się pod jego kontrolą.

LIMIT JEDNOSTKI

Normalnie maksymalna liczba jednostek dla każdej ze stron (graczy, Cieni) znajdujących się na danym obszarze wynosi 3. Oznacza to, że na obszarze mogą znajdować się nie więcej niż 3 jednostki każdego z graczy i 3 Cieni. Przy czym Limit Jednostek dla każdego gracza jest wydrukowany na jego Karcie Wzmocnienia, a niektóre Ulepszenia mogą zwiększyć tę liczbę do 4 lub 5 na jednym obszarze. Oznacza to, że w dowolnym momencie gry, gracz może mieć 4 lub 5 swoich Wyznawców na jednym obszarze (jednocześnie może mieć ich do 3 na każdym innym, na którym są obecni).

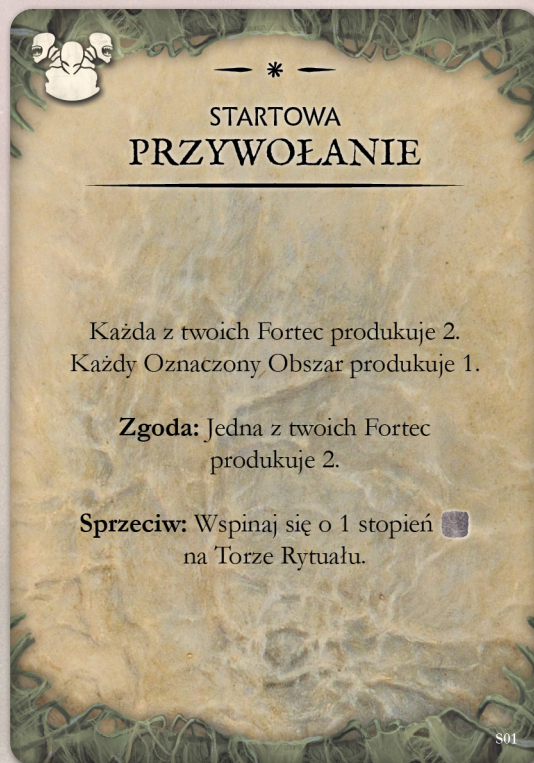
POZIOMY FORTECY

Każda Forteca gracza składa się z minimalnie 1 poziomu, a maksymalnie z 3. Liczba ta jest całkowicie niezależna od Limitu Jednostek.



Przykład: Gracz niebieski wykonuje Akcję Wzmocnienia. Wydaje 3 Wyznawców, aby dodać 2 nowe poziomy Fortecy w kontrolowanych przez siebie obszarach.

PRZYWOŁANIE



Wyjaśnienie: Przywołanie nie może spowodować, że któryś z graczy (lub Cienie) przekroczy Limit Jednostek. Wyprodukowani Wyznawcy nigdy nie mogą być wzięci z jakiegokolwiek obszaru na planszy.

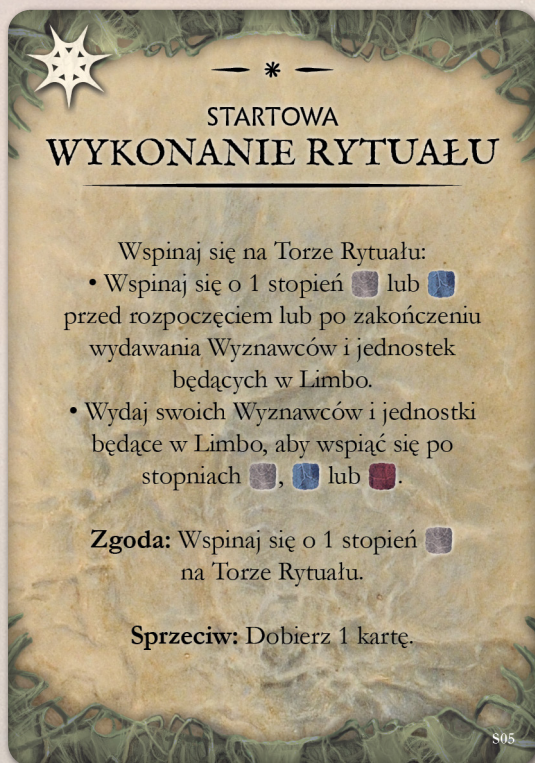


PRODUKCJA



Kiedy zostanie wyprodukowana jednostka, weź ją z odpowiedniego zapasu i umieść na obszarze, na którym została wyprodukowana. Zawsze, gdy obszar produkuje jednostki, produkuje je dla strony kontrolującej. Obszar kontrolowany przez gracza produkuje jednostki tego gracza. Obszar kontrolowany przez Cienie (**przypomnienie:** dotyczy to również pustych obszarów), produkuje Cienie. Obszar, który nie jest kontrolowany przez żadną ze stron, nie produkuje żadnych jednostek. Możliwe jest, aby jeden obszar produkował więcej niż raz podczas rozstrzygnięcia jednego efektu.

WYKONANIE RYTUAŁU



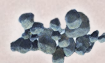
Wyjaśnienie: Kiedy Znacznik Rytuału wspina się na Torze Rytuału, przesuwa się coraz bliżej końca toru (w kierunku ostatniego). Oplacając wspinaczkę, gracz musi usunąć jednego ze swoich Wyznawców z obszaru odpowiadającego symbolowi widocznemu na stopniu, na który próbuje wejść. Każdy usunięty Wyznawca jest tymczasowo umieszczany na Torze Rytuałów obok ikony, za którą został użyty do zapłaty. Wyznawcy Ci wracają do zasobów swojego właściciela dopiero po zakończeniu Akcji Wykonania Rytuału. Zauważ, że niektóre stopnie mają dwa lub więcej symboli, wymagają one wielu Wyznawców, aby można było wejść.



LIMBO



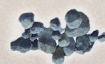
Na końcu Toru Rytuału znajduje się Limbo. Podczas wspinaczki z użyciem Wyznawców z Limbo, gracz musi wydać 3 z nich (zwracając ich do swojej rezerwy), aby wspiąć się o 1 , lub stopień. Jeśli gracz ma mniej jednostek w Limbo, nie może ich użyć. Do Limbo trafiają tylko Wyznawcy (nigdy Cienie) i są tam umieszczani wyłącznie wtedy, gdy zostaną wyeliminowani w konflikcie.



STOPNIE



Na te stopnie na Torze Rytuałów można wejść za pomocą dowolnego typu efektu. Za każdym razem, kiedy jakkolwiek efekt pozwala ruszyć się na Torze Rytuałów, zawsze pozwoli ci wspiąć się na stopień .



STOPNIE



Można na nie wejść tylko wtedy, gdy jest to wyraźnie dozwolone przez efekt. Ponadto, mają one swoje własne efekty, które mogą być rozstrzygane lub ignorowane. Jeśli gracz rozstrzyga efekt, należy go rozpatrzyć w całości (wstrzymując wspinaczkę), przed dalszą kontynuacją wspinaczki. Niektóre efekty pozwalają graczom wydać komendę 1 Koszmarowi. Zostało to wyjaśnione w dalszej części instrukcji, w sekcji Dowodzenie Koszmarami.

3

Otrzymaj 3 Punkty Ruchu. Możesz wykorzystać każdy z nich przestrzegając tych samych zasad co podczas Akcji Manewru.

1

Dodaj 1 poziom Fortecy w dowolnym obszarze, który kontrolujesz.



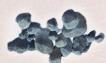
Możesz przesunąć swojego Skrzydłaka na sąsiedni obszar, a następnie możesz wykonać 1 Konwersję (jak wyjaśniono w sekcji Manewru).

+2

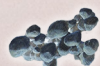
Wyprodukuj 2 rozmieszczając ich w dowolnych obszarach, które kontrolujesz.



Wydaj komendę Koszmarowi. Efekt dostępny tylko podczas 2 etapu gry. Szczegółowe wyjaśnienie aktywacji Koszmarów znajduje się na stronie 22.



STOPNIE



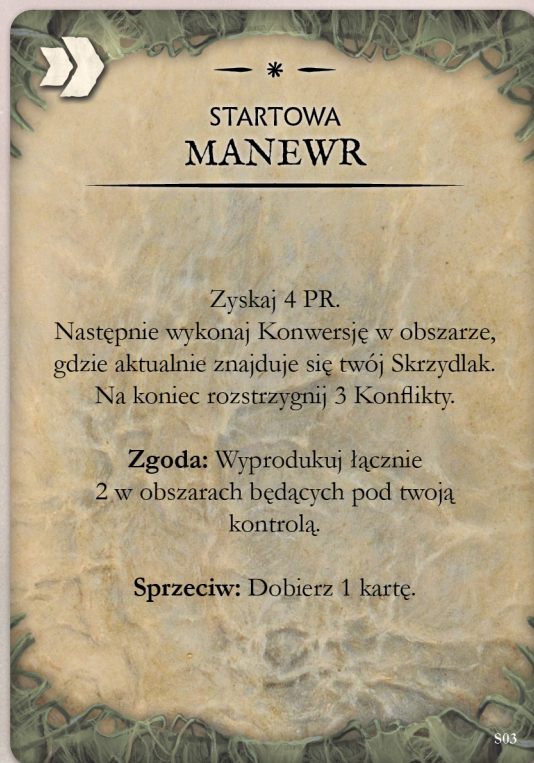
Można na nie wejść tylko poprzez efekt podstawowy Akcji Rytuału (muszą być opłacone w całości, można tu wykorzystać jednostki znajdujące się w Limbo).



Przykład: Niebieski gracz wykonuje Akcję Rytuału. Najpierw wykorzystuje swój darmowy ruch, który pozwala mu wspiąć się na dowolny stopień ■ lub ■ - wspina się na ■ stopień. Ponieważ gra jest jeszcze na Etapie 1, gracz używa 1 z 3 Punktów Ruchu, aby przenieść Wyznawcę 1 na sąsiedni obszar (tracąc resztę Punktów Ruchu). W kolejnym kroku niebieski gracz wydaje Wyznawców 2, 3 i 4, aby wspiąć się na kolejne 3 ■ stopnie. Następnie gracz wydaje Wyznawców 5, 6 i 7 z Limbo, aby wspiąć się na kolejny ■ stopień, a potem wydaje Wyznawcę 8, aby wspiąć się na następny ■ stopień. W końcu wydaje Wyznawcę 9 i wcześniej poruszonego Wyznawcę 1, co pozwala mu wspiąć się na ■ stopień.

Różne efekty gry (jak Reakcje czy Karty Rozwoju) mogą pozwolić ci wejść na tor Rytuału. W takich przypadkach usuwasz Wyznawców tylko wtedy, kiedy opis efektu wyraźnie o tym mówi.

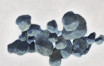
MANEWR



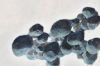
Wyjaśnienie: Konflikty w grze zdarzają się tylko wtedy, gdy jakiś efekt nakazuje graczowi rozstrzygnąć Konflikt. W przeciwnym razie jednostki mogą współistnieć na jednym obszarze. Kiedy gracz jest wezwany do rozstrzygnięcia X Konfliktów, wówczas należy:

1. Wybrać na planszy obszar zawierający jednostki i/lub Fortece należące do wielu stron.
2. Rozstrzygnąć Konflikt w tym obszarze.
3. Wrócić do punktu 1.

Powyższy proces należy powtarzać do momentu, gdy X Konfliktów zostanie rozstrzygniętych lub gdy nie będzie już obszarów z jednostkami i/lub Fortecami należącymi do różnych stron, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.



PR (PUNKTY RUCHU)

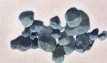


Każda Akcja Manewru generuje pewną liczbę Punktów Ruchu (na kartach oznaczanych skrótem PR).

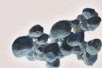
Możesz użyć 1 PR, żeby:

- przenieść 1 swojego Wyznawcę na sąsiedni obszar (przestrzegając Limitów Jednostek)
- LUB -
- przenieść swojego Skrzydlaka na sąsiedni obszar.

Możesz wydać wiele Punktów Ruchu (PR) na tego samego Wyznawcę lub Skrzydlaka. Wyznawca nie może wyjść z obszaru, na którym znajdują się Wyznawcy przeciwnika lub Cienie, choć może wejść na taki obszar. Skrzydlaki mogą swobodnie wchodzić i wychodzić ze wszystkich obszarów.



KONWERSJE



Za każdym razem, gdy Skrzydlak Konwertuje jednostkę, zastępuje wrogą jednostkę (Wyznawcę przeciwnika lub Cień) swoją własną jednostką. Wyparta jednostka jest zwracana do zasobów - nie jest umieszczana w Limbo. Jednostka nie może być zamieniona na jednostkę tej samej strony (gracz A może zamienić Cień lub Wyznawcę gracza B na Wyznawcę gracza A, ale gracz A nie może zamienić Wyznawcy gracza A na Wyznawcę gracza A). Konwersja jest rozstrzygana tylko zgodnie z konkretnym opisem efektu, który na nią pozwala.



KONFLIKTY

Za każdym razem, gdy gracz otrzymuje polecenie rozstrzygnięcia Konfliktu, musi wykonać poniższe kroki:

1. Wybrać 2 przeciwne strony konfliktu w jednym obszarze (nawet jeśli w danym obszarze znajdują się więcej niż 2 strony, każdy Konflikt rozstrzygany jest pomiędzy tylko 2 z nich). "Stroną" może być gracz lub Cienie. Wybrane strony zostaną uznane za część Bitwy.



Przykład: Zielony jest Aktywnym Graczem i musi rozstrzygnąć Konflikt. Postanawia rozegrać Konflikt w tym obszarze, pomiędzy Wyznawcami gracza zielonego i niebieskiego. Cienie są obecne w tym samym obszarze, ale nie będą brały udziału w Konflikcie.

2. Gracze zagrywają swoje karty. **Wszystkie karty powinny być położone zakryte.**

Podczas wykładania kart gracz może zagrać do 1 karty za każdego Wyznawcę, który znajduje się w Konflikcie oraz 1 kartę za swoją Fortecę (niezależnie od jej poziomu). Gracz musi zagrać co najmniej 1 kartę w Konflikcie. Zamiast zagrywać kartę Rozwoju, gracz może zagrać Podstawową Kartę Walki.

- Jeśli gracz staje do walki z **Cieniami**, zagrywa swoje karty **jako pierwszy**.

- Jeśli gracz staje do walki naprzeciwko **innego gracza**, gracz kontrolujący obszar zagrywa swoje karty **jako drugi**.
- Jeśli gracz staje do walki naprzeciwko innego gracza, a żaden z nich nie ma kontroli nad obszarem, Aktywny Gracz wybiera kto pierwszy zagra swoją kartę.

3. Po tym jak obie strony zagrały swoje karty, należy je odsłonić w tym samym czasie.

Kiedy gracz staje do walki z Cieniami, najpierw zagrywa wszystkie swoje karty, a następnie dobiera jedną Kartę Konfliktu i zagrywa dla Cienia (niezależnie od liczby Cieni w konflikcie).

4. Należy policzyć efekty Walki zagrywanych kart - ikony Ataku i Obrony. Każda Obrona anuluje 1 Atak.

Ikony Ataku i Obrony generowane przez Cienie zależą od ich liczby biorących udział w Konflikcie. Aby określić liczbę generowanych symboli, wystarczy odwołać się do wiersza na karcie z odpowiednią liczbą Cieni.

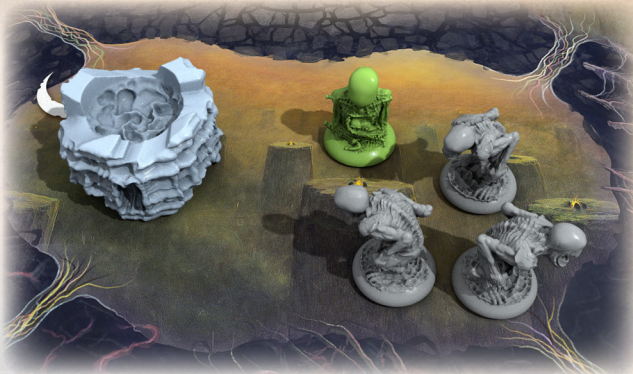
5. Każda strona usuwa 1 jednostkę za każde nieanulowane obrażenie, które zostało jej zadane. Strona bez jednostek musi rozdać wszystkie pozostałe obrażenia swoim poziomom Fortecy (jeśli takie istnieją) - 1 obrażenie usuwa 1 poziom Fortecy. Wszelkie nadmiarowe obrażenia zadane stronie, która nie ma już jednostek i poziomów Fortecy są ignorowane.
6. Strona mająca dowolny poziom Fortecy wygrywa Konflikt.
7. W przeciwnym razie strona posiadająca więcej jednostek wygrywa Konflikt.
8. Jeżeli dojdzie do remisu, którego nie da się rozstrzygnąć, Aktywny Gracz wybiera sposób jego przełamania.



Przykład ciąg dalszy: Zielony gracz zagrywa 1 kartę za każdego ze swoich Wyznawców w tym obszarze. Następnie gracz niebieski zagrywa 1 kartę za swojego Wyznawcę i 1 kartę za swoją Fortecę (nawet jeśli Forteca ma 2 poziomy). Zarówno zielony jak i niebieski gracz generują 3 obrażenia i 1 tarczę. Każda tarcza anuluje 1 obrażenie, co oznacza, że zarówno zielony jak i niebieski gracz otrzymują po 2 obrażenia.

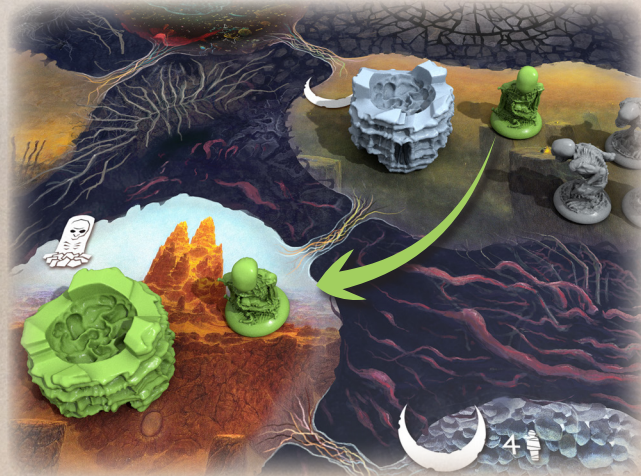


Niebieski gracz musi teraz usunąć 2 Wyznawców, ale ponieważ ma tylko 1 niebieskiego Wyznawcę, traci również 1 poziom Fortecy. Zielony gracz musi usunąć 2 Wyznawców.



Ponieważ na koniec Konflikty niebieski jest jedynym graczem posiadającym Fortecę, to właśnie on jest zwycięzcą.

9. Strona, która przegra musi przesunąć wszystkie swoje jednostki na sąsiednie obszary, które kontroluje, na których jest obecna lub puste (zawsze przestrzegając Limitu Jednostek). Innymi słowy, jednostki nie mogą wycofać się na obszar kontrolowany przez kogokolwiek innego (z wyjątkiem sytuacji, gdy jest on pusty), chyba że na tym obszarze znajdują się już jednostki strony przegranej.
10. Wszystkie przegrane jednostki, które nie mogą zostać przesunięte, są eliminowane.



Podsumowanie przykładu: Po przegranym Konflikcie, zielony gracz musi wycofać swojego ocalałego Wyznawcę na sąsiedni obszar, który jest przez niego kontrolowany (w tym przypadku z Fortecą). Niebieski gracz wygrał bitwę i zachował kontrolę nad obszarem, gdzie toczył się Konflikt.

11. Jeśli gracz walczył z Cieniami, rozpatruje efekt **Zwycięstwa** lub **Porażki** wylosowanej Karty Konflikty (rozpatruje Zwycięstwo, jeśli wygrał, w przeciwnym razie rozpatruje Porażkę). Następnie umieszcza tę Kartę Konflikty na spodzie talii Konflikty. Podczas rozstrzygania efektów **Zwycięstwa** zawsze można zamiast tego dobrać kartę (patrz strona 19).
12. Należy odrzucić wszystkie zagrane karty, poza kartami Podstawowej Walki, które wracają na ręce właścicieli.



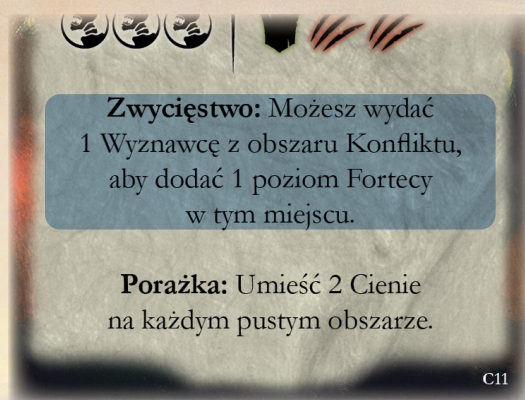
Przykład: W kolejnej turze niebieski gracz musi rozstrzygnąć Konflikt w tym obszarze przeciwko 2 Cieniom.



Niebieski gracz zagrywa 3 karty (mimo, że może zagrać maksymalnie 4) i dobiera 1 kartę Konfliktu dla Cienia. Niebieski generuje 4 obrażenia i 2 tarcze, podczas gdy 2 Cienie generują tylko 2 obrażenia.



2 Cienie zostają wyeliminowane z dodatkowymi 2 obrażeniami, natomiast żaden Wyznawca nie ponosi obrażeń, ponieważ 2 tarcze gracza niebieskiego redukują obrażenia zadawane przez Cienie do 0.



Niebieski gracz wygrywa więc Konflikt i może natychmiast rozstrzygnąć efekt **Zwycięstwa** na karcie Konfliktu, po czym odrzuca ją i kontynuuje grę.

Wszyscy wyeliminowani Wyznawcy są przenoszeni do Limbo. W dowolnym momencie, możesz przenieść tych Wyznawców z powrotem do swoich zasobów, ale korzystne może być ich pozostawienie, ponieważ będzie można ich użyć podczas akcji Wykonania Rytuału.

Wyeliminowane poziomy Fortecy i Cienie wracają do odpowiednich zasobów.

NAGRODY I KONSEKWENCJE

W przeciwieństwie do Konfliktów prowadzonych przeciwko innym graczom, walka z Cieniami wiąże się z dodatkową nagrodą za zwycięstwo lub dodatkowymi konsekwencjami porażki. Rozpatrując te efekty, zawsze staraj się rozwiązać ich rezultat tak wyczerpująco, jak to tylko możliwe.

Za każdym razem, gdy rozstrzygasz efekt **Zwycięstwa**, możesz zamiast tego całkowicie go zignorować i **dobrać 1 Kartę Rozwoju**. Może to być szczególnie ważne, jeżeli ten efekt jest dla ciebie niekorzystny lub niemożliwy do rozstrzygnięcia.

Podczas gdy efekty **Zwycięstwa** i **Porażki** często pozwalają na łamanie zasad, jest jedna zasada, której nigdy nie można naruszyć: **na żadnym obszarze nie może być więcej niż 1 Forteca**.

KATEDRA KOSZMARÓW

Katedra Koszmarów rozgrywana jest z podziałem na dwa etapy. Gra rozpoczyna się od Etapu 1, a wraz z ukończeniem budowy Katedry przechodzi do Etapu 2.

BUDOWA KATEDRY GRA STANDARDOWA

W miarę postępu gry, Katedra budowana jest kawałek po kawałek. W Grze Standardowej, każdy z graczy będąc Graczem Aktywnym, na końcu swojej tury buduje Katedrę, dokładając jej kolejny element.

Po tym jak wszyscy Nieaktywni Gracze wykonają swoje Reakcje:

1. Aktywny Gracz bierze do ręki kolejny najbliższy fragment Katedry (taki, który znajduje się najbliżej początku toru) i umieszcza go w centrum planszy na obszarze Katedry.
2. Zaczynając od Aktywnego Gracza i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy rozstrzyga wszystkie efekty wydrukowane na odkrytym właśnie polu Toru Katedry.

Zaleca się, aby początkowo rozegrać partię na zasadach **Gry Standardowej**, co pozwoli na zapoznanie się z przebiegiem gry i jej złożonością, ponieważ w przypadku **Gry o Zmiennym Czasie Trwania**, rozgrywka jest w dużej mierze uzależniona od biegłości graczy.

BUDOWA KATEDRY GRA O ZMIENNYM CZASIE TRWANIA

W Grze o Zmiennym Czasie Trwania, Katedra nie jest budowana na koniec każdej tury. Dolożenie nowego fragmentu Katedry następuje dopiero wtedy, gdy zostanie zagrana Karta Snu z ikoną Katedry . Więcej szczegółów znajduje się na poniższych opisach symboli.



Wszystkie Karty Snów nagradzają graczy Punktami Zwycięstwa. Zostaną one podliczone na koniec gry.



Niektóre Karty Snów posiadają ten symbol.

Gra Standardowa: Zignoruj ten symbol.

Gra o Zmiennym Czasie Trwania: Za każdym razem, gdy zagrasz Kartę Snu z tym symbolem, wstrzymaj grę, weź następny fragment Katedry z Planszy Katedry i umieść go na planszy głównej. Jeśli na polu, które właśnie staje się wolne, znajduje się jeden z poniższych symboli, natychmiast go rozstrzygnij.

IKONY TORU KATEDRY

Niektóre pola Toru Katedry zostały oznaczone symbolem. Listę wszystkich symboli i ich efektów prezentujemy poniżej:



Gra Standardowa: Zignoruj ten symbol.

Gra o Zmiennym Czasie Trwania: Jeśli gracie z 2 lub 3 graczami, wystawcie ten fragment Katedry przed pierwszą turą gry.



Gra Standardowa: Zignoruj ten symbol.

Gra o Zmiennym Czasie Trwania: Jeśli gracie z 2 graczami, wystawcie ten fragment Katedry przed pierwszą turą gry.



Gra Standardowa: Każdy gracz może wyprodukować 1 na jednym kontrolowanym przez siebie obszarze.

Gra o Zmiennym Czasie Trwania: Po ułożeniu tego fragmentu Katedry, możesz wyprodukować 1 na jednym, dowolnym kontrolowanym przez siebie obszarze.



Gra Standardowa: Każdy gracz otrzymuje 1 Punkt Ruchu (PR), który może wykorzystać tylko do poruszenia swojego Skrzydłaka.

Gra o Zmiennym Czasie Trwania: Po ułożeniu tego fragmentu Katedry, otrzymujesz 1 Punkt Ruchu (PR), który możesz wykorzystać tylko do poruszenia swojego Skrzydłaka.



Gra Standardowa: Każdy gracz może wspiąć się o 1 stopień na Torze Rytuału.

Gra o Zmiennym Czasie Trwania: Po ułożeniu tego fragmentu Katedry, możesz wspiąć się o 1 stopień na Torze Rytuału.



Gra Standardowa: Każdy gracz musi dodać 1 Cień do dowolnego obszaru, przestrzegając Limitów Jednostek.

Gra o Zmiennym Czasie Trwania: Po ułożeniu tego fragmentu Katedry, musisz dodać 1 Cień do dowolnego obszaru, przestrzegając Limitów Jednostek.



Po dotarciu do tego pola (zarówno w **Grze Standardowej**, jak i w **Grze o Zmiennym Czasie Trwania**), wykonaj następujące czynności (tylko raz, nie na gracza):

1. Wtasuj wszystkie Karty Rozwoju Etapu 2 do talii (bez tasowania Stosu Kart Odrzuconych).
2. Wtasuj wszystkie Karty Snów Etapu 2 do talii, następnie wtasuj rynek Snów do talii i dobierz 3 karty, aby stworzyć nowy rynek Snów.
3. Usuń z gry karty Konflikty Etapu 1 i wymień je na nową talię Kart Konflikty Etapu 2.

Od tego Etapu niektóre efekty kart zaczną odnosić się do Koszmarów i pożerania. Te efekty nie są jeszcze aktywne. Pamiętaj, że podczas rozstrzygania efektu **Zwycięstwa** Karty Konflikty, zawsze możesz wylosować kartę Rozwoju zamiast rozstrzygać ten efekt.

Po umieszczeniu ostatniego fragmentu Katedry na planszy głównej, uznaje się ją za wybudowaną.

Aby zakończyć przejście do Etapu 2:

1. Odwróć Planszę Toru Katedry na stronę Pożartych Jednostek.
2. Umieść figurki Koszmarów na polu Katedry.

Od tego momentu w grze pojawiają się nowe efekty.



Po wybudowaniu Katedry, figurki Koszmarów umieszcza się w obszarze Katedry. Kiedy figurka Koszmaru opuści obszar Katedry, nie może już do niego wrócić chyba, że efekt karty wyraźnie pozwala jej wrócić na obszar Katedry.

DOWODZENIE KOSZMARAMI

Podczas wykonywania tego efektu należy wybrać 1 z 2 dostępnych Koszmarów i wykonać wydrukowany na jego karcie efekt dowodzenia. Efekty “dowodzenia Koszmarem” mogą się znacząco różnić, a zasady dowodzenia określonym Koszmarem są wydrukowane na jego karcie.

Żaden gracz nie może rozkazywać poszczególnemu Koszmarowi więcej niż raz w danej turze. Żaden Koszmar nie może wejść na ten sam obszar więcej niż raz w jednej aktywacji, jak również nie może wejść na obszar, na którym rozpoczął swoją aktywację.

Podobnie jak Skrzydlak, Koszmar nie może być zatrzymywany przez jakiekolwiek jednostki, nie może być atakowany i nie wlicza się do Limitów Jednostek. Wszelkie inne indywidualne zasady Koszmaru są wydrukowane na jego karcie.

AKTUALNY OBSZAR

Karty Koszmarów często używają określenia “Aktualny Obszar”. Aktualny Obszar to pole, na którym znajduje się Koszmar, kiedy efekt zostaje rozpatrzony.

POŻARTE JEDNOSTKI

Pożartą jednostkę umieszcza się na bocznej Planszy Pożartych Jednostek. Kiedy określona liczba jednostek zostanie pożarta, uruchamiany jest koniec gry. W celu ustalenia liczby pożartych jednostek potrzebnych do wywołania końca gry, porównuje się liczby na obu Kartach Koszmarów, które to odpowiadają liczbie graczy (od lewej do prawej: 1-2/3/4 graczy). **Ta z nich, która jest wyższa, to liczba potrzebna do zakończenia gry.**



Pożarte jednostki (zarówno Wyznawcy jak i Cienie) umieszczane są na Planszy Pożartych Jednostek. Po osiągnięciu limitu określonego przez obecne w grze Karty Koszmarów, następuje koniec gry.

Uwaga: możliwe jest, że Karta Koszmaru nie posiada liczby Pożartych Jednostek. W takim przypadku należy po prostu użyć liczby z innej Karty Koszmaru.

Pożarta jednostka nie jest uznawana za wyeliminowaną - dopóki nie zostanie przywrócona przez efekt, który na to pozwala - jest stracona na resztę gry, ale nadal może być warta Punkty Zwycięstwa dla jej właściciela.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Koniec gry wywoływany jest na jeden z następujących sposobów:

- Znacznik Czasu osiągnie miejsce  na Torze Czasu,
- Zostanie pożarta określona liczba jednostek.

Jeśli koniec gry zostanie wywołany przez Znacznik Czasu, gra kończy się natychmiast. W przeciwnym razie kontynuujcie grę, aż wszyscy gracze będą mieli równą liczbę tur, a następnie zakończcie grę.

WYNIK KOŃCOWY

Aby obliczyć wynik końcowy, należy policzyć następujące elementy:

1. **Tor Rytuału** — za każdy Znacznik Gracza na Torze Rytuału uzyskaj liczbę Punktów Zwycięstwa wynikającą z poziomu najwyższego stopnia  jaki osiągnął.
2. **Fortece** — uzyskaj 1/2 Punktów Zwycięstwa za każdą Fortecę, która ma 2/3 poziomy.
3. **Pożarte Jednostki** — uzyskaj 8/5/3/2 Punktów Zwycięstwa za posiadanie największej/drugiej/trzeciej/najmniejszej liczby Pożartych Jednostek. W przypadku remisu, sumuj Punkty Zwycięstwa remisujących pozycji dzieląc je równo pomiędzy remisujących graczy (zaokrąglając w dół). W grach z mniej niż 4 graczami, użyj najwyższych liczb (w grze 2-osobowej użyj również 8/5/3).

Chociaż nie zlicza się Punktów Zwycięstwa za Cienie, będą one zajmować jedno z miejsc od największego do najmniejszego, w liczbie pożartych jednostek, przy określaniu Punktów Zwycięstwa gracza.

4. **Ulepszenia** — uzyskaj Punkty Zwycięstwa zgodnie z oznaczeniem na każdej Karcie Ulepszenia, w tym na każdej, która została zakryta.
5. **Sny** — uzyskaj Punkty Zwycięstwa, oznaczone na każdej Karcie Snu znajdującej się na twoim Stosie Kart Odrzuconych.

Karty Snów zwykle zapewniają większość Punktów Zwycięstwa, a jednocześnie stanowią wskazówki w twojej grze i napędzają budowę Katedry w trybie Gry o Zmiennym Czasie Trwania. Jeśli masz wątpliwości, co należy zrobić w swojej następnej turze, spójrz na Karty Snów znajdujące się w twojej ręce, i spróbuj je spełnić. Pamiętaj o możliwości odrzucenia niechcianych Kart Snów. **Wskazówka:** jeśli przewidujesz, że nie będziesz w stanie spełnić Karty Snu w ciągu najbliższych 2-3 tur, odrzucenie jej jest prawdopodobnie najlepszym wyborem.

Przykład punktacji: *Niebieski gracz przygotowuje się do zebrania swoich Punktów Zwycięstwa.*



Tor Rytuału jest punktowany jako pierwszy. Znaczniki Rytuałów w kolorze niebieskim osiągnęły pozycje, które pozwalają graczowi otrzymać 7 i 3 Punkty Zwycięstwa, w sumie 10 Punktów Zwycięstwa.



Następne są punktowane niebieskie Fortece. Forteca poziomu 1 nie jest warta żadnych Punktów Zniszczenia. Forteca poziomu 2 warta jest 1 Punkt Zniszczenia, a Forteca poziomu 3 warta jest 2 Punkty Zniszczenia. Fortece zdobywają więc łącznie 3 Punkty Zniszczenia.



Teraz niebieski gracz otrzymuje Punkty Zniszczenia za swoich Wyznawców na Planszy Pożartych Jednostek. Niebieski ma drugą co do wielkości liczbę jednostek na Planszy Pożartych Jednostek, tak samo jak zielony. Zarówno gracz niebieski jak i zielony otrzymują po 4 Punkty Zniszczenia (5 plus 3 podzielone przez 2).



Następnie niebieski gracz punktuje odsłonięte Karty Akeji. Każda karta Ulepszenia Etapu 2 zdobywa 1 Punkt Zniszczenia, w sumie 2 Punkty Zniszczenia.



Na koniec niebieski gracz podlicza wszystkie punkty wydrukowane na swoich zagranych Kartach Snów, dodając do ostatecznego wyniku 15 Punktów Zniszczenia.

Suma Punktów Zniszczenia gracza niebieskiego wynosi 34!

WYBÓR KOSZMARÓW

Koszmary odgrywają kluczową rolę w grze i w zależności od tego, jakie dwa Koszmary wybierzesz, doznania związane z *Katedrą Koszmarów* będą inne.

Celem podkreślenia pewnych aspektów rozgrywki, projektanci gry sugerują następujące kombinacje:

- Wspinaczka po Torze Rytuału: Koszmary 1 oraz 5.
- Duża liczba Konfliktów: Koszmary 3 oraz 7.
- Bardziej strategiczne zakończenie gry, ze zmienną

długością gry: Koszmary 4 oraz 8.

- Zaciekle rywalizacja o Pożarte Jednostki: Koszmary: 3 oraz 6.
- Koniec gry następuje szybko po wejściu Koszmarów do gry: Koszmary 2 oraz 8.
- Nacisk na dobór kart i dużą liczbę zagranych kart: Koszmary 4 oraz 6.
- Bardzo agresywna rozgrywka, dużo Konfliktów i prawie pewny koniec gry za sprawą Pożartych Jednostek: Koszmary 1 oraz 7.

ROZWIDLONE ŚCIEŻKI

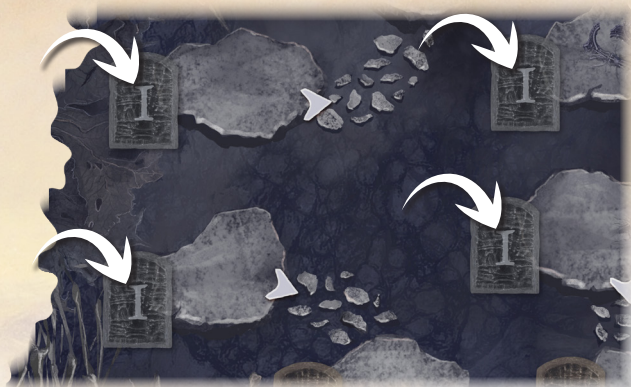
Moduł Rozwidlone Ścieżki wprowadza podczas gry większy stopień kontroli nad efektami budowania Katedry. Podczas budowy, zamiast po prostu umieszczać fragment Katedry z ustalonym efektem, gracz będzie miał przeważnie wybór pomiędzy różnymi efektami.

Moduł sprawdza się zarówno w **Grze Standardowej**, jak i w **Grze o Zmiennym Czasie Trwania**, jednak zalecany jest dla graczy mających za sobą co najmniej kilka rozgrywek.

ROZSTAWIENIE

Postępujcie zgodnie z zasadami zwykłego rozstawienia, przy następujących zmianach:

1. Umieście planszę Rozwidlonych Ścieżek zamiast zwykłej planszy Katedry, stroną z Katedrą do góry.
2. Umieście fragmenty Katedry na wszystkich obszarach toru.
3. Losowo umieście odkryte szare Znaczniki Nagród Rozwidlonych Ścieżek w szczelinach obok brązowych miejsc na fragmenty Katedry.



4. Odlóżcie na bok żółte i czerwone Znaczniki Nagród - będą one potrzebne w dalszej części gry.
5. Jeśli gracie w **Grę Standardową**, przesuńcie fragment Katedry 1C na planszę główną i odrzućcie jego Znacznik Nagrody.

6. Jeśli gracie w **Grę o Zmiennym Czasie Trwania**, nie umieszczajcie żadnych fragmentów Katedry na planszy głównej.
7. Kontynuujcie resztę rozstawienia, ignorując wszelkie instrukcje nakazujące przeniesienie fragmentów Katedry na planszę główną.

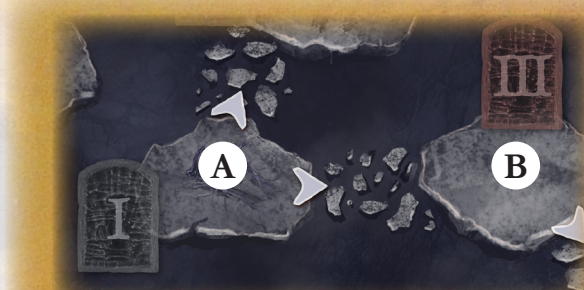
ZASADY MODUŁU

Grając z modulem Rozwidlone Ścieżki, za każdym razem gdy umieszcza się fragment Katedry na planszy głównej, można go wybrać z określonej liczby dostępnych elementów. Dodatkowo fragmenty Katedry posiadają pulę Znaczników Nagród, które są wykorzystywane kiedy zostanie odsłonięte miejsce na polu Katedry.

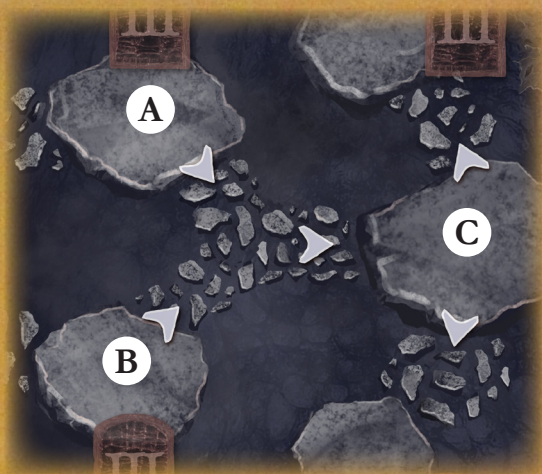
DOSTĘPNE FRAGMENTY KATEDRY

Fragment Katedry można ułożyć na planszy głównej, jeśli spełniony jest któryś z poniższych warunków:

- Zostanie on wzięty z szarego obszaru Planszy Katedry.
- LUB -
- Pobierany jest on z obszaru innego koloru, który posiada Znacznik Nagrody, a **wszystkie ścieżki** prowadzące bezpośrednio do tego obszaru mają swój początek na pustych obszarach Planszy Katedry.



Fragment Katedry z pola B może zostać ułożony tylko wtedy, kiedy na polu A nie znajduje się już Fragment Katedry.



Fragment Katedry z pola C może zostać ułożony tylko wtedy, kiedy na obu polach A i B nie ma już fragmentów Katedry.



Kiedy fragment Katedry z miejsca oznaczonego tym symbolem zostanie zdjęty z Planszy Katedry, wystarczy wykonać procedurę opisaną na stronie 21.

ZNACZNIKI NAGRÓD

Po umieszczeniu fragmentu Katedry na planszy głównej, Aktywny Gracz bierze Znacznik Nagrody z odsłoniętego właśnie miejsca i rozpatruje jego efekt. Kiedy Znacznik Nagrody zostanie rozwiązany, jest odrzucany (usuwany z gry).

- Kiedy na Planszy Katedry znajduje się tylko jeden szary Znacznik Nagrody, natychmiast umieśćcie odkryte żółte Znaczniki Nagród na ich miejscach.
- W momencie, gdy na Planszy Katedry znajduje się tylko jeden żółty Znacznik Nagrody, wówczas umieśćcie odkryte wszystkie czerwone Znaczniki Nagród na ich miejscach.



Wspinaj się o 1 stopień  na Torze Rytuału.



Produkuj 2 w obszarze będącym pod twoją kontrolą.



Zyskaj 3 Punkty Ruchu (PR).



Zagraj 1 Ulepszenie.



Wspinaj się o 1 stopień  lub 1  na Torze Rytuału.



Dobierz 5 Kart Rozwoju z Etapu 2. Zatrzymaj 2 z nich, zwróć resztę do talii Etapu 2 i potasuj ją.



Dodaj 2 Cienie do wybranego obszaru, następnie rozstrzygnij Konflikt na tym obszarze.



Dobierz 4 Karty Snów z Etapu 2. Zatrzymaj 1 z nich, resztę zwróć do talii Etapu 2 i potasuj ją. Ta Karta Snu z Etapu 2 nie wlicza się do limitu 2 kart Snów, które możesz posiadać.



Dodaj 1 poziom Fortecy do twojej, dowolnej, istniejącej już Fortecy.



Przenieś swojego Skrzydlaka na jakikolwiek obszar.



Wykonaj 1 Konwersję na obszarze sąsiadującym z twoim Skrzydlakiem.



Na koniec tury przenieś swojego Śniącego na dowolne Pole Nocy.



Wykonaj sekcję Zgody z dowolnej ze swoich Kart Akcji.

ROZWIDLONE ŚCIEŻKI W GRZE STANDARDOWEJ

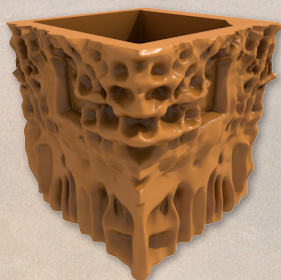
Każdy Znacznik Nagrody posiada unikalną zdolność, jak wyjaśniono powyżej: Grając w **Grę Standardową**, Aktywny Gracz nadal umieszcza na koniec tury fragment Katedry, wybierając go spośród wszystkich dostępnych. Natomiast Znacznik Nagrody jest rozstrzygany tylko przez gracza, który go odrzucił, **a nie przez wszystkich graczy.**

BUDOWA KATEDRY

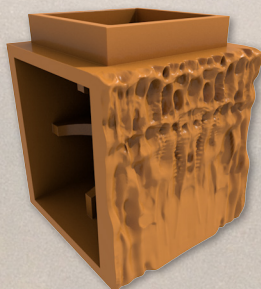
Ta część instrukcji wyjaśnia, jak złożyć model Katedry Koszmarów oraz jak ustawić go na planszy Katedry, a także na planszy głównej.

ELEMENTY KATEDRY

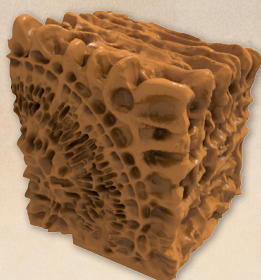
Model Katedry składa się z 13 elementów:



4 elementy narożne,
poziom dolny
(element 1A, 1B, 1C, 1D)



2 elementy ścienne,
poziom dolny
(element 2A, 2B)



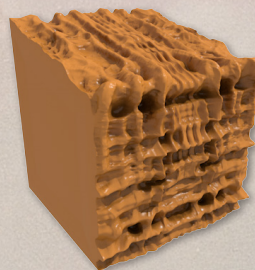
1 poziom dachu,
część tylna prawa
(element 3A)



1 poziom dachu,
część tylna lewa
(element 3B)



1 element ściany czołowej
(element 5A)



2 poziom dachu,
elementy ścienne
(element 4A, 4B)



2 elementy wieży
(element 6A oraz 6B)

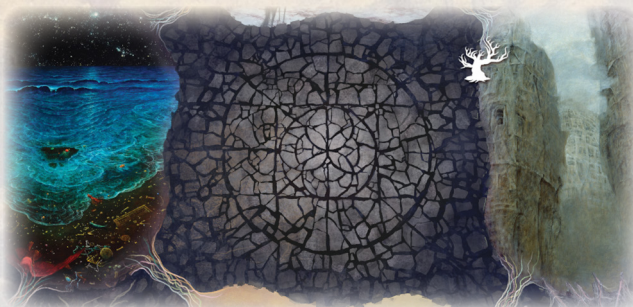
Elementy, które mają ten sam numer (jak cztery narożniki: 1A, 1B, 1C i 1D) są identyczne. Oznaczenie literowe jest po prostu po to, aby pokazać, że jest ich więcej niż jeden.

SKŁADANIE KATEDRY

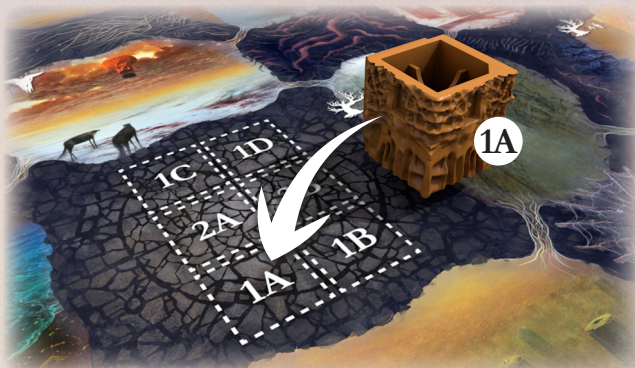
W zależności od liczby graczy (i **tylko** w przypadku **Gry o Zmiennym Czasie Trwania**), przed grą wykonaj określoną liczbę powyższych kroków:

- przy 4 graczach wykonaj krok 1,
- przy 1-3 graczach wykonaj krok 1 i 2.

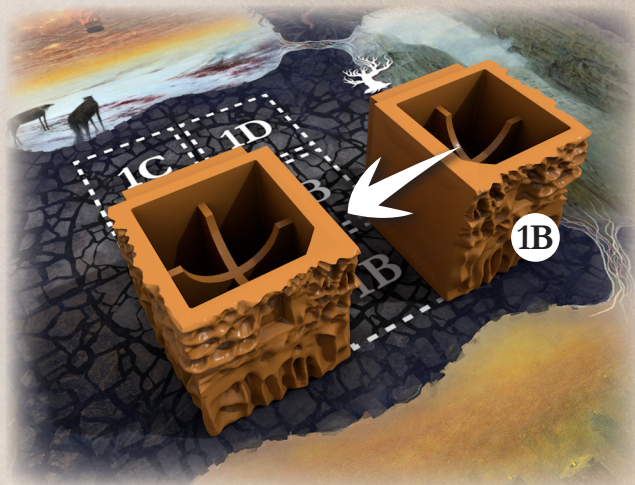
Każdy krok poza 2 jest wykonywany za każdym razem, kiedy fragment Katedry zostanie zdjęty z Toru Katedry i umieszczony w miejscu Katedry na planszy głównej.



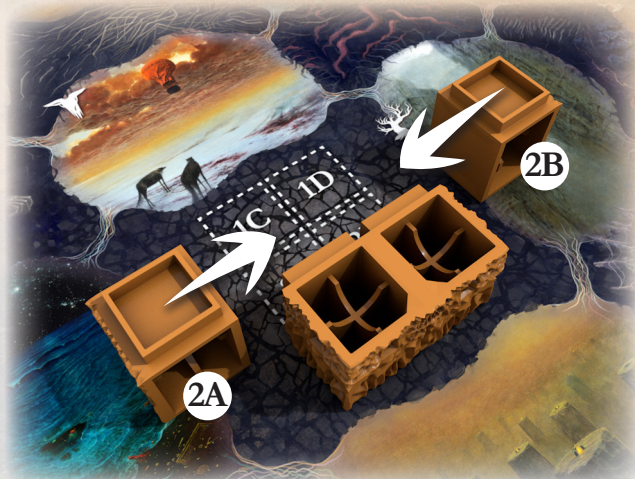
1. Zaczynj od umieszczenia fragmentu 1A na obszarze Katedry.



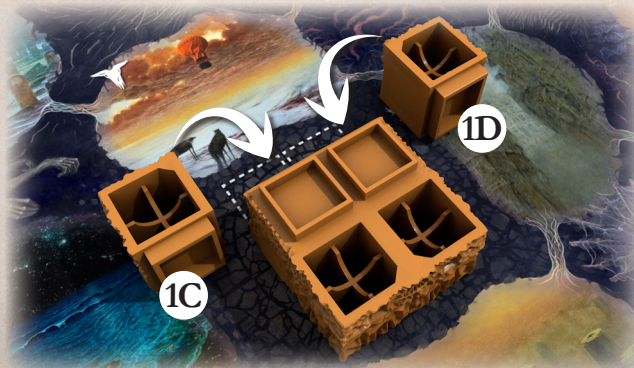
2. Dodaj element 1B do Katedry.
Umieszczając 1B, przesun go tak, aby dotykał 1A, tworząc dolną przednią ścianę Katedry.



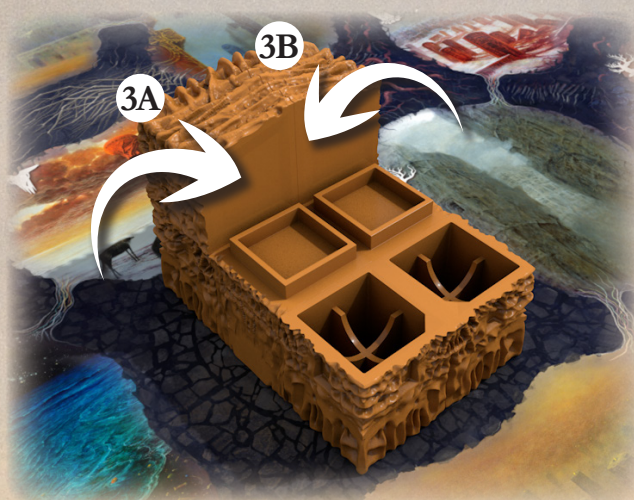
3. Dodaj fragment 2A.
4. Dodaj fragment 2B.
Podczas dodawania tych fragmentów, upewnij się, że teksturowana ściana skierowana jest na zewnątrz.



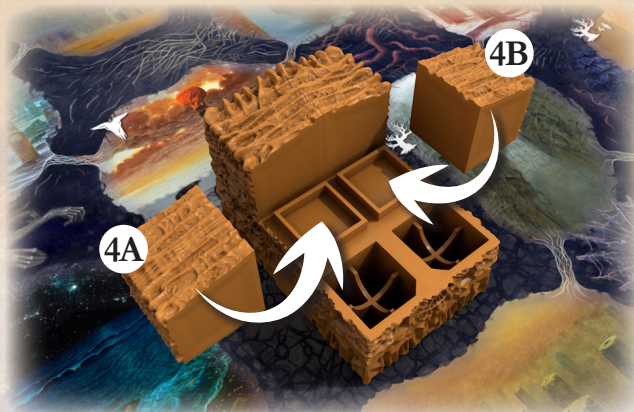
5. Dodaj fragment 1C.
6. Dodaj fragment 1D.
Podczas dodawania tych fragmentów, upewnij się, że teksturowana ściana skierowana jest na zewnątrz.



7. Dodaj fragment 3A na górę fragmentu 1C.
8. Dodaj fragment 3B na górę fragmentu 1D.

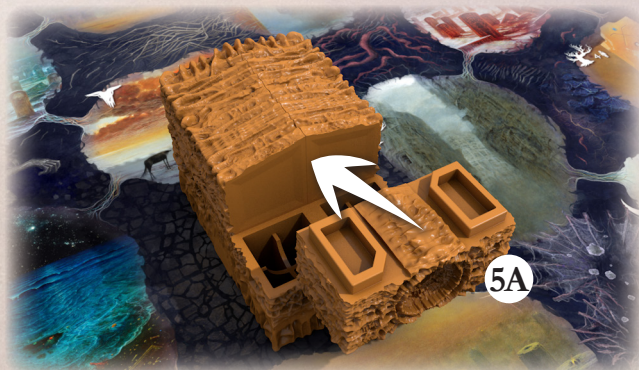


9. Dodaj fragment 4A na górę fragmentu 2A.
10. Dodaj fragment 4B na górę fragmentu 2B.



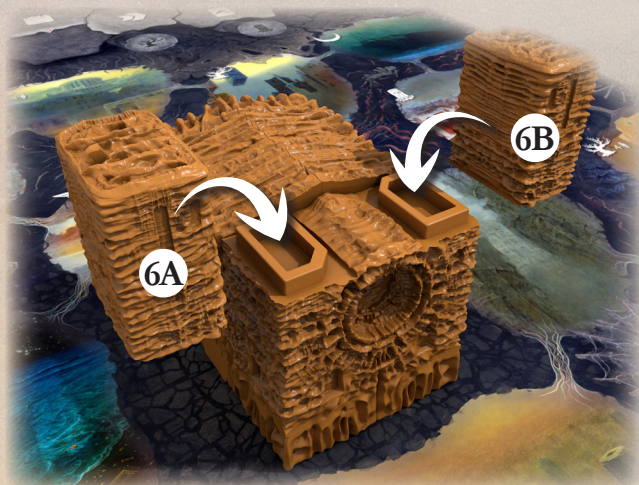
11. Dodaj fragment 5A.

Podczas dodawania tego fragmentu upewnij się, że długa, teksturowana ściana jest skierowana do przodu.

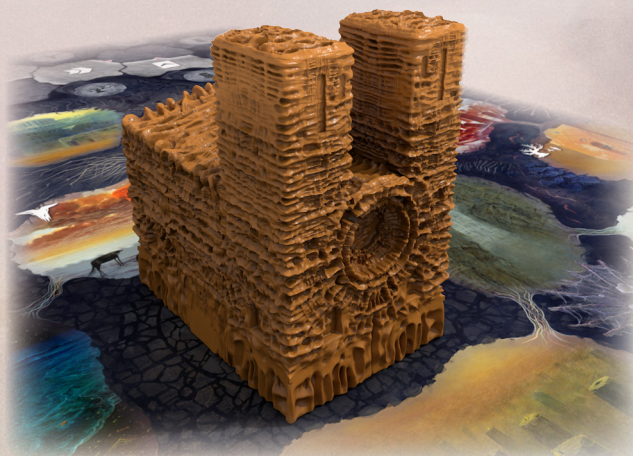


12. Dodaj fragment 6A.

13. Dodaj fragment 6B.

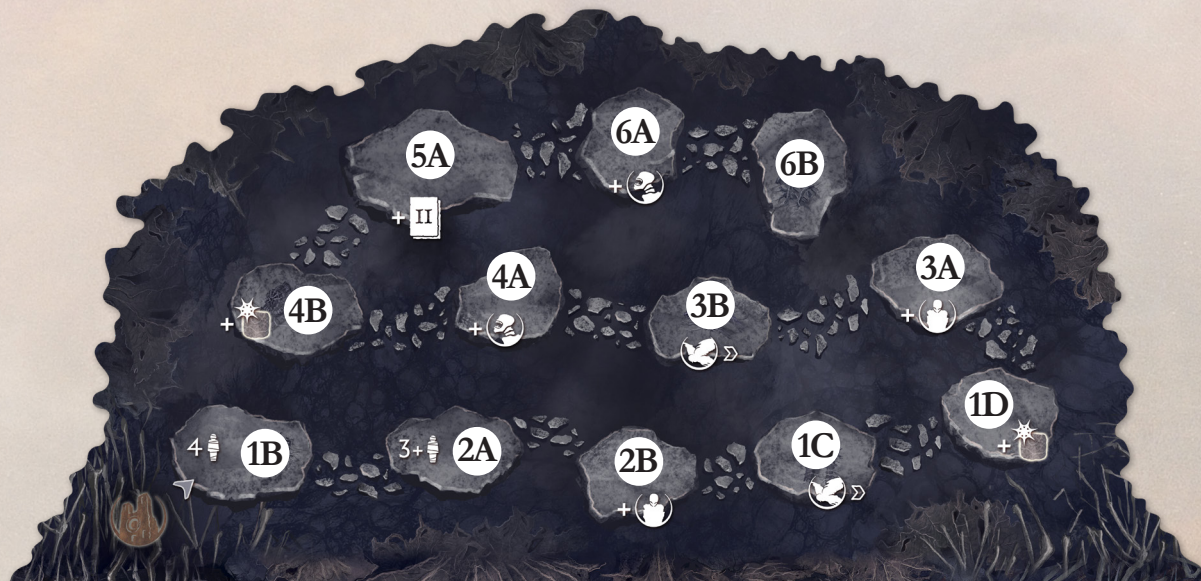


Katedra Koszmarów jest ukończona i gotowa, by rozsiewać Koszmary po świecie!



MIEJSCA NA TORZE KATEDRY

Fragmenty Katedry, które nie zaczynają na planszy głównej, są umieszczane na Torze Katedry w następującej kolejności:



W przypadku modułu Rozwidłone Ścieżki zawsze umieszczaj wszystkie fragmenty Katedry, stosując następującą kolejność:



O ARTYŚCIE



Zdzisław Beksiński urodził się w 1929 roku w Sanoku. W 1952 roku ukończył architekturę na Politechnice Krakowskiej. Beksiński jest powszechnie uznawany za twórcę oryginalnej, sugestywnej, budzącej emocje sztuki.

Na wczesnym etapie drogi artystycznej sztuka Beksińskiego ewoluowała i ulegała przeobrażeniom. Zaczynając od malarstwa abstrakcyjnego, artysta szybko znalazł swój własny, niepowtarzalny i rozpoznawalny styl. Choć awangardowa sztuka spotkała się z dużym uznaniem krytyki, Beksiński zaliczany jest do grona najwybitniejszych artystów współczesnych dzięki zupełnie innym dziełom, które nie mają nic wspólnego z abstrakcją.

Obrazy, przedstawiające zdeformowane, skrepowane postacie, o ciałach pokrytych rozdartą, pozszywaną skórą i bliznami, malowane były w połowie lat 60. Czas przełomu lat 70. i 80. reprezentują prace z jego okresu fantastycznego, w których surrealistyczne wizje, pochodzące z obszaru pomiędzy marzeniem dziennym a snem, przenoszone są z wyobraźni lub podświadomości na twardą deskę.

Widz zostaje wchłonięty w wizje tych obrazów, które przedstawiają metafizyczne pejzaże, fantastyczną architekturę i pojawiające się tu i ówdzie fantomy postaci. W jego obrazach współgrają brzydota i piękno, tragizm i persyflaż, biologizm i metafizyka. Ta dwoistość wydaje się być niezbędna dla artysty, aby stworzyć niejednoznaczną, niepokojącą atmosferę.

Doskonale umiejętności Beksińskiego i idealnie płaska faktura sprawiają wrażenie niemal graficznej konstrukcji tych prac. W ten sposób, z pewnymi zmianami, malował do ostatnich swoich dni. W ostatnich latach ograniczył te wizje i skupił się na formie oraz większym wyciszeniu. Temat ogranicza się najczęściej do zdeformowanej postaci ludzkiej, a czasem dwóch postaci. Ostra tonacja kolorów zostaje zastąpiona na rzecz większej subtelności.

Prace namalowane na krótko przed śmiercią oscylują coraz bardziej w kierunku abstrakcji. Stają się bardziej ascetyczne, syntetyczne i oszczędne w formie. Sztuka Beksińskiego, tworzy swój własny charakter, mieści się niejako na granicy różnych ruchów artystycznych. Beksiński został śmiertelnie ugodzony nożem w swoim warszawskim mieszkaniu w lutym 2005 roku przez 19-letniego znajomego, podobno dlatego, że ten odmówił pożyczenia nastolatkowi pieniędzy.

TWÓRCY

Projekt gry: Błażej Kubacki

Rozwój gry: Andrei Novac, Malgorzata Mitura, Rainer Åhlfors, Filip Głowacz, Borys Bielaś, Kacper Frydrykiewicz, Michał Cieślowski.

Oryginalna grafika: Zdzisław Beksiński

Ilustracje dodatkowe: Franciszek Wolski

Projekt graficzny: Zbigniew Umgelter

Styl czcionki Infini: Sandrine Nugue / CNAP

Instrukcja: Błażej Kubacki, Rainer Åhlfors

Edycja: Rainer Åhlfors

Instrukcja DTP: Zbigniew Umgelter

Board&Dice pragnie podziękować następującym osobom za ich nieoceniony udział w testach gry, porady i opinie:

Aleksander Mućk, Karol Mućk, Maciej Mitura, Łukasz Stadnik, Jan Skornowicz, Gosia "Kitsu" Nowacka, Paweł "Wppxis" Gajda, Yuriy Ivanov, Błażej Huzarski, Dariusz Szypuła, Janusz Smoła, Julia Gauza, Michał "Killjoy" Cieślowski, Miłosz Murawski, Sebastian Borowczyk, Aleksandra Wiatr, Adam "Samson" Kamiński, George Ozzy, Michał Mazurek, Łukasz Juras, Dominik "Vykk" Pańczyk, Grzegorz Góra, Jakub Kisala, Klaudyna Mikołajczyk, Daniel "Gun3R" Sobolewski, Iwona Jaworowska, Damian "Erefor" Adamczak, Przemysław Kapica, Krzysztof Widera.

BOARD&DICE

Dyrektor Generalny: Andrei Novac

Kierownik Operacyjny: Aleksandra Menio

Kierownik Marketingu: Filip Głowacz

Kierownik Sprzedaży: Ireneusz Huszcza

Kierownictwo Artystyczne: Kuba Polkowski

Kierownik Rozwoju: Błażej Kubacki

CZACHA GAMES

Edycja polska: Czacha Games

Tłumaczenie i korekta: Jakub Ciesiółka



CZACHA
GAMES

www.czachagames.pl