



Kroniki zamku
Avel

**Zasady gry,
czyli jak pokonać Monstrum.**

 Przemek Wojtkowiak /  Bartłomiej Kordowski

Wprowadzenie

Świat i zasady rządzące krainą Avel mogą wydawać się skomplikowane, ale w ich zrozumieniu pomogą Wam jej mieszkańcy: czarodziej Mirko (uczeń słynnego Dergara), doświadczona rycerka Gileada i dobry duszek leśny, który nie ma jeszcze imienia, może Wy je wymyślić?



Bohaterki i bohaterowie!

Przybądźcie z odsieczą i uratujcie zamek Avel! Aby to zrobić, musicie pokonać wszystkie potwory, w tym straszliwe Monstrum, które pojawi się, gdy wszędzie Czarny Księżyc. Pamiętajcie, że współpraca jest kluczem do zwycięstwa!



Na szczęście zanim Monstrum przybędzie do Avelu, macie trochę czasu i możecie się przygotować.

Będziecie wędrować po tej krainie i odkrywać jej sekrety, a także zwalczać pomniejszych sługi mroku. W ten sposób nabierzecie odpowiedniego doświadczenia i zdobędziecie doskonały ekwipunek, niezbędny do ostatecznej bitwy...



W Avelu mieszkamy też my, dobre duchy pól, lasów i wód. Niech Was nie zwiedzie mój słodki głosik, to poważna sprawa.

Gdy nad krainą wzejdzie Czarny Księżyc, a jego odłamek spadnie na Avel, zjawi się ogromny potwór zwany Monstrum. Rozpocznie marsz w stronę zamku z zamysłem zniszczenia Klejnotu Uzdrawiania! Idąc za jego przykładem, na zamek ruszą też mniejsze złe stwory! Wszystkie! Jeśli którykolwiek potwór wejdzie do zamku... Zapanuje wieczna ciemność.

Elementy



Jeśli w czasie gry zapomnisz, do czego służy dany element, na tych stronach znajdziesz małe przypomnienie!



Uwaga!

„Kroniki zamku Avel” to gra kooperacyjna, co oznacza, że gracze nie rywalizują ze sobą, ale wspólnie starają się wygrać. To, że ktoś ma lepsze wyposażenie, powinno cieszyć, a nie być powodem do zazdrości! Doradzajcie sobie, obmyślajcie plany, dodawajcie otuchy w czasie walki. Od ducha drużyny zależy los całego królestwa!



15 kafli planszy, w tym 4 kafle startowe – przedstawiają miejsca otaczające zamek Avel.



Żeton astrolabium – przesuwacie go po torze Księżyca.



3 znaczniki murów – opóźniają wtargnięcie potworów do zamku.



Żeton herbu Avelu – wskazuje pierwszego gracza.



27 żetonów monet – monety zawierają magię księżyców. Kupuje się za nie najcenniejsze przedmioty i usługi.

Tor Księżyca – pokazuje liczbę rund pozostałych do wejścia Czarnego Księżyca.



4 planszki bohaterów – składają się z 2 elementów.



8 kości bohaterów (2 zielone, 2 niebieskie, 2 pomarańczowe, 2 żółte) – rzucać nimi, atakując potwory.



Tarcza wytrzymałości Monstrum (wymaga złożenia przed pierwszą rozgrywką) – oznaczacie na niej aktualny poziom wytrzymałości Monstrum.



strona podstawowa strona ulepszona



strona podstawowa strona ulepszona



strona podstawowa strona ulepszona



25 żetonów ekwipunku – zdobyty w czasie przygód ekwipunek umieszczacie na ilustracji bohatera albo w plecaku. Żetony broni, tarcz i hełmów mają 2 strony – podstawową i ulepszoną. Elikiry nie mają 2. strony, nie można ich ulepszyć.



30 żetonów potworów (24 małe żetony, po 8 w każdym z 3 kolorów, 6 dużych żetonów, po 2 w każdym z 3 kolorów) i 1 figurka Monstrum – potwory to sługi ciemności, które chcą zniszczyć Avel!



Bloczek z ilustracjami bohaterów – zawiera karty Waszych postaci! Możecie je dowolnie pokolorować.



4 pionki bohaterów – zaznaczacie nimi pozycje swoich bohaterów na planszy.



3 żetony kraterów – oznaczacie nimi miejsce, z którego w drugiej fazie gry wyruszy Monstrum.



Almanach – znajdziecie tu historię Avelu i bestiariusz.



Dwustronna mapa gwiazdozbiorów – pomoże Wam wymyślić imiona bohaterów.



Pomoc gracza – znajdziecie tu przypomnienie najważniejszych zasad.



5 kości potworów (2 czarne, 3 fioletowe) – rzucać nimi, gdy potwór atakuje.



20 znaczników wytrzymałości – zaznaczacie nimi stan zdrowia bohaterów.



10 znaczników obrażeń – umieszczacie je na żetonach potworów.



4 żetony akcji – używa się ich w rozgrywce 1-osobowej do śledzenia wykorzystanych akcji.



12 znaczników wykorzystania ekwipunku – zaznaczacie nimi użyty ekwipunek.



Worek na ekwipunek – z niego będziecie losować zdobywany ekwipunek.

Przygotowanie gry



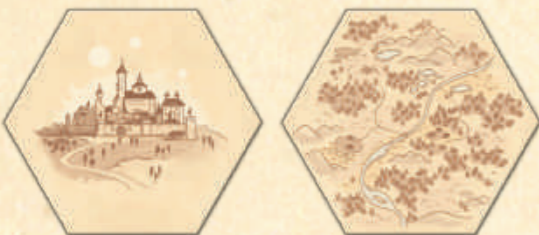
Na tych stronach opisano jak rozłożyć elementy gry przed rozgrywką. Zasady rozgrywki dla 1 gracza nieco się różnią, co jest wyjaśnione na końcu instrukcji.



Na karcie pomocy gracza znajdziecie inne układy kafli planszy. Dzięki tym wariantom gra jest trudniejsza, ale zapewnia nowe wyzwania! Jednak na początek lepiej rozegrać kilka partii, używając układu kafli planszy przedstawionego na tej stronie.

W rozgrywce na 4 osoby dołóżcie kafel w tym miejscu.

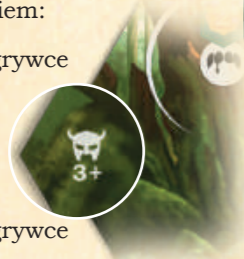
- Umieśćcie na stole tor Księżyca.
- Następnie połóżcie żeton astrolabium na polu oznaczonym symbolem odpowiadającym liczbie graczy, którzy uczestniczą w rozgrywce.
- Odszukajcie startowe kafle planszy. Ułóżcie je odkryte tak jak na ilustracji obok.



kafle startowe

pozostałe kafle

- Odnajdźcie wszystkie kafle bez oznaczenia liczby graczy. W zależności od liczby graczy dołóżcie do nich kafle z odpowiednim oznaczeniem:
 - Ten kafeł dołóżcie w rozgrywce dla 2 i więcej graczy.
 - Ten kafeł dołóżcie w rozgrywce dla 3 i 4 graczy.
 - Ten kafeł dołóżcie w rozgrywce dla 4 graczy.



Niewybrane kafle odłóżcie do pudełka, nie będą brały udziału w rozgrywce. Potasujcie wybrane kafle i rozłóżcie zakryte, tworząc krainę, którą gracze będą odkrywać (tak jak na ilustracji obok).

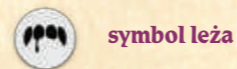
- Wspólnie wybierzcie poziom trudności gry i połóżcie odpowiedni żeton krateru we wskazanym miejscu. Możecie go podglądać w trakcie gry.



Pozostałe żetony odłóżcie do pudełka.

- Potasujcie żetony małych potworów i ułóżcie w zakryty stos obok planszy.

- Z wierzchu stosu małych potworów dobrać 3 żetony. Umieśćcie je odkryte na kafkach startowych na każdym symbolu leża.



- Potasujcie żetony dużych potworów i ułóżcie w zakryty stos obok planszy.



- Monety, żetony pułapek, znaczniki murów, żetony księżycowych pieczęci, znaczniki obrażeń i wszystkie kości umieśćcie w łatwo dostępnym miejscu.

- Żetony ekwipunku wrzućcie do worka i porządnie wymieszajcie.

- Figurkę Monstrum i jego tarczę wytrzymałości odłóżcie na bok, będą potrzebne po wejściu Czarnego Księżyca.

W rozgrywce na 3 i 4 osoby dołóżcie kafel w tym miejscu.



W rozgrywce na 2, 3 i 4 osoby dołóżcie kafel w tym miejscu.

Przygotowanie graczy

1 Dla każdego z graczy przygotowujecie następujące elementy: ilustrację bohatera, planszетkę i pionek bohatera w kolorze wybranym przez gracza, 5 znaczników wytrzymałości, 3 znacz- niki wykorzystania ekwipunku.

2 Weź dolną część planszетki bohatera i umieść na niej ilustrację bohatera albo bohaterki. Możesz ją ozdobić w dowolny sposób, stworzyć herb i za- pisać imię bohatera.

3 Dolną część planszетki z ilustracją bohatera przykryj górną częścią planszетki.

4 W wycięciach z lewej strony umieść znaczniki wytrzymałości.

5 Wylosuj z worka żeton ekwipunku i połóż go w odpowiednim miejscu ilustracji postaci albo, jeśli to eliksir, umieść go w plecaku. Jeśli jest to broń, hełm albo tarcza, połóż żeton stroną podstawową do góry (ten ekwi- punek nie jest jeszcze ulepszony).

6 Weź 1 monetę i umieść ją w plecaku.

7 Obok planszетki bohatera połóż 3 znaczniki wykorzystania ekwipu- nku.

8 Pionek bohatera umieść na kafłu zam- ku.

9 Herb Avelu przekażcie najstarszemu graczowi – od niego rozpoczniecie roz- grywkę. Przed swoją turą (z wyjątkiem pierwszej) gracz z herbem Avelu prze- suwa żeton astrolabium na torze Księ- życa o 1 pole w prawo.



Jeśli nie masz pomysłu na imię odpowiednie dla boha- tera albo bohaterki, która niebawem uratuje Avel, zdasz się na mapę gwiazdozbiorów. Włóż mapę wybraną stroną do góry do wieczka pudełka i rzuć na nią zieloną i czarną kością. Odczytaj imię swojego bo- hatera zgodnie z wyrzuconymi symbolami na polach, na któ- rych zatrzymały się kości.

Na razie postać jest w pełni sił, więc wszystkie znaczniki wytrzymałości powinny znaj- dować się na swoich miej- scach. W trakcie gry za każ- dym razem, gdy bohater straci punkty wytrzymałości, należy wy- jąć znaczniki i położyć obok planszетki, a wkładać je z powrotem, gdy będzie odzyskiwał zdrowie. Gdy bohater traci ostatni punkt wytrzymałości, zostaje ogłuszony (zob. str.14).

Ekwipunek

Każdy bohater i bohaterka zaczyna przygodę z 1 wylosowanym przed- miotem. Jak zdobyć ich więcej?

Otóż potwory lubią rabować i plądrować. Dlatego po pokonaniu nie- których stworów można znaleźć przydatne przedmioty. Po zwycięskiej walce wylosuj z worka ekwipunek, jeśli tak zaznaczono na żetonie pokonanego potwora. Następnie włóż zdobycz do plecaka albo



Losowanie ekwipunku

Aby wylosować ekwipunek, włóż dłoń do worka i... szukaj, wyczuwaj palcami kształty, połuj na wymarzony przedmiot.

Na wyciągnięcie żetonu masz tylko 5 sekund, więc musisz działać szyb- ko. Inni gracze mogą odliczać czas na głos albo powiedzieć wierszyk:

**Niechaj się strzegą potwory straszne
Magii przedmiotu co biorę właśnie!**



Umieszczanie żetonu na planszетce bohatera

Po wylosowaniu żetonu ekwipunku zdecyduj, czy wkładasz go do ple- caka, czy od razu wyposażasz swojego bohatera. Broń należy umieścić w prawej ręce, tarczę w lewej ręce, hełm na głowie. Pozostały ekwipunek umieszcza się w plecaku. Ale uwaga! Plecak ma ograniczoną pojemność, więc musisz kombinować, jak ułożyć żetony, aby zmieścić w nim jak najwięcej. Żetonów nie wolno układać jeden na drugim. Jeśli żeton miałby wystawać poza plecak, należy odrzucać wybrane przez siebie żetony tak długo, dopóki pozostałe nie zmieszczą się w obrysie plecaka.

Uwaga! Każda moneta zajmuje osobne miejsce w plecaku.



Dwie strony żetonów

Żetony broni, tarcz i hełmów są dwustronne. Każdy żeton ekwipu- nku zdobyty podczas gry umieszczasz stroną podstawową do góry. W trakcie gry w określonych sytuacjach można ulepszać swój ekwipu- nek. Aby to zrobić, żeton odwraca się na stronę ulepszoną (oznaczoną błękitną poświatą).

Uwaga! Elikksirów nie można ulepszać – mają tylko stronę podstawową.

umieść na ilustracji swojego bohatera albo bohaterki. Stwory mroku nie potrafią dbać o cenne rzeczy, więc zdobycza broń czy zbroja są zawsze w oplakany stan. Jednak wciąż wewnątrz tli się iskra magii któregoś księżycy i tę magię można rozbudzić, a przedmiot ulepszyć. Dlatego złota zasada walki z potworami brzmi:

Gdy potwora padnie tuż, ręka w worek, ale już!



Poncifer Darbulous Trzeci w księdze „Monstrum opisa- nie, czyli o potwornościach wiedza wszelaka” wyjaśnia, że jako istoty magiczne potwory łakną magii księżyców, a ta zwykle zaklęta jest w przedmiotach. Gdy tylko ktoś wyrzuci coś nasyconego choć iskram magii, potwór to wy- czuwa, rzuca wszystko – nawet gotowanie zupy z rzepy albo grę w trzy zęby – i biegnie zabrać taki przedmiot, a potem skrętnie go ukrywa. Albo zjada. Nikt do końca nie wie, co się dalej dzieje, bo ta strona książki jest poplamiona zupą.

Wyrzucony ekwipunek należy wrzucić z powrotem do worka i zamie- szać, a monety odłożyć do puli monet. W trakcie gry możesz przekładać zawartość plecaka, a ekwipunek zamieniać z tym, w który wyposażony jest bohater.

Uwaga! Po rozpoczęciu walki nie można zamieniać ekwipunku aż do jej zakończenia.



Przebieg gry

Tury graczy

Gra składa się z rund, które oznaczane są na torze Księżyca żetonem astrolabium. W zależności od liczby graczy ich liczba będzie różna.

W każdej rundzie graczem rozpoczynającym jest posiadacz herbu Avelu. To on jako pierwszy rozgrywa swoją turę. Następnie swoje tury wykonują kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gdy ostatni z graczy zakończy swoją turę, następuje koniec rundy.

Dwie akcje

W swojej turze możesz wykonać do 2 spośród następujących akcji:

- ruch,
- walka,
- akcja miejsca,
- odpoczynek.

Możesz wykonać tę samą akcję dwukrotnie. Ponadto możesz wymieniać ekwipunek z innymi graczami na tym samym kafle (to nie jest akcja, zob. „Wymiana z innymi graczami” str. 16).

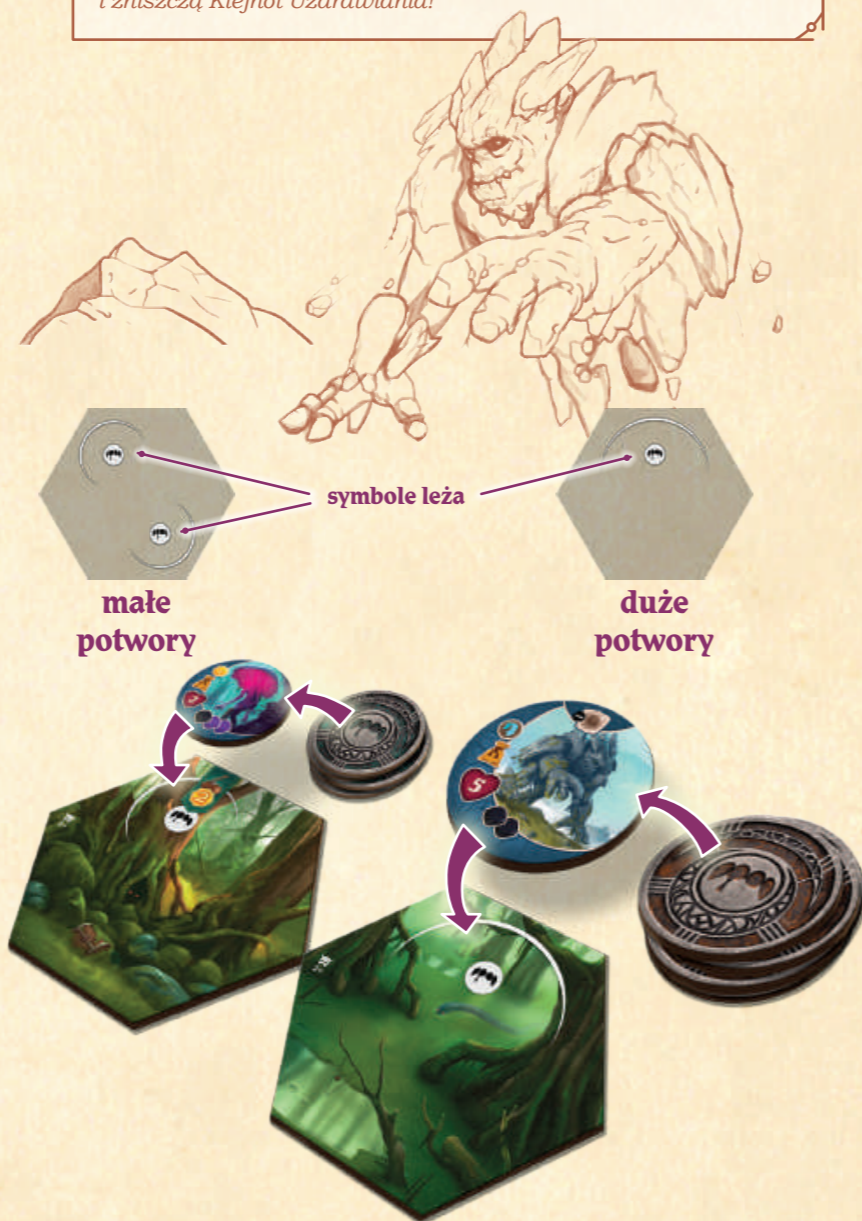
Ruch

Przesuń pionek swojego bohatera na wybrany sąsiedni kafel planszy. Jeśli kafel jest zakryty, najpierw go odkryj, a potem umieść na nim swój pionek – kraina Avel jest tajemnicza i nigdy nie wiesz, co Cię czeka! Jeśli na dopiero co odkrytym kafle widnieje symbol leża, dobierz żeton potwora z odpowiedniego stosu (małych albo dużych potworów) i umieść na tym kafle planszy. W rzadkich przypadkach, gdy pula potworów się wyczerpie, należy przetasować żetony pokonanych potworów odpowiedniego rodzaju i utworzyć nowy stos.

Skomplikowane?

To tylko pozory! Gileada poprosiła mnie, żebym to dokładnie wytłumaczył, a jej to lepiej słuchać! Podczas przygody najpierw musicie wędrować po krainie i odkrywać jej zakamarki, walczyć z potworami i zdobywać coraz to piękniejsze skarby. Nie zapomnijcie o planowaniu! Może trzeba postawić jakieś pułapki, zbudować mury?

Decyzje, decyzje... Na szczęście to Wy za nie odpowiadacie, bo ja to nie potrafię tak kombinować. Potem, gdy odłamek Czarnego Księżyca uderzy w Avel (czyli żeton astrolabium na torze Księżyca znajdzie się na ostatnim polu), z powstałego po uderzeniu krateru wyłoni się Monstrum i ruszy na zamek, a wraz z nim wszystkie inne stwory. Trzeba je unieszkodliwić, zanim wejdą do zamku i zniszczą Klejnot Uzdrawiania!



Przykład

Wojmir Gadatliwy wykonuje akcję ruchu i porusza się na sąsiedni kafel. Przemieszcza pionek bohatera na ten kafel i kończy akcję ruchu. Była to jego pierwsza akcja, więc w swojej turze ma do dyspozycji jeszcze drugą.



Wojmir decyduje, że ponownie wykona akcję ruchu. Wybiera nieodkryty kafel, odkrywa go i umieszcza na nim swój pionek bohatera.



Na tym kafle znajduje się leże potwora. Wojmir kładzie na kafle odkryty żeton dużego potwora ze stosu. Druga akcja dobiega końca i Wojmir kończy swoją turę.

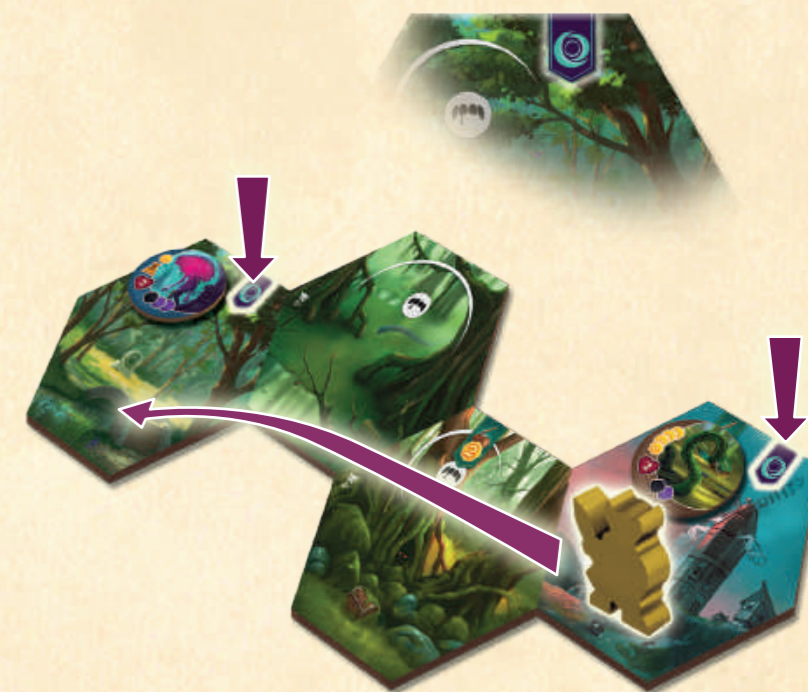


Legendy głoszą o ścieżkach Księżyca, ukrytych teleportach i tajemnych skrótach, dzięki którym można szybciej przemierzać Avel. Teraz uaktywniła je magia księżyców, więc nie wahaj się z nich skorzystać!

Skróty

Jeśli na kafle znajduje się symbol skrótu, w ramach akcji ruchu możesz przemieścić pionek bohatera na inny kafel z takim symbolem, tak jakby kafle znajdowały się obok siebie.

symbol skrótu





Walka

Walka składa się z maksymalnie 3 starć. W każdym starciu walczący rzucają kośćmi i porównują wyniki. Zanim zdecydujesz się na walkę, popatrz na żeton potwora i oceń swoje siły.

Przygotowanie do walki

Gdy zdecydujesz się na walkę, weź kości w liczbie i kolorach wskazanych na żetonie potwora i przekazaj je graczowi po lewej stronie. Będzie on rzucał za potwora.

Potwory dzielą się na 3 rodzaje: małe potwory, duże potwory i Monstrum (które wchodzi do gry później).

Następnie przygotuj kości bohatera. Niezależnie od ekwipunku, który dzierży bohater, jego siła i spryt zapewniają Ci 2 zielone kości. Niektóre żetony ekwipunku pozwalają rzucać dodatkowymi kośćmi, a inne je przerzucać (szczegóły znajdziesz na stronie obok). Gdy kości są już gotowe, wykonajcie rzuty.

żeton małego potwora



żeton dużego potwora



składana figurka Monstrum



Zauważ, że zarówno kości bohaterów, jak i kości potworów mają różne kolory. Kości różnią się występującymi na nich symbolami, a także ich liczbą.

kości bohatera

- Zielona – kość podstawowa. Przygotowujesz 2 takie kości przed każdą walką.
- Niebieska – kość obrony. Symbol występuje na tej kości najczęściej.
- Żółta – kość magiczna. Tylko na tej kości znajduje się symbol .
- Pomarańczowa – kość ataku. Na tej kości przeważają symbole .

kości potworów

- Fioletowa – słabsza kość potwora.
- Czarna – silniejsza kość potwora.



W czasie eksploracji Avelu nie raz i nie dwa trafisz na potwora. Jeśli wejdiesz na kafelek, na którym czyha potwór, możesz (ale nie musisz) z nim walczyć. Zanim zdecydujesz się na atak, popatrz na żeton potwora, na swoje punkty wytrzymałości i oceń siły. To ciężkie czasy i stwory mroku grasują po lasach. Czasem na kafle jest kilka potworów. Wtedy możesz wybrać, którego atakujesz. Nie martw się, stwory nie przepadają za sobą, bo każdy marzy o zdobyciu chwały, więc nie będą sobie pomagać.



Czyli bierzesz 2 zielone kości, kości dodatkowe wynikające z posiadanego ekwipunku i ewentualnie premii z wypicia eliksiru (przed walką zdecyduj, czy warto!). Sprawdź, czy zdolność specjalna potwora nie powoduje, że musisz odrzucić któreś ze swoich kości, a potem rzucaj!
I oby Pani Srebrnego Globu Ci sprzyjała! W tym czasie gracz po lewej stronie rzuca kośćmi potwora.

Efekty jednorazowe ekwipunku

W wybranej rundzie walki możesz skorzystać z efektu żetonu ekwipunku, w który jest wyposażony Twój bohater. Poniższe efekty żetonów hełmów, tarcz i broni możesz wykorzystać w walce tylko raz. Gdy to zrobisz, połóż na żetonie ekwipunku, z którego skorzystałeś, znacznik wykorzystania. Usuniesz go po zakończeniu akcji walki.



znacznik wykorzystania ekwipunku



Podczas walki możesz przetrzucić 1 kość we wskazanym kolorze.



Podczas walki z potworem danego koloru możesz przetrzucić do 2 kości we wskazanych kolorach.



Podczas walki z potworem danego koloru możesz dodać do swojego wyniku rzutu.



Podczas walki z potworem danego koloru możesz dodać do swojego wyniku rzutu.

Cechy dużych potworów

Wszystkie duże potwory blokują używanie ekwipunku albo zmniejszają liczbę kości bohatera w walce zgodnie z oznaczeniem na żetonie danego potwora.



Rzucasz 1 zieloną kością mniej.



Rzucasz 1 pomarańczową, niebieską i żółtą kością mniej (np. jeśli dostajesz 2 pomarańczowe kości, rzucasz tylko 1).

Efekty stałe ekwipunku

Poniższe efekty hełmów, tarcz i broni działają w trakcie całej walki. Oznacza to, że podczas walki otrzymujesz dodatkową kość w kolorze wskazanym na żetonie ekwipunku, w który wyposażony jest Twój bohater. Takie efekty kumulują się, jednak nie możesz rzucać większą liczbą kości, niż jest dostępna w grze.



Eliksiry

Eliksiry są przedmiotami jednorazowego użytku. Po wypiciu eliksiru należy odrzucić go do worka. Wypicie eliksiru nie jest akcją. Przed walką możesz użyć eliksiru, aby dodać kość we wskazanym kolorze do każdego starcia w tej walce.



To eliksir uzdrowienia! Skorzystaj z jego mocy w dogodnym momencie. Wypij eliksir przed albo po wykonaniu akcji (nie w trakcie walki), aby odzyskać pełnię wytrzymałości.



Nie możesz wykorzystywać efektów broni (zarówno jednorazowych jak i stałych).



Nie możesz wykorzystywać efektów tarczy (zarówno jednorazowych jak i stałych).



Nie możesz wykorzystywać efektów hełmu (zarówno jednorazowych jak i stałych).



Nie możesz używać eliksirów.

Porównywanie wyników na kościach

Po rzucie kośćmi porównaj wyniki. Symbole na kościach bohatera i potwora wpływają na siebie i mogą się wzajemnie anulować.

Symbole na kościach bohatera:



Atak – potwór otrzymuje 1 obrażenie.



Obrona – zignoruj efekt 1 na kości potwora w tym starciu.



Czar – potraktuj ten symbol jako albo (wybierz).



Brak efektu.

Symbole na kościach potworów:



Atak – bohater otrzymuje 1 obrażenie.



Obrona – zignoruj efekt 1 na kości bohatera w tym starciu.



Brak efektu.



Zwróćcie uwagę na przykłady na stronie 13 – najlepiej wyjaśnią Wam szczegółowe zasady walki.

Otrzymywanie obrażeń

Za każdy atak, który nie został zignorowany, należy przydzielić obrażenia potworowi i bohaterowi. Aby oznaczyć obrażenia potwora, połóż znaczniki obrażeń na jego żetonie. Aby oznaczyć obrażenia swojego bohatera, zdejmij z planszki odpowiednią liczbę znaczników wytrzymałości.

Jeśli po starciu ani bohater, ani potwór nie zostali pokonani, zdecyduj, czy chcesz wycofać się z walki, czy ją kontynuować (chyba że rozegrałeś już 3 starcia).

Jeśli po rozpatrzeniu wyników rzutów na żetonie potwora miałyby znaleźć się tyle samo albo więcej znaczników obrażeń, niż wynosi jego wytrzymałość, potwór zostaje pokonany. Zdobyczas nagrodę opisaną na żetonie (zob. obok), a żeton potwora odkładasz na stos pokonanych potworów (obok stosów żetonów potworów).

Jeśli walka się zakończyła, a potwór nie został pokonany, przydzielone obrażenia zostają na jego żetonie i zmniejszają jego wytrzymałość. Dzięki temu pokonanie go w kolejnych potyczkach będzie o wiele łatwiejsze!

Jeśli po rozpatrzeniu wyników rzutów, gracz zdejmuje z planszki ostatni znacznik wytrzymałości, jego bohater zostaje ogłuszony (zob. „Ogłuszenie” str. 14).

Nagrody:



Monety – zdobywasz tyle monet, ile wskazano na żetonie potwora.



Ekwipunek – wylosuj żeton ekwipunku z worka.



Ulepszenie ekwipunku – wybierz swój 1 żeton broni, hełmu albo tarczy i odwróć go na ulepszoną stronę.

Po dobraniu ekwipunku lub monet musisz zmieścić je w plecaku lub na ilustracji swojego bohatera. Możesz zamienić to z posiadanymi już przedmiotami. Jeśli coś się nie mieści przepada (nadmiarowy ekwipunek odłóż do worka, a monety – do puli). Dopiero po rozmieszczeniu ekwipunku możesz kontynuować rozgrywkę.

Przykład

Szymko Białobrody podejmuje się walki z potworem, który przebywa na tym samym kaflu. Dopiero zaczyna swoją przygodę, więc korzysta tylko z 2 zielonych kości. Potwór rzuca fioletową i czarną kością.

Pierwsze starcie. Szymko wyprowadza cios, jednak potwór był na to przygotowany. Atak bohatera zostaje zablokowany przez potwora dzięki symbolowi . Kości pokazujące puste ścianki nie przynoszą efektów. Szymko decyduje się walczyć dalej.



Drugie starcie. Sytuacja na polu walki trochę się zmienia. Szymkowi udało się wyprowadzić atak , który rani potwora. Szymko kładzie znacznik obrażeń na żetonie potwora. Potwór wyprowadza 2 ataki . Jeden z nich Szymko paruje swoją tarczą , jednak drugi go trafia. Szymko zdejmuje 1 ze swoich znaczników wytrzymałości z planszki.



Trzecie starcie. W ostatnim rzucie potwór wyprowadza kolejne 2 potężne ataki . Tym razem Szymkowi nie udaje się ich odeprzeć. Otrzymuje 2 obrażenia. Jednak symbol , który wyrzucił, pozwala mu zadać obrażenia potworowi. Wytrzymałość potwora to 2, a jest to drugi znacznik obrażeń, który miałby zostać mu przydzielony. Potwór zostaje pokonany, a Szymko otrzymuje nagrodę – 4 monety. Czy uda mu się upchnąć je w plecaku?



Przykład

Dobromira Waleczna decyduje się na walkę z dużym potworem. Potwór ma cechę, która uniemożliwia Dobromirze korzystanie z efektu jej tarczy. Na szczęście Dobromira posiada magiczny hełm, który pozwala w każdej rundzie walki korzystać z dodatkowej żółtej kości.

Pierwsze starcie. Po pierwszym rzucie Dobromira wyprowadza 2 ataki , z których 1 zostaje zablokowany przez potwora symbolem . Dodatkowo na żółtej kości wyrzuciła symbol – sama wybiera, czy ten symbol będzie , czy . W tym przypadku Dobromira wybiera symbol . Potwór otrzymuje 2 obrażenia. Dobromira kontynuuje walkę.



Drugie starcie. Po wykonaniu rzutu Dobromira po raz kolejny staje przed wyborem, jaki symbol przyjmie żółta kość z symbolem . Ponownie chce wyprowadzić atak , którego potwór nie odeprze – na żetonie potwora kładzie kolejny znacznik obrażeń. Jednocześnie potwór wyprowadza 2 ataki , z których jeden zostaje zablokowany przez symbol . Dobromira otrzymuje 1 obrażenie. W obawie o swoje życie dzielna bohaterka przerywa walkę. Nie dochodzi do trzeciego starcia, a 3 znaczniki obrażeń zostają na żetonie potwora.



Ogłuszenie

Jeśli po rozpatrzeniu ataku zdejmujesz z planszетки ostatni znacznik wytrzymałości, Twój bohater zostaje ogłuszony.

Przenieś pionek swojego bohatera na kafel zamku.

Następnie dzięki magii Klejnotu Uzdrawiania odzyskujesz pełnię zdrowia – umieść wszystkie znaczniki wytrzymałości z powrotem na planszette.

Jednocześnie tracisz wszystkie posiadane monety i 1 wybrany przez siebie żeton ekwipunku (z plecaka albo wyposażony). Monety odkładasz do puli, a żeton ekwipunku do worka.

Jeśli potwór zostaje pokonany, a w tym samym starciu zdejmujesz ostatni znacznik wytrzymałości, Twój bohater otrzymuje nagrodę za pokonanie potwora, a następnie zostaje ogłuszony.

Twoja tura dobiega końca, nawet jeśli była to Twoja pierwsza akcja.



Akcja miejsca

Jeśli pionek Twojego bohatera znajduje się na 1 z poniższych kafli planszy, możesz wykonać akcję miejsca.



Potwory stronią od cywilizacji. Światło i moc Klejnotu Uzdrawiania chroni te obszary Avelu przed stworami czarnego księżyca. Miejsca, w których nie znajdują się leża potworów, są zamieszkane przez kupców i rzemieślników. Aby łatwiej znaleźć takie miejsce, każdy kafel, na którym można wykonać akcję miejsca, oznaczono zieloną wstęgą i unikalnym symbolem. Ciekawy świata bohater powinien zawędrować w każde z tych miejsc.



Targowisko

Na licznych stoiskach z magicznymi przedmiotami możesz zwrócić do puli 3 monety, aby wylosować nowy żeton ekwipunku, albo sprzedać ekwipunek i pobrać 2 monety z puli. W ramach 1 akcji możesz dokonać do 2 transakcji.

Uwaga! Każdy żeton ekwipunku zdobyty podczas gry umieszczasz na swojej planszette stroną podstawową (oznaczoną czerwonym kolorem tła) do góry.



Kamieniołom

Krasnoludscy kamieniarze majstra Hrugnira przybyli pomóc – zwróć do puli 3 monety, aby wybudować 1 fragment murów przed zamkiem (postaw znacznik murów na dowolnym polu na kafle zamku). Pamiętaj, że na całą rozgrywkę macie do dyspozycji tylko 3 znaczniki murów.

Uwaga! Po rundzie, w której pojawia się Monstrum, kamieniarze chowają się w zamku i nie można już budować nowych fragmentów murów (zob. „Koniec rundy” str. 16).



Kamienne kręgi

W kamiennych kręgach druid Bożydar wykuwa księżycowe pieczęcie, dzięki którym można blokować leża potworów. Na leżu z księżycową pieczęcią nie pojawiają się potwory, gdy znacznik na torze Księżyca wskaże na pojawienie się potworów. Aby zapieczętować leże, zwróć do puli 3 monety i wskaż leże małego albo dużego potwora. Tylko leże, w którym nie ma potwora, może zostać zapieczętowane. Połóż żeton księżycowej pieczęci na tym leżu. Pamiętaj, że na całą rozgrywkę macie do dyspozycji tylko 3 żetony księżycowych pieczęci.

Uwaga! Na rundę przed pojawieniem się Monstrum Bożydar opuszcza kamienne kręgi i nie można wykuwać nowych księżycowych pieczęci (zob. „Koniec rundy” str. 16).



Obóz elfów

Wędrownie elfy leśne to najlepsi łowcy w Avelu. Zwróć do puli odpowiednio 3/5/7 monet i wskaż odkryty kafel, na którym chcesz zastawić kupioną pułapkę na Monstrum. Możecie zbudować tylko po 1 pułapkę każdego rodzaju. Na 1 kafle może znajdować się tylko 1 pułapka.

Uwaga! W tej samej rundzie, w której pojawia się Monstrum, elfy odchodzą z krainy i nie można zastawiać nowych pułapek (zob. „Koniec rundy” str. 16).



Umieszczając pułapkę, zastanówcie się, którądy będzie szło Monstrum! Pamiętajcie, że ono zawsze zmierza najkrótszą trasą do celu.



Jezioro życzeń

Wrzuć monetę do jeziora, a wodne duchy być może przyniosą Ci coś ciekawego! Zwróć do puli 1 monetę, a następnie rzuć 2 zielonymi kośćmi i sprawdź wynik:

- ☞☞ – weź z puli 4 monety,
- ☞☞☞ – wylosuj żeton ekwipunku,
- ☞☞☞☞ – ulepsz 1 posiadany żeton ekwipunku.

Jeśli w pierwszym rzucie nie wypadł żaden z powyższych wyników, możesz wykonać drugi rzut, ale musisz przetrzucić obie kości.



My, duchy lasów, pól i rzek, uwielbiamy księżycowe monety! Tak pięknie się błyszczą... Ale tak naprawdę najbardziej lubimy podarki. Dostawać i dawać!



Puszcza i opuszczona wioska

Prawdziwy bohater żadnej pracy się nie boi! Pomaga okolicznym mieszkańcom, a oni doceniają wysiłek i sowicie wynagradzają za pomoc.

Akcja tego miejsca pozwala Ci wziąć 2 monety z puli. Tę akcję możesz wykonać tylko wtedy, gdy na tym kafle nie znajduje się żaden potwór.



Warsztat alchemika

Mistrz Fiolkowski i jego czereda alchęduchów potrafią obudzić magię księżyców w przedmiotach. Zwróć do puli 3 monety, a następnie odwróć swój wybrany żeton ekwipunku na stronę ulepszoną.



Zamek

W sercu zamku znajduje się dobroczynny Klejnot Uzdrawiania, którego magia powstrzymuje mrok przed opuszczeniem Avelu. Jeśli potwory zniszczą Klejnot, krainę spotka prawdziwe nieszczęście. Na tym kafle nie można wykonać żadnej akcji miejsca, ale jest on niezwykle ważny, ponieważ:

- Gdy bohater straci wszystkie punkty wytrzymałości, zostaje ogłuszony i trafia właśnie tu, a następnie odzyskuje wszystkie punkty wytrzymałości.
- Na tym kafle można budować mury (zob. „Kamieniołom” str. 14). Dopóki znajduje się na nim choć 1 znacznik murów, potwory nie mogą wejść do zamku (zob. „Mury” str. 19).
- Jeśli na ten kafel wejdzie jakiegokolwiek potwór, gracze przegrywają.



Odpoczynek

Po zaciętej walce i niezwykłych przygodach bohaterowie powinni się zregenerować, więc rozbijają obóz, w którym jedzą, piją i opatrują rany.

Wykonując akcję odpoczynku, umieść do 2 znaczników wytrzymałości na swojej planszeczce bohatera (nigdy nie możesz mieć ich więcej niż 5).

Uwaga! *Bywa, że żądni zwycięstwa bohaterowie zapominają o swoich ranach i podejmują walkę, choć nie są w pełni sił. Takie działanie może szybko doprowadzić do tego, że bohater zostanie ogłuszony.*



Wymiana z innymi graczami

Jeśli pionki bohaterów stoją na tym samym kafle, a nie ma na nim żetonu potwora, gracze mogą przekazywać sobie żetony ekwipunku i monety albo się nimi wymieniać. Po zakończeniu wymiany ekwipunek musi mieścić się w plecaku lub na ilustracji bohatera.

Wymiany można dokonać przed albo po wykonaniu akcji. Wymiana nie jest akcją. Oznacza to, że jeśli bohater zdobywa ekwipunek, musi najpierw umieścić go w plecaku albo na ilustracji bohatera, a dopiero potem może dokonać wymiany.



Pamiętajcie!

Musicie działać razem. Z ostrego miecza schowanego w plecaku nie ma żadnego pożytku – lepiej oddać go bohaterowi, który chwyci go w dłoń i zrobi z niego użytek!

Koniec rundy

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje tury, gracz z herbem Avelu przesuwa żeton astrolabium na kolejne pole na torze Księżyca. Następnie sprawdza symbol na tym polu.

- Jeśli na polu widnieje symbol leża (☠), na każdym odkrytym kafle z symbolem leża, na którym nie ma potwora ani księżycowej pieczęci, pojawia się nowy potwór. Weźcie żeton z odpowiedniego stosu i umieśćcie odkryty na symbolu leża. Następnie rozpocznijcie kolejną rundę.
- Jeśli na polu widnieje symbol serca (♥), każdy bohater, o ile może, odzyskuje 1 znacznik wytrzymałości. Następnie rozpocznijcie kolejną rundę.
- Jeśli na polu widnieje symbol ręki (☞), oznacza to wzejście Czarnego Księżyca, więc z krateru wylania się Monstrum (zob. „Wzejście Czarnego Księżyca” str. 17).

Uwaga! *Na końcowych polach toru Księżyca znajdują się symbole księżycowych pieczęci ☾, pułapek 🕸 i murów 🏰. Gdy żeton astrolabium minie symbol, nie można korzystać z danego elementu gry. Oznacza to, że w pierwszej kolejności tracicie możliwość pieczętowania leży, następnie zastawiania pułapek, a rundę po pojawieniu się Monstrum, nie możecie już budować murów. Odlóżcie niewykorzystane elementy odpowiadające danemu symbolowi do pudełka.*

Wzejście Czarnego Księżyca

Gdy żeton astrolabium dotrze na ostatnie pole toru Księżyca, odlamek Czarnego Księżyca uderza w Avel, a z krateru wylania się ogromny potwór – Monstrum – i rusza na zamek. Zachęczone takim wsparciem małe i duże potwory także atakują mury.

Gdy przesuniecie żeton astrolabium na ostatnie pole toru Księżyca, wykonajcie następujące czynności:

- Odkryjcie wszystkie nieodkryte do tej pory kafle. Jeśli na którymś z nich jest symbol leża, weźcie żeton potwora z odpowiedniego stosu i umieśćcie go na tym kafle.
- Odkryjcie żeton krateru. Weźcie żetony potworów z odpowiednich stosów w ilości wskazanej przy liczbie graczy. Następnie rzućcie czarną kością dla każdego potwora i zależnie od wyniku umieśćcie go na kafle z odpowiednim symbolem. Zauważcie, że pojawiają się one na kafkach bez symbolu leża.
- Na kafle oznaczonym żetonem krateru umieśćcie figurkę Monstrum.
- Po rozmieszczeniu potworów usuńcie żeton krateru z gry.



Przebieg rozgrywki po pojawieniu się Monstrum

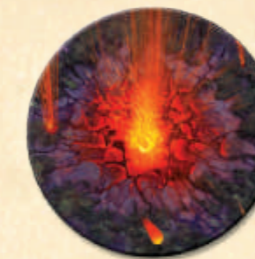


Rozpoczyna się walka na śmierć i życie – nie tylko bohaterów, ale wszystkich istot, które schroniły się w zamku. Jeśli choć jeden potwór wedrze się za mury, wszystko stracone!

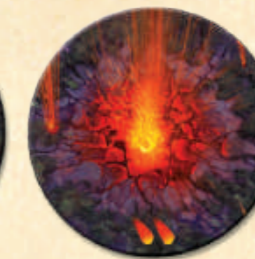
Gra toczy się tak, jak do tej pory – gracze kolejno wykonują po 2 akcje w swojej turze. Jednak na koniec każdej rundy gracz z herbem Avelu zamiast przesuwać żeton astrolabium na torze Księżyca, przesuwa wszystkie potwory o 1 kafel w stronę zamku.

Pierwsze poruszają się małe potwory, następnie duże, a na końcu Monstrum.

Wszystkie potwory zawsze wybierają najkrótszą możliwą drogę do zamku. Jeśli możliwa jest więcej niż 1 trasa, o ruchu potworów decydują gracze.



żeton poziomu łatwego



żeton poziomu średniego



żeton poziomu trudnego

liczba graczy



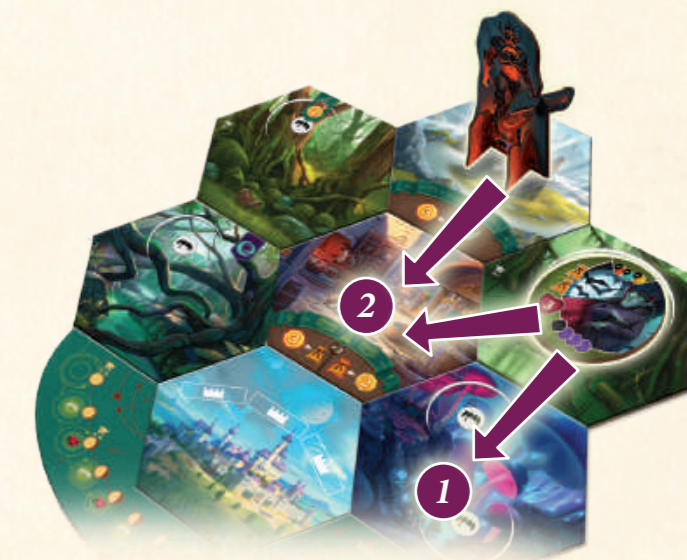
rodzaje potworów

symbole kafli

wyniki rzutu kością

Przykład

Duży potwór ma 2 możliwości ruchu – może stanąć na kafle z numerem 1 albo z numerem 2. Gracze decydują, że przesuną go na kafel z numerem 2. Monstrum także porusza się na kafel z numerem 2.





Walka z Monstrum

Na tarczy wytrzymałości Monstrum ustawcie liczbę punktów wytrzymałości zależną od liczby graczy.

Walka z Monstrum odbywa się na takich samych zasadach co walka z innymi potworami (nadal są to 3 starcia na 1 akcję walki). Walcząc z Monstrum, możesz korzystać z efektów ekwipunku działających na potwory o dowolnym kolorze, ponieważ Monstrum należy do każdego rodzaju (jest trójkolorowe). Monstrum zawsze rzuca wszystkimi kośćmi potworów (2 czarnymi i 3 fioletowymi).

Obrażenia zadawane Monstrum oznaczają się na tarczy wytrzymałości Monstrum, zmniejszając wytrzymałość o liczbę niezablokowanych ataków.

Monstrum zostaje pokonane, gdy jego punkty wytrzymałości spadną do 0.

Uwaga! Jeśli na 1 kafelku jest więcej niż 1 potwór, możesz wybrać, z którym chcesz walczyć.

Uwaga! Na tarczy Monstrum znajdują się liczby w przedziale od 0 do 99, ale w grze Monstrum ma maksymalnie 20 wytrzymałości. Pozostałe wartości zostały dodane, abyś mógł wykorzystać tę tarczę w innych grach albo własnych kreacjach.



Pułapki

Pułapki działają tylko na Monstrum. Gdy Monstrum wchodzi na kafelek, na którym znajduje się pułapka, rzućcie odpowiednią dla danego żetonu pułapki liczbą kości we wskazanych kolorach. Monstrum otrzymuje obrażenia w liczbie równej liczbie wyrzuconych symboli i dodatkowe obrażenia, jeśli na żetonie pułapki są jakieś symbole.

cena pułapki
kości pułapki
dodatkowe obrażenia



Monstrum podlega woli Kurodara, czyli boga Czarnego Księżyca. Jest stworzeniem utkany z mroku, o stalowej skórze, a w jego żyłach zamiast krwi płynie magiczny ogień. Pokonać go mogą tylko najodważniejsi bohaterowie i bohaterki.



Mury



Potwór atakuje zamek, lecz najpierw musi pokonać mury. Po zażartej walce fragment murów rozpada się w drobny mak. Potwór wycofuje się... ale tylko na chwilę.

Jeśli potwór miałby przemieścić się na kafelek zamku, na którym znajdują się znaczki murów, zamiast tego niszczy 1 fragment muru. Jeśli miałoby to zrobić Monstrum, niszczy wszystkie fragmenty murów. Znaczniki murów, które zostały zniszczone, odłóżcie do pudełka.

Niszczący mur potwór albo Monstrum nie porusza się, jednak w następnej rundzie znów spróbuje wejść na kafelek zamku.



Zwycięstwo i przegrana

Wygrana

Bohaterowie wygrywają, jeśli pokonają wszystkie potwory i Monstrum, zanim którekolwiek z nich wejdzie na kafelek zamku.



Klejnot Uzdrawiania ocala!

Pokonaliście wszystkie potwory, daliście sobie radę nawet ze straszliwym Monstrum! Wiwat bohaterki i bohaterowie Avelu! Wiwat wybawcy!

Bohaterowie!

Jeśli Wasze potyczki zbyt często kończą się wygraną, możecie zwiększyć wytrzymałość Monstrum i w ten sposób łatwo dopasować poziom trudności do oczekiwań i możliwości Waszej dzielnej drużyny.

Przykład

Na kafełkach sąsiadujących z kafelkiem zamku znajdują się 2 potwory. Potwór poruszający się jako pierwszy niszczy 1 z wybudowanych murów, ale nie wchodzi do zamku. Zostaje na kafełku, na którym obecnie się znajduje. Podobnie czyni potwór poruszający się jako drugi. Gdyby na kafełku przed zamkiem znajdował się trzeci potwór, dostałby się do zamku, a gracze przegraliby grę.



Przegrana

Bohaterowie przegrywają, jeśli dowolny potwór lub Monstrum wejdzie na kafelek zamku.



O Mroczny Panie, Kurodarze, przybywaj! Przeklęty klejnot skruszał pod ciosami Twoich sług. Avel należy do Ciebie. Teraz i na wieki!



Jeśli zaś Wasze przygody często kończą się przegraną, zmniejszcie wytrzymałość Monstrum, tak aby wyzwanie wciąż było emocjonujące, ale żeby zwiększyły się Wasze szanse na zwycięstwo. Zajrzyjcie też do drugiej broszury lub skorzystajcie z aplikacji – znajdziecie w nich mapy o różnych poziomach trudności.

Wariant dla 1 gracza

Rozgrywka w wariantcie 1-osobowym przebiega według standardowych zasad, ale w swojej turze możesz wykonać 4 akcje (podczas przygotowania gry weź 4 żetony akcji i połóż je obok swojej planszетки bohatera). Po wykonaniu akcji odwróć żeton akcji na nieaktywną stronę – dzięki temu łatwiej się zorientujesz, ile akcji zostało Ci do wykonania w obecnej turze. Na koniec rundy odwróć wszystkie żetony z powrotem na aktywną stronę.

W tym wariantcie Monstrum ma 14 punktów wytrzymałości (jak w rozgrywce 2-osobowej).



aktywna strona



nieaktywna strona



Od Autora

Pierwszy prototyp Avelu spotkał się z dużym entuzjazmem ze strony Studia Rebel. Cieszy mnie, że podczas całego procesu powstawania gry mogłem liczyć na ich wsparcie.

Podziękowania za setki godzin spędzonych nad grą chciałbym złożyć przede wszystkim na ręce Andrzeja Olejarczyka. Taki tester to skarb.

Dziękuję także Bartkowi Kordowskiemu i Jankowi Sielickiemu za stworzenie świata Avelu. Bez Was w grze nie byłoby Czarnego Księżyca, astrolabium czy Klejnotu Uzdrawiania. To, co stworzyliście, to magia.

P. Wojtkowiak

Poczuj jeszcze więcej emocji dzięki darmowej aplikacji! Wstuchaj się w odgłosy walki, świętuj swoje zwycięstwa i przeżywaj przegrane w nowym wymiarze. Śledź wytrzymałość Monstrum na liczniku i podejmuj nowe wyzwania stworzone w generatorze map. Aplikacja dostępna w Sklepie Play i na App Store.



Available on the
App Store

GET IT ON
Google Play



rebel.pl/go/avel-app



Opracowanie

Autor gry:

Przemek Wojtkowiak

Ilustracje:

Bartłomiej Kordowski

Projekt graficzny:

Bartłomiej Kordowski

Rozwój gry:

Andrzej Olejarczyk

Instrukcja:

Janek Sielicki

Koordynacja produkcji:

Sławek Gacal

Redakcja i korekta:

zespół Rebel

Skład:

Artur Mikucki



rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl