



małe epickie

WYPRAWY

INSTRUKCJA



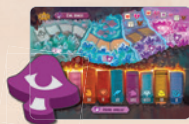
ELEMENTY GRY



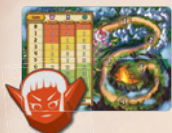
4 arkusze graczy



17 kart mapy



1 arkusz magii oraz
1 znacznik magii



1 arkusz rund oraz
1 znacznik rundy



24 karty wypraw



4 karty przygód



5 kart ruchu



5 kości przygód
(jednakowych)



16 żetonów goblinów



12 bohaterów (ITEMeeples™)
(po 3 w każdym z 4 kolorów)



4 znaczniki zaklęć
(w 4 kolorach graczy)



4 znaczniki zdrowia
oraz 4 znaczniki mocy



12 legendarnych przedmiotów
(Miecz, Tarcza i Kostur; po 1 zestawie dla każdego gracza)



12 skarbów (przedmioty)



1 znacznik pierwszego gracza

1 stojak na przedmioty
(złożony z 3 części)



4 znaczniki maks. zdrowia
oraz 4 znaczniki maks. mocy

PROLOG

Gdy dookoła zaczęły pojawiać się głębokie rozpadliny, w spokojnej jak dotąd krainie zapanował chaos. Z ich czeluści wypełzły hordy goblinów, rozplenając się po świętych grzybnych pieczarach i niszcząc gromadzoną przez eony wiedzę i magię. Najwyższy czas, abyś wyruszył na epicką wyprawę i położył temu kres!

Królestwo Grzybów można ocalić na wiele różnych sposobów – zwalczając natrętne gobliny, poznając starożytne zaklęcia, plądrując tajemnicze świątynie, zdobywając potężne przedmioty, czy też wyruszając na niebezpieczne wyprawy. Na swojej drodze będziesz musiał wykazać się sprytem i dobrym planowaniem, uważaj jednak, aby nie polegać zbyt wiele na szczęściu!

CEL I OMÓWIENIE ROZGRYWKI

Celem gry jest zdobycie jak **największej liczby punktów zwycięstwa do końca piątej rundy**. Punkty zwycięstwa zdobywa się za realizowanie wypraw, pokonywanie goblinów, naukę zaklęć i zdobywanie legendarnych przedmiotów.

Każda runda składa się z dwóch faz: *Dnia* oraz *Nocy*. Za *Dnia* gracze podróżują po krainie na kilka różnych sposobów, realizując przy tym wyprawy, wspomagając się zbawiennymi efektami grzybnych pieczar, czy przygotowując się do przeszukiwania świątyń, nauki zaklęć przy megalitach lub też walki z wyłaniającymi się z portali goblinami.

W *Nocy* gracze, polegając na szczęściu, próbują rozpatrzyć działania, do których przygotowali się za *Dnia*. W tym celu będą kolejno rzucać kośćmi przygód, wspólnie rozpatrując ich wyniki i licząc na uśmiech losu. Jeśli jednak nie zdecydują się na *odpoczynek* w odpowiednim momencie, ryzykują utratę wszelkich postępów poczynionych w danej rundzie.

Po pięciu rundach gra dobiega końca i gracze podliczają swoje punkty zwycięstwa. Zwycięża gracz, który zdobył ich najwięcej!



PRZYGOTOWANIE GRY (DLA 2-4 GRACZY) 1

1. Daj każdemu graczowi:

A. 1 arkusz gracza (w losowym lub wybranym przez niego kolorze).

B. 3 bohaterów w kolorze danego gracza.

C. 1 znacznik zdrowia i 1 znacznik maks. zdrowia, które należy umieścić na 6 polu toru u góry arkusza gracza.

D. 1 znacznik mocy i 1 znacznik maks. mocy, które należy umieścić na 3 polu toru u góry arkusza gracza.

E. 1 kartę przygody, którą należy umieścić przed sobą, stroną „Przygoda” do góry.

F. 1 zestaw legendarnych przedmiotów (miecz, tarcza i kostur), które należy umieścić na pierwszym (lewym) polu odpowiedniego toru na arkuszu gracza.

2. Umieść na stole arkusz magii, stroną „2-4 graczy” do góry, a następnie:

A. Umieść żetony zaklęć wszystkich graczy (w odpowiednim kolorze) po lewej stronie arkusza, obok zbioru zaklęć (tor z książkami na arkuszu magii), oznaczając poziom zaklęć „0”.

B. Umieść znacznik magii na oznaczonym, pierwszym polu toru magii.

3. Umieść na stole arkusz rund i umieść znacznik rundy na polu „1” toru po jego prawej stronie, aby oznaczyć pierwszą z pięciu rund.

4. Stwórz mapę krainy (korzystając z opisu na następnej stronie).

5. Umieść 3 bohaterów każdego gracza na karcie mapy w zamku odpowiadającym kolorem danemu graczowi.

6. Umieść po 1 żetonie goblina pasywną (zieloną) stroną do góry na każdym z 7 goblinskich portali mapy krainy w taki sposób, aby złote wskaźniki na żetonie oraz na karcie mapy się ze sobą stykały. Pozostałe żetony goblinów umieść jako stos w dostępnym dla wszystkich graczy miejscu obok mapy.

7. Umieść 5 kart ruchu odkrytych w rzędzie, w dostępnym dla wszystkich graczy miejscu obok mapy.

8. Potasuj karty wypraw i umieść je jako zakrytą talię obok mapy. Wyłóż 3 odkryte karty wypraw w rzędzie tak, aby były widoczne i w zasięgu wszystkich graczy. W rzędzie zawsze musi znajdować się co najmniej po 1 odkrytej karcie wyprawy do celu oraz wyprawy po skarb (patrz str. 10-11), chyba że karty wyprawy danego typu nie są już dostępne. W przeciwnym razie odrzucaj ostatnią odkrytą kartę i dobieraj w jej miejsce kolejną do momentu, aż to wymaganie zostanie spełnione.

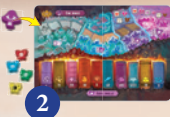
9. Umieść 12 skarbów na stojaku na przedmioty, a następnie postaw go wraz z 5 kośćmi przygód w dostępnym dla wszystkich graczy miejscu.

10. Gracz, który jako ostatni poszukiwał skarbu, otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Możecie również wspólnie wybrać, kto go otrzyma. Dany gracz umieszcza znacznik przed sobą, stroną do góry, i rozpoczyna rozgrywkę.



Arkusz magii ze znacznikiem magii na pierwszym polu toru i znacznikami zaklęć obok arkusza (poziom „0”)



2

5 kart ruchu



Żetony goblinów

3 bohaterów

6

5

5 kości przygód i 12 skarbów na stojaku na przedmioty

9

3

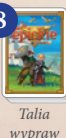
Arkusz rund ze znacznikiem rundy na polu „1”

10

Znacznik pierwszego gracza (u rozpoczynającego gracza), stroną 0 do góry.

8

3 karty wypraw



Talia wypraw



4 TWORZENIE MAPY KRAINY

Podziel karty mapy na 2 talie: 4 karty mapy z zamkiem i 13 zwykłych kart mapy. Korzystając z jasnej strony kart mapy, stwórz mapę krainy w następujący sposób:

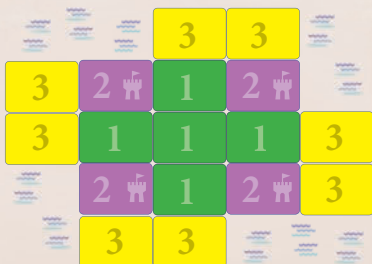


4 karty mapy z zamkiem



13 zwykłych kart mapy

- 1 Potasuj zwykłe karty mapy, a następnie rozłóż 5 z nich w kształcie „krzyża”.
- 2 Rozłóż losowo wszystkie 4 karty mapy z zamkiem w rogach, pomiędzy ramionami „krzyża”.
- 3 Rozłóż pozostałe 8 zwykłych kart mapy, po 2 przy środku każdej krawędzi. Karty te, wraz z kartami mapy z zamkami, stanowią wybrzeże mapy krainy.



OPIS ROZGRYWKI

Gra toczy się na przestrzeni **5 rund**, po których gracze podliczają swoje ostateczne wyniki. Każda z pięciu rund składa się z **dwóch faz**:



Faza Dnia
ruch i wyprawy



Faza Nocy
przygody i porządkowanie



FAZA DNIA — RUCH I WYPRAWY

Faza Dnia składa się z **4 tur**, niezależnie od liczby graczy. Rozpoczyna się od posiadacza **znacznika pierwszego gracza** i postępuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Oznacza to, że tylko 4 z 5 **kart ruchu** zostaną użyte w trakcie jednej rundy.

Uwaga: „tura” oznacza wybór karty ruchu i rozpatrzenie jej przez wszystkich graczy, przed wybraniem kolejnej karty.

Przebieg tury:

1. Wybierz 1 kartę ruchu i wysuń ją, tak aby znajdowała się powyżej pozostałych kart w rzędzie. Następnie wybierz A lub B:

A. **porusz 1 swojego bohatera** do regionu (patrz *Regiony na kartach mapy, str. 9*) na **nowej karcie mapy** zgodnie z opisem na wybranej karcie ruchu (patrz następna strona).

B. **spasuj** i nie ruszaj się nigdzie (patrz *Pasowanie, str. 8*).

2. Idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z pozostałych graczy musi zdecydować, czy **korzysta z wybranej karty ruchu**, czy pasuje.

3. Po tym, jak wszyscy gracze poruszyli się lub spasowali, **odwróć wybraną kartę ruchu rewersem do góry** i umieść ją z powrotem w rzędzie, zaznaczając tym samym, że nie jest już dostępna w tej rundzie. Następny gracz wybiera kolejną kartę ruchu i powtarza powyższe kroki, a rozgrywka postępuje w ten sposób do momentu rozpatrzenia 4 kart ruchu.



6

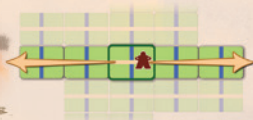
Następnie faza Dnia dobiega końca (patrz *Koniec fazy Dnia, str. 12*).

RUCH BOHACEREM

W grze występuje **pięć rodzajów** kart ruchu, z których każdy przedstawia inny sposób poruszania się. W trakcie tury sposób podróży pozostaje taki sam dla wszystkich, niezależnie od tego, który z graczy go wybrał.

Jeśli bohater się porusza, musi zawsze poruszyć się na inną kartę mapy. **Bohater nie może poruszyć się do innego regionu (patrz Regiony na kartach mapy, str. 9) na tej samej karcie mapy.** Poruszając się przez dowolną liczbę kart mapy, bohater jest traktowany tak, jakby przechodził przez każdą kartę mapy pomiędzy swoją początkową i końcową lokalizacją.

5 kart ruchu i powiązane z nimi sposoby podróży:



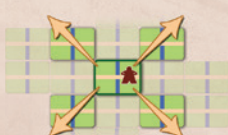
NA KONIU

Porusz 1 bohatera w poziomie, na dowolną inną kartę mapy znajdującą się wzdłuż „drogi”.



NA TRATWIE

Porusz 1 bohatera w pionie, na dowolną inną kartę mapy znajdującą się wzdłuż „rzeki”.



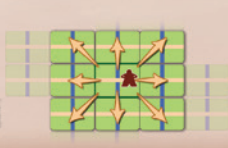
NA GRYFIE

Porusz 1 bohatera po skosie, na dowolną inną kartę mapy znajdującą się w tej samej linii.



NA STATKU

Porusz 1 bohatera z wybrzeża (krawędzie mapy krainy) na dowolną inną kartę mapy znajdującą się na wybrzeżu. Mijane w ten sposób karty mapy na wybrzeżu są traktowane tak, jakby bohater przez nie „przechodził”.



NA PIECHOTĘ

Porusz 1 bohatera w dowolnym kierunku, na sąsiednią kartę mapy.



PRZECHODZENIE OBOK GOBLINÓW

Żetony goblinów są dwustronne:

Pasywne gobliny (zielone)



Agresywne gobliny (czerwone)



Kiedy **przechodzisz przez** kartę mapy (*inną niż ta, z której zaczynasz lub na której kończysz ruch*) z **agresywnym goblinem (czerwonym)** na portalu, musisz **wydać 1 punkt mocy** (przesuń znacznik  w dół o 1 pole) za KAŻDĄ kartę mapy, przez którą przechodzi twój bohater. Następnie odwróć żeton danego goblina na **pasywną stronę (zieloną)** tak, aby **złote wskaźniki** na żetonie goblina i na karcie mapy się ze sobą stykały.

- Jeżeli zakończysz swój ruch na portalu z **agresywnym goblinem (czerwonym)**, odwróć go na **pasywną stronę (zieloną)**, nie wydając przy tym .
- Jeżeli nie jesteś w stanie wydać , aby przejść obok **agresywnego goblina (czerwonego)**, nie możesz wykonać tego ruchu.

PASOWANIE — BRAK RUCHU

Możesz zdecydować się **spasować** zamiast wykonywać ruch z wybranej karty. Twój bohater się wtedy nie porusza i następny gracz decyduje, jak chce rozpatrzyć kartę. Dodatkowo, jeżeli przynajmniej 1 twój bohater znajduje się w zamku dowolnego gracza, możesz **zyskać 1 punkt zdrowia** () **LUB** **mocy** () , nie przekraczając swojego maksymalnego poziomu. Z tego efektu możesz skorzystać tylko raz za każdym razem, gdy spasujesz, a nie za każdego bohatera w zamku.



Wykonując danym bohaterem taki
ruch na tratwie, musisz wydać
1 , aby przejść przez kartę
mapy z agresywnym goblinem
(czerwonym).

*Na końcu oba agresywne gobliny
należy odwrócić na ich pasywną
stronę (zieloną).*



REGIONY NA KARTACH MAPY

Każda karta mapy ma **dwa regiony**: lewy i prawy (górna i dolna część każdej strony są traktowane jako ten sam region). Poruszając swojego bohatera na kartę mapy, musisz wybrać, w którym regionie karty mapy go umieścisz: po lewej czy prawej stronie.

Niektóre regiony posiadają efekty, które mogą zostać rozpatrzone **po poruszeniu się do nich**. Bohater, który rozpoczyna turę w takim regionie, musi najpierw opuścić kartę mapy i wrócić na nią w ramach kolejnego ruchu, aby móc ponownie skorzystać z efektu danego regionu. W grze występują następujące regiony:



ŚWIĄTYNIE

Umieść swojego bohatera na wejściu do świątyni. Możesz spróbować zbadać tę świątynię i potencjalnie zdobyć przedmioty (patrz *Przeszukiwanie świątyni*, str. 15). Tylko dwóch bohaterów dwóch różnych graczy (1 bohater na gracza) może się jednocześnie znajdować w tym samym regionie ze świątynią.



Tylko 2 bohaterów 2 różnych graczy może być jednocześnie w tej samej świątyni.



ZAKŁĘCY MEGALIC

Umieść swojego bohatera przy księdze zaklęć danego megalitu. Możesz spróbować nauczyć się zaklęcia z tego regionu w trakcie fazy Nocy (patrz *Naucz się zaklęcia*, str. 17). Tego samego zaklęcia w danym regionie może jednocześnie uczyć się dowolna liczba graczy, po 1 bohaterze na gracza.



1 bohater na gracza



GRZYBNE PIECZARY

Umieść swojego bohatera w pieczarze, a następnie natychmiast rozpatrz opisany efekt. W tej samej pieczarze może się jednocześnie znajdować kilku bohaterów. Bohaterowie w pieczarze nie wykonują żadnych akcji w trakcie fazy Nocy. W takim regionie może się znajdować dowolna liczba graczy, po 1 bohaterze na gracza.



1 bohater na gracza



REGIONY (ZIAŁ DALSZY)



GOBLIŃSKI PORTAL

Umieść swojego bohatera na arenie pod żetonem goblina. Dany bohater atakuje goblina i może spróbować **go pokonać** (patrz *Atakowanie*, str. 16). **TYLKO 1 bohater** może jednocześnie atakować danego goblina.

Tylko 1 bohater



ŻAMKI

Umieść swojego bohatera w zamku, aby natychmiast zyskać 1 ♥ LUB 1 ♣. Możesz również zyskać ♥ lub ♣, jeżeli spasujesz kiedy jeden z twoich bohaterów znajduje się w zamku (patrz *Pasowanie*, str. 8). W tym samym zamku może się jednocześnie znajdować kilku bohaterów.



NIELIMITOWANA liczba bohaterów
(twoich i innych graczy).



KARTY WYPRAWY

Każdy z graczy może zrealizować dowolne z 3 odkrytych kart wyprawy, o ile spełnia opisane na nich warunki. Karty wypraw dzielą się na 2 rodzaje:

- wyprawy do celu
- wyprawy po skarb

WYPRAWY DO CELU

Wyprawy do celu można zrealizować po rozmieszczeniu swoich bohaterów zgodnie z opisem na karcie wyprawy. Jeżeli po poruszeniu się twoi bohaterowie spełniają opisane wymagania, ogłoś zrealizowanie danej wyprawy i weź jej kartę, natychmiast zyskując wskazaną na niej nagrodę. Następnie wsuń kartę pod swój arkusz gracza, w miejscu opisanym „Zrealizowane wyprawy”, na potrzeby podliczania końcowej punktacji.



WYPRAWY PO SKARB

Aby zrealizować wyprawę po skarb, musisz **zbaćć świątynię** wskazaną na karcie wyprawy (patrz *Przeszukiwanie świątyni*, str. 15). Wyprawę po skarb możesz zrealizować w trakcie *fazy Dnia* lub *fazy Nocy*.

Aby zrealizować wyprawę po skarb w *fazie Dnia*, twój bohater musi **jako pierwszy dotrzeć do ostatniego pola toru świątyni**.

Aby zrealizować wyprawę po skarb w trakcie *fazy Nocy*, musisz być pierwszym graczem, który **odpoczął** (patrz *Faza Nocy*, str. 12), **posiadając bohatera na ostatnim polu toru świątyni**.

W obu przypadkach, po zrealizowaniu wyprawy natychmiast ją rozpatrujesz, zyskując wskazany **skarb**. Następnie weź jej kartę i wsuń ją pod swój arkusz gracza, w miejscu opisanym jako „Zrealizowane wyprawy”; i **przenieś swojego bohatera do swojego zamku**.



WYPOSAŻANIE BOHACERÓW

Kiedy zdobędziesz przedmiot (zarówno legendarny, jak i skarb), musisz natychmiast wyposażyć w niego swojego dowolnego bohatera, który ma jeszcze wolną „rękę”. Następnie zyskujesz powiazaną z nim **zrealizowaną kartę wyprawy po skarb** (jeśli to możliwe). Każdy bohater może być wyposażony w **maksymalnie dwa przedmioty**. Wyposażony w przedmiot bohater może korzystać z efektów opisanych na powiazanej z nim karcie wyprawy. **MOŻESZ** dowolnie wymieniać się przedmiotami pomiędzy TWOIMI bohaterami przebywającymi w TWOIM zamku. Jeżeli zyskasz przedmiot, ale żaden z twoich bohaterów nie ma wolnej „ręki”, umieść dany przedmiot obok swojego arkusza gracza. Możesz go swobodnie wymieniać pomiędzy twoimi bohaterami w twoim zamku.



RZĄD KART WYPRAW

Za każdym razem, gdy karta wyprawy zostanie zabrana z rzędu, natychmiast przesun pozostałe karty wypraw w prawo i uzupełnij skrajne lewe miejsce nową kartą z wierzchu talii wypraw. **Przypomnienie: W rzędzie zawsze musi znajdować się co najmniej po 1 karcie wyprawy do celu oraz wyprawy po skarb. Odrzucaj ostatnią odkrytą kartę i dobieraj kolejną do momentu, aż to wymaganie zostanie spełnione.** Jeżeli talia kiedykolwiek się wyczerpie, przetasuj stos kart odrzuconych, utwórz nową talię i kontynuuj grę. Jeżeli na stosie kart odrzuconych nie ma już kart, kontynuuj grę bez nowych wypraw.



Uwaga: W trakcie *fazy Dnia* można zrealizować tylko jedną wyprawę na turę, ale w trakcie *fazy Nocy* można zrealizować ich kilka. Jeżeli poruszenie bohatera umożliwiłoby graczowi zrealizowanie kilku wypraw, dany gracz może wybrać tylko 1 z nich.

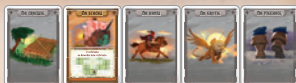
ODWRÓĆ ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA



Kiedy w trakcie *fazy Dnia* zostanie zabrana pierwsza karta wyprawy, należy odwrócić **znacznik pierwszego gracza** na stronę z **blokadą wypraw** (X). Ma to przypominać graczom aby nie odrzucać karty wyprawy na końcu rundy (patrz *Porządkowanie*, str. 18).

KONIEC FAZY DNIA

Po 4 turach (kiedy zostały odwrócone 4 karty ruchu) faza Dnia dobiega końca i zaczyna się faza Nocy.



FAZA NOCY — PRZYGODY I PORZĄDKOWANIE

W trakcie tej fazy gracze będą po kolei rzucać 5 kośćmi przygód, aby odbywać **trzy różne rodzaje przygód**:

- **Szukanie przedmiotów** w świątyniach (str. 15)
- **Atakowanie goblinów** przy portalach (str. 16)
- **Nauka zaklęć** przy megalitach (str. 17)

Każdy gracz rozpoczyna tę fazę ze swoją **kartą przygody** odwróconą stroną „Przygoda” do góry. Gracz **odbywa przygodę**, dopóki nie zdecyduje się **odpocząć**. Posiadacz znacznika pierwszego gracza bierze 5 kości przygód i rozpoczyna fazę Nocy.



Odbywanie *przygody* rozpatruje się w następujący sposób:

1. Najpierw gracz z kośćmi decyduje, czy chce **odbyć przygodę**, czy **odpocząć**:
 - A. Jeżeli gracz zdecyduje się **odpocząć**, odwraca swoją kartę przygody na stronę „Odpoczynek” i przekazuje kości zgodnie z ruchem wskazówek zegara następnemu graczowi *odbywającemu przygodę* (patrz Odpoczynek, str. 16).
 - B. Jeżeli gracz zdecyduje się **odbyć przygodę** (pozostawiając swoją kartę stroną „Przygoda” do góry), rozpatruje poniższe kroki 2-4.
2. Najpierw gracz z kośćmi rzuca nimi tak, aby wszyscy mogli bez problemu zapoznać się z wynikami. Wyniki na kościach należy rozpatrzyć w następującej kolejności:



Jako pierwsze:
Otrzymaj obrażenia



Jako drugie:
Zyskaj moc



Jako trzecie:
Nasyć magią / Otrzymaj obrażenia

3. Następnie **wszyscy gracze odbywający przygodę** mogą jednocześnie skorzystać z poniższych symboli do rozpatrzenia własnych przygód:



Pochodnie i zwoje
(do przeszukiwania świątyń)



Zaatakuj goblina

4. Następnie kości należy przekazać zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejnemu graczowi *odbywającemu przygodę*, który rozpoczyna od wyboru *odbycia przygody* lub *odpoczynku*. Kiedy wszyscy gracze zdecydują się na *odpoczynek* lub staną się *wyczerpani* (patrz *następna strona*), pora na *porządkowanie* (patrz *Porządkowanie*, str. 18).

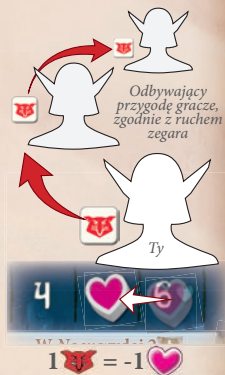
AKCJE Z KOŚCI PRZYGÓD



OTRZYMAJ OBRAŻENIA — Zlicz każdy wyrzucony symbol . Reprezentuje to **łącznie**

obrażenia zadawane graczom *odbywającym przygodę*, które należy **równomiernie przydzielić zgodnie z ruchem wskazówek zegara**, zaczynając od gracza rzucającego kośćmi i dalej wszystkim graczom *odbywającym przygodę*. Idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz **traci 1 punkt zdrowia** (-1 ) za każde otrzymane obrażenie, dopóki wszystkie obrażenia nie zostaną rozdysponowane.

Na przykład, jeżeli wyrzucisz 3 , otrzymasz 1 , następny *odbywający przygodę gracz* otrzyma 1 , i kolejny *odbywający przygodę gracz* również otrzyma 1 . Jeżeli do rozdysponowania jest więcej  niż *odbywających przygodę graczy*, kontynuuj przydzielanie  zgodnie z ruchem wskazówek zegara – w takim przypadku niektórzy gracze otrzymają łącznie kilka .



OBRAŻENIA A POZIOM MAGII

Poziom magii () na torze magii może modyfikować łączną liczbę obrażeń zadawanych przez  (patrz następna strona). Obrażenia należy dalej przydzielać po kolei, po 1 symbolu  jednocześnie.

BLOKOWANIE OBRAŹEŃ

Możesz zablokować obrażenia zadawane przez , wydając 2 . Musisz to zrobić od razu po otrzymaniu każdego . Dla przypomnienia zostało to oznaczone na arkuszu gracza.



WYCZERPANIE

Jeżeli twój znacznik zdrowia kiedykolwiek osiągnie 0 , **stajesz się wyczerpany**. Odwróć swoją **kartę przygody** na stronę odpoczynku i natychmiast **przenieś WSZYSTKICH** swoich bohaterów do swojego zamku. Ustaw swój znacznik zdrowia na 6, a żeton mocy na 3 na następną rundę (niezależnie od twojego maksymalnego poziomu zdrowia lub mocy) i **obniż swój poziom zaklęć o 1** (-1 ) w zbiorze zaklęć (w razie potrzeby obniż także swój maksymalny poziom mocy: patrz *Maksymalne poziomy zdrowia i mocy*, str. 17). W tej rundzie nie możesz rozpatrywać już żadnych akcji z kości. Nawet jeżeli twoi bohaterowie znajdują się na ostatnim polu toru świątyni lub twój znacznik magii jest wystarczająco daleko, nie zbadasz świątyni ani nie nauczysz się zaklęcia, kiedy stajesz się wyczerpany, ale zachowujesz wszystkie gobliny, które już pokonałeś.



ZYSKAJ MOC — Każdy symbol  oznacza 1 punkt (lub 0, w zależności od poziomu magii, patrz następna strona) **mocy** () zyskiwany przez *odbywających przygodę graczy*. Zyskiwana moc jest przydzielana tak, jak *otrzymywane obrażenia* – po kolei, po 1 kości na raz. Najpierw  zyskuje gracz rzucający kośćmi, a następnie dodatkowe wyrzucone  zyskują kolejni *odbywający przygodę gracze*, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

AKCJE 2 KOŚCI (CIĄG DALSZY)



NASYĆ MAGIĄ LUB OTRZYMAJ OBRAŻENIA —



Za każdy wyrzucony symbol  przesun **znacznik magii** do przodu o 1 pole *toru magii*. Tor ten reprezentuje **poziom magii**, określający ilu i jakich zakłęb mogą nauczyć się gracze (patrz *Nauka zakłęb*, str. 17).

Jeżeli znacznik magii znajduje się na *ostatnim polu toru magii* (poziom 3 ) , każdy kolejny wyrzucony symbol  oznacza 1 obrażenie zadane graczom. Obrażenia zadawane są najpierw graczowi rzucającemu kośćmi, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara pozostałym graczom *odbywającym przygodę*. Dodatkowo wyższy poziom magii modyfikuje obrażenia zadawane przez  i moc zyskiwaną z  (patrz niżej).



Poziomy magii:

- **Poziom 0** (0 ) — gracze nie mogą uczyć się zakłęb. Kości są rozpatrywane w normalny sposób.
- **Poziom 1** (1 ) — gracze mogą uczyć się zakłęb **wyższego o 1 poziomu** niż ich obecny *poziom zakłęb* (tor z *księgami*). Kości są rozpatrywane w normalny sposób.
- **Poziom 2** (2 ) — gracze mogą uczyć się zakłęb **wyższego o maks. 2 poziomu** niż ich obecny *poziom zakłęb*.  zadają -2  **obrażenia**, a  **nie dają mocy**.
- **Poziom 3** (3 ) — gracze mogą uczyć się zakłęb **wyższego o maks. 3 poziomu** niż ich obecny *poziom zakłęb*.  zadają -3  **obrażenia**,  **nie dają mocy**, a  już nie *nasycają magii*, tylko zadają -1  **obrażenie**.



POCHODNIE I ZWOJE —

Wszyscy *odbywający przygodę* gracze mogą skorzystać z  i  , aby przesunąć swoich

przeszukujących świątynie bohaterów na następne pole toru świątyni.

Pole oznaczone  lub  wymaga 2  / 2  , aby przesunąć na nie bohatera. Każdy symbol może być wykorzystany przez tylko jednego twojego bohatera, więc nie możesz przypisać pojedynczej kości do kilku twoich przeszukujących świątyni bohaterów.

DETERMINACJA

W trakcie *fazy Nocy* każdy *odbywający przygodę* gracz, którego bohater przeszukuje świątynię, może w dowolnym momencie przesunąć danego bohatera o 1  lub 1  , wydając 2  . Można to połączyć z dowolnymi wyrzuconymi  lub  , ale nie jest to wymagane.

14

Można skorzystać z tej opcji wielokrotnie, o ile gracza na to stać. Dla przypomnienia zostało to oznaczone na arkuszu gracza.



PRZESZUKIWANIE ŚWIĄTYŃ

W świątyniach poukrywane są przeróżne przedmioty (legendarne oraz skarby), z użyciem których bohaterowie mogą zyskiwać dodatkowe zdolności. Rozpoczynasz przeszukiwanie świątyń w trakcie *fazy Dnia*, poruszając swojego bohatera na wejście do świątyni.

Możesz przesunąć swojego bohatera na kolejne pola **toru świątyni** (łącznie 4 pola), używając

 i  wyrzuconych w trakcie *fazy Nocy* lub za sprawą niektórych grzybnych pieczar. Jeżeli na *kolejnym polu* toru widnieją 2 symbole, musisz przypisać danemu bohaterowi jednocześnie 2 kości. Możesz również skorzystać z *determinacji* w połączeniu z kośćmi (patrz poprzednia strona). Możesz przesunąć kilku bohaterów, a także jednego bohatera o kilka pól na tym samym torze świątyni, jeżeli dysponujesz wystarczającą liczbą symboli z kości lub z *determinacji*.

- Jeżeli bohater dotrze na *ostatnie pole* toru świątyni w trakcie *fazy Dnia* (dzięki grzybnej pieczarze), dany gracz zbadał świątynię – natychmiast **przenosi danego bohatera do swojego zamku** i zyskuje 1  LUB 1 . Następnie gracz może wziąć zrealizowaną **kartę wyprawy wraz z przedmiotem**, przesunąć **legendarny przedmiot** na odpowiednim torze swojego **arkusza gracza lub skorzystać z obu tych opcji** (jeśli to możliwe).
- Jeżeli bohater dotrze na *ostatnie pole* toru świątyni w trakcie *fazy Nocy*, świątynia zostaje zbadana dopiero, gdy dany gracz **odpocznie**. Jeśli gracz stanie się wyczerpany zanim **odpocznie**, świątynia nie zostaje zbadana. Bohater danego gracza wraca do jego zamku, a poczyniony postęp w świątyni przepada, **nawet jeżeli znajdował się już na ostatnim polu toru**.



Każdy gracz może przesunąć bohatera w świątyni o 2 



LEGENDARNE PRZEDMIOTY

W grze występują 3 **legendarne przedmioty**, których nie zdobywa się za realizowanie wypraw po skarb. Przedmioty te wymagają **zbadania dwóch różnych świątyń, jedna po drugiej** (co przedstawiono na arkuszu gracza). Gdy zbadasz daną świątynię, przesun przedmiot o jedno pole na odpowiednim torze. Nie możesz przesunąć przedmiotu o dwa pola, badając jednocześnie obie świątynie – musisz najpierw zbadać pierwszą świątynię i przesunąć przedmiot o jedno pole. Po zbadaniu drugiej wskazanej świątyni (patrz wyżej) zyskujesz **legendarny przedmiot** i możesz w niego wyposażać wybranego bohatera (zdolności tych przedmiotów opisano w sekcji *Opis legendarnych przedmiotów na str. 20*).



Ten „Miecz” znajduje się w Świątyni Cienia, ale najpierw trzeba poszukać wskazówek w Świątyni Lodu.

AKCJE 2 KOŚCI (CIĄG DALSZY)



ATAKOWANIE — Wszyscy gracze mogą skorzystać z każdego wyrzuconego , aby zranić

goblina, którego atakuje jeden z ich bohaterów. Aby pokonać goblina, musisz **5 razy obrócić żeton goblina zgodnie z ruchem wskazówek zegara**. Obracasz żeton goblina raz za każdy symbol . Każdy symbol  może być wykorzystany przez tylko jednego twojego bohatera, więc nie możesz przypisać pojedynczej kości  do kilku twoich atakujących goblinów bohaterów.

Z każdą kolejną raną obracaj żeton goblina, aż **złoty wskaźnik** na karcie mapy zetknie się z  – co oznacza, że goblin został pokonany! Weź wtedy żeton danego goblina i umieść go obok swojego **arkusza gracza** na potrzeby podliczania końcowej punktacji. Za każdy zebrany żeton goblina twój maksymalny poziom zdrowia zwiększa się o 1 (*patrz Maksymalne poziomy zdrowia i mocy, str. 17*).

Jeżeli *odpoczniesz* lub staniesz się *wyczerpany* przed pokonaniem atakowanego goblina, twój bohater musi opuścić portal i wrócić do twojego zamku. Rany goblinów nie „przechodzą” do kolejnej rundy – gobliny wracają do pełni zdrowia, jeżeli nie zostaną pokonane w trakcie pojedynczej rundy.

ODPOCZYNEK

Kiedy *odpoczywasz*, z własnego wyboru lub w wyniku *wyczerpania*, odwróć swoją **kartę przygody** na stronę „Odpoczynek”. Jeżeli właśnie otrzymałeś kości, przekaz je kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Nie możesz już *odbywać przygody* ani korzystać z kości. Musisz teraz rozpatrzyć swoich bohaterów w zależności od regionów, w których się znajdują.

Rozpatrz swoich bohaterów:

- Wszyscy twoi bohaterowie z portali, megalitów lub *ostatnich pól* torów świątyń **MUSZĄ wrócić do twojego zamku**. Jeżeli sam zdecydowałeś się *odpocząć* (*nie stałeś się wyczerpany*): każdy bohater znajdujący się na *ostatnim polu* toru świątyni zbadał daną świątynię (*patrz Przeszukiwanie świątyń, str. 15*), a każdy bohater znajdujący się na megalicie nauczył się odpowiedniego zaklęcia, o ile pozwala na to poziom magii (*patrz Nauka zaklęć, str. 17*).
- Bohaterowie w zamkach, pieczarach lub na innych niż ostatnie polach torów świątyń **MUSZĄ pozostać** na następną *fazę Dnia*. Jeżeli stałeś się *wyczerpany*, wszyscy twoi bohaterowie **MUSZĄ wrócić do twojego zamku**.

- Za każdego bohatera, który wrócił, **zyskaj 1**  **LUB 1** . Jeżeli jesteś *wyczerpany*, zamiast tego ustaw swój **znacznik zdrowia** na 6, a **znacznik mocy** na 3.



Każdy gracz może zadać 2  goblinowi atakowanemu przez jego bohatera, obracając go dwukrotnie.



NAUKA ZAKŁĘĆ

Nauczenie się zaklęcia oznacza podniesienie swojego poziomu zaklęć (💜). Twój poziom zaklęć zapewnia punkty zwycięstwa na końcu gry. Każdy poziom zaklęć zwiększa również twój maksymalny poziom mocy o 1 (patrz poniżej). Na początku gry poziom zaklęć graczy wynosi „0” (poza arkuszem magii). Poziom zaklęć oznaczasz przy pomocy swojego **znacznika zaklęć** w Zbiorze zaklęć (tor z książkami), na dole arkusza magii. Aby nauczyć się zaklęcia, musisz **odpocząć w trakcie fazy Nocy** i muszą być spełnione dwa warunki:

1. Musisz mieć **bohatera na megalicie** z symbolem zaklęcia (księga), którego chcesz się nauczyć (na które chcesz przesunąć swój znacznik zaklęć).
2. **Poziom magii** (wskazany przez znacznik magii na torze magii) musi być wystarczająco wysoki, abyś mógł podnieść swój poziom zaklęć do poziomu zaklęcia, którego chcesz się nauczyć.

Na przykład: Jeżeli twój obecny poziom zaklęć to „0” (twój znacznik zaklęć jest poza arkuszem) i chcesz się nauczyć zaklęcia S, poziom magii musi wynosić **co najmniej 1** 💜. MUSISZ także mieć **bohatera na megalicie** S. Jeśli oba te warunki są spełnione, przesuniesz swój znacznik zaklęć o 1 poziom do przodu, kiedy odpoczniesz.

Kolejny przykład: Jeżeli twój obecny poziom zaklęć to „0”, możesz spróbować nauczyć się zaklęć 🍌 lub 🍷, które są o 2 lub 3 poziomy wyżej niż twój obecny poziom zaklęć. Aby to zrobić, musisz mieć bohatera na odpowiednim megalicie, a **poziom magii** musi wynosić 2 💜 lub 3 💜.



Jeżeli oba wspomniane warunki zostały spełnione, nauczysz się zaklęcia, gdy odpoczniesz. Przesuń swój znacznik zaklęć w Zbiorze zaklęć na książkę z nauczonym zaklęciem (to twój nowy poziom zaklęć), nawet jeżeli pominiesz przez to jakieś książki. Następnie podnieś swój maksymalny poziom mocy, przenosząc znacznik maksymalnej mocy na odpowiednie pole twojego arkusza gracza. Jeżeli staniesz się wyczerpany, twój bohater musi opuścić megalit i nie nauczysz się zaklęcia.

MAKSYMALNE POZIOMY ZDROWIA I MOCY

Twoje maksymalne zdrowie i maksymalna moc są oznaczane na górze arkusza gracza odpowiednio znacznikami maks. zdrowia i maks. mocy.

Są one następujące:

- ❤️: 6 + liczba zebranych przez ciebie żetonów goblinów (👾).
- 🍷: 3 + twój obecny poziom zaklęć (💜).
- Żadne z nich nie może przekroczyć limitu wynoszącego 10.



Faza Nocy - koniec odbywania przygód

Kiedy wszyscy gracze *odpoczywają*, z własnego wyboru lub z wyczerpania, pora na *porządkowanie*.

PORZĄDKOWANIE

Najpierw wszyscy gracze powinni upewnić się, że rozpatrzyli wszystkich swoich bohaterów, kiedy *odpoczywali* (patrz *Odpoczynek*, str. 16). Obejmuje to zebranie żetonów pokonanych goblinów, naukę zaklęć i zbadanie świątyń. Następnie należy przygotować kolejną rundę w następujący sposób:

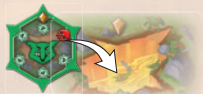
- Przesuń **znacznik magii z powrotem na pierwsze pole toru magii**. Postęp znacznika magii resetuje się na końcu każdej rundy.



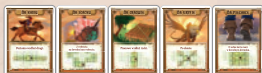
- Odwróć wszystkie **żetony pasywnych goblinów (zielone)** na portalach na ich **agresywną stronę (czerwoną)**.



- Uzupełnij wszystkie puste portale (bez żetonu goblina) **żetonami pasywnych goblinów (zielone)** z puli.



- Odwróć wszystkie **karty ruchu** na ich aktywną stronę.



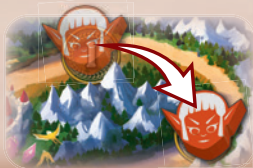
- Jeżeli **znacznik pierwszego gracza** jest stroną do góry, odrzuć skrajną prawą kartę wyprawy. przesuń pozostałe karty wypraw w prawo i wyłóż nową odkrytą kartę wyprawy po lewej. Na początku każdej rundy w rzędzie powinny znajdować się 3 karty wypraw, w tym po 1 każdego rodzaju.



- Przekaż **znacznik pierwszego gracza** kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara, stroną do góry.



- Przesuń **znacznik rund** na następne numerowane pole arkusza rund.



KOŃCZĄCY GRĘ

Gra dobiega końca wraz z zakończeniem fazy Nocy 5 rundy.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Kiedy gra dobiegnie końca, gracze podliczają swoje punkty zwycięstwa. Punkty zwycięstwa są przyznawane za:

- łączną liczbę zrealizowanych wypraw,
- łączną liczbę pokonanych goblinów (zebrane żetony),
- łączną liczbę nauczonych zaklęć (poziom zaklęć),
- zdobyte legendarne przedmioty (4 punkty zwycięstwa za każdy).

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa! Remisy są rozstrzygane kolejno w oparciu o:

1. najwięcej zrealizowanych wypraw,
2. najwięcej pokonanych goblinów,
3. najwyższy poziom zaklęć,
4. najwięcej przedmiotów (legendarnych i skarbów).

Jeżeli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem!



SUMA			
	ZAKLĘCIA	WYPRAWY	GOBLINY
0	-4	-3	-2
1	-2	-1	1
2	-1	1	3
3	1	3	6
4	2	6	8
5	4	8	12
6	6	12	16
7	8	16	20
8	10	20	25
9	13	25	30
10	16	30	35
LEGENDARNE PRZEDMIOTY 4 ZA KAŻDYM			



OPIS LEGENDARNYCH PRZEDMIOTÓW



Miecz pomaga przy atakowaniu goblinów w trakcie fazy Nocy. Możesz wydać 1 ♠, dowolną liczbę razy, aby bohater wyposażony w miecz **zadął 1 ranę** (🐉) goblinowi. Możesz skorzystać z tej zdolności w połączeniu z wyrzuconymi symbolami 🐉 lub niezależnie. Możesz skorzystać z tej zdolności nawet wtedy, gdy to nie ty rzucaś kośćmi. Bohater musi jednak znajdować się na goblinim portalu, aby skorzystać z miecza. **Uwaga: Jeżeli bohater jest również wyposażony w łuk i atakuje goblina z sąsiedniej karty mapy, nie może skorzystać ze zdolności miecza.**

Tarcza pomaga w blokowaniu obrażeń 🐉 w trakcie fazy Nocy. **Nie ma znaczenia, który bohater jest wyposażony w tarczę.** Gdy otrzymujesz 1 🐉, wydajesz tylko 1 ♠ na zablokowanie zamiast 2 ♠. **Uwaga: Kiedy wydajesz ♠ na zablokowanie 1 🐉, blokujesz wszystkie obrażenia, które byś otrzymał z 🐉 (od -1 do -3 🐉 obrażeń).**

Kostur pomaga przy nauce zaklęć, kiedy odpoczywasz w trakcie fazy Nocy. Kiedy wyposażony w kostur bohater uczy się zaklęcia, możesz wydać 1 ♠ dowolną liczbę razy, aby potraktować znacznik magii tak, jakby był dalej na torze magii (odpowiednio do wydanej ♠). **Nie przesuwaj przy tym znacznika.** Na przykład: Jeżeli znacznik magii znajduje się na piątym polu, możesz wydać 3 ♠ i potraktować go tak, jakby podczas tego odpoczynku był na ósmym polu. Dzięki temu możesz nauczyć się zaklęć wyższego poziomu, niż pozwalałby obecny poziom magii.



TRYB GRY

Jak tylko pomyślałeś, że sytuacja w Królestwie Grzybów nie może być gorsza, świat spowiła mroczna mgła, dodatkowo utrudniając twoje zmagania. Tryb **Nadejście Mroku** wprowadza do rozgrywki dodatkowe wyzwania.



ODWRÓĆ

PRZYGOTOWANIE GRY - Tworząc mapę krainy użyj **mrocznej strony** kart mapy.

ROZGRYWKA - Regiony na kartach mapy nieznacznie się różnią:

Goblinie portale



Nowe gobliny są umieszczane na portalach **agresywną stroną** (czerwoną) do góry.

Świątynie



Drugie pole torów świątyni ma dwa symbole.

Grzybne pieczary



Nowe zdolności oferują dodatkowe efekty i zwiększają losowość.

TRYB SOLO - „LEGENDA WYBRAŃCA”

Legenda wybrańca wspomina o szlachetnym bohaterze, który wiedziony przeznaczeniem jako jedyny jest w stanie przeciwstawić się siłom zła i przywrócić pokój w krainie. To właśnie ty! Los królestwa spoczywa na twoich barkach...



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



Przygotuj grę w taki sam sposób, jak dla rozgrywki wieloosobowej. Odwróć jednak arkusz magii na stronę oznaczoną „1 gracz”. Znacznik pierwszego gracza nie będzie potrzebny, zostaw go w pudełku.

WYBIERZ POZIOM TRUDNOŚCI

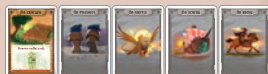
Przed rozpoczęciem gry wybierz **jeden z 5 poziomów trudności**. W przypadku każdego wyzwania masz **5 rund na uzbieranie określonej liczby punktów zwycięstwa** – w przeciwnym razie królestwo czeka zagłada!

POZIOMY TRUDNOŚCI	P2
WIEŚNIAK	40
PAŁ	45
GIERMEK	50
RYCERZ	55
LEGENDARNY BOHATER	60

FAZA DNIA – WYBÓR KARTY RUCHU

Na początku *fazy Dnia* **potasuj 5 kart ruchu** i **wyłóż losowo 2 z nich odkryte**. Wybierz i rozpatrz jedną z nich. Tak jak w przypadku rozgrywki wieloosobowej, możesz poruszyć bohatera we wskazany sposób lub spasować. Następnie odwróć tę kartę – do końca rundy nie możesz już z niej skorzystać.

Następnie odkryj i wyłóż kolejną kartę ruchu, aby ponownie mieć 2 opcje do wyboru. Tak jak poprzednio, wybierz, rozpatrz i zakryj jedną kartę, a następnie uzupełnij. Kontynuuj wybieranie kart w ten sposób, dopóki nie **rozpatrzysz i nie zakryjesz 4 kart ruchu**. Następnie przejdź do *fazy Nocy*.



TRYB SOLO (CZĄŚĆ DALSZY)

FAZA NOCY – PRZYGODY

Odbywając przygody tylko ty będziesz rzucał kośćmi. Tor magii i to, jak **poziom magii** modyfikuje wyniki kości, różni się w trybie solo:



Modyfikacje akcji z kości są następujące:

- **Poziom 0** (0 ) – zignoruj pierwszy symbol .
Wszystkie kolejne  zadają -1  obrażenie.
- **Poziom 1** (1 ) – pierwszy symbol  zadaje -1  obrażenie.
Zignoruj drugi symbol . Wszystkie kolejne  zadają -1  obrażenie.
Zignoruj pierwszy symbol . Wszystkie kolejne  dają moc.
- **Poziom 2** (2 ) – wszystkie  zadają -1  obrażenie.
Żadne  nie dają mocy.
- **Poziom 3** (3 ) – wszystkie  zadają -2  obrażenia.
Żadne  nie dają mocy, a wszystkie  zadają -1  obrażenie.

FAZA NOCY – PORZĄDKOWANIE

Odrzuć skrajną prawą kartę wyprawy z rzędu i przesun pozostałe karty w prawo, niezależnie od tego, czy zrealizowałeś jakąś wyprawę, czy też nie.



Kiedy **odwracasz żetony goblinów na agresywną** (czerwoną) stronę na końcu *fazy Nocy*, odwróć tylko **3 gobliny**. Sam wybierasz, które 3 z nich staną się **agresywne**.



KONIEC GRY

Jeżeli uda ci się zebrać **określoną poziomem trudności liczbę punktów zwycięstwa** przed upływem pięciu rund, wygrywasz! Jeżeli ci się to nie uda, przegrywasz i Królestwo Grzybów spotyka zagładę!



ZWÓRZY

Projekt: Scott Almes

Ilustracje: Miguel Coimbra

Redakcja: Richard A. Edwards, Dylan D. Phillips

Rozwój gry: Michael Coe

Oprc. graficzne: Benjamin Shulman

Projekt loga: Adam P. McIver

WERSJA POLSKA - GALAKTA



GALAKTA
Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

Tłumaczenie: Łukasz Chelmecki

Korekta: Aleksandra Misztal-Mars, Łukasz Tkaczyk

Oprc. graficzne: Krzysztof Bernacki

Polskie logo: Agnieszka Sikora

HONOROWI PRODUCENCI

Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Gregg Almes, Jonathan Wilkerson, Mike Paul, Colin McRavey, Jason Neufeld, Robert Slack, Jung-Hun Lim i MendoZen

SYMBOLE NA KOŚCIACH PRZYGÓD

Rozpatrz jako pierwsze:



Otrzymaj obrażenia*

Tracisz 1 , a przy wyższym poziomie magii -2 lub -3.

Jako drugie:



Zyskaj moc*

Zyskujesz 1  LUB 0 przy wyższym poziomie magii.

Jako trzecie:



Nasyć magią

Przesuń znacznik magii o 1 pole w górę na torze magii LUB przy poziomie magii 3: Otrzymaj obrażenia* – tracisz 1 .

Na końcu, w dowolnej kolejności:



Przesuń się w świątyni

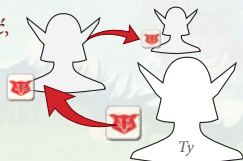
Każdy gracz może przesunąć swoich bohaterów na torach świątyni wymagających



Zaatakuj goblina

Każdy gracz może zadać 1  goblinowi, którego obecnie atakuje jeden z jego bohaterów.

★ Jeżeli wypadło kilka takich symboli, rozpatrz 1 kość, a efekty kolejnych przekaz zgodnie z ruchem wskazówek zegara pozostałym odbywającym przygodę graczom (po jednej na raz).



Sprawdź inne Małe Epickie gry:

Galakta.pl

