

ZAGINIONE DZIEDZICTWO

PRZYBYSZ



INSTRUKCJA

ZAGINIONE DZIEDZICTWO

Gra autorstwa Hayato Kisaragiiego i Seijiego Kanaia.
Dla 2-4 graczy w wieku 10+

W odległej przeszłości niebiosa rozjaśniło dziwne światło. Wyłonił się z niego Przybysz z odległego świata. Nie przynosił jednak dobrej nowiny, a zapowiedź katastrofy. Uszkodzony w bitwie z tajemniczym wrogiem okręt rozpadł się na kawałki, które znacząc niebo ognistymi smugami runęły w odległe zakątki globu. W kolejnych epokach fragmenty okrętu przeszły do legendy jako Zaginione Dziedzictwo.

Setki lat później w świat ruszyła wieszczka, przekazując słuchaczom z setek krain wizję. Przewidziała, że pojedyncza mapa pokaże miejsca ukrycia fragmentów Zaginionego Dziedzictwa, a władca, który je odnajdzie, opanuje cały świat. Generałowie, herosi i wszelkiego rodzaju poszukiwacze przygód zostali wysłani na życiową misję: odnaleźć mapę, o której mówiła wieszczka i odszukać Zaginione Dziedzictwo. Część poszukiwaczy dotarło do samej wieszczki: była ona niewidomą kobietą, której przeznaczenie zostało nieodwołalnie powiązane z dziwnymi stworami i pozostałościami tajem-

niczego gwiazdnego okrętu. To ona skierowała poszukiwaczy w kierunku starożytnych, dziwnie ukształtowanych konstrukcji, gdzie być może znajduje się poszukiwana mapa – do miejsca, które nazywała po prostu „Przybyszem”.

OGÓŁEM

Zaginione Dziedzictwo to gra ryzyka, dedukcji i szczęścia. W każdej turze gracz zagrywa karty, aby wyeliminować innych graczy lub odszukać miejsce ukrycia karty Zaginionego Dziedzictwa. Kiedy w talii skończą się karty, rozpoczyna się faza poszukiwań. Gracz, który odkryje gdzie znajduje się Zaginione dziedzictwo, wygrywa. Jeżeli nikt nie odnajdzie Zaginionego Dziedzictwa, wszyscy przegrywają!



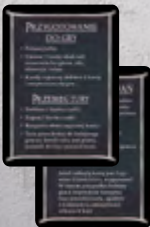
ZAWARTOŚĆ

W opakowaniu powinny znajdować się następujące komponenty:

- instrukcja
- 16 kart gry
- 4 karty pomocy



Karty gry



Karty pomocy

1x



1x



1x



1x



1x



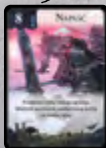
2x



3x



3x



3x



ZASADY PODSTAWOWE



ANATOMIA KARTY

1. **Umiejętność poszukiwania:** Kiedy rozpoczyna się faza poszukiwań poziom tej umiejętności określa kolejność, w jakiej gracze będą poszukiwać. Im niższa wartość, tym szybciej gracz będzie miał możliwość poszukiwania.
2. **Rzadkość:** Liczba świecących kropek oznacza liczbę kopii karty w talii.
3. **Nazwa karty.**
4. **Effekt:** Co dzieje się, gdy karta zostanie zagra-na.
5. **Symbol rozszerzenia:** Ten symbol ułatwia rozróżnienie kart z różnych zestawów Zaginionego Dziedzictwa. Nie ma on wpływu na rozgrywkę.



*Przybysz
symbol rozszerzenia*



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Karty gry należy potasować i utworzyć z nich talię.
2. Górną kartę z talii należy bez oglądania położyć obok talii, rewersem ku górze, prostopadle do talii. W ten sposób powstają ruiny.
3. Każdy z graczy dobiera jedną kartę z talii. Jest to jego ręka. Nie wolno jej pokazywać innym graczom.
4. Grę rozpoczyna gracz, który odziedziczył najfajniejsze dziedzictwo.

*Podstawowym założeniem gry jest
niejawność wszystkich informacji.
Gracz może oglądać karty na swojej
ręce, ale nie te w ruinach czy rękach
innych graczy.*

ZASADY PODSTAWOWE

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA DO GRY

TALIA



RUINY



REKA
GRACZA



ODRZUCONE
KARTY GRACZA



ZASADY PODSTAWOWE

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W Zaginionym Dziedzictwie gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara aż do momentu, kiedy wyczerpią się karty w talii lub wyeliminowani zostaną wszyscy oprócz jednego gracza.

TURA

W swojej turze gracz musi wykonać następujące kroki:

1. **Dobranie:** Gracz dobiera górną kartę z talii i bierze ją na rękę. Ma teraz na ręce dwie karty.
2. **Zagranie:** Gracz wybiera jedną z dwóch kart z ręki i odrzuca ją odkrytą na stół przed siebie.
3. **Efekt:** Gracz rozpatruje efekt odrzuconej własnie karty. Gracz musi rozpatrzyć efekt karty, nawet jeżeli jest dla niego niekorzystny.

ZASADY PODSTAWOWE

4. **Koniec tury:** Jeżeli w talii jest jeszcze przynajmniej jedna karta, swoją turę rozgrywa kolejny gracz. Jeżeli w talii nie ma już kart, rozpoczyna się faza poszukiwań (patrz strona 12).

Wszystkie odrzucone karty pozostają przed graczem, który je odrzucił. Karty należy układać tak, aby wiadomo było w jakiej kolejności zostały odrzucone. Pomoże to graczom domyślać się jakie karty mogą znajdować się jeszcze na rękach przeciwników.

ELIMINACJA

Niektóre efekty kart eliminują graczy z rozgrywki. Wyeliminowany gracz odrzuca swoją kartę z ręki (tak jak przy wykonywaniu ruchu) bez rozpatrywania jej efektu i odpada z gry: nie rozgrywa kolejnych tur i nie bierze udziału w fazie poszukiwań.

Jeżeli wyeliminowany gracz miał na ręce kartę Zaginionego Dziedzictwa, jest ona wtasowywana do talii, a nie odrzucana.

Jeżeli w grze pozostanie, zanim rozpocznie się faza poszukiwań, tylko jeden gracz, wygrywa on grę!



ZASADY PODSTAWOWE

FAZA POSZUKIWAŃ

Jeżeli w talii wyczerpią się karty, po turze gracza, który dobrał ostatnią kartę, rozpoczyna się faza poszukiwań.

Faza poszukiwań jest rozpatrywana w kolejności wynikającej z kart, które gracze mają na ręce – najniższa wartość rozpoczyna. Ponieważ graczom nie wolno pokazywać swoich kart, jedna osoba powinna zapytać: „Czy ktoś ma jedynki? Nie? A może dwójki? Trójki?” i tak dalej. W ten sposób ustalana jest kolejność tej fazy.

Ważne:

Jeżeli więcej niż jeden gracz ma tę samą umiejętność poszukiwania, żaden z remisujących graczy nie może poszukiwać.

Dodatkowo X nie jest wartością dla tej umiejętności, w związku z czym gracz z taką kartą nie może poszukiwać.

ZASADY PODSTAWOWE

PRZEBIEG FAZY POSZUKIWAŃ

Poszukiwanie polega na odkryciu wybranej karty, aby odnaleźć Zaginione Dziedzictwo:

- 1 kartę z ręki gracza (również ze swojej ręki)
- 1 kartę z ruin

Następnie gracz pokazuje wybraną kartę wszystkim innym graczom. Jeżeli jest to Zaginione Dziedzictwo, poszukujący gracz wygrywa grę!

W innym przypadku następny gracz, w kolejności ustalonej wcześniej, rozpoczyna poszukiwanie.

Jeżeli gracz ma na ręku Zaginione Dziedzictwo może poszukiwać w swojej własnej ręce i wygrać grę. Jednak jeżeli inny gracz z niższą wartością umiejętności poszukiwania wskaże tę rękę wcześniej, to on wygra grę. Każdy gracz może poszukiwać tylko raz w fazie poszukiwań. Wyeliminowani gracze nie poszukują.

Jeżeli żaden z graczy nie odnajdzie Zaginionego Dziedzictwa wszyscy przegrywają!

OBJAŚNIENIA

WYMIANA KART

Kiedy efekt karty pozwala wymienić ją z inną na ręce gracza, ma on wybór: czy chce ją wymienić, czy też nie. Gracz nie musi mówić innym czy wymienił kartę, więc może na przykład schować karty pod stół i blefować na temat zamiany.

EKSPLORACJA RUIN

Kiedy kolejna karta jest umieszczana w ruinach, należy ułożyć ją po prawej stronie kart, które już tam są.



Kiedy efekt karty pozwala na przetasowanie ruin, należy je pomieszać bez oglądania i ułożyć w rzędzie.

WIESZCZKA

Wieszczka nie jest rozpatrywana w momencie zagrania (jeżeli gracz zagra tę kartę nie ma ona efektu). Zamiast tego jej efekt jest rozpatrywany kiedy inny gracz podejrzy ręce właściciela tej karty.

ATAK Z ZASKOCZENIA

Atak z zaskoczenia nie jest rozpatrywany w momencie zagrania (jeżeli gracz zagra tę kartę nie ma ona efektu). Zamiast tego jej efekt jest rozpatrywany, kiedy inny gracz podejrzy rękę właściciela tej karty (Mistrz miecza anuluje efekt Ataku z zaskoczenia).

PRZYBYSZ

Ta karta nie może być zagrana. Jednak nadal może być wymieniona z ręką gracza lub ruinami w wyniku efektu innej karty.





ZASADY OPCJONALNE

W celu urozmaicenia rozgrywki przedstawiamy kilka zasad opcjonalnych.

MEGAMIX

W tym wariantcie w rozgrywce może brać udział do 6 graczy. Talię 31 kart należy stworzyć zgodnie z poniższymi wytycznymi:

1. Należy użyć wszystkich kart z tego zestawu oraz jednego z rozszerzeń.
2. Jedną z kart Zaginionego Dziedzictwa należy odłożyć do pudełka.

Grę w wariantcie Megamix można prowadzić również przy normalnej liczbie graczy (2-4).

KAMPANIA

W tym wariantcie gracze rozgrywają kilka gier, aby określić zwycięzcę kampanii.

Kiedy gracz wygrywa grę otrzymuje 1 punkt. Następnie rozgrywana jest kolejna gra, zgodnie z zasadami przygotowania do gry, ale wygrany z poprzedniej rozgrywki zaczyna.

ZASADY OPCJONALNE

Gracz zwycięża kampanię, kiedy otrzyma liczbę punktów zależną od liczby graczy:

- 2 graczy – 7 punktów
- 3 graczy – 5 punktów
- 4 graczy – 4 punkty
- 5+ graczy – 2 punkty

TALIA NIESTANDARDOWA

Ten wariant pozwala graczom użyć kart z niniejszego zestawu i jednego rozszerzenia, aby stworzyć unikatową talię. Przy tworzeniu niestandardowej talii 16 kart należy stosować poniższe wytyczne:

1. W talii powinny znaleźć się karty z umiejętnością poszukiwania od 1 do 5 (po jednej z każdym numerem) oraz dwie karty z umiejętnością poszukiwania 6, a także po trzy karty z umiejętnością poszukiwania 7, 8 oraz X.
2. Karty z umiejętnością poszukiwania od 6 do 8 i X powinny pochodzić z jednego zestawu dla każdej z podanych wartości cechy. Na przykład nie należy mieszać kart z wartością 7 z różnych zestawów.
3. Nieużywane karty należy odłożyć do pudełka.

WIESZCZKA

Prorokini, którą nawiedzają wizje przyszłości. W prześwytach nadchodzących wydarzeń przed jej oczami stają nie tylko losy świata, nierozzerwalnie związane z losami Zaginionego Dziedzictwa, ale także jednostkowe losy poszukiwaczy przygód, mających odwagę go poszukiwać.

1

WIESZCZKA

Jeżeli masz tę kartę na ręku kiedy
inny gracz podejrzy twoją rękę,
zostajesz wyeliminowany.

GENERAL

Doświadczony weteran i dowódca. Poszukuje tajemniczego okrętu, aby uczynić niepowstrzymanymi prowadzone przez siebie wojska. Wierzy, że pokój może nadejść tylko wtedy, gdy wszyscy wrogowie królestwa zostaną unicestwieni.

TŁO FABULARNE

2

GENERAL



Podejrzuj wierzchnią kartę tali.
Możesz wymienić swoją kartę z ręki
na tę kartę.

21

ZŁODZIEJKA CIENI

Sprytny łotrzyk, której ambicją jest użycie Zaginionego Dziedzictwa, aby zdobyć sławę i fortunę.

3

ZŁODZIEJKA CIENI



Podejrzyj rękę innego gracza lub jedną z kart w ruinach. Wygrywasz grę jeżeli tą kartą jest Zaginione Dziedzictwo.

MISTRZ MIECZA

Twardy, odważny wojownik. Pragnie odnaleźć Zaginione Dziedzictwo, aby oddać jego moc w ręce swojego narodu.

TŁO FABULARNE

4

MISTRZ MIECZA



Podejrzuj rękę innego gracza.
Jeżeli ta karta to X jej efekt jest
anulowany, a właściciel zostaje
wyeliminowany.

25

PRZYBYSZ

Kiedyś ten majestatyczny okręt żeglował między gwiazdami, odkrywając nowe światy i cuda. Teraz jednak stał się obcym i groźnym miejscem, w którym ukrywają się nieznane nikomu zagrożenia.

Okręt zwany Przybyszem pojawił się w wizji wieszczki lata po tym jak runął z nieba rozstrzaskany na wiele kawałków. Zawiera kluczowe informacje pomocne w odnalezieniu pozostałych części Zaginionego Dziedzictwa.

5

ZAGINIONE DZIEDZICTWO:
PRZYBYSZ

Ta karta nie może być zagrana.

HAYATO KISARAGE, SUDIEK NAI, & MASATO UESUGI

ZAGINIONE DZIEDZICTWO

PIERWSZA KRONIKA

II

LATAJĄCY OGRÓD
PRZYBYSZ

I

HAYATO KISARAGE, SHIGEKANAI, & MASATO UTSUGI

ZAGINIONE DZIEDZICTWO

DRUGA KRONIKA



GWIEZDNE OSTRZE
WIEŻA BIAŁOZŁOTA



TWÓRCY

Projekt gry: Hayato Kisaragi oraz Seiji Kanai

Przygotowanie gry: John Goodenough

Ilustracje: Diego Gisbert Llorens

Projekt graficzny: Garrett Weinzierl

Oprawa fabularna: Ross Watson

Angielskie tłumaczenie: Simon Lundström

Korekta: Nicolas Bongiu,

Todd Rowland, Mark Wootton, John Zinser

Produkcja: David Lepore

PRAWA AUTORSKIE

© 2015 Alderac Entertainment Group. Lost Legacy, Alderac Entertainment Group and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

© 2015 Copyright Japon Brand, All Rights Reserved.



WERSJA POLSKA

Wydawca na terenie Polski

Bard Centrum Gier

ul. Zabłocie 23

30-701 Kraków

www.wydawnictwo.bard.pl



Wszelkie pytania lub uwagi odnośnie gry prosimy przysyłać na adres wydawnictwo@bard.pl

Skład i opracowanie graficzne: Przemysław Kasztelaniec

Tłumaczenie: Piotr Maliszewski

Korekta: Jacek Lendzioszek



PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasuj talię.
- Umieść 1 kartę zakrytą, obok talii, tworząc ruiny.
- Każdy z graczy dobiera 1 kartę i rozpoczyna grę.

TURA GRACZA

- Dobierz 1 kartę z talii.
- Zagraj 1 kartę z ręki.
- Rozpatrz efekt zagranej karty.
- Swoją turę rozpoczyna kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli talia jest pusta, należy przejść do fazy poszukiwań.