RISING 5

RUNY ASTEROS

NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!
WEJDŹ NA NASZĄ STRONĘ, ZOBACZ KRÓTKI FILM INSTRUKTAŻOWY I DOWIEDZ SIĘ, JAK GRAĆ W RISING 5!
www.2pionki.pl

INSTRUKCJA

AUTORZY GRY: GARY KIM I EVAN SONG
ILUSTRACJE I PROJEKT GRAFICZNY: VINCENT DUTRAIT

LICZBA GRACZY: 1-5 CZAS ROZGRYWKI: 30 MIN WIEK: 10+

ODNAJDŹCIE ZAGINIONE RUNY I OCALCIE ASTEROS!

Dawno, dawno temu na odległej planecie Asteros pradawny Król pojmał niewyobrażalne monstra i uwięził je za Runiczną Bramą, którą zamknął i zapieczętował 4 boskimi Runami. Przez tysiąclecia brama stała niewzruszona. Aż do momentu, gdy moc pieczęci osłabła, złe duchy Aetheru uciekły i ponownie zaczęły dręczyć Asteros!

Sędziwy mędrzec ORAKL zwrócił się o pomoc do Rady Zjednoczonych Planet. W odpowiedzi przydzielono mu najlepszych agentów: EKHO, HAL, ELI i NOVA.

W ten sposób powstała drużyna o kryptonimie „Rising 5" - jedyna nadzieja na ocalenie Asteros. Członkowie „Rising 5" uratują świat, jeżeli odnajdą zaginione runy i zapieczętują Bramę. Muszą być jednak czujni, gdyż na tej niegdyś spokojnej planecie czai się wiele niebezpieczeństw...

RISING 5 to wykorzystująca aplikację mobilną gra kooperacyjna, łącząca niezwykłą przygodę z elementami dedukcji. Gracze wspólnymi siłami muszą znaleźć zaginione Runy, zanim planeta zostanie pochłonięta przez złe siły.

I. CEL GRY

Celem gry **Rising 5** jest ułożenie odpowiedniej kombinacji, składającej się z 4 Run. Każda Runa jest przedstawiona za pomocą losowo wybranego Symbolu astrologicznego.
Z uwagi na fakt, że w trakcie rozgrywki Symbole są wykorzystywane w Aplikacji do przekazywania drużynie istotnych informacji, waszym pierwszym zadaniem jest eksploracja świata i odkrycie, które Symbole reprezentują poszczególne Runy.
Po odgadnięciu wszystkich Run ułóżcie je w poprawnej konfiguracji i w ten sposób uratujcie Asteros!
Jeśli jednak na torze Czerwonego Księżyca dojdzie do Całkowitego Zaćmienia lub jeśli wyczerpie się talia Postaci, przegrywacie!

Które 4 Runy ocalą Asteros i w jakiej kombinacji należy je ułożyć?

Ale najpierw: który Symbol reprezentuje daną Runę?

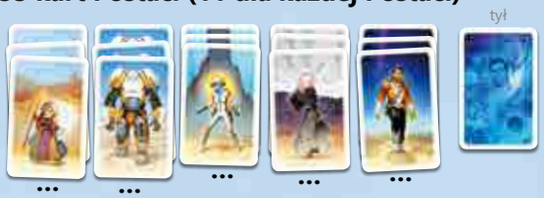
Odkrywajcie Asteros, walczcie z potworami i szukajcie odpowiedzi, lecz pamiętajcie, że macie mało czasu!!!

II. KOMPONENTY

1 plansza

5 figurek Postaci i podstawki

55 kart Postaci (11 dla każdej Postaci)



27 kart Regionów

(w tym 6 czarno-białych kart Startowych).

3 karty Reliktów

4 karty Artefaktów

1 znacznik Bramy

7 żetonów Run

1 znacznik Zaćmienia

4 kostki Energii

1 kość Walki

5 kart Czerwonego Księżyca

14 Symboli Astrologicznych, podzielonych na 2 zestawy (A i B)

A

B

Aplikacja "Rising 5" jest dostępna w App Store i Google Play. Można ją pobrać za darmo, a do gry wystarczy jedno urządzenie.

III. PRZYGOTOWANIE DO GRY

1
Rozłóżcie planszę na środku stołu.

2
Umieśćcie znacznik Bramy na środku pola czterech Run, kierując się zamieszczonymi konturami.

3
Wybierzcie w dowolny sposób 4 Runy i ułóżcie je zgodnie z zaznaczonymi zarysami konturów wokół znacznika Bramy.

4
Połóżcie 4 kostki Energii w pobliżu Ołtarzy.

5
Pozostałe Runy umieśćcie w lewym dolnym rogu planszy.

6
2 zestawy żetonów Symboli połóżcie obok planszy.

7
Kość walki powinna znajdować się w zasięgu wszystkich graczy.

8
Każdą figurkę Postaci ustawcie na odpowiedniej ilustracji.

15

Umieśćcie talie danego Regionu na odpowiednim obszarze: I, II lub III.

W każdej talii znajdują się dwie karty Startowe, które na odwrocie są czarno-białe. Połóżcie je **odkryte** na polach obok właściwych talii.

14

- W przypadku rozgrywki 2- lub 3-osobowej rozdajcie 6 kart Postaci każdemu graczowi.
- W grze 4- lub 5-osobowej każdy gracz otrzymuje 5 kart.

13

Umieśćcie znacznik Zaćmienia na polu początkowym (trzecim od góry).

12

Ustalcie poziom trudności gry poprzez dołożenie do talii Postaci, w mniej więcej równych odstępach, od 3 do 5 kart Czerwonego Księżyca. **Nie tasujcie kart.**

(Karty Czerwonego Księżyca, z których nie będziecie korzystać w tej rozgrywce, odłóżcie do pudełka.)

11

Potasujcie karty Postaci i połóżcie je zakryte obok planszy.

10

...oraz 4 zakryte Artefakty.

9

Obok planszy połóżcie 3 odkryte Relikty...

16

Uruchomcie Aplikację i wybierzcie „Nowa gra".

17

Ostatni gracz, który miał spotkanie z kosmitą, rozpoczyna grę, a potem rozgrywka odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

18

Następnie postępujcie zgodnie z instrukcjami podanymi w Aplikacji.

Powodzenia!

Rozpoczęcie gry z Aplikacją

Najpierw wykonajcie zdjęcie znacznika Bramy i czterech otaczających go Run.

Umieśćcie aparat nad Bramą, tak aby w kadrze znalazły się 4 Runy, a cztery ikony (▲●●●) widoczne na ekranie telefonu pokrywały się z ich odpowiednikami na planszy. Zdjęcie zostanie wykonane automatycznie w momencie, gdy Aplikacja wykryje Runy.

Jeżeli nie udaje się wykonać zdjęcia, upewnijcie się, że znacznik Bramy znajduje się w odpowiedniej pozycji. Pamiętajcie, że praca Aplikacji może być zakłócona przez zbyt dużą lub małą ilość światła.

Jeżeli z jakichkolwiek powodów Aplikacja nie jest w stanie wykryć Run, wybierzcie ikonę „->" i ustawcie Runy ręcznie.

Po otrzymaniu początkowego ułożenia Run, Aplikacja automatycznie utworzy dla was kombinację do odgadnięcia.

Każdej Runie przyporządkuje też losowy Symbol astrologiczny i za pomocą tych Symboli będzie w trakcie gry wskazywać, czy dana Runa jest poprawna, czy nie.

IV. ROZGRYWKA

Zgodnie z podaną poniżej kolejnością, aktywny gracz w swojej turze **musi**:

1. Wykonać jedną lub więcej akcji albo spasować, a następnie
2. Dobrać co najmniej 1 kartę z talii Postaci.

1. WYKONANIE AKCJI LUB PASOWANIE

- Aktywując daną Postać, **możesz** wykonać dowolną liczbę akcji (dozwolone jest również kilkukrotne wykonanie tej samej akcji).

Grzesiek decyduje się zagrać trzy karty Ekho, ponieważ zamierza wykonać tą Postacią trzy akcje.

- Przed wykonaniem pierwszej akcji **musisz** podać liczbę akcji, którą zamierzasz wykonać wybraną Postacią, a następnie odrzucić właściwą liczbę kart tej Postaci **(1 kartę za każdą akcję)**.
- Gracz, który pasuje, nie zagrywa żadnych kart.

Do wyboru są 3 Akcje:

A. Ruch

B. Spotkanie

C. Pieczętowanie Bramy

A. Ruch

- Możesz przesunąć aktywowaną Postać na **dowolny** z 6 obszarów na planszy. Każdy obszar należy do jednego z trzech regionów (I, II, III).
- Dowolna liczba Postaci może znajdować się na danym obszarze w tym samym momencie gry.

W każdej talii Regionów znajdują się różne rodzaje kart. W talii I Regionu są słabsze Potwory, za pokonanie których gracze otrzymują mniej wartościowe nagrody, podczas gdy silniejsze Potwory, dające najcenniejsze nagrody, kryją się w talii III Regionu.

B. Spotkanie

Możesz rozpatrzyć efekt jednej z kart, które znajdują się na obszarze, gdzie przebywa aktywowana przez ciebie Postać. Karta przedstawia **Potwora, Pomocnika,** albo **skrytkę z Artefaktami**.

Potwory
Aktywny gracz walczy z Potworem. Na karcie Potwora wyszczególnione są:
- wartość zaćmienia (Czerwone Księżyce),
- wartość siły (cyfra),
- nagroda (jedna lub więcej ikon).

Aby pokonać Potwora, musisz rzucić kością walki (pamiętaj o uwzględnieniu dodatkowych punktów – zob: **Współpraca Postaci**, str. 8) a wyrzucony przez ciebie wynik musi być **równy sile Potwora lub od niej wyższy**.

- Jeżeli **wygrywasz**, usuwasz Potwora z gry i otrzymujesz nagrodę wskazaną na karcie (kostki Energii, przedmioty, wskazówki itd.).

- Jeżeli wyrzucisz symbol Zaćmienia, **automatycznie przegrywasz walkę**.

W przypadku **przegranej** Potwór **pozostaje na planszy**, a znacznik Zaćmienia jest przesuwany w kierunku Czerwonego Księżyca o liczbę pól równą ilości Czerwonych Księżyców na karcie Potwora.

Uwaga: W każdej talii Regionów znajduje się Wódz, za pokonanie którego otrzymujesz wskazówkę i nagrodę w postaci potężnego reliktu. Po zgładzeniu Wodza weź odpowiednią kartę ze stosu kart Reliktów. Z tej karty może teraz skorzystać dowolny członek drużyny.

Pomocnicy
Na kartach Pomocników nie jest podana wartość siły ani zaćmienia. Kiedy spotykasz pomocnika, **otrzymujesz** nagrodę wskazaną w dolnej części karty.

Jeżeli na karcie wymienionych jest kilka nagród, oddzielonych ukośnikiem - "**/**" wybierasz tę nagrodę, którą chcesz otrzymać. Po rozpatrzeniu efektu karty, odrzucasz ją.

Jeżeli spotkasz następującego pomocnika, możesz natychmiast otrzymać kostkę Energii albo przesunąć znacznik Zaćmienia o 1 pole do góry.

Skrytka z artefaktami
Jeżeli gracz dobiera kartę reprezentującą skrytkę z artefaktami, usuwa tę kartę z gry i dobiera 1 kartę Artefaktu z talii kart Artefaktów. Tę kartę może teraz zagrać dowolny członek drużyny.

C. Pieczętowanie Bramy

- Możecie spróbować zapieczętować Bramę, jeżeli na Ołtarzach zostały ustawione 4 zielone kostki Energii.
- Po otrzymaniu każdej kostki dotknijcie jednego z filarów widocznych na ekranie aplikacji i w ten sposób aktywujcie go. Po aktywowaniu wszystkich filarów dowolny gracz może w swojej turze wykonać akcję „Pieczętowanie Bramy". (Pamiętajcie, że ta akcja kosztuje 1 kartę Postaci!).
- Pieczętowanie Bramy można przeprowadzić Postacią znajdującą się na dowolnym obszarze planszy (nie ma wymagania, aby znajdowała się w konkretnym miejscu).
- Aby sprawdzić czy próba zapieczętowania Bramy powiodła się, przesuń palcem w dół po ekranie.

Na początku gry oraz przy każdej próbie zapieczętowania Bramy, wykonajcie zdjęcie ostatnio ułożonej kombinacji Run. W odpowiedzi otrzymacie zestawienie Symboli astrologicznych, z których każdy może być wyświetlony jako :

Zarys Symbolu: Na razie nie da się jeszcze określić, czy Runa wchodzi w skład Kombinacji.

Ciemny Symbol: Runa nie wchodzi w skład Kombinacji.

Błyszczący Symbol: Runa wchodzi w skład Kombinacji, ale nie jest na odpowiedniej pozycji.

Złoty Symbol: Runa wchodzi w skład Kombinacji i jest na odpowiedniej pozycji.

Pamiętajcie, że częścią zagadki jest ustalenie, który Symbol reprezentuje daną Runę.

W każdej chwili możecie wrócić do poprzednich prób zapieczętowania bramy poprzez przeciągnięcie palcem do góry po ekranie.

Porównywanie kombinacji Symboli wprowadzanych w trakcie kolejnych prób zapieczętowania Bramy i wyciąganie stosownych wniosków przybliża was do ocalenia Asteros.

PRZYKŁAD

Na początku gry Krzysiek i Grzesiek otrzymują następującą informację: symbole „Mędrzec" i „Chochlik" reprezentują Runy, które są częścią poszukiwanej Kombinacji, ale nie znajdują się w odpowiednich miejscach, a „Pająk" i „Robak" odnoszą się do Run, które nie wchodzą w skład Kombinacji.

Podczas gry Krzysiek i Grzesiek zamieniają miejscami czerwoną i niebieską Runę i następnie podmieniają żółtą Runę na zieloną z rezerwy.

Po zebraniu 4 kostek Energii ponownie próbują zapieczętować Bramę.

Po wczytaniu nowej kombinacji dowiadują się, że „Mędrzec" i „Chochlik" znajdują się na właściwych miejscach, natomiast „Małpa" wchodzi w skład kombinacji, ale należy ją przestawić.

To oznacza, że czerwona i niebieska Runa to odpowiednio „Chochlik" i „Mędrzec". Gracze muszą teraz skoncentrować swoje wysiłki na:
1) ustaleniu ostatniej Runy 2) przesunięciu zielonej Runy w miejsce pomarańczowej.

Wskazówki

Dzięki wskazówce, którą może być na przykład nagroda za wygraną walkę z Wodzem, otrzymacie podpowiedź pokazującą Symbol reprezentujący wskazaną przez was Runę. Z pewnością ułatwi to wam ułożenie poprawnej kombinacji.

W tym przykładzie aplikacja informuje was, że fioletowa runa odnosi się do „Małpy".

W lewym dolnym rogu, w pobliżu pola z Runami, znajduje się specjalne miejsce, gdzie można przechowywać Symbole i Runy.

- Po lewej kładźcie Symbole, o których nie wiecie, do jakiej Runy pasują.
- Po ustaleniu powiązania pomiędzy Symbolem a Runą, połóżcie dany Symbol po prawej stronie odpowiedniej Runy.

2. Dobieranie kart

Na końcu swojej tury aktywny gracz **musi** zawsze dobrać przynajmniej 1 kartę. Dozwolone jest dobieranie większej liczby kart, pod warunkiem że zachowany jest limit kart na ręku (5 kart w rozgrywce 4 i 5-osobowej, 6 kart w rozgrywce 2 i 3-osobowej).
Jeżeli spasowałeś w swojej turze i masz w ręku maksymalną liczbę kart, **musisz** dobrać co najmniej 1 kartę z talii Postaci, a następnie odrzucić nadwyżkowe karty.

Najpierw musisz podać liczbę kart, które zamierzasz dobrać, a następnie ciągnąć karty pojedynczo. Jeżeli wyciągnięta zostanie karta Czerwonego Księżyca, odłóż tę kartę odkrytą na talii kart Postaci i natychmiast przestań dobierać karty. Twoja tura kończy się i kolejny gracz rozgrywa swoją turę. W momencie gdy ten gracz kończy wykonywanie swoich akcji, następuje **Kryzys Czerwonego Księżyca** (zgodnie z opisem poniżej).

W tym momencie na planszy są 3 karty Potworów, na których znajdują łącznie się 4 ikony Czerwonego Księżyca.

Kryzys Czerwonego Księżyca

- **Zsumujcie** Czerwone Księżyce, znajdujące się na **wszystkich** kartach Potworów, które leżą odkryte na planszy,
- Przesuńcie znacznik Zaćmienia o tyle pól w dół, ile jest ikon Czerwonego Księżyca.
- Jeżeli znacznik zostanie przesunięty **na ostatnie pole** - Całkowite Zaćmienie, **przegrywacie grę**, a Asteros zostaje pochłonięte przez nikczemne siły.
- Jeśli przetrwacie Kryzys Czerwonego Księżyca, tura aktywnego gracza kończy się natychmiast. Nie dociąga on żadnych kart, odrzuca tylko kartę Czerwonego Księżyca z wierzchu talii Postaci. Kolejny gracz rozpoczyna swoją turę zgodnie ze standardowymi zasadami.

Zakończenie Tury

Jeżeli na koniec tury na planszy są wolne pola na obszarach Regionów, dobierzcie po jednej karcie za każde puste pole i umieśćcie na odpowiednim miejscu. Jeżeli talia danego Regionu wyczerpie się, **pola pozostają puste**.

V. DODATKOWE INFORMACJE O POSTACIACH

Oprócz tego, że daną Postacią możesz wykonać akcje opisane powyżej, każda z nich posiada jeszcze Umiejętność Specjalną, podaną poniżej. Umiejętność tę można aktywować tylko raz na turę **po** odrzuceniu kart Postaci, ale **przed** wykonaniem swojej pierwszej akcji.

ORAKL

Umiejętność Specjalna: Zamień dwie Runy miejscami.

Opcja I: Zamień miejscami 2 Runy, które są przy Bramie.

Opcja II: Zamień miejscami 1 Runę przy Bramie z 1 Runą, która znajduje się w rezerwie.

ELI

Umiejętność Specjalna: Przesuń znacznik Zaćmienia o 1 pole do góry.

NOVA

Umiejętność Specjalna: Wybierz Potwora/Wodza na planszy i rzuć kością walki. Jeżeli wynik rzutu jest równy sile Potwora lub od niej wyższy, zwyciężasz i otrzymujesz nagrodę zgodnie z zasadami gry. W innym wypadku **ignorujesz** efekt rzutu kością.

EKHO

Umiejętność Specjalna: Przesuń **dowolną** Postać (oprócz Ekho) na dowolne pole.

HAL

Umiejętność Specjalna: Przejmij Umiejętność Specjalną dowolnej Postaci, która znajduje się na tym samym polu co Hal (nie dotyczy startowych pól Postaci).

Współpraca Postaci:

Gracze mogą się wspierać, aby uzyskać dodatkowe punkty siły i w ten sposób zwiększyć szansę wygrania danej bitwy.

Podwyższanie siły:

Przed rzutem kością walki aktywny gracz może poprosić innych graczy o wsparcie.

Pozostali gracze, którzy posiadają karty aktywowanej Postaci, mogą odrzucić te karty i w ten sposób pomóc aktywowanej Postaci.

Do wyniku rzutu kością dodajcie liczbę odrzuconych kart.

Uwaga: Aktywny gracz nie może odrzucić kart, aby zwiększyć swoją własną siłę.

Wspólny atak:

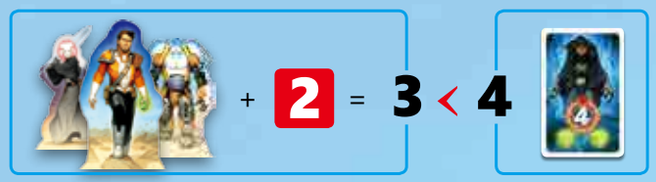
Jeżeli na początku walki na tym samym polu znajdują się aktywowana Postać i przynajmniej jedna inna Postać, dodajecie 1 do rzutu kością walki.

Uwaga: **Zawsze** dodaje się 1, niezależnie od liczby obecnych na danym polu Postaci.

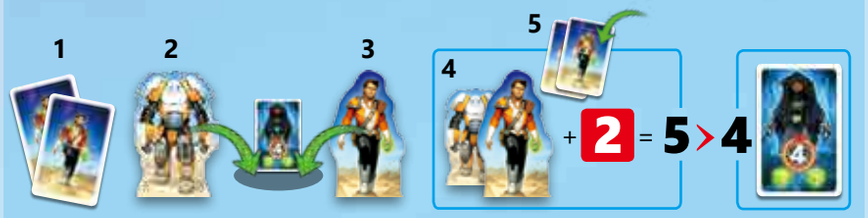
UWAGA:

- Można stosować obie powyższe formy kooperacji w trakcie jednej walki.
- Wyrzucenie Zaćmienia Księżyca ( ) oznacza przegraną, niezależnie od uzyskanego wsparcia.
- Kiedy korzystasz z Umiejętności Specjalnej Novy ( ) nie można ani podwyższać siły, ani używać wspólnego ataku.

PRZYKŁAD



Aktywowaną Postacią jest EKHO. Na jego polu znajdują się również NOVA i HAL. EKHO spotyka Potwora o sile 4. Rzuca kością walki i otrzymuje wynik 2. Do wyniku dodaje +1 za **Wspólny atak.** Łącznie atakuje Potwora siłą wynoszącą 3, która jest nadal niższa od siły Potwora, więc przegrywa.



1. Grzesiek deklaruje, że w tej turze wykona 2 akcje za pomocą EKHO, a następnie odrzuca odpowiednią liczbę kart. **2.** Przed wykonaniem akcji Grzesiek korzysta z Umiejętności Specjalnej EKHO i przesuwa HALA na pole z Potworem. **3.** Potem wykonuje jedną z dwóch akcji EKHO i przesuwa go na pole, na którym znajduje się HAL. **4.** W ramach drugiej akcji walczy z Potworem z tego pola. **5.** Zanim Grzesiek rzuci kością walki, Krzysiek oświadcza, że podwyższy siłę EKHO i odrzuca z ręki 2 karty EKHO. Dzięki tej decyzji Grzesiek ma dodatkowe 3 punkty do rzutu kością (jeden za **Kooperację** z HALEM, a dwa za **Podwyższanie Siły** przeprowadzone przez Krzyśka). Wyrzuca 2, w wyniku czego zdecydowanie pokonuje Potwora siłą 5, podczas gdy Potwór dysponuje siłą 4.

VI. DODATKOWE INFORMACJE O PRZEDMIOTACH

W grze występują 2 różne rodzaje przedmiotów. **Relikty** otrzymujecie za zgładzenie Wodza, **a Artefakty** - otwierając odpowiednie skrytki.

Przedmioty, które zdobędziecie, są własnością drużyny i możecie z nich skorzystać **w każdym momencie** gry za pomocą **dowolnej** Postaci/aktywnego gracza.

Uwaga! Kartę Przedmiotu odrzucacie po jej zagraniu.

Relikty i ich właściwości:

Księżycowe Ostrze
Automatycznie zabijasz Potwora o sile 1, 2, 3, lub 4.

Laska Przemiany
Otrzymujesz 3 kostki Energii.

Wisiorek Zaćmienia
Ignorujesz i odrzucasz kartę Czerwonego Księżyca.

Artefakty i ich właściwości:

Kula Wróżbity
Otrzymujesz wskazówkę z Aplikacji.

Dodatkowe kostki Energii
Otrzymujesz 2 kostki Energii.

Pierścień Wschodzącego Słońca
Przesuń znacznik Zaćmienia o 2 pola w górę.

Balsam Leczniczy
Przerzuć kość walki.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gracze **wygrywają** grę **natychmiast** po udanym zapieczętowaniu Bramy Asteros (kiedy wszystkie 4 symbole wyświetlane przez Aplikację są złote).

Gracze **natychmiast** przegrywają:

- **jeżeli na końcu tury gracza skończy się talia kart Postaci**

lub

- **znacznik Zaćmienia zostanie przesunięty na ostatnie pole toru Czerwonego Księżyca.**

ZAŁĄCZNIK

Ustalanie poziomu trudności gry

Poziom trudności gry można modyfikować, dokładając większą lub mniejszą liczbę kart Czerwonego Księżyca do talii kart podczas rozkładania gry.

3 Czerwone Księżyce - poziom początkowy

4 Czerwone Księżyce - poziom normalny

5 Czerwonych Księżyców - poziom zaawansowany

Po dołożeniu kart Czerwonego Księżyca możecie potasować całą talię, aby zwiększyć losowość gry.

Aplikacja

Aplikację **Rising 5** można pobrać z App Store i Google Play. Korzystanie z niej jest darmowe, a do gry wystarczy jedno urządzenie.

Szczegółowe wymagania znajdują się na stronie sklepu.

Aplikacja zawiera instrukcję w wersji cyfrowej i przydatny przewodnik dla początkujących.

Najważniejsze zasady:

- Przed każdą próbą zapieczętowania Bramy, aktywujcie każdy z czterech filarów (połóżcie na nim kostkę Energii na planszy, dotknijcie go w aplikacji).
- W przypadku jakichkolwiek trudności możecie przypisać Runy ręcznie dotykając ikony „**->**" która znajduje się w lewym górnym rogu.
- Pamiętajcie, że praca aparatu znajdującego się w telefonie może być zakłócona przez ilość światła w pomieszczeniu. Najlepszym rozwiązaniem jest przeprowadzanie rozgrywki przy świetle dziennym.

Wariant jednoosobowy (wymagana aplikacja)

W przypadku rozgrywki jednoosobowej:

- Na początku gry dobierasz 6 kart.
- 6 kolejnych kart kładziesz przed sobą. Są to tzw. karty Wsparcia.
- Dzięki nim możesz podwyższyć siłę aktywowanej Postaci, gdy spotykasz Potwora (zgodnie z opisem powyżej).
- W trakcie dobierania kart, możesz najpierw brać karty na rękę, a następnie uzupełniać zestaw kart Wsparcia.

To jedyne zmiany, które należy wprowadzić w rozgrywce jednoosobowej - pozostałe zasady obowiązują bez zmian.

Wariant z mistrzem gry

W sytuacji gdy nie chcecie lub nie macie możliwości skorzystać z Aplikacji, możecie zagrać w **Rising 5** korzystając z wariantu z Mistrzem Gry.

Jeden z graczy staje się Mistrzem Gry, który przejmuje rolę Aplikacji i opracowuje kombinację oraz podaje graczom informacje. Mistrz Gry ukrywa kombinację przed wzrokiem innych graczy, używając wieczka pudełka jako zasłonki.

Elementy gry dla Mistrza Gry:

14 żetonów Symboli (oznaczonych „M")

1 plansza Mistrza Gry

1 arkusz na Symbole

7 żetonów Run

1 zasłonka (pudełko)

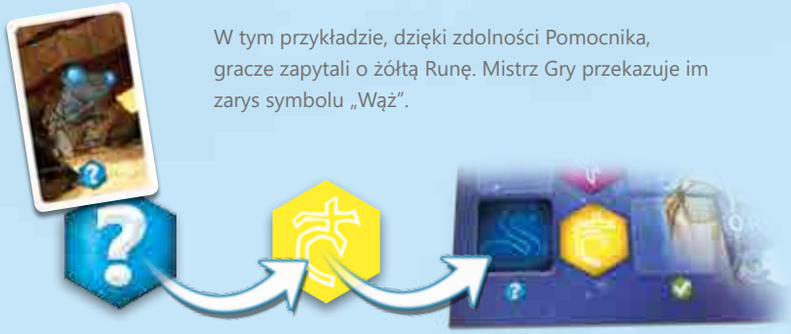
Po przygotowaniu gry Mistrz Gry w tajemnicy przed pozostałymi graczami ustala kombinację. Następnie przyporządkowuje każdej Runie jeden z Symboli. Może je wybrać lub wylosować, i w ten sposób ułatwić lub utrudnić współgraczom rozgrywkę.

Cztery Symbole będą służyć Mistrzowi Gry do przekazywania informacji, czy została ułożona właściwa czy niewłaściwa kombinacja.

Gracze dowiedzą się o tym przy każdej próbie zapieczętowania Bramy.

Przekazywanie podpowiedzi

W przypadku gdy gracz pokona Wodza, na którego karcie widnieje ikona „**?**" lub dobierze kartę pomocnika, prosi Mistrza Gry o podanie informacji, który Symbol reprezentuje wybraną przez niego Runę.



W tym przykładzie, dzięki zdolności Pomocnika, gracze zapytali o żółtą Runę. Mistrz Gry przekazuje im zarys symbolu „Wąż".

Poza tym, gra przebiega zgodnie ze standardowymi regułami.

AUTORZY

Autorzy gry: Gary Kim i Evan Song
Ilustracje i projekt graficzny: Vincent Dutrait
Tłumaczenie: Anna Dudek-Polewka
Korekta: Piotr Wiśniewski, Robert Deninis
Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil

Za pomoc w rozwoju gry dziękuję następującym osobom i instytucjom:
Korea Institute of Startup & Entrepreneurship Development, Sangmyung University Startup Support Group, Prof. Eui Chul Lee, Application Development Team, Aejin Kang, KBDA (Korea Board game Designers Association), Hope. S. Hwang, Jade Yoo, Donghwa Kim, Yeonmin Jung, Sangdo Nam, Myeonghyeok Seo, KJ Lee, Simon Schwanhauser, Emmanuel Beltrando, Karen, Edward, Carmen i Longshore Team.

Specjalna podziękowania dla następujących osób i instytucji:
Holy Grail Game Team (Olivier, Jamie, Eric, Vincent, Clément, Gareth, Patrick i Andrew), Sébastien Pauchon, Bruno Cathala i Ludonaute Team, a także wszyscy, którzy wsparli projekt na Kickstarterze.

2017 PORTAL GAMES
Wszelkie prawa zastrzeżone.

PORTAL GAMES
ul. św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel./fax +48 32 334 85 38
kontakt@2pionki.pl
www.2pionki.pl

Gra, instrukcja, ani ich fragmenty nie mogą być reprodukowane w jakiejkolwiek postaci bez pisemnej zgody Wydawcy.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: *kontakt@2pionki.pl.*