

Wariant 2 osobowy:

Znaczniki blokad dzielnic, gracz rozpoczynający zdejmuję po minięciu 2 kolejek (pełnego dnia i nocy).

Wariant 2 osobowy:

Znaczniki blokad dzielnic, gracz rozpoczynający zdejmuję po minięciu 2 kolejek (pełnego dnia i nocy).

Legenda



kostki starchu –żywiol wody



kostki starchu –żywiol powietrza



kostki starchu –żywiol ognia



kostki starchu –żywiol ziemi



dzielnica podatna na straszenie



Diablik

O tym warto pamiętać

Kończąc swoje akcje w wybranej dzielnicy zawsze umieszczaj tam znacznik STOP.

Kostki grozy mogą być wielką pomocą, szczególnie pod koniec gry, kiedy musisz żywić dużo straszyleł.

Każdego diabluka możesz wymienić na kostkę strachu.

Przyzwanie straszyleł odbywa się na początku dnia.

Oznacza to, że macie 4 pełne ruchy na zapewnienie mu pożywienia.

Kupując lub przyzywając straszyleł pamiętaj o zabranu z banku kostek energii (białych).



STRASZYDŁA

Ogólny przebieg gry

Celem gry jest jak najszybsze pozyskanie (przyzwanie lub kupienie) i wyżywienie odpowiednich straszyleł. Każdy z Was musi zebrać inny zestaw stworów. To jakich straszyleł będziecie potrzebować odczytacie (w tajemnicy) z wylosowanej karty paktu.

Gra toczy się przez kilka dni i nocy. Każda z pór dnia składa się z 4 rund (kolejek). W każdej kolejce będziecie przemieszczać się po planszy i wykonywać akcje w dzielnicy, w której zakończycie ruch. Najpierw wszyscy poruszacie się, a później wykonujecie pozostałe akcje.

Każda dzielnica produkuje kostki strachu (w jednym z czterech kolorów), które są pokarmem dla zbieranych straszyleł i które zbieracie. W niektórych dzielnicach możecie straszyć (dzięki czemu macie szanse zebrać dodatkowe kostki), w niektórych przyzwiecie diabluka (który będzie Wam pomagać).

Jeśli zdarzy się, że skończcie ruch w jednej dzielnicy, będziecie musieli toczyć pojedynek, bo skorzystać z zasobów może tylko jedna osoba.

Na koniec dnia będziecie musieli nakarmić swoje straszyleł (jeśli tego nie zrobicie - uciekną).

Projekt gry: Marek Buczyński i Michał Czepczyński **Grafika:** Marek Buczyński

Mechanika: Marek Buczyński i Michał Czepczyński **Instrukcja:** Marcin Piotrowski

Podziękowania: Barbara Zofia Rej, Wojciech Szewczuk, Michał Sierchuła, Kamil Strzyżewski, Sylwia Karolina Pisz, Grzegorz Stępnia.

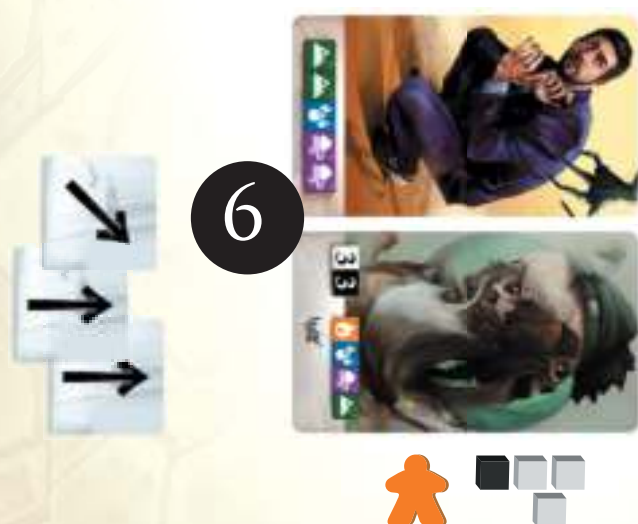
PRZYGOTOWANIE

Ułożenie planszy

- 1 Na środku stołu zbudujcie planszę. Ułóżcie kafle tak, żeby dzielnica Centrum ze wszystkich stron otoczona była przez inne dzielnice. Pozostałe kafle możecie ułożyć dowolnie, zwracając uwagę żeby kafle Przedmieść były ułożone na brzegach planszy. Będą one kaflami startowymi. Dzielnice dzielą się na dzienne (biały pasek) i nocne (czarny pasek).

Przygotowanie kart straszyleł

- 2 Z kart straszyleł oddzielcie te, oznaczone liczbami 3\3. Pozostałe podzielcie na żywioły (ich symbole znajdziecie w prawym dolnym rogu karty), potasujcie i stwórzcie 4 stosy straszyleł. Na wierzchu każdego stosu połóżcie po jednym straszyledle 3/3, który posiada wszystkie 4 żywioły.



Przygotowanie kart Diablików

- 3 Podobnie stwórzcie cztery stosy Diablików (odkryte, podzielone na żywioły).



Pora dnia

Ten z Was, kto najbardziej obawia się nadchodzącej rozgrywki, będzie graczem rozpoczynającym - kładzie przed sobą kartę dnia/nocy (znacznik gracza). Gracz rozpoczynający wybiera także porę dnia w której zaczyna się gra. Gracz rozpoczynający kładzie na karcie pory dnia 4 kostki grozy.

Bank zasobów

Wszystkie kostki strachu (zielony, pomarańczowy, fioletowy, niebieski) grozy (czarny) i akcji (biały) ułóżcie przy planszy.

Zasoby gracza

Potasujcie karty paktów i rozdajcie po jednej. Nie pokazujcie kart innym graczom! Wylosowane karty pokazują Wasze warunki zwycięstwa - gra skończy się, gdy na koniec jednej z pór dnia, któreś z Was zgromadzi i wyżywi 5 straszyleł (o żywiołach zgodnych z tym, co widać na kartach paktów).

Pod ręką ułóżcie też po trzy żetony ruchu oraz kartę pomocy w odpowiednim kolorze.

Następnie zaczynając od gracza rozpoczynającego zabierzcie po jednym straszyledle 3/3. Każde straszyledło pojawiające się u Was przynosi ze sobą 3 białe kostki energii.

Z banku weźcie po jednej czarnej kostce grozy. Wszystkie te zasoby są jawne i widoczne dla pozostałych graczy.

Teraz jesteście gotowi, żeby rozpocząć grę.

Kontrola czasu

Każda pora dnia składa się z 4 rund (kolejek).

Na początku (każdej kolejki) gracz rozpoczynający zdejmuje kostkę z karty dnia/nocy i odrzuca ją do banku.

Zabranie ostatniej kostki oznacza, że jest to ostatnia runda tej pory dnia. Jeżeli nie można zdjąć kolejnej kostki (bo karta jest pusta), gracz odwraca kartę na drugą stronę, kładzie na niej 4 kostki grozy i przekazuje kartę następnej osobie, która staje się graczem rozpoczynającym. Zmieniła się pora dnia.

Po zmianie pory dnia, gracz rozpoczynający zdejmuje wszystkie znaczniki blokady z planszy.

Uzupełnianie zasobów

Gracz rozpoczynający uzupełnia zasoby na planszy. Nowe zasoby (kostki strachu we właściwych kolorach) pojawiają się na wszystkich polach wymagających uzupełnienia, czyli na tych, które są zgodne z aktualną porą dnia. Gracz dokłada kostki w odpowiedniej ilości na wszystkie dzielnice, niezależnie od tego czy są na nich już jakieś kostki, czy nie (np. nie zostały zabrane wcześniej).

Planowanie ruchów

W tajemnicy (zasłaniając kartą pomocy) zaplanujcie swój ruch. Ułóżcie żetony od lewej do prawej kierując Waszymi pionkami (zwróćcie uwagę, że każde z Was będzie planować ruch z własnej perspektywy). Możecie poruszać się w linii prostej i na skos. Kiedy będziecie gotowi, odkrycie zasłonki. Od tej chwili nie możecie zmieniać swojego planu.

Wykonywanie ruchów

Każdy z graczy przesuwa swój pionek po planszy (zaczyna gracz rozpoczynający).

Musicie wykonać cały zestaw ruchów.

Jeśli na dzielnicy leży znacznik blokady, nie można do tej dzielnicy wchodzić ani przez nią przechodzić.

Jeśli w ramach ruchu traficie do przedmieścia, możecie automatycznie przenieść się do dowolnego innego przedmieścia i kontynuować swój ruch.

Możecie przechodzić przez dzielnice zajęte przez innych graczy.

Jeśli z jakiegoś powodu nie możecie się ruszyć (np. na skutek blokad), przenieście się do dowolnego przedmiścia (kosztem jednej strzałki).

Wykonywanie akcji

Każdy z graczy może wykonać dowolną liczbę opisanych
niżej akcji, w dzielnicy na której stoi.

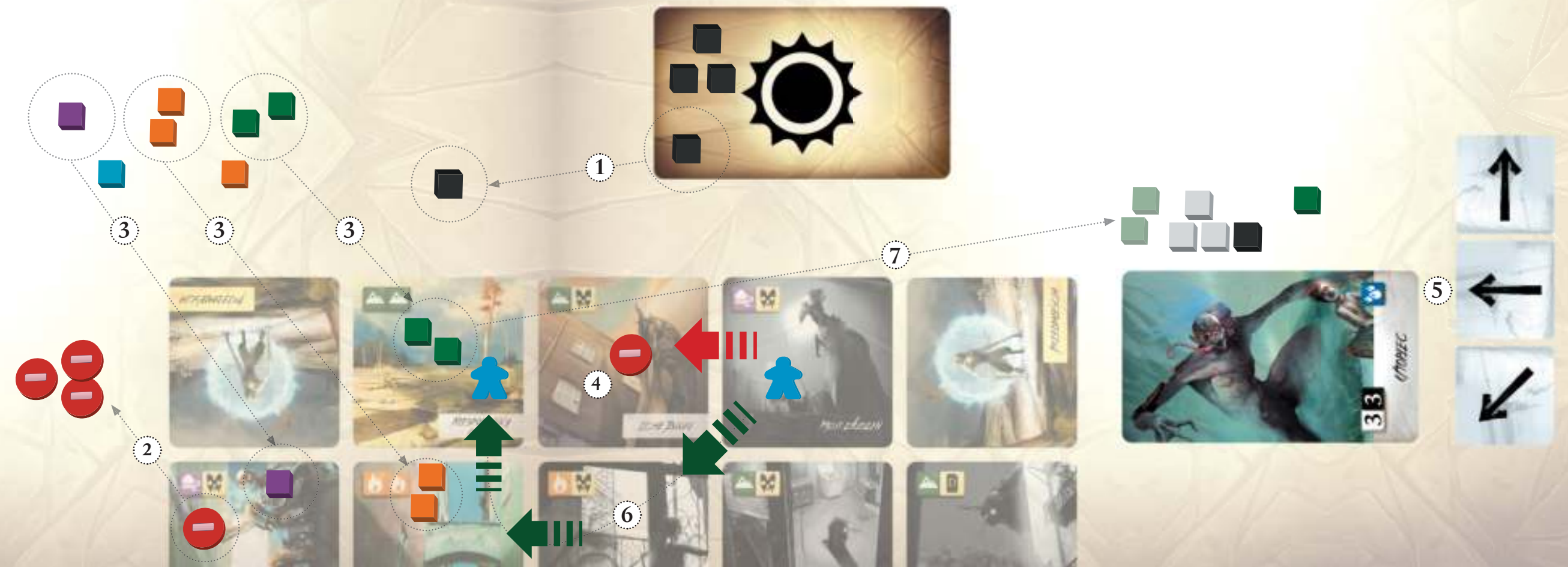
Akcje dozwolone tylko na oznaczonych dzielnicach:

- Przywoływanie Diablika
- Straszenie

Akcje dozwolone na wszystkich dzielnicach:

- Zbieranie zasobów
- Handel/wymiana
- Zakup straszydła

Po wykonaniu wszystkich akcji (na koniec każdej kolejki) gracze kładą na dzielnicach znaczniki blokady.



Zaczyna się pierwsza runda dnia. Przemo (jako gracz rozpoczynający) odrzuca kostkę grozy do banku. ① Jako gracz rozpoczynający, zbiera znaczniki STOP ze wszystkich dzielnic ② i uzupełnia kostki strachu na polach dzielnic dziennych. ③ Niestety, Przemo nie ogarnia i zbiera znaczniki niedokładnie - na jednym z pól zostaje zapomniany znacznik. ④ Przemo chce trafić do "Niespokojnego lasku". Planuje trasę dookoła dzielnicy zablokowanej (Przemo nie ogarnia!) - układa żetony pokazujące jego ścieżkę ruchu, ⑤ a następnie ten ruch wykonuje. ⑥ Po zakończeniu fazy ruchu przez wszystkich graczy, ponieważ jest jedynym graczem w "Niespokojnym lasku", zabiera dostępne tam kostki strachu. ⑦

Straszenia

Straszenie jest sposobem na zdobycie dodatkowych kostek strachu. Aby skutecznie straszyć, musisz zdać test straszenia. W tym celu:

- 1. Weź tyle kostek ile masz straszyleł i zsumuj ich siłę (dzienną lub nocną, w zależności od pory dnia).
- 2. Rzuć kośćmi i dodaj do siebie wyrzucone wyniki.
- 3. Porównaj sumę wyrzuconych oczek z łączną siłą swoich straszyleł.
- 4. Sprawdź efekt straszenia na swojej karcie pomocy i weź właściwą liczbę kostek strachu (w kolorze dzielnicy, w której jesteś).

Możesz modyfikować wyniki swojego rzutu. Za każdą odrzuconą kostkę energii zmień wynik na wybranej kości o 1 (np. 5 możesz zmienić na 4 lub 6). Nie ma ograniczeń co do ilości wydanych kostek energii. Możesz zmienić wybraną kostkę kilka razy płacąc oczywiście pełny koszt.

Niezależnie od wyniku testu straszenia, za każdą wyrzuconą 6 weź kostkę grozy, a za każdą 1 – zwróć kostkę grozy do banku. Nie ma znaczenia, czy 1 lub 6 wypadło na kości, czy jest to wynik zmodyfikowany – liczy się tylko finalna liczba szóstek i jedynek.

Zbieranie zasobów

Jeżeli jesteś jedynym graczem w dzielnicy, zabierz wszystkie dostępne tam zasoby. Jeśli jest Was więcej, musicie stoczyć pojedynek.

Żywienie i przywoływanie (po 4 kolejkach)

Jeżeli gracz rozpoczynający zabrał z karty pory dnia ostatnią kostkę, oznacza to, że ta pora zbliża się do końca. Nadchodzi czas żywienia oraz przywoływania straszyleł.

Żywienie straszyleł

Każdy z graczy musi wyżywić swoje straszyleł (oczywiście jeśli nie chce ich stracić). Straszyleł żywi się kostkami strachu odpowiedniego koloru. To ile kostek strachu musicie mu dostarczyć zależy od jego siły. Oznacza to, że niektóre straszyleł będą jadły więcej nocą, a niektóre – za dnia.

Straszyleł startowe mogą żywić się różnymi kostkami. Nie ma znaczenia, jakie kostki im podasz, o ile będą to kostki tego samego koloru (podczas pierwszego karmienia mogą być np. pomarańczowe, a podczas drugiego - fioletowe).

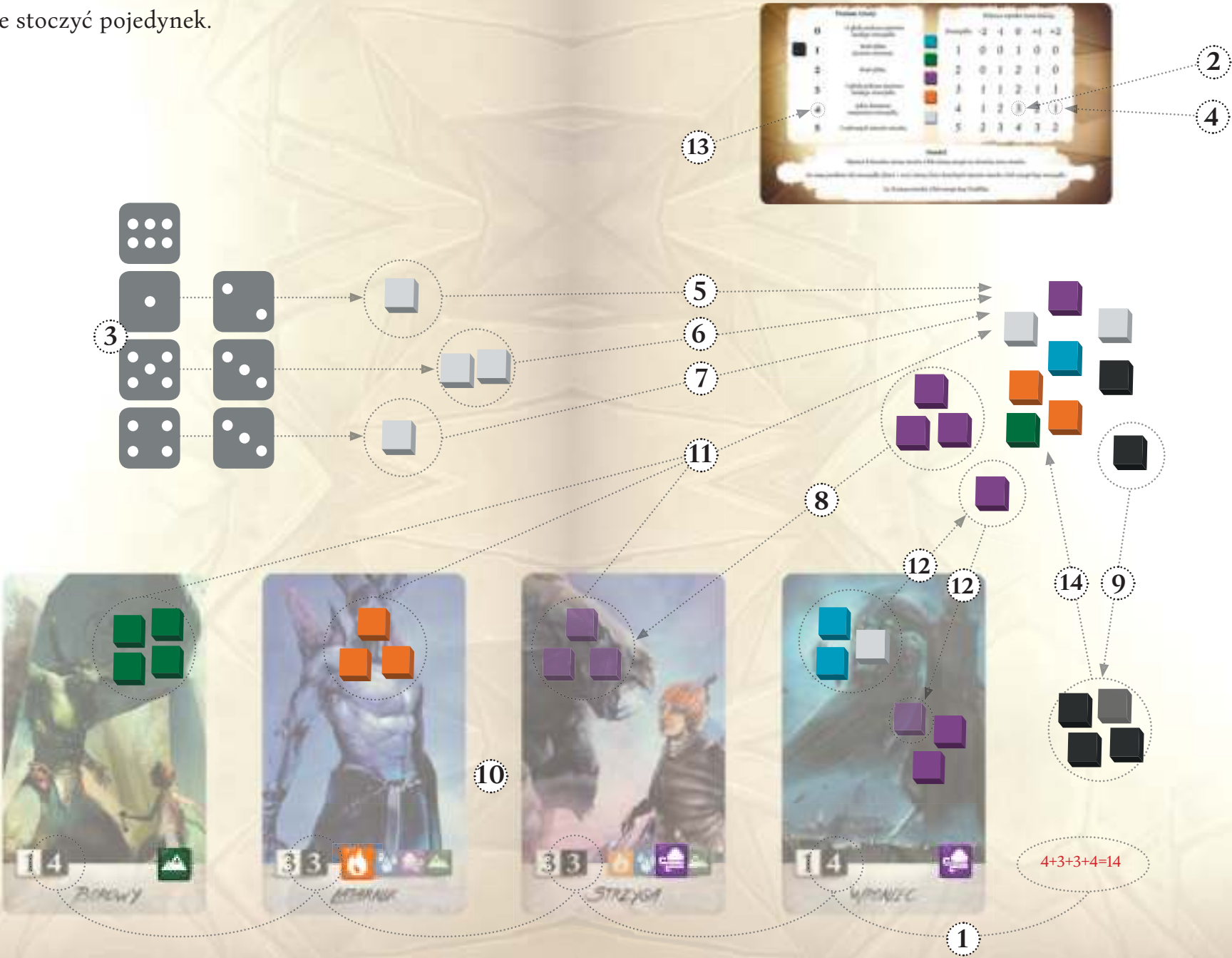
Jeżeli nie masz odpowiednio dużo kostek żeby straszyleł wyżywić, odrzuć je z gry. Pamiętajcie jednak, że zawsze możecie próbować zdobyć odpowiednie kostki przez handel.

Punkty grozy

W trakcie gry gromadzicie kostki grozy. W dowolnym momencie gry możecie z nich skorzystać.

Odrzuć kostki do banku zasobów i wykonaj akcję.

Syla sumuje nocną siłę swoich 4 straszyleł i wychodzi jej 14. 1 Z tabeli odczytuje, że jeśli trafi w punkt, zostanie 3 kostki. 2 Rzuca 4 kostkami i wypadają jej: 6, 1, 5, 4. 3 Z tabeli widać, że przy 2 punktach różnicy, zostanie tylko jedna kostka. 4 Sylas decyduje, że zatrzyma 6 (dostanie za nią kostkę grozy). Odrzuca 1 kostkę energii i zmienia 1 na 2, (unikając straty kostki grozy). 5 Ma teraz 17 punktów. Do 14 potrzebuje jeszcze 3. Płaci 2 kostki energii i zmienia 5 na 3. 6 Płacąc następną kostką zmienia 4 na 3 7 i ma dokładnie 14 punktów. Sylas zabiera 3 fioletowe kostki 8 i jedną kostkę grozy. 9



Nadchodzi faza żywienia. Sylas potrzebuje 14 kostek: 4 fioletowych dla Wronca i 4 zielonych dla Borowego. 10 Strzyga i Latarnik wymagają po 3 kostki: dowolne, ale jednakowego koloru. Sylas odrzuca kostki z Borowego, Strzygi (fioletowe) i Latarnika (pomarańczowe). 11 Dla Wronca ma tylko 2 fioletowe. Wymienia 2 niebieskie i 1 białą na 1 fioletową, 12 ale nadal brakuje jej 1 kostki. Sylas musi oddać Wronca. Nagle Przemo zwraca uwagę Sylas, że za 4 kostki grozy, może za darmo wyżywić jedno straszyleł. 13 Sylas płaci 4 kostki grozy i Wroniec zostaje uratowany. 14 Nie pomagaj innym! Nie bądź jak Przemo!

Pojedynek

Żeby skorzystać z benefitów dzielnicy, może znajdować się w niej tylko jedna osoba. Jeśli zdarzyło się tak, że ruch skończył tam więcej niż jeden gracz, musicie stoczyć pojedynek - zwycięzca zostanie w dzielnicy, a przegrani będą musieli się wycofać.

Niezależnie od tego ilu graczy znalazło się w dzielnicy, pojedynek zawsze jest walką dwóch graczy. Przegrany zostanie zmuszony do wycofania, a zwycięzca będzie walczyć z kolejnym śmiałkiem.

Jeśli dochodzi do pojedynku, weźcie po 2 kości. Następnie dodajcie do siebie siłę wszystkich swoich

straszydeł (zwracając uwagę na porę dnia). Gracz, którego suma jest wyższa otrzymuje dodatkowo trzecią kość. Jeżeli suma siły jest równa, obaj gracze rzucają tylko dwoma kostkami.

Każdy z graczy rzuca swoimi kośćmi i układa je od najwyższej do najniższej. Następnie zestawiacie je z sobą w pary (zaczynając od kości o najwyższych wynikach) i porównujecie. Dla wybranej pary kości, sukces odnosi gracz, którego kość ma większą wartość. Zwycięzcą całej walki będzie gracz, który miał więcej sukcesów.

Zwycięzca pozostaje w dzielnicy. Przegrany musi się wycofać na jedno z przyległych pól (oczywiście takich, na które ruch jest dozwolony). To na które pole się wycofa zależy od zwycięzcy: może on takie pole wskazać lub może pozwolić przegranemu na wybór. Jeśli skorzysta z tej drugiej opcji, otrzymuje z banku kostkę grozy.

Jeśli przegrany wycofa się do dzielnicy, w której znajduje się inny gracz, będzie zmuszony do stoczenia kolejnego pojedynku. Oznacza to, że zasoby z danego pola będzie można zabrać dopiero po zakończeniu wszystkich pojedynków.

Po zestawieniu kości, każdy z graczy w ukryciu decyduje ile kostek energii chce przeznaczyć na zmianę wyniku. Gracze jednocześnie ujawniają kostki energii. W tej fazie pojedynku liczy się tylko bezwzględna różnica ilości kostek, czyli jeśli obaj uczestnicy zadeklarowali po tyle samo kości - wynik pojedynku się nie zmienia. Ten z graczy, który zadeklarował więcej, może zmienić wartość wyrzuconych kostek o różnicę przewagi. Wszystkie kostki użyte w pojedynku odrzucają do zasobów.



Przemo, Syl a i Witek kończą ruch w tej samej dzielnicy. Żeby wyłonić zwycięzcę, będą musieli stoczyć dwa pojedynki. Pierwszy do dzielnicy wszedł Przemo, ① następnie Syl a, ② a jako ostatni - Witek. ③ Najpierw walczyć będzie więc Przemo z Syl a, a zwycięzca tego pojedynku będzie walczył z Witkiem. ④ Każde z nich bierze po dwie kostki. Jest dzień, liczy się więc siła straszydeł z białych pól. Suma siły straszydeł Syli wynosi 5, ⑤ a Przema - 7. Przemo dostaje więc dodatkową kostkę. ⑥ Przemo wyrzuca 3, 5, 3, a Syl a - 6 i 5. Następnie ustawiają swoje kostki od najwyższej do najniższej i rozstrzygają pojedynek. W pierwszej kolumnie wygrywa Syl a (6:5), ⑦ w drugiej - też Syl a (5:3). ⑧ W trzeciej Syl a nie ma kostki, automatycznie wygrywa więc Przemo (3:0). ⑨ Cały pojedynek wygrywa Syl a (2:1) i to ona pozostaje w dzielnicy. Rzucaj przyzwicie, nie bądź jak Przemo!



Przemo i Syl a w tajemnicy planują modyfikacje wyniku. Po ujawnieniu ilości kostek energii okazuje się, że Syl a zadeklarowała 2 kostki, a Przemo - 3. Ponieważ liczy się tylko różnica kostek, finalnie Przemo może zmienić wynik tylko o 1. ⑩ Nie udaje mu się więc, odwrócić losów pojedynku. Przemo i Syl a odrzucają wszystkie użyte kostki. ⑪ Bądź hojny, nie bądź jak Przemo! Syl a widzi, że na sąsiadującej dzielnicy leży pomarańczowa kostka strachu. Ma do wyboru: pozwolić Przemowi wybrać pole na które ucieknie, lub zadecydować za niego. Ponieważ Syli zależy na kostkach grozy, decyduje się na oddanie wyboru Przemowi, za co dostaje z banku kostkę grozy. ⑫ Teraz pora na Witka. Pojedynek z nim będzie toczył się na takich samych zasadach jak pojedynek z Przemem.

Przywoływanie Diablików

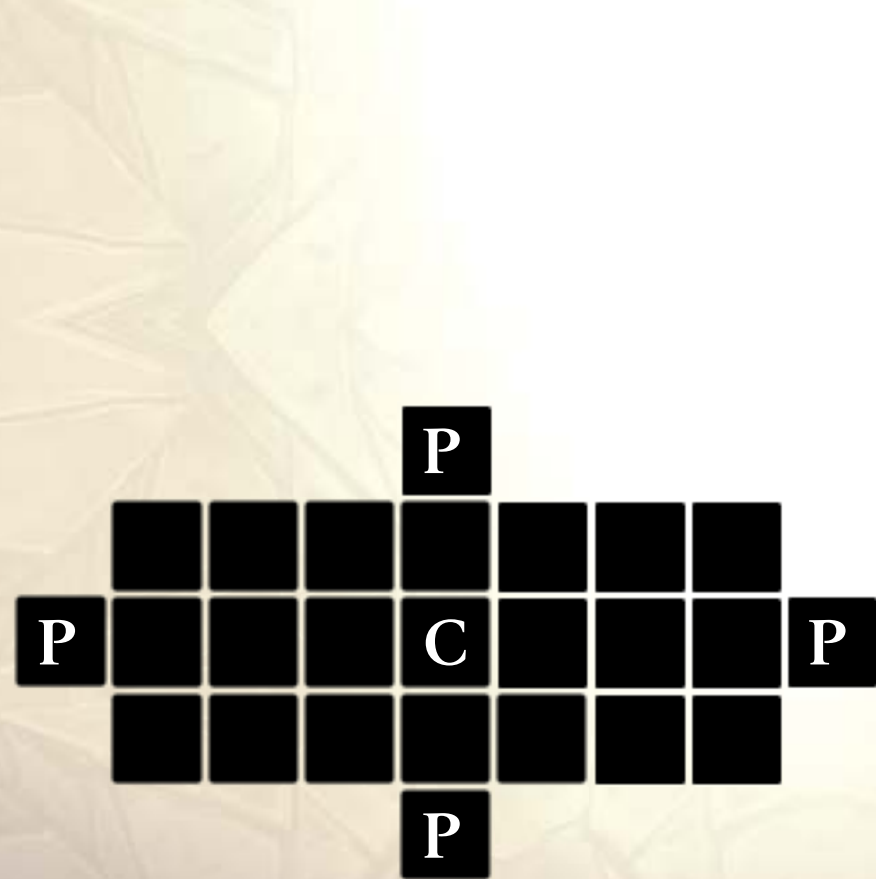
W niektórych dzielnicach (oznaczonych ikoną) możecie przywołać Diabliki. Przywołanie diablika polega na zabraniu z Diablika z jednego ze stosów. Weźcie Diablika ze stosu pasującego kolorem do wytwarzanych w dzielnicy kostek strachu.

Nie ma ograniczeń co do ilości posiadanych diablików.

Wszystkie diabliki są jawne - trzymajcie je odkryte obok swoich straszycieli.

Z pomocy oferowanej przez diabliki możecie skorzystać w dowolnym momencie gry. Po wykorzystaniu diablika, odłóżcie go na spód właściwego stosu.

Co ważne, a o czym warto pamiętać: nawet w nocy możecie przyzwać diablika w dzielnicy dziennej (i odwrotnie)!

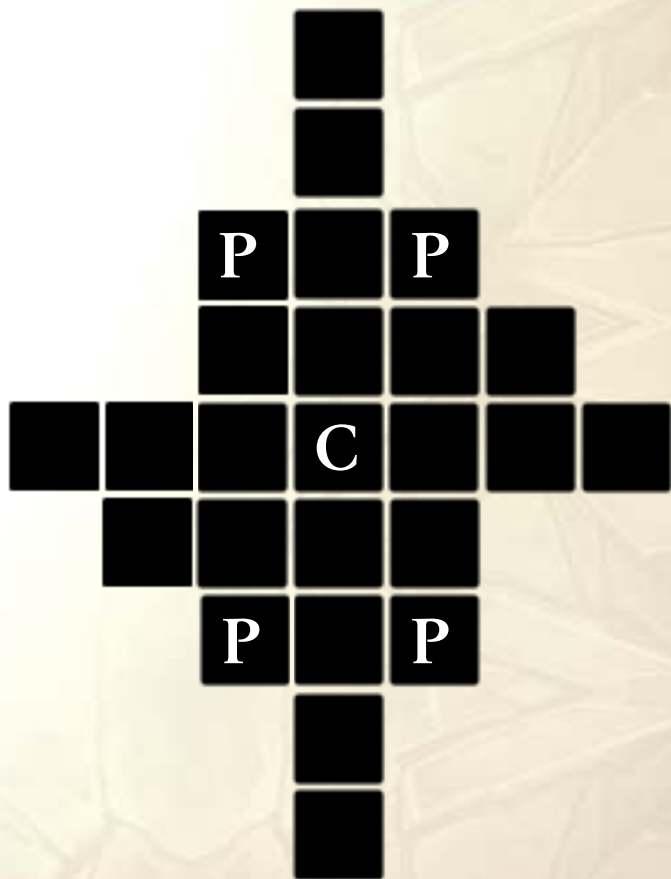


Przywoływanie straszycieli

Na koniec czwartej kolejki, każdej pory dnia (gdy na karcie dnia/nocy nie ma już kostek) musicie przyzwać straszyciela z dzielnic, na których skończyliście.

Zaczyna gracz rozpoczynający. Zabiera pierwszą kartę straszyciela ze stosu z odpowiednim żywiołem. Pozostali gracze robią to samo po kolei.

Dobierzcie następnie kostki energii w ilości równej sile straszyciela w aktualnej porze dnia.



Wymiana i handel

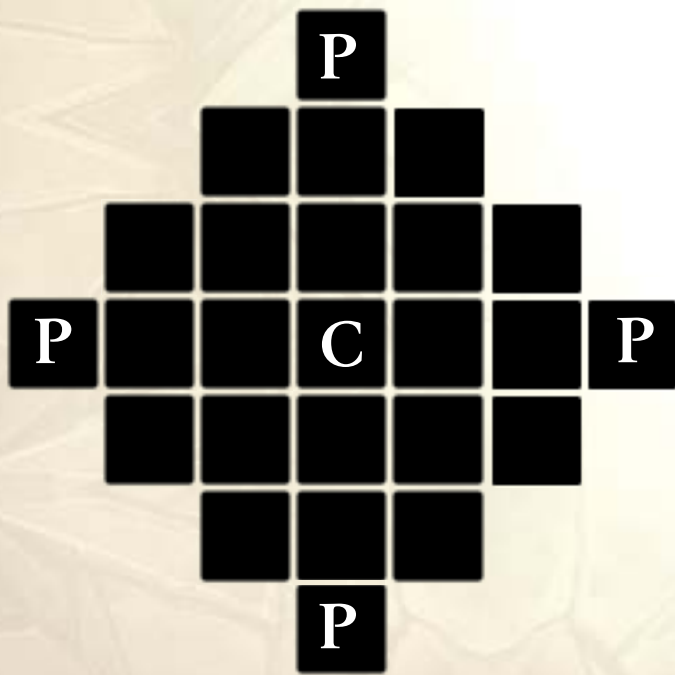
Wymieniać możesz wszystkie kostki, poza kostkami grozy.

W dowolnym momencie gry, możesz wymieniać w banku swoje kostki na inne zasoby.

Odrzuć do banku 3 dowolne kostki i weź kostkę w wybranym kolorze. Czynność tę możesz powtarzać dowolną liczbę razy.

Odrzuć do banku 3 dowolne kostki i weź diablika z wierzchu dowolnego stosu.

Odrzuć do banku ilość kostek równą sumie siły dziennej i nocnej straszyciela z wierzchu dowolnego stosu i weź to straszyciela.



Zakup straszyciela

W dowolnym momencie tury (również podczas żywienia) możesz kupić jedno ze straszycieli. Zapłać do banku sumę jego siły dziennej i nocnej dowolnymi kostkami z wyłączeniem kostek grozy. Nowe straszyciela przynosi ze sobą liczbę kostek energii równą jego sile w aktualnej porze dnia.

KTO WYGRYWA?

Gra kończy się zwycięstwem gracza, który jako pierwszy spełnił wylosowany przez siebie warunek, oraz o danej porze dnia/nocy wykarmił straszyciela potrzebne do wykonania misji.

