

STEFAN FELD

WYROCZNIA DELFICKA

WPROWADZENIE

Choć jeden raz Zeus, grecki bóg piorunów i nieba, jest w dobrym humorze. Postanowił zaprosić do swojego królestwa, na Olimp, śmiertelnika, który okaże się godny.

Aby wyłonić odpowiedniego kandydata, zorganizował zawody. Wyzначył śmiałkom 12 legendarnych zadań polegających na wznoszeniu przepięknych posągów, zbudowaniu zapierających dech w piersiach kapliczek, składaniu wspaniałych darów oraz zgładzeniu straszliwych potworów. Ten, kto zdoła dokonać tego jako pierwszy, zyska przychylność samego ojca bogów.

Ponieważ za żadne skarby nie przepuściłbyś takiej okazji, przygotowałeś swój okręt i zgromadziłeś załogę, aby wyruszyć szlakiem legendarnego Odyseusza przez niebezpieczne wody Morza Egejskiego. Pytanie tylko, jak określić właściwy kierunek? Jest tylko jedno rozwiązanie tego dylematu – musisz odwiedzić tajemniczą wyrocznię delficką i pozwolić, by pokierowała twoim losem.

KOMPONENTY GRY

12	6	12	34	48	8
					
Kafle Planszy	Kafle Miast	Kafle Wysp	Żetony Łaski	Kafle Zeusa	Kafle Okrętów
4	1	24	6	24	18
				(z naklejkami) 	
Tarcze	Zeus	Dary	Świątynie	Potwory	Posągi
24	12	4	12	1	1
(z naklejkami) 					
Bogowie	Kapliczki	Okręty	Kości Wyroczni	Kości Tytana	Kości Walki
42	30	22	18	4	4
					
Karty Ran	Karty Wyroczni	Karty Ekwipunku	Karty Towarzyszy	Pomoce Graczy	Plansze Graczy

SPIS TREŚCI

- Strony 2–4: omówienie celu gry i przygotowania do rozgrywki.
- Strona 5: streszczenie przebiegu gry – struktury rundy i tury.
- Strony 6–9: szczegółowe omówienie komponentów gry i ich rozmieszczenia na Planszach Graczy.
- Strony 10 i 11: dogłębny opis akcji dostępnych dla graczy w ich turach.
- Strona 12: informacje o zakończeniu rozgrywki, skrócony wariant gry oraz przykład pierwszej tury.

Na potrzeby pierwszej rozgrywki opracowaliśmy i oznaczyliśmy **zalecenia dla pierwszej partii**. Nie są one obowiązkowe, ułatwią wam jednak poznanie gry.

CEL GRY

Chcąc wygrać grę, musisz jak najszybciej podolać 12 wyzwaniom, jakie postawił przed tobą Zeus: zbudować 3 Kapliczki, zgromadzić 3 Dary i dostarczyć je do właściwych Świątyń, wznieść 3 Posagi i pokonać 3 Potwory. Zadania są rozrzucone po wyspach, które tworzą planszę gry. Niektóre z nich muszą zostać odkryte przez graczy w trakcie rozgrywki.

Do podróżowania i wykonywania zadań niezbędne są 3 Kości Wyrzuci, używane w każdej turze do przeprowadzania akcji. Zwycięzcą zostanie pierwszy gracz, który powróci do Zeusa po wykonaniu 12 zadań.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Poniżej widzicie przykład gry w pełni przygotowanej do partii trzyosobowej. Podzieliliśmy tę część instrukcji – **przygotowanie do rozgrywki** – na 3 sekcje:

Zmienna plansza gry

Zasoby ogólne

Indywidualny obszar gry

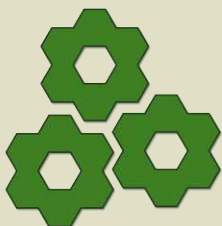


PRZYGOTOWANIE: ZMIENNA PLANSZA GRY

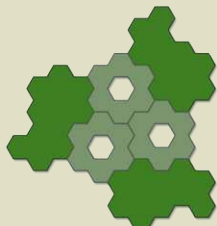
- 1 Posługując się **12 Kafiłami Planszy**, stwórzcie obszar gry złożony z pól morza i wysp. Należy to zrobić w taki sposób, aby wszystkie pola morza tworzyły **pojedynczy, nieprzerwany obszar wodny**. Dozwolone jest pozostawianie „dziur” między kafiłami. Nazywa się je **mieliznami** – gracze nie mogą przemieszczać się przez nie za pomocą okrętów.
Uwaga: awersy i rewersy kafił niczym się od siebie nie różnią pod względem funkcjonalnym. Użyjcie tych stron, które bardziej wam odpowiadają.

Zalecenie dla pierwszej partii: sugerujemy, abyście w pierwszej partii stworzyli maksymalnie zwarty obszar gry z jak najmniejszą liczbą mielizn – dzięki temu rozgrywka będzie mniej skomplikowana i krótsza.

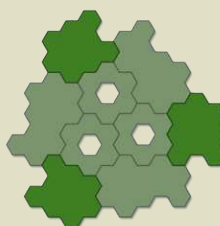
Aby stworzyć **zwarty obszar gry**, postępujcie tak, jak na poniższym przykładzie:



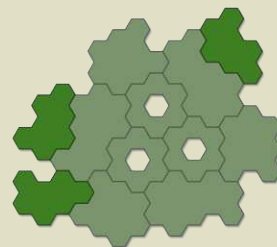
W centralnej części obszaru gry ułóżcie w kształt trójkąta 3 Kafił Planszy z otworami.



Następnie dołóżcie do nich 3 największe Kafił Planszy, tak jak powyżej.



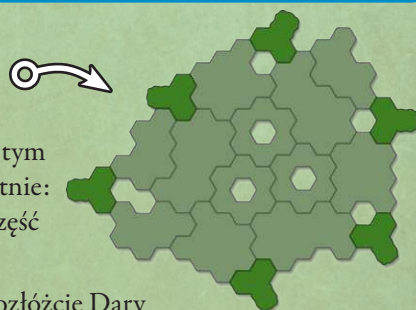
Dołóżcie kolejne 3 Kafił Planszy, tak jak powyżej.



Dołóżcie 3 ostatnie Kafił Planszy.

- 2 Wokół utworzonej planszy rozmieście 6 **Kafił Miast**, w mniej więcej równej odległości od siebie. Wszystkie pola morza wciąż muszą się łączyć.

- 3 Centralne pole kafiła z 6 polami morza jest zarazem **początkiem**, jak i **ostatecznym celem**. Postawcie na tym polu **Zeusa**. To pole można odwiedzić tylko dwukrotnie: na początku i na końcu rozgrywki. Przez pozostałą część gry należy je traktować jak mieliznę.



- 4 Weźcie tyle **Darów** w każdym kolorze, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Rozłóżcie Dary równomiernie na 6 odpowiednich polach wysp, zwanych Wyspami Darów, w taki sposób, aby na żadnej wyspie ten sam kolor Daru nie występował kilkakrotnie.

- 5 Rozstawcie 6 **Świątyń** na 6 Wyspach Świątyń.

- 6 Weźcie tyle **Potworów** w każdym kolorze, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Rozłóżcie po 2 **różne** Potwory na 3 specjalnie oznaczonych Wyspach Potworów. Resztę Potworów rozłóżcie równomiernie na pozostałych 6 Wyspach Potworów – w taki sposób, aby na żadnej wyspie ten sam kolor Potwora nie występował kilkakrotnie.



- 7 Postawcie po 3 **Posągi** w odpowiednim kolorze na odpowiednich **Kafiłach Miast**.

- 8 Potasujcie **Kafił Wysp** rewersem – stroną z chmurami – do góry i rozłóżcie je zakryte na polach wysp z kolorowym obramowaniem.



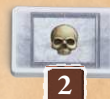
PRZYGOTOWANIE: ZASOBY OGÓLNE

Umieśćcie następujące komponenty obok planszy gry:

- 1 Potasujcie Karty Wyroczni, aby stworzyć zakryty stos dobierania. Zostawcie obok nieco miejsca na stos kart odrzuconych.



- 2 Potasujcie Karty Ran, aby stworzyć zakryty stos dobierania. Zostawcie obok nieco miejsca na stos kart odrzuconych.



- 3 Wyłóżcie Karty Towarzyszy w postaci jawnego stosu – ich kolejność nie ma znaczenia, ponieważ w trakcie rozgrywki gracze wybierają z tego stosu konkretne karty.



- 4 Potasujcie Karty Ekwipunku i wyłóżcie widoczną stroną 6 pierwszych kart. Obok umieśćcie pozostałe karty w postaci zakrytego stosu. Zostawcie obok nieco miejsca na stos kart odrzuconych.

- 5 Dodajcie do zasobów Żetony Łaski.

PRZYGOTOWANIE: INDYWIDUALNY OBSZAR GRY

Weź następujące komponenty gry w wybranym kolorze: 1 Okręt, 1 Tarczę, 12 Kafla Zeusa i 1 Planszę Gracza. Oprócz tego każdy otrzymuje po 1 Bogu każdego koloru (łącznie 6), 3 Kapliczki, 3 Kości Wyroczni i 1 Pomoc Gracza.

1 Połóż przed sobą **Planszę Gracza**.

Zostaw odrobinę miejsca po jej lewej i prawej stronie na karty zagrywane podczas rozgrywki.

2 Wyłóć losowo **pierwszego gracza**. Dostaje on 3 **Żetony Łaski**. Każdy kolejny gracz, patrząc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, otrzymuje o 1 Żeton Łaski więcej od poprzedniego.

3 Wybierzcie jeden z poniższych wariantów rozdysponowania **Kafla Okrętów**:

- **Losowanie:** każdy gracz losuje 1 Kafel Okrętu i kładzie go na swojej Planszy Gracza.

- **Wybieranie:** wylosujcie tyle Kafla Okrętów, ile wynosi liczba graczy powiększona o jeden i wyłóżcie je awersem do góry na stole. Poczynając od ostatniego gracza i postępując w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera 1 Kafel Okrętu i kładzie go na swojej Planszy Gracza. Pozostałe Kafle Okrętów oddłóżcie do pudełka. Nie będą one używane w rozgrywce.

Zalecenie dla

pierwszej partii:

Losowo rozdysponujcie 4 wskazane Kafle Okrętów.



4 Ostatni gracz bierze **Kość Tytana** i kładzie ją na środku swojej Wyroczni.

5 Rzuć 3 **Kośćmi Wyroczni** i połóż je na odpowiadających im symbolach Wyroczni.

Uwaga: takie działanie nazywa się *Przepytaniem Wyroczni*. Każdy gracz może mieć więcej niż 1 kość na dowolnym symbolu.

6 Umieść **Kapliczki** na odpowiednich polach.

7 Dobierz 1 **Kartę Rany** i połóż ją awersem do góry przy lewym dolnym rogu swojej Planszy Gracza.

8 Połóż wszystkich swoich **6 Bogów** w najniższym rzędzie Toru Bogów. Następnie przesun Boga w kolorze wylosowanej Karty Rany do rzędu z oznaczeniem liczby graczy biorących udział w waszej rozgrywce.

9 Połóż swoją **Tarczę** na pierwszym polu Toru Tarczy (o wartości „0”).

10 Postaw swój **Okręt** obok Zeusa, na polu startowym.

11 Posortuj swoje **Kafle Zeusa**. 4 Kafle Zeusa przedstawiają Dary w różnych kolorach z jednej strony i Potwory w różnych kolorach z drugiej. Dowolny gracz losuje 2 z tych kafla i kładzie je stroną Darów do góry. Pozostałe 2 Kafle należy położyć stroną Potworów do góry. Inni gracze układają swoje kafle Darów i Potworów w taki sam sposób, aby wszyscy rozpoczynali grę z identycznym ustawieniem początkowym. W celu łatwiejszego śledzenia Kafla Zeusa należy pogrupować je po trzy ponad Planszą Gracza, w kolejności przedstawionej na przykładzie: Kapliczki, Posągi, Dary i Potwory.



Zalecenie dla pierwszej partii: użyjcie 8 Kafla Zeusa zamiast wszystkich 12. Odrzućcie do pudełka po 1 kaflu Kapliczki i Posągu, a także po 1 kolorowym kaflu Potwora i Daru (patrz strona 12, „Wariant gry”). Wszyscy gracze odrzucają te same kafle.

12 Obok Planszy Gracza połóż **Pomoc Gracza**.

W tej części instrukcji przedstawiamy krótkie streszczenie przebiegu gry. Szczegółowe objaśnienia poszczególnych komponentów gry i dostępnych akcji znajdują się na kolejnych stronach.

Rozgrywka w *Wyroczni Delfickiej* składa się z **rund**. Podczas rundy każdy gracz, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wykonuje po **1 turze**.

Tura gry składa się z **maksymalnie 3 faz**, które należy przeprowadzić w podanej niżej kolejności.

1. i 3. faza są zazwyczaj bardzo krótkie. Wszystkie akcje wykonuje się w fazie 2.

1 Sprawdź swoje Karty Ran.

Możliwe są 3 rezultaty:

- Masz **3 Karty Ran** w jednakowym kolorze albo masz **łącznie 6 Kart Ran**.

W takiej sytuacji w tej **rundzie** musisz Odpoczywać:

- odrzuć 3 dowolne Karty Ran;
- natychmiast zakończ swoją turę, **pomijając także fazę Przepytania Wyroczni**.

- Masz **0 Kart Ran**:

Weź 2 Żetony Łaski albo przesun 1 Boga o jeden rząd w górę.

- Każda inna sytuacja:** nic się nie dzieje.

Uwaga: to jest najczęstszy przypadek.



Przykład: na początku swojej tury masz 6 Kart Ran. Odrzuć dowolne 3 z nich i natychmiast zakończ swoją turę.

2 Wykonaj akcje (strony 10 i 11).

Kolejność akcji jest dowolna.

- Użyj **3 Kości Wyroczni**, aby za ich pomocą wykonać akcje. Zużyte Kości Wyroczni odłóż na środek twojej Wyroczni.
- Możesz użyć **1 Karty Wyroczni** do wykonania dodatkowej akcji w turze. Aby oznaczyć, że skorzystałeś już z tej możliwości, połóż Kartę Wyroczni poziomo przy lewym górnym rogu swojej Planszy Gracza. Po zakończeniu tury odrzuć tę kartę.
- Możesz również korzystać z **Akcji Specjalnych** tych Bogów, którzy znajdują się w najwyższym rzędzie Toru Bogów (patrz strona 8).



Przykład: w swojej turze zużyłeś do wykonania akcji 2 Kości Wyroczni i 1 zieloną Kartę Wyroczni. Wciąż musisz wykorzystać swoją czarną kość. Masz też niebieską Kartę Wyroczni, ale w tej turze nie będziesz mógł jej zagrać.



Przykład: w tej turze oprócz używania Kości Wyroczni i zagrania Karty Wyroczni możesz także skorzystać z Akcji Specjalnej niebieskiego Boga, Posejdonea.

3 Zakończ swoją turę, Przepytując Wyrocznię. Rzuć Kośćmi Wyroczni i poinformuj innych graczy, jakie kolory wyrzuciłeś.

Wszyscy pozostali gracze sprawdzają, czy chociaż 1 z ich Bogów, znajdujących się **powyżej najniższego rzędu** na Torze Bogów, ma taki sam kolor jak co najmniej jedna z wyrzuconych kości. Każdy z tych graczy może przesunąć **1 z takich Bogów** o **1 krok** w górę na Torze Bogów (patrz strona 8, „Bogowie”).

Ważne: ty sam **NIE MOŻESZ** przesunąć żadnego Boga, robią to tylko pozostali gracze!

Uwaga: po Przepytaniu Wyroczni wiesz już, jakie kolory będą dla ciebie dostępne w przyszłej turze. Wykorzystaj to, planując swoje ruchy w turach innych graczy. Pozwoli to zaoszczędzić sporo czasu!

Gracz, który **jako ostatni** rozgrywa swoją turę, w fazie Przepytania Wyroczni rzuca dodatkowo **Kość Tytana**, aby określić siłę Tytana. Następnie Tytan **atakuje wszystkich** graczy jednocześnie.

- Jeżeli siła Tytana wynosi 6, każdy gracz dobiera **2 Karty Ran**.
- W każdym innym przypadku gracze porównują siłę Tytana z siłą swojej Tarczy. Jeżeli siła Tarczy gracza jest niższa, musi on dobrać **1 Kartę Rany**.

SZCZEGÓŁOWE OMÓWIENIE KOMPONENTÓW

W tej części instrukcji omawiamy szczegółowo wszystkie komponenty gry, aby ułatwić graczom zrozumienie opisanych dalej akcji (strony 10 i 11). Gracze znajdą tutaj odpowiedzi na wszelkie pytania dotyczące działania poszczególnych elementów. Z tego powodu w treści znajdują się także odniesienia do innych części instrukcji – podczas pierwszej lektury można je jednak pominąć.

Omówienie zostało przedstawione na przykładzie Planszy Gracza, ponieważ wszystkie komponenty są przechowywane na niej lub w jej pobliżu.

Poniższa ilustracja przedstawia Planszę Gracza podczas tury gracza niebieskiego.



1 Kafle Zeusa

Kafle Zeusa reprezentują 12 zadań, jakim musisz sprostać, aby wygrać rozgrywkę. Górna część kafla ukazuje zadanie, a dolna nagrodę za jego wypełnienie. Kafle ukończonych zadań odkłada się do pudełka, aby zawsze było wiadomo, które zadania – i w jakiej liczbie – pozostały każdemu z graczy do wypełnienia.

Zadania dzielą się na 4 rodzaje. Musisz wypełnić po 3 zadania z każdego rodzaju:



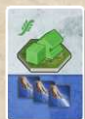
Kapliczki: zbuduj 3 Kapliczki na wskazanych Kaflach Wysp. Kafle te są z początku zakryte – gracze będą je odkrywać w trakcie rozgrywki (strona 11, akcje „Eksplorowanie Wyspy” i „Budowa Kapliczki”).

Nagroda: przesunij 1 dowolnego Boga o 1 pole w górę na Torze Bogów (strona 8, „Bogowie”).



Posągi: wzniesij 3 Posągi w 3 różnych kolorach. Po załadunku Posągu z Kafla Miasta na Okreć należy dostarczyć go na Wyspę Posągu z polem budowy we właściwym kolorze (strona 11, akcje „Załadunek Posągu” i „Wznoszenie Posągu”).

Nagroda: weź z zasobów ogólnych dowolną Kartę Towarzysza w takim samym kolorze jak kolor wzniesionego właśnie Posągu.



Dary: załaduj na swój Okreć po 1 Darze we wskazanych kolorach i dostarcz je do Świątyń w tych samych kolorach (strona 11, akcje „Załadunek Daru” i „Złożenie Daru”).

Nagroda: weź 3 Żetony Łaski.



Potwory: zgładź po 1 Potworze we wskazanych kolorach (strona 10, akcja „Walka z Potworem”).

Nagroda: weź 1 z wyłożonych Kart Ekwipunku.

Biały kolor, widoczny na Kaflach Zeusa „Posąg”, „Dar” i „Potwór”, oznacza dowolny kolor wybrany przez gracza. Żadnego koloru nie można jednak wybrać dwukrotnie dla tego samego rodzaju zadania.

Nagrodę za wykonanie zadania otrzymujesz wyłącznie w chwili, gdy Kafel Zeusa jest odkładany do pudełka. Z tego powodu wykonywanie zadań, które nie są przedstawione na twoich Kaflach Zeusa, nie jest opłacalne.

2 Wyrocznia

Najbardziej istotną i rzucającą się w oczy część Planszy Gracza stanowi okrągła Wyrocznia.

Uwaga: pośrodku ilustracji przedstawiona została Pytia, kapłanka wyroczni delfickiej. Rzucanie Kośćmi Wyroczni jest równoznacznie z zasięgiem jej rady. Wyniki na kościach to przepowiednie wyroczni.

- Po wykonaniu fazy **Przepytywania Wyroczni** połóż Kości Wyroczni na odpowiadających im kolorowych symbolach. Kości tych będziesz używać w swojej przyszłej turze do wykonywania akcji.
- Tuż przed wykorzystaniem kości do przeprowadzenia akcji możesz **zmienić jej kolor** – przesunąć ją o jedno lub więcej pól (symboli) zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Za każde 1 pole przesunięcia należy odrzucić 1 Żeton Łaski.
- Po użyciu kości połóż ją na Pytii. Taka kość nie może być ponownie użyta w bieżącej turze.



Przykład: aby zmienić kolor Kości Wyroczni z zielonej na czarną, odrzuć 2 Żetony Łaski.

3 Kafle Okrętów

Kafel Okrętu reprezentuje indywidualne właściwości twojego Okrętu. Dolna część kafła określa jego ładowność – maksymalną liczbę Darów i/lub Posągów, które będziesz mógł transportować jednocześnie (zwykle 2).

Poniżej znajduje się lista wszystkich Kafli Okrętów i ich właściwości:

	Na początku gry przesun swoją Tarczę o 2 pola w prawo. Przesun wszystkich Bogów na Torze Bogów do rzędu z oznaczeniem liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Po użyciu Akcji Specjalnej Boga cofnij go do tego rzędu, zamiast do najniższego.		Zasięg twojego Okrętu jest większy o 2 (strona 11, akcja „Poruszanie Okrętu”). Za każdym razem, kiedy bierzesz co najmniej 1 Żeton Łaski, weź o 1 Żeton Łaski więcej. Dotyczy to także Żetonów Łaski otrzymywanych na początku rozgrywki.	
	Odrzuć do pudełka dowolny Kafel Zeusa. Nie otrzymujesz za niego nagrody. Aby wygrać grę, musisz wykonać 11 zadań zamiast 12. Koszt zmiany koloru Kości Wyroczni jest mniejszy o 1.		Na początku gry weź 1 z wyłożonych Kart Ekwipunku i dobierz 1 Kartę Wyroczni. Możesz zmieniać kolor Kości Wyroczni w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara. Ładowność twojego okrętu jest większa o 2.	

4 Tarcze

Wartość widoczna ponad twoim żetonem Tarczy określa jej obecną siłę. Tarczy używa się jako obrony przed atakami Tytana (strona 5, na dole) i podczas Walki z Potworami (strona 10, akcja „Walka z Potworem”).

Możesz zwiększać siłę swojej Tarczy, zbierając określone Karty Towarzyszy (karty Herosów, strony 6/7), a także eksplorując Kafle Wysp (strona 10, akcja „Eksplorowanie Wyspy”).

5 Karty Ran

Karty Ran dobiera się w sytuacji, gdy siła atakującego Tytana przewyższa siłę twojej Tarczy (strona 5) i gdy wyrzucisz „0” podczas Walki z Potworem (strona 10, akcja „Walka z Potworem”).

Kart Ran można się pozbyć poprzez odrzucenie ich w ramach akcji (strona 11, akcja „Odrzucenie Kart Ran”), użycie Akcji Specjalnej czerwonej Bogini, Afrodyty, a także dzięki zdolnościom niektórych Kart Towarzyszy – Herosów.

Jeżeli na początku swojej tury masz zbyt wiele Kart Ran, musisz Odpocząć (strona 5, punkt 1a).

6 Karty Wyroczni

Kart Wyroczni używa się podobnie jak Kości Wyroczni, z tą różnicą, że możesz zagrać tylko 1 Kartę Wyroczni na turę. Aby oznaczyć, że w swojej turze zagrałeś Kartę Wyroczni, połóż ją poziomo przy lewym górnym rogu Planszy Gracza.

Po zakończeniu tury odrzuć tę kartę.

7 Kapliczki

Kapliczki buduje się na Kafłach Wysp przedstawionych na Kafłach Zeusa. Greckie litery na Planszy Gracza przypominają o nagrodzie, jaką otrzymasz za odkrycie Kafła Wyspy z taką samą literą (strona 11, akcja „Eksplorowanie Wyspy”).

8 Żetony Łaski

Żetonów Łaski można użyć w celu:

- zmiany koloru Kości Wyroczni przed wykonaniem akcji (1 Żeton Łaski za każde pole przesunięcia – strona 7, „Wyrocznia”);
- zwiększenia zasięgu Okrętu (1 Żeton Łaski za każde pole – strona 10, akcja „Poruszanie Okrętu”);
- kontynuowania walki z Potworem (1 Żeton Łaski za każdą dodatkową rundę – strona 10, akcja „Walka z Potworem”).

9 Potwory

Pokonane Potwory odkładaj na swoją Planszę Gracza (strona 10, akcja „Walka z Potworem”).

10 Bogowie

Przesuwanie Boga na Torze Bogów w swojej turze

Za każdym razem, kiedy natkniesz się na symbol przedstawiony po lewej stronie, możesz przesunąć Boga na Torze Bogów. Liczba strzałek oznacza liczbę przesunięć do wyższych rzędów. W sytuacji, kiedy przysługuje ci kilka przesunięć, możesz dowolnie rozdzielić je pomiędzy swoich Bogów.

Jeżeli przesuwasz Boga z najniższego rzędu w górę, przesun go do rzędu z oznaczeniem liczby graczy biorących udział w rozgrywce; w innym wypadku przesun go o 1 rząd w górę.

Przesuwanie Boga w turze innego gracza

Za każdym razem, kiedy inny gracz w fazie Przepytywania Wyroczni wyrzuci na kościach kolor/kolory tych twoich Bogów, którzy **nie znajdują się w najniższym rzędzie**, możesz przesunąć **1 z takich Bogów** o 1 rząd w górę na Torze Bogów.

Akcje Specjalne Bogów

Jeżeli w twojej turze co najmniej 1 z twoich Bógów znajdzie się w najwyższym rzędzie Toru Bogów, możesz skorzystać z jego Akcji Specjalnej – od razu lub w dowolnym momencie w przyszłości. Po użyciu Akcji Specjalnej danego Boga przesun go do najniższego rzędu Toru Bogów.

Uwaga: do wykonywania Akcji Specjalnych nie potrzebujesz Kości Wyroczni!



Posejdon: przenieść swój Okręt na dowolne pole morza na planszy.



Artemida: odkryj zakryty Kafel Wyspy. Pobierz odpowiednią nagrodę (strona 11, akcja „Eksplorowanie Wyspy”).



Ares: jeżeli twój Okręt sąsiaduje z Potworem, natychmiast pokonaj tego Potwora bez konieczności rzucań Kością Walki. Pobierz nagrodę z Kafła Zeusa i odrzuć go do pudełka.



Apollo: dobierz 1 Kartę Wyroczni. W tej turze możesz używać swoich Kości Wyroczni i Karty Wyroczni do wykonywania akcji w dowolnych kolorach.



Afrodyta: odrzuć wszystkie Karty Ran.



Hermes: jeżeli twój Okręt sąsiaduje z Kaflem Miasta, weź Posąg z **dowolnego** Kafła Miasta, a następnie umieść go w ładowni swojego Okrętu.



Przykład: możesz przesunąć w górę czerwonego lub zielonego Boga.



Zamiast korzystać z Akcji Specjalnej danego Boga, możesz przesunąć go do najniższego rzędu Toru Bogów, aby dobrać 1 Kartę Wyroczni.

11 Karty Towarzyszy

Karty Towarzyszy otrzymujesz w nagrodę za Wznoszenie Posągów (strona 11, akcja „Wznoszenie Posągu”). W każdym kolorze występują po 3 różne Karty Towarzyszy. Każda z nich charakteryzuje się indywidualną, stałą cechą.

Herosi:

- Kiedy zdobywasz kartę Herosa, zwiększ siłę swojej Tarczy o 2.
- Od tej pory możesz odrzucać Karty Ran w kolorze tego Herosa.

Półbogowie:

- Kiedy zdobywasz kartę Półboga, dobierz 1 Kartę Wyroczni.
- Możesz używać Kości Wyroczni w kolorze tego Półboga, tak jakby była dowolnego koloru.

Stworzenia:

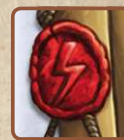
- Kiedy poruszasz Okrętem za pomocą Kości Wyroczni w kolorze tego Stworzenia, zasięg Okrętu zwiększa się o 3. Możesz zakończyć ruch na polu morza w dowolnym kolorze (strona 10, akcja „Poruszanie Okrętu”).



12 Karty Ekwipunku

Karty Ekwipunku otrzymujesz w nagrodę za pokonywanie Potworów (strona 10, akcja „Walka z Potworem”). Mogą one zapewniać zarówno stałe, jak i jednorazowe akcje czy też efekty. Ponadto niektóre modyfikują standardowe zasady gry.

Efekty jednorazowe są oznaczone symbolem błyskawicy widocznym po prawej stronie. Taki efekt należy rozpatrzyć natychmiast po zdobyciu Karty Ekwipunku.



Zalecenie dla pierwszej partii: nie musicie z wyprzedzeniem przeglądać wszystkich Kart Ekwipunku. Po pokonaniu pierwszego Potwora obejrzyjcie te, które zostały wyłożone. Kolejne karty możecie poznawać w trakcie rozgrywki, w miarę jak nowe będą zastępować te zabrane przez graczy.

Natychmiast po zabraniu Karty Ekwipunku, liczbę wyłożonych kart należy uzupełnić do 6, układając karty ze stosu dobierania.



Zasięg twojego Okrętu wzrasta o 1.



Twój Okręt może przemierzać mielizny. Mielizna nie liczy się jako pole!



Za każdym razem, kiedy otrzymujesz nagrodę za Złożenie Daru, Wzniesienie Posągu albo Pokonanie Potwora, przesun 1 Boga o 1 rząd w górę.



Ładowność twojego Okrętu wzrasta o 1.

Jednorazowo: zwiększ o 1 siłę swojej Tarczy.



Możesz Walczyć z Potworem, Eksplorować Wyspę i Budować Kapliczkę, znajdując się w odległości 1 pola morza od odpowiedniego Kafla Wyspy.



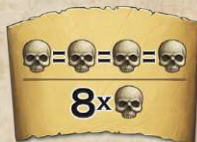
Możesz Załadować Posąg i Wznieść Posąg, znajdując się w odległości 1 pola morza od odpowiedniego Kafla Miasta lub Kafla Wyspy.



W ramach akcji możesz użyć Kości Wyroczni przedstawionego koloru, aby wziąć 1 Żeton Łaski, dobrać 1 Kartę Wyroczni i przesunąć Boga w kolorze tej kości o 1 rząd w górę.



Możesz Załadować Dar i Złożyć Dar, znajdując się w odległości 1 pola morza od odpowiedniego Kafla Wyspy.



Po sprawdzeniu Kart Ran (strona 5, punkt 1a) musisz Odpoczywać, jeżeli masz 4 Karty Ran w jednakowym kolorze lub łącznie 8 Kart Ran (zamiast odpowiednio 3 i 6).



Raz na turę możesz odrzucić 3 Żetony Łaski, aby wykonać dodatkową akcję dowolnego koloru.



Kiedy Przepytujesz Wyrocznię i na co najmniej 1 kości wypadł kolor przedstawiony na tej karcie, weź 2 Żetony Łaski.



Jednorazowo: weź 1 z przedstawionych Posągów z odpowiedniego Kafla Miasta i umieść go w ładowni swojego Okrętu.



Jednorazowo: przesun 1 z przedstawionych Bogów do najwyższego rzędu Toru Bogów.



Jednorazowo: weź 1 z przedstawionych Darów z dowolnego Kafla Wyspy i umieść go w ładowni swojego Okrętu.



Jednorazowo: podejrzuj 2 Kafle Wysp. Jeden odłóż zakryty, a drugi odkryj i pobierz odpowiednią nagrodę (strona 11, akcja „Eksplorowanie Wyspy”). Tej karty nie można użyć, jeżeli w grze zostały mniej niż 2 nieodkryte Kafle Wysp.



Jednorazowo: weź 3 Żetony Łaski, dobrać 1 Kartę Wyroczni i przesun 1 lub 2 Bogów na Torze Bogów o łącznie 2 rzędy w górę.

W swojej turze możesz wykorzystać Kości Wyroczni na kilka sposobów, większość akcji jest jednak zależna od kolorów tych kości. Pogrupowaliśmy dostępne akcje na dwa rodzaje: niezależne i zależne od koloru.

Każdą akcję **należy przeprowadzić do końca** przed przystąpieniem do kolejnej akcji.

Przykład: nie możesz użyć akcji „Weź 2 Żetony Łaski” w trakcie „Walki z Potworem”, aby przedłużyć tę walkę.

a) Akcje niezależne od koloru – można wykonać za pomocą dowolnej Kości Wyroczni



Dobierz 1 Kartę Wyroczni

Dobierz 1 Kartę Wyroczni i połóż ją pionowo awersem do góry z lewej strony Planszy Gracza. Możesz posiadać dowolną liczbę Kart Wyroczni, choć wolno ci zagrać tylko jedną taką kartę na turę.



Weź 2 Żetony Łaski



Podejrzyj 2 Kafle Wysp

Podejrzyj 2 Kafle Wysp, a następnie odłóż je zakryte z powrotem na pola, z których je wzięłeś.

b) Akcje zależne od koloru – wymagają Kości Wyroczni w określonych kolorach

Zasady ogólne:

- Tuż przed wykonaniem dowolnej akcji możesz **zmienić kolor** Kości Wyroczni, odrzucając w zamian Żetony Łaski (strona 7, „Wyrocznia”).
- Aby wykonać akcję odnoszącą się do pola wyspy, twój Okręt musi **sąsiedować** z tym polem.
- Kolor Kości Wyroczni musi **zgodzić się** z kolorem wybranej akcji. Przykładowo, czerwonej kości można użyć do akcji związanych z czerwonym Darem, czerwonym Bogiem, czerwoną Kartą Rany czy czerwonym Kaflem Wyspy.



Poruszanie Okrętu

Przesuń swój Okręt o maksymalnie 3 pola morza. Musisz zakończyć ruch na polu w kolorze Kości Wyroczni, której użyłeś do tej akcji. Nie wolno ci przemierzać pól wysp i mielizn ani się na nich zatrzymywać. Możesz zwiększyć zasięg Okrętu – przesunąć go o dodatkowe pola – odrzucając po 1 Żetonie Łaski za każde dodatkowe pole. Kolor docelowego pola wciąż musi się jednak zgadzać z kolorem użytej Kości Wyroczni. Zasięg twojego Okrętu mogą również zwiększać pewne Kafle Okrętów, Karty Towarzyszy i Karty Ekwipunku. Nie ma żadnego ograniczenia co do liczby Okrętów, jakie mogą znajdować się na pojedynczym polu morza.



Walka z Potworem

Aby móc wykonać tę akcję, kolor użytej Kości Wyroczni musi się zgadzać z kolorem Potwora na polu wyspy.

Każda walka składa się z jednej lub kilku rund i dobiega końca w chwili, kiedy zgładzisz Potwora lub się poddasz.

Każdy Potwór zaczyna walkę z siłą równą 9.

Pomniejsz tę wartość o siłę twojej Tarczy.

Przebieg rundy walki: rzuć Kością Walki (na jej ściankach znajdują się wartości od 0 do 9).

- Jeżeli wartość na kości jest równa lub większa od obecnej siły Potwora, **pokonałeś go**. Weź nagrodę przedstawioną na Kafle Zeusa, a sam kafel odrzuć. Połóż pokonanego Potwora w prawym dolnym rogu swojej Planszy Gracza.
- Jeżeli wartość na kości jest mniejsza od obecnej siły Potwora, **przegrałeś rundę walki**.
Jeżeli wyrzuciłeś 0, dobierz 1 Kartę Rany.
Aby móc **kontynuować walkę**, odrzuć 1 Żeton Łaski.
Zmniejsz siłę Potwora o 1 i przejdź do kolejnej rundy walki.
Jeżeli nie możesz albo nie chcesz odrzucić 1 Żetonu Łaski, **poddasz się** – walka się kończy, a ty nie ponosisz dodatkowych kar. Jednak w następnej walce siła Potwora wraca do maksymalnego poziomu.



Przykład: ponieważ siła twojej Tarczy wynosi 2, musisz wyrzucić na kości co najmniej 7, by pokonać czerwonego Potwora. Wyrzuciłeś 5, więc odrzucasz 1 Żeton Łaski i przechodzisz do kolejnej rundy walki, w której musisz wyrzucić co najmniej 6. Tym razem wyrzuciłeś 7, co oznacza, że pokonałeś Potwora.



Eksplorowanie Wyspy

Aby móc wykonać tę akcję, kolor użytej Kości Wyroczni musi się zgadzać z kolorem obramowania na polu wyspy.

Odkryj Kafel Wyspy i połóż go na polu wyspy awerssem do góry. Następnie otrzymujesz **nagrodę**:

- Jeżeli ilustracja na Kaflu Wyspy pasuje do ilustracji na jednym z twoich Kafla Zeusa, postaw na tym kaflu 1 Kapliczkę. Pobierz nagrodę przedstawioną na Kaflu Zeusa i odrzuć ten kafelek.
- Jeżeli ilustracja na Kaflu Wyspy nie pasuje do żadnej ilustracji na twoich Kaflach Zeusa, pobierz nagrodę zgodnie z grecką literą widniejącą na odkrytym kaflu:



Węź 4 Żetony Łaski.



Dobierz 2 Karty Wyroczni.



Przesuń jednego lub kilku Bogów o łącznie 3 rzędy w górę.



Odrzuć wszystkie Karty Ran jednego dowolnego koloru i zwiększ siłę swojej Tarczy o 1.



Przykład: Użyłeś żółtej akcji do Eksplorowania Wyspy. Obrazek odpowiada 1 z twoich Kafla Zeusa. Możesz Zbudować Kapliczkę, a następnie pobrać nagrodę przedstawioną na Kaflu Zeusa.

Uwaga: jeżeli to inny gracz odkryje Kafel Wyspy z ilustracją pasującą do jednego z twoich Kafla Zeusa, postaw na tym Kaflu Zeusa Kapliczkę, aby pamiętać o tym fakcie.



Budowa Kapliczki

Aby móc wykonać tę akcję, kolor użytej Kości Wyroczni musi się zgadzać z kolorem obramowania na polu wyspy. Postaw Kapliczkę na Kaflu Wyspy, którego ilustracja pasuje do ilustracji na jednym z twoich Kafla Zeusa. Pobierz nagrodę przedstawioną na tym kaflu, a następnie go odrzuć.



Załadunek Daru

Węź z sąsiadującej Wyspy Darów Dar w kolorze użytej Kości Wyroczni i umieść go w ładowni swojego Okrętu. Uwaga – jeżeli ładownia jest pełna, nie możesz wykonać tej akcji.



Złożenie Daru

Położ Dar w kolorze użytej Kości Wyroczni na Wyspie Świątyni w tym samym kolorze. Pobierz nagrodę przedstawioną na Kaflu Zeusa, a następnie go odrzuć.



Załadunek Posągu

Węź z sąsiadującego Kafla Miasta Posąg w kolorze użytej Kości Wyroczni i umieść go w ładowni swojego Okrętu. Uwaga – jeżeli ładownia jest pełna, nie możesz wykonać tej akcji.



Wznoszenie Posągu

Postaw Posąg w kolorze użytej Kości Wyroczni na polu budowy w tym samym kolorze na sąsiadującej Wyspie Posągów. Pobierz nagrodę przedstawioną na Kaflu Zeusa, a następnie go odrzuć.

Uwaga: na każdej Wyspie Posągów można wznieść 3 Posągi w różnych kolorach.



Odrzucenie Kart Ran

Odrzuć wszystkie Karty Ran w kolorze użytej Kości Wyroczni.



Przesunięcie Boga

Przesuń Boga w kolorze użytej Kości Wyroczni o 1 rząd w górę. Tak długo, jak Bóg znajduje się w najwyższym rzędzie Toru Bogów, jego Akcja Specjalna jest dostępna. Możesz jej użyć w dowolnej turze, od razu albo w przyszłości. Po wykorzystaniu Akcji Specjalnej przesunąć Boga do najniższego rzędu (strona 8, „Bogowie”).



Przykład: używając czerwonej akcji, załadowałeś czerwony Dar na swój Okręt. Ponieważ sąsiadujesz z czerwoną Świątynią, postanawiasz użyć drugiej czerwonej akcji, aby natychmiast złożyć ten Dar.



Przykład: za pomocą czerwonej akcji załadowałeś Posąg na swój Okręt. Następnie, używając żółtej Kości Wyroczni, płyniesz Okrętem na żółte pole morza, by dzięki swojej ostatniej czerwonej akcji wznieść na sąsiadującej wyspie czerwony Posąg.

KONIEC ROZGRYWKI

Po wykonaniu wszystkich zadań – a więc po odrzuceniu wszystkich Kafla Zeusa – musisz wrócić do Zeusa. Do przemieszczenia się na pole z Zeusem możesz użyć Kości Wyroczni dowolnego koloru lub Akcji Specjalnej niebieskiego Boga, Posejdana.

Pierwszy gracz, który to zrobi, inicjuje Koniec Rozgrywki. Należy dokończyć bieżącą rundę, po czym gra się kończy.

Jeżeli do Zeusa dotarł tylko jeden gracz, zostaje on zwycięzcą.

Jeśli do Zeusa udało się dotrzeć kilku graczy, zwycięzcą zostaje ten z nich, który ma najwięcej Kart Wyroczni.

Jeżeli wciąż jest remis, wygrywa gracz z większą liczbą Żetonów Łaski.

Gdyby i w ten sposób nie udało się rozstrzygnąć remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

Uwagi:

- Po dotarciu do Zeusa zużyj wszystkie niewykorzystane Kości Wyroczni i Akcje Specjalne Bogów, aby dobrać Karty Wyroczni (strona 10, akcja „Dobierz 1 Kartę Wyroczni” i strona 8, „Bogowie”), ponieważ służą one do rozstrzygania remisów.
- Bogowie, którzy dotrą do ostatniego rzędu Toru Bogów po zakończeniu twojej ostatniej tury, nie mogą być już użyci.

WARIANT GRY: KRÓTSZA ROZGRYWKA

Przed rozpoczęciem gry możecie odrzucić do pudełka do 4 przedstawionych poniżej Kafla Zeusa, aby ograniczyć czas rozgrywki. Im więcej kafla odrzucicie, tym krócej będzie ona trwała. Jeżeli chcecie odrzucić mniej niż 4 Kafle Zeusa, zróbcie to w następującej kolejności:



1 kafel „Posąg”



1 Kapliczka i 1 kafel „Kapliczka”



1 kolorowy kafel „Potwór”
(każdy odrzuca taki sam)



1 kolorowy kafel „Dar”
(każdy odrzuca taki sam)

PRZYKŁAD PIERWSZEJ TURY



Masz do dyspozycji czarną, fioletową i zieloną Kość Wyroczni.



W pierwszej akcji używasz zieloną kość, aby „Poruszyć Okręt” o 3 pola na zielone pole morza.



Następnie zmieniasz kolor fioletowej kości na niebieską, odrzucając 1 Żeton Łaski. Bierzesz z Wyspy Darów niebieski Dar i umieszczasz go w ładowni swojego Okrętu. Gdybyś zmienił fioletową kość na czerwoną, odrzucając 3 dodatkowe Żetony Łaski, mógłbyś także „Eksplorować Wyspę”.

Używasz czarnej Kości Wyroczni, aby poruszyć czarnego Boga o 1 rząd w górę Toru Bogów.



Na koniec swojej tury ponownie rzucaś Kośćmi Wyroczni.



Autor gry: **Stefan Feld**

Ilustracje i oprawa graficzna: **Dennis Lohausen**

Layout i ujęcia 3D: **Adreas Resch**

Realizacja: **Ralph Bruhn**

Tłumaczenie: **Łukasz Małecki**

Redakcja: **Łukasz Szatkowski, Mateusz Pitulski**

Skład i opracowanie graficzne: **Łukasz Kempniński**

Patroni medialni:



Dołącz do naszego profilu:
facebook.com/fullcapgames

Wydawca w Polsce:
FULLCAP GAMES
Mateusz Pitulski,
ul. Roślinna 15,
87-100 Toruń



Hall Games i autor gry serdecznie dziękują wszystkim dobrowolnym testerom i korektorom za ich cenną pomoc. W szczególności chcieliby wymienić następujące osoby:
Susanne, Gesę, Sandrę i Udo, Rebekkę i Martina, Katię i Jörga, Uwe i Torstena.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Przedrukowywanie i publikowanie instrukcji, komponentów gry oraz ilustracji jest zabronione bez uprzedniej zgody.