

REALM of WONDER

Zasady gry

ZAWARTOŚĆ: 3-CZĘŚCIOWA PLANSZA DO GRY, 6 FIGUREK POSTACI, 6 KART POSTACI, 6 ŻETONÓW SPECYJALNYCH ZDOLNOŚCI, 6 ZNACZNIKÓW KOLEJNOŚCI I 6 ZNACZNIKÓW PUNKTACJI (1 DLA KAŻDEJ POSTACI), 50 KART RUCHU, 55 KART CZARÓW, 5 KART MISJI, KOŚĆ BITEWNA (+ NAKLEJKI), KOŚĆ OBROTU PLANSZY (+ NAKLEJKI), 60 DREWNIANYCH ZNACZNIKÓW TWIERDZY (10 X 6 KOLORÓW), 6 DOMÓW (1 X 6 KOLORÓW), 36 PŁYTEK WIEŻY (+ 4 PUSTYCH PŁYTEK WIEŻY), 50 ŻETONÓW Z PUNKTAMI MAGII (+ 4 PUSTE ŻETONY), 6 PŁYTEK PREMII, 6 MEDALI ZWYCIĘSTWA, ZBIÓR OPowieści.

A. CEL GRY

Zadaniem graczy jest wypełnienie misji powierzonej przez króla i dotarcie do królewskiego zamku, zanim uda się to przeciwnikom. Zawodnicy mogą również próbować zdetronizować króla, zanosząc do zamku trzy pokonane lub trzy magiczne kule.

B. PRZYGOTOWANIE

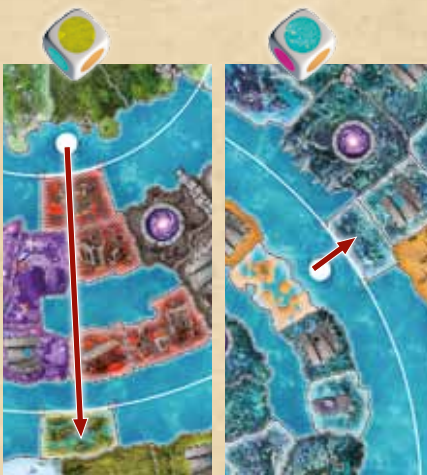
Przed pierwszą grą należy ostrożnie wyjąć tekturowe części z ramek oraz przylepić odpowiednie naklejki na kość bitewną i na kość obrotu planszy.

1. Planszę złożyć na stole, umieszczając na środku dwa kręgi, mniejszy w środku większego.
2. Płytki wieży należy wymieszać i ułożyć je na planszy na polach z wieżą, obrazkiem wieży do góry.



3. Karty podzielić na trzy stosy według rodzaju: karty ruchu, karty czarów i karty misji i potasować każdy stos oddzielnie. Karty ruchu i karty czarów położyć na rogach planszy. Losowo wybrać jedną kartę misji – będzie to misja powierzona przez króla, którą gracze starają się wypełnić. Kartę misji należy położyć w wolnym rogu planszy.

4. Losowo wybrać położenie dwóch wewnętrznych kręgów planszy. Należy rzucić kością obrotu planszy i ustawić topiel (otwór w planszy) większego kręgu tak, aby był skierowany w stronę przejścia do krainy na obrzeżach planszy, której kolor wskazała kość. Powtórzyć to samo dla mniejszego kręgu. Szare punkty na planszy pomagają właściwie ustawić topiel.



5. Gracze losowo wybierają swoją figurkę postaci (a) i otrzymują odpowiednią kartę postaci (b), dom (c), znaczniki twierdzy (d), znacznik ruchu i znacznik punktacji (e) i żeton specjalnej zdolności (f). Niepotrzebne elementy odkłada się do pudełka.



6. Gracze ustawiają swoje figurki wraz z domami na planszy, na polach z czarodziejską studnią, na których widnieje siedziba postaci - taka sama, jak na jej karcie. Na karcie postaci każdy z zawodników kładzie swój żeton zdolności specjalnej, portretem postaci do dołu i symbolem zdolności do góry.



7. Każdy gracz ustawia swój znacznik punktacji na polu nr 3 na karcie postaci.



8. Każdy zawodnik otrzymuje żetony o wartości 10 punktów magii, 3 karty ruchu i 3 karty czaru. Kart nie należy pokazywać przeciwnikom.



C. PRZEBIEG GRY

Ze Zbioru opowieści należy odczytać opis misji, która obowiązuje w tej grze. Gracz, który wypełni misję, otrzyma medal zwycięstwa. **Pierwszy z graczy, który przyniesie do królewskiego zamku medal zwycięstwa albo 3 pokonane potwory lub 3 magiczne kule, zostanie zwycięzcą.** Każda runda jest podzielona na cztery etapy, rozgrywane zawsze w tej samej kolejności: 1. **Wyplata punktów magii**, 2. **Zagranie kart ruchu**, 3. **Rzucanie czarów** oraz 4. **Ruch**.

1) Wyplata punktów magii (Uwaga! W pierwszej rundzie ten etap należy pominąć!)

Gracze mogą użyć punktów magii (PM) np. do zakupu kart czarów, obrócenia kręgów planszy, zbudowania twierdzy wokół czarodziejskiej studni lub zakupu dodatkowych punktów ruchu.

Na początku rundy każdy z zawodników otrzymuje odpowiednią ilość punktów magii:

- + 3 PM za dom
- + 1 PM / za każdą ufortyfikowaną czarodziejską studnię
- + 1 PM / za każdą posiadaną czarodziejską kulę
- 1 PM / za każdą posiadaną przeklętą czarodziejską kulę
- + możliwe dodatkowe punkty magii (zob. niżej)

Gracze powinni pilnować, aby w ciągu gry ich znaczniki punktacji zawsze wskazywały właściwą liczbę. Na początku gry każda osoba ustawia znacznik na 3, ponieważ dom dostarcza 3 punktów magii.

Dodatkowe punkty magii

Jeśli topiel na którymś z kręgów planszy jest skierowana w stronę przejścia do krainy (na obrzeżach planszy) danego gracza, otrzymuje on dodatkowe punkty magii. Topiel na większym kręgu dodaje 1PM, a Topiel na mniejszym kręgu dodaje 1PM.

Uwaga! Podczas pierwszej rundy nie otrzymuje się punktów dodatkowych.

2) Zagranie kart ruchu

Na początku gry każdy z zawodników otrzymuje 3 karty ruchu. Na początku kolejnych rund gracze dostają po jednej karcie ruchu. W tym etapie gracze wybierają po jednej karcie ruchu i zagrywają je jednocześnie.



Liczba w kołku na karcie oznacza szybkość. Gracze ustawiają znaczniki kolejności według wartości szybkości na skali w rogu planszy:

osoba najwolniejsza – najbliższej symbolu czarodziejskiej studni, a najszybsza – najbliższej skrzydlatego buta. Ta ostatnia będzie wykonywała swój ruch jako pierwsza.



Liczba na karcie na prawo od skrzydlatego buta wskazuje, ile punktów ruchu ma do dyspozycji gracz.

Specjalne karty ruchu

Po zagraniu specjalnej karty ruchu, należy natychmiast wykonać, co następuje:



Przywróć zdolność twojej postaci, odwracając znacznik zdolności specjalnej symbolu zdolności ku górze.



Weź z talii kartę czaru.



Rzuć kością obrotu planszy i ustaw jeden z otworów topieli w pozycji wskazanej przez kość.



Otrzymujesz pięć punktów magii.

3) Rzucanie czarów

Zawodnicy rzucają czary w kolejności odwrotnej do swojej szybkości – zaczyna najwolniejszy. Gracze mogą zagrać tyle swoich kart czarów, ile chcą.

Karty czarów: Zob. rozdział I. Za rzucenie czaru nie płaci się. Karty czarów są jednorazowego użytku – po rzuceniu zaklęcia, kartę należy usunąć z gry.



Symbol bicepsa na niektórych kartach oznacza dodatkowy punkt w bitwie. Kart z bicipsem można użyć jako czaru ALBO jako punktu w bitwie. Zob. rozdział F.

4) Ruch

Gracze poruszają się w kolejności swojej szybkości. Można wykorzystać maksymalnie wszystkie punkty ruchu z karty oraz dodatkowe punkty (patrz poniżej). Najszybsza osoba rusza się jako pierwsza, przesuując swoją figurkę z pola na pole. Gracz może wykonać czynności na każdym polu specjalnym, przez które przechodzi.

Za wejście na kolejne pole gracz płaci punktami ruchu. Wejście na łatwe pole (zob. strzałka nr 1) kosztuje 1 punkt ruchu, a wejście na trudne pole (granice tych pól są oznaczone białymi kreskami, zob. strzałka nr 2) – 2 punkty ruchu.



W zwykłym przypadku nie można przechodzić przez mur ani przez wodę. Jeśli gracz wejdzie na pole, na którym stoi figurka przeciwnika, rozpoczyna się bitwa (zob. rozdział F).

Dodatkowe punkty ruchu: Zawodnik może kupić 1 dodatkowy punkt ruchu w swojej kolejce, płacąc 3 punkty magii. W jednej kolejce może kupić i wykorzystać tylko 1 taki punkt.

D. PLANSZA DO GRY

Plansza do gry została podzielona na 6 osobnych krain, które różnią się wyglądem. Plansza jest również podzielona na trzy osobne kręgi. Krainy położone są na dwóch zewnętrznych kręgach, a królewski zamek na centralnym kręgu, na Zamkowej Wyspie. Podczas gry zmieniane jest położenie ścieżek poprzez obrót dwóch środkowych kręgów, na których znajdują się otwory topieli. Oto charakterystyka miejsc na planszy:



Dom: Domy postaci znajdują się w różnych krainach na planszy. Są one pokazane w tle na karcie postaci. Znacznik domu należy postawić na polu planszy

przedstawiającym dom postaci, na którym jest też czarodziejska studnia. Dom jest traktowany jako twierdza, której nie można przenieść ani zniszczyć czarami. Pole z domem przeciwnika można przebyć tylko balonem (zob. rozdział I). Dom chroni także czarodziejską studnię na tym polu i nie może zostać zdobyty przez przeciwników.



Wieża: Zob. rozdział J. Wchodząc na pole z płytką wieży, zawodnik może odkryć płytkę, płacąc 1 punkt magii. Dostaje wtedy

prawo do wykorzystania tej płytki, poza płytką potwora, z którym musi stoczyć bitwę (zob. rozdział F).



Czarodziejska studnia:

Na polu z wolną studnią albo ze swoją twierdzą lub domem, gracz może kupić

1 kartę czaru w swojej kolejce. Kosztuje ona 3 punkty magii. Jeśli zawodnik zbuduje twierdzę na polu ze studnią (zob. rozdział E), obejmie to pole we władanie. Studnia z twierdzą przynosi właścicielowi 1 punkt magii na początku każdej rundy.



Kamień runiczny: Płacąc 1 punkt magii na polu z kamieniem runicznym,

gracz może losowo obrócić planszę. Wybiera najpierw,

który krąg chce obrócić, a następnie rzuca kością obrotu i ustawia topiel wybranego kręgu tak, by kierowała się w stronę przejścia do krainy na obrzeżach planszy, którą wskazała kość. Płacąc 3 punkty magii, może też skierować jeden z kręgów na wybraną przez siebie ścieżkę. **Należy pamiętać o uaktualnieniu położenia żetonów punktacji, kiedy topiel zmienia położenie (zob. rozdział C1)!**



Czarodziejski wir: Z pola z czarodziejskim wirem gracz może przenieść się do kolejnego wiru na tym samym kręgu w dowolnym

kierunku. **Podróż w wirze kosztuje 3 punkty magii.** W ciągu jednej kolejki można odbyć kilka takich podróży. Podróż wirem nie wykorzystuje punktów ruchu.



Mur: Granicę z murem można przebyć tylko podróżując balonem (zob. rozdział I). Golem stanowi wyjątek,

ponieważ jego specjalną zdolnością jest przechodzenie przez mur (zob. rozdział H).

Zamkowa Wyspa (centralny krąg)



- Gracz, który rozpoczyna rundę na Zamkowej Wyspie, nie otrzymuje wypłaty punktów magii.
- Przeciwzakęcie jest jedynym czarem, którego można używać na Zamkowej Wyspie. Bicepsy na kartach czarów mogą zostać użyte w walce na tej wyspie.
- Nie można wlecieć na Zamkową Wyspę balonem. Balon należy zostawić na brzegu środkowego kręgu (odrzuć kartę). Pozostałe punkty ruchu można wykorzystać normalnie.
- Specjalnej zdolności postaci nie można używać na Zamkowej Wyspie – jej wpływ znika w momencie wejścia na wyspę.
- Na królewski zamek gracz może wejść tylko wówczas, gdy posiada medal zwycięstwa **lub** 3 płytki potwora **lub** 3 czarodziejskie kule.

E. TWIERDZE

Budowa twierdzy kosztuje 3 punkty magii za każdy znacznik. Każdy z zawodników ma do dyspozycji aż **lub** tylko 10 takich znaczników. Twierdzę, złożoną z 1-3 znaczników, można zbudować, stojąc na polu z czarodziejską studnią. Czar Przeniesienie pozwala zbudować jeszcze wyższe twierdze.

Jeśli na początku rundy gracz posiada przynajmniej jeden znacznik twierdzy na polu z czarodziejską studnią, taka studnia przynosi mu 1 punkt magii.

Twierdza zbudowana z 3 **lub** więcej znaczników staje się bastionem. W przypadku przegranej bitwy, gracz może wybrać powrót do swojego bastionu zamiast do domu (zob. rozdział G).

Przeciwnik może wkroczyć na pole z twierdzą gracza tylko, jeśli ją zdobędzie. Zdobyć twierdzę polega na zbudowaniu wyższej twierdzy niż istniejąca. Po zdobyciu, na polu zostawia się tylko tyle znaczników twierdzy, ile wynosi różnica między wysokością twierdzy, np. jeśli na polu stała 3-poziomowa twierdza, a przeciwnik zdobył ją, budując 4-poziomową twierdzę, tylko jeden znacznik twierdzy zdobywcy pozostanie

na polu. Pozostałe znaczniki wracają do swoich właścicieli.

Ponad polem z twierdzą można przemieścić się balonem.

F. BITWA

Gdy gracz i potwór lub dwoje graczy znajdzie się na jednym polu, rozpoczyna się bitwa. Osoba, która wykonuje ruch zawsze jest traktowana jako napastnik.

Bitwę rozstrzyga się, rzucając kością bitewną. Symbole bicepsa na zagranych kartach czar i na płytkach premii oraz dostępni rycerze wpływają też na wynik. Każda zagrana karta z bicipsem (karta czar i z symbolem bicepsa) dodaje 1 punkt bitewny do wyniku rzutu kości gracza. Użyte karty czarów należy usunąć z gry po bitwie.



Uwaga! Jeśli gracz wyrzuci fioletową dwójkę, rzuca ponownie i sumuje wyniki. Może się to zdarzyć kilka razy pod rząd, dopóki będzie wyrzucał fioletową 2.

Przebieg bitwy:

- Napastnik zagrywa dowolną liczbę kart z bicipsem.**
- Obrońca zagrywa dowolną liczbę kart z bicipsem.**
- Napastnik rzuca kością bitewną.**
- Obrońca rzuca kością bitewną.**
- Ewentualne dodatkowe punkty dodaje się do wyników. Dodatkowe punkty mogą pochodzić z kart z bicipsem, płytek premii i od rycerzy. Potwory otrzymują dodatkowe punkty zależnie od typu (zob. rozdział J – Potwory).**

Osoba, która uzyskała więcej punktów w bitwie, zwycięża ją.

Zwycięzca może skraść dowolną płytkę wieży od pokonanego gracza **lub** oddać mu swoją przeklętą czarodziejską kulę. Pokonawszy potwora, gracz otrzymuje jego skarb oraz jego płytkę (zob. rozdział J). Kolejka pokonanego gracza kończy się natychmiast i musi on przenieść swoją figurkę do swojego domu albo jednego ze swoich bastionów (zob. rozdział E).

W przypadku remisu, napastnik musi cofnąć się o 1 ruch na pole, z którego wszedł na ten obszar. Jego kolejka się kończy.

G. ZAKOŃCZENIE GRY

Kiedy gracz wypełni misję powierzoną przez króla, otrzymuje medal zwycięstwa. Zawodnik nie traci go nawet wtedy, jeśli później nie będzie już spełniał warunków jego otrzymania. Gra kończy



się, kiedy osoba z medalem zwycięstwa wkroczy na królewski zamek – ten gracz zostaje zwycięzcą. Grę można również wygrać, przynosząc do królewskiego zamku 3 płytki potworów **lub** 3 dowolne magiczne kule.

H. SPECJALNE ZDOLNOŚCI POSTACI

W swojej kolejce gracz może skorzystać ze swojej specjalnej zdolności, jeśli jej znacznik jest aktywny (zwrócony portretem do dołu). Użycie zdolności jest darmowe, ale można jej użyć raz w ciągu gry, chyba że zagra się odpowiednią kartę. Po użyciu zdolności, obraca się znacznik portretem do góry.

Czarodziej / Czarodziejska różdżka

Wszystkie posiadane przez Czarodzieja czarodziejskie studnie natychmiast przynoszą mu po 1 punkcie magii każda.



Golem / Pięść

Golem w ciągu jednej kolejki może przechodzić przez mury. Za przejście z pola na pole płaci zwykłą liczbę punktów ruchu.



Troll / Sęp

W ciągu jednej kolejki Troll płaci 1 punkt ruchu za przejście na każde kolejne pole, ale tylko w granicach jednej krainy.



Yeti / Zamarznięty kamień runiczny

Yeti może obrócić jeden z otworów topieli tak, aby wskazywała na przejście do Krainy Lodu na obrzeżach planszy.



Gnom / Katapulta

Gnom może się katapultować na dowolne pole z czarodziejskim wirem na zewnętrznym kręgu planszy.



Cyklop / Kask nurka

Cyklop może zanurkować i przepłynąć z jednego pola wybrzeża na inne łatwe pole wybrzeża w tej samej krainie.



I. KARTY CZARÓW

Karta czaru może zostać użyta tylko jeden raz. Zużyte karty czarów należy usunąć z gry.



Armata – Usuń jeden ze znaczników twierdzy z planszy.



Błyskawica – Dodaj sobie w tej rundzie 50 punktów szybkości, co natychmiast przenosi Cię na ostatnie miejsce w kolejce rzucania czarów i pierwsze w kolejce wykonywania ruchu. Możesz zagrać więcej kart czarów po przeciwnikach.



+ 3 Punkty Ruchu – Dodaj sobie lub wybranemu przez Ciebie przeciwnikowi 3 punkty ruchu.



- 3 Punkty Ruchu – Wybrany przez Ciebie gracz traci 3 punkty ruchu w tej kolejce.



Balon – W tej rundzie płacisz tylko 1 punkt ruchu za przejście na każde kolejne pole. Możesz przekraczać twierdze, potwory, przeciwników i ich domy oraz mury.



Kamień runiczny – Obróć jedną z topieli w stronę wybranego przejścia. Pamiętajcie o uaktualnieniu położenia żetonów punktacji.



Przeniesienie – Przenieś jeden znacznik twierdzy z jednego pola na inną wolną czarodziejską studnię bądź na twierdzę tego samego koloru.



Życzenie – Zabierz jednemu z przeciwników dowolną płytkę wieży.



Łódź podwodna – Przenieś się z pola na wybrzeżu na inne łatwe (za 1 punkt ruchu) pole wybrzeża na tym samym kręgu planszy. Podróż odbywasz natychmiast, na etapie rzucania zaklęć.



Przeciwbłądzenie – Zablokuj działanie czaru innego przeciwnika (dowolnego czaru, który rzucił). Ten czar możesz rzucić w dowolnej chwili podczas etapu rzucania czarów, nawet jeśli spasowałeś swoją kolejkę.



Symbol bicepsa na niektórych kartach czaru może zostać użyty w walce z innymi graczami lub potworami.

J. PŁYTKI WIEŻY



Płytki wieży należy położyć na planszy przed rozpoczęciem gry. Płacąc 1 punkt magii, gracz może odkryć wieżę, jeśli jego postać stoi na polu z zakrytą płytką. Działanie różnych płytek opisano poniżej.

Płytki, które usuwa się z gry zaraz po ich odkryciu i użyciu:



Dobierz kartę czaru. Gracz może posiadać dowolną liczbę kart czarów.



Czarodziejski kuferek. Gracz dobiera tyle kart czarów, ile jest graczy. Potajemnie wybiera jedną z nich i podaje osobie po lewej stronie; ta znowu wybiera jedną kartę i podaje pozostałe dalej itd. Każdy z zawodników otrzymuje w ten sposób kartę czaru.

Płytki, które odkrywca kładzie na swojej karcie postaci:



3 x Czarodziejska kula. Czarodziejska kula zwiększa wypłatę punktów magii o 1 punkt. Zebranie dowolnych trzech czarodziejskich kul pozwala wygrać grę.



2 x Przeklęta czarodziejska kula. Każda przeklęta kula zmniejsza wypłatę punktów magii o 1 punkt. Aby pozbyć się przeklętej kuli, trzeba pokonać innego gracza w bitwie i oddać mu swoją przeklętą kulę. Zebranie dowolnych trzech czarodziejskich kul pozwala wygrać grę.



Teleportacja. Zawodnik może się teleportować ze swojej lub wolnej czarodziejskiej studni do innej swojej lub wolnej czarodziejskiej studni. Teleportacja kończy ruch gracza, a płytka jest usuwana z gry.



Rycerz. Mając rycerza, gracz otrzymuje dodatkowe + 2 punkty w następnej bitwie. Po użyciu płytkę rycerza należy usunąć z gry.



Magiczny eliksir. Jeśli gracz wypije magiczny eliksir na polu z kamieniem runicznym, otrzymuje stały znacznik premii. Gracz wybiera albo premię ruchu (skrzydlaty but), albo premię siły (biceps) i umieszcza znacznik odpowiednią stroną na swojej karcie postaci. Znacznika nie można już później obrócić. Płytkę eliksiru usuwa się z gry.

Płytki premii



Premia ruchu dodaje graczowi 1 punkt ruchu w każdej rundzie.



Premia siły dodaje graczowi 1 punkt bitewny w każdej walce.

Płytki potworów, z którymi gracz musi stoczyć walkę zaraz po ich odkryciu:



Straszny Wytrzeszcz. Dodaje sobie 1 punkt do wyniku rzutu kością w bitwie. Skarb – karta czaru.



Wampir. Dodaje sobie 2 punkty do wyniku rzutu kością w bitwie. Skarb – znacznik premii.



Smok. Dodaje sobie 3 punkty do wyniku rzutu kością w bitwie. Skarb – karta czaru i znacznik premii.

Po odkryciu płytki z potworem lub wejściu na pole z potworem, zawodnik musi natychmiast stoczyć z nim bitwę. Gracz jest napastnikiem, a potwór się broni (zob. rozdział F).

Gracz siedzący po prawej stronie rzuca kością za potwora. Potworowi nie można dodać siły kartami czarów z bicipsem.

Płytką potwora pozostaw na planszy, dopóki ktoś go nie pokona. Pogromca potwora otrzymuje jego skarb i kładzie płytkę potwora na swojej karcie postaci. Zebranie trzech płytek potworów pozwala wygrać grę.