



WEIRDWOOD MANOR

INSTRUKCJA

KOMPONENTY GRY..... 3

PRZYGOTOWANIE GRY..... 4

ZARYS ROZGRYWKI..... 6

TURA GACZA 6

Akcja Obowiązkowa 6

Akcje Opcjonalne 7

Kończenie Swojej Tury 7

**FAZA SKARBEUSZY I ICH
POJAWIANIE SIĘ..... 8**

CZAS I UPŁYW CZASU 9

AKCJE GRACZA 10

Atak 10

Ruch 11

Przechodzenie przez Portal 12

Korzystanie z Akcji Komnaty 12

Wykuwanie Kości Walki 12

Rekrutowanie Towarzyszy 12

Pozyskiwanie Kart Taktyki Strażnika 12

Oczyszczanie Przeklętej Komnaty 13

Zdobywanie i Wydawanie Punktów
Postępu (PP) 13

AKCJE OPCJONALNE 14

Używanie Mocy Postaci 14

Używanie Umiejętności Towarzyszy 14

Zagrywanie Kart Taktyki Strażnika 14

ZASADY POTWORÓW FAE 15

Ogr Chaosu 16

Upiór Mîn 18

Therus Mroczny Mag 20

WARIANTY..... 22

OPIS KOMNAT 23

NASZA PRZYGODA ROZPOCZYNA SIĘ...

Przez wieki Dwór Weirdwood stał na pograniczu naszego realnego świata i magicznej krainy Fae...



Rządzony przez enigmatyczną Lady Weirdwood, jest miejscem magii, tajemnicy i cudów.



Wraz ze swoimi lojalnymi Strażnikami nadzoruje ona równowagę pomiędzy światami, utrzymując siły ciemności w ryzach.



Aż do pewnego okropnego dnia, kiedy to do Dworu wdarto się zło o niewypowiedzianych mocach!



Straszliwy Potwór Fae przemierza teraz Dwór w towarzystwie swoich podstępnych sługusów - Mechanicznych Skarabeuszy!



Do ciebie i twoich Towarzyszy-Strażników należy obrona Lady Weirdwood i Dworu, za wszelką cenę...



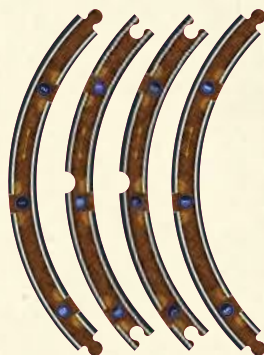
Ale musisz się spieszyć! Jeżeli wypędzanie zła zajmie ci zbyt dużo czasu, może być już za późno na uratowanie Dworu Weirdwood!

KOMPONENTY GRY

ELEMENTY PLANSZY



Dwuwarstwowe Połówki Składanej Planszy



Fragmenty Pierścienia Korytarza Dni



Pierścień Korytarza Pory Dnia



13 Kafelków Zewnętrznych Komnat

13 Kafelków Środkowych Komnat



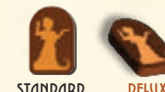
6 Kafelków Wewnętrznych Komnat

MINI ROZSZERZENIE

W INSTRUKCJI NA STR. 22



18 Kart Zadań



8 Żetonów Przysług Lady Weirwood

KOMPONENTY GRACZA



6 Planszetek Postaci (Planszетки Gracza)



6 Talii Kart Akcji Postaci (13 kart na talię)

ZAWARTE W EDYCJI STANDARDOWEJ



6 Kartonowych Znaczników

ZAWARTE W EDYCJI DELUXE



6 Akrylowych Znaczników



5 Pomocy Gracza

5 Kostek Postępu PP dla Toru Mocy

5 Kostek Postępu PP dla Toru Taktyki

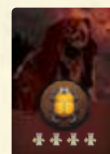
KOMPONENTY POTWORA



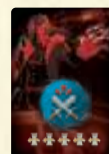
3 Plansze Potworów Fae



20 Kart Ogra Chaosu



20 Kart Upiora Mîn



20 Kart Therusa



3 Kartonowe Znaczniki

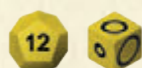


3 Akrylowe Znaczniki



5 Kafelków Gruzowiska/Ognia

POZOSTAŁE KOMPONENTY



Kości Komnat (K12 oraz K6)



26 Kart Taktyki Strażnika



18 Kart Towarzyszy



8 Zrównoważonych Kości



10 Kości Ataku



6 Kości Obrony



Kości Upiora Mîn

48 Kostek Postępu (dla Torów Kości, Zdrowia, Walki i innych)

15 Kostek Zrównoważonych Kości

10 Kostek Kości Obrony

Mîn to rodzaj Many!

ZASOBY



Drewniany Żeton Trafienia



Drewniany Żeton Osłony



Drewniany Żeton Śledzenia Grupowych PP



25 Drewnianych Żetonów Mocy



30 Drewnianych Żetonów Mîn



30 Drewnianych Żetonów Wiedzy



50 Żywcich Mechanicznych Skarabeuszy



Lady Weirwood Akrylowy Znacznik



Żeton Trafienia



Żeton Osłony



Żeton Śledzenia Grupowych PP



25 Żetonów Mocy



30 Żetonów Mîn



30 Żetonów Wiedzy



50 Żetonów Mechanicznych Skarabeuszy



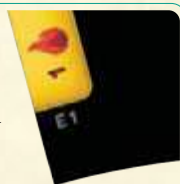
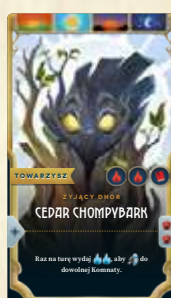
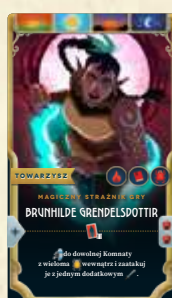
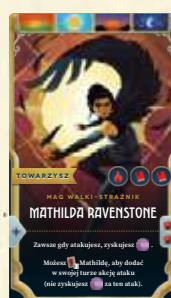
Lady Weirwood Kartonowy Znacznik

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Poniższe zasady Przygotowania obowiązują dla domyślnego trybu gry. Jeżeli jednak szukasz rozgrywki na nieco łatwiejszym poziomie, zobacz *Wariant Rodzinny Zdobywania PP*, str. 22.

- 1 Połącz dwie połowki Głównej Planszy.
- 2 Umieść losowo 11 kafelków zewnętrznych Komnat w Zewnętrznym Pierścieniu.*
- 3 Połącz 4 fragmenty Pierścienia Korytarza Dni. Ustaw go tak, by Dzień 1. znalazł się na górze planszy (złote Komnaty).
- 4 Umieść losowo 11 kafelków środkowych Komnat w Środkowym Pierścieniu.*
- 5 Umieść Korytarz Pory Dnia na planszy i ustaw go tak, by pierwsza pozycja Poranka znalazła się na górze planszy.
- 6 Umieść losowo 5 kafelków wewnętrznych Komnat w Wewnętrznym Pierścieniu.*
- 7 Potasuj i umieść w pobliżu planszy Karty Towarzyszy. Wyłóż 4 z nich odkryte.
- 8 Potasuj i umieść w pobliżu planszy zakrytą Talię Kart Taktyki Strażnika.
- 9 Umieść obok planszy wszystkie pozostałe żetony: Skarabeuszy, Mîn, Wiedzy, Żetony Mocy oraz Kostki Postępu.
- 10 Umieść w pobliżu planszy wszystkie Kości Walki i Kości Komnat.
- 11 Umieść 6 Skarabeuszy w wyznaczonych miejscach w Sali Tronowej.
- 12 Umieść po 1 Skarabeuszu w każdej Komnacie Wewnętrznego Pierścienia Komnat otaczających Salę Tronową.
- 13 Umieść dodatkowe 3 Skarabeusze na planszy. Rzuć trzykrotnie Kośćmi Komnat i umieść po 1 Skarabeuszu w każdej uzyskanej Komnacie, z następującym wyjątkiem: nie umieszczaj Skarabeusza w Komnacie, w której znajduje się już Skarabeusz. W takim wypadku, rzucaj Kośćmi, aż do uzyskania Komnaty bez Skarabeusza wewnątrz.

* Podczas twoich kilku pierwszych rozgrywek zalecamy używanie tylko podstawowych kafelków Komnat (usuń wszystkie kafelki z umieszczonym "E" na odwrocie, obok kosztu Kłątwy). W przyszłych rozgrywkach będziesz mógł mieszać dowolnie wszystkie Komnaty, aby zmieniać wrażenia z gry.



PRZYGOTOWANIE GRACZA

- 14 Każdy gracz wybiera swoją Postać, biorąc odpowiadającą jej planszетkę gracza i umieszcza ją odkrytą przed sobą. Tył planszетki zawiera informacje pomocne w wyborze i rozgrywce konkretną Postacią.
- 15 Weź 4 Kostki Postępu i umieść jedną czerwoną na wyznaczonym początkowym miejscu na Torze Zdrowia (Postać ma 3 Zdrowia) oraz pozostałe na każdym ze startowych miejsc Torów Postępu (czerwoną kostkę na Torze Walki, fioletową na Torze Mocy i pomarańczową na Torze Taktyki).
- 16 Dla Wally'ego weź jedną dodatkową czerwoną Kostkę Postępu i umieść ją na zerowym miejscu na jego Rękawicy Złodzieja.
- 17 Dla każdej Postaci (z wyjątkiem Wally'ego) umieść jedną niebieską Kostkę Zrównoważonej Kości na dole jej Toru Kości Walki. Wskazuje ona, że rozpoczynasz grę z jedną Zrównoważoną Kością.
- 18 Gracze umieszczają swoje znaczniki na głównej planszy, w Holu Wejściowym.
- 19 Weź początkowe Żetony Mocy albo zasobów wskazane na twojej planszетki gracza.
- 20 Weź swoją przypisaną talię Kart Akcji, wyciągnij kartę *Kroki w Cieniu* i odłóż ją z boku. Następnie potasuj pozostałe 12 kart i dobierz 2 karty. Dodaj je do karty *Kroki w Cieniu* i utwórz swoją rękę startową z 3 kart (twój limit kart na ręce jest zawsze równy twojemu obecnemu poziomowi Zdrowia).
- 21 Pozostałe karty twojej talii odłóż zakryte z lewej strony swojej planszетki gracza, tworząc swój stos kart do dobierania.



PRZYGOTOWANIE POTWORA FAE

- 22 Wybierz jednego Potwora Fae, przeciwko któremu będziecie grać i postępuj zgodnie z jego Zasadami Przygotowania, które znajdziesz z tyłu jego planszy oraz w tej instrukcji (zobacz *Zasady dla Potwora Fae*, str. 15).
Przy pierwszej rozgrywce rekomendujemy wybór Ogra Chaosu.

Jesteście teraz gotowi, by rozpocząć grę.



Przygotowanie dla Ogra Chaosu, str. 16

Przygotowanie dla Upióra Mîn, str. 18

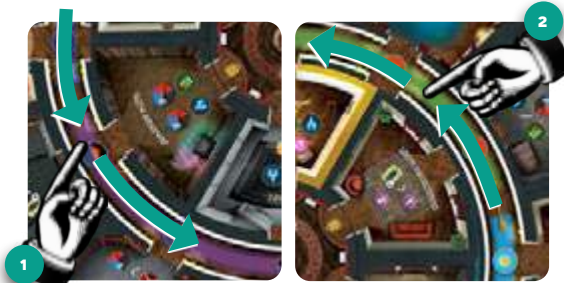
Przygotowanie dla Therusa, str. 20

PORADA: OBRÓT PIERŚCIENI KORYTARZA

Podczas obracania Pierścienia Korytarza zalecamy położenie jednego lub dwóch palców na korytarzu dociskając i delikatnie pociągnąć w żądanym kierunku, zgodnie z krzywą korytarza 1.

Jeżeli Pierścień Korytarza zacznie się blokować, unieś palce i zacznij ponownie z przeciwnej strony korytarza lub po prostu przesun palce delikatnie wzdłuż górnej części Pierścienia Korytarza, aż znów zaczniesz się poruszać 2.

Po większej liczbie rozgrywek, Pierścień Korytarza będą się łatwiej obracać. Jeżeli nadal potrzebujesz pomocy, odwiedź stronę internetową Greyridge Games greyridgegames.com, aby obejrzeć film instruktażowy.



PORADA: PONOWNE SPAKOWANIE GRY

Potrzebujesz pomocy przy składaniu gry do insertu? Odwiedź stronę internetową Greyridge Games greyridgegames.com, aby obejrzeć film instruktażowy.

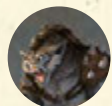
ZARYS ROZGRYWKI

Wybierz pierwszego gracza (proponujemy gracza, który jako ostatni zrobił coś, co wydawało się magiczne). Zaczyna on wykonując swoją pierwszą turę. Następnie tury będą kontynuowane zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż gra zakończy się wspólną wygraną albo przegraną graczy.

PRZEGRANA

Gra kończy się natychmiast i gracze przegrywają, jeżeli wystąpi którykolwiek z warunków przegranej:

- 1 **Skończył się czas.** Jeżeli gracze muszą przesunąć Pierścień Dnia z Dnia 12 z powrotem na Dzień 1, oznacza to, że nie udało im się ocalić Dworu na czas i przegrywają.
- 2 Uruchomiony został którykolwiek warunek przegranej Potworów Fae:



Ogr Chaosu

Zagrożenie Kłątą. Jeśli gracze muszą przesunąć znacznik Zagrożenia Kłątą na ostatnie miejsce na dedykowanym torze na planszy Ogra Chaosu, natychmiast przegrywają.

Zdrowie Lady Weirdwood. Jeśli gracze muszą przesunąć wskaźnik jej Zdrowia na najniższą wartość, natychmiast przegrywają.



Upiór Mîn

Siła Życiowa Lady Weirdwood. Jeśli Upiór Mîn wyssie całkowicie jej Siłę Życiową, gracze natychmiast przegrywają.



Mroczny Mag Therus

Lady Weirdwood staje się owładnięta. Jeśli gracze muszą przesunąć Lady Weirdwood na ostatek po lewej stronie pola na Torze Zawładnięcia, natychmiast przegrywają.

WYGRANA

Aby wygrać grę, gracze muszą obniżyć poziom życia Potwora Fae do 0, zanim wystąpi którykolwiek Warunek Przegranej.



TURA GRACZA

W swojej turze masz jedną obowiązkową akcję, którą musisz wykonać oraz szereg dodatkowych, opcjonalnych akcji, które możesz wykonać.

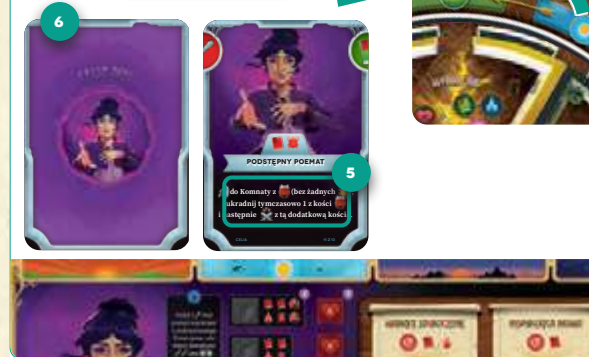
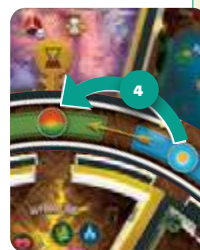
AKCJA OBOWIĄZKOWA

W swojej turze musisz zagrać Kartę Akcji. Możesz ją zagrać **w dowolnym momencie swojej tury**. Na przykład, możesz wcześniej skorzystać z dowolnej liczby Akcji Opcjonalnych, zanim zagraż Kartę Akcji.

Karty te dadzą ci dostęp do różnorodnych akcji w grze. Każda z nich została wyjaśniona w części *Akcje Gracza*, na stronie 10.

ZAGRYWANIE KARTY AKCJI

- 1 Wybierz Kartę Akcji ze swojej ręki.
- 2 Jeśli ta karta ma koszt w zasobach (wszystkie koszty w zasobach oznaczone są na czerwono), musisz opłacić ten koszt, *przed zagranie* karty.
- 3 Następnie połóż Kartę Akcji odkrytą lub zakrytą na pustym miejscu dla Pory Dnia nad twoją planszatką gracza albo nad zrekrutowanym Towarzystwem.
- 4 Teraz przesun Pórę Dnia na głównej planszy, zgodnie z Porą Dnia, nad którą zagrałeś kartę (zobacz *Czas i Upływ Czasu*, str. 9).
- 5 Jeżeli zagrałeś odkrytą Kartę Akcji, rozpatrz akcje z karty (zobacz *Rozpatrywanie Karty Akcji*, kolejna kolumna).
- 6 Jeżeli zagrałeś zakrytą Kartę Akcji, możesz wybrać: wykonanie jednej Akcji Ruchu, Wykonanie Akcji Ataku w Komnacie, w której się znajdujesz albo uzyskanie 1 dowolnego zasobu (Mîn, Wiedzy albo Skarabeusza).



ROZPATRYWANIE KARTY AKCJI

Jeżeli zagrałeś odkrytą Kartę Akcji, rozpatrujesz akcje które zawiera. Wszystkie akcje na karcie są **opcjonalne** i można je wykonać **w dowolnej kolejności**.

ROZPATRYWANIE KARTY AKCJI

PRZYKŁAD

Zwodniczy Ruch pozwala na dwa Ruchy oraz Atak.

Możesz wykonać Ruch, Atak oraz ponownie Ruch. Albo Ruch (jeden lub dwa) i nie atakować - albo dowolną kombinację, która odpowiada twojej strategii.



TRWAŁE EFEKTY KARTY

Większość Kart Akcji zawiera akcje, które wykonujesz natychmiast podczas zagrywania karty, ale niektóre karty zapewniają trwałe efekty, które trwają tak długo, jak długo karty te pozostają w grze. Te trwałe efekty to:

Ikony Trafienia. Każda Ikona Trafienia dodaje graczowi jedno Trafienie podczas walki.

Ikony Tarczy. Każda Ikona Tarczy dodaje graczowi jedną Osłonę podczas walki.



UZYSKIWANIE PREMII Z IKON

Większość Kart Akcji ma ikony umieszczone w swoim lewym i prawym górnym rogu, które mogą dać ci dodatkowe premie. W swojej turze otrzymujesz premie ze wszystkich dopasowanych ikon pomiędzy aktualnie zagranyymi kartami, które znajdują się w twoich miejscach dla Pory Dnia.



Możliwe premie:

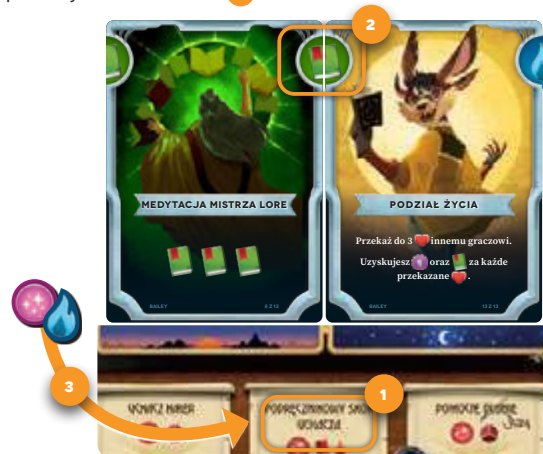
- Dodaj jedno Trafienie w walce.
- Dodaj jedną Osłonę w walce.
- Zapłać jedno Mîn mniej przy opłacaniu kosztu.
- Zapłać jedną Wiedzę mniej przy opłacaniu kosztu.

Premie Mîn i Wiedzy

W przypadku premii do zasobów (Mîn i Wiedza), obniżasz koszt tego, za co płacisz, o liczbę odpowiednich premii, które posiadasz.

IKONY PREMII MŃN ORAZ WIEDZY PRZYKŁAD 1

Grasz Bailey i w swojej turze chcesz wykorzystać jej Moc - Podręcznikowy Skok Uchacza, która kosztuje 1 Żeton Mocy, 1 Wiedzę i 1 MŃn (wszystkie koszty w zasobach są oznaczone na czerwono). Obecnie masz premię w wysokości 1 Wiedzy, dopasowaną z Kart Akcji, które zagrałeś. Aby więc użyć Mocy Bailey - Podręcznikowego Skoku Uchacza, musisz zapłacić tylko 1 Moc i 1 MŃn. 3.



IKONY PREMII MŃN ORAZ WIEDZY PRZYKŁAD 2

Kończysz swój ruch w Arkanum Kuźni i decydujesz się wykuć 2 kości 1. Jedna kość kosztuje 2 Wiedze, a druga kosztuje 1 MŃn i 2 Wiedze. Będziesz musiał zapłacić za nie łącznie 1 MŃn i 4 Wiedze. Obecnie posiadasz premie w postaci 2 Wiedzy z dopasowanych ikon na zagranych Kartach Akcji 3. Możesz więc obniżyć całkowity koszt o 2 Wiedze, płacąc za kości tylko 1 MŃn i 2 Wiedze 4.



Premie Trafienia i Oslony

W przypadku dopasowania ikon Trafienia i Oslony otrzymujesz dodatkowe Trafienia i Oslony podczas każdej walki, tak długo, jak długo dopasowane Karty Akcji nadal znajdują się w grze.

IKONY PREMII TRAFIENIA I OSŁONY PRZYKŁAD

Walczysz z kilkoma Skarabeuszami w Komnacie, w której się znajdujesz 1. Rzucasz Kośćmi Walki i otrzymujesz 2 Oslony i 1 Trafienie 2. Masz premię z dopasowanej ikony Trafienia z zagranych Kart Akcji 3, więc dodajesz to dodatkowe Trafienie do uzyskanych wyników 4, co daje w sumie 2 Oslony i 2 Trafienia.

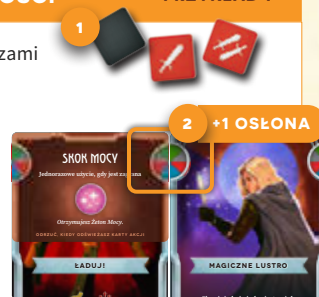


Dopasowanie Ikon Wieloznaczności

Niektóre karty, jako ikony premii wykorzystują ikony wieloznaczności, które pasują do dowolnej innej ikony. Co więcej, jeżeli dopasujesz do siebie 2 ikony wieloznaczności, możesz wybrać dowolną premię za każdym razem, gdy walczysz lub za coś płacisz.

IKONY WIELOZNACZNOŚCI PRZYKŁAD 1

Walczysz z kilkoma Skarabeuszami w Komnacie, w której się znajdujesz. Rzucasz Kośćmi Walki i uzyskujesz 0 Oslon i 3 Trafienia 1. Masz wystarczająco dużo Trafień, aby pokonać Skarabeusze, ale nie masz żadnych Oslon, aby zablokować jakiekolwiek Trafienia przez nie uzyskane. Decydujesz się więc dodać 1 Oslonę z premii z dopasowanych ikon wieloznaczności 2.



IKONY WIELOZNACZNOŚCI PRZYKŁAD 2

Zamierzasz zrekrutować Towarzysza, który kosztuje 2 Wiedze i 1 MŃn 1. Masz wiele zasobów Wiedzy w swoim zapasie 2, więc decydujesz się użyć dwóch pasujących do siebie ikon wieloznaczności jako 1 MŃn. Płacisz więc tylko 2 Wiedze ze swoich zasobów, aby zrekrutować Towarzysza 3.



AKCJE OPCJONALNE

Istnieje wiele opcjonalnych akcji, które możesz wykonać podczas swojej tury. Każda z nich została wyjaśniona w części Akcje Opcjonalne, str. 14.

KOŃCZENIE TURY

Po zakończeniu rozpatrywania swoich Obowiązkowych i Opcjonalnych Akcji, musisz zakończyć swoją turę w następującej kolejności:

1 Rozpatrz Kartę Potwora

Każdy Potwór Fae w grze ma własną talię kart oraz powiązane akcje, a niektóre z jego Kart Potwora mogą wymagać rozpatrzenia na końcu twojej tury. Każdy Potwór Fae ma własne zasady rozpatrywania swoich kart, które można znaleźć w szczegółowych zasadach zawartych w tej instrukcji (zobacz Zasady Potwora Fae, str. 15). Dowiedz się stamtąd, jak rozpatrywać te karty na końcu twojej tury.

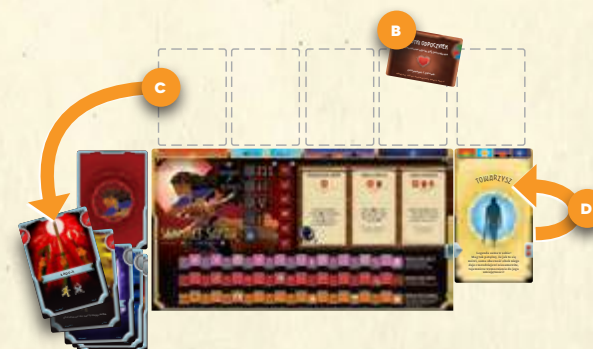
2 Odśwież Karty Akcji

Jeśli nie masz już pustych miejsc dla Pory Dnia nad swoją planszatką gracza lub zrekrutowanymi Towarzyszami, musisz odświeżyć swoje Karty Akcji.



Aby odświeżyć Karty Akcji, wykonaj w następującej kolejności:

- Wykonaj Fazę Skarabeuszy (zobacz Faza Skarabeuszy, str. 8).
- Odrzuć wszystkie zagrane Karty Taktyki Strażnika. Weź Karty Taktyki Strażnika, które zagrałeś i odłóż je na wspólny stos kart odrzuconych w pobliżu Talii Taktyki Strażnika.
- Przenieś wszystkie zagrane Karty Akcji na odsłonięty stos kart odrzuconych w pobliżu twojej talii Kart Akcji.
- Odśwież wszystkich wyczerpanych Towarzyszy.



Pamiętaj, że zawsze możesz Odświeżyć swoje Karty Akcji, nawet jeśli nadal masz wolne, dostępne miejsca. Będzie to jednak oznaczało częstsze wykonywanie Fazy Skarabeuszy (co nigdy nie jest korzystne).

3 Sprawdź Karty Akcji w Ręce

Dobierz ponownie (lub odrzuć) Karty Akcji do limitu kart na ręce (jest on równy twojemu obecnemu poziomowi Zdrowia), abyś miał odpowiednią liczbę Kart Akcji w ręce.

Dobierając, weź odpowiednią liczbę kart ze swojego zakrytego stosu i dodaj je do swojej ręki. Jeżeli w stosie dobierania skończą ci się karty, przetasuj swój stos kart odrzuconych, umieść go zakrytego obok swojej planszki gracza i dobierz pozostałe karty.

Odrzucając, wybierz odpowiednią liczbę kart z ręki i umieść je odkryte na swoim stosie kart odrzuconych.

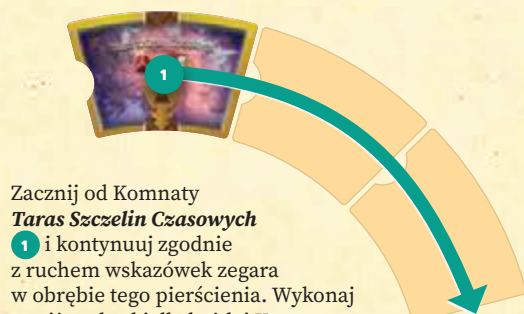
FAZA SKARABEUSZY I ICH POJAWIANIE SIĘ

FAZA SKARABEUSZY

Faza Skarabeuszy ma miejsce na koniec tury gracza, kiedy odświeża on swoje Karty Akcji. Czasami może też nastąpić podczas rozpatrywania niektórych Kart Potwora.

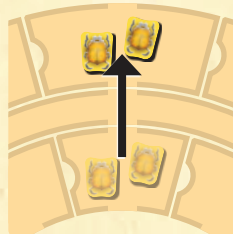
W obu przypadkach, gdy następuje Faza Skarabeuszy, te znajdujące się we Dworze będą próbowały przedostać się do jego zewnętrznych Komnat, o ile pozwalają na to połączenia, a nowe Skarabeusze pojawią się we wszystkich pustych, najbardziej wewnętrznych Komnatach. Wykonaj Fazę Skarabeuszy według poniższych kroków:

1 Przesuń Skarabeusze ze Środkowego Pierścienia.



Zacznij od Komnaty **Taras Szczelin Czasowych** 1 i kontynuuj zgodnie z ruchem wskazówek zegara w obrębie tego pierścienia. Wykonaj poniższe kroki dla każdej Komnaty, w której znajdują się Skarabeusze:

A Przesuń na zewnątrz wszystkie Skarabeusze z Komnaty do Komnaty bezpośrednio po drugiej stronie korytarza, jeśli obie Komnaty są połączone (tj. oboje drzwi są otwarte).



B W przeciwnym razie, jeśli Komnata ze Skarabeuszami jest otwarta na korytarz zewnętrzny, przesuń te Skarabeusze na korytarz,



a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara do kolejnej, połączonej Komnaty zewnętrznej.

C W innym wypadku, jeśli Komnata ze Skarabeuszami nie jest połączona z zewnętrznym korytarzem (tzn. drzwi nie są otwarte), Skarabeusze pozostają w obecnej Komnacie.



2 Przesuń Skarabeusze z Wewnętrznego Pierścienia.

Postępuj zgodnie z tą samą procedurą jak w kroku 1, ale tym razem zaczynając od **Wyrwy Fae** 1 i kontynuuj zgodnie z ruchem wskazówek zegara na tym pierścieniu, przesuwając Skarabeusze na zewnątrz do Komnat Środkowego Pierścienia.



3 Pojawianie się Skarabeuszy

A Dodaj 1 Skarabeusza w każdej Komnacie Wewnętrznego Pierścienia, w której nie ma żadnego Skarabeusza.



B Dodaj 1 Skarabeusza na jedno, wybrane puste miejsce w Sali Tronowej 1, jeśli co najmniej 1 miejsce na Skarabeusza jest już zajęte przez Skarabeusza 2.



Zasada ta oznacza, że jeśli gracze pokonają wszystkie Skarabeusze w Sali Tronowej, do końca gry żadne nowe Skarabeusze nie będą się tam pojawiały ani w Fazie Skarabeuszy, ani z Kart Potworów.

4 Obróć Przekłętą Komnatę

Jeżeli w dowolnej Komnacie znajdują się 2 lub więcej Skarabeuszy, obróć Komnatę na stronę Przekłątą (zobacz *Przekłętą Komnatę*, kolumna obok). Jeśli grasz przeciwko Ogrowi Chaosu, zaktualizuj znacznik Zagrożenia Kłątą (zobacz *Zagrożenia Kłątą*, str. 16).

INNE SPOSOBY POJAWIANIA SIĘ SKARABEUSZY

Różne wydarzenia mogą wymagać, by w trakcie gry pojawiły się Skarabeusze. Jest to wskazane przez następujące ikony:



Rzuć Kośćmi Komnat i umieść Skarabeusza we wskazanej przez kości Komnacie.



Umieść Skarabeusza w Komnacie z Potworem.



Umieść Skarabeusza w Komnacie sąsiadującej z Komnatą, w której znajduje się Potwór Fae.

MIJESCA POJAWIANIA SIĘ SKARABEUSZY

PRZYKŁAD 1

Gdybyś wyrzucił 3 oraz Pierścień Zewnętrznych Komnat 1, Skarabeusza należałoby umieścić w najbardziej zewnętrznej Komnacie, w której obecnie obowiązuje Dzień 3 2.



MIJESCA POJAWIANIA SIĘ SKARABEUSZY

PRZYKŁAD 2

Gdybyś wyrzucił 4 oraz Pierścień Zewnętrznych Komnat 1, Skarabeusza należałoby umieścić w najbardziej wewnętrznej Komnacie, w której obecnie obowiązuje Dzień 4. W tym przypadku występują dwie równorzędne Komnaty, w których panuje Dzień 4 2. Wybierasz zawsze Komnatę położoną w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara od wyrzuconego Dnia 3.



Umieszczanie Skarabeuszy w Sali Tronowej

Ileokroć otrzymasz polecenie umieszczenia Skarabeusza w Sali Tronowej, a nie ma w niej już żadnych Skarabeuszy, nie umieszczaj go tam. Gdy gracze oczyszczą Salę Tronową ze wszystkich Skarabeuszy, przez resztę gry nie pojawią się już tam żadne nowe Skarabeusze.

PRZEKŁĘTE KOMNATY

W dowolnym momencie gry, kiedy Skarabeusze poruszają się lub pojawiają, w rezultacie czego w Komnacie znajduje się 2 lub więcej Skarabeuszy 1, a Komnata ma możliwość obracania się (nie jest naklejona), na taką Komnatę rzuca się Kłątwa. Usuń wszystko z tej Komnaty, odwróć jej kafelek na drugą stronę 2, i zwróć wszystkie wcześniej usunięte elementy z powrotem do Przekłętej Komnaty.



Nie możesz skorzystać z akcji Komnaty, gdy jest ona Przekłętą (zobacz *Korzystanie z Akcji Komnaty*, str. 12).

Możliwe jest Oczyszczenie Komnaty z Kłątwy (zobacz *Oczyszczanie Komnaty z Kłątwy*, str. 13).

KONCEPCJA GRY

CZAS I UPŁYW CZASU

Czas podzielony jest na 12 Dni i 4 Pory Dnia.



Bieżący Dzień i Pora Dnia wskazane są przez 2 złote ikony na górze planszy. Na początku gry jest to Dzień 1 **1**, a pierwszą Porą Dnia jest Poranek, w pierwszej pozycji **2** (każda Pora Dnia ma 3 pozycje: pierwsza, druga i trzecia **3**).

Wiele akcji w grze wymaga od graczy przesunięcia czasu; większość nakazuje **przesunięcie czasu do przodu** i tylko niektóre, rzadkie i specjalne akcje mogą **cofnąć czas**.

Aby przesunąć czas do przodu, gracze zmieniają Porę Dnia obracając Pierścień Korytarza Pory Dnia w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara **4** (jak wskazują strzałki na pierścieniu) o odpowiednią liczbę miejsc oraz czasami także Korytarz Dni **5**.

W rzadkich przypadkach, gdy gracze są w stanie cofnąć czas, obracają Pierścień Korytarza Pory Dnia w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara (i czasami również Pierścień Korytarza Dni) o odpowiednią liczbę miejsc.



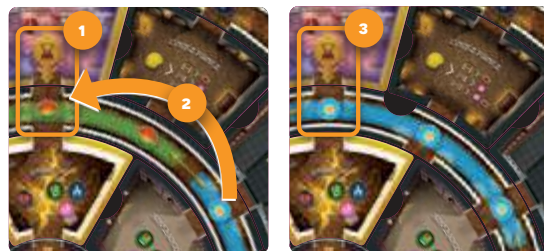
PRZESUWANIE CZASU O OKREŚLONĄ LICZBĘ MIEJSC

Kiedy akcje wymagają od gracza **Przesuwania do przodu** lub **Cofania** czasu o określoną liczbę miejsc, będzie to oznaczone liczbą ikon ze strzałką postępującą lub ze strzałką w przeciwną stronę albo przez tekst nakazujący przesunięcie czasu do przodu lub cofnięcie go o „x liczbę miejsc”.

Kiedy natkniesz się na nie podczas rozgrywki, musisz obrócić korytarz Pory Dnia o dokładną liczbę miejsc, wskazywaną przez liczbę ikon albo tekst.

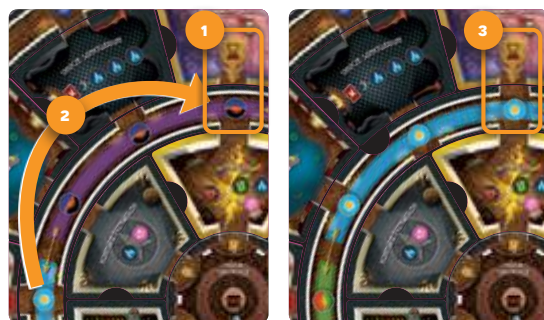
PRZESUWANIE CZASU DO PRZODU PRZYKŁAD

Jeśli bieżąca Pora Dnia jest **drugą** pozycją **Poranka** **1** i musisz przesunąć czas o 2 miejsca lub odpowiadający temu tekst (np. *Przesuń czas do przodu o dwa miejsca*), należy obrócić Pierścień Korytarza Pory Dnia przeciwnie do ruchu wskazówek zegara o 2 miejsca **2** tak, aby obecną Porą Dnia była teraz **pierwsza** pozycja **Popołudnia** **3**.



COFANIE CZASU PRZYKŁAD

Jeśli bieżąca Pora Dnia jest **trzecią** pozycją **Wieczoru** **1** i musisz cofnąć czas o 3 miejsca lub przez odpowiadający temu tekst (np. *Cofnij czas o trzy miejsca*), należy obrócić Pierścień Korytarza Pory Dnia zgodnie z ruchem wskazówek zegara o 3 pozycje **2** tak, aby obecną Porą Dnia była teraz **trzecia** pozycja **Popołudnia** **3**.

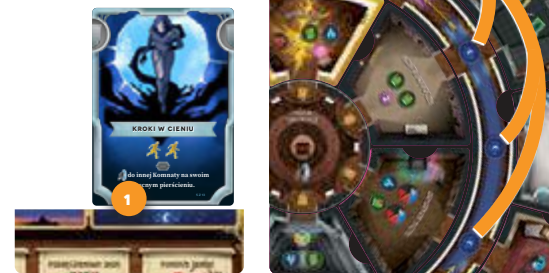


PRZESUWANIE CZASU DO PRZODU POPRZEC ZAGRYWANIEM KARTY AKCJI

Kiedy zagrywasz Kartę Akcji na miejsce Pory Dnia nad swoją planszatką gracza, **musisz przesunąć czas do przodu o co najmniej jedno miejsce**, zatrzymując Pierścień Korytarza Pory Dnia w jednej z 3 pozycji, odpowiadającej Porze Dnia, na którą zagrałeś swoją Kartę Akcji.

PRZESUWANIE DO PRZODU PORY DNIA PRZYKŁAD

Zagrywasz Kartę Akcji na miejsce Pory Dnia przypisane **Nocy**, nad swoją planszatką gracza **1**. **Przed rozpatrzeniem akcji swojej karty**, musisz przesunąć Porę Dnia na głównej planszy do przodu, do pozycji pasującej do zagrywanej karty. Aktualna Pora Dnia to **druga** pozycja **Wieczoru** **2**, więc musisz awansować czas na jedną z trzech pozycji **Nocy** **3**. Ty wybierasz, na której pozycji zatrzymasz pierścień.



Dowolna Pora Dnia

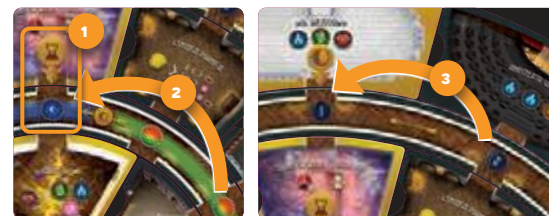
Jeżeli umieścisz Kartę Akcji na miejscu nad **Dowolną** Porą Dnia, możesz dowolnie wybrać o ile miejsc przesunąć czas do przodu, ale wciąż **musisz przesunąć go przynajmniej o jedno miejsce do przodu**.

ZMIANA DNIA

Kiedy Pora Dnia zostanie przesunięta tak, że minie **Noc** i powróci do **Poranka** (lub do innej, późniejszej Pory Dnia), musisz natychmiast przesunąć Pierścień Korytarza Dni na następny Dzień.

ZMIANA DNIA PRZYKŁAD

Jeśli jest to **trzecia** pozycja **Nocy** w Dniu 1 **1** i musisz przesunąć czas do przodu o 2, należy przesunąć Pierścień Korytarza Pory Dnia w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara do **drugiej** pozycji **Poranka** **2**, a następnie przesunąć Pierścień Dni do następnego Dnia, obracając Pierścień Korytarza Dni w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara do Dnia 2 **3**.



Odwrotnie, jeśli Pora Dnia zostanie kiedykolwiek cofnięta z **Poranka** do **Nocy** (lub do innej, wcześniejszej Pory Dnia), musisz także cofnąć Pierścień Korytarza Dni na poprzedni Dzień.

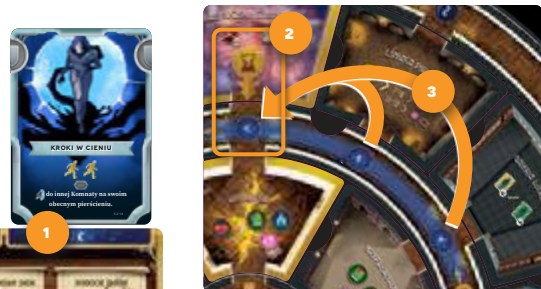
TEN SAM DZIEŃ

Jeśli bieżąca Pora Dnia znajduje się na *pierwszej* lub *drugiej* pozycji i musisz przesunąć czas do tej samej Pory Dnia, należy przesunąć czas do przodu na jedną z kolejnych pozycji aktualnej Pory Dnia.

PRZESUWANIE CZASU W TYM SAMYM DNIU

PRZYKŁAD

Zagrywasz Kartę Akcji na miejsce Pory Dnia przypisane *Nocy*, nad twoją planszatką gracza **1**. Bieżąca Pora Dnia jest *pierwszą* pozycją *Nocy* **2**. Należy przesunąć Porę Dnia do przodu o co najmniej jedno miejsce, więc obrócisz Pierścień Korytarza Pory Dnia na *drugą* lub *trzecią* pozycję *Nocy* **3**.



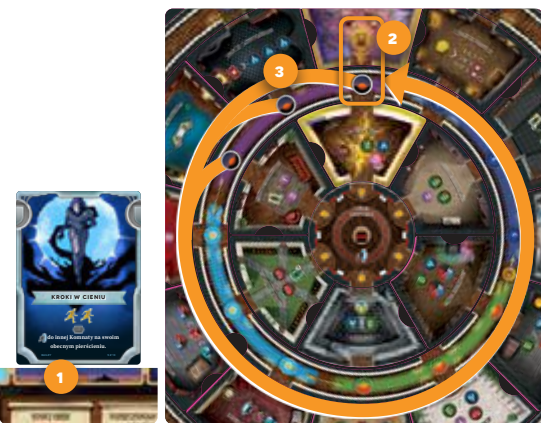
TRZECIA POZYCJA PORY DNIA

Jeśli aktualna Pora Dnia znajduje się na *trzeciej* (tzn. ostatniej) pozycji i musisz przesunąć czas do tej samej Pory Dnia, należy przesunąć czas dookoła, z powrotem na tą samą Porę Dnia, ponieważ zawsze gdy masz przyspieszyć czas, musisz przesunąć go o co najmniej 1 miejsce do przodu.

PRZSUWANIE Z TRZECIEJ POZYCJI PORY DNIA

PRZYKŁAD

Zagrywasz Kartę Akcji na miejsce Pory Dnia przypisane *Wieczorowi*, nad twoją planszatką gracza **1**. Bieżąca Pora Dnia jest *trzecią* (tzn. ostatnią) pozycją *Wieczoru* **2**. Musisz przesunąć Porę Dnia co najmniej o jedno miejsce, więc aby zatrzymać się na pozycji *Wieczoru*, należy obrócić Pierścień Korytarza Pory Dnia w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara dookoła, aby skończył na jednej z trzech pozycji *Wieczoru* **3**. Spowoduje to również przesunięcie Pierścienia Korytarza Dni na następny Dzień, ponieważ podczas obracania Pierścienia Korytarza Pory Dnia mijasz *Noc*, w drodze do kolejnej pozycji *Wieczoru* następnego dnia.



AKCJE GRACZA

Poniżej znajdują się akcje, które możesz wykonywać w trakcie gry. Wiele z nich pochodzi z zagrania Karty Akcji, ale mogą też być wynikiem wykorzystania Akcji Komnaty, Mocy Postaci, Zdolności Towarzyszy i Kart Taktyki Strażnika.

ATAK

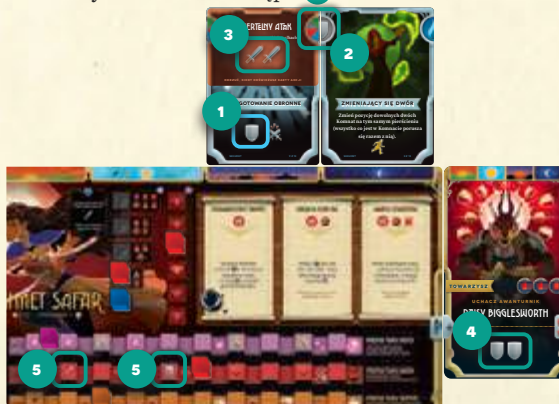
Kiedy akcja pozwala ci na Atak, możesz wydać tę Akcję Ataku, aby atakować tylko wrogów znajdujących się wewnątrz twojej obecnej Komnaty (chyba, że inna akcja lub Moc stanowi inaczej).

Zasada Skarabeuszy Jeżeli w Komnacie znajdują się zarówno Skarabeusze jak i Potwór Fae, możesz atakować tylko Skarabeusze (ponieważ są strażnikami Potwora). Nigdy nie możesz atakować Skarabeuszy i Potwora na raz.

SEKWENCJA ATAKU I OBRONY

Walkę rozpoczyna Atakujący, zgodnie z poniższymi krokami:

- 1 Dodaj wszystkie Oslony i Trafienia, które posiadasz z zagranej Karty Akcji **1**, z dopasowanych ikon premii Kart Akcji **2**, zagranych Kart Taktyki Strażnika **3**, od zrekrutowanych Towarzyszy **4** oraz z premii wskazanych na Torze Postępu **5**.



Możesz śledzić te - i wszelkie inne Trafienia i Oslony w kolejnych etapach - na zewnętrznym, numerowanym torze na głównej planszy - za pomocą Żetonów Trafienia **1** i Oslony **2**, aby nie musieć pamiętać ich sumy.



- 2 Dodaj wszystkie Oslony i Trafienia z posiadanych Mocy, których możesz użyć *przed* walką (to znaczy, *zanim* Atakujący i obrońca rzucą swoimi Kośćmi Walki).
- 3 Dodaj wszystkie Trafienia od Lady Weirdwood. Może ona pomóc graczom w walce, dodając im Trafienia. Robi to w odmiennych okolicznościach dla każdego Potwora Fae.

- 4 Rzuć swoimi Kośćmi Walki. Możesz mieć dostęp do Kości Walki z różnych źródeł. Obejmują one:

- A Twoją planszatkę Postaci.** Każda postać (z wyjątkiem Wally'ego, zobacz Wykuwanie Rękawicy Złodzieja Wally'ego, str. 12) od początku gry posiada niebieską Zrównoważoną Kość Walki. W miarę postępów w grze można wykuwać dodatkowe kości (zobacz Wykuwanie Kości Walki, str. 12).
- B Karty Taktyki Strażnika.** Niektóre Karty Taktyki Strażnika mogą dać ci w walce wybraną Kość Walki.
- C Moce.** Niektóre Moce zapewniają Kości Walki.
- D Karty Akcji.** Niektóre Karty Akcji zapewniają Kości Walki.
- E Kradzież.** Wally jest jedyną Postacią, która może kraść swoim wrogom Kości Walki.

Możesz także mieć dostęp do różnych umiejętności, które pozwalają na zmianę wyników na kościach, którymi rzucasz.

Po rzucie wszystkimi Kośćmi Walki i ewentualnych zmianach uzyskanych wyników, dodaj wszystkie Oslony i Trafienia ze swojego rzutu do sumy z poprzednich kroków.

- 5 Dodaj wszystkie Oslony i Trafienia, które posiadasz z Mocy, jakich możesz użyć *po* walce (to znaczy, *po tym* jak Atakujący i obrońca rzucą swoimi Kośćmi Walki). Zauważ, że jeśli Moc nie określa użycia *przed* lub *po* walce, możesz użyć tej Mocy w dowolnym momencie walki.

Teraz obrońca rzuca kośćmi i sumuje swoje Trafienia i Oslony. Ostateczne wyniki są porównywane pomiędzy Atakującym a obrońcą i zadawane są odpowiednie obrażenia. Aby najłatwiej obliczyć udane Trafienia i Oslony, zaktualizuj położenie Żetonów Trafienia i Oslony na zewnętrznym torze.

OBLICZANIE ZADANYCH OBRAŻEŃ

PRZYKŁAD

Atakujący uzyskał 7 Trafień i 3 Oslony, co zaznaczył przez odpowiednie żetony.



Obrońca uzyskał 5 Oslon i 4 Trafienia. Należy cofnąć Żeton Trafień Atakującego o 5 miejsc (jedno za każdą Oslonę Broniącego się). W rezultacie Broniący się otrzymuje 2 Obrażenia.



Następnie należy cofnąć Żeton Oslony Atakującego o 4 miejsca (jedno za każde Trafienie Broniącego się), co skutkuje 1 Obrażeniem dla Atakującego (oznaczone przez małe, czerwone cyfry na dole, po lewej stronie pól na torze).



GRACZ OTRZYMUJĄCY OBRAŻENIA

Ilekoć otrzymasz niezablokowane Trafienia dowolnego pochodzenia (w walce ze Skarabeuszami lub Potworem Fae, od Ognia, Gruzowiska albo z Kart Potwora Fae), musisz otrzymać obrażenia równe niezablokowanym Trafieniom. Możesz przypisać te obrażenia w dowolnej kombinacji, w obrębie 3 obszarów:

- 1 Zdrowie.** Za każde otrzymane Trafienie możesz obniżyć swój poziom Zdrowia o 1. Twój poziom Zdrowia nie może nigdy spaść poniżej 1.
- 2 Wykute Kości Walki.** Za każde otrzymane Trafienie, możesz odrzucić najwyżej położoną (najdroższą) wykutą Kość Walki ze swojej planszeczki gracza (albo w przypadku Wally'ego, zmniejszyć poziom jego Rękawicy Złodzieja o 1). Nigdy nie odrzucasz swojej początkowej niebieskiej Zrównoważonej Kości Walki.
- 3 Żetony Mocy.** Za każde otrzymane Trafienie możesz odrzucić jeden Żeton Mocy ze swoich zasobów.

Jeśli nadal pozostają obrażenia, które musisz przyjąć, a twój poziom Zdrowia nie może już zostać obniżony, ponieważ nie masz do odrzucenia Kości Walki ani Żetonów Mocy, ignorujesz pozostałe obrażenia.

ATAKOWANIE SKARABEUSZY

Kiedy używasz Akcji Ataku, aby zaatakować Skarabeusze, musisz jednocześnie zaatakować wszystkie Skarabeusze w Komnacie, w której wykonujesz atak. Każdy Skarabeusz rzuca 1 niebieską Zrównoważoną Kością.

Ilekoć Skarabeusz wyrzuci wybuch, będzie próbował uciekać ze swojej obecnej Komnaty, stosując się do tych samych zasad, jakie obowiązują dla ruchu w Fazie Skarabeuszy. Jeżeli mają możliwość ucieczki z Komnaty, unikają skierowanych w ich stronę Trafień i uciekają.

Jeśli atakowane Skarabeusze uciekają z Komnaty Sali Tronowej, pierwszy Skarabeusz przemieści się do Wyrwy Fae, a każdy kolejny - zgodnie z ruchem wskazówek zegara - do następnej Komnaty.

Aby pokonać Skarabeusza, wystarczy tylko jedno udane (niezablokowane) Trafienie. Kiedy gracz pokona Skarabeusza, usuwa go z planszy i decyduje, czy zachować go jako zasób i zdobyć 1 Punkt Postępu (PP), czy zwrócić go do wspólnej puli Skarabeuszy i zdobyć 2 Punkty Postępu (PP).

ATAKOWANIE SKARABEUSZY

PRZYKŁAD

Grasz Postacią Sekhmet i decydujesz się zaatakować 4 Skarabeusze, które znajdują się razem z Tobą w Sali Tronowej, zagrywając Przygotowanie Obronne. Chcesz zaatakować Ogra Chaosu, który również jest w Sali Tronowej, ale nie możesz, ponieważ Skarabeusze zawsze strzegą Potwora Fae, z którym są razem w Komnacie.

Masz już 1 Trafienie z premii z dopasowanych ikon na Kartach Akcji oraz 1 Ostonę z karty Przygotowanie Obronne. Zaznaczasz je Żetonami Trafienia i Ostony na zewnętrznym, numerowanym torze na głównej planszy.

Posiadasz obecnie 1 (niebieską) Zrównoważoną Kość Walki oraz 1 (czerwoną) Kość Ataku, wykutą na twojej planszeczce gracza.

Nie jesteś pewien czy wystarczy to na pokonanie wszystkich 4 Skarabeuszy, więc decydujesz się użyć Mocy Abraca-stab-ra, aby dodać kolejną Kość Walki. Płacisz jako koszt 1 Żeton Mocy i 1 inny zasób i dodajesz 1 czarną Kość Obrony do swojej puli kości, a następnie rzucasz wszystkimi 3 kośćmi. Twój wynik to 2 Trafienia i 1 Ostonę.

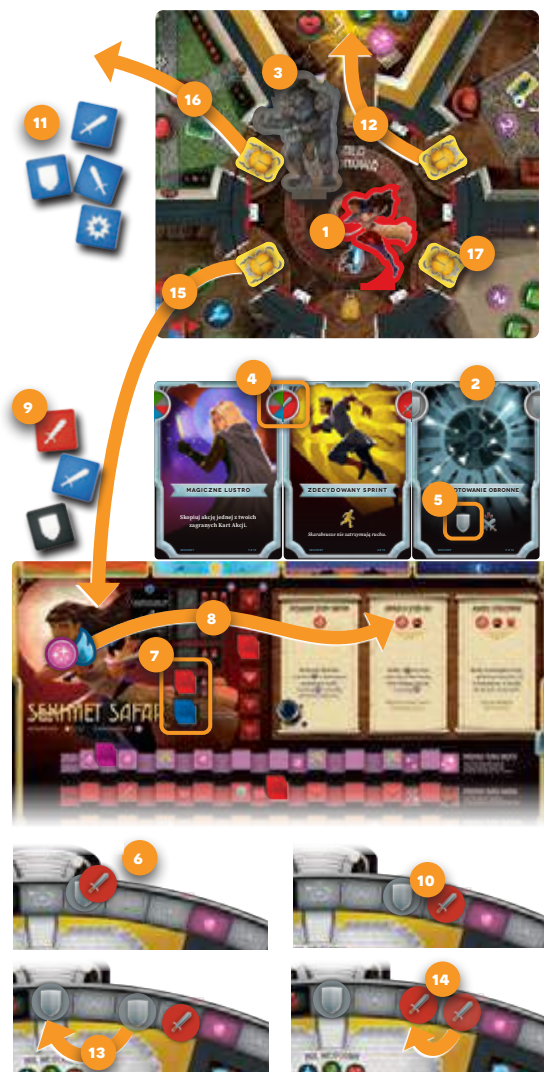
Aktualizujesz Żetony Trafienia i Ostony, w sumie masz 3 Trafienia i 2 Ostony. Następuje tura Broniącego się. 4 Skarabeusze rzucają 4 niebieskimi Zrównoważonymi Kośćmi i uzyskują 1 Ostonę, 2 Trafienia i 1 Wybuch.

Ilekoć Skarabeusze wyrzucą Wybuch, należy rozpatrzyć go w pierwszej kolejności. Porusz dowolnego 1 Skarabeusza do Wyrwy Fae.

Następnie aktualizuj licznik Ostony, obniżając go i przesuwając Żeton o 2 (za każde wyrzucone przez Skarabeusze Trafienie), na pole 0. Tor wskazuje, że otrzymujesz 0 obrażeń, ponieważ skutecznie zablokował każde Trafienie Skarabeuszy.

Następnie obniż wartość licznika przesuwając Żeton Trafienia (który wskazuje 3 Trafienia, jakie uzyskałeś), o liczbę Ostonych uzyskanych przez Skarabeusze (1). Żeton Trafienia przesunie się na pole z numerem 2, wskazując, że zadałeś Skarabeuszom 2 Obrażenia. Potrzebujesz tylko 1 Trafienia, aby pokonać Skarabeusza. Usuwasz z Sali Tronowej 2 dowolne Skarabeusze, po jednym za każde udane Trafienie.

Chcesz, aby Skarabeusz pokrył koszt użycia Mocy w twojej następnej turze, więc umieszczasz 1 Skarabeusza w swoich zasobach oraz zdobywasz za to 1 PP. Drugiego pokonanego Skarabeusza zwracasz do wspólnej puli, aby uzyskać dodatkowe 2 PP. Jeden Skarabeusz pozostaje w Sali Tronowej, ten nie uciekł ani nie odniósł żadnych Obrażeń. Walka kończy się.



ATAKOWANIE POTWORA FAE

Kiedy gracz wykorzystuje Akcję Ataku, aby zaatakować Potwora Fae, Potwór nie może zostać zaatakowany, jeżeli razem z nim w Komnacie znajdują się jakiegokolwiek Skarabeusze. W takiej sytuacji, gracz może zaatakować tylko Skarabeusze strzegące Potwora.

Aby uzyskać szczegółowe informacje i przykłady atakowania każdego z Potworów Fae, zobacz Zasady dotyczące Potworów Fae, str. 15.

NAGRODY PO WALCE

Po zakończeniu Ataku w Komnacie, w której się aktualnie znajdujesz, jeżeli nie ma w niej żadnych Skarabeuszy ani Potwora Fae, możesz skorzystać z akcji tej Komnaty, przed dalszą kontynuacją swojej tury.

Jeśli wykonasz Atak w innej Komnacie, w której aktualnie nie przebywasz (niektóre Moce i Karty Akcji mogą na to pozwolić), nie możesz użyć akcji takiej Komnaty.

RUCH

Kiedy akcja pozwala ci się poruszyć, możesz ją wydać na Ruch, aby przejść z Komnaty, w której się aktualnie znajdujesz do innej Komnaty. Można przemieszczać się i zatrzymywać wyłącznie w Komnatach, nie można zatrzymywać się w korytarzach, a jedynie poruszać się po nich.

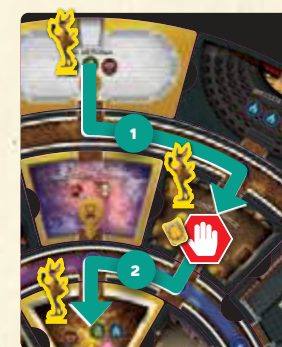
Wykonując pojedynczą akcję Ruchu, możesz poruszać się tak daleko, jak chcesz, pod warunkiem przestrzegania poniższych zasad (pamiętaj, że niektóre Akcje i Moce Kart pozwalają ci zignorować niektóre z tych zasad):

Zasada połączonych korytarzy: Twoja ścieżka może prowadzić tylko pomiędzy Komnatami i korytarzami, które są ze sobą połączone (to znaczy, mają dopasowane, otwarte przejścia).



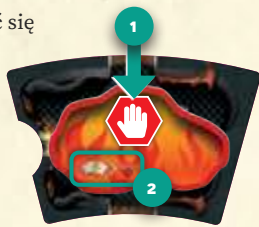
Zasada Skarabeuszy

Nie możesz poruszyć się przez Komnatę, w której znajduje się Skarabeusz lub Potwór Fae. Twój Ruch kończy się w takiej Komnacie. Jeżeli masz w tej turze kolejną Akcję Ruchu, możesz ją wykorzystać na wyjście z tej Komnaty i wejście do innej.



RUCH (KONTYNUACJA)

Zasada Ognia: Nie możesz poruszać się przez Komnatę, jeśli jest w niej Ogień. Musisz zatrzymać swój ruch w tej Komnacie **1** i w związku z tym otrzymujesz 1 obrażenie **2**. Jeśli rozpoczniesz swój ruch w Komnacie, w której jest Ogień, nie otrzymujesz żadnych obrażeń, opuszczając taką Komnatę.



Zasada Gruzowiska: Nie możesz się poruszyć do Komnaty, jeśli została ona obrócona w Gruzowisko. Jeśli Komnata zostanie obrócona w Gruzowisko gdy w niej przebywasz, możesz z niej wyjść przy pomocy Akcji Ruchu.



Ruch i Akcje Komnaty: Kiedy kończysz Ruch w Komnacie, w której nie ma Skarabeusza ani Potwora Fae, możesz zdecydować się na użycie Akcji tej Komnaty (zobacz Korzystanie z Akcji Komnaty, poniżej).

Kilka Akcji Ruchu: Po zatrzymaniu się w Komnacie w ramach części swojej Akcji Ruchu, jeśli masz kolejną Akcję Ruchu, możesz poruszać się dalej, przestrzegając takich samych zasad.

PRZECHODZENIE PRZESZ PORTAL

Gdy używasz Akcji Portalu, możesz przenieść swoją Postać do dowolnej, innej Komnaty we Dworze (wliczając Salę Tronową). Gdy lądujesz w Komnacie, w której nie ma Skarabeusza ani Potwora Fae, możesz użyć Akcji tej Komnaty (zobacz Korzystanie z Akcji Komnaty, poniżej).

KORZYSTANIE Z AKCJI KOMNATY

Komnaty oferują dostęp do wielu cennych akcji w grze; wiele z nich jest dostępnych **tylko** w Komnatach. Możesz użyć Akcji Komnaty, w której się znajdujesz, tylko w następujących okolicznościach:

- Kiedy skończysz swój Ruch albo Akcję Portalu w Komnacie bez Skarabeusza i bez Potwora Fae oraz zanim wykonasz jakąkolwiek inną akcję.
- Po tym jak skończysz walkę, a w Komnacie nie pozostały żadne Skarabeusze ani Potwory Fae (zobacz Nagrody po Walce, str. 11).
- Jeśli Moce albo Karty Akcji mówią, że możesz użyć Akcji Komnaty.

Zasada Skarabeusza Jeżeli w Komnacie znajduje się jakikolwiek Skarabeusz lub Potwór Fae, nie możesz użyć Akcji Komnaty.

Wszystkie Akcje w Komnacie są opcjonalne i mogą być wykonywane w dowolnej kolejności (listę akcji znajdziesz w punkcie Opis Komnat, str. 23).

WYKUWANIE KOŚCI WALKI

Za każdym razem, gdy możesz i chcesz wykonać Akcję Wykuwanie Kości Walki, wydajesz zasoby wskazane przez kolejny pusty slot na Kości Walki na swojej planszecie (przechodząc od najtańszego do najdroższego).

Po opłaceniu **1**, wybierasz kolorowy znacznik Kości Walki i umieszczasz go w tym slotcie, oznaczając, którą Kość Walki wykuleś **2**. Kolory i odpowiadające im Kości Walki to:



Niebieska Zrównoważona Kość Walki.

Zawiera na ściankach pojedyncze Trafienia i Osłony, jedną ściankę z Natarciem Bojowym i jedną pustą ściankę. Kiedy wyrzucisz Natarcie Bojowe, możesz użyć unikalnej Akcji Natarcia Bojowego ze swojej planszетки Postaci **3**.

Czarna Kość Obrony. Zawiera na ściankach pojedyncze i podwójne Osłony oraz jedną pustą ściankę.

Czerwona Kość Ataku. Zawiera na ściankach pojedyncze i podwójne Trafienia oraz jedną pustą ściankę.

Kiedy Kość Walki zostanie wykuta i jej znacznik umieszczony na planszecie, nie można jej zmienić, chyba że jakaś akcja lub Moc mówi inaczej.

Należy pamiętać, że każda Postać, poza Wallym, rozpoczyna grę z jednym stałym, niebieskim znacznikiem Kości Walki w najniższym miejscu na planszecie.

Za każdym razem, gdy wykuwasz swoją ostatnią (czyli najdroższą) Kość Walki albo gdy Rękawica Złodzieja Wally'ego osiągnie poziom 4, zdobywasz 4 PP **4**. Dzieje się tak, ilekroć ma to miejsce - na przykład, gdy tracisz swoją najdroższą Kość Walki w walce, a później wykuwasz ją ponownie.

WYKUWANIE RĘKAWICY ZŁODZIEJA WALLY'EGO

W przeciwieństwie do innych Postaci, Wally nie wykuwa Kości Walki, lecz zamiast tego wykuwa ulepszenia dla swojej Rękawicy Złodzieja. Ta rękawica pozwala Wally'emu podczas walki ukraść Kości Walki należące do przeciwnika (nie dotyczy to sytuacji, w których tylko się broni).

Na początku gry Wally nie może ukraść żadnej Kości Walki **1**, ale każdy następny poziom **2** pozwala mu ukraść jedną Kość Walki więcej.

Kradnąc Kość Walki, Wally musi to zrobić zanim rozpocznie się walka i jakiejkolwiek kości zostaną rzucone, chyba że inna Moc mówi inaczej.

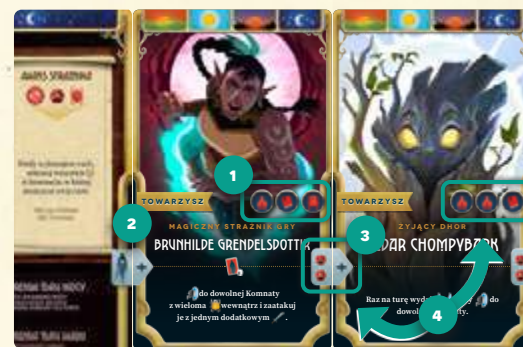
Wally nie może nigdy ukraść więcej kości niż posiada jego przeciwnik. Na przykład, jeżeli Rękawica Złodzieja Wally'ego jest na poziomie 2 i walczy on ze Skarabeuszem, może ukraść mu tylko jedną niebieską Zrównoważoną Kość Walki.



REKRUTOWANIE TOWARZYSZY

Kiedy Karta Akcji, Moc lub Akcja Komnaty pozwala ci na Rekrutację Towarzysza, możesz wybrać jednego z odkrytych Towarzyszy i opłacić powiązany z nim koszt zasobów **1**, aby dodać go po prawej stronie swojej planszетки gracza **2**. Następnie dobierz kartę nowego Towarzysza z zakrytego stosu, aby zastąpić tego, którego usunąłeś z oferowanej puli.

W miarę jak rekrutujesz więcej Towarzyszy, ich koszt rośnie. Twój Pierwszy Towarzysz kosztuje tyle, ile wskazuje koszt nadrukowany na jego karcie **1**. Jednak każdy kolejny Towarzysz, którego rekrutujesz, wymaga 2 dodatkowych, wybranych zasobów **3**. Tak więc drugi Towarzysz będzie wymagał dodatkowych 2 zasobów plus jego własny koszt **4**, trzeci Towarzysz to koszt dodatkowych 4 zasobów plus jego własny koszt, itd.



MIEJSCE PORY DNIA NAD KARTĄ TOWARZYSZA

Kiedy rekrutujesz Towarzysza, zyskujesz kolejne miejsce Pory Dnia, do zagrywania Karty Akcji **1**. Miejsca nad Towarzyszami mają ikony wszystkich Pór Dnia **2**, co oznacza, że kiedy umieścisz nad Towarzyszem Kartę Akcji, wybierasz dowolną Porę Dnia, na którą chcesz przesunąć czas (zobacz Przesuwanie Czasu do przodu poprzez zagrywanie Karty Akcji, str. 9).



POZYSKIWANIE KART TAKTYKI STRAŻNIKA

Gdy napotkasz tę ikonę , zdobędziesz jedną Kartę Taktyki Strażnika. Dobierz wierzchnią kartę z talii Kart Taktyki Strażnika i dodaj ją odkrytą do swojego obszaru gracza. Będziesz mógł ją zagrać w przyszłości jako Opcjonalną Akcję (zobacz Zagrywanie Kart Taktyki Strażnika, str. 14).



OCZYSZCZANIE PRZEKLĘTEJ KOMNATY

Kiedy Komnata jest Przeklęta (zobacz *Przeklęta Komnata*, str. 8), nie możesz użyć jej akcji i będziesz musiał Oczyszczyć Komnatę z Kłątwy, aby znów móc z niej korzystać.

W dowolnym momencie swojej tury, gdy jesteś w Przeklętej Komnacie, w której nie ma Skarabeusza ani Potwora Fae, możesz opłacić koszt zasobów wskazany na Przeklętej stronie Komnaty, aby Oczyszczyć ją z Kłątwy i odwrócić kafelek na drugą stronę. Gdy to zrobisz, otrzymasz PP wydrukowane na Przeklętej stronie Komnaty, a następnie możesz użyć akcji tej Komnaty.

OCZYSZCZANIE Z KŁĄTWY

PRZYKŁAD

Zagrywasz Kroki w Cieniu **1** i używasz pierwszy z dwóch Ruchów **2**, aby udać się do Przeklętej Komnaty. Zatrzymujesz się tam **3** i płacisz 2 Wiedze i 2 Młn **4**, aby Oczyszczyć ją z Kłątwy, zdobywając 5 PP **5**. Następnie odwracasz Komnatę **6** i używasz jej Akcji, aby zebrać 2 Wiedze i 2 PP **7**. Następnie wykonujesz swoją drugą Akcję Ruchu z Karty Kroki w Cieniu, aby udać się do innej Komnaty **8**.

Niektóre Karty Akcji lub Moce mogą umożliwiać Oczyszczenie Komnaty, nawet gdy są w niej Skarabeusze albo Potwór Fae. W takich przypadkach, Karta Akcji albo Moce mają pierwszeństwo przed zasadami z instrukcji.



LECZENIE ORAZ LIMIT KART NA RĘCE

Możesz uzyskać możliwość leczenia się podczas swojej tury, a nawet podczas tur innych graczy. Za każdym razem, gdy zyskasz Zdrowie, przesunij natychmiast Kostkę Postępu w górę na Torze Zdrowia **1** na swojej planszeczce gracza, aby uaktualnić poziom Zdrowia.

Twoje Zdrowie nigdy nie może przekroczyć poziomu 6, ani spaść poniżej poziomu 1. Jeśli twoje Zdrowie osiągnie poziom 6, otrzymujesz 2 PP **2** (dzieje się tak za każdym razem, gdy podniesiesz swoje Zdrowie do maksymalnego poziomu).

LIMIT KART NA RĘCE

Liczba Kart Akcji, które trzymasz w ręku (twój limit kart na ręce) jest równa twojemu bieżącemu poziomowi Zdrowia.

Zawsze, gdy twoje Zdrowie wzrasta podczas twojej tury, będziesz mógł dobrać karty do tego nowego limitu **na koniec twojej bieżącej tury**.

Zawsze, gdy Twoje Zdrowie wzrasta, gdy nie jest to twoja tura (z wyniku akcji innego gracza), będziesz mógł dobrać karty do tego nowego limitu na ręce **na koniec swojej kolejnej tury**.



Jednakże, kiedy poziom twojego Zdrowia obniża się (podczas twojej tury albo tury innego gracza), **musisz natychmiast odrzucić karty do nowego limitu kart na ręce**.

DOBIERANIE POWYŻEJ LIMITU KART NA RĘCE

Jeśli Moc albo Karta Akcji (na przykład *Taktyczny Gambit*) pozwala ci dobrać dodatkowe karty ponad twój obecny limit kart na ręce, możesz to zrobić, ale będziesz musiał odrzucić karty na koniec swojej tury, aby dopasować ich liczbę do swojego obecnego poziomu Zdrowia.

ZDOBYWANIE I WYDAWANIE PUNKTÓW POSTĘPU (PP)

Możesz zdobywać PP z wielu różnych źródeł: zgrywając Karty Akcji, wykorzystując Moce, używając Akcji Komnaty, korzystając z pomocy Towarzyszy, podczas walki, a nawet z maksymalizacji poziomu swojego Zdrowia lub wykutych Kości Walki.

Za każdym razem, gdy zobaczysz tę ikonę **4** z liczbą w środku, otrzymujesz odpowiadającą jej liczbę PP.

TORY POSTĘPU

Zdobyte PP wydajesz na swojej planszeczce gracza, przesuwając kostki na 3 Torach Postępu (chyba, że grasz w łatwiejszą, rodzinną wersję gry, zobacz *Wariant Rodzinny Zdobywania PP*, str. 22).

Możesz rozdzielić zdobyte PP według własnego uznania, na Torach Postępu **Mocy**, **Walki** i **Taktyki**.

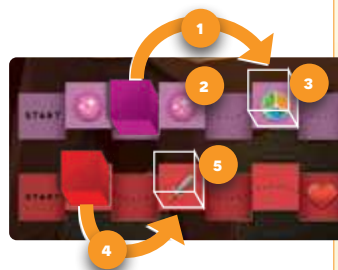
Za każdym razem, gdy kostka na Torze Postępu zostanie przesunięta na ikonę lub minie ją, otrzymasz wskazaną premię. Wszystkie premie są natychmiastowe i jednorazowe, z wyjątkiem Trafień i Osłon na Torze Walki, które są trwałe i dodawane do sumy Trafień i Osłon we wszystkich walkach, w których bierzesz udział.

Ponadto, jeśli kiedykolwiek zdobędziesz PP podczas walki (na przykład, dzięki użyciu Mocy, która zapewnia ci PP) i wydasz te PP na Torze Walki, co spowoduje, że zdobędziesz dodatkowe Trafienia lub Osłony, możesz je dodać podczas swojej bieżącej walki, o ile nie rozpatrzyłeś jeszcze zadawania obrażeń uczestnikom.

WYDAWANIE PP

PRZYKŁAD

Walczysz z 3 Skarabeuszami i pokonujesz je wszystkie. Postanawiasz zatrzymać 1 Skarabeusza w swoich zapasach i zwrócić pozostałe 2 do wspólnej puli, co daje ci łącznie 5 PP. Postanawiasz wydać 3 PP na Torze Mocy **1**, co daje ci 1 Żeton Mocy **2** i 1 wybrany przez ciebie zasób **3**. Następnie wydajesz pozostałe 2 PP na Torze Walki **4**, co od teraz zapewni ci 1 dodatkowe Trafienie w przyszłych walkach **5**.



KONIEC TORÓW POSTĘPU

Jeżeli dotrzesz do końca któregośkolwiek z twoich 3 Torów Postępu, otrzymasz natychmiastową Premię Specjalną:

Premia Toru Mocy. Kiedy dotrzesz do końca tego toru, możesz użyć za darmo dowolnej Mocy gracza (swojej albo innego gracza), w dowolnym momencie przed zakończeniem swojej tury. Jeśli wydarzy się to podczas nie twojej tury, nie możesz skorzystać z tej Premii.



Premia Toru Walki. Kiedy dotrzesz do końca tego toru, natychmiast zadajesz 2 obrażenia Potworowi Fae (i zdobywasz za to PP, zobacz *zasady dotyczące Potworów na str. 16*). Musisz również rozpatrzyć wszelkie dodatkowe efekty dotyczące obrażeń Potwora Fae (na przykład, dodanie Karty Potwora do Planów Therusa, jak wskazuje jego Tor Zdrowia).



Premia Toru Taktyki. Kiedy dotrzesz do końca tego toru, natychmiast Oczyszczasz za darmo z Kłątwy wybraną przez siebie Komnatę (odwróć kafelek Komnaty na stronę bez Kłątwy) i zdobywasz powiązane PP. Jeśli w tej Komnacie znajdują się jakieś Skarabeusze, zostaną Wyrzucane (usuń je do wspólnej puli gry). Nie musisz znajdować się w Komnacie, którą wybierzesz dla tej Premii.



Kiedy dotrzesz do końca Toru Postępu, nie możesz dłużej wydawać PP na tym torze.

KOLEJNOŚĆ WYDAWANIA PP

Zdobyte PP musisz wydać jako część akcji, Mocy albo wydarzenia, które ci je przyznały, zanim przejdziesz do jakiegokolwiek innej akcji. Oznacza to, że istnieje pewna elastyczność co do tego, kiedy wydajesz te PP.

KOLEJNOŚĆ WYDAWANIA PP

PRZYKŁAD

Walczyłeś z Upiorem Młn i zadałeś mu 4 udane Trafienia, co daje ci 4 PP. On zadał ci 1 udane Trafienie. Możesz zdecydować się na wydanie tych 4 PP od razu albo zamiast tego, możesz najpierw obniżyć poziom swojego Zdrowia o 1 za udane Trafienie przeciwko tobie **1**, a następnie wydać te 4 PP na swoim Torze Walki **2**, mijając ikonę Leczenia **3**, która pozwala ci zwiększyć poziom twojego Zdrowia o 1 **4**. W obu przypadkach musisz wydać te 4 PP jako część zakończenia tej walki, zanim przejdziesz do jakiegokolwiek innej akcji w swojej turze.



AKCJE OPCJONALNE

Poniżej znajdziesz Akcje Opcjonalne do wykonania w swojej Turze, razem z wyjaśnieniem ich czasu i użycia.

UŻYWANIE MOCY POSTACI

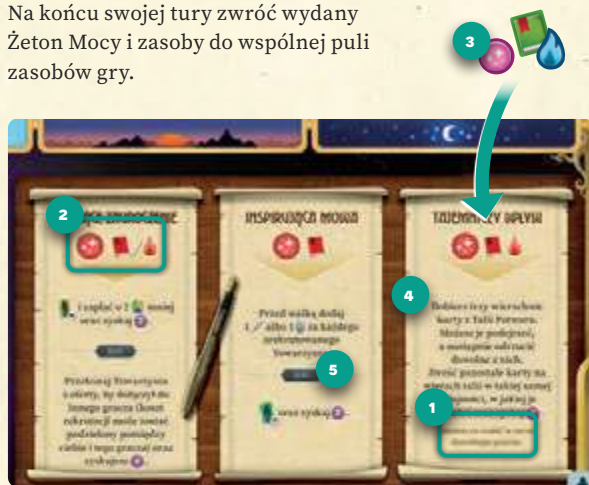
Każda Postać ma swój własny zestaw unikalnych Mocy, które wymienione są na 3 zwojach na jej planszecie Postaci. Każdej z tych Mocy możesz użyć raz, w dowolnym momencie podczas twojej tury (nawet przed zagranie Karty Akcji). Niektóre Moce mogą być użyte nawet podczas tur innych graczy (będzie to wyraźnie określone 1).

Aby użyć Mocy, musisz opłacić koszt wskazany przez czerwone ikony na górze zwoju Mocy 2. Obejmuje on zawsze Żeton Mocy oraz (w większości przypadków) dodatkowe zasoby. Żetony Mocy można zdobywać na wiele sposobów (poprzez nagrody PP, Komnaty i Karty Taktyki Strażnika) i są one bardzo cenne więc używaj ich rozsądnie!

Jeśli nie możesz zapłacić wymaganego Żetonu Mocy oraz innych powiązanych zasobów, nie możesz użyć tej Mocy, chyba że jakaś inna zdolność wyraźnie ci na to pozwala.

Aby użyć Mocy, przenieś wymagany Żeton Mocy i zasoby ze swojego zapasu do obszaru kosztów Mocy, aby oznaczyć, że użyłeś już danej Mocy w tej turze 3. Następnie rozstrzygnij efekt Mocy 4. Jeśli Moc ma dwa efekty oddzielone przez „ALBO”, oznacza to, że musisz wybrać pomiędzy tymi dwoma efektami 5. Po użyciu, nie możesz ponownie użyć danej Mocy w tej samej turze, nawet jeśli ma dwa efekty do wyboru.

Na końcu swojej tury zwróć wydany Żeton Mocy i zasoby do wspólnej puli zasobów gry.

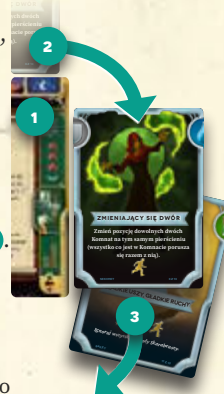


ZŁOŻONOŚĆ MOCY POSTACI

Każda Postać ma określony stopień złożoności, a najbardziej złożone Postacie mają pewne Moce i umiejętności, które wymagają dalszego wyjaśnienia.

Sejf Wymian Eugene'a

Gdy Eugene jest w grze, każdy gracz, raz w swojej turze, może zapłacić dowolne 3 zasoby 1, aby przenieść zagrana Kartę Akcji z prawej strony planszeczki Eugene'a 2. Jeśli w tym miejscu znajduje się już karta, bierze ją do swojej ręki 3. Oznacza to, że gracze mogą brać karty innych Postaci na swoją rękę (taka karta pozostaje u tego gracza do końca gry, chyba że jakaś inna Moc lub umiejętność przeniesie ją do innego gracza).



Eugene i Towarzysze

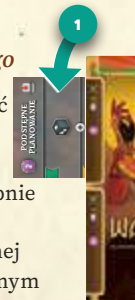
Sejf Wymian Eugene'a sprawia, że nie może on rekrutować w czasie gry Towarzyszy.

Miejsca na Porę Dnia na planszecie Eugene'a

Każde z 4 miejsc Pory Dnia na planszecie Eugene'a zawiera wszystkie ikony Pór Dnia, pozwalają one więc przesunąć czas do przodu na dowolną pozycję (jak w przypadku Towarzyszy).

Moc Infiltracji Fae na planszecie Wally'ego

Kiedy Wally używa tej Mocy, możesz usunąć jedną Kartę Mocy Potwora Fae aktualnie umieszczoną na jego planszy. Natychmiast otrzymujesz 2 PP za usunięcie karty. Następnie możesz umieścić tę kartę po lewej stronie planszeczki Wally'ego 1 bazując na aktualnej sile Potwora (która jest powiązana z aktualnym Dniem, zobacz Karty Mocy, str. 15).



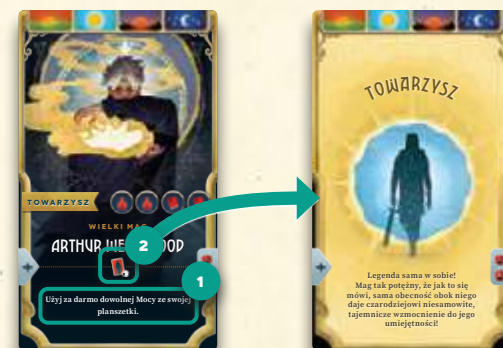
W wybranej przyszłej walce możesz wykorzystać premię z dowolnych Kart Mocy Potwora Fae umieszczonych przy planszy Wally'ego, a następnie odłożyć je na spód stosu kart Potwora.

Wally może posiadać jednocześnie maksymalnie 2 takie Karty Mocy. Nie możesz użyć Mocy Infiltracji Fae, jeżeli nie masz wolnego miejsca na planszecie Wally'ego, by umieścić tam Kartę Mocy Potwora Fae.



UŻYWANIE UMIEJĘTNOŚCI TOWARZYSZY

Każdy Towarzysz, którego zrekrutujesz w trakcie gry, zaoferuje ci unikalną umiejętność, której możesz użyć w dowolnym momencie swojej tury 1. Niektóre umiejętności wymagają wyczerpania Towarzysza 2, co skutkuje odwróceniem jego karty po użyciu umiejętności. Możesz odświeżyć Towarzysza, gdy Odświeżasz Karty (zobacz Kończenie Tury, str. 7). Niektóre Komnaty i Moce również mogą odświeżać Karty Towarzyszy.



ZAGRYWANIE KART TAKTYKI STRAŻNIKA

Jeżeli w swoim zapasie posiadasz Kartę Taktyki Strażnika, możesz ją zagrać w swojej turze, w momencie zagrywania Karty Akcji na miejsce Pory Dnia.

ZAGRYWANIE KARTY TAKTYKI STRAŻNIKA

Zagrywając Kartę Akcji 1, możesz zagrać jedną z Kart Taktyki Strażnika ze swoich zapasów, na wierzch Karty Akcji, którą właśnie zagrałeś (niezależnie od tego, czy Karta Akcji jest potoczona odkryta czy zakryta) 2.

Otrzymujesz premię wskazaną na zagranej Karcie Taktyki Strażnika 3. Ponadto, ikony premii na Kartach Taktyki Strażnika to zawsze ikony wieloznaczności, będą więc pasowały do ikon premii 4 na Kartach Akcji po obu ich stronach.



ZASADY POTWORÓW FAE

Każdy potwór Fae wymaga nieco innego przygotowania, ma inne zasady i wyzwania do pokonania przez graczy. Na twoje pierwsze gry zalecamy wybranie rozgrywki przeciwko Ogrowi Chaosu, dopóki nie będziesz gotowy na nowe i trudniejsze wyzwanie przeciwko Upiorowi Mîn albo Mrocznemu Magowi Therusowi.

ROZPATRYWANIE KART POTWORA

Każdy Potwór Fae ma swój własny, unikalny zestaw 20 Kart Potwora. Podczas gry karty te leżą zawsze zakryte w talii, a gracze mogą zobaczyć podgląd rodzaju akcji, jaką Potwór Fae podejmie zagrywając kolejną kartę. Występują 4 rodzaje kart:



Karta Ruchu

Potwór Fae będzie próbował poruszać się po Dworze, przestrzegając własnych, unikalnych zasad ruchu.



Karta Ataku

Potwór Fae będzie próbował atakować kogoś we Dworze.



Karta Skarabeusza

Potwór Fae będzie umieszczał we Dworze Skarabeusza.



Karta Mocy

Potwór Fae będzie dodawał dodatkowe Moce do swoich umiejętności w walce.

Kiedy musisz rozpatrzyć Kartę Potwora:

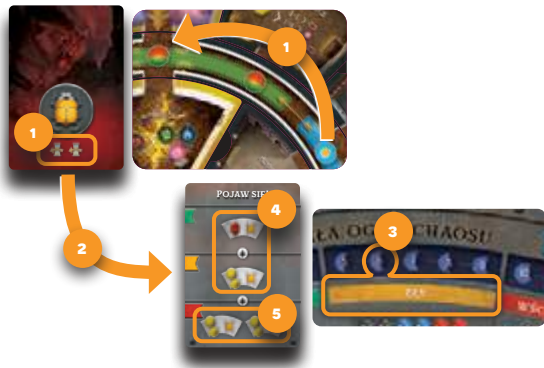
- 1 Rozpatrz rewers karty.** Przesuń do przodu Porę Dnia o liczbę miejsc zgodną z grafiką na rewersie Karty Potwora.
- 2 Rozpatrz awers karty.** Obróć kartę i rozpatrz awers Karty Potwora.

Niektóre karty będą wymagały rozpatrzenia większej liczby (lub innych) efektów, w zależności od odpowiadającej im siły Potwora, która zawsze zależy od bieżącego Dnia. W miarę jak Potwór rośnie w siłę, zmienia się on ze **Spokojnego**, przez **Złego** do **Wściekłego**, a niektóre z kart mają sekcje powiązane z tymi 3 stanami.

- 3 Odrzuć albo Umieść Kartę Potwora.** Po rozpatrzeniu karty, odrzucasz ją albo umieszczasz na miejscu Mocy. Karty Ruchu, Ataku i Skarabeusza są zawsze odrzucane (z wyjątkiem Thereusa, kiedy to nie odrzucasz od razu karty, zobacz *Rozpatrywanie Kart Thereusa*, str. 21). Karty Mocy są umieszczane na Planszy Potwora.

ROZPATRYWANIE KART POTWORA PRZYKŁAD 1

Kończysz swoją turę, grając przeciwko Ogrowi Chaosu i musisz rozpatrzyć wierzchnią kartę z talii Ogra. Przesuwasz czas o 2 miejsca do przodu **1**, a następnie obracasz kartę **2**, aby rozpatrzyć jej efekty. Ponieważ jest w tym momencie Dzień 6, Ogr Chaosu jest Zły **3**. W związku z tym musisz rozpatrzyć najwyższy ORAZ środkowy efekt **4**, co oznaczono znakiem plus pomiędzy nimi. Nie rozpatrujesz dolnego efektu **5**, ponieważ Ogr Chaosu nie jest jeszcze Wściekły (Dzień 10 i wyżej).



ROZPATRYWANIE KART POTWORA PRZYKŁAD 2

Kończysz swoją turę, grając przeciwko Ogrowi Chaosu i musisz rozpatrzyć wierzchnią kartę z talii Ogra. Przesuwasz czas o 4 miejsca do przodu **1**, a następnie obracasz kartę, aby rozpatrzyć jej efekty **2**. Ponieważ jest w tym momencie Dzień 11, Ogr Chaosu jest Wściekły **3**. Po rozpatrzeniu górnej części karty **4**, rozpatrujesz tylko dolną sekcję karty Wściekły **5**, ponieważ nie ma znaków plus wskazujących, że musisz rozpatrywać kilka sekcji.



KARTY MOCY

Kiedy rozpatrujesz Kartę Mocy, przesun czas do przodu **1**, a następnie obróć kartę i umieść ją na jednym z 3 miejsc Mocy na górze planszy Potwora **2**, jak wskazuje ikona **3**. Karty te mogą zapewnić Potworowi dodatkowe kości, Trafienia oraz Osłony w czasie walki.

Umieszczając kartę, robisz to zgodnie z bieżącą siłą Potwora, która bazuje na obecnym Dniu. W tym wypadku, jeżeli jest Dzień 4 **4**, należy umieścić kartę tak, by widoczna była tylko pierwsza sekcja, powiązana ze stanem Spokojny **5**.

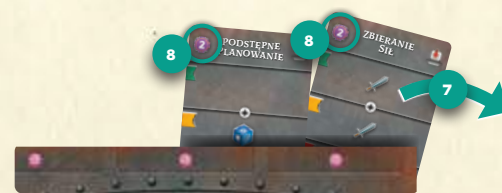


Kiedy siła Potwora rośnie na kolejny poziom, rozpoczynając od Dnia 5 **6**, musisz wysunąć wszystkie karty spod jego planszy, tak by widoczny był na nich kolejny poziom **7**.



Kiedy Potwór Fae walczy mając na swojej planszy jakiegokolwiek Kartę Mocy, otrzymuje wszystkie premie, widoczne w danym momencie na jego kartach. W powyższym przykładzie, rzucałby 1 dodatkową Zrównoważoną Kością i uzyskałby 2 dodatkowe Trafienia.

Po zakończeniu walki, należy odrzucić z planszy Potwora wszystkie znajdujące się tam obecnie karty **7**, a gracz, który uczestniczył z nim w walce otrzymuje 2 PP za każdą odrzuconą kartę **8**.



Jeżeli miałbyś dobrać kiedykolwiek Kartę Mocy, a wszystkie przeznaczone na niej miejsca byłyby już zajęte, odrzucić właśnie dobraną kartę.

Na kolejnych stronach znajdziesz unikalne przygotowanie oraz zasady rozgrywki dla każdego z 3 Potworów Fae.



OGRA CHAOSU

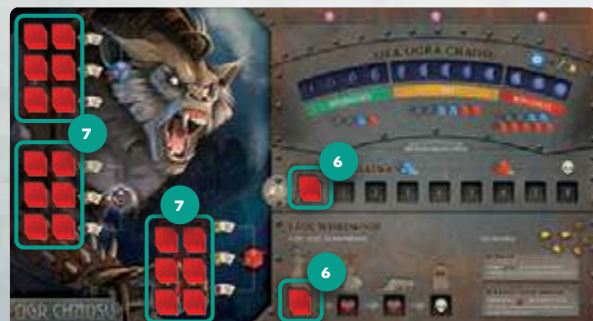
TRUDNOŚĆ ●○○

BRUTALNA BESTIA PRZYWOŁANA Z FAE, MOŻE WYKONYWAĆ NISZCZYCIELSKIE ATAKI, GDY ZYSKUJE MOC. JEGO CELEM JEST ZMIAŹDZENIE LADY WEIRDWOOD, ALE PONIEWAŻ NIE JEST ZBYT BYSTRY, CZASAMI ZAMIAST TEGO, BĘDZIE GONIŁ GRACZA, KRUSZĄC PRZY TYM MURY.

PRZYGOTOWANIE OGRA CHAOSU

Postępuj zgodnie z normalnymi zasadami ze strony 4, a następnie:

- 1 Umieść znacznik Lady Weirdwood w Sali Tronowej.
- 2 Umieść znacznik Ogra Chaosu po przeciwnej stronie Dworu, na wprost od Holu Wejściowego.
- 3 Umieść planszę Ogra Chaosu w pobliżu głównej planszy.
- 4 Potasuj Karty Potwora Ogra Chaosu i umieść je w pobliżu planszy.
- 5 Umieść wszystkie kafelki Gruzowiska obok planszy.
- 6 Umieść czerwoną Kostkę Postępu na miejscu 0 na Torze Zagrożenia Kłątą oraz na początkowym miejscu na torze Zdrowia Lady Weirdwood.
- 7 Umieść 18 czerwonych Kostek Postępu na obszarach Zdrowia Potwora (po 6 na jego Głowie, Tułowie i Rękach).



ZAGROŻENIE KŁĄTĄ

Wskaźnik Zagrożenia Kłątą powinien zawsze odpowiadać liczbie obecnie Przeklętych Komnat w grze. Tak więc, kiedy Komnata staje się Przeklętą i jest odwraca na Przeklętą stronę, musisz zwiększyć wskaźnik Zagrożenia Kłątą **1**. Odwrotnie, jeżeli Oczyszczysz Komnatę z Kłątwy i odwrócisz ją z powrotem, musisz odpowiednio obniżyć wskaźnik Zagrożenia Kłątą **2**.

W miarę jak Zagrożenie Kłątą wzrasta, Ogr Chaosu staje się potężniejszy. Symbole kości znajdujące się nad lub po lewej stronie obecnego poziomu zagrożenia, dodają odpowiadające im kości do rzutu Ogra Chaosu, kiedy ten walczy **3**.

Jeśli Zagrożenie Kłątą osiągnie swój maksymalny poziom, gracze natychmiast przegrywają grę **4**.



RATUNEK DLA LADY WEIRDWOOD

Ogr Chaosu używa Skarabeuszy, aby uwięzić Lady Weirdwood w jej Sali Tronowej, gdzie ma nadzieję ją dopaść i zabić.

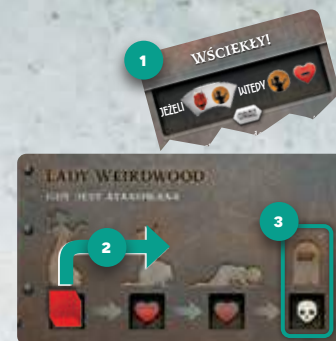
Gracze mogą spróbować ją uratować, pokonując wszystkie Skarabeusze w Sali Tronowej. Gdy w Sali Tronowej nie będzie już żadnych Skarabeuszy, Lady Weirdwood zostanie uznana za uratowaną, a gracze będą mieli dostęp do tych dwóch korzyści przez resztę gry:

- 1 Walka z jej pomocą**
Podczas walki, jeżeli Lady Weirdwood znajduje się w twojej Komnacie, dodaje ci dodatkowe 2 Trafienia. Pamiętaj, że Lady Weirdwood nigdy nie otrzymuje obrażeń, jest w Komnacie tylko po to, żeby dodać ci 2 Trafienia.
- 2 Przemieszczanie Lady Weirdwood**
W każdym momencie twojej tury możesz zapłacić 1 dowolny zasób, aby przenieść Lady Weirdwood do wybranej, połączonej Komnaty we Dworze (ignoruje wszystkie zasady Skarabeuszy). Możesz to zrobić z dowolnego miejsca na planszy i nie musisz znajdować się razem z nią w Komnacie.



ZDROWIE LADY WEIRDWOOD

Podczas gry Ogr Chaosu będzie próbował upolować Lady Weirdwood i jeśli kiedykolwiek rozpatrzy jedną ze swoich Kart Ataku **1** będąc w jej Komnacie, zrani ją, a gracze będą musieli obniżyć jej poziom Zdrowia o jeden **2**. Jeśli uda mu się zaatakować ją wystarczającą liczbą razy, gra się zakończy, a wszyscy gracze natychmiast przegrywają **3**.



POZIOM ZDROWIA I WALKA OGRA CHAOSU

Aby zlikwidować zagrożenie we Dworze, pokonać Ogra Chaosu i tym samym wygrać grę, gracze muszą zredukować jego poziom Zdrowia do zera zanim skończy się czas, maksymalnie wzrośnie stan Zagrożenia Kłątą albo zanim zabije on Lady Weirdwood.

Ogr ma 3 obszary, gdzie otrzymuje obrażenia: głowę, tułów i ręce. Za każdym razem, gdy ty (lub inne wydarzenia w grze) udanie Trafiają Ogra Chaosu, usuń jedną z Kostek Postępu śledzących Zdrowie z jego planszy. Zdobysz 1 PP za każde udane Trafienie.

Gracze mogą wspólnie wybrać, skąd chcą usunąć Kostki Postępu śledzące Zdrowie, mogą nawet rozdzielić udane Trafienia pomiędzy różne obszary jego Zdrowia.

Za każdym razem, gdy jeden rząd zostanie oczyszczony z Kostek Postępu, musisz rozpatrzyć powiązaną z nim konsekwencję.

Za każdym razem, gdy wszystkie Kostki Postępu zostaną usunięte z jednego z jego trzech głównych obszarów (głowa, tułów, ręce), następujące konsekwencje stają się efektem trwającym przez resztę gry:

- **Głowa.** Ogr Chaosu rzuca jedną niebieską Zrównoważoną Kością mniej we wszystkich walkach.
- **Tułów.** Ogr Chaosu rzuca jedną czarną Kością Obrony mniej we wszystkich walkach.
- **Ręce.** Ogr Chaosu rzuca jedną czerwoną Kością Ataku mniej we wszystkich walkach.

Usuwać z planszy ostatnią pozostałą kostkę (kostki) poziomu Zdrowia Ogra, która zapewniłaby ci zwycięstwo dzięki pokonaniu go, musisz nadal rozpatrzyć efekty dla wszystkich rzędów, które stały się puste na skutek usunięcia tych kostek. Jeśli spowoduje to pojawienie się Skarabeuszy, które sprawia, że Komnaty zostaną Przeklęte, a co za tym idzie poziom Zagrożenia Kłątą osiągnie maksimum, przegrywasz grę, nawet jeśli pokonałeś Ogra (ponieważ Dwór został zbyt skażony Kłątą).

Jeżeli Ogr Chaosu wyrzuci kiedykolwiek ikonę wybuchu , umieszcza jednego Skarabeusza w Komnacie, w której obecnie się znajduje i dodaje jedno Trafienie do łącznej liczby swoich Trafień w walce. Robi to za każdą wyrzuconą ikonę wybuchu.

WALKA Z OGREM CHAOSU

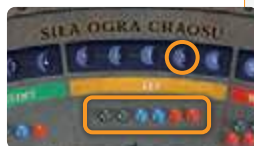
PRZYKŁAD

Grasz Celią i atakujesz Ogra Chaosu w Smoczym Sanktuarium. Rzucasz swoimi Kośćmi Walki i sumujesz wszelkie dodatkowe Trafienia i Ostony, które posiadasz (zobacz *Sekwencja Ataku i Obrony*, str. 10). Twoja suma wynosi 6 Trafień i 4 Ostony, które zaznaczasz na zewnętrznym, numerowanym pierścieniu głównej planszy gry za pomocą Żetonów Trafienia i Ostony.



Wybierz innego gracza, który wcieli się w Ogra Chaosu i postępuj zgodnie z tą sekwencją, by określić jakimi kośćmi będzie rzucał i jakie inne Trafienia i Ostony może mieć:

Sprawdź Wskaźnik Siły. Jest obecnie Dzień 8, więc zgodnie ze Wskaźnikiem Siły Ogra, rozpoczyna on z 2 czarnymi Kośćmi Obrony, 2 niebieskimi Zrównoważonymi Kośćmi oraz 2 czerwonymi Kośćmi Ataku.



Sprawdź Zagrożenie Kłątą. Zagrożenie Kłątą jest obecnie na polu 6, więc Ogr Chaosu otrzymuje 1 dodatkową niebieską Zrównoważoną Kość i 1 dodatkową czerwoną Kość Ataku.

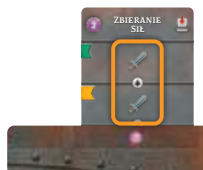


Sprawdź Zdrowie. Ogr Chaosu nie ma już kostek na Tułowi, więc traci 1 czarną Kość Obrony.



Sprawdź Karty Mocy. Ogr Chaosu ma na swojej planszy 1 Kartę Mocy, która zapewnia mu dodatkowe 2 Trafienia do tych, które wyrzuci.

W rezultacie Ogr ma 1 czarną Kość Obrony, 3 niebieskie Zrównoważone Kości i 3 czerwone Kości Ataku. Ogr rzuca nimi i uzyskuje: 4 Trafienia i 2 Ostony oraz ma 2 dodatkowe Trafienia z Karty Mocy, co daje w sumie 6 Trafień i 2 Ostony.



Przesuń Żeton Ostony, obniżając wartość o 6 (za każde Trafienie zadane przez Ogra) na pole z czerwoną 2. To oznacza, że otrzymujesz 2 Trafienia od Ogra Chaosu. Musisz teraz zdecydować przy pomocy jakich kombinacji - obniżenia poziomu Zdrowia, odrzucenia Kości Walki lub Żetonów Mocy - przyjmiesz te Obrażenia (zobacz *Gracz Otrzymujący Obrażenia*, str. 11).



Następnie, przesuw Żeton Trafienia, redukując go o 2 (za każdą Ostonę, jaką ma Ogr), na pole 4. Oznacza to, że zadałeś Ogrowi Chaosu 4 Trafienia i otrzymujesz 4 PP.

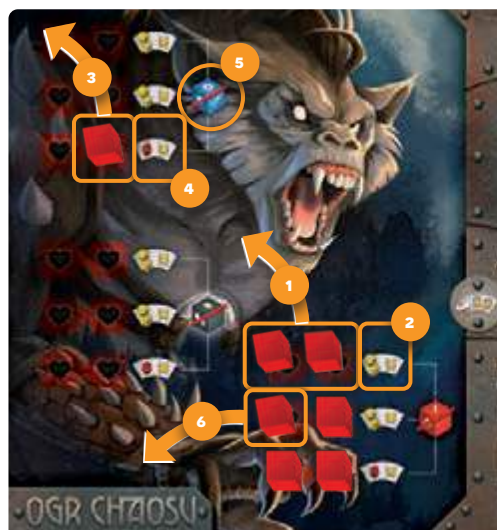


Gracze mogą wspólnie zdecydować, jak rozdzielają obrażenia Ogra, usuwając 4 kostki z 3 obszarów Zdrowia na planszy Potwora: Głowy, Tułowia i Rąk.

Na początek gracze usuwają 2 kostki Zdrowia z pierwszego rzędu z obszaru Rąk 1. Za każdym razem, gdy Ogr Chaosu straci całe swoje Zdrowie w dowolnym rzędzie, gracze muszą natychmiast rozpatrzyć efekt wskazany po prawej stronie tego rzędu. W tym przypadku muszą rzucić Kośćmi Komnat, aby umieścić Skarabeusza we wskazanej Komnacie 2.

Za trzecie zadane obrażenie usuwają pozostałą kostkę z obszaru Głowy Ogra 3. Następnie muszą rozpatrzyć efekt rzędu, polegający na umieszczeniu Skarabeusza w obecnej Komnacie Ogra Chaosu 4. Teraz, gdy cały obszar jego głowy jest oczyszczony, Ogr będzie zawsze rzucał w walce jedną niebieską Zrównoważoną Kością mniej 5.

Za czwarte, ostatnie obrażenie gracze usuwają jedną kostkę z drugiego rzędu z obszaru Rąk 6. Ponieważ w tym rzędzie wciąż znajduje się jedna kostka Zdrowia, nie rozpatrują efektu tego rzędu.



Na koniec należy odrzucić Kartę Mocy Ogra Chaosu, a aktywny gracz zyskuje za to dodatkowe 2 PP.

To kończy walkę.



KAFELKI GRUZOWISKA

Niektóre karty Ogra Chaosu nakazują umieścić kafelek Gruzowiska w jego obecnej Komnacie. Podczas tego, jeśli w Komnacie znajdują się jakieś Skarabeusze, zostają one natychmiast zabite i usunięte z Komnaty, a wszyscy gracze w tej Komnacie otrzymują 1 obrażenie.

Gracze oraz Ogr Chaosu mogą opuścić załadowaną Komnatę, jeśli byli tam, gdy umieszczano kafelek Gruzowiska, ale ani oni, ani Skarabeusze nie mogą wejść (lub przejść przez Portal) z powrotem do tej Komnaty, ani przez nią przejść.

Jeśli Komnata jest Przeklęta w momencie dodawania kafelka Gruzowiska, pozostanie Przeklęta do końca gry. Żadna Moc ani umiejętność nie może jej Oczyszczyć z Kłątą.

ROZPATRYWANIE KART OGRA CHAOSU

Grając przeciwko Ogrowi Chaosu, podczas kończenia swojej tury (zobacz *Kończenie Tury*, str. 7), pierwszą rzeczą, którą musisz zrobić, jest rozpatrzenie wierzchniej karty z jego talii Kart Potwora (zobacz *Rozpatrywanie Kart Potwora*, str. 15).

Jeśli kiedykolwiek zabraknie Kart Potwora do dobrania, potasuj wszystkie wcześniej odrzucone Karty Potwora, aby utworzyć nową talię Kart Potwora, a następnie rozpatrz wierzchnią kartę.

PORADY

Ogr Chaosu jest nieprzewidywalny i lekkomyślny. Może ściągać graczy lub Lady Weirdwood oraz niszczyć Komnaty w gniewie i frustracji. Jedno jednak nie jest nieprzewidywalne: za każdym razem, gdy jest w Komnacie Lady Weirdwood i może zaatakować, zrobi to, przybliżając was o krok do porażki. Dlatego konieczne jest uratowanie Lady Weirdwood i ostrożność przy poruszaniu jej po Dworze, by pomagała w walce.

I na koniec, nie lekceważcie Kłątą. W miarę postępów rozgrywki, może ona szybko cię dopaść i sprawić, że przegracie grę.



UPIÓR MÎN

TRUDNOŚĆ ●●○

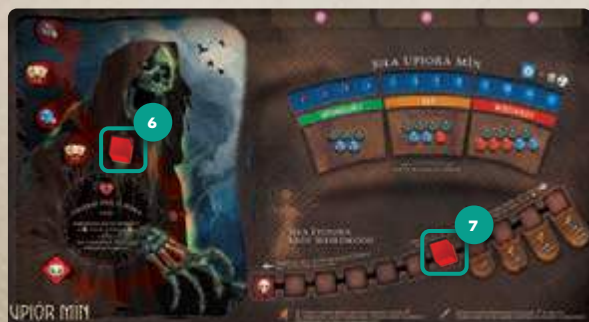
UPIÓR MÎN ŻYWI SIĘ SIŁĄ ŻYCIOWĄ INNYCH. GDY NAWIEDZA DWÓR, PRZEMIESZCZA SIĘ BEZ TRUDU PRZEZ ŚCIANY, ABY WYSYSAĆ JĄ ZE SWOICH OFIAR, LECZĄC W TEN SPOSÓB SIEBIE. BĘDZIE ŻYWIĆ SIĘ SIŁĄ ŻYCIOWĄ, KTÓRA OŻYWIA MECHANICZNE SKARABEUSZE, A TAKŻE SIŁĄ ŻYCIOWĄ SAMEJ LADY WEIRDWOOD.

GDY DOSTANIE WYSTARCZAJĄCO DUŻO CZASU, UPIÓR MÎN MOŻE POCHŁONAĆ CAŁĄ SIŁĘ ŻYCIOWĄ LADY WEIRDWOOD, CO DOPROWADZI DO JEJ ŚMIERCI I UPADKU DWORU WEIRDWOOD.

PRZYGOTOWANIE UPIORA MÎN

Postępuj zgodnie z normalnymi zasadami ze strony 4, a następnie:

- 1 Umieść znacznik Lady Weirdwood w Sali Tronowej.
- 2 Umieść znacznik Upiora Mîna na Tarasie Szczelin Czasowych.
- 3 Umieść planszę Upiora Mîna w pobliżu głównej planszy.
- 4 Potasuj Karty Upiora Mîna i umieść je w pobliżu jego planszy.
- 5 Umieść Kość Upiora Mîna w pobliżu jego planszy.
- 6 Umieść czerwoną Kostkę Postępu śledzącą poziom Zdrowia Upiora Mîna na początkowym miejscu na torze.
- 7 Umieść czerwoną Kostkę Postępu śledzącą Siłę Życiową Lady Weirdwood na początkowym miejscu na torze.

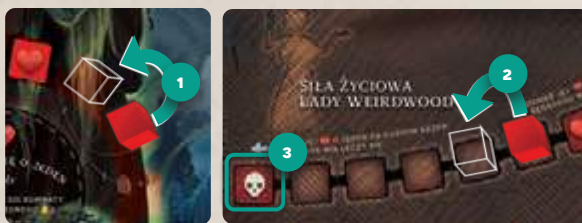


SILA ŻYCIOWA LADY WEIRDWOOD

Lady Weirdwood jest wrażliwa na wszystko, co dzieje się w jej Dworze, a jej Moc i Siła Życiowa rozciągają się na cały Dwór. Za każdym razem, gdy Upiór Mîn leczy się, pobiera również trochę Siły Życiowej Lady Weirdwood.

W związku z tym, kiedy Zdrowie Upiora Mîna wzrasta 1, gracze muszą obniżyć Siłę Życiową Lady Weirdwood o odpowiednią wartość 2. Dotyczy to nawet sytuacji, gdy Zdrowie Upiora Mîna jest na maksymalnym poziomie. Jeśli leczy się wtedy, pomimo tego, że jego Zdrowie nie może bardziej wzrosnąć, wciąż musisz zmniejszyć Siłę Życiową Lady Weirdwood o odpowiednią wartość, którą by wyleczył.

Jeśli Siła Życiowa Lady Weirdwood kiedykolwiek spadnie do zera, gracze natychmiast przegrywają grę 3.

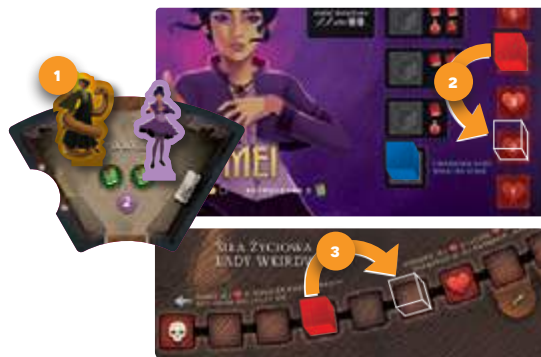


Aby przeciwdziałać wysiłkom Upiora Mîna, gracze mogą podzielić się swoją Siłą Życiową z Lady Weirdwood. W swojej turze, jeśli znajdują się w tej samej Komnacie co Lady Weirdwood i nie ma tam żadnych Skarabeuszy ani Upiora Mîna, gracz może zdecydować się, by stracić dowolną ilość swojego Zdrowia i przekazać je Lady Weirdwood.

LECZENIE LADY WEIRDWOOD

PRZYKŁAD

Grając jako Celia, znajdujesz się w jednej Komnacie z Lady Weirdwood, bez Skarabeuszy czy Upiora Mîna 1. Decydujesz się obniżyć swoje Zdrowie o 2 2 i podnieść Siłę Życiową Lady Weirdwood o 2 3.



Jeśli Siła Życiowa Lady Weirdwood wzrośnie wystarczająco, stanie się silniejsza i będzie mogła pomóc graczom w walce z Upiorem Mînem. W zależności od aktualnej pozycji Kostki Postępu śledzącej jej Siłę Życiową, gracze będą mieli dostęp do następujących korzyści:

Poruszanie Lady Weirdwood

Każdy gracz w swojej turze może zapłacić 1 dowolny zasób, aby przenieść Lady Weirdwood do dowolnej, połączonej Komnaty we Dworze (ignoruje ona wszystkie zasady Skarabeuszy).



Możesz to zrobić z dowolnego miejsca na planszy i nie musisz znajdować się w tej samej Komnacie co ona.

Walka z Pomocą Lady Weirdwood

Podczas walki, jeżeli Lady Weirdwood znajduje się w tej samej Komnacie co ty, dodaje ci 1, 2 albo 3 Trafienia do wykorzystania w tej walce (zależnie od poziomu swojej Siły Życiowej). Pamiętaj, że nigdy nie odnosi ona obrażeń w walce. Jest tam tylko, by dodać ci Trafienia.

RUCH UPIORA MÎN

Upiór Mîn jest bezcielesny i może dowolnie przechodzić przez ściany i inne bariery. Tak więc podczas ruchu (w wyniku rzutu Kością Upiora Mîna albo Karty Potwora), ignoruje zawsze połączenia korytarza i porusza się bezpośrednio do wskazanych pomieszczeń w następujący sposób:



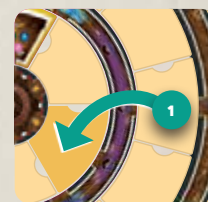
Porusz Upiora Mîna do sąsiedniej Komnaty zgodnie z ruchem wskazówek zegara, w obrębie jego obecnego pierścienia.



Porusz Upiora Mîna do sąsiedniej Komnaty w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, w obrębie jego obecnego pierścienia.



Przesuń Upiora Mîna w kierunku środka planszy do Komnaty po drugiej stronie korytarza na następnym, Wewnętrznym Pierścieniu Komnat. Jeśli dwie Komnaty leżą równo naprzeciwko Upiora Mîna, wybierz Komnatę leżącą w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara 1. Jeśli Upiór jest już na najbardziej Wewnętrznym Pierścieniu Komnat, przesuń go przez Salę Tronową do Komnaty naprzeciwko, na Wewnętrznym Pierścieniu Komnat 2.



Przesuń Upiora Mîna ze środka planszy do Komnaty po drugiej stronie korytarza na następnym, Zewnętrznym Pierścieniu Komnat. Jeśli Upiór jest już na najbardziej Zewnętrznym Pierścieniu Komnat 1, przesuń go przez planszę gry do Komnaty naprzeciwko, na Zewnętrznym Pierścieniu Komnat.



UPIÓR MÍN I UMIESZCZANIE SKARABEUSZY

Upiór Mîn ma karty, które nakazują umieszczać Skarabeusze w zależności od jego położenia na planszy. Podobnie jak w przypadku jego ruchu (*patrz poprzednia sekcja*), gdyby Skarabeusz miał pojawić się w Sali Tronowej, zamiast tego pojawia się w Komnacie po przeciwnej stronie Sali Tronowej. Jednak gdyby miał pojawić się na zewnątrz od najbardziej Zewnętrznej Pierścienia Komnat, pojawia się w Komnacie po przeciwnej stronie planszy gry.



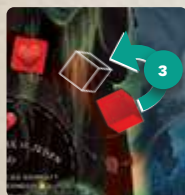
LECZENIE I WALKA UPIORA MÍN

Aby wyeliminować zagrożenie dla Lady Weirdwood i pokonać Upiora Mîn, gracze będą musieli obniżyć poziom jego Zdrowia do zera, zanim skończy się czas lub zanim całkowicie wysie on Siły Życiowe Lady Weirdwood. Za każdym razem, gdy gracz (lub inne wydarzenia w grze) udanie Trafia Upiora Mîn, należy obniżyć jego znacznik Zdrowia o 1. Gracz otrzymuje 1 PP za każde udane Trafienie, które zadał.

Za każdym razem, gdy Upiór Mîn wyrzuci ikonę wybuchu , dodaje jedną Oślonę do swojej łącznej liczby Oślon w walce, a po zakończeniu walki, rzuca swoją Kością Upiora  i przenosi się do odpowiedniej Komnaty albo leczy się o jeden (rzuca Kością Upiora za każdą wyrzuconą ikonę wybuchu).

Pochłanianie Skarabeuszy

Za każdym razem, gdy Upiór Mîn wchodzi do Komnaty ze Skarabeuszami **1**, pochłania Siłę Życiową jednego Skarabeusza w tej Komnacie. Usuń z tej Komnaty jednego Skarabeusza **2** i podnieś poziom Zdrowia Upiora Mîn o 1 **3**. Obniż także znacznik Siły Życiowej Lady Weirdwood o 1 **4**.

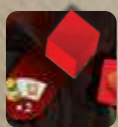


Leczenie po Walce

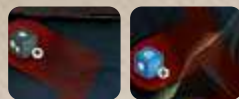
Jeśli Upiór Mîn **nie odniesie obrażeń podczas walki**, zyska więcej siły i pewności siebie. W takim przypadku leczy 1 na koniec walki (a Siła Życiowa Lady Weirdwood spada o 1).

Efekty Leczenia

Gdy Upiór Mîn leczy się, a gracze przesuwają wskaźnik jego Zdrowia w górę, możliwe jest, że uruchomione zostaną pewne efekty, ponieważ Upiór będzie rósł w siłę i zyskiwał pewność siebie.



Za każdym razem, gdy Kostka Postępu śledząca jego Zdrowie przesuwa się w górę na pole z taką ikoną, rzuć Kośćmi Komnaty dwa razy i umieść Skarabeusza w każdej z uzyskanych Komnat. Ikona nie aktywuje się, gdy jego Zdrowie przesuwa się **w dół** na pole z nią.



Zawsze, gdy Kostka Postępu śledząca Zdrowie znajduje się na lub powyżej tych pól, będzie on rzucał wskazanymi dodatkowymi Kośćmi Walki w każdej swojej walce.

ROZPATRYWANIE KART UPIORA MÍN

Grając przeciwko Upiorowi Mîn, podczas kończenia swojej tury (*zobacz Kończenie Tury, str. 7*), pierwszą rzeczą, którą musisz zrobić, jest rozpatrzenie wierzchniej karty z jego talii Kart Potwora (*zobacz Rozpatrywanie Kart Potwora, str. 15*).

Jeśli nie ma żadnych Kart Potwora do dobrania, potasuj wszystkie wcześniej odrzucone Karty Potwora, aby utworzyć nową talię Kart Potwora, a następnie rozpatrz wierzchnią kartę.

PORADA

Upiór Mîn jest bardzo trudny do trafienia, a istnieje niebezpieczeństwo, że będzie się leczyć podczas walk, w których nie otrzymuje obrażeń. Najważniejsze jest więc, aby gracze skupili się na zestawianiu razem ataków z wieloma Trafieniami, dodając je z innych Mocy, Premii z dopasowanych ikon i wykorzystując tory PP.

Ponadto, grając przeciwko Upiorowi Mîn, gracze nie mogą przegrać z powodu Klątwy, co może sprawić, że kuszące będzie niezbyt częste atakowanie Skarabeuszy. Jednak Skarabeusze zapewniają Upiorowi leczenie, więc nie zaniedbuj prób usuwania ich z planszy.



THERUS

TRUDNOŚĆ ● ● ●

THERUS, MROCZNY MAG TO PRZEBIEGŁY CZARODZIEJ O ZŁOWROGICH ZAMIARACH, KTÓREGO CELEM JEST OWŁADNIĘCIE LADY WEIRDWOOD I PRZECIĄGNIĘCIE JEJ NA SWOJĄ STRONĘ, BY WSPÓLNIE Z NIĄ RZĄDZIĆ DWOREM.

CZYNI TO, RZUCAJĄC NA NIĄ CZAR ZAWŁADNIĘCIA. DO OSIĄGNIĘCIA CELU WYKORZYSTUJE SVOJE STAROŻYTNE UMIEJĘTNOŚCI, ABY ODESSAĆ CZĘŚĆ ZASOBÓW I MOCY, JAKIE GRACZE WYDAJĄ PODCZAS GRY. JEŻELI ZDOŁA RZUCIĆ SWÓJ CZAR WYSTARCZAJĄCO WIELE RAZY, LADY WEIRDWOOD DOSTANIE SIĘ ZUPEŁNIE POD JEGO KONTROLĘ I BĘDZIE RZĄDZIŁ RAZEM Z NIĄ DWOREM PRZEZ WIECZNOŚĆ!

PRZYGOTOWANIE THERUSA

Postępuj zgodnie z normalnymi zasadami ze strony 4, a następnie:

- 1 Umieść znacznik Therusa w Sali Tronowej.
- 2 Umieść planszę Therusa w pobliżu głównej planszy.
- 3 Potasuj Karty Potwora Therusa i umieść je w pobliżu jego planszy.
- 4 Umieść wszystkie kafelki Ognia w pobliżu jego planszy.
- 5 Umieść czerwoną Kostkę Postępu śledzącą poziom Zdrowia Therusa na początkowym miejscu.
- 6 Umieść znacznik Lady Weirdwood na jej początkowej pozycji na Torze Podstępny Czar Zawładnięcia.
- 7 Umieść czerwoną Kostkę Postępu na miejscu startowym każdego z 3 ramion czar Therusa.



LADY WEIRDWOOD I PODSTĘPNY CZAR ZAWŁADNIĘCIA

Therus nieustannie próbuje zwiększyć Moc i rzucić swój Podstępny Czar Zawładnięcia, aby przeciągnąć Lady Weirdwood na swoją stronę. Robi to, wysysając zasoby i Moce, które gracze wydają podczas gry, aby powoli wzmacniać swój czar.

Wzmacnianie Czar Therusa

Jego czar ma 3 ramiona, z których każde musi osiągnąć swoje maksimum, aby czar mógł zostać rzucony na Lady Weirdwood. Kostki Postępu śledzące czar należy przesunąć w następujących okolicznościach:

- 1 Za każdym razem, gdy wydajesz zasoby (Wiedza, Mîn, Skarabeusze) albo Żetony Mocy w dowolnym celu, Therus będzie je pobierał, aby wzmocnić swój Podstępny Czar Zawładnięcia.

Gracz, który wydał zasoby, będzie musiał zwiększyć wartość Kostki lub Kostek Postępu o łączną liczbę pól, dopasowując ją do wymaganej sumy, opartej na sile Therusa (która zawsze jest określana przez bieżący Dzień).

Dzień 1 do 3 Wzmocnij jego czar o 2 pola łącznie

Dzień 4 do 7 Wzmocnij jego czar o 4 pola łącznie

Dzień 8 do 12 Wzmocnij jego czar o 5 pól łącznie

Możesz wybrać, które Kostki Postępu przesunąć oraz możesz rozdzielić te przesunięcia na dowolne ramiona czar. Gdy Kostka Postępu znajduje się w środkowym (ostatnim) miejscu ramienia, nie można jej przesunąć dalej. Musisz wtedy przesunąć Kostki Postępu na pozostałych ramionach.

WYSYSANIE I RAMIONA CZARU

PRZYKŁAD

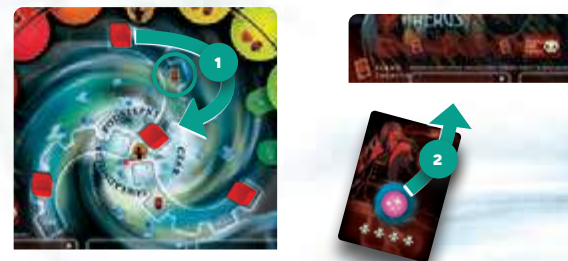
Wydajesz 1 Wiedzę i 1 Mîn, aby wykuć Kość Walki na swojej planszeczce gracza 1. Ponieważ jest Dzień 5 2, Therus jest Żły i wysysa wystarczająco dużo z twoich wydanych zasobów, aby wzmocnić swój Podstępny Czar Zawładnięcia o 4 pola (jak wskazują te ikony, co oznacza: gdy gracz wydaje jakiegokolwiek zasoby, wzmacnia czar Therusa o 4 3). Decydujesz się przesunąć Kostkę Postępu na jednym ramieniu o 2 pola 4, oraz na drugim ramieniu o 2 pola 5, aby uniknąć uaktywnienia jednej z Kart Potwora Therusa (zobacz Efekty Ramion Czar poniżej). Nie możesz przesunąć Kostki Postępu na kolejnym ramieniu, ponieważ znajduje się ona na ostatnim jego polu 6.



- 2 Therus może także wzmacniać swój czar niektórymi Kartami Potwora ze swojej talii. W tym wypadku, postępuj zgodnie z instrukcjami na Karcie Potwora.

Efekty Ramion Czar

W miarę jak kostka na każdym z ramion przesuwana się ku środkowi, prowadzi to do różnych konsekwencji dla graczy. Za każdym razem, gdy Kostki Postępu przesuwają się, jeśli któraś z nich zatrzymuje się (lub mija) pole z ikoną Karty Potwora 1, gracz musi dobrać następną kartę z Talii Potwora i umieścić ją zakrytą jako kolejną w kolejce na dole planszy Therusa, w miejscu na Planu Therusa. Zostanie ona rozpatrzona na końcu bieżącej tury gracza (zobacz Rozpatrywanie Kart Therusa, str. 21) 2.



Wyzwolenie Czar Therusa

Kiedy Kostki Postępu na wszystkich 3 ramionach są w swoich maksymalnych pozycjach, wyzwala to czar 1.

Musisz przesunąć postać Lady Weirdwood o jedno pole w lewo (co oznacza, że staje się ona coraz bardziej owładnięta wpływem Therusa) 2 i wykonać wszelkie akcje z górnej połowy pola, na które zostanie przesunięta, co może polegać na dodaniu Kart Potworów do Planów Therusa.

W takim przypadku 3, dobierz odpowiednią liczbę kart z Talii Potwora Therusa i umieść je zakryte w kolejce Planów Therusa, na dole jego planszy 4.

Następnie zresetuj Kostki Postępu na każdym z ramion z powrotem do ich startowych pozycji 5. Jeśli po tym jak Kostki Postępu na każdym z ramion osiągnęły swoje maksymalne pozycje i po uruchomieniu czar, pozostały jeszcze wciąż wymagane przesunięcia wzmacniające czar na jego ramionach, musisz przesunąć kostki o te pozostałe pola, po zresetowaniu ramion czar 6.

Jeżeli Lady Weirdwood kiedykolwiek dotrze na najdalsze po lewej stronie pole, stanie się w pełni owładnięta i dołączy na stałe do Therusa, a gracze przegrają grę 7.



Przeciwdziałanie Czarowi Therusa

Gracze mogą przeciwdziałać czarowi Therusa i zmniejszyć jego wpływ na Lady Weirdwood. Aby to zrobić, w swojej turze możesz wydać 4 wybrane zasoby, gdy jesteś w Sali Tronowej i nie ma tam żadnych Skarabeuszy ani Therusa. Możesz to zrobić wiele razy w swojej turze, pod warunkiem, że masz wymaganą liczbę zasobów. Therus nie wysysa żadnego z tych zasobów, a zatem nie zwiększa mocy swojego Podstępnego Czarza Zawładnięcia w odpowiedzi na twój rzucony kontr-czar (instrukcje te przedstawione są na planszy Therusa 1).

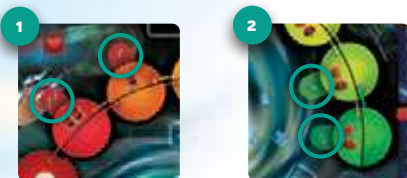
Za każdym razem, gdy rzucasz kontr-czar, zdobywasz 2 PP, przesuwasz znacznik Lady Weirdwood o jedno pole w prawo 2, podejmujesz wszelkie działania z dolnej połowy pola, na które się porusza. Może to obniżyć Zdrowie Therusa o jeden 3 (ponieważ kontrowanie jego czarów jest dla niego często szkodliwe).

Jeżeli rzucisz wystarczającą liczbę kontr-czarów i Lady Weirdwood znajdzie się na najdalszym po prawej stronie miejscu, nie możesz rzucać więcej kontr-czarów tylko po to, by otrzymywać PP.

LADY WEIRDWOOD I WALKA

W walce z Therusem, Lady Weirdwood może zaoferować wsparcie każdej ze stron, w zależności od jej stanu owdładnienia. Im dalej przesuwa się w lewo, dodaje więcej Trafień w walce Therusowi 1, a im dalej w prawo - więcej Trafień w walce uzyskuje od niej gracz walczący z Therusem 2.

Lady Weirdwood dodaje Trafienia tylko w walce z Therusem, nie dodaje żadnych Trafień, gdy gracze walczą ze Skarabeuszami.



ZDROWIE I WALKA THERUSA

Aby wyeliminować zagrożenie dla Lady Weirdwood i pokonać Therusa, gracze będą musieli obniżyć jego Zdrowie do zera, zanim skończy się czas albo zanim całkowicie zawnładnie Lady Weirdwood. Za każdym razem, gdy gracz (lub inne wydarzenia w grze) udane Trafi Therusa, gracz obniża znacznik Zdrowia Therusa o 1 oraz zdobywa 1 PP za każde udane Trafienie.

W miarę jak Zdrowie Therusa spada, staje się on coraz bardziej zdesperowany i będzie starać się zrobić więcej, aby pokonać graczy. Za każdym razem, gdy Kostka Postępu śledząca jego poziom Zdrowia zatrzyma się na lub minie pole z ikoną Karty Potwora, musisz dobrać kartę z góry jego Talii Potwora i dodać ją do kolejki Planów Therusa na dole jego planszy.

Zadając ostateczne obrażenie Therusowi, gracze przed odniesieniem zwycięstwa, muszą rozpatrzyć wszystkie karty z Planów Therusa 1.

Jeśli rozpatrzenie jego kart spowoduje, że graczom zabraknie czasu (powrót do Dnia 1) albo jeśli spowoduje to, że jego Podstępny Czar Zawładnięcia zostanie uruchomiony, a Lady Weirdwood przesunie się na ostatnie, najbardziej wysunięte na lewo miejsce owdładnienia, gracze przegrywają grę, ponieważ albo spóźnili się, by go pokonać, albo Lady Weirdwood weszła w jego buty jako zła, owdładniona władczyni Dworu Weirdwood.

Za każdym razem, gdy Therus wyrzuci ikonę wybuchu 4, dodaje jedno Trafienie do swojej sumy Trafień w walce, a po zakończeniu walki rzuca Kośćmi Komnat i przenosi się do odpowiedniej Komnaty. Robi to za każdą wyrzuconą ikonę wybuchu.

ROZPATRYWANIE KART THERUSA

Gdy grasz przeciwko Therusowi i kończysz swoją turę (zobacz Kończenie Swojej Tury, str. 7), pierwszą rzeczą, którą musisz zrobić, jest rozpatrzenie Kart Potwora. Therus rozpatruje swoje karty inaczej niż pozostałe dwa Potwory.

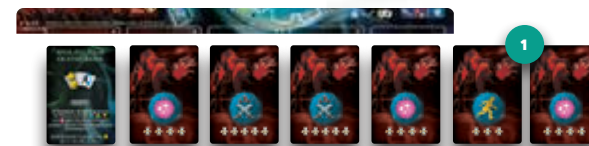
Musisz rozpatrzyć każdą Kartę Potwora zgodnie z Planami Therusa, w kolejności ich położenia od lewej do prawej 1. Dla każdej karty, przesun do przodu Porę Dnia zgodnie z grafiką na przodzie Karty Potwora 2.

Następnie odwróć kartę i rozpatrz tył Karty Potwora. **Jeżeli nie jest to Karta Mocy**, pozostaw ją w jej obecnym miejscu w Planach Therusa 3 (jeśli jest to Karta Mocy, umieść nad planszą Therusa tak samo, jak Karty Mocy Ogra Chaosu i Upiora Mîn). Następnie przejdź do kolejnej Karty Potwora po prawej stronie od tej, którą właśnie rozpatrzyłeś i powtórz powyższe kroki 4. Kiedy wszystkie karty w kolejce zostaną rozpatrzone, przenieś je na stos kart odrzuconych Therusa.

Jeśli kiedykolwiek, podczas rozstrzygania Kart Potwora Therusa pojawi się wydarzenie, które wymaga dodania kolejnych Kart Potwora do Planów Therusa, dobierz je z jego Talii Potwora i dodaj zakryte po prawej stronie już umieszczonej, skrajnie prawej karty 5. Będziesz musiał rozpatrzyć również te karty, zanim odrzucisz wszystkie Karty Potwora z Planów Therusa i przejdiesz do zakończenia swojej tury.



Jeżeli skończy ci się miejsce, by umieszczać karty na dole jego planszy, umieszczaj te dodatkowe dalej w kolejce 1.



KAFELKI OGNI

Niektóre z kart Therusa będą wymagały dodania w Komnacie kafelka Ognia. Jeżeli w Komnacie, do której dodasz taki kafelek, znajdują się Skarabeusze, zostaną one natychmiast zabite i usunięte z tej Komnaty. Każdy gracz w takiej Komnacie otrzymuje 1 obrażenie.

Gracze i Therus mogą opuścić Komnatę z Ogniem, jeśli znajdowali się w niej, gdy umieszczano tam kafelek Ognia. Mogą również wejść tam z powrotem (lub przenieść się przez Portal), ale robiąc to, gracze zawsze otrzymują 1 obrażenie.

Jeśli Komnata jest Przeklęta podczas dodawania kafelka Ognia, pozostanie Przeklęta do końca gry - żadna Moc ani umiejętność nie może oczyścić jej z Kłątwy.

Nie można używać akcji Komnaty, w której znajduje się kafelek Ognia.

PORADA

Najważniejsze jest oczyszczenie Sali Tronowej ze Skarabeuszy, aby umożliwić swojej drużynie rzucanie kontr-czarów przeciwko Therusowi. Nie zaniedbuj działań w kierunku osiągnięcia tego celu od początku gry.

Ponadto, wydawanie zasobów na początku gry jest korzystniejsze, ponieważ Therus ma z nich mniejszy pożytek. Zrób więc wszystko, co w twojej mocy, aby wykuć Kości Walki i zrekrutować Towarzyszy już na początku gry.

Na koniec, podobnie jak w przypadku Upiora Mîn, gracze nie mogą przegrać gry z powodu Kłątwy. Jednak podczas walki z Therusem, Skarabeusze mogą szybko pojawić się w grze, a jeśli gracze nie będą ostrożni, na późniejszym etapie może okazać się, że niewiele Komnat nadaje się do użytku.



WARIANTY

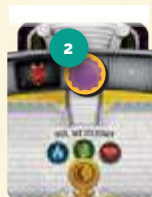
WARIANT RODZINNY ZDOBYWANIA PP

Aby uzyskać łatwiejszą, bardziej rodzinną wersję gry, możesz grać w wariant Rodzinny Zdobycia PP. W tym wariantcie gracze łączą razem wszystkie zdobyte PP i wszyscy otrzymują nagrody w tym samym czasie. W rezultacie otrzymujemy więcej nagród zbiorowo niż w domyślnym wariantcie gry, co sprawia, że grupowe wykonywanie zadań staje się łatwiejsze. Unika się również problemu młodszych lub mniej doświadczonych graczy, którzy zostają w tyle, ponieważ zdobywają mniej PP niż ci bardziej zaawansowani i muszą podejmować decyzje w jaki sposób najlepiej wydać swoje PP.

Aby zagrać w ten wariant, wykonaj następujące zmiany w przygotowaniu i rozgrywce.

PRZYGOTOWANIE

- 1 Żaden z graczy nie używa indywidualnych Torów Postępu, więc nie umieszczaj Kostek Postępu na tych torach.
- 2 Umieść Żeton Grupowych PP na początkowym miejscu na Torze Grupowych PP, na zewnątrz głównej planszy.



WYDAWANIE PP

Wszystkie zdobyte punkty PP są wydane na Torze Grupowych PP, który biegnie wokół zewnętrznego pierścienia głównej planszy gry, a nie na indywidualnych planszeczki graczy. Nie ma tutaj wyboru, gdzie wydać te punkty PP. Po prostu przesuwasz Żeton Grupowych PP na Torze Grupowych PP, aby uzgodnić liczbę punktów PP zdobytych przez dowolnego gracza.

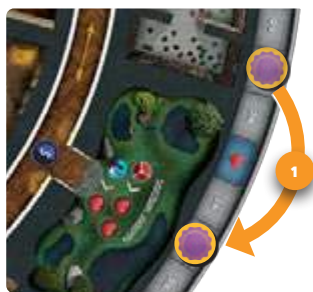
Gdy zatrzymasz się na lub miniesz premię na tym torze, każdy gracz w grze natychmiast otrzyma tę premię.

ZDOBYWANIE GRUPOWYCH PP

PRZYKŁAD

Otrzymujesz 4 PP po wykuciu ostatniej Kości Walki. Przesuwasz Żeton Grupowych PP o 4 pola do przodu, mijając ikonę Leczenia 1. Każdy gracz może teraz wyleczyć jedno obrażenie.

Tak jak w przypadku indywidualnych Torów Postępu, wszelkie Trafienia albo Osłony, na których się zatrzymujesz lub które minąłeś, pozostają trwałe. W tym przypadku są trwałe dla wszystkich graczy i są dodawane do sumy Trafień i Osłon dowolnego gracza, gdy ten prowadzi walkę.

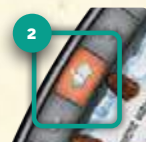


KONIEC TORU GRUPOWYCH PP

Jeżeli osiągnąłeś koniec Toru Grupowych PP 1, należy przesunąć Żeton Grupowych PP z powrotem na pole 60 2 i kontynuować zdobywanie PP z tego miejsca, w razie potrzeby powtarzając pętlę.



Tor Grupowych PP oferuje takie same Premie Walki 1 i Premie Taktyczne 2 co odpowiadające mu indywidualne Tory Postępu. Gdy osiągniesz lub przekroczysz premię na Torze Grupowych PP, rozpatrujesz tę premię (zobacz Koniec Torów Postępu, str. 13) tylko raz (nie dla każdego gracza). Oznacza to, że w przypadku Premii Taktycznej gracze muszą wybrać **tylko jednego gracza**, który użyje Akcji Komnaty odwróconej z powrotem ze stanu Przeklętej Komnaty 2.



WARIANT SOLO

Nie ma żadnych zmian w zasadach gry solo. Zalecamy jednak granie dwiema Postaciami, ponieważ jest to zarówno korzystne, jak i przyjemne w trakcie gry, gdzie wykorzystywana jest synergia między różnymi Postaciami.

WARIANTY TRUDNOŚCI

Uważasz, że gra lub konkretny Potwór Fae są zbyt łatwe? Spróbuj wprowadzić jeden lub nawet kilka z tych wariantów do gry.

Wariant Trudności: Komnaty Kuźni

W tym wariantcie musisz zmniejszyć liczbę Komnat w Dworze, w których możesz wykuwać Kości Walki. Będzie to wymagało bardziej starannego planowania i ruchu, aby uzyskać dostęp do powiększania puli Kości Walki.

Podczas przygotowywania gry nie wybieraj Komnat *Arkanum Kuźni* ani *Starożytna Odlewnia* do przygotowywania planszy.

Aby zwiększyć wyzwanie, możesz usunąć więcej Komnat, które pozwalają na wykuwanie Kości Walki, takich jak *Wojenna Komnata Generała* lub *Królewska Zbrojownia*.

Wariant Trudności: Mniej Czasu

Możesz zacząć grę w późniejszym Dniu, co da ci mniej czasu na jej wygranie. Gdy po raz pierwszy będziesz próbował tego wariantu, zalecamy następujące ustawienia (możesz je zwiększyć, jeśli uważasz, że jesteś prawdziwym Strażnikiem weteranem!):

Ogr Chaosu: początek w Dniu 4

Upiór Mîn albo Therus: początek w Dniu 2

Wariant Trudności: Skarabeusze i Punkty Postępu

Ten wariant redukuje PP, które otrzymujesz w czasie gry, sprawiając, że trudniej jest uzyskać premie z Torów Postępu.

Grając w ten wariant rozgrywki, gdy pokonasz Skarabeusza i zdecydujesz się zwrócić go do ogólnej puli gry, otrzymujesz tylko 1 PP 1 za każdego zwróconego Skarabeusza (w normalnej rozgrywce otrzymujesz 2 PP 2).

Jeśli zdecydujesz się zatrzymać pokonanego Skarabeusza i umieścić go w swoich zapasach, nie otrzymujesz za niego żadnych PP 0.

Wariant Trudności: Za mało Skarabeuszy

Była to oryginalna zasada w grze, która została usunięta, aby ułatwić nieco rozgrywkę. W tym wariantcie, jeśli w dowolnym momencie gry musisz umieścić Skarabeusza w dowolnej Komnacie (z jakiegokolwiek powodu) i nie ma żadnego Skarabeusza w ogólnej puli gry, natychmiast przegrywasz grę.

To świetna odmiana do dodania podczas gry przeciwko Upiorowi Mîn albo Therusowi, gdzie możesz mniej martwić się dodatkowymi Skarabeuszami we Dworze. Upewnij się, że nie pozwalasz im wymknąć się spod kontroli i nie pozostawisz zbyt małej liczby Skarabeuszy w ogólnej puli gry!

ZADANIA DODATKOWE

Jeżeli zdecydujesz się grać z Mini Dodatkiem Zadań, postępuj według poniższych zasad.

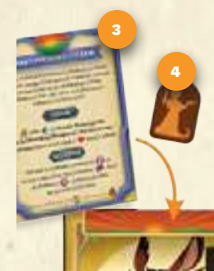


Potasuj Karty Zadań, rozdaj po jednej każdemu graczowi i połóż zakrytą talię w pobliżu planszy.

Każdy gracz umieszcza swoje zadanie w odpowiednim slocie Pory Dnia na swojej planszy 1. Tego zadania nie usuwa się (nawet podczas Odświeżania Kart Akcji), dopóki go nie wykonasz. Dopóki Karta Zadania pozostaje w slocie, czyli do momentu jego wykonania, nie możesz położyć Kart Taktyki Strażnika ani innej Karty Akcji na Karcie Zadania.



Kiedy wypełnisz warunki Zadania, rozpatrujesz jego wynik i otrzymujesz nagrody 2.



Po rozpatrzeniu nagród, możesz dobrać kolejne Zadanie 3 i umieścić je w slocie na swojej planszeczce.

Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz Żeton Przysługi Lady Weirdwood 4. Możesz wymienić go w dowolnym momencie walki na 4, albo 4.

Możesz dobrać nowe Zadanie za każdym razem, gdy wykonasz bieżące Zadanie.

OPIS KOMNAT

WEWNĘTRZNE KOMNATY ORAZ SALA TRONOWA



Wyrwa Fae

Strać 1 Zdrowie, aby otrzymać 1 Żeton Mocy, 1 Mîn oraz 1 Wiedzę.



Komnata Przywołań

Otrzymujesz 1 Mîn oraz 1 Żeton Mocy.



Salon Dworzanina

Zrekrutuj Towarzysza i następnie uzyskaj 1 PP. Uzyskujesz 2 PP bez względu na to czy zrekrutowałeś Towarzysza czy nie.



Krypta Wyroczni

Otrzymujesz 2 Wiedze. Zyskujesz 2 PP.



Arkanum Kuźni

Zapłać wymagane zasoby, aby wykuć do 2 Kości Walki. Otrzymujesz 1 Mîn oraz 1 Wiedzę.



Ogród Feniksa

Otrzymujesz 2 Zdrowia. Odśwież jednego wyczerpanego Towarzysza.



Skarbiec

Otrzymujesz 1 Wiedzę, 1 Mîn oraz 1 wybrany zasób.



Sala Tronowa

Portal do innej Komnaty.

ŚRODKOWE KOMNATY



Taras Szczelin Czasowych

Za każdy wydany zasób, cofnij czas o jedno miejsce.



Ołtarz Altruizmu

Inny gracz otrzymuje 1 Mîn albo 1 Wiedzę. Ty uzyskujesz 2 PP.



Starożytna Odlewnia

Zapłać wymagane zasoby, aby wykuć 1 Kość Walki. Otrzymujesz 1 Mîn albo 1 Wiedzę.



Atrium Życzeń

Otrzymujesz 1 Zdrowie oraz uzyskujesz 1 PP. Otrzymujesz 1 Mîn albo 1 Wiedzę.



Komnata Kartografa

Inny gracz przenosi się przez Portal do innej Komnaty.



Sanktuarium Oczyszczenia

Otrzymujesz 1 Zdrowie oraz Wygnaj 1 Skarabeusza z dowolnej Komnaty (innej niż Sala Tronowa).



Głęboka Kopalnia

Wyczerp Towarzysza, otrzymujesz 3 wybrane zasoby.



Smocze Sanktuarium

Odrzuć 1 kartę z ręki, aby otrzymać 3 Mîn.



Wojenna Komnata Generała

Zapłać wymagane zasoby, aby wykuć 1 Kość Walki. Inny gracz może zapłacić 1 dodatkowy zasób, aby wykuć Kość Walki.



Łśniąca Piwnica

Rzuć K12 i otrzymaj wynik:
• 1 Karta Taktyki Strażnika
• 1 Żeton Mocy
• 1 Żeton Mocy oraz 1 Karta Taktyki Strażnika.



Komnata Nenufarów

Przeskocz do lewej albo prawej Komnaty (możesz użyć Akcji tej Komnaty, jeżeli nie jest Przeklęta oraz nie ma w niej Skarabeuszy albo Potwora Fae).



Sala Oratorska

Inny gracz otrzymuje 2 PP, następnie kolejny inny gracz (nie ten sam) otrzymuje 1 PP.



Galeria Łotrzyków

Zrekrutuj Towarzysza albo Odśwież wyczerpanego Towarzysza.



Sala Balowa

Otrzymujesz 1 Zdrowie oraz 1 Wiedzę. Inny gracz otrzymuje 1 Zdrowie albo 1 Wiedzę.

ZEWNĘTRZNE KOMNATY



Hol Wejściowy

Otrzymujesz 1 Mîn, 1 Wiedzę oraz 1 Zdrowie.



Opuszczone Tunele

Odrzuć 1 kartę z ręki, aby przenieść się przez Portal do innej Komnaty.



Amfiteatr Umarłych

Otrzymujesz 2 Mîn oraz 1 Skarabeusza.



Arsenal Przodków

Inny gracz może wykuć Kość Walki. Ty otrzymujesz 2 PP.



Archiwum Tajemnic

Odrzuć 1 kartę z ręki, aby otrzymać 3 Wiedze.



Biblioteka Uchaczy

Otrzymujesz 2 Wiedze.



Jaskinia Hazardu

Rzuć K12 i otrzymaj powiązaną z wynikiem liczbę wybranych zasobów.



Laboratorium Szalonego Naukowca

Otrzymujesz 1 Mîn oraz 1 Wiedzę. Następnie rzuć Kośćmi Komnat, aby przenieść się przez Portal do innej Komnaty.



Sadržawki Avalonu

Zapłać 1 wybrany zasób, aby otrzymać 2 Zdrowia. Inny gracz otrzymuje 1 Zdrowie, bez względu na to czy opłaciłeś koszt, czy nie.



Łaźnia Rzymska

Przesuń czas do przodu o 2 miejsca, aby otrzymać 1 Zdrowie, a następnie wykonaj Ruch.



Królewska Zbrojownia

Zapłać wymagane zasoby, aby wykuć 1 Kość Walki. Uzyskujesz 1 PP, bez względu na to czy wykuleś Kość, czy nie.



Boisko Treningowe

Zapłać 1 wybrany zasób, aby otrzymać 1 Żeton Mocy oraz 1 PP.



Wytchnienie Walkirii

Zrekrutuj Towarzysza i następnie uzyskaj 1 PP. Inny gracz może zapłacić 1 dodatkowy koszt, aby zrekrutować Towarzysza.



Studnia Czarownic

Otrzymujesz 2 Mîn.

Edycja polska: Czacha Games
Tłumaczenie: Ewelina Lasota
Korekta: Jakub Ciesiółka
www.czachagames.pl
©2024 Czacha Games.
Wszystkie prawa zastrzeżone.



Szczególne podziękowania: Ta gra nie byłaby możliwa bez małego i dużego wkładu testerów gry i wielu innych osób, z których każda wniosła coś, co pomogło w jej powstaniu: Aidan Cassie, James Cowan, Shannon Cowan, Kevin Denny, David Diaz from Mesa Games Lab, Bryan Dubien, Foxes Board Game Shop, Stephen Hodges, Shane Hubenig, Thomas John, Janet Kennedy, Luke Minaker, Michael Rafopoulos & Kevin Tortissier z M.O.B. Vanguard, Daniel Pender, Sacha Raposo, Ben Rosset from Panda Games, Jess Seymour, Bethany Somerville, Jean-Sébastien St-Pierre, Russ Uttley, Casey Wheadon, Michael Xuereb. Dziękujemy wszystkim w Relish Studios i Wasabi Entertainment, którzy służyli nam radą, wsparciem i zachętą na każdym kroku!

Projekt i rozwój gry: Mike Cassie
Ilustracje: Sean Richardson, Anna Earley & Steve Palmer
Projekt Graficzny: Steve Palmer & Mike Cassie
Dyrektor Artystyczny: Anna Earley, Mike Cassie & Luke Minaker
Marketing: Mike Cassie & Thomas John
Producent wykonawczy: Paul Pattison
©2024 Greyridge Games. All rights reserved.

TWÓRCY

TURA GRACZA Zobacz pełne zasady, str. 6.

W TWOJEJ TURZE

1 Wybierz Kartę Akcji ze swojej ręki. Jeśli ta karta ma koszt zasobu (np. , , ), musisz opłacić ten koszt przed zagranie karty.



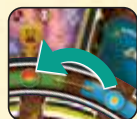
2 Następnie umieść Kartę Akcji odkrytą lub zakrytą na pustym polu Pory Dnia, nad swoją planszatką gracza albo zrekrutowanym Towarzyszem.



OPCJONALNIE Możesz zagrać Kartę Taktyki Strażnika na wierzch właśnie zagranej Karty Akcji.



3 Przesuń do przodu Porę Dnia na planszy, tak, aby pasowała do miejsca na Porę Dnia, w którym umieściłeś zagraną kartę.



4 Jeżeli zagrałeś odkrytą Kartę Akcji, rozpatrz akcje na karcie.

5 Jeżeli zagrałeś zakrytą Kartę Akcji, możesz wybrać jedno: wykonać akcję Ruchu , wykonać akcję Walki  w swojej aktualnej Komnacie albo otrzymać 1 dowolny zasób  (Mîn, Wiedzę albo Skarabeusza).

OPCJONALNIE. W DOWOLNYM MOMENCIE PRZED ZAKOŃCZENIEM SVOJEJ TURY:

→ Użyj Mocy Postaci

Opłać koszt (np. , , ), aby użyć Mocy Postaci ze swojej planszетки. Każdej Mocy możesz użyć tylko raz na turę.



→ Użyj Umiejętności Towarzysza

Użyj umiejętności dowolnego, zrekrutowanego Towarzysza. Jeżeli Towarzysz ma ikonę wyczerpania , musisz wyczerpać go, obracając kartę, po użyciu jego umiejętności.



KOŃCZENIE TURY

Gdy zakończysz rozpatrywanie wszystkich akcji w swojej turze:

1 Rozpatrz **Karty Potwora**

2 Jeśli nie masz wolnych miejsc Pory Dnia, aby zagrać Kartę Akcji, albo jeśli chcesz wcześniej Odświeżyć wszystkie swoje Karty Akcji, to:

A Wykonaj **Fazę Skarabeuszy**

B Odrzuć wszystkie zagrane Karty Taktyki Strażnika, a następnie umieść wszystkie zagrane Karty Akcji na swoim stosie kart odrzuconych.

C Odśwież każdego wyczerpanego Towarzysza, obracając jego kartę, tak by widoczna była jego umiejętność.

3 Dobierz albo odrzuć Karty Akcji, tak by ich liczba odpowiadała twojemu obecnemu poziomowi Zdrowia.

OPIS IKON



Jedno Trafienie w walce



Jedna Oslona w walce



Atak w twojej aktualnej Komnacie



Porusz się do połączonej Komnaty



Przenieś się przez Portal do innej Komnaty



Uzyskaj PP (Punkty Postępu)



Otrzymujesz 1 wybrany zasób



Zapłać 1 wybrany zasób



Zrekrutuj Towarzysza



Wyczerp Towarzysza



Odśwież Towarzysza



Otrzymujesz Kartę Taktyki Strażnika do swoich zasobów



Karta Potwora Fae



Potwór Fae



Odrzuć kartę ze swojej ręki



Wykuj Kość Walki w dowolnym kolorze



Kość Walki w dowolnym kolorze



Aktywny gracz



Inny gracz (nie ty). Gracze decydują wspólnie kogo wybrać.



Lady Weirdwood



Wygnań Skarabeusza



Pokonaj Skarabeusza



Potwór i Lady Weirdwood w tej samej Komnacie



Potwór i aktywny gracz w tej samej Komnacie



Rzuć Kośćmi Komnat i przenieś się tam przez Portal



Rzuć Kośćmi Komnat i umieść tam Skarabeusza



Zapłać jeden ze wskazanych zasobów



Otrzymujesz jeden ze wskazanych zasobów



Przesuń czas do przodu / Cofnij czas



Poranek



Wieczór



Popołudnie



Noc



Porusz Upióra Mîn do wskazanej Komnaty.



Umieść Skarabeusza w odpowiedniej Komnacie (Komnatach) w stosunku do obecnej lokalizacji Potwora Fae.

KARTY POTWORA Zobacz pełne zasady na stronie 15.

OGRA CHAOSU I UPIÓR MÎN

Rozpatrz wierzchnią kartę z Talii Potwora (jeżeli w talii nie ma już kart, potasuj wszystkie odrzucone karty i uformuj nową talię):

1 **Rozpatrz przód karty.** Przesuń do przodu Porę Dnia na planszy gry o liczbę miejsc wskazaną na Karcie Potwora.

2 **Rozpatrz tył karty.**

3 **Odrzuć albo umieść Kartę Potwora w slocie.** Karty z *Ruchem*, *Atakiem* i *Skarabeuszami* należy odrzucić. Karty z Mocami należy umieścić w jednym z dedykowanych miejsc na planszy Potwora.

THERUS MROCZNY MAG

Rozpatrz każdą Kartę Potwora znajdującą się w Planach Therusa, w kolejności w jakiej zostały umieszczone, od lewej do prawej. Wykonaj dla każdej karty:

1 **Rozpatrz przód karty** tak samo jak w przypadku Ogra Chaosu i Upióra Mîn.

2 **Rozpatrz tył karty** i pozostaw kartę w jej obecnym miejscu w Planach Therusa (chyba, że jest to Karta Mocy).

3 **Odrzuć karty.** Gdy wszystkie karty w kolejce zostaną rozpatrzone, przenieś je na stos kart odrzuconych Therusa. Jeśli podczas rozpatrywania jego kart, zdarzenie będzie wymagało dodania dodatkowych Kart Potwora do Planów Therusa, dobierz je z jego Talii Potwora i połóż zakryte po prawej stronie od znajdujących się tam już kart. Będziesz musiał rozpatrzeć również te karty.

Faza SKARABEUSZY Zobacz pełne zasady, str. 8.

1 **Przesuń Skarabeusze ze Środkowego Pierścienia Komnat**

Rozpoczynając od *Tarasu Szczeliny Czasowych* i kontynuując w obrębie tego pierścienia, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wykonaj poniższe kroki dla każdej Komnaty, w której znajdują się Skarabeusze:

A Przesuń na zewnątrz wszystkie Skarabeusze z Komnaty do Komnaty bezpośrednio po drugiej stronie korytarza, jeśli obie Komnaty są połączone (tj. oboje drzwi są otwarte).



B W przeciwnym razie, jeśli Komnata ze Skarabeuszami jest otwarta na korytarz zewnętrzny, przesuń te Skarabeusze na korytarz, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara do kolejnej, połączonej Komnaty zewnętrznej.



C W innym wypadku, jeśli Komnata ze Skarabeuszami nie jest połączona z zewnętrznym korytarzem (tzn. drzwi nie są otwarte), Skarabeusze pozostają w obecnej Komnacie.



2 **Przesuń Skarabeusze z Wewnętrznego Pierścienia Komnat**

Postępuj tak samo jak w kroku 1, ale tym razem rozpocznij od *Komnaty Wyrwy Fae*, kontynuując w obrębie tego pierścienia zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przesuwając Skarabeusze na zewnątrz do Środkowego Pierścienia Komnat.

3 **Umieszczanie Skarabeuszy**

A Dodaj 1 Skarabeusza w każdej Komnacie Wewnętrznego Pierścienia, w której nie ma żadnego Skarabeusza.

B Dodaj 1 Skarabeusza na jedno, wybrane puste miejsce w Sali Tronowej, **jeśli co najmniej 1 miejsce na Skarabeusza jest już zajęte przez Skarabeusza.**

Odwróć Przekłętą Komnatę

W trakcie tego procesu, jeżeli w Komnacie znajdują się 2 lub więcej Skarabeuszy, odwróć natychmiast tę Komnatę na jej Przekłętą stronę. Jeżeli grasz przeciwko Ogrowi Chaosu, uaktualnij Tor Zagrożenia Kłutwą.

UZYSKIWIENIE PP



za Trafienie zadane Potworowi Fae



za pokonanie Skarabeusza i umieszczenie go w twoich zasobach



za pokonanie Skarabeusza i zwrócenie go do ogólnej puli



za Wygnań Skarabeusza