

Nawiedzone Krainy



Nawiedzone Krainy

2-4 - 60' - 14+

Dawno, dawno temu, do odległych krain przybyli odkrywcy. Znaleźli bujne i dziewicze ziemie, na których zbudowali Kalenę, swoją pierwszą osadę. Jednak wkrótce przekonali się,

dłaczego te ziemie były niezamieszkałe. Widma, duchy starożytnej cywilizacji, które nie mogły przejść z tego świata do następnego, nawiedzały to dzikie królestwo.

W odpowiedzi, mieszkańcy Kaleny zamknęli się w mieście, gdzie Widma rzadko się pojawiały. Ale teraz czasy są ciężkie, a miasto potrzebuje nowych zasobów, aby przetrwać. Niektórzy mieszkańcy Kaleny, zwani Widzącymi, są w stanie komunikować się z Widmami i pomagać im dotrzeć do innego świata.

Jesteś jednym z Widzących, a twoim zadaniem jest uwolnienie Widm z łańcuchów, które wiążą je z tym światem, aby Kalena mogła się rozwijać i prosperować.



Spis Treści

Spis Treści	2	Karty	7	Podstawowe Akcje	13
Autorzy	2	Karta Targowiska.	7	Podróż	13
Komponenty	3	Karta Umiejętności	8	Zbiory	13
Cel Gry	4	Karta Zadania	8	Budowa	13
Opis Gry	4	Karta Widma.	8	Perswazja	13
Jak korzystać z instrukcji	4	Karta Nagrody	8	Zaawansowane Akcje	14
Podział Komponentów	5	Podstawowe Pojęcia	9	Sprzedaż	14
Plansza Gry	5	Pierwszy Gracz	9	Nauka	14
Planszетка Gracza	5	Ostatni Gracz	9	Trening	14
Mapa, Kafle i Tereny	6	Aktywny i Wyczerpany	9	Widma	15
Znaczniki Widzących	6	Odświeżanie	9	Punkty Dzielności oraz Tor	
Budynki	6	Opłacanie Kosztu	9	Dzielności	15
Żetony Akcji	7	Właściciel	9	Punktacja Końcowa	15
Kostki Gracza	7	Wspólna Rezerwa	9	Karty Umiejętności	16
Kostki Toru	7	Sąsiadujący	9	Karty Zadań	16
Żetony Dzielności	7	Mapa	9	Karty Widma	16
Towary	7	Przygotowanie Gry	10	Karty Targowiska	16
Pecunia	7	Tryby Gry	10		
		Przebieg Rozgrywki	12		

Autorzy

Manager projektu i dyrektor artystyczny: Andrea Colletti

Projekt gry: Leonardo Romano

Koncept artystyczny: Davide Gerardi

Dyrektor działu grafiki: Paolo Scippo

Projekt graficzny: Elisa Fiore, Diana Maranzano, Jonata Benvenuti

Tłumaczenie angielskie: Elettra Nuzzo

Social Media: Luca Bernardini, Emiliano Caretti

Produkcja: Fabio Braghettoni, Paolo Scippo

Edycja polska: Czacha Games

Tłumaczenie: Ewelina Lasota

Korekta: Jakub Ciesiołka



CZACHA
GAMES

Nawiedzone Krainy - Instrukcja wersja 1.1

©2024 Czacha Games

Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.czachagames.pl

Komponenty



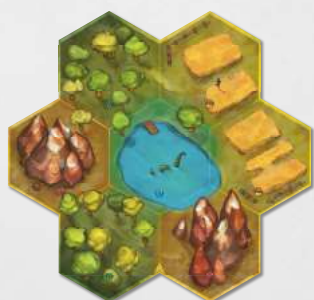
1 Plansza



4 Planszетки Graczy



1 Kafel Kaleny



11 Kafli Regionów



9 Kostek Toru



64 Kostki Graczy

Kości



1 Kość Terenu



1 Kość Nagrody

Znaczniki



25 Widm



4 Widzących



12 Wiatraków 12 Tartaków
12 Kopalni 12 Norii

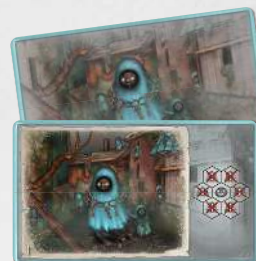
Karty



32 Karty Zadań



3 Karty Nagrody



3 Karty Widma



4 Karty Pomocy



12 Kart Umiejętności



3 Karty Targowiska

Żetony



4 Żetony
Dzielności



16 Żetonów
Pecunii (1)
24 Żetony
Pecunii (5)



16 Żetonów
Żywności



24 Żetony
Podróży



16 Żetonów
Drewna



24 Żetony
Perswazji



16 Żetonów
Minerałów



8 Żetonów
Budowy



16 Żetonów
Wody



8 Żetonów
Zbiorów



12 Żetonów Zużycia



4 Żetony
Kolejności

Cel Gry

Celem gracza jest zostanie Widzącym z największą liczbą punktów Dzielności 🏰 na końcu gry.

Opis Gry

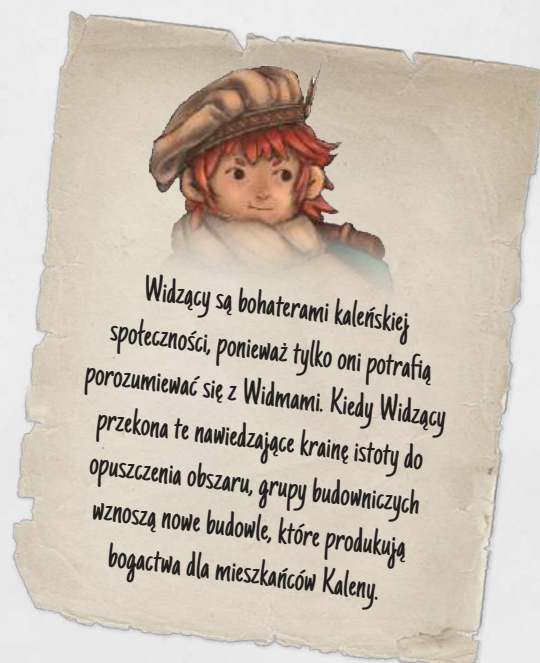
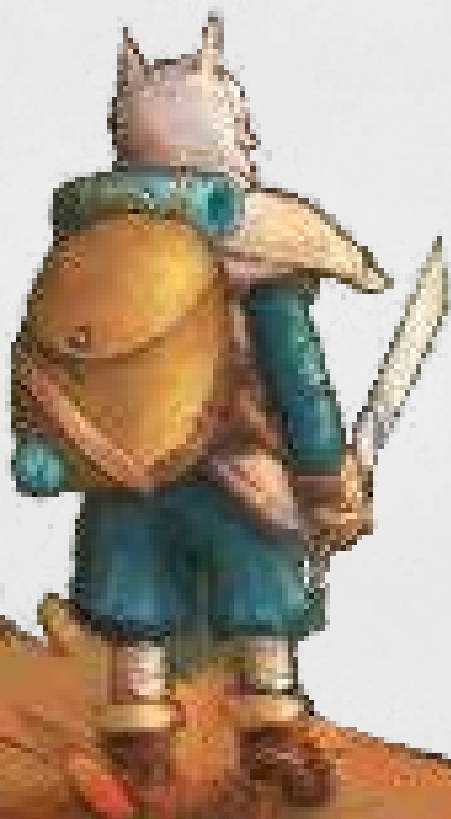
Rozgrywka odbywa się w czasie trzech Pór Roku, podzielonych na trzy rundy. Podczas rundy, każdy gracz rozgrywa swoją jedną turę. Podczas swojej tury każdy gracz, używając swoich dostępnych żetonów Akcji, może poruszać się po kaflach, zbierając zasoby, budując budynki i/lub przeganiając Widma. Po powrocie na obszar Kaleny, gracze mogą sprzedawać towary w zamian za Pecunię, uczyć się nowych umiejętności i trenować, aby zwiększyć liczbę dostępnych żetonów Akcji.

Jak korzystać z instrukcji

W pierwszej części instrukcji znajdziesz listę komponentów i odpowiadające im zasady. W rozdziale "Podstawowe Pojęcia" poznasz wszystkie przydatne reguły, które pozwolą ci uniknąć nieporozumień. Następnie w rozdziale "Przebieg Rozgrywki" wyjaśnimy w jaki sposób grać w grę oraz kolejność każdego kroku. Kiedy zasady będą już jasne, objaśnimy jak wykonywać akcje i używać komponentów twojego bohatera. Na końcu dowiesz się jak podliczyć Punkty Dzielności i wyłonić zwycięzcę gry.

Złota Zasada

Ilekroć tekst na komponentach gry jest sprzeczny z zasadami zawartymi w instrukcji, komponent ma pierwszeństwo. Zastąpiona w ten sposób reguła, ma zastosowanie do konkretnej sytuacji.



Widzący są bohaterami kaleniskiej
spółeczności, ponieważ tylko oni potrafią
porozumiewać się z Widmami. Kiedy Widzący
przekona te nawiedzające krainie istoty do
opuszczenia obszaru, grupy budowniczych
wznoszą nowe budowle, które produkują
bogactwa dla mieszkańców Kaleny.

Podział Komponentów

Plansza Gry

Plansza gry zawiera różne elementy i informacje o grze. **(A) Tor Dzielności:** miejsce, w którym umieszczany jest twój Żeton Dzielności na początku gry. Przemieszczając się po Torze, żeton wskazuje kolejność tur graczy w rundzie oraz ostatecznie zwycięzcę gry.

(B) Targowisko: miejsce na Kartę Targowiska.

(C) Nagrody: miejsce na Kartę Nagród.

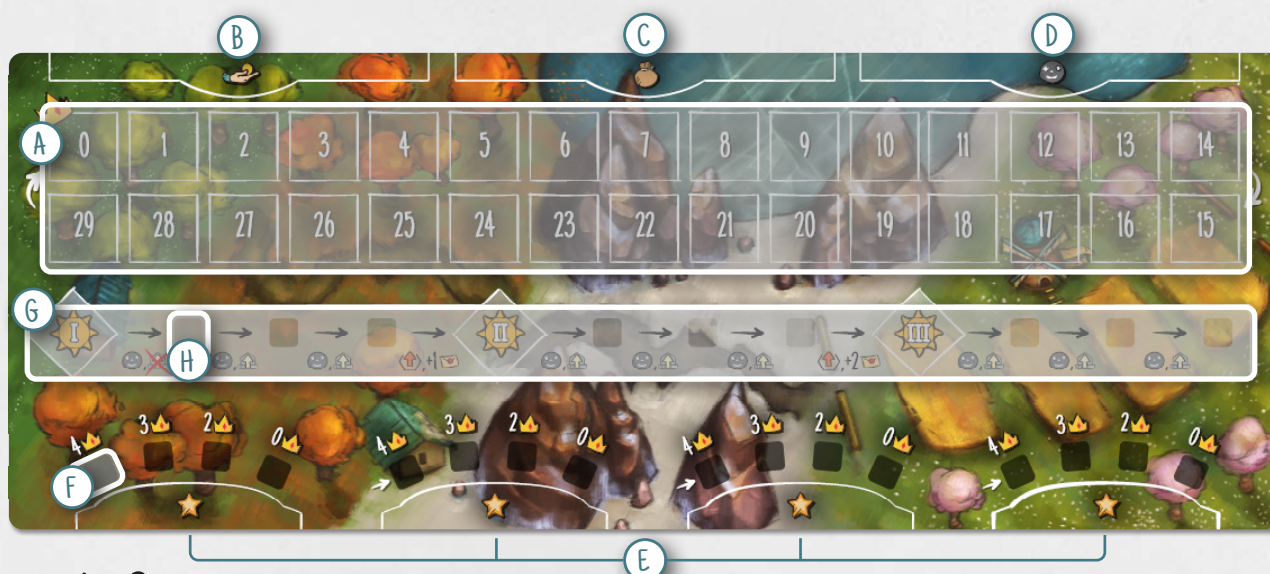
(D) Widma: miejsce na Kartę lub Karty Widma.

(E) Karty Umiejętności: każde z tych miejsc przeznaczone jest na Karty Umiejętności różnych rodzajów.

(F) Kostki Gracza: miejsca te są przeznaczone na kostki graczy albo kostki toru i są powiązane z Kartą Umiejętności.

(G) Tor Pór Roku: tor określa postęp gry.

(H) Tor Rund: miejsce, w którym umieszczasz kostkę tury, by śledzić poszczególne rundy gry.



Planszетка Gracza

Planszетка Gracza zawiera Tory Akcji gracza oraz jego Zapasy. **Tory:**

(A) Podróż: tor, na którym gracz zarządza Żetonami Podróży.

(B) Perswazja: tor, na którym gracz zarządza Żetonami Perswazji.

(C) Zbiory: tor, na którym gracz zarządza Żetonami Zbiorów.

(D) Budowle: tor, na którym gracz zarządza Żetonami Budowy.

(E) Zapasy: miejsce, w którym gracz gromadzi wszystkie pozyskane Towary (Towarami są: Żywność (🍌), Woda (💧), Drewno (🪵) i Minerale (🪨)). Żetony Pecunii pozyskane przez gracza są umieszczane obok tego miejsca, ale poza jego Planszетką.

(F) Koszt Treningu: koszt jaki trzeba opłacić, by uzyskać kolejny Żeton Akcji.

(G) Punkty Dzielności: Dzielność (👑) otrzymywana przez gracza, gdy zdobędzie ostatni Żeton Akcji na Torze Akcji.

(H) Zadania: miejsce, w którym umieszcza się wybrane Karty Zadań.



Mapa, Kafle i Tereny

Kafle podzielone są na dwa rodzaje: Kafle **Regionów** oraz Kafel **Kaleny**. Każdy Kafel podzielony jest na 7 pól Terenów, a każdy rodzaj Terenu zamknięty jest w formie heksa i ma swoje wyjątkowe reguły. Rodzaje Terenów to: **Równiny**, **Las**, **Góra**, **Jezioro**, **Wzgórze Miejskie** oraz **Dzielnice**.



WZGÓRZE MIEJSKIE

Kiedy twój Widzący znajduje się na tym Terenie, możesz wykonać Akcję **Sprzedaży**.

WEJŚCIE NA TEREN:

NIE MOŻESZ W ŻADEN SPOSÓB BUDOWAĆ ANI ZBIERAĆ NA TYM TERENIE.



DZIELNICA

Kiedy twój Widzący znajduje się na tym Terenie, możesz wykonać Akcję **Nauki** oraz **Treningu**.

Zbiory: 1 Woda. Możesz zebrać Wodę z tego Terenu, tylko jeżeli sąsiaduje on z Jeziorem.

WEJŚCIE NA TEREN:

NIE MOŻESZ W ŻADEN SPOSÓB BUDOWAĆ NA TYM TERENIE.



RÓWNINY

Zbiory: 1 Żywność albo 1 Woda. Możesz zebrać Wodę z tego Terenu, tylko jeżeli sąsiaduje on z Jeziorem.

Budowa: Wiatrak albo Noria. Możesz budować Norię na tym Terenie, tylko jeżeli sąsiaduje on z Jeziorem.

WEJŚCIE NA TEREN:

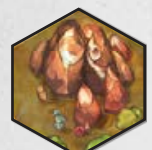


LAS

Zbiory: 1 Drewno albo 1 Woda. Możesz zebrać Wodę z tego Terenu, tylko jeżeli sąsiaduje on z Jeziorem.

Budowa: Tartak albo Noria. Możesz budować Norię na tym Terenie, tylko jeżeli sąsiaduje on z Jeziorem.

WEJŚCIE NA TEREN:



GÓRY

Zbiory: 1 Minerał albo 1 Woda. Możesz zebrać Wodę z tego Terenu, tylko jeżeli sąsiaduje on z Jeziorem.

Budowa: Kopalnia albo Noria. Możesz budować Norię na tym Terenie, tylko jeżeli sąsiaduje on z Jeziorem.

WEJŚCIE NA TEREN:



JEZIORO

Zbiory: możesz zebrać 1 Wodę z tego Terenu, tylko jeżeli twój Widzący znajduje się na sąsiednim Terenie.

W ŻADNYM PRZYPADKU NIE MOŻESZ WEJŚĆ NA TEN TEREN.

Znaczniki Widzących



Znaczniki bohaterów przedstawiają graczy i wskazują ich pozycje na Mapie.

Budynki

W grze występują cztery rodzaje **Budynków**, każdy przedstawiony przez swój unikalny znacznik: **Wiatrak**, **Tartak**, **Kopalnia** oraz **Noria**. Żeby oznaczyć właściciela budynku, należy umieścić, w przeznaczonym na to miejscu na górze budynku, kostkę w kolorze gracza, który ten budynek wybudował.



WIATRAK

Wiatrak to budynek powiązany z produkcją Żywności. Możesz budować go tylko na Terenie Równin.

KOSZT W ŻETONACH BUDOWY:

KOSZT W TOWARACH:

DZIELNOŚĆ UZYSKIWANA PO WYBUDOWANIU:

DOCHÓD:



TARTAK

Tartak to budynek powiązany z produkcją Drewna. Możesz budować go tylko na Terenie Lasu.

KOSZT W ŻETONACH BUDOWY:

KOSZT W TOWARACH:

DZIELNOŚĆ UZYSKIWANA PO WYBUDOWANIU:

DOCHÓD:



KOPALNIA

Kopalnia to budynek powiązany z wydobywaniem Minerałów. Możesz budować go tylko na Terenie Góry.

KOSZT W ŻETONACH BUDOWY:

KOSZT W TOWARACH:

DZIELNOŚĆ UZYSKIWANA PO WYBUDOWANIU:

DOCHÓD:



NORIA

Noria to budynek powiązany z produkcją Wody. Jeżeli twój Widzący znajduje się na Terenie Równin, Lasu albo Góry sąsiadującej z Jeziorem, możesz wybudować na tym Terenie Norię.

KOSZT W ŻETONACH BUDOWY:

KOSZT W TOWARACH:

DZIELNOŚĆ UZYSKIWANA PO WYBUDOWANIU:

DOCHÓD:

Żetony Akcji

Gracze używają Żetonów Akcji, by opłacić koszt Akcji Podstawowych swojego Widzącego. Żetony te mają dwie strony: **aktywną** (A) (kolorową) oraz **wyczerpaną** (B) (szarą). Podczas rozgrywki, gracze będą mieli możliwość pozyskania nowych Żetonów Akcji, by móc wykonywać lepsze Akcje oraz większą ich liczbę.



BUDOWA



ZBIORY



PERSWAZJA



PODRÓŻ

Kostki Gracza



Kostki, pasujące do koloru graczy, używane są przez każdego z graczy, by oznaczyć własność budynku oraz wyuczone Umiejętności.

Kostki Toru



Kostki używane są, by śledzić przebieg rund oraz Pór Roku. W rozgrywkach z 2 lub 3 graczami używa się ich, by wykluczyć z gry część slotów używanych do oznaczenia wyuczonych Umiejętności.

Żetony Dzielności



Żeton ten jest używany, by śledzić obecny poziom Dzielności jego właściciela na Torze Dzielności. Startową stroną Żetonu Dzielności jest ta, która przedstawia samą podobiznę Widzącego. Drugiej strony używa się gdy gracz osiągnie 30 . W tym wypadku, gracz obraca Żeton Dzielności na stronę z liczbą +30.

Towary

Towary reprezentują Zasoby, które są kluczowe dla Widzących i rozwoju Kaleny. Są cztery rodzaje Towarów: **Żywność** , **Woda** , **Drewno** oraz **Minerały** . Symbol reprezentuje dowolny z tych Towarów, zawsze wybierany przez gracza, który go otrzymuje. Każdy Towar jest reprezentowany przez odpowiedni żeton, który umieszczany jest zawsze w Zapasach gracza. **Gracz może posiadać w Zapasach maksymalnie 3 Towary jednego rodzaju** chyba, że jakiś efekt pozwoli mu zwiększyć tę wartość.

Pecunia

Pecunia jest walutą Kaleny. Posiadana przez graczy, uważana jest zawsze za część Zapasów gracza, chociaż nie zajmuje miejsca na Zapasy, na Planszecie Gracza. Nie ma limitu posiadania Pecunii w Zapasach. Kiedy gracz zdobywa Pecunię, bierze odpowiednią sumę ze wspólnej rezerwy i dodaje ją do swoich Zapasów.

Karty

Karty zawierają różne informacje i zmieniają poprzez swoje efekty zasady gry, sprawiając, że rozgrywka jest za każdym razem inna. Karty podzielone są na kilka rodzajów.

Karta Targowiska

Ta karta prezentuje zamianę Towarów na Pecunię , w każdej wykonanej przez graczy Akcji Sprzedaży.

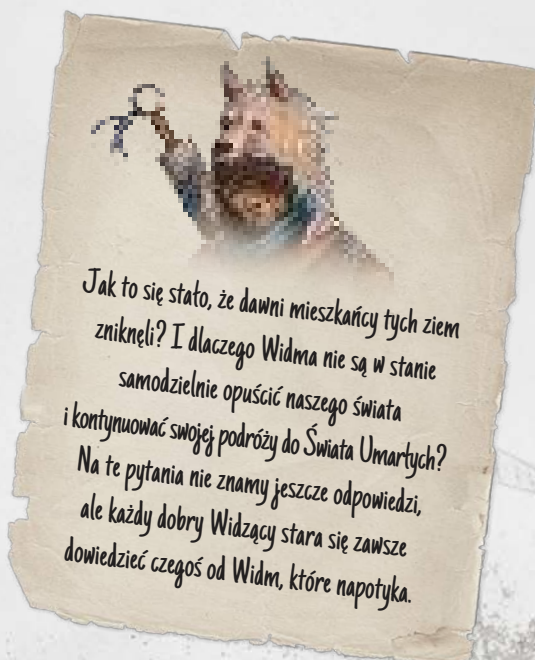
- (A) **Koszt Akcji Sprzedaży:** wskazuje ile i jakiego typu i jakiego typu Towary musisz odrzucić ze swoich Zapasów, by wykonać Akcję Sprzedaży.
- (B) **Uzyskana Pecunia:** wskazuje ile Pecunii otrzymasz, wykonując Akcję Sprzedaży.



ZASADY

Karty Targowiska stosują się do poniższych zasad:

- Podczas rozgrywki może być używana tylko jedna Karta Targowiska.



Karta Umiejętności



Karty te są podzielone na cztery różne talie o wspólnym rewersie każda i składające się z trzech kart. Każda z tych kart wskazuje inną Umiejętność, której Widzący może nauczyć się w bieżącej rozgrywce.

(A) Koszt Akcji Nauki: ile i jakiego rodzaju Towary jakiego rodzaju Towary musisz odrzucić ze swoich Zapasów, aby wykonać Akcję Nauki z tej karty i nauczyć się Umiejętności.

(B) Efekt: Efekt Umiejętności.

Rodzaje Umiejętności:

Pogawędka Wędrownka Handel Wytwórstwo



ZASADY

Karty Umiejętności stosują się do poniższych zasad:

- Podczas rozgrywki, na Planszy może znajdować się tylko po jednej Karcie Umiejętności każdego rodzaju.
- Karta Umiejętności powiązana jest z miejscami na kostki gracza bezpośrednio powyżej karty, na Planszy.
- Gracz może wyuczyć się danej Umiejętności tylko raz.
- Ucząc się nowej Umiejętności, gracz umieszcza jedną ze swoich kostek w miejscu na kostki gracza powiązanym z tą Umiejętnością, a Umiejętność uważana jest za wyuczoną przez gracza.
- Efekt wyuczonej Umiejętności staje się natychmiast aktywny.

Karta Zadania



Każda z tych kart prezentuje inny sposób na uzyskanie Dzielnosci podczas podliczania Punktacji Końcowej.

(A) Wymaganie: warunki jakie należy spełnić, by otrzymać Dzielnosc .

(B) Otrzymywana Dzielnosc: liczba punktów Dzielnosci otrzymywana za każdym razem, gdy spełnione zostanie Wymaganie.

Karta Widma

Ta karta (lub karty) wskazuje, w jaki sposób Widma wpływają na stan gry.

(A) Efekt: Efekt Widma.



ZASADY

Karty Widma stosują się do poniższych zasad:

- Efekt tej karty (lub kart) jest zawsze aktywny i ma zastosowanie w dowolnym momencie bieżącej rozgrywki.

Karta Nagrody

Karta ta wskazuje ile Żetonów Perswazji potrzebnych jest, by przekonać Widmo do opuszczenia ziem leżących w pobliżu Kaleny w czasie bieżącej Pory Roku oraz nagrodę powiązaną z poszczególnymi wynikami na Kości Nagrody.

(A) Pora Roku: Pora Roku z jaką powiązana jest karta.

(B) Koszt Perswazji: liczba Żetonów Perswazji jaka potrzebna jest, aby usunąć znacznik Widma z mapy.

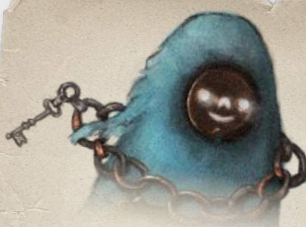
(C) Nagroda: to co otrzymasz, jeżeli przekonasz Widmo do opuszczenia tych ziem. Nagroda może być mieszanką Pecunii , Towarów oraz/lub Dzielnosci , biorąc pod uwagę wynik na Kości Nagrody.



ZASADY

Karty Nagrody stosują się do poniższych zasad:

- Może być tylko jedna aktywna Karta Nagrody powiązana z bieżącą Porą Roku.
- Na początku każdej Pory Roku, uaktywnij Kartę Nagrody powiązaną z tą Porą Roku oraz usuń z gry poprzednią.



Widma są istotami eterycznymi, a świat materialny nie ma na nie wpływu. Niemożliwe jest współzycie na jednej przestrzeni z Widmami, ponieważ czynią ją niezdadną do zamieszkania, drastycznie obniżając temperaturę wokół.

Podstawowe Pojęcia

Pojęcia te są użyteczne, by w pełni zrozumieć wiele określeń w grze.

Pierwszy Gracz

Wskazuje gracza, który posiada Żeton Kolejności z cyfrą 1 (a tym samym gracza, który jako pierwszy wykonuje swoją turę w bieżącej rundzie).



Ostatni Gracz

Wskazuje gracza, który ma Żeton Kolejności z najwyższą wartością cyfry (a tym samym gracza, który jako ostatni wykonuje swoją turę w bieżącej rundzie).

Aktywny i Wyczerpany

To pojęcie odnosi się do Żetonów Akcji. Żeton Akcji uważany jest za **aktywny**, gdy obrócony jest swoją kolorową stroną do góry i za **wyczerpany**, gdy obrócony jest na swoją szarą stronę. Tylko aktywny żeton może być wydany, by opłacić koszt.

Odświeżanie



Kiedy gracz ma **odświeżyć**  jeden lub więcej Żetonów Akcji, należy obrócić te żetony tak, by wskazywały swoją aktywną stronę.

Opłacanie Kosztu

W czasie rozgrywki wydajesz różne komponenty, by opłacić koszt, każdy na swój sposób.

Towary : odrzuć wymagane żetony ze swoich Zapasów do wspólnej rezerwy.

Pecunia : odrzuć wymaganą kwotę Pecunii ze swoich Zapasów do wspólnej rezerwy.

Żetony Akcji: obróć wymagane Żetony Akcji ze strony aktywnej na wyczerpaną.

Właściciel

Gracz jest zawsze właścicielem komponentów w swoim kolorze oraz każdego znacznika budynku, który ma na sobie kostkę w jego kolorze. Gracz jest także właścicielem całej Pecunii  oraz Towarów  w swoich Zapasach.

Wspólna Rezerwa

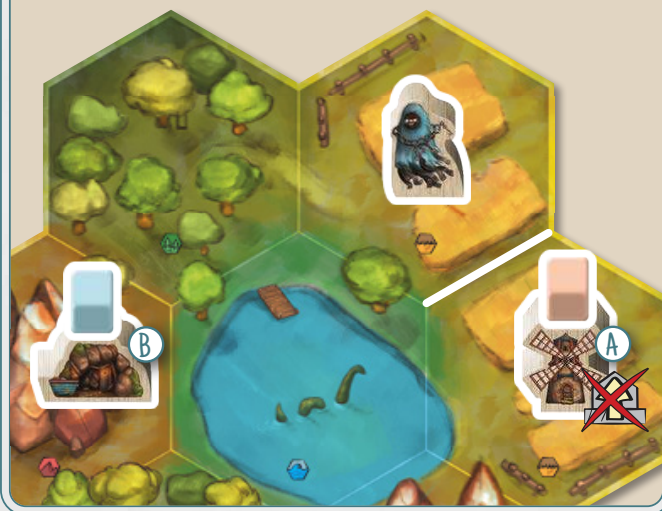
Na wspólną rezerwę składają się znaczniki budynków, znaczniki Widm, Pecunia, Towary, Żetony Akcji oraz Żetony Zużycia dostępne w grze i nie będące w posiadaniu żadnego z graczy. Każdy z komponentów odrzuconych przez graczy, odrzucany jest do wspólnej rezerwy, chyba że efekt wskazuje inaczej.

Sąsiadujący

Teren uważa się za sąsiadujący z innym, jeżeli stykają się ze sobą przynajmniej jednym bokiem. Znaczniki i inne komponenty gry umieszczone na mapie są uważane za sąsiadujące, jeżeli znajdują się na dwóch sąsiednich Terenach.

Przykład: Sąsiadowanie i Produkcja

W czasie **URODZAJU**, Widmo zatrzymuje wydobywania z zasobów z Wiatraka (A), ale nie zatrzymuje produkcji Kopalni (B), ponieważ Kopalnia nie sąsiaduje z Widmem.



Mapa

Pole gry utworzone przez wszystkie Kafle w bieżącej rozgrywce.

Każdego roku, podczas Festiwalu Zbiorów pierwszego dnia lata, Gildia Widzących nagradza swoich najodważniejszych i charyzmatycznych członków. Ceremonia, podczas której Mistrz Gildii wręcza wybrańcowi klucz do miasta, jest najbardziej wyczekiwany momentem festiwalu do tego stopnia, że jest on znany jako "Festiwal Widzących".

Przygotowanie Gry

Podczas **pierwszej rozgrywki** w **Nawiedzone Krainy** zalecamy postępować zgodnie z opisaną poniżej konfiguracją, aby zapoznać się z grą i wagą Kart Zadań. Po pierwszej rozgrywce zachęcamy do skorzystania z **trybu** sugerowanego w polu „Tryby Gry”, który najlepiej pasuje do twojej grupy graczy.

1. Umieść **Planszę** **(A)** po jednej stronie pola gry, tak by była łatwo dostępna dla wszystkich graczy.
2. Utwórz z boku pola gry wspólną rezerwę złożoną z Żetonów **Żywności, Mineralów, Zużycia, Pecunii, Budowy, Zbiorów, Perswazji** oraz **Podróży**, a także ze znaczników wszystkich **Widm, Tartaków, Kopalni, Norii** oraz **Wiatraków**, tak by była dostępna dla wszystkich **(B)**.
3. Umieść odkryty **Kafel Kaleny** **(C)** w centrum pola gry. Losowo umieść **6 Kafli Regionów** **(D)** dookoła Kafła Kaleny, tak by był on całkowicie otoczony, tworząc w ten sposób Mapę gry. **Ułóż kafle tak, by były odwrócone w tym samym kierunku**; by to zrobić, logo na odwrocie każdego kafła musi być obrócone w tym samym kierunku, a strzałki na dołach frontów kafli, wskazywać jeden kierunek **(E)**.
4. Umieść **Kość Terenu** oraz **Kość Nagrody** **(F)** obok Planszy, tak by były łatwo dostępne dla wszystkich graczy.
5. Umieść **Kostkę Toru** na miejscu wskazującym **Pierwszą Rundę** na Planszy **(G)**.
6. **Losowo dobierz 1 kartę** z każdej z talii **Umiejętności**. Umieść je odkryte, bezpośrednio pod miejscem na Karty Umiejętności oznaczonym na Planszy, po jednej w każdym **przeznaczonym miejscu**. Pozostałe karty Umiejętności odłóż z powrotem do pudełka.
7. **Losowo dobierz 1 Kartę Targowiska**. Umieść ją odkrytą bezpośrednio nad **Miejscem Targowiska**, oznaczonym na Planszy **(I)**. Pozostałe Karty Targowiska odłóż z powrotem do pudełka.
8. Umieść odkrytą **Kartę Widma 1**, bezpośrednio nad **Miejscem Widma** na Planszy **(J)**.
9. Umieść odkrytą **Kartę Nagrody I Pory Roku** bezpośrednio nad **Miejscem Nagród** oznaczonym na Planszy **(K)**. Resztę Kart Nagrody odłóż na bok **(K)**.
10. Przydziel każdemu graczowi **Planszетkę Gracza** i powiązane **Kostki Gracza, Znacznik Widzącego** oraz **Karty Zadań**, wszystko w tym samym kolorze **(L)**.
11. Przydziel każdemu graczowi **4 Żetony Podróży, 1 Żeton Perswazji, 1 Żeton Zbiorów i 1 Żeton Budowy** **(M)**. Gracze umieszczają te żetony na swoich Planszетkach Graczy, na powiązanych **Torach Akcji**, po jednym żetonie na miejsce, rozpoczynając od lewej strony.
12. **Losowo ułóż Żetony Dzielności** każdego gracza w miejscu **(N)** na **Torze Dzielności** na Planszy **(N)**.
13. Zgodnie z kolejnością Żetonów Dzielności, **rozpoczynając od ułożonego na samej górze do ułożonego na samym dole**, przydziel każdemu z graczy Żeton Kolejności, zaczynając od żetonu z wartością „1” **(O)**.
14. Każdy gracz umieszcza swój znacznik **Widzącego** na **Terenie Wzgórza Miejskiego**, na **Kafłu Kaleny** **(P)**.
15. Rozdaj każdemu graczowi **Kartę Pomocy**.

TYLKO W ROZGRYWCE DLA 3 GRACZY

16. Umieść **Kostkę Toru** na najbardziej po lewej stronie położonym miejscu na Kostki Graczy, każdego z 4 miejsc na Karty Umiejętności.

TYLKO W ROZGRYWCE DLA 2 GRACZY

16. Umieść **Kostkę Toru** na najbardziej po lewej i na prawej stronie położonych miejscach na Kostki Graczy, każdego z 4 miejsc na Karty Umiejętności.
17. Usun karty **3 oraz 4 z Kart Zadań** każdego z graczy. Odłóż te karty z powrotem do pudełka.

Tryby Gry

WĘDROWIEC

Jest to Tryb opisany w podstawowym Przygotowaniu Gry. Faworyzuje mniej doświadczonych graczy i pomaga tym z nich, którzy znajdują się na ostatnich pozycjach. Nie obowiązują żadne zmiany zasad.

BUDOWNICZY

W tym Trybie rozgrywka przebiega w sposób bardziej strategiczny i sprawia, że budynki zyskują większą wartość. Aby z niego skorzystać, należy wprowadzić następujące zmiany podczas Przygotowania:

- W kroku 8. umieść odkrytą **Kartę Widma 2** nad **miejscem na Karty Widma** na Planszy Gry. **(J)**.

Wprowadź następującą zmianę do przebiegu rozgrywki:

- **3B:** Jeśli jest to **koniec II Pory Roku**, usuń wszystkie Żetony Zużycia z Mapy. Pora Roku kończy się.

MIESZCZANIN

Tryb ten nagradza długoterminowe planowanie i sprawia, że eksploracja staje się utrudniona.

Aby z niego skorzystać, należy wprowadzić następujące zmiany podczas Przygotowania:

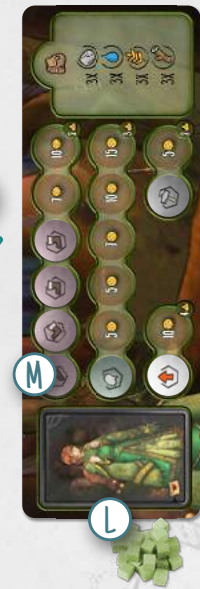
- W kroku 8. umieść odkrytą **Kartę Widma 3** nad **miejscem na Karty Widma** na Planszy Gry. **(J)**.

Wprowadź następującą zmianę do przebiegu rozgrywki:

- **3A:** Jeśli jest to **koniec I Pory Roku**, usuń wszystkie Żetony Zużycia z Mapy. Następnie każdy gracz wybiera **2 Karty Zadań**. Pora Roku kończy się.
- **3B:** Jeśli jest to **koniec II Pory Roku**, usuń wszystkie Żetony Zużycia z Mapy. Pora Roku kończy się.

Opcjonalnie: Zwiększenie poziomu trudności

Jeśli chcesz zagrać w bardziej wymagającą grę, podczas Przygotowania dowolnego Trybu Gry, w kroku 8. **umieść pod Kartą Widma inną spośród nieużywanych Kart Widma**, tak aby dodać do gry efekt tej karty. Jeśli chcesz zagrać w wyjątkowo wymagającą rozgrywkę, **umieść wszystkie Karty Widma w ten sposób**, aby efekty ich wszystkich zostały dodane do gry.



Przebieg Rozgrywki

Każda rozgrywka w grę *Nawiedzone Krainy* toczy się w czasie trzech Pór Roku, z których każda podzielona jest na trzy rundy. Podczas każdej rundy, każdy z graczy rozgrywa swoją turę zgodnie z kolejnością wskazaną przez Żetony Kolejności.



PORA ROKU: suma trzech Rund.

1. Umieść Kartę Nagród powiązaną z bieżącą Porą Roku w miejscu na Nagrody na Planszy.
2. Rozgrywaj Rundy bieżącej Pory Roku:

RUNDA: suma tur wszystkich graczy.

1. **NAWIEDZENIE:** ostatni gracz rzuca **Kośćmi Terenu**, następnie bierze 4 **znaczniki Widma** ze wspólnej rezerwy i umieszcza je na dowolnych Terenach odpowiadających rodzajem wyrzuconemu na Kości Terenu, jeżeli są dostępne. Jeżeli nie ma wystarczającej liczby pasujących Terenów, gracz umieszcza Widma na dowolnych dostępnych Terenach poza Kaflem Kaleny, a pozostałe, na dowolnym Terenie, na Kaflu Kaleny. Jeżeli gracz nie może umieścić wszystkich 4 Widm w ten sposób, **gra kończy się porażką wszystkich graczy**.
2. **URODZAJ:** każdy budynek generuje przychód powiązanych z nim Towarów , jeżeli to możliwe. Towary zdobyte w ten sposób, trafiają do graczy automatycznie, bez względu na to gdzie znajdują się oni aktualnie na Mapie.
3. **TURA:** każdy z graczy rozgrywa swoją turę, w kolejności zgodnej z wartością na Żetonie Kolejności, rozpoczynając od **pierwszego gracza** i kontynuując według wzrastającej wartości liczbowej.

TURA: podczas swojej tury gracze mogą wykonywać Akcje. Tura kończy się kiedy aktywny gracz nie może wykonać żadnej Akcji albo decyduje się ich nie wykonywać i zakończyć swoją turę.

4. **ODPOCZYNEK:** każdy gracz **odświeża** wszystkie swoje Żetony Akcji.
 5. **RANKING:** przydziel każdemu graczowi odpowiedni **Żeton Kolejności**, zgodnie z pozycją jego Żetonu Dzielności na Torze Dzielności.
 6. **KONIEC RUNDY:** jeżeli jest to **Koniec Rundy III**, przejdź do Końca Pory Roku; w przeciwnym razie, rozegraj kolejną Rundę.
3. Koniec Pory Roku:
- Jeżeli jest to koniec **I Pory Roku**, usuń z Mapy wszystkie Żetony Zużycia. Następnie, każdy gracz, oprócz gracza z największą na Torze Dzielności, **wybiera 1 Kartę Zadania**. Pora Roku kończy się.
 - Jeżeli jest to koniec **II pory Roku**, usuń z Mapy wszystkie Żetony Zużycia. Następnie, każdy gracz, oprócz gracza z największą na Torze Dzielności, **wybiera 2 Karty Zadań**. Pora Roku kończy się.
 - PAMIĘTAJ:** w grach dla 2 osób, gracze wybierają w tym punkcie tylko **1 Kartę Zadania**.
 - Jeżeli jest to koniec **III Pory Roku**, gra kończy się, a gracze przechodzą do podliczenia **Punktacji Końcowej**.

Przykład: Ranking i Kolejność Tur



Podstawowe Akcje

Podczas swojej tury gracze mogą wykonywać Akcje Podstawowe. W grze dostępne są cztery różne Akcje Podstawowe, które można wykonać wyczerpując powiązane z nimi Żetony Akcji: **Podróż**, **Zbiory**, **Budowa** i **Perswazja**. Gracz może wykonać Akcję Podstawową tylko wtedy, gdy jest w stanie opłacić jej koszt.

Podróż

Dzięki tej Akcji, gracz może przesunąć swojego Widzącego z jednego Terenu na **sąsiedni**. Aby wykonać Akcję Podróży, postępuj według poniższych kroków:

1. Gracz wybiera, na który sąsiedni Teren chce przesunąć swojego Widzącego.
2. Gracz opłaca koszt wykonania akcji, jeżeli może.
3. Gracz przesuwa swojego Widzącego na wybrany Teren.

Pamiętaj:

- Możesz przesuwać swojego Widzącego tylko na sąsiednie Tereny.
- Możesz przesuwać swojego Widzącego na Tereny z innymi Widzącymi, Widmami albo budynkami.
- Nie możesz przesuwać swojego Widzącego na Teren Jeziora, chyba że efekt pozwala ci to zrobić.

Zbiory

Dzięki tej Akcji, gracz może zebrać Towary (📦) powiązane z rodzajem Terenu, na którym znajduje się jego Widzący albo z sąsiadującym z nim Jeziorem. Aby wykonać Akcję Zbiorów, postępuj według poniższych kroków:

1. Gracz wybiera, na którym Terenie chce wykonać Akcję Zbiorów: może to być tylko Teren, na którym znajduje się jego Widzący albo sąsiadujące z nim Jezioro. Gracz nie może wybrać Terenu, na którym znajduje się Żeton Zużycia albo znacznik budynku.
2. Gracz opłaca koszt wykonania akcji, jeżeli może.
3. Gracz zbiera Towary (📦) powiązane z wybranym Terenem i umieszcza odpowiedni żeton ze wspólnej rezerwy w swoich Zapasach.
4. Gracz umieszcza Żeton Zużycia na wybranym Terenie.

Pamiętaj:

- Jeżeli wykonujesz Akcję Zbiorów wybierając Jezioro, Żeton Zużycia **musi być umieszczony na wybranym Jeziorze** zamiast na Terenie, na którym znajduje się Widzący.
- Jeżeli zbierasz Towary nie posiadając na nie miejsca w swoich Zapasach, taki Żeton Towaru należy od razu odrzucić.
- Możesz wykonywać Akcję Zbiorów na Terenie z innymi Widzącymi albo z Widmami.
- Nie możesz wykonywać Akcji Zbiorów na Terenie z budynkami albo z Żetonem Zużycia.

Budowa

Akcja ta pozwala graczowi umieścić znacznik budynku powiązanego z rodzajem Terenu, na którym znajduje się jego Widzący. Aby wykonać Akcję Budowy, postępuj według poniższych kroków:

1. Gracz wybiera, który budynek chce zbudować: może to być tylko budynek powiązany z Terenem, na którym znajduje się jego Widzący albo Noria, jeśli sąsiaduje z Jeziorem. Gracz nie może wybrać Terenu z Widmem ani z budynkiem.
2. Gracz opłaca koszt wykonania akcji, jeżeli może.
3. Jeżeli na Terenie, na którym gracz wykonuje Akcję Budowy znajduje się Żeton Zużycia, należy odrzucić ten żeton.
4. Gracz umieszcza znacznik wybranego budynku na Terenie, na którym jest jego Widzący. Następnie umieszcza jedną ze swoich kostek gracza na tym budynku, by oznaczyć swoją własność.
5. Gracz natychmiast otrzymuje punkty Dzielności 🏰 powiązane ze wzniesionym budynkiem.

Pamiętaj:

- Możesz zawsze wykonywać Akcję Budowy na Terenie z innym Widzącym albo z Żetonem Zużycia.
- Nie możesz wykonywać Akcji Budowy na Terenie, na którym jest już budynek albo Widmo.

Perswazja

Dzięki tej Akcji, gracz może usunąć Widmo z Terenu, na którym znajduje się jego Widzący. Aby wykonać Akcję Perswazji, postępuj według poniższych kroków:

1. Gracz sprawdza na Karcie Nagrody koszt usunięcia Widma z Terenu, na którym się znajduje.
2. Gracz opłaca koszt wykonania akcji, jeżeli może.
3. Gracz usuwa znacznik Widma z Terenu, na którym jest jego Widzący.
4. Gracz rzuca Kością Nagrody i otrzymuje nagrodę powiązaną z wynikiem, zgodnie z aktywną Kartą Nagrody.

Pamiętaj:

- Widma stają się coraz trudniejsze do przekonywania wraz z następowaniem kolejnej Pory Roku. Nie lekceważ ich albo Kalena upadnie.

Zaawansowane Akcje

Zaawansowane Akcje mogą być wykonywane przez graczy, gdy ich Widzący znajduje się na właściwym Terenie, by móc sprzedawać Towary 📦 albo wydawać Pecunię 🪙.

Sprzedaż

Dzięki tej Akcji, gracz może sprzedać swoje Towary 📦, aby otrzymać Pecunię 🪙, zgodnie z kosztem wskazanym na Karcie Targowiska. Aby wykonać Akcję Sprzedaży, postępuj według poniższych kroków:

1. Widzący gracza musi znajdować się na **Terenie Wzgórza Miejskiego**, chyba że efekt pozwala mu na inne działanie.
2. Gracz wybiera jaki koszt chce opłacić, zgodnie z aktywną Kartą Targowiska.
3. Gracz opłaca koszt wykonania Akcji, jeżeli może.
4. Gracz otrzymuje Pecunię 🪙 zgodnie z wybranym kosztem.

Pamiętaj:

- Gracz może wykonywać Akcję Sprzedaży dowolną liczbę razy w swojej turze, jeżeli może za każdym razem opłacić jej koszt.

Nauka

Dzięki tej Akcji, gracz może wydać swoje Towary 📦 by nauczyć się nowej Umiejętności. Aby wykonać Akcję Nauki, postępuj według poniższych kroków:

1. Widzący gracza musi znajdować się na **Terenie Dzielnicy**, chyba że efekt pozwala postąpić inaczej.
2. Gracz wybiera, której Umiejętności chce się nauczyć.
3. Gracz opłaca koszt Akcji, jeżeli może.
4. Gracz umieszcza swoją kostkę na najbardziej po lewej wysuniętym wolnym miejscu na kostki gracza, powiązanym z wybraną Kartą Umiejętności, oznaczając w ten sposób swoją wyuczoną Umiejętność.
5. Gracz natychmiast otrzymuje punkty Dzielności 🏰 wskazane przez miejsce, w którym umieścił swoją kostkę gracza.

Pamiętaj:

- Gracz może wykonywać Akcję Nauki dowolną liczbę razy w swojej turze, jeżeli może za każdym razem opłacić jej koszt.
- Wszystkie premie powiązane z efektem wyuczonej Umiejętności otrzymujesz natychmiast.
- Każdej Umiejętności możesz nauczyć się tylko jeden raz.

Trening

Dzięki tej Akcji, gracz może wydać swoją Pecunię 🪙, aby otrzymać nowy Żeton Akcji, wybranego rodzaju. Aby wykonać Akcję Treningu, postępuj według poniższych kroków:

1. Widzący gracza musi znajdować się na **Terenie Dzielnicy**, chyba że efekt pozwala postąpić inaczej.
2. Gracz wybiera jakiego rodzaju Akcję chce wytrenować. Koszt Akcji wyrażony w Pecunii 🪙 wskazany jest na najbardziej po lewej wysuniętym wolnym miejscu na Żetony Akcji, na Torze wybranej Akcji, na Planszecie Gracza.
3. Gracz opłaca koszt Akcji, jeżeli może.
4. Gracz otrzymuje nowy Żeton Akcji i umieszcza go stroną wyczerpaną ku górze, na najbardziej po lewej wysuniętym wolnym miejscu powiązanego Toru Akcji, na swojej Planszecie.
5. Jeżeli gracz umieści ostatni Żeton Akcji na danym Torze Akcji, natychmiast otrzymuje liczbę punktów Dzielności 🏰 wskazaną po prawej stronie miejsca na Torze.

Pamiętaj:

- Gracz może wykonywać Akcję Treningu dowolną liczbę razy w swojej turze, jeżeli może za każdym razem opłacić jej koszt.
- Nowy Żeton Akcji umieszcza się **zawsze wyczerpaną stroną** ku górze. W tym momencie wzrasta tylko liczba twoich żetonów. Żetony Akcji odświeżają się tylko w czasie ODPOCZYNKU.
- Nie możesz wytrenować Akcji, jeżeli wszystkie miejsca na jej Torze są już zajęte przez żetony.

Przykład: Wybór Karty Zadania

KONIEC I PORY ROKU



Widma

Widma wędrują poprzez krainy Arceli i nie atakują ludzi, jednak wspólne zamieszkiwanie z nimi nie jest możliwe. Widma postępują według zasad:

- Widma **nie mogą być** umieszczane na Jeziorach, Terenach z budynkami ani na Terenie, na którym znajduje się już inne Widmo.
- W czasie NAWIEDZANIA, w przebiegu Rundy, należy umieścić 4 Widma, na Terenie, którego rodzaj wskazuje wynik na Kości Terenu. Jeżeli nie ma wystarczającej liczby dostępnych Terenów tego rodzaju, pozostałe Widma należy umieszczać na dowolnych Terenach poza Kaflem Kaleny. Jeżeli i te Tereny są już zajęte, pozostałe Widma należy umieścić na Terenach Kafla Kaleny.
- Jeżeli wszystkie Tereny na Kaflu Kaleny są zajęte przez Widma, gra natychmiast się kończy, a **wszyscy gracze zostają pokonani**.
- Koszt Perswazji, czyli przekonania Widma do opuszczenia krainy, jest zawsze taki, jaki wskazuje aktywna Karta Nagrody na Planszy.
- Umiejętności Widm są zawsze aktywne.
- Gracze **nie mogą wykonywać** Akcji Budowy na Terenach, na których znajdują się Widma.

Przykład: Nawiedzanie i porażka graczy



Punkty Dzielności oraz Tor Dzielności

Aby wygrać grę, gracz musi zdobyć tak wiele punktów Dzielności 🏰, jak to tylko możliwe.

W czasie gry, gracz natychmiast otrzymuje każdą uzyskaną Dzielność 🏰 z wyjątkiem Dzielności 🏰 pochodzącej z Kart Zadań: tę 🏰 otrzymuje w czasie podliczania Punktacji Końcowej.

Za każdym razem, gdy gracz otrzymuje Dzielność 🏰, **pozycja jego Żetonu Dzielności na Torze Dzielności zmienia się zgodnie z liczbą zdobytych punktów Dzielności 🏰**. Jeżeli w wyniku tego pozycja Żetonu Dzielności gracza staje się taka sama jak żetonów innych graczy, zawsze umieszczaj Żeton Dzielności, który się porusza, na wierzchu innych

Żetonów Dzielności, które już znajdują się na tym miejscu, bez zmieniania ich położenia. W ten sposób ostatni Żeton Dzielności, który przesunie się na to miejsce na Torze, będzie najwyżej położonym żetonem w tym miejscu. Jest to kluczowe, ponieważ kolejność tur, która jest ustalana w każdej rundzie podczas **RANKINGU**, jest zgodna z kolejnością umieszczania Żetonów Dzielności na Torze Dzielności, rozpoczynając od żetonu gracza z największą 🏰 umieszczonego na samej górze, a kończąc na gracz z najmniejszą 🏰 i najniżej położonym żetonem. W ten sposób przydzielane są graczom prawidłowe Żetony Kolejności na nadchodzącą Rundę.

Punktacja Końcowa

Po zakończeniu III Pory Roku, podlicz punkty Dzielności 🏰 każdego gracza.

W oparciu o **kolejność** ostatniego RANKINGU, każdy gracz ujawnia Karty Zadań, które wybrał podczas gry i dodaje Dzielność 🏰 uzyskaną z każdej z nich do swojej sumy, aktualizując pozycję swojego Żetonu Dzielności na Torze Dzielności. Po wykonaniu tego kroku przez wszystkich graczy, gracz z największą Dzielnością 🏰 zostaje ogłoszony zwycięzcą. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje, gracz z najwyżej położonym Żetonem Dzielności spośród remisujących graczy zostaje zwycięzcą.

UWAGA: Należy zawsze pamiętać o przeprowadzeniu RANKINGU na końcu III Rundy III Pory Roku.

Miasto Kalena, z jego wysokimi murami, byłoby w stanie wytrzymać każdy atak. Ale co by się stało, gdyby Widma, przeciwko którym bariery stworzone przez człowieka są nieskuteczne, przybyły do miasta?



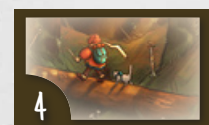
Jeżeli wykonasz Akcję Perswazji, otrzymujesz 1 punkt Dzielności.



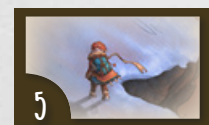
Jeżeli wykonasz Perswazję, zamiast rzucać Kością Nagrody, możesz wybrać dowolną nagrodę z aktywnej Karty Nagród.



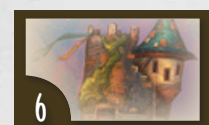
Jeżeli wykonasz Akcję Perswazji, odśwież
Żeton Perswazji.



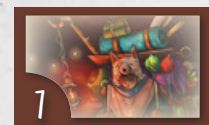
Akcja Podróży na Terenie Lasu kosztuje jeden Żeton Podróży.



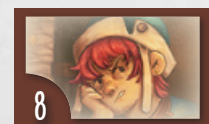
Akcja Podróży na Terenie Góry kosztuje
dwa Żetony Podróży.



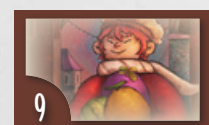
Możesz wykonać Akcję Sprzedaży na dowolnym Terenie Dzielnicy oraz Akcję Treningu i Nauki na Terenie Wzgórza Miejskiego.



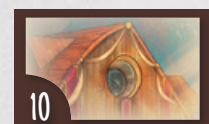
Możesz posiadać w swoich Zapasach dodatkowy Towar każdego rodzaju.



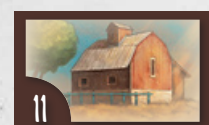
Jeżeli wykonujesz Akcję Sprzedaży,
otrzymujesz 1 dodatkową Pecunię.



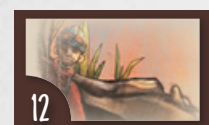
Jeżeli wykonujesz Akcję Sprzedaży
sprzedając przynajmniej 3 Towary,
odśwież dowolny z twoich Żetonów Akcji.



W czasie **URODZAJU**, Wiatraki, Tartaki, Kopalnie i Norie, które posiadasz, produkują dodatkowy Towar, powiązany z nimi.



Jeżeli budujesz Wiatrak, Tartak, Kopalnię albo Norię, otrzymujesz 1 punkt Dzielności.



Jeżeli wykonujesz Akcję Zbiorów,
otrzymujesz dodatkowy, wybrany Towar.

1 Wymagania
Otrzymujemy
3 posiadaczy

Otrzymujesz 3 punkty Dzielności, za każde
3 posiadane Towary tego samego rodzaju.

Otrzymujesz 1 punkt Dzielności, za każde 3 posiadane Pecunie.

Otrzymujesz 4 punkty Dzielnosci, za każdy Kafel Regionu, na którym masz najwięcej budynków (w przypadku remisu, nie otrzymujesz żadnych punktów Dzielnosci z tego Kafela).

Otrzymujesz 2 punkty Dzielności, za każdą swoją kostkę gracza umieszczoną na Planszy, na najbardziej po prawej stronie położonym miejscu na kostki graczy, nad Karta Umiejętności..

Otrzymujesz 2 punkty Dzielności, za każdy posiadany Wiatrak.

Otrzymujesz 2 punkty Dzielności, za każdą posiadaną Norię.

Otrzymujesz 3 punkty Dzielności, za każdy posiadany Tartak.

Otrzymujesz 3 punkty Dzielności, za każdą posiadaną Kopalnię.

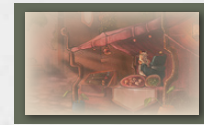


3

Podczas Akcji Podróży wybierając Teren, na którym znajduje się Widmo, koszt wzrasta dodatkowo o jeden Żeton Podróży.

2 Towary tego samego rodzaju: 5 Pecunii

2 Towary różnego rodzaju: 5 Pecunii



1 Towar każdego rodzaju: 12 Pecunii