



SLAVIKA

Nad słowiańską ziemią zaczął kłaść się mroczny cień. Potężny amulet Slaviki, chroniący do tej pory mieszkańców, od śmierci Księcia leżał pozbawiony mocy. Jedyne dziecko władcy, córka, była jeszcze zbyt młoda by związać się z amuletem i przejąć rodowe brzemie. Do dnia rytuału pozostało jeszcze kilka miesięcy - dopóki córka księcia nie wypełni amuletu swą życiodajną siłą, rody same muszą ochronić mieszkańców przed złem wypływającym z mokradeł i pieczar.

Ten z rodów, który najlepiej wywiąże się z tego zadania dostąpi zaszczytu wydania jednego ze swoich synów za młodą księżniczkę, która wkrótce zwiąże się z amuletem i będzie dysponowała ogromną mocą Slaviki.

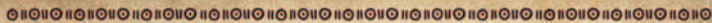
🔥 CEL GRY I WARUNKI ZWYCIĘSTWA

W grze Slavika gracze wcielają się w głowy możliwych rodów w fantastycznym świecie Slavika. Każdy z nich dysponuje 6 bohaterami, których w trakcie gry wysyła do różnych krain, gdzie będą oni walczyć z nawiedzającymi je potworami.

Im większy wkład bohaterów gracza w pokonanie potworów, tym więcej zdobędzie punktów chwały dla swojego rodu.

Gra toczy się przez kilka miesięcy, do chwili w której księżniczka będzie mogła wypełnić rytuał i odnowić moc amuletu. Ród, który w tym czasie zdobędzie najwięcej punktów chwały, zdobędzie prawo do ręki księżniczki i wygra grę.





👉 ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- **KARTY BOHATERÓW:** 5 zestawów po 6 kart dla każdego gracza.



- **KARTY KRAIN:** 6 dwustronnych kart krain wykorzystywanych w grze.



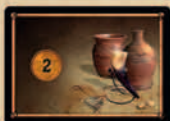
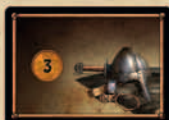
- **KARTY POTWORÓW:** 54 karty potworów nawiedzających krainy Slaviki.



- **KARTY SKARBÓW:** 15 kart skarbów

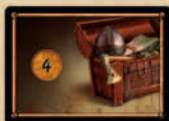


5 szt.



6 szt.

4 szt.



- KARTY MIESIĄCA:** 5 kart miesiąca, które obrazują upływ czasu gry i i przybliżają rozgrywkę do końca.



- PLANSZE GRACZY:** 5 plansz do zaznaczania zdobytych punktów chwały.



- ŻETONY GRACZA:** 5 zestawów po 2 żetony do oznaczania zdobytych punktów chwały.

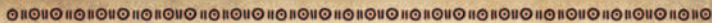


- ŻETONY SZEPTUCH:** 2 żetony do oznaczenia w jakiego potwora wcielają się szeptuchy.



- KARTY POMOCY:** 5 kart wyjaśniających specjalne zdolności bohaterów i potworów.





PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz bierze zestaw 6 kart bohaterów, planszę gracza i dwa żetony w wybranym kolorze.



Na środku stołu połóżcie karty krain, dowolną stroną do góry:

- **Przy dwóch i trzech graczach:** wszystkie karty bez oznaczeń ilości graczy i krainę oznaczoną symbolem 2/3.
- **Przy czterech i pięciu graczach:** wszystkie karty bez oznaczeń ilości graczy i krainy oznaczone symbolem 4/5.

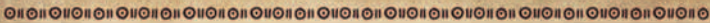
W pobliżu ułóżcie dobrze przetasowane talię potworów oraz talię skarbów rewersami do góry. **Karty miesiąca należy wymieszać z kartami skarbów.**

Pod każdą krainę wyłóżcie tyle zakrytych kart skarbów ile wskazuje karta krainy. Gracze nie mogą wiedzieć jaka to karta.

Rozdajcie każdemu graczowi po 5 kart z talii potworów. **Karty bohaterów razem z kartami potworów tworzą rękę gracza.**

Ustalcie dowolną metodą, kto będzie graczem startującym.
Jesteście gotowi do gry.





POLE ZAGRYWANIA KART POTWORÓW



POLE ZAGRYWANIA KART BOHATERÓW

Przykład: Przygotowanie gry dla dwóch lub trzech graczy.



OPIS KART WYSTĘPUJĄCYCH W GRZE

W grze Slavika występuje kilka rodzajów kart:

- KARTY BOHATERÓW

SYMBOL
BOHATERA

SIŁA
BOHATERA



IMIĘ

Wielu bohaterów w zależności od ich rodzaju posiada zdolności specjalne. Są one opisane na końcu instrukcji i na karcie pomocy gracza. Każdy gracz otrzymuje 6 bohaterów.

Talie bohaterów wyróżnione są rewersem i kolorem rysunku awersów.

- KARTY POTWORÓW

SIŁA POTWORA

SYMBOL POTWORA



Specjalna zdolność potwora



Dodatkowe punkty chwały za
pokonanie potężnego potwora

• KARTY KRAIN

Punkty chwały przyznawane dla gracza o największej sumie siły bohaterów, dla gracza o drugiej największej sumie siły bohaterów i ewentualnie dla trzeciego gracza

Ilość kart skarbu jaka jest dokładana w momencie odkrycia karty

Specjalna zdolność krainy

Maksymalna liczba potworów

Maksymalna liczba bohaterów



Oznaczenie ilości graczy

• KARTY SKARBU

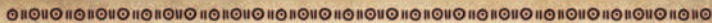
Ilość punktów chwały



• PLANSZA GRACZA



Plansza gracza służy do oznaczania sumy zdobytych punktów chwały. Na rysunku powyżej gracz zdobył do tej pory 16 punktów chwały.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze na przemian wykonują swoje tury, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz ma do wykonania 3 akcje, które musi wykonać w określonej, podanej niżej kolejności.

1 Akcja: Dołożyć bohatera z ręki do jednej z krain. **Jeśli jest to niemożliwe, gracz opuszcza tą akcję.**

2 Akcja: Dołożyć bohatera z ręki do jednej z krain, innej niż wybrana w akcji pierwszej. Jeśli jest to niemożliwe, gracz dokłada potwora z ręki do jednej z krain, innej niż wybrana w pierwszej akcji.

3 Akcja: Dołożyć potwora z ręki do jednej z krain, innej niż wybrane w akcjach 1 i 2.

Na koniec tury gracz odrzuca z ręki jednego potwora do stosu odrzuconych kart potworów i bierze tyle kart potworów, żeby mieć ich 5 na ręce.

Dołożenie bohatera: Gracz dokłada jedną kartę bohatera z ręki na stół do jednej z krain. Układa ją po stronie oznaczonej symbolem bohaterów, najbliżej karty krainy jak to możliwe, za wcześniej dołożonymi kartami. Następnie wykonuje akcję związaną ze zdolnością specjalną, jeśli jest ona wykonywana w momencie położenia karty bohatera.

Dołożenie potwora: Gracz dokłada jedną kartę potwora z ręki na stół do jednej z krain, po stronie oznaczonej symbolem potworów, za wcześniej dołożonymi potworami. Następnie wykonuje akcję związaną ze zdolnością specjalną potwora, jeśli jest ona wykonywana w momencie położenia karty potwora.

Przykład: Na początku swojej tury Przemek grający klanem Sowy (niebieski) zastaje następującą sytuację (zobacz Rys. na stronach 10 i 11). Na rękę posiada:

Bohaterów - Guślarza i Łucznika

Potwory - Wampira, Wilły, Szeptuchy, Utopca, Wilka

W pierwszej akcji może dołożyć bohatera. Może to zrobić albo poprzez dołożenie bohatera do pierwszej krainy albo poprzez wymianę bohatera z ręki na Tropiciela z 3 krainy. Decyduje się na dołożenie Guślarza do pierwszej krainy i dzięki jego specjalnej zdolności układa go na pozycji drugiej przesuwając wojownika klanu dzika na 3 pozycję.

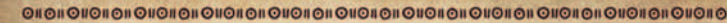
W drugiej akcji musi dołożyć bohatera lub potwora. Przemek może albo wymienić Łucznika z ręki na Tropiciela z 3 krainy albo z braku miejsca dla bohatera w krainach na położenie potwora. Ze specjalnej zdolności Tropiciela może ale nie musi korzystać. Decyduje się na dołożenie Wampira do 4 krainy.

W trzeciej akcji musi dołożyć potwora. Przemek dokłada Wilka do krainy trzeciej, czym **uruchamia walkę ze złem**, czyli rozliczenie krainy. Dzięki dołożeniu Wilka Przemek zdobędzie pierwszą nagrodę w krainie (10 punktów chwały) plus tyle punktów chwały ile pojawi się na karcie skarbu.

W tym momencie następuje rozliczenie krainy. Na koniec Przemek odrzuca z ręki Utopca i dobiera 3 karty potworów z talii potworów.

Gdyby Przemek dołożył Wilka do trzeciej krainy w drugiej akcji to walka ze złem nastąpiłaby przed jego 3 akcją. W swojej trzeciej akcji Przemek musiałby dołożyć potwora z ręki do krainy drugiej, trzeciej lub czwartej. Po rozliczeniu krainy i odwróceniu karty krainy na drugą stronę jest ona traktowana jako nowa kraina a zatem Przemek mógłby dołożyć do niej kartę potwora.





🔥 KARTY KRAIN I WALKA ZE ZŁEM (PUNKTOWANIE)

Karta krainy zawiera następujące informacje:

- **Ilość kart skarbów**, jakie są dokładane do karty krainy jednorazowo w momencie jej otwarcia. Karty skarbów zawsze dokładane są rewersem do góry.
- **Ilość punktów chwały** jaką zdobywają gracze po zwycięskiej walce ze złem. Pierwsza dla gracza, który ma najwięcej siły, druga dla gracza o drugiej z kolei sumie siły i ewentualnie trzecia dla kolejnego najsilniejszego gracza w krainie.
- **Symbol potwora** oznacza stronę po której gracze będą układali karty potworów a liczba **maksymalną ilość kart potworów** w danej krainie. Gdy w krainie znajdzie się wskazana liczba potworów następuje walka ze złem, czyli punktowanie krainy.
- **Symbol bohatera** oznacza stronę, po której gracze będą układali karty bohaterów a liczba **maksymalną ilość kart bohaterów** jaka może znaleźć się w danej krainie.
- **Symbol specjalnej zdolności** danej krainy, jaka obowiązuje do zakończenia walki ze złem. Tylko niektóre krainy posiadają specjalne zdolności. Zdolności opisane są na końcu instrukcji.

• ROZLICZANE KRAINY (WALKA ZE ZŁEM):

W momencie, w którym **ilość kart potworów osiągnie limit** określony na karcie krainy, gra jest przerywana. Bohaterowie wyruszają do walki ze złem a gracze dokonują rozliczenia danej krainy.

Należy zsumować siłę wszystkich potworów i porównać z sumą siły wszystkich bohaterów, biorąc pod uwagę wszystkie zdolności specjalne występujące na kartach bohaterów, potworów i krainy.

• ZWYCIĘSTWO BOHATERÓW

Jeśli suma siły bohaterów jest równa lub wyższa od sumy siły potworów wówczas dobro zwycięża i gracze zdobywają punkty chwały.

Po ustaleniu jaką siłą dysponował każdy z graczy należy odkryć zakrytą kartę (karty) skarbu leżącą pod kartą danej krainy. Jeśli jest to karta skarbu to stanie się ona łupem jednego z graczy, jeśli jest to karta miesiąca (z księżycem) należy odłożyć ją na bok w widoczne miejsce.

Gracz, który zgromadził najwięcej punktów siły otrzymuje największą liczbę punktów chwały, drugi drugą itd. zgodnie z informacją na karcie krainy. **W przypadku remisu wygrywa ten gracz, którego choć jedna z kart bohaterów ułożona jest bliżej karty krainy niż którakolwiek z kart bohaterów drugiego remisującego gracza.**

Karta skarbów trafia do wygrywającego gracza, który kładzie ją obok siebie i dodaje sobie tyle punktów chwały ile wskazuje karta. *Wyjątkiem jest sytuacja w której wśród bohaterów biorących udział w walce ze złem znajduje się Złodziej, który może przywłaszczyć sobie kartę skarbów (patrz: Bohaterowie i ich specjalne zdolności).*

Ponadto wszyscy gracze, których choć jeden bohater brał udział w walce ze złem, otrzymują dodatkowe punkty chwały za pokonane potężne potwory. Wyjątkiem jest gracz o najmniejszej sumie siły bohaterów. W przypadku remisu wśród najsłabszych graczy punkty chwały dostaje ten, którego karta bohatera znajduje się najbliżej karty krainy.

Jeśli wśród bohaterów znajdował się Złodziej, to gracz go kontrolujący może zdecydować, czy zawłaszcza punkty z karty (kart) skarbu czy sumę punktów chwały jaką dają w danej krainie pokonane potężne potwory. Zasada ta dotyczy tylko jednego Złodzieja w każdej krainie, tego którego karta znajduje się najbliżej karty krainy w momencie walki ze złem. Kolejni Złodzieje nie otrzymują już takiej szansy. Należy zwrócić uwagę, że możliwość zawłaszczenia punktów chwały wynika ze zdolności specjalnej Złodzieja. Oznacza to, że w przypadku, w którym nie działają specjalne zdolności bohaterów, Złodziej nie będzie miał szansy na zawłaszczenie punktów chwały. Punktów chwały zawłaszczonych przez Złodzieja nie dostają już inni gracze.

Po skończonym rozliczeniu danej krainy:

- wszystkie karty bohaterów wracają na rękę do graczy;

- karty potworów są odkładane na stos kart potworów odrzuconych;
- kartę krainy należy odwrócić na drugą stronę i dołożyć do niej wskazaną ilość kart skarbu rewersem do góry.

Przykład1:



Przemek grający klanem sowy (niebieski) dokłada ostatniego potwora – Wilę. Jako że jest to ostatni potwór w tej krainie następuje walka ze złem, czyli rozliczenie krainy.

- Ze względu na obecność Wilów specjalne zdolności bohaterów nie działają;
- Suma siły potworów to **12** (Strzyga 4 + 1 za zdolność krainy, Żmij 7);
- Suma siły bohaterów to **14** (Złodziej 1, Wojownik 5, Guślarz 2 - jego zdolność nie działa ze względu na obecność Wilów, Wojownik 6). Zwróć uwagę, że wojownik klanu dzika (zielony) ma pełną siłę bo specjalna zdolność Leszego będzie działać dopiero przy ustalaniu siły poszczególnych graczy.

Zatem bohaterowie wygrywają. Odkrywana jest karta skarbu, która okazują się dawać 2 punkty chwały. Następuje podliczenie siły jaką zgromadzili poszczególni gracze:

- Krysia grająca klanem lisa (pomarańczowy) ma sumę siły równą **3** (Złodziej 1 i Guślarz 2);
- Przemek grający klanem sowy (niebieski) ma siłę równą **5** (Wojownik);
- Tomek grający klanem dzika (zielony) ma siłę równą **0** (jego Wojownik ma siłę 0 ze względu na zdolność Leszego).

- *Maciek nie posiada w tej karinie krainie swoich bohaterów i nie bierze udziału w walce ze złem.*

Przymek (klan sowy) wygrywa i zdobywa:

11 punktów chwały za pierwsze miejsce,
2 punkty chwały za kartę skarbu, którą zabiera i kładzie obok siebie,
3 punkty chwały za pokonanie potężnych potworów, w tym wypadku Żmija.

Krysia (klan wilka) ma drugie miejsce i zdobywa:

6 punktów chwały za drugie miejsce,
3 punkty chwały za pokonanie potężnych potworów,
 Gdyby działała zdolność specjalna Złodzieja, to Krysia mogłaby zabrać kartę skarbu i 2 punkty chwały Przemkowi.

Tomek (klan dzika) zajmuje trzecie miejsce i otrzymuje:

3 punkty za trzecie miejsce.

Przykład 2:



W tej samej sytuacji krainę zamyka Maciek dokładając Wampira.

- *Potwory dysponują siłą 18 (Wampir 6, Strzyga 5, Żmij 7);*
- *Bohaterowie zgromadzili również 18 punktów siły (złodziej 1, Wojownik 5, Guślarz $6 = 2 + 2$ za każdego Wojownika obecnego w karinie, Wojownik 6)*

Bohaterowie wygrywają. Odkrywana jest karta skarbu z 2 punktami chwały.

Maciek zgromadził 6 punktów siły i wygrał.

Przymek zgromadził 5 punktów siły co dało mu drugie miejsce.

Krysia zgromadziła 1 punkt gdyż siła Guślarza spada do zera ze względu na zdolność specjalną Leszego. Zajęła 3 miejsce. Guślarz Krysi i Wojownik Maćka mają taką samą siłę, ale Guślarz leży bliżej krainy i dlatego to jego siłę redukuje Leszy.

Krysia ma w krainie Złodzieja i decyduje się na zagarnięcie punktów chwały za potężne potwory. Da jej to **5 punktów** zwycięstwa plus **3 punkty** za trzecie miejsce, w sumie 8.

Maciek zdobywa:

11 punktów chwały za pierwsze miejsce,

2 punkty za kartę skarbu. Odkłada kartę skarbu koło siebie.

Przemek zdobywa:

6 punktów za 2 miejsce.

• ZWYCIĘSTWO POTWORÓW

Jeśli suma siły potworów jest większa od siły bohaterów (po uwzględnieniu zdolności specjalnych):

- karta skarbu nie jest odkrywana;
- gracze nie otrzymują punktów zwycięstwa;
- karty bohaterów wracają do graczy;
- karty potworów wędrują na stos odrzuconych kart potworów;
- karta krainy pozostaje w swojej pozycji (nie jest odwracana) i należy dołożyć do niej tyle kart skarbu ile wskazano na karcie krainy rewersem do góry. Czyli mogą znaleźć się tam dwie bądź więcej kart skarbu.

Po wykonaniu rozliczenia krainy gra jest kontynuowana.

👉 KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie odkrycia czwartej karty **miejsca**. Należy dokończyć rozliczanie krainy i sprawdzić który z graczy zgromadził najwięcej punktów chwały w trakcie rozgrywki. Ten gracz wygrywa grę. W przypadku remisu, wygrywa ten spośród remisujących graczy, który ma najwięcej kart skarbu.

Zasady gry: Marcin Wełnicki

Ilustracje i opracowanie graficzne: Jarek Nocon

Tekst instrukcji: Maciej Teległow

© 2012 Wydawnictwo REBEL.pl

MADE IN POLAND



ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk
POLAND

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Dystrybucja i sprzedaż hurtowa:

<http://hurt.rebel.pl>, hurt@rebel.pl

Patroni medialni:

merlin.pl

MAGAZYN KULTURY POPULARNEJ
esensja
[HTTP://WWW.ESENSJA.PL](http://www.esensja.pl)

Fantastyka



BOHATEROWIE I ICH SPECJALNE ZDOLNOŚCI



Wojownik: nie ma specjalnej zdolności.



Łucznik: powoduje że maksymalna siła każdego potwora w danej krainie wynosi 4.
Przykład:

Żmij oryginalnie posiada siłę wartości 7, ale jeśli wśród bohaterów jest Łucznik jego siła podczas walki ze złem wyniesie 4. Siła Utopca wynosi 3 i nie zmienia się jeśli w krainie jest Łucznik. W krainach, w których Strzygi mają +1 do siły w czasie walki ze złem, zdolność Łuczniaka zmniejsza ich siłę do 4.



Tropiciel: karta tropiciela może zostać zamieniona z inną dowolną kartą bohatera danego gracza:

- można położyć kartę tropiciela w miejsce wcześniej położonej karty bohatera, wówczas ten bohater wraca na rękę gracza;
- położyć innego bohatera w miejsce wcześniej

położonej karty tropiciela, wówczas tropiciel wraca na rękę.

Należy pamiętać, że nadal obowiązuje zasada dokładania kolejnej karty do innej krainy niż poprzednia w turze gracza.



Guślarz: w czasie walki ze złem siła guślarza wynosi **2 plus 2** za każdą kartę **Wojownika** w danej krainie, bez względu na to, do którego gracza Wojownicy należą. Ponadto w momencie wyłożenia Guślarza gracz może dowolnie przestawić karty bohaterów leżące w danej krainie.



Złodziej: w czasie walki ze złem może zawłaszczyć sobie kartę skarbu bądź punkty chwały za pokonanie potężnych potworów.
Punktów chwały zawłaszczonych przez Złodzieja nie dostają już inni gracze.

POTWORY I ICH SPECJALNE ZDOLNOŚCI



Wily: siła 0. W tej krainie nie działają specjalne zdolności bohaterów. Ilość kart - 2 szt.



Rusalka: siła 0. W momencie dołożenia karty Rusalki gracz usuwa z krainy jednego bohatera i oddaje go właścicielowi. Ilość kart - 2 szt.



Leszy: siła 0. Specjalna zdolność Leszego działa po ustaleniu wyniku walki ze złem. Jeśli wygrali bohaterowie (tylko na potrzeby obliczania, który z graczy miał największą sumę siły), najsilniejszy bohater ma siłę równą zero. W przypadku remisu, do zera spada siła bohatera leżącego najbliżej karty krainy. Ilość kart - 2 szt.



Szeptuchy: W momencie wyłożenia Szeptuch, gracz kładzie **żeton Szeptuch** na innego dowol-

nego potwora będącego już w danej krainie. Szep-
tuchy stają się kopią wybranego potwora. Jeśli jest
to potwór ze specjalną zdolnością to należy ją wy-
konać tak, jakby właśnie została położona karta
danego potwora. Ilość kart - 2 szt.



Licho: siła 0. W czasie walki ze złem siła wszyst-
kich wojowników spada do 2. Ilość kart - 2 szt.



Zdrajca: kartę Zdrajcy mimo, że jest potworem,
należy traktować jak bohatera. Można go wykla-
dać tylko i wyłącznie na tych samych zasadach
jak bohaterów i po tej samej stronie krainy po
której wykładani są bohaterowie. Zdrajca dodaje
0 do siły bohaterów w czasie walki ze złem. Ilość
kart - 2 szt.



Germanin: siła 1. Ilość kart - 12 szt.



Wilk: siła 2. Ilość kart - 10 szt.



Utopiec: siła 3. Ilość kart - 6 szt.



Strzyga: siła 4. Ilość kart - 5 szt.



Wilkołak: siła 5; jeden punkt chwały za pokona-
nie potężnego potwora. Ilość kart - 4 szt.



Wampir: siła 6; dwa punkty chwały za pokonanie
potężnego potwora. Ilość kart - 3 szt.



Żmij: siła 7; trzy punkty chwały za pokonanie po-
tężnego potwora. Ilość kart - 2 szt.

ZDOLNOŚCI KRAIN



W tej krainie w czasie walki ze złem Tropiciele mają siłę plus 1.



W tej krainie nie działa specjalna zdolność Tropicielela.



W tej krainie nie można położyć dwóch bohaterów o tym samym symbolu obok siebie.



W tych krainach Strzygi i Wilki w fazie walki ze złem mają siłę zwiększoną o 1.