Fantastyczne światy

Elementy gry

- 53 karty (10 zestawów i 3 karty specjalne)
- instrukcja
- notes punktacji

Jesteś wszechmocnym władcą odległej krainy. Twoim celem jest zbudowanie najpotężniejszego królestwa na świecie. Możesz stworzyć olbrzymią armię, która zmiecie wszystko, co stanie Ci na drodze... ale to nie jedyna ścieżka do zwycięstwa. Być może uda Ci się przejąć kontrolę nad wybuchającym wulkanem albo niszczycielskim huraganem. Może zgromadzisz imponującą kolekcję potężnych artefaktów lub broni? Może opętasz potężnego maga w jego fortecy, na odległej, niedostępnej wyspie otoczonej morzem ognia? Wybór należy do Ciebie. Każde królestwo będzie niepowtarzalne.

Przebieg gry

W *Fantastycznych światach* będziesz dobierać karty z talii i obszaru kart odrzuconych, aby stworzyć jak najlepszą kombinację kart na ręce. Zwycięży gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

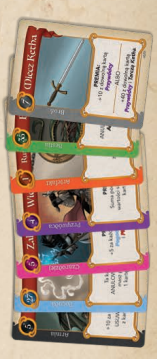
Na każdej karcie znajdują się cztery informacje: nazwa, zestaw, do którego należy, podstawowa siła i zapewniane przez nią premie lub kary.

1. **Nazwa.** Każda karta posiada niepowtarzalną nazwę.
2. **Zestaw.** Każdy zestaw posiada własny kolor. W grze występuje 11 zestawów kart: *Armia*, *Przywódca*, *Czarodziej*, *Broń*, *Artefakt*, *Bestia*, *Kraina*, *Pogoda*, *Powódź*, *Płomień* i 3 karty specjalne.
3. **Podstawowa siła.** Podstawowa siła może wynosić od 0 do 40.
4. **Premia lub kara.** Każda karta zapewnia premię lub karę (czasem i to, i to), zależne od innych kart posiadanych przez gracza. (*Więcej informacji znajdziesz w sekcji „Otrzymywanie punktów" na stronie 2*).

Przykładowe rozłożenie kart dla 3 graczy

obszar kart odrzuconych

talia



ROZGRYWKA

Przygotowanie do gry. Każdemu z graczy rozdaj po 7 kart. Resztę kart połóż w formie zakrytej talii na środku stołu. Wylosuj gracza rozpoczynającego. Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Tury. Podczas swojej tury gracz może dobrać kartę z wierzchu talii albo wziąć 1 z odkrytych kart z obszaru kart odrzuconych. Na początku gry pierwszy gracz może dobrać kartę tylko z talii. Pod koniec swojej tury gracz musi odrzucić 1 kartę na obszar kart odrzuconych. Wszystkie karty na obszarze kart odrzuconych powinny leżeć awersem do góry w taki sposób, aby wszyscy gracze dobrze je widzieli.

Koniec gry. Gra się kończy, gdy na obszarze kart odrzuconych znajdzie się 10 kart. Gracz z najwyższą sumą punktów na ręce wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ten spośród remisujących, kto posiada najniższą sumę podstawowej siły kart na ręce.

OTRZYMYWANIE PUNKTÓW

Na koniec gry dodaj siły swoich kart, uwzględniając wszystkie premie i kary. Tylko karty, które masz na ręce, będą brane pod uwagę (wyjątkami są *Fatamorgana* i *Zmiennokształtny*).

Karty trzymane przez Twoich przeciwników nie mają żadnego wpływu na punktację Twojej ręki.

Poniżej znajdują się zwroty używane w treści opisów premii i kar:

Z	Jeśli karta otrzymuje premię Z jakąś inną kartą albo rodzajem karty, może otrzymać tę premię tylko raz. *PRZYKŁAD. Posiadasz* Magiczną różdżkę *(premia +25 z dowolnym* Czarodziejem*) i 2* Czarodziejów. *Otrzymujesz tę premię tylko raz.*

ZA KAŻDĄ	Karta zapewnia premię lub karę ZA KAŻDĄ kartę wskazanego rodzaju, która znajduje się na Twojej ręce.

ANULOWANIE	Niektóre kary ANULUJĄ działanie innych kart. Anulowana karta traci swoją nazwę, przynależność do zestawu i podstawową siłę. Nie zapewnia też żadnej premii ani kary.

ANULOWANA, CHYBA ŻE	Taka karta zostanie anulowana, chyba że posiadasz na ręce wskazaną kartę.

USUWANIE	To specjalny rodzaj premii, która pozwala całkowicie albo częściowo USUWAĆ kary innych kart. Karta, z której usunięto karę, zachowuje swoją podstawową siłę, przynależność do zestawu i wszelkie premie. Usuwanie ma miejsce przed zastosowaniem kar.

PRZYKŁAD PUNKTACJI

Fantastyczne światy

Gracz:		JANEK					
1	Podstawa	9					
	Premia/Kara	+50					
	Suma	59					
2	Podstawa	40					
	Premia/Kara	0					
	Suma	40					
3	Podstawa	27					
	Premia/Kara	0					
	Suma	27					
4	Podstawa	32					
	Premia/Kara	0					
	Suma	32					
5	Podstawa	13					
	Premia/Kara	+40					
	Suma	53					
6	Podstawa	0					
	Premia/Kara	0					
	Suma	0					
7	Podstawa	4					
	Premia/Kara	+45					
	Suma	49					
8*	Podstawa						
	Premia/Kara						
	Suma						
Przeklęte Przedmioty/ Dodatkowe punkty							
Suma całkowita:		260					

karta pierwsza

karta druga

karta trzecia

karta czwarta

karta piąta

karta szósta

karta siódma

W fazie otrzymywania punktów gracz ogłasza, że jego *Fatamorgana* przyjmuje cechy (nazwę i zestaw) *Burzy*. Normalna *Burza* anulowałaby kartę *Pożaru*, ale *Fatamorgana* jest tylko jej iluzją, więc nie posiada tej kary. Kara z *Potopu* anulowałaby *Pożar*, ale *Góry* usuwają tę karę, dlatego *Pożar* może dalej płonąć w *Górach*, mimouderzających fal *Powodzi*. *Żywiołak powietrza* zapewnia 45 punktów za *Dym*, *Tornado* i fałszywą *Burzę*.

To jeden z najwyżej punktowanych układów:

karta pierwsza

karta druga

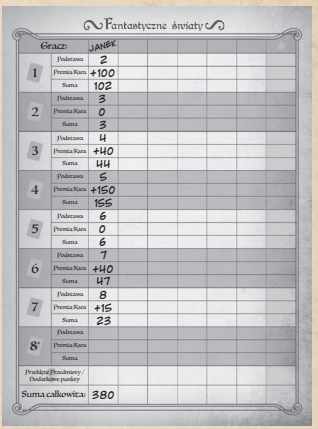
karta trzecia

karta czwarta

karta piąta

karta szósta

karta siódma



Fantastyczne światy

Gracz:		JANEK
1	Podstawa	2
	Premia/Kara	+100
	Suma	102
2	Podstawa	3
	Premia/Kara	0
	Suma	3
3	Podstawa	4
	Premia/Kara	+40
	Suma	44
4	Podstawa	5
	Premia/Kara	+150
	Suma	155
5	Podstawa	6
	Premia/Kara	0
	Suma	6
6	Podstawa	7
	Premia/Kara	+40
	Suma	47
7	Podstawa	8
	Premia/Kara	+15
	Suma	23
8*	Podstawa	
	Premia/Kara	
	Suma	
Przedmioty/Przedmioty/Dodatkowe punkty		
Suma całkowita:		380

Notes punktacji zawiera pola na **8. kartę i dodatkowe punkty zdobyte dzięki Nekromancie i kartom z dodatków.*

Zwróć uwagę, że gracz musi skorzystać z *Księgi zmian*, aby zamienić 1 z kart w *Czarodzieja* (ale nie *Królową*, która jest potrzebna do *Miecza* i *Tarczy*) i otrzymać premie za *Świecę* oraz *Dzwonnicę*. Zmiana zestawu za pomocą *Księgi* nie wpływa na premie, które odnoszą się do nazwy zmienionej karty – wpływa wyłącznie na premie, które wymagają konkretnego zestawu.

Wyniki możesz także podliczyć dzięki aplikacji WizKids Companion.
Dostępne w Google Play i App Store!

WARIANTY

1. Królestwa dla 2 osób

Przygotowanie do gry. Gracze rozpoczynają rozgrywkę bez żadnej karty na ręce. Na początku swojej tury gracz może dobrać 1 odkrytą kartę z obszaru kart odrzuconych (z wyjątkiem pierwszej tury) albo dobrać 2 karty z talii i odrzucić jedną z nich. Rozgrywka toczy się w ten sposób do momentu, w którym obaj gracze będą mieć 7 kart na ręce.

Tury. Gdy gracz weźmie na rękę siódmą kartę, kontynuuje rozgrywkę zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami podstawowymi klasycznej rozgrywki.

Koniec gry. Gra kończy się, gdy obaj gracze będą mieć na ręce po 7 karti na obszarze kart odrzuconych będzie przynajmniej 12 kart. Gracz z najwyższą sumą punktów na ręce wygrywa.

2. Królestwa chaosu dla 3–7 graczy

Przygotowanie do gry. Każdy z graczy otrzymuje po 7 kart. Ustalcie limit czasu. Pięć minut to dobry limit dla doświadczonych graczy; niedoświadczeni mogą potrzebować nieco więcej czasu. Zadbajcie, żeby gracze znajdowali się wystarczająco blisko siebie i mogli wygodnie wymieniać się kartami.

W tym wariancie zachodzi zmiana dotycząca *Nekromanty*: po zakończeniu wymiany zamiast normalnej zdolności gracz może dobrać 3 dodatkowe karty z talii i wziąć jedną z nich na rękę.

Rozgrywka. W wyznaczonym wcześniej czasie gracze mogą się swobodnie wymieniać kartami (w stosunku 1:1).

Koniec gry. Gra się kończy, gdy upłynie wyznaczony czas. Gracz z najwyższą sumą punktów na ręce wygrywa.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

P: Co, jeśli 2 karty sobie zaprzeczają?

O: W rzadkich sytuacjach może się zdarzyć, że pewne sekwencje kart będą na siebie wzajemnie wpływać. W takim wypadku należy najpierw rozpatrzyć *Mimika*, *Fatamorganę* i *Zmiennokształtnego* (w tej kolejności). Następnie należy wykorzystać *Księgę Zmian*. Potem należy zastosować wszystkie zdolności, które usuwają kary albo części kar. Wreszcie należy zastosować wszystkie nieusunięte kary, rozpoczynając od kart, które nie zostaną anulowane przez zdolności innych kart.

PRZYKŁAD. Masz na ręce Śnieżycę *(anuluje* Powodzie*),* Potop *(anuluje* Płomienie *i* Krainy*),* Pożar *(anuluje* Krainy*) i* Jaskinię *(usuwa kary wynikające z* Pogody*). Najpierw* Jaskinia *usuwa karę ze* Śnieżycy. *Ponieważ jej kara została usunięta,* Śnieżyca *nie wpływa na* Potop. *W związku z tym* Potop *anuluje* Pożar *i anuluje* Jaskinię. *Mimo że* Jaskinia *została anulowana, i tak zdołała usunąć karę ze* Śnieżycy. *Aktywnymi kartami na ręce są* Śnieżyca *i* Potop. *Gdyby gracz nie miał* Jaskini, Potop *zostałby anulowany, a* Śnieżyca *i* Pożar *pozostałyby aktywne.*

P: Co, jeśli *Mimik* skopiuje *Bazyliszka*?

O: Jeśli żadna karta nie usunie ich kar, obie karty zostaną anulowane. Magicy od dawna zastanawiali się, jak ten gatunek się rozmnaża...

P: Jak działa *Księga zmian*?

O: *Księga zmian* zmienia zestaw 1 innej karty. Należy tego dokonać przed rozpatrzeniem premii i kar z innych kart. Ta karta nie zmienia kar, premii ani podstawowej siły karty. Nazwa karty również nie ulega zmianie, więc wszystkie odnoszące się do niej premie z innych kart wciąż działają.

P: Czy *Zwiadowcy* chronią moją *Armię* przed *Pożarem*?

O: Nie. Karta *Zwiadowców* usuwa słowo „Armia" z kar wszystkich kart. Słowo „Armia" nie pojawia się na *Pożarze*, więc anuluje on armie zgodnie z normalnymi zasadami.

P: Jak działają karty *Zmiennokształtnego* i *Fatamorgany*?

O: Te karty przyjmują nazwę i zestaw dowolnej innej karty w grze z wymienionego na nich zestawu (nie musi być to karta na ręce ani nawet karta która pojawiła się w rozgrywce). Zazwyczaj gracz korzysta z tej zdolności, aby zapewnić innej karcie na ręce premię, więc nazwa i zestaw karty powinny zostać wyraźnie zaznaczone. Czasem jednak graczowi nie zależy na nazwie, a jedynie na konkretnym zestawie. Gracz może wskazać wyłącznie zestaw (bez nazwy karty). Przykładowo, jeśli gracz chce uzupełnić rękę zgodnie z wymaganiami karty *Drzewa świata* i zapewnić *Kuźni* premię związaną z *Bronią*, ale nie ma dla niego znaczenia, co to dokładnie za broń, może powiedzieć „Zmiennokształtny staje się zwykłą Bronią". Należy pamiętać, że podstawowa siła karty pozostaje równa „0" – gracz może to wykorzystać, tworząc układ *Klejnotu porządku*. Gracz może również nie korzystać ze zdolności karty specjalnej i pozostawić jej oryginalny zestaw i nazwę.

Zestaw	Nazwa karty	Zestaw	Nazwa karty
Armia	*Elfi łucznicy* *Krasnoludzka piechota* *Lekka konnica* *Rycerze* *Zwiadowcy*	Karty specjalne	*Fatamorgana* *Mimik* *Zmiennokształtny*
Artefakt	*Drzewo Świata* *Klejnot porządku* *Księga zmian* *Runa ochrony* *Tarcza Ketha*	Kraina	*Dzwonnica* *Góry* *Jaskinia* *Las* *Żywiołak ziemi*
Bestia	*Bazyliszek* *Hydra* *Jednorożec* *Rumak* *Smok*	Płomień	*Błyskawica* *Kuźnia* *Pożar* *Świeca* *Żywiołak ognia*
Broń	*Elfi długi łuk* *Magiczna różdżka* *Miecz Ketha* *Okręt* *Wojenny sterowiec*	Pogoda	*Burza* *Dym* *Śnieżyca* *Tornado* *Żywiołak powietrza*
Czarodziej	*Czarnoksiężnik* *Kolekcjoner* *Nekromanta* *Władca bestii* *Zaklinaczka*	Powódź	*Bagno* *Fontanna życia* *Potop* *Wyspa* *Żywiołak wody*
		Przywódca	*Cesarzowa* *Król* *Królowa* *Księżniczka* *Wielki wódz*

OPRACOWANIE

Projekt gry: Bruce Glassco
Ilustracje: Octographics.net
Projekt graficzny: Patricia Rodriguez
Redakcja: Summer Mullins/zespół Rebel
Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Podziękowania otrzymują nasi wspaniali testerzy:
Lisa Glassco, Rick Glassco, Sylvia Glassco, Sarah Glassco, Elinor Glassco, Amory Fischer, Dave Platnick, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Meg Glassco, Julie Glassco, Peter Lewellen, Amy Lewellen i Wendy Qualls.

WizKids i wszystkie znaki i logo są własnością WizKids. Wszystkie prawa zastrzeżone.

WIZKIDS www.wizkids.com
NECA www.necaonline.com

© 2021 WizKids/NECA LLC.

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl