Dungeonology
the expedition

ZASADY GRY

LUDUS MAGNUS STUDIO

Fishbone Games

STWOROLOGIA: EKSPEDYCJA

Witajcie w Rocca Civetta, czarującym miasteczku leżącym na włoskiej prowincji, gdzie swoją siedzibę ma najdziwniejszy uniwersytet, jaki kiedykolwiek został wykreowany przez ludzki umysł.

Na uniwersytecie tym powstała Katedra Stworologii, prowadząca badania nad społecznościami i kulturami różnorakich stworzeń, zwłaszcza tych niezwykłych i tajemniczych... niemal mitycznych!

Katedra utraciła niedawno swojego profesora i dziekan poszukuje godnego następcy.

Wszyscy macie świetne referencje i pasujecie na to stanowisko.

Umiejscowiona w renesansowym świecie Nova Aetas, Stworologia pozwoli Wam zbadać różne rasy oraz poznać ich zwyczaje i dążenia. Uważajcie jednak, bo te stworzenia nie zawsze będą zachwycone, że wściubiacie nos w ich sprawy.

Podczas rozgrywki gracze wcielają się w uczonych badających lochy i zbierających jak najwięcej informacji o zamieszkujących je stworach. Wszystkie informacje są punktowane, a uczeni rywalizują o to, który z nich na końcu badań będzie posiadał największą liczbę punktów, co oznacza najlepszą rozprawę na temat badanej rasy.

AUTORZY

Dyrektor projektu: Andrea Colletti
Twórcy gry: Diego Fonseca, Danilo Guidi
Zespół projektowy: Ludus Magnus Studio
Redakcja i opracowanie tekstu: Frank Calcagno
Główny projektant graficzny: Diego Fonseca
Projektant graficzny: Paolo Scippo
Dyrektor artystyczny: Andrea Colletti
Artyści koncepcyjni: Giovanni Pirrotta, Simone De Paolis
Główny rzeźbiarz 3D: Fernando Armentano
Rzeźbiarz 3D: Tommaso Incecchi
Redaktorzy sieciowi: Marco Presentino, Luca Bernardini, Vincenzo Piscitelli, Roberto Piscitelli
Menedżer Kickstarter: Andrea Colletti
Tłumaczenie: Flavia Frazuel
Produkcja, reklama i dostarczenie produktu: Vincenzo Piscitelli
Testerzy gry: Daniele De Lorenzo, David Condemi, Serena Falivene, Giovanni Franzini, Cinzia Grasso, Daniele Longo, Andrea Gianfermo, Carlo Scopa, Danilo Rizzo, Davide Longo, Davide Becciu, Luca Longo, Jacopo Valente, Francesco Della Ragione, Claudia Minozzi, Stefano De Luca, Marco Boschiero, Ilaria Negri, Andrea Fatigati, Daniele Pallozzi, Michele „Lisk" Mirizio, Lucca Games, Macro Games Night, Modena Play.
Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com

POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie: Tomasz Kowalik
Redakcja: Joanna Satora, Robert Cebula
Korekta: Joanna Satora
Skład: Robert Cebula
Fishbone Games: www.fishbonegames.pl; office@fishbonegames.pl
ul. Leśna 122c, 32-091 Michałowice

SPIS TREŚCI

Stworologia: Ekspedycja **2**
Autorzy 2
Spis treści 3

Komponenty gry **4**

Krótko o rozgrywce **5**

Przygotowanie rozgrywki **8**
Rezerwa 9

Karty uczonych i plansza notatnika **10**
Natchniony! 11

Karty sztuczek **12**
Kiedy zagrywać karty sztuczek 12
Zasada opcjonalna: priorytety 12
Karty przeznaczenia 13
Karty podstępu 13
Karty magii 13
Karty eksploracji 13
Karty towarzyskie 13
Karty rozgłosu 13

Ikony efektów **13**
Wróżenie 13

Tura rozgrywki **14**
Cel rozgrywki 14
Studenci i kolejność rozgrywki 14
Kolejność rozgrywki 14

1. Faza publikacji rozprawy **15**
Żeton wiedzy 15
Karta klanu 15

2. Faza odpoczynku **15**
Żeton zmęczenia 15

3. Faza ruchu **16**
Strefy lochów 16
Strefa początkowa 16
Poruszanie się i układanie nowych stref 17
Przykład: umieszczanie nowych stref 17
Terminologia dot. stref 17
Przechodzenie do stref 18
Efekty stref 18
Kostki informacji 18
Żetony strefy 19
Schody 19
Przykład: żetony pułapki 19
Przykład: schody 19

4. Faza akcji **20**
Badania 20
Przykład: badania 20
Szpiegostwo 21
Przykład: szpiegostwo 21
Karta sztuczek: AKCJA 21
Efekt strefy: AKCJA 21
Test skradania – podsumowanie 22
Badania – podsumowanie 22
Szpiegostwo – podsumowanie 22
Terminologia dot. kostek informacji 22
Przykład: upuszczanie 23
Przykład: przekazywanie 23
Karty stażysty 23
Chronione kostki informacji 23
Karty fatum 24
Bractwo Omega 24

5. Faza zakończenia tury **24**

Maksymalna czujność i koniec rozgrywki **24**
Jak kończy się rozgrywka 24
Karty paniki 24
Maksymalna czujność 25

Pozostałe elementy gry **25**
Talia losowości 25
Przykład: wylosuj 25
Uniwersytet i dobieranie studentów 26
Karty czujności 26
Obóz 27
Boss 27
Laetus, Władca Kufla 27
Valerio, giermek 28
Sofia, łotrzyca 28
Vincenzo, nowicjusz 28
Rebecca, czeladniczka 29
Bór Faunów 29
Sanktuarium Gai 30
Jaskinie Pierwotnych 31

W podstawowej wersji gry znajduje się jedna rasa i jeden boss oraz kilka klanów. Dodatki dostarczą nowych ras (i bossów).

KOMPONENTY GRY

1 Figurki uczonych *(4)*
2 Figurka bossa Laetusa
3 Karta bossa
4 Plansza obozu, karty paniki *(3)*, karty czujności *(3)*, karty klanu *(3)*
5 Woreczek uniwersytetu
6 Figurki studentów *(40 zwykłych, 5 z Bractwa Omega)*
7 Kostki informacji *(64)*
8 Płytki strefy *(19)*
9 Karty sztuczek *(100)*
10 Karty losowości *(16)*
11 Karty fatum *(15)*
12 Karty stażysty *(10)*
13 Plansze notatnika *(4)*, karty uczonych *(4)*
14 Żetony *(36)*

KRÓTKO O ROZGRYWCE

Ten rozdział pokrótce opisuje rozgrywkę. Są to przydatne informacje, ale jeżeli chcecie, to możecie od razu przeskoczyć do „Przygotowania rozgrywki", które znajduje się na stronie 8.

W grze ***Stworologia: Ekspedycja*** gracze wcielają się w ***uczonych*** **(1)**, zaproszonych przez rektora Uniwersytetu Rocca Civetta do wzięcia udziału w niezwykłej rywalizacji. Polega ona na opracowaniu najlepszej rozprawy dotyczącej tajemniczej rasy stworzeń, które zamieszkują odległe lochy.
Uczeni osiągną swój cel i pokonają przeciwników, zbierając ***kostki informacji*** **(2)**, które symbolizują najważniejsze aspekty rasy, wskazanej jako obiekt studiów.
Uczeni odnajdą kostki informacji rozmieszczone w ***strefach*** lochów, przedstawionych w postaci płytek z odpowiednimi polami **(3)**, przeznaczonymi na te kostki.

W celu zebrania kostki informacji, uczony musi osiągnąć odpowiedni ***poziom skradania***, odrzucając ***karty sztuczek*** i dodając ***poziomy premii*** (niebieskie liczby), znajdujące się u góry po lewej stronie kart **(4)**.
Jeżeli osiągnięty ***poziom skradania*** będzie równy lub wyższy od ***poziomu czujności*** (czerwone liczby) danej ***strefy*** **(5)**, to uczony może zebrać kostkę informacji (lub kilka).

Poziom czujności mieszkańców nie jest jednak jedyną przeszkodą związaną ze strefami! Uczony może natrafić także na różne ***efekty strefy*** **(6)**, które czasem mogą mu przeszkodzić, a czasem pomóc. Najgroźniejszym z tych efektów jest ***efekt bossa*** **(7)**: kiedy uczony wejdzie do strefy z tym efektem, aktywuje okrutnego ***bossa*** **(8)** lochów, który natychmiast zacznie ścigać badaczy!
Po zebraniu kostki informacji uczony umieszcza ją na swojej ***planszy notatnika*** **(9)**, w dolnej części kolumny o takim samym kolorze co zebrana kostka. Pierwsza liczba, która jest widoczna powyżej kostki informacji **(10)**, wskazuje ***liczbę punktów zdobytą przez uczonego (w tym przypadku +2).***
Uczeni mogą zagrywać **karty sztuczek**, aby przeszkadzać przeciwnikom lub pomagać sobie w eksploracji. W takim przypadku, zamiast poziomu premii użyją ***efektów głównych*** **(11)** lub ***efektów pomocniczych*** **(12)** karty.

Podczas rozgrywki, na skutek różnych czynników, konieczne będzie losowe rozstrzygnięcie niektórych wydarzeń. W tym celu, kiedy w zasadach zapisane będzie ***„wylosuj"***, uczeni będą używali ***talii losowości*** **(13)**, z której dobiorą kartę, aby określić wynik losowego zdarzenia.

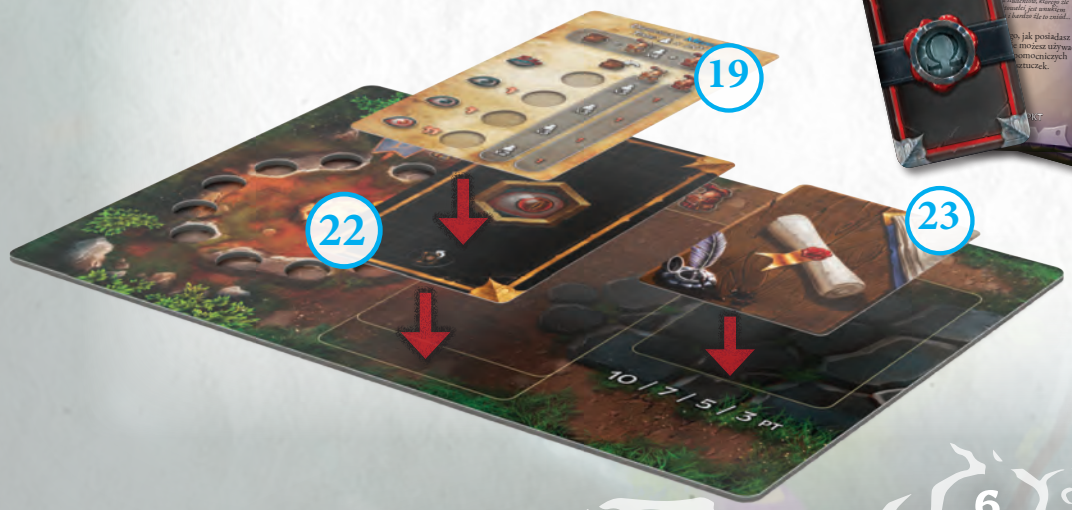
Uczonym będą towarzyszyć ***studenci*** **(14)** wysłani przez władze uniwersytetu, aby pomagali im w tej trudnej misji.

Wiele efektów rozgrywki będzie wymagało ***poświęcenia*** studentów, z kolei nowi studenci będą umieszczani w woreczku, który będzie reprezentował ***uniwersytet*** **(16)**. Będzie się ich dobierało na skutek różnych wydarzeń (najczęściej efektów głównych kart sztuczek).

W ***obozie*** **(17)**, znajdującym się poza lochami, uczeni odnajdą elementy gry kierujące eksploracją.

Przy ***ognisku*** **(18)**, w czasie rozgrywki, będą się pojawiali nowi studenci, gotowi pomagać w eksploracji. Umieszcza się ich wokół ogniska, jeżeli jakieś wydarzenie zmusi uczonego do dobrania studentów z uniwersytetu.

Niektóre efekty rozgrywki pozwolą uczonym zabrać studentów od ogniska, co będzie można zrobić tylko jeżeli studenci będą się tam znajdowali.
Karta czujności **(19)** zostaje umieszczona w obozie, aby wskazać, jaka jest początkowa zawartość uniwersytetu i jak go uzupełniać za każdym razem kiedy wylosowany z niego zostanie ***student Omegi*** **(20)**. Jest on przedstawicielem niegodziwego Bractwa Omega, które będzie przeszkadzało uczonym na wszelkie możliwe sposoby. Kiedy zostaną wylosowani, studenci Omegi będą zajmowali miejsca na ***karcie czujności***, czyniąc eksplorację jeszcze trudniejszą, na przykład przepłaszając innych studentów (wszyscy zwykli studenci wokół ogniska oraz ci, którzy zostali wylosowani ze studentem Omegi, trafią do rezerwy). Uczeni, którzy wylosują tych niegodziwców z uniwersytetu, będą musieli dobrać ***kartę fatum*** **(21)**, prawdziwą zmorę ambitnych eksploratorów!
Karta paniki **(22)** zostaje ułożona pod kartą czujności. Jej zawartość zostanie ujawniona, kiedy umieszczony na niej zostanie student Omegi (ponieważ na karcie czujności nie będzie już wolnych miejsc). Kiedy to nastąpi, mieszkańcy lochów zaczną się aktywnie przemieszczać, aby przepędzić uczonych ze swojej domeny. Spowoduje to zakończenie rozgrywki w ciągu kilku tur.



W obozie znajduje się także zakryta ***karta klanu*** **(23)**, wybrana losowo i w tajemnicy spośród kilku dostępnych wariantów.
Karta ta przedstawia klan, o którym uczeni muszą napisać rozprawę. Każda karta klanu ***modyfikuje wartości wszystkich kostek informacji*** **(24)**, powodując, że ci, którzy nie widzieli jej zawartości, nie mogą dokładnie określić, ile do tej pory zgromadzili punktów.

Na karcie klanu znajduje się także informacja o minimalnej liczbie ***punktów*** **(25)**, jakie musi zebrać uczony, aby z sukcesem ***opublikować swoją rozprawę***. Punkty oblicza się, sumując pierwsze od dołu widoczne punkty w kolumnach planszy notatnika i dostosowując wynik zgodnie z modyfikatorami umieszczonymi na karcie klanu **(24)**.

Uczony może opublikować swoją rozprawę tylko, jeżeli osiągnął przynajmniej dwie gwiazdki, zbierając kostki informacji na swojej ***planszy notatnika*** **(26)**, bez względu na to czy zdobył już żeton wiedzy **(27)**, uprawniający do podejrzenia karty klanu.

Zdobywanie kolejnych gwiazdek niesie ze sobą także pewne ryzyko. Kiedy jeden z uczonych radzi sobie zbyt dobrze w tej materii, pozostali, którzy posiadają mniej gwiazdek, stają się ***natchnieni*** **(28)** i odwracają swoje karty uczonego rewersem ku górze. Natchnione postaci pozostają w tym stanie, aż osiągną co najmniej tyle samo gwiazdek, co uczony/uczeni posiadający największą liczbę gwiazdek. W tym czasie mogą korzystać z nowych, potężniejszych zdolności, aby dogonić liderów. Uczeni z największą liczbą gwiazdek używają nadal swoich zwykłych zdolności.

Rozgrywka „Stworologii: Ekspedycja" może się zakończyć na skutek różnych wydarzeń, takich jak udana publikacja rozprawy przez uczonego lub wylosowanie zbyt dużej liczby studentów Omegi.

Na końcu rozgrywki podlicza się punkty (zmodyfikowane przez kartę klanu) i na ich podstawie wybiera nowego profesora katedry Stworologii!

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

W celu przygotowania rozgrywki „Stworologii", postępujcie według następujących punktów:

1. Każdy gracz otrzymuje **planszę notatnika (A)** i ustawia swoją premię do badań na 0 **(B)**.
   Każdy gracz wybiera (lub losuje) **kartę uczonego (C)**, w którego postać wcieli się podczas rozgrywki i umieszcza ją na planszy notatnika awersem ku górze (stroną nienatchnioną).
2. Każdy gracz dobiera z Rezerwy **(T)** tylu **studentów (D)**, ilu wskazuje jego karta uczonego. Są to pomocnicy, którzy wspierają uczonych w badaniach w terenie.

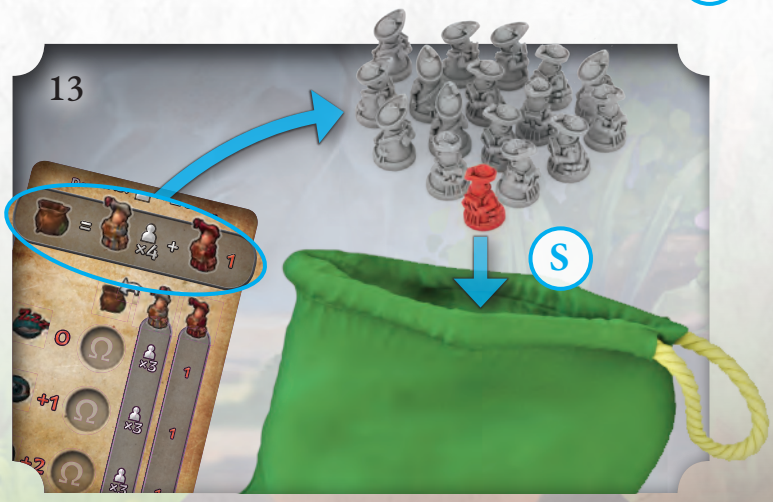
3. Potasujcie **talię losowości (E)** i dobierzcie jedną kartę. **Rozpoczyna gracz**, którego trójkąt, umieszczony w rogu planszy notatnika, ma ten sam kolor, co trójkąt na wylosowanej karcie. Kolejność następnych graczy określana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
4. Potasujcie talię **kart sztuczek (F)** i umieśćcie ją zakrytą w miejscu, do którego wszyscy gracze mają swobodny dostęp. W zależności od kolejności rozgrywki, każdy gracz dobiera odpowiednią liczbę kart sztuczek: pierwszy – 1, drugi – 2, trzeci – 3, czwarty – 4.

5. **Planszę obozu (G)** umieśćcie po wybranej stronie stołu, z dala od jego środka.
6. Losowo wybierzcie jedną **kartę paniki (H)**, nie odkrywajcie jej. Następnie umieśćcie ją zakrytą na planszy obozu. Pozostałe karty odłóżcie do rezerwy **(T)**, nie spoglądając na nie.
7. Wybierzcie (lub wylosujcie) **kartę czujności (I)** i umieśćcie ją odkrytą na karcie paniki, nie zakrywając jej dolnej ikony znajdującej się na rewersie.
8. Wylosujcie **kartę klanu (J)** i nie ujawniając jej, umieśćcie ją na planszy obozu.

9. Umieście na stole **talię stażystów (K)**, a obok niej potasowaną **talię fatum (L)** oraz **talię losowości (M)**.
10. Karty bossów mają 2 warianty (jeden na każdej stronie karty). Wybierzcie (lub wylosujcie), której strony karty bossa będziecie używali w tej rozgrywce **(N)**. Dzięki kombinacji tej karty i karty czujności można dostosować poziom trudności rozgrywki.

11. Na środku stołu umieśćcie odkrytą **strefę początkową (O)** (Obozowisko) i postawcie na niej swoje figurki.
12. Stwórzcie trzy **stosy stref**, tasując strefy podzielone na poziomy: I **(P)**, II **(Q)** i III **(R)**.

13. W **uniwersytecie (S)** umieśćcie tylu zwykłych studentów, ilu wskazanych jest na górze karty czujności (w tym przykładzie po czterech na każdego gracza). Podana jest tam także liczba studentów Omegi, których należy umieścić w woreczku.
14. **Pierwszy gracz może rozegrać swoją turę** (patrz strona 14), ale zanim zaczniecie, musicie dowiedzieć się więcej o uczonych, planszy notatnika i kartach sztuczek.



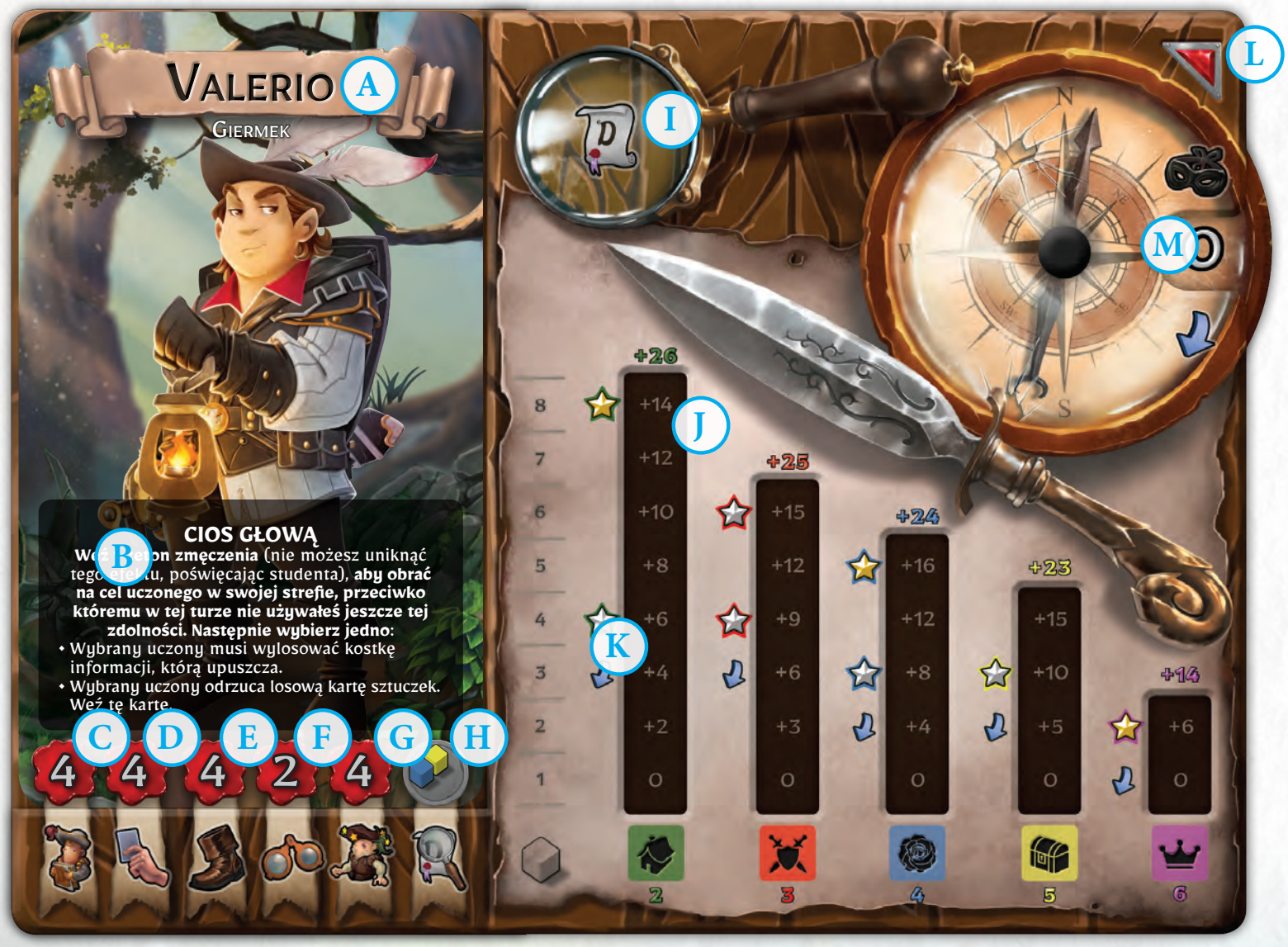
T REZERWA

Wszystkie elementy gry, które nie są potrzebne do rozgrywki, nazywamy „rezerwą”.
Niektóre efekty gry mogą się do niej odnosić, na przykład mówiąc: „usuń element (kartę, kostki, studentów itp.) z rozgrywki i przenieś go do rezerwy”.

KARTY UCZONYCH I PLANSZA NOTATNIKA

Grający w „Stworologię” wcielają się w postaci **uczonych**. Ich cechy i zdolności umieszczone są na kartach uczonych.

Podczas wędrówek towarzyszy im zawsze niezawodna **plansza notatnika**, na której gromadzą i porządkują informacje potrzebne do opublikowania rozprawy i zwycięstwa w konkursie organizowanym przez uniwersytet!



NATCHNIONY!

Kiedy uczony osiąga kolejną gwiazdkę na planszy notatnika, **wszyscy uczeni, którzy mają mniej gwiazdek niż on, stają się „natchnieni”** (jeżeli jeszcze tacy nie są). Ich karty uczonego zostają odwrócone rewersem ku górze, a wcielający się w nich gracze mogą korzystać z nowych wielkości cech i zdolności, które są tam umieszczone. Natchnieni uczeni pozostają w tym stanie, aż nie będzie już uczonych, którzy będą posiadali więcej gwiazdek niż oni. Powrót do normalnego stanu, wymaga odwrócenia karty awersem ku górze.

A **Imię i profesja:** imię i zawód uczonego mówiący, czym się zajmuje w życiu oraz jakiego typu posiada zdolności.

B **Zdolności:** każdy uczony posiada jakieś zdolności, które pomagają mu podczas rozgrywki.

C **Limit studentów:** wyznacza, ilu maksymalnie studentów należy wziąć z rezerwy na początku rozgrywki oraz ilu trzeba dobrać w trakcie fazy odpoczynku uczonego.

D **Limit kart sztuczek:** oznacza liczbę kart sztuczek, które gracz musi posiadać po dobraniu kart z talii podczas każdej fazy zakończenia tury.

E **Szybkość:** mówi o tym, ile połączonych stref uczony może przebyć podczas swojej tury (wyjątek: teleport i sekretne przejście, strona 19).

F **Inteligencja:** określa maksymalną liczbę kostek informacji, które uczony może spróbować zebrać w swojej turze, wykonując akcję *badania*.

G **Wytrzymałość:** uczony może posiadać maksymalnie tyle żetonów zmęczenia, ile wynosi jego wytrzymałość. Kiedy osiągnie tę liczbę, nie może otrzymywać w żaden sposób kolejnych żetonów zmęczenia.
Do posiadania większej liczby żetonów zmęczenia niż wartość wytrzymałości może dojść po utracie stanu natchnionego. W takim przypadku należy odrzucić nadmiarowe żetony.
Uczony, który rozpoczyna swoją turę z liczbą żetonów zmęczenia równą swojej wytrzymałości, musi rozegrać **fazę odpoczynku** (wyjątek: maksymalna czujność, strona 24).

H **Kombinacja wiedzy:** kiedy uczony zgromadzi taką kombinację kostek informacji, otrzyma jeden **żeton wiedzy**, który umieszcza na **polu wiedzy (I).**
Uczeni posiadający ten żeton mogą swobodnie podglądać (sprawdzać) kartę klanu, dbając o to, by nie ujawnić jej zawartości przeciwnikom!
Pozyskany żeton pozostaje u gracza do końca rozgrywki.

Ikona **rozprawy**.

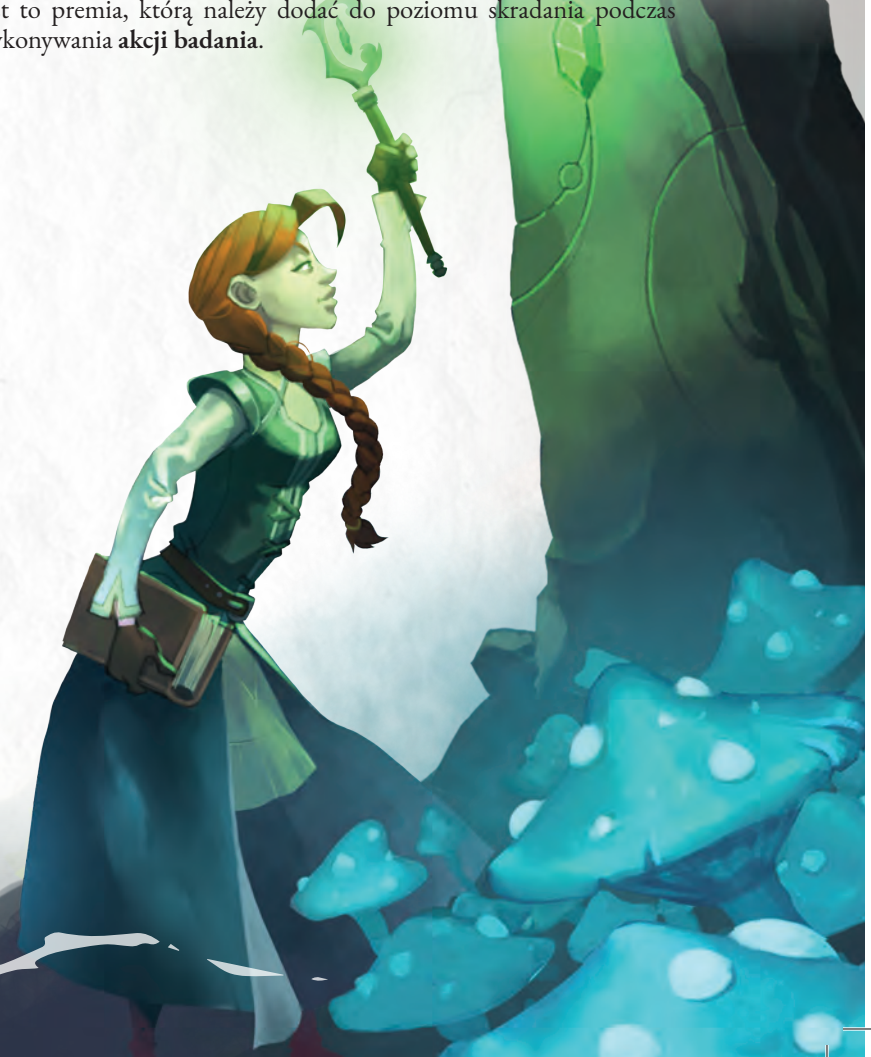
J **Tablica kostek informacji:** kolumny umieszczone w tym miejscu planszy notatnika używane są do gromadzenia kostek informacji, zbieranych przez uczonych podczas eksploracji. Dodatkowo, pokazane są także „tymczasowe” punkty, zapewniane przez kostki informacji. Pod każdą kolumną widnieje natomiast indywidualna wartość punktowa każdej kostki informacji. Tę wartość bierze się pod uwagę podczas akcji szpiegostwa (patrz strona 21).

K **Gwiazdki i premia do badań:** kostki informacji, umieszczane na planszy notatnika, pozwalają także uczonym na osiąganie gwiazdek potrzebnych do opublikowania rozprawy, a także na otrzymywanie premii do badań (co pokazano po lewej stronie każdej kolumny). Dzieje się to, kiedy kostka znajdzie się na poziomie ikony, zakrywając liczbę w tym samym wierszu. Jeżeli kostka zostanie później utracona, to gwiazdka/premia do badań, także przepadają.

*Uwaga: **gwiazdki występują w dwóch kolorach** (złotym i srebrnym) oraz z różnymi kolorami obwódek, ale to rozróżnienie używane jest tylko w dodatkach; w podstawowej wersji gry wszystkie gwiazdki są traktowane tak samo.*

L **Kolor gracza:** ten kolorowy narożnik używany jest do identyfikacji gracza podczas rozgrywki. Na przykład, jeżeli dany efekt ma oddziaływać na „czerwonego” gracza, to dotyczy on gracza, który na swojej planszy notatnika posiada czerwony narożnik.

M **Premia do badań:** to koło z liczbami ustawione jest na początku rozgrywki na zerze, ale podczas gry może wskazywać niebieskie liczby. Jest to premia, którą należy dodać do poziomu skradania podczas wykonywania **akcji badania**.



KARTY SZTUCZEK

Karty sztuczek prezentują akcje i zdolności, używane przez uczonych. Jeżeli talia kart sztuczek wyczerpie się, to należy potasować karty odrzucone i stworzyć z nich nową talię.

Każda karta posiada maksymalnie trzy różne efekty. Uczony może aktywować **jeden** z nich, po czym musi odrzucić kartę. Efekty są następujące:

1. **Poziom premii**: używany jest do określania **poziomu skradania** uczonego w czasie testu skradania. Wykonuje się go podczas zdobywania informacji przy pomocy akcji **badań** lub **szpiegostwa**.

2. **Efekt główny**: ten efekt pozwala uczonym na wykonywanie specjalnych akcji, opisanych na karcie w postaci instrukcji. Nazwa karty **(A)** i jej moment aktywacji **(B)** zawsze odnoszą się do efektu głównego karty.

   Każdy efekt musi zostać rozpatrzony **w kolejności czytania**, od lewej do prawej i od góry w dół. W niektórych przypadkach efekty muszą być wykonane w określonym momencie, na przykład „... na początku Twojej tury" lub „... na początku tury przeciwnika".

   Symbol „/" pomiędzy dwoma efektami oznacza, że musisz wybrać tylko jeden z nich.

   Niektóre karty mówią, że jakąś czynność należy wykonać **„N"** razy. Wartość N określana jest przez inny efekt karty. Na przykład, „Pułapka myśliwego" instruuje Cię, abyś poświęcił jednego studenta albo dobrał N studentów z uniwersytetu, a następnie ułożył N żetonów pułapki. Liczba żetonów pułapki, które możesz ułożyć jest taka sama jak liczba poświęconych albo dobranych studentów.

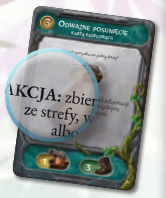
3. **Efekt pomocniczy**: każda karta sztuczek posiada co najmniej jeden efekt pomocniczy, opisany w jej dolnej sekcji (karty przeznaczenia posiadają efekty pomocnicze zarówno w górnej, jak i dolnej sekcji).

   Jeżeli karta posiada więcej niż jeden efekt pomocniczy, to użyty może być **tylko jeden** z nich.

Ω *Uwaga: ikona Omegi w prawym dolnym rogu karty używana jest wyłącznie w dodatku dla pojedynczego gracza i dla trybu współpracy.*

KIEDY ZAGRYWAĆ KARTY SZTUCZEK

Karty sztuczek zagrywane są podczas tury zagrywającego (wyjątek: karty natychmiastowe i reakcyjne) wyłącznie w fazie ruchu i w fazie akcji.



Wszystkie efekty kart sztuczek **muszą zostać w pełni rozstrzygnięte**, zanim ktokolwiek będzie mógł zagrać inną kartę sztuczek; wyjątek stanowią karty reakcyjne.
Karty sztuczek, na których przed tekstem efektu głównego widnieje wyraz „**AKCJA**", wymagają poświęcenia akcji, którą uczony może wykonać w danej turze.

Efekty kart sztuczek (główne lub pomocnicze) posiadające następujące ikony mogą być zagrywane także **podczas tury przeciwnika**:

Natychmiastowe: efekt z taką ikoną może być użyty w dowolnym momencie.

Reakcyjne: efekt może być użyty w dowolnym momencie jako odpowiedź na efekt innej karty sztuczek. Należy go rozpatrzyć przed efektami wszystkich pozostałych zagranych kart, które nie zostały jeszcze rozpatrzone (wliczając w to inne efekty reakcyjne zagrane wcześniej).

ZASADA OPCJONALNA: PRIORYTETY

W swojej turze gracz ma możliwość zagrania jednej karty sztuczek. Kiedy aktualny gracz zagra kartę sztuczek, to w odpowiedzi na to gracz po jego lewej może zagrać jedną kartę natychmiastową (musi dostać chwilę na reakcję), potem następny gracz itd. (każdy po jednej karcie). Ten proces będzie kontynuowany dookoła stołu, aż nikt nie będzie już chciał zagrać dodatkowych kart sztuczek. Następnie rozpatrywane są wszystkie karty i rozgrywka przechodzi do następnej fazy. Karty reakcyjne mogą być zagrywane w dowolnym momencie.
Uwaga: test skradania rządzi się swoimi zasadami zagrywania kart: podczas testu skradania każdy gracz będzie mógł zagrać tyle kart na raz, ile będzie chciał, oczywiście zaczynamy od aktualnego gracza (patrz strony 20–22).

KARTY PRZEZNACZENIA

Efekt główny

Karty przeznaczenia można zagrać podczas generowania poziomu skradania, aby otrzymać poziom premii znajdujący się w centrum karty.

Efekt pomocniczy

Zagrywając ten efekt pomocniczy podczas testu skradania, uczony może zdecydować, aby dodać wskazaną **niebieską** liczbę do swojego poziomu skradania albo **czerwoną** do poziomu czujności strefy.

KARTY EKSPLORACJI

Efekt główny

Karty eksploracji pomagają uczonym przemieszczać się przez strefy oraz przeszkadzać przeciwnikom przy użyciu pułapek i sztuczek.

Efekt pomocniczy

Uczony może przemieścić się o maksymalnie tyle stref, ile wskazuje liczba, nawet poza swoją fazą ruchu.

KARTY PODSTĘPU

Efekt główny

Karty podstępu pomagają uczonym wykonywać testy skradania i zabierać przeciwnikom kostki informacji.

Efekt pomocniczy

Zagrywając ten efekt pomocniczy podczas testu skradania, uczony może zdecydować, aby dodać wskazaną **niebieską** liczbę do swojego poziomu skradania albo **czerwoną** do poziomu czujności strefy.

KARTY TOWARZYSKIE

Efekt główny

Karty towarzyskie pozwalają uczonym uzyskiwać pomoc od przeciwników lub nakłaniać przeciwników do przekazania kostek informacji zagrywającemu.

Efekt pomocniczy

Uczony poświęca jednego studenta i wybiera gracza (wliczając w to siebie), a następnie decyduje, czy wybrany gracz ma dobrać dwie karty sztuczek, czy odrzucić jedną losowo wybraną kartę sztuczek.

KARTY MAGII

Efekt główny

Karty magii pozwalają uczonym rzucać czary i używać magicznych przedmiotów, dających różnorakie efekty.

Efekt pomocniczy

Zagrywając ten efekt pomocniczy, uczony wykonuje jedno wróżenie.

KARTY ROZGŁOSU

Efekt główny

Karty rozgłosu pozwalają uczonym wpływać na akcje przeciwników oraz kraść im kostki informacji lub studentów.

Efekt pomocniczy

Uczeni otrzymują studentów, zabierając ich od ogniska w obozie (jeżeli są tam dostępni).

IKONY EFEKTÓW

Pozytywne

- N — Zabierz podaną liczbę studentów (N) od ogniska w obozie (strona 27).
- N — Przemieść się o maksymalnie N stref (strona 16).
- N — Dobierz N kart sztuczek.

Zagrożenie

- N — Dobierz N studentów z uniwersytetu i umieść ich przy ognisku w obozie.

Negatywne

- N — Poświęć N studentów (strona 6).
- N — Weź N żetonów zmęczenia (strona 15).
- N — Odrzuć N kart sztuczek.

Skradanie

- +N — Dodaj N do poziomu skradania podczas testu skradania.
- +N — Dodaj N do poziomu czujności podczas testu skradania.
- N — **WRÓŻENIE**

  Podczas testu skradania gracz odkrywa N kart sztuczek z góry talii, spośród odkrytych wybiera jedną i dodaje jej poziom premii do swojego poziomu skradania lub do poziomu czujności strefy.

TURA ROZGRYWKI

CEL ROZGRYWKI

Rozgrywka w „Stworologię” polega na zgromadzeniu jak największej liczy punktów poprzez:

- **Publikację rozprawy**
- **Gromadzenie kostek informacji**
- **Pozyskiwanie stażystów**
- **Unikanie fatum**

STUDENCI I KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

Studenci przybywający z uniwersytetu nie tylko dają wsparcie uczonym, ich pojawianie się odzwierciedla także upływ czasu rozgrywki.

Wiele efektów pojawiających się podczas gry będzie wymagało dobrania studentów z **uniwersytetu**. Zwykli studenci będą zapełniali miejsca wokół **ogniska.**

Z kolei **studenci Omegi**, wysłani przez niegodziwe Bractwo Omega, aby sabotowali badania, będą trafiali na kartę czujności. Zwiększają w ten sposób czujność mieszkańców lochów i powodują, że wszyscy zwykli studenci siedzący aktualnie wokół ogniska oraz ci dobrani ze studentem Omegi trafiają do rezerwy (patrz strona 26). Dodatkowo uczony, który wylosował studenta Omegi, musi dobrać **kartę fatum**.

Kiedy student Omegi trafi na kartę paniki (w tym przykładzie piąty), rozgrywka wchodzi w fazę **„maksymalnej czujności”** (patrz strona 25), **prowadzącą do końca gry**.

„Maksymalna czujność” może zostać wywołana przez jeszcze jedno wydarzenie, którym jest zakończona sukcesem publikacja pierwszej rozprawy przez jednego z uczonych.

KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

1. FAZA PUBLIKACJI ROZPRAWY

(Opcjonalna; może wywołać maksymalną czujność!)

Uczony próbuje opublikować wyniki swoich badań dotyczących klanu zamieszkującego lochy.

2. FAZA ODPOCZYNKU

(Może być przymusowa; kończy turę gracza!)

Uczony dochodzi do siebie po trudach badań i eksploracji.

Jedynie w tych fazach można zagrywać karty sztuczek:

3. FAZA RUCHU

Uczony eksploruje lochy.

4. FAZA AKCJI

Uczony wykonuje **jedną** z następujących akcji:

- ***Badania:*** próbuje zebrać kostki informacji.
- ***Szpiegostwo:*** próbuje ukraść kostki informacji innemu uczonemu.
- ***Karta sztuczek – Akcja:*** wykonuje akcję z karty sztuczek (patrz strona 21).
- ***Efekt strefy – Akcja:*** korzysta z efektu strefy, który wymaga akcji (patrz strona 21).

5. FAZA ZAKOŃCZENIA TURY

Uczony dobiera karty sztuczek do osiągnięcia limitu kart sztuczek i ujawnia swoje karty fatum.

1. FAZA PUBLIKACJI ROZPRAWY

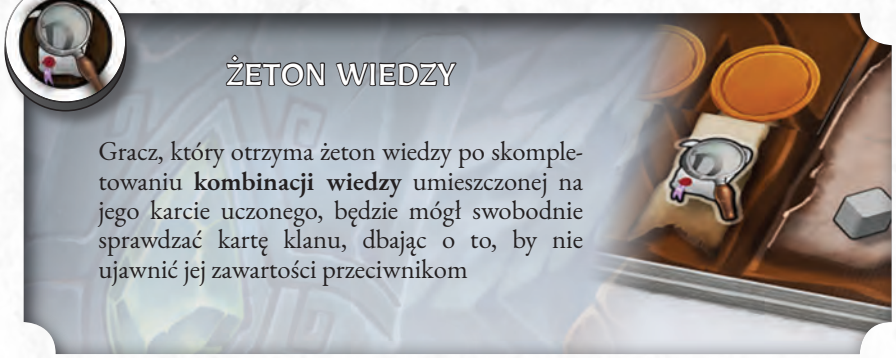
Uczony może ogłosić, że próbuje opublikować swoją rozprawę, **tylko jeżeli** osiągnął co najmniej drugą gwiazdkę na swojej planszy notatnika, nawet jeżeli wcześniej nie otrzymał **żetonu wiedzy** i nie obejrzał karty klanu.
Publikacja rozprawy wygląda następująco:

1. Gracz umieszcza swojego uczonego w **strefie początkowej**.

2. Gracz w tajemnicy ogląda **kartę klanu** (nawet, jeżeli wcześniej nie mógł tego zrobić z powodu braku żetonu wiedzy) i **oblicza** swój **wynik**, modyfikując go o premie i kary wskazane na karcie klanu (dodatkowe punkty za studentów, stażystów, karty fatum lub z innych źródeł nie są teraz brane pod uwagę).

   - **SUKCES**: jeżeli uzyskany wynik jest równy lub wyższy niż liczba punktów potrzebna do opublikowania rozprawy, gracz obwieszcza, że udało mu się rozprawę opublikować, ale nie informuje o swoim wyniku (bądźmy uczciwi!), po czym odkłada z powrotem kartę klanu na jej miejsce. Dla tego gracza rozgrywka się kończy, a jego figurka pozostaje do końca gry w strefie początkowej. Z kolei dla pozostałych uczonych rozgrywka toczy się nadal, ale od ***punktu 1*** maksymalnej czujności (chyba, że maksymalna czujność została uruchomiona już wcześniej, wtedy rozgrywka toczy się od ***punktu 2***, patrz strona 25).

   - **PORAŻKA**: jeżeli uzyskany wynik jest zbyt niski, to gracz to obwieszcza i odkłada kartę klanu na jej miejsce. Uczony usuwa jedną swoją kostkę informacji o najwyższej wartości punktowej (biorąc pod uwagę premie i kary z karty klanu), dobiera kartę fatum i przechodzi do fazy zakończenia tury... Powodzenia następnym razem!

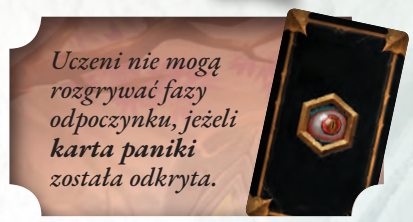


ŻETON WIEDZY

Gracz, który otrzyma żeton wiedzy po skompletowaniu **kombinacji wiedzy** umieszczonej na jego karcie uczonego, będzie mógł swobodnie sprawdzać kartę klanu, dbając o to, by nie ujawnić jej zawartości przeciwnikom

2. FAZA ODPOCZYNKU

Każdy uczony może rozegrać tę fazę, aby się zreorganizować i dojść do siebie. Faza ta jest **obowiązkowa**, kiedy uczony rozpocznie swoją turę **z tyloma żetonami zmęczenia, ile wynosi wartość jego wytrzymałości** (wyjątek: maksymalna czujność, strona 25).
Faza przebiega następująco:

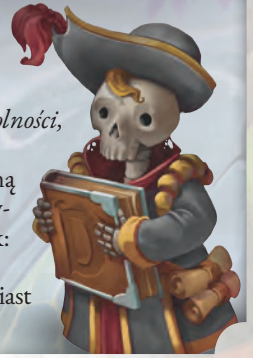


1. Przenieś swoją figurkę bezpośrednio do **strefy początkowej**.
2. Usuń wszystkie posiadane **żetony zmęczenia**.
3. Odrzuć jedną **kartę fatum** (patrz strona 24).
4. Odrzuć z ręki dowolną liczbę **kart sztuczek**, a następnie dobierz tyle kart sztuczek, na ile pozwala Ci Twój limit kart sztuczek.
5. Jeżeli posiadasz mniej studentów niż wynosi twój limit studentów, dobierz od ogniska w obozie tylu **studentów**, żeby się z nim zrównać (patrz karta uczonego). Jeżeli przy ognisku nie ma wystarczającej liczby studentów, to dobierz ich z rezerwy.
6. **Twoja tura dobiega końca**.

ŻETON ZMĘCZENIA

Odzwierciedla poziom wycieńczenia uczonego.

- **Uczony może posiadać maksymalnie tyle żetonów zmęczenia, ile wynosi wartość jego wytrzymałości** *(np. nie można przekroczyć tego limitu, używając zdolności, która dodaje żetony zmęczenia).*
- Uczony, który rozpoczyna swoją turę z maksymalną liczbą żetonów zmęczenia (równą wartości wytrzymałości), ***musi*** rozegrać fazę odpoczynku (wyjątek: maksymalna czujność, strona 25).
- Kiedy uczony otrzymuje żeton zmęczenia, może natychmiast **poświęcić studenta**, aby nie musiał brać tego żetonu.



KARTA KLANU

Uczeni eksplorujący lochy wiedzą, że zamieszkuje je rasa Faunów, ale nie wiedzą, który to klan. To bardzo ważne dla ich badań, aby zebrać jak najwięcej informacji o klanie, zanim zrobią to przeciwnicy.

W każdej rozgrywce wykorzystuje się tylko jedną kartę klanu, która wskazuje liczbę punktów potrzebną do udanej publikacji rozprawy oraz zawiera modyfikatory punktacji.

A. **Ilustracja i nazwa klanu.**
B. **Punkty do udanej publikacji rozprawy:** wymagana liczba punktów do opublikowania rozprawy traktującej o klanie zamieszkującym lochy. Może zostać osiągnięta wyłącznie dzięki zsumowaniu punktów zapewnionych przez zebrane kostki informacji i zmodyfikowanych przez kartę klanu.
C. **Modyfikatory punktacji**: premia lub kara do punktów zapewnionych przez każdą kostkę informacji.

3. FAZA RUCHU

Uczony może się przemieścić maksymalnie o tyle stref, ile wynosi jego **szybkość** (patrz strona 11).

Jeżeli docelowa strefa jest już ułożona, to przesuń na nią Swoją figurkę, w przeciwnym wypadku przejdź do rozdziału **„Poruszanie się i układanie nowych stref”**.

STREFY LOCHÓW

Każda płytka, nazywana strefą, przedstawia inne miejsce lochów zamieszkiwanych przez klan.

A **Pola (na kostki informacji):** te ikony wskazują typy kostek informacji, jakie należy umieścić w strefie po jej odkryciu.

B **Poziom czujności:** kiedy uczony próbuje zebrać kostki informacji, jego poziom skradania musi być równy lub wyższy niż ta liczba, w przeciwnym przypadku jego obecność zostanie odkryta przez mieszkańców!

C **Przejście:** każda strefa może mieć od 1 do 8 przejść.

D **Efekty strefy:** efekty stref wpływają na rozgrywkę i uczonych na różne sposoby: niektóre są pasywne, a inne mogą zostać uaktywnione przez uczonych (patrz strona 18).

E **Ikona lochów, poziom oraz numer:**
- Ikona wskazuje, jaki klan zamieszkuje lochy.
- Liczba rzymska oznacza poziom (strefy podzielone są na 3 poziomy głębokości), poziom pokazany jest także z tyłu płytki (G).
- Liczba arabska to indywidualny numer każdej strefy.

F **Nazwa**

H, I **Drzwi:** niektóre strefy mogą mieć przejścia zawierające drzwi w jakimś kolorze (H), uznajemy je za ***zablokowane*** dla uczonych, którzy nie posiadają przynajmniej jednej kostki informacji wskazanego koloru.
Kiedy drzwi mają dwa kolory (I), uczony musi posiadać po jednej kostce informacji w każdym z tych kolorów, aby **nie musiał** traktować tych drzwi jako zablokowanych.
Drzwi blokują wyłączenie wejście do strefy, ale nie wyjście z niej.

STREFA POCZĄTKOWA

Wszyscy uczeni rozpoczynają rozgrywkę w tej strefie. Oznacza ją inny rewers oraz logo Stworologii na awersie. Zaliczamy ją do poziomu I.

To **bezpieczne miejsce**, w którym uczony nie musi się niczego obawiać. Kiedy uczony przebywa w tej strefie:

- nie może być celem żadnego efektu gry
- nie może być celem (nawet bossa)
- nie można go wylosować
- nie może być celem efektów kart sztuczek
- nie może zagrywać kart sztuczek

Uczony jest **przenoszony bezpośrednio** na strefę początkową, gry:

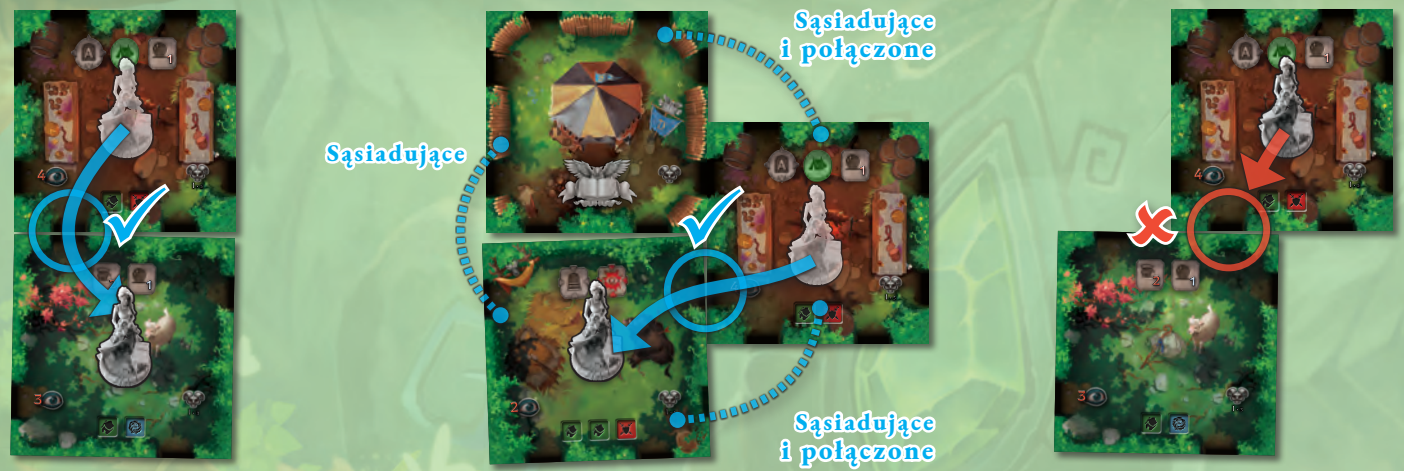
- publikuje swoją rozprawę
- wykonuje fazę odpoczynku

PORUSZANIE SIĘ I UKŁADANIE NOWYCH STREF

Kiedy uczony zechce wejść do nowej strefy:

1. **Dobierz** płytkę strefy z wierzchu zakrytego stosu o takim numerze poziomu, na którym się znajdujesz.
2. **Połącz** ją z płytką, na której jesteś, wybierając krawędź tak, aby pomiędzy sąsiednimi strefami połączone było przynajmniej jedno przejście (wszystkie płytki muszą być zwrócone w tym samym kierunku – góry płytek muszą być skierowane na północ).
   Kiedy strefy nie mogą zostać połączone (zazwyczaj dzieje się tak, gdy nie można dopasować przejść), umieść dobraną płytkę strefy na dole stosu oraz powtarzaj punkty 1 i 2, aż dobierzesz odpowiedną płytkę. Jeżeli nie będzie sie dało dobrać pasującej płytki, to uczony musi pójść w innym kierunku (lub zostać w swojej strefie).
3. Następnie musisz **przemieścić** figurkę uczonego do nowej strefy.

PRZYKŁAD: UMIESZCZANIE NOWYCH STREF



Strefy mogą być określone jako:
- **Sąsiadujące** – strefa uznawana jest za sąsiadującą z inną, kiedy dzieli z nią krawędź (ale nie róg).
- **Połączone** – strefa uznawana jest za połączoną z inną, jeżeli z nią sąsiaduje i dzieli z nią przynajmniej jedno przejście, sekretne przejście o tych samych literach (patrz następna strona) lub schody (patrz strona 19).

TERMINOLOGIA DOT. STREF

Strefa – pojedyncza płytka.

Poziom – wszystkie sąsiadujące i połączone strefy na tym samym poziomie. Poziomy ze sobą sąsiadują, jeżeli ich numery różnią się o jeden (I sąsiaduje z II, ale nie z III).

I – Bór Faunów
II – Sanktuarium Gai
III – Jaskinie Pierwotnych

Region – wszystkie sąsiadujące ze sobą strefy w lochach.

Uwaga: w podstawowej wersji gry znajduje się tylko jeden region, dodatki pozwalają na łączenie kilku regionów w jednych lochach.

PRZECHODZENIE DO STREF

Kiedy uczony przechodzi do strefy:
1. **Jeżeli strefa jest nowa**, umieść **kostki informacji** na odpowiednich polach.
2. Przejrzyj i zastosuj **efekty strefy**, które są aktywowane po pojawieniu się uczonego.

Kiedy efekt strefy lub karta sztuczek zagrana przez przeciwnika przerwie ruch uczonego, to niewykorzystane punkty szybkości przepadają.

EFEKTY STREF

Ikony znajdujące się w górnej części strefy przedstawiają efekty strefy, specjalne okoliczności związane z tym miejscem, które mogą wpływać na działania uczonego. Należy je rozpatrzyć w odpowiedniej kolejności, **od lewej do prawej**.
Efekty z ***kwadratowymi ikonami*** są pasywne i mogą być aktywowane wyłącznie w określonych okolicznościach lub pod pewnymi warunkami.

Szczęście N / Pech N: uczony, który wykonuje test skradania w tej strefie, po określeniu swojego poziomu skradania musi wykonać wróżenie N (patrz strona 13) i:
Jeżeli liczba jest **niebieska**: dodaje poziom premii wybranej karty do swojego poziomu skradania. Jeżeli liczba jest **czerwona**: dodaje poziom premii wybranej karty do czujności strefy.

Niebezpieczeństwo N: uczony, którego test skradania w tej strefie zakończył się porażką, musi dobrać N studentów z uniwersytetu (zamiast jednego).

Zasadzka N: kiedy uczony przechodzi do tej strefy, musi poświęcić N studentów. Jeżeli nie może tego zrobić, otrzymuje żeton zmęczenia (jeżeli posiada już maksymalną liczbę żetonów zmęczenia i nie może poświęcić studentów, to nie może przejść do tej strefy).

Postój: kiedy uczony przechodzi do tej strefy, jego faza ruchu natychmiast się kończy; przerwany zostaje także ruch będący wynikiem innych efektów gry. Uczony może użyć efektów kart sztuczek, aby kontynuować ruch.

Myto N: uczony, który przejdzie do tej strefy, musi upuścić N kostek informacji (patrz strony 22–23).

Schody: patrz następna strona.

Boss: kiedy uczony przejdzie do tej strefy, a boss nie znajduje się jeszcze w lochach, postępuj zgodnie z instrukcjami „Wykrycia", opisanymi na karcie bossa, w przeciwnym wypadku postępuj zgodnie z „Aktywacją".

Efekty z ***okrągłą ikoną*** są dobrowolnie aktywowane przez uczonych, zazwyczaj wykonujących określone działania.

Biwak – AKCJA: rozegraj fazę odpoczynku bez przechodzenia do strefy początkowej. W lochach Faunów ikona ta pojawia się z żółtym lub zielonym tłem i można jej użyć tylko, jeżeli posiada się kostki informacji o tym samym kolorze.

Sekretne przejście: uczony w tej strefie może wykorzystać punkt szybkości, aby przejść do odkrytej strefy, która posiada sekretne przejście oznaczone tą samą literą.

KOSTKI INFORMACJI

Kolory kostek informacji oznaczają różne typy informacji, cechujące się inną częstotliwością występowania i wartością punktową:

Cywilizacja ***(20 kostek, 2 punkty za każdą):*** *informacje o strukturze społeczeństwa, powiązaniach rodzinnych i stopniu zaawansowania w dziedzinach takich jak rolnictwo, hodowla czy architektura.*

Wojsko ***(15 kostek, 3 punkty za każdą):*** *informacje o sile militarnej i uzbrojeniu.*

Wierzenia ***(13 kostek, 4 punkty za każdą):*** *informacje o magii, religii i sztukach mistycznych.*

Bogactwa ***(10 kostek, 5 punktów za każdą):*** *informacje o zamożności społeczeństwa.*

Kasty ***(6 kostek, 6 punktów za każdą):*** *informacje o systemie przywódczym i liderach klanu.*

ŻETONY STREFY

Poniższe żetony pojawiają się w grze dzięki kartom sztuczek. Po wprowadzeniu do rozgrywki traktowane są jako nowe efekty stref, w których są zlokalizowane.

Teleport – AKCJA: przejdź do dowolnej, odkrytej strefy lochów. Aby aktywować teleport, musisz posiadać przynajmniej jedną kostkę informacji **Wierzeń**. Żeton pozostaje do końca rozgrywki.

Sekretne przejście: strefa otrzymuje efekt sekretnego przejścia X. Żeton pozostaje do końca rozgrywki.

Żeton pułapki: symbolizuje pułapkę, która nie została jeszcze aktywowana. Może zostać umieszczony przez uczonego w strefie przy pomocy odpowiednich kart sztuczek. Pułapki muszą zostać umieszczone z lewej strony wszystkich pozostałych efektów strefy, co oznacza, że zawsze muszą być rozgrywane jako pierwsze.
Pierwszy uczony, który wejdzie do strefy z pułapką, odwraca żeton i poddaje się jego efektom, a następnie odrzuca żeton pułapki. Efekty na odwrocie żetonu pułapki są takie same, jak efekty stref (zasadzka, myto i postój, strona 18).

SCHODY

Jeżeli jesteś pierwszym, który wchodzi do strefy z efektem schodów:

1. **Wybierz** sąsiadujący poziom (patrz „Terminologia dot. stref", strona 17).
2. **Dobierz** płytkę strefy z góry zakrytego stosu o wybranym poziomie.
3. **Połącz** strefy wybraną krawędzią, tak aby pomiędzy nimi połączone było przynajmniej jedno przejście.
4. Umieść **żeton(y) schodów** na przejściach łączących strefy.
5. Jeżeli nowa płytka strefy po ułożeniu posiada połączone przejścia z innymi strefami, leżącymi na innych poziomach, i nie można na nich położyć schodów, to na takim przejściu trzeba umieścić **żeton ściany**.

Żeton schodów

Żeton ściany

PRZYKŁAD: ŻETONY PUŁAPKI

Rebecca wchodzi do strefy „Wytchnienie Odwiecznych (I–4)", w której inna postać pozostawiła wcześniej **żeton pułapki** (A). Rebecca musi odwrócić żeton i sprawdzić efekt. Okazuje się, że jest to „**postój**" (B). Oznacza to, że bohaterka musi zakończyć swój ruch, a żeton pułapki należy usunąć.

PRZYKŁAD: SCHODY

Rebecca wchodzi do strefy „Wielkie Bachanalia (I–2)" i sprawdza efekty strefy. Jako pierwszy występuje efekt „schody", a więc Rebecca odkrywa strefę niższego poziomu – „Dolmen Gai (II–2)", poziom II – i łączy ją według własnego uznania. Po tym umieszcza żeton schodów, aby oznaczyć przejście na inny poziom i żeton ściany, aby zablokować przejście do „Pasterskiego Azylu (I–3)", który został ułożony wcześniej.

Uwaga: mogłoby się wydawać, że na przejściu pomiędzy Dolmenem Gai a Pasterskim Azylem można by umieścić żeton schodów, ale tutaj musi się znaleźć żeton ściany, ponieważ żadna z tych stref nie posiada efektu strefy schody.

4. FAZA AKCJI

W swojej turze uczony dysponuje **tylko jedną akcją**, musi ją wybrać spośród następujących opcji:

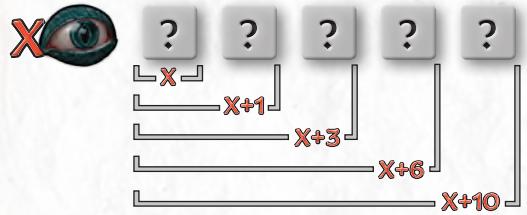
- **Badania**: uczony próbuje zebrać kostki informacji w lochach.
- **Szpiegostwo**: uczony próbuje ukraść kostki informacji innemu uczonemu.
- **Karta sztuczek – AKCJA**: uczony zagrywa efekt główny karty sztuczek, oznaczony jako „akcja”.
- **Efekt strefy – AKCJA**: uczony dobrowolnie aktywuje efekt strefy.

BADANIA

◆ ◆ ◆

Uczony musi wykonać **test skradania**, czyli postępować w następujący sposób, aby zebrać kostki informacji ze strefy, w której przebywa:

1. Sprawdź **poziom czujności** strefy. Może on być modyfikowany przez różne czynniki, takie jak obecność bossa (patrz strona 27).
2. Wybierz liczbę **kostek informacji, które chcesz zebrać**, zaczynając od pierwszej z lewej i przesuwając się w prawo (kostek nie można pomijać, chyba że ich kolumna na planszy notatnika uczonego jest pełna). Liczba ta nie może być wyższa niż **inteligencja**, pokazana na planszy notatnika Twojego uczonego (patrz strona 11). Poziom czujności strefy, niezbędny do pokonania dla każdej kolejnej kostki informacji, którą próbujesz zdobyć, jest modyfikowany w następujący sposób:



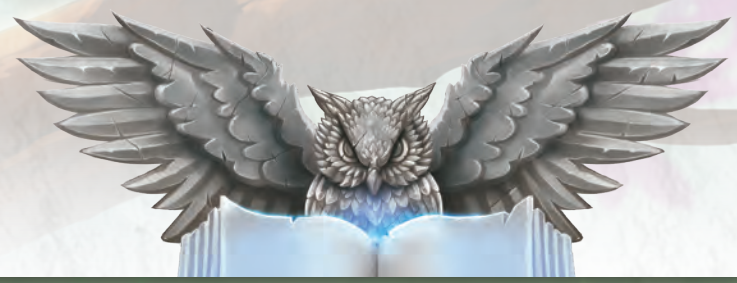
Oznacza to, że jeżeli chcesz zebrać pięć kostek informacji za jednym razem, to poziom czujności strefy zwiększany jest o 10.

3. Odrzuć dowolną liczbę **kart sztuczek (minimum jedną)** i dodaj do siebie wszystkie ich poziomy premii. Otrzymasz w ten sposób swój **poziom skradania**, wykorzystywany w obecnym teście.
4. Następnie do swojego poziomu skradania dodaj premię do badań, która się znajduje na Twojej planszy notatnika.

W tym momencie przeciwnicy mogą próbować pokrzyżować Twoje plany:

5. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz po kolei może zagrać karty sztuczek (tylko efekty pomocnicze kart podstępu, przeznaczenia lub magii).
6. Kiedy kolejka dotrze z powrotem do gracza wykonującego akcję badań, może on zagrać dodatkowe karty sztuczek (tylko efekty pomocnicze kart podstępu, przeznaczenia lub magii) i zakończyć swoją akcję.

Jeżeli w tym momencie poziom skradania uczonego jest równy lub wyższy niż poziom czujności strefy, to odniósł on **sukces** i zbiera wybrane wcześniej kostki informacji. W przeciwnym wypadku poniósł **porażkę**: uczony otrzymuje żeton zmęczenia i dobiera studenta z uniwersytetu.



PRZYKŁAD: BADANIA

Sofia chce zebrać kostkę informacji ze strefy „Pasterski Azyl (I–3)”. W tym celu wykonuje akcję „badania”.
Musi osiągnąć poziom skradania co najmniej 4, ponieważ ta strefa posiada poziom czujności 3, a karta czujności ma dodatkową karę do badań +1. (Jeżeli Sofia chciałaby zebrać jednocześnie niebieską kostkę informacji **Wierzeń** i zieloną kostkę informacji **Cywilizacji**, to poziom czujności strefy byłby zwiększony o 1, czyli do 5 – patrz zasady z lewej strony).

Poziom czujności + kara do badań

1. Sofia zagrywa 3 karty sztuczek, dodając do siebie ich poziomy premii i osiągając w ten sposób poziom skradania 4.

2. Inny uczony zagrywa efekt pomocniczy karty podstępu, który podnosi poziom czujności do 6.

3. Sofia ma ostatnią szansę, aby wygrać test skradania, a więc zagrywa efekt pomocniczy karty magii: **wróżenie**. Pozwala jej to dobrać jedną kartę sztuczek i dodać jej poziom premii do swojego poziomu skradania. Wylosowała 2, dzięki czemu jej poziom skradania wynosi teraz 6.

4. Test skradania Sofii zakończył się sukcesem, a więc ***otrzymuje*** ona kostkę informacji **Cywilizacji** (pierwszą od lewej w tej strefie). Następnie ***umieszcza*** ją na pierwszym wolnym polu kolumny **Cywilizacji** na swojej planszy notatnika. Zakrywając kostką cyfrę 0 w tej kolumnie, Sofia otrzymuje tyle punktów, ile wynosi pierwsza widoczna wartość w kolumnie ponad kostką, tutaj 2.

SZPIEGOSTWO

◆ ◆ ◆

Uczony może podjąć próbę **kradzieży jednej kostki informacji** jednemu przeciwnikowi, który znajduje się w tej samej strefie albo w innej strefie, która jest z nią sąsiadująca i połączona. W tym celu ***najpierw musi poświęcić jednego swojego studenta***, a następnie wskazać kostkę informacji na planszy notatnika celu. **Poziom czujności uczonego, który jest celem, równy jest wartości punktowej wskazanej kostki informacji, powiększonej o liczbę posiadanych przez niego studentów.**
W tym teście nie bierze się pod uwagę premii do badań z plansz notatnika obu uczonych ani kary do badań z karty czujności.

Od tego momentu należy postępować w następujący sposób:

1. Uczony wykonujący akcję szpiegostwa odrzuca dowolną liczbę **kart sztuczek (minimum jedną)** i dodaje do siebie wszystkie ich poziomy premii, otrzymując w ten sposób swój poziom skradania, wykorzystywany w obecnym teście.
2. Drugi gracz, kontrolujący ofiarę, może zagrać dowolną liczbę kart sztuczek, aby podnieść swój poziom czujności (tylko efekty pomocnicze kart podstępu, przeznaczenia lub magii).
3. W odpowiedzi gracz wykonujący akcję szpiegostwa może zagrać dowolną liczbę kart sztuczek (tylko efekty pomocnicze kart podstępu, przeznaczenia lub magii), aby jeszcze bardziej zwiększyć swój poziom skradania.

Ostatnie dwa punkty są powtarzane, aż któryś z graczy nie zagra kolejnych kart sztuczek.

Jeżeli poziom skradania uczonego jest równy lub wyższy niż poziom czujności celu, to uczony odnosi **sukces** i kradnie wybraną wcześniej kostkę informacji. W przeciwnym wypadku ponosi **porażkę**: otrzymuje żeton zmęczenia oraz dobiera studenta z uniwersytetu.

KARTA SZTUCZEK – AKCJA

◆ ◆ ◆

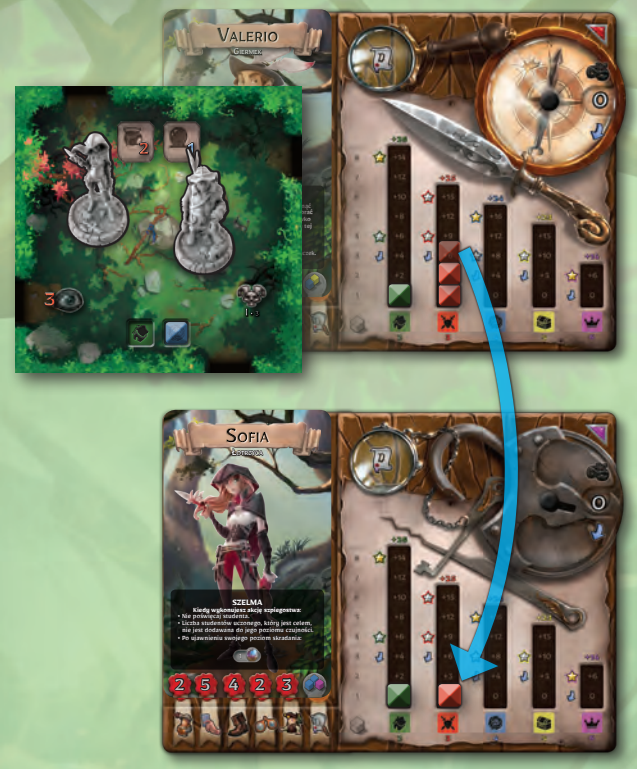
Należy poświęcić akcję w celu użycia kart sztuczek, na których przed tekstem efektu głównego widnieje wyraz „**AKCJA**”.

EFEKT STREFY – AKCJA

◆ ◆ ◆

Użycie efektu strefy z okrągłą ikoną wymaga poświęcenia akcji.

PRZYKŁAD: SZPIEGOSTWO



Sofia chce ukraść Valeriowi kostkę informacji Wojska. W tym celu wykonuje akcję „szpiegostwo”. Musi osiągnąć poziom skradania co najmniej 3, ponieważ jest to poziom czujności celu dla kostki informacji **Wojska**. Dzięki swojej zdolności, podczas akcji szpiegostwa, Sofia ignoruje wszystkich studentów Valeria.

1. Sofia zagrywa dwie karty sztuczek, dodając ich poziomy premii i otrzymując poziom skradania 2.

2. Dzięki swojej zdolności wykonuje także wróżenie 1, dobierając wspaniałą kartę sztuczek z poziomem premii 5 i osiągając w ten sposób sumaryczny poziom skradania 7.

3. Valerio mógłby zagrać swoje karty sztuczek, ale w obliczu takiego wyniku Sofii decyduje się przegrać!

Test skradania Sofii zakończył się sukcesem, a więc ***zdobywa*** ona czerwoną kostkę informacji (tę umieszczoną najwyżej w kolumnie na planszy notatnika Valeria) i umieszcza ją w pierwszym wolnym polu swojej kolumny **Wojska**. Zakrywając kostką cyfrę 0 w tej kolumnie, Sofia otrzymuje punkty wskazywane przez liczbę widoczną teraz ponad kostką w kolumnie, w tym przypadku 3. Po dodaniu tych punktów do 2 punktów z kolumny **Cywilizacji**, Sofia ma w tym momencie 5 punktów.

TEST SKRADANIA – PODSUMOWANIE

Celem uczonego podczas testu skradania jest zrównoważenie lub przebicie **poziomu czujności** wskazanego na strefie (*badania*) lub posiadanego przez przeciwnika (*szpiegostwo*). Gracz generuje swój **poziom skradania** przez odrzucanie kart sztuczek i dodawanie ich poziomów premii (podczas akcji badania dodaje także swoją premię do badań).

Kiedy poziom skradania zostanie wygenerowany, będzie mógł być zmieniony jedynie przy pomocy efektów takich jak wróżenie lub efekty pomocnicze kart podstępu, kart przeznaczenia i kart magii.

BADANIA – PODSUMOWANIE

Poziom czujności lochów

Poziom czujności strefy + Kara do badań z karty czujności + Modyfikator strefy z karty bossa + Kara z wróżenia (efekt strefy)

+

Modyfikatory od innych uczonych (jednorazowe)

Efekt wróżenia + Kara z efektów pomocniczych

VS

Poziom skradania uczonego

Poziom premii z kart sztuczek + Premia do badań z planszy notatnika + Premia z wróżenia (efekt strefy) + Efekt wróżenia

+

Modyfikatory od uczonego (jednorazowa odpowiedź)

Efekt wróżenia + Premia z efektów pomocniczych

SZPIEGOSTWO – PODSUMOWANIE

Poświęć jednego studenta

Poziom czujności okradanego

Poziom czujności dla kostki + Liczba studentów

+

Modyfikatory okradanego (powtarzalne)

Efekt wróżenia + Kara z efektów pomocniczych

VS

Poziom skradania kradnącego

Poziom premii z kart sztuczek + Efekt wróżenia

+

Modyfikatory kradnącego (powtarzalne)

Efekt wróżenia + Premia z efektów pomocniczych

TERMINOLOGIA DOT. KOSTEK INFORMACJI

◆ ◆ ◆

ZDOBYWANIE

Termin „**zdobywanie**” lub „**zdobądź**” odnosi się do metod pozyskiwania kostek informacji, takich jak zbieranie i kradzież. Zdobyte kostki są umieszczane na planszy notatnika uczonego, w kolumnie o tym samym kolorze, w pierwszym wolnym miejscu od dołu.

- **„Zbierz”:** oznacza czynność podnoszenia kostek informacji ze strefy. Kiedy ta akcja zakończy się sukcesem, gracz, który poznał jakąś informację, zbiera kostkę, która jej odpowiada. Kiedy kostka informacji jest zbierana w ten sposób, zawsze musi być pierwszą dostępną w strefie, czyli pierwszą od lewej, chyba że jakiś efekt pozwala wybrać dowolną kostkę. W przypadku gdy kolumna na planszy notatnika, w której należy umieścić kostkę, jest pełna, gracz zbiera następną dostępną kostkę, którą może umieścić na swojej planszy notatnika.
- **„Ukradnij”:** oznacza czynność zabrania kostki informacji innemu uczonemu. Kiedy ta akcja zakończy się sukcesem, gracz, który dokonuje kradzieży, zabiera z planszy notatnika przeciwnika najwyżej położoną kostkę w kolumnie wybranego koloru. W przypadku gdy kolumna na planszy notatnika, w której należy umieścić kostkę, jest pełna, ukradziona informacja jest usuwana z gry.

UTRATA

Termin „**utrata**” lub „**utrać**” odnosi się do faktu zdjęcia kostki informacji z planszy notatnika, czy to z powodu jej kradzieży, usunięcia czy upuszczenia. Kostki informacji utracone z planszy notatnika uczonego są usuwane z góry kolumny.

- **„Upuść”:** oznacza czynność związaną z wyborem kostki z planszy notatnika i umieszczeniem jej w strefie, gdzie aktualnie uczony się znajduje. Kostka ta musi zostać umieszczona w polu strefy, na którym nie leży inna kostka informacji, zaczynając od prawej strony. Warto dodać, że kostki można umieścić w dowolnej kolejności, wybranej przez uczonego, który je upuszcza. Nie ma znaczenia czy ich kolory odpowiadają kolorom pustych pól strefy, na którą trafiają. Jeżeli w strefie, w której przebywa uczony, nie ma wolnych pól na kostki, należy je umieścić w pustych polach połączonych stref. Jeżeli i tam nie ma wolnych pól, to kostki informacji są usuwane.
- **„Usuń”:** oznacza czynność związaną z wyeliminowaniem kostki informacji z gry (ze strefy lub z planszy notatnika) i umieszczeniem jej w rezerwie.

PRZEKAZANIE

- **„Przekaż”:** oznacza czynność związaną z przeniesieniem kostki informacji, która jest najwyżej położoną w wybranej kolumnie Twojej planszy notatnika na planszę innego gracza. Kostka informacji przekazana w ten sposób nie jest uznawana jako utracona (patrz „utrata”). W przypadku gdy odpowiednia kolumna planszy notatnika uczonego, który otrzymuje kostkę, jest zapełniona, ta kostka informacji jest usuwana.

PRZYKŁAD: UPUSZCZANIE

Valerio używa swojej zdolności, aby zmusić Sofię do upuszczenia wylosowanej kostki informacji. Sofia wylosowała kartę z symbolem **Wojska** (szczęściarz Valerio miał tylko dwie możliwości i trafiła mu się ta jeszcze lepsza!). Sofia upuszcza kostkę informacji **Wojska** i umieszcza ją na pustym polu strefy, nawet pomimo tego, że symbol na płytce nie odpowiada informacji o **Wojsku**.

Chroniona informacja: jeżeli Sofia posiadałaby efekt ochronny dot. jej informacji o **Wojsku**, na przykład kartę stażysty „Strażnik”, mogłaby zdecydować, że tej kostki ***nie utraci***.

PRZYKŁAD: PRZEKAZYWANIE

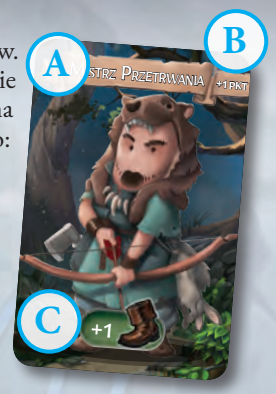
Valerio zebrał właśnie dwie kostki informacji znajdujące się w tej strefie (**Wojsko** wcześniej upuszczone przez Sofię oraz **Wierzenia**). Przy pomocy karty sztuczek „Przyjacielski Dług” **Sofia zmusza Valeria do przekazania jej jednej z kostek informacji, które umieścił on w tej turze na swojej planszy notatnika**. Valerio wybiera, że przekaże jej kostkę informacji **Wierzenia**.

Chroniona informacja: nawet jeżeli wszystkie kostki informacji Valeria byłyby ***chronione***, to nie mógłby on uniknąć ***przekazania*** kostek. Ochrona informacji nie chroni przed efektem „przekazanie”.

KARTY STAŻYSTY

Karty stażysty przedstawiają ulepszone wersje studentów. Niektóre karty sztuczek pozwalają uczonym na rekrutowanie stażystów. Kiedy uczony zagra jedną z tych kart, otrzyma związaną z nią kartę stażysty. Na karcie stażysty przedstawiono:

A. Nazwę
B. Dodatkowe punkty po zakończeniu rozgrywki
C. Efekt



Kiedy uczony pozyska kartę stażysty, kładzie ją obok swojej planszy notatnika. Tak długo, jak będzie jej właścicielem, gracz będzie mógł korzystać z efektów opisanych na karcie, a po zakończeniu rozgrywki otrzyma przedstawione na niej dodatkowe punkty (nie można z nich skorzystać podczas publikacji rozprawy, patrz „faza zakończenia tury”, strona 24).
Uczeni muszą mieć jednak baczenie na lojalność swoich stażystów! Istnieje tylko jeden egzemplarz każdej karty stażysty. Pierwszy uczony, który zagra odpowiednią kartę sztuczek, otrzyma stażystę, jak to opisano wcześniej, ale później inny uczony po zagraniu tej samej karty sztuczek ukradnie stażystę aktualnemu właścicielowi.

CHRONIONE KOSTKI INFORMACJI

Kolorowe tarcze na niektórych kartach stażystów wskazują, że kostki informacji tego samego koloru, które posiada uczony, są ***chronione***. Jeżeli chroniona informacja będzie celem efektu, który doprowadzi właściciela do jej utraty (losowo lub nie), to właściciel może zdecydować, czy straci kostki, czy też nie (wyjątkiem jest przekazanie, patrz powyżej). Chroniona kostka informacji może zostać dobrowolnie przekazana.

5. FAZA ZAKOŃCZENIA TURY

Kiedy tura uczonego dobiega końca, postępuj jak poniżej:

1. Zakryte **karty fatum**, należy odkryć i zastosować się do ich efektów.
2. **Dobierz karty sztuczek**, aby osiągnąć limit kart sztuczek.
3. W tym momencie można zagrać karty sztuczek, które w opisie mają słowa ***„Koniec tury”***.
4. **Tura kończy się.**

KARTY FATUM

Karty fatum prezentują pechowe sytuacje, w jakich mogą się znaleźć uczeni, często za sprawą studentów Omegi lub knucia przeciwników.
Na karcie fatum przedstawiono:

1. **Nazwę**.
2. **Efekt:** karę, która będzie miała wpływ na uczonego do końca rozgrywki, chyba że ta karta zostanie odrzucona podczas fazy odpoczynku.
3. **Ujemne punkty do końcowej punktacji**.

Karty fatum są zawsze dobierane zakryte. Zostaną dopiero odkryte w następnej fazie zakończenia tury (w tej należącej do aktualnego gracza).

Ω *Uwaga: ikona Omegi w prawym dolnym rogu karty używana jest wyłącznie w dodatku dla pojedynczego gracza i dla trybu współpracy.*

BRACTWO OMEGA

W Rocca Civetta funkcjonuje wiele studenckich bractw, spośród których najbardziej ambitne i wpływowe jest Bractwo Omega!

Na czele tego bractwa stoi tajemniczy Wielki Mistrz, który chciałby kontrolować katedrę Stworologii, a nawet cały uniwersytet.

Studenci Omegi, którzy przeszkadzają uczonym podczas ich ekspedycji, należą właśnie do tej organizacji. Ci niegodziwcy będą się także pojawiali w przyszłych dodatkach, aby uprzykrzać życie naszych bohaterów.

MAKSYMALNA CZUJNOŚĆ I KONIEC ROZGRYWKI

JAK KOŃCZY SIĘ ROZGRYWKA

◆ ◆ ◆

Rozgrywka wchodzi w swoją końcową fazę, kiedy dojdzie do jednego z poniższych wydarzeń:

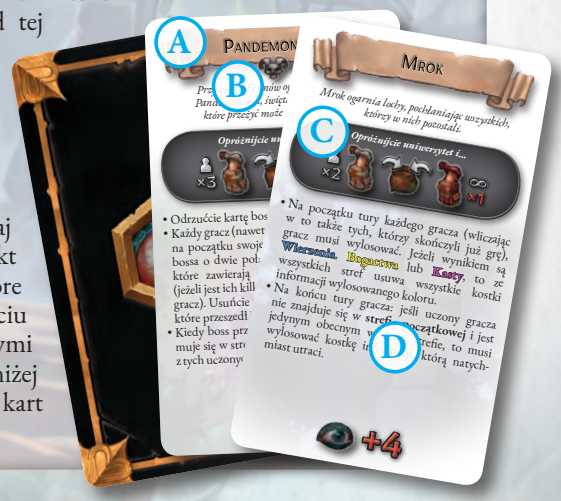
- **Publikacja pierwszej rozprawy**
  Kiedy pierwsza rozprawa zostanie opublikowana z sukcesem (patrz strona 15), dalszą rozgrywkę należy kontynuować od ***punktu 1 „maksymalnej czujności”***.
- **Student Omegi dociera do karty paniki**
  Kiedy wszystkie pola na karcie czujności przeznaczone na studentów Omegi będą zajęte i dobrany zostanie kolejny student Omegi, to należy odrzucić kartę czujności i odkryć kartę paniki. Dalszą rozgrywkę należy kontynuować od ***punktu 1 „maksymalnej czujności”***.
- **Brak kostek informacji**
  Bardzo rzadko może się zdarzyć, że na umieszczonych strefach zabraknie kostek informacji i nie będzie możliwości dołożenia kolejnych stref. W takim przypadku rozgrywka kończy się natychmiast.
  Dalszą rozgrywkę należy kontynuować od ***punktu 4 „maksymalnej czujności”***.

KARTY PANIKI

Kartę paniki dobiera się z talii zbudowanej z podstawowych kart paniki oraz kart charakterystycznych dla danych lochów. Wylosowanej karty nie można odkryć i umieszcza się ją zakrytą pod kartą czujności.
Każda karta paniki aktywuje sekwencję, która prowadzi do zakończenia rozgrywki w krótkim czasie i zawiera instrukcję na ostatni etap gry, tzw. **maksymalną czujność**.

Karta paniki zawiera:

A. **Nazwę**
B. **Ikonę lochów.** Ikona ta oznacza, że karta może być użyta wyłącznie z tym typem lochów. Jeżeli karta odnosi się do bossa (np. „Tylko Laetus”), to może być użyta wyłącznie z tym bossem.
C. **Instrukcję jak uzupełnić uniwersytet.** Student Omegi pokazany w tym miejscu ma przy sobie znak nieskończoności. Oznacza to, że od tej chwili w woreczku musi się zawsze znajdować student Omegi. Kiedy zostanie on wyciągnięty, musi wrócić z powrotem do woreczka, a nie trafić do rezerwy.
D. **Efekty karty:** opisane tutaj efekty karty wyjaśniają punkt po punkcie nowe zasady, które należy stosować po odkryciu karty. Efekty te są dodatkowymi do zasad opisanych poniżej (i powtórzonych na odwrocie kart czujności).



MAKSYMALNA CZUJNOŚĆ

◆ ◆ ◆

1. Odkryjcie **kartę paniki** i zastosujcie jej efekty.
   Postępujcie zgodnie z poniższymi zasadami (powtórzono je na odwrocie karty czujności):
   - Uczeni nie mogą wykonywać fazy „Publikacja rozprawy” na początku swojej tury. Jeżeli uczony chce **opublikować rozprawę**, to swoją turę musi zakończyć w strefie początkowej, a następnie, bez względu na to, ile posiada gwiazdek, natychmiast wykonać fazę „Publikacja rozprawy” od punktu 2 (patrz strona 15). Po tym gra dla niego się kończy.
   - Nie można już wykonywać **fazy odpoczynku**, nawet dzięki kartom sztuczek, efektom stref czy zdolnościom, które normalnie na to pozwalają. Uczeni, którzy zbiorą maksymalną liczbę żetonów zmęczenia nie mogą odpoczywać, a więc nie będą mogli otrzymywać kolejnych żetonów zmęczenia.
   - Nie można rozmieszczać **nowych stref**.
   - W strefach nie można rozmieszczać **kostek informacji** z rezerw.
   - Jeżeli wszyscy uczeni zakończyli grę (zazwyczaj przez publikację rozprawy), to należy przejść do ***punktu 4***.
   - Jeżeli podczas maksymalnej czujności został wyciągnięty student Omegi, a uniwersytet jest pusty, to należy przejść do ***punktu 4***.
   - Jeżeli w strefach zabraknie kostek informacji, to należy przejść do ***punktu 4***.
2. Kontynuujcie rozgrywkę tak długo, jak będzie to możliwe, postępując zgodnie z wytycznymi karty paniki.
3. Jeżeli uczeni, którzy nie opublikowali swojej rozprawy, nie mogą kontynuować gry, to należy ***przejść do punktu 4***.
4. **Punktacja końcowa każdego uczonego jest obliczana w następujący sposób:**
   - Dodaj do siebie punkty za **kostki informacji** znajdujące się na Twojej planszy notatnika.
   - Dodaj premie i odejmij kary znajdujące się na **karcie klanu**.
   - Pierwszy uczony, który opublikował **rozprawę**, otrzymuje 10 dodatkowych punktów, drugi 7, trzeci 5, a czwarty 3.
   - Dodaj premie wynikające z **kart stażystów**.
   - Odejmij kary wynikające z **kart fatum**.

Końcowa klasyfikacja zostaje ogłoszona, a zwycięzca zostaje profesorem katedry Stworologii!

W przypadku **remisu** o kolejności decydują poniższe kryteria, w następującym porządku:

1. Wygrywa gracz, który pierwszy opublikował rozprawę.
2. Wygrywa gracz, który posiada najwięcej studentów.
3. Wygrywa najmłodszy gracz.

POZOSTAŁE ELEMENTY GRY

TALIA LOSOWOŚCI

Za każdym razem, kiedy efekt rozgrywki wymaga, aby gracz „**wylosował**”, oznacza to, że musisz losowo określić jakiś element gry, na przykład kierunek, przejście ze strefy, typ informacji, typ kostki informacji lub uczonego.
W celu wylosowania gracz musi potasować talię losowości, dobrać z niej jedną kartę i zastosować wskazany przez nią wynik związany z elementem, który miał być losowy.
Jeżeli efekt wskazany przez pierwszą losową kartę jest niemożliwy do zastosowania, to należy tak długo dobierać kolejne karty, aż efekt będzie osiągalny.

Każda karta losowości zawiera:

A. **Kierunek** i **kolor** uczonego.
B. **Wyjście ze strefy** (prawe lub lewe na danym boku). Jeżeli wskazane przejście nie istnieje, to należy wybrać pierwsze istniejące przejście zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
C. Typ **informacji** / kostki informacji.

PRZYKŁAD: WYLOSUJ

1: Pijany Laetus musi się przemieszczać do losowego uczonego. Gracz, który go aktywuje, musi wylosować kartę losowości. Jeżeli wynik to A, Laetus przemieści się w kierunku uczonego posiadającego żółtą planszę notatnika. Jeżeli podczas tego ruchu boss może wybrać pomiędzy dwoma przejściami, to należy zastosować to oznaczone przez strzałkę C lub pierwsze dostępne od strzałki zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Ewentualnie karta ta może wskazać kierunek ruchu (południe dla A).

• • •

2: Jedna ze zdolności Valeria pozwala mu zmusić przeciwnika, aby upuścił wylosowaną kostkę informacji. W celu określenia, którą kostkę informacji przeciwnik ma upuścić, Valerio musi „wylosować” kartę losowości. W tym przykładzie wylosował B, a więc przeciwnik musi upuścić kostkę informacji **Bogactwa**.

• • •

3: Jeden z elementów gry instruuje graczy, że powinni przemieścić swojego uczonego w wylosowanym kierunku. Wynik C oznacza, że uczony ruszy na południe. Gdy będzie musiał wybrać któreś przejście, użyje tego prawego.

UNIWERSYTET I DOBIERANIE STUDENTÓW

◆ ◆ ◆

Podczas gry, woreczek z materiału symbolizuje **Uniwersytet Rocca Civetta**. Za każdym razem, gdy w niniejszych zasadach jest mowa o uniwersytecie, oznacza to właśnie ten woreczek. Znajdują się w nim studenci, których uniwersytet skierował do pomocy uczonym podczas ich badań.

Woreczek wypełniony jest figurkami studentów, pośród których znajdują się także studenci Omegi. Podczas rozgrywki woreczek zostanie opróżniony wielokrotnie. Oznacza to, że studenci Omegi na pewno będą się pojawiali, aby uprzykrzać życie uczonym i niweczyć ich plany. Sposób przygotowania uniwersytetu podany jest w ramce „karty czujności", która znajduje się obok.

Większość kart sztuczek będzie wymagała od graczy, aby dobrali studentów z uniwersytetu. Ponadto do uniwersytetu trzeba będzie także sięgnąć, kiedy nie zda się testu skradania.

Kiedy gracz dobiera studentów z uniwersytetu, należy postępować według poniższych zasad:

-

Studenci muszą być dobierani wszyscy na raz, po czym zwykłych studentów należy umieścić wokół **ogniska**. Jeżeli wszystkie miejsca będą zajęte, to nadwyżkę studentów należy przenieść do rezerwy.
Jeżeli w woreczku brakuje studentów, to należy dobrać tylko tych dostępnych. ***W żadnym przypadku gracze nie mogą przeliczać studentów znajdujących się w uniwersytecie.***

- Kiedy dobrany zostanie **student Omegi**:
  1. Zakończ rozpatrywanie karty sztuczek, jeżeli jej użyłeś.
  2. Wszyscy studenci przy ognisku (oraz ci właśnie dobrani ze studentem Omegi) muszą natychmiast trafić do rezerwy.
  3. Student Omegi zajmuje najwyżej położone wolne pole na używanej w rozgrywce karcie czujności.
  4. Gracz, który wylosował studenta Omegi, musi dobrać zakrytą **kartę fatum** (odkryje ją i zastosuje się do jej efektów podczas swojej następnej fazy zakończenia tury; nie wolno podglądać karty fatum, dopóki nie rozpocznie się faza zakończenia tury).
  5. Uzupełnij uniwersytet zgodnie z instrukcją na karcie czujności.

Kiedy dobrany zostanie student Omegi i na karcie czujności nie będzie już wolnych pól, to kartę czujności należy odrzucić. Uruchamia się **maksymalna czujność** (patrz strona 25) i należy postępować zgodnie z jej zasadami.

KARTY CZUJNOŚCI

Karty czujności używane są w celu śledzenia, jak mieszkańcy lochów są czujni względem uczonych.

Kiedy studenci Omegi są dobierani z uniwersytetu, trafiają na tę kartę, zwiększając ogólne zainteresowanie uczonymi.

Karta czujności zawiera:

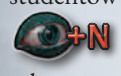
A. Instrukcję dotyczącą **poziomu trudności** i **średniego czasu rozgrywki** na gracza (gracze mogą dostosowywać poziom trudności, wybierając odpowiednią kartę czujności).

B. Instrukcję dotyczącą **przygotowania uniwersytetu** na początku rozgrywki.

Uniwersytet musi być wypełniony zwykłymi studentami w liczbie równej liczbie graczy pomnożonej przez wskazaną liczbę N (16 w poniższym przykładzie, jeżeli gra czterech graczy), musi do niego też trafić podana liczba N studentów Omegi (1 w poniższym przykładzie).

C. Pola, w których należy umieszczać **studentów Omegi** po ich wylosowaniu (w tym przykładzie maksymalnie 4). Pola trzeba wypełniać od góry w dół.

D. Instrukcję dotyczącą uzupełnienia uniwersytetu. Należy sprawdzać wiersz odpowiadający najniżej umieszczonemu studentowi Omegi (nie opróżniajcie uniwersytetu przed jego uzupełnieniem).
Uniwersytet musi zostać ponownie napełniony zwykłymi studentami w liczbie równej liczbie graczy pomnożonej przez wskazaną liczbę (12 w poniższym przykładzie, jeżeli gra czterech graczy), musi do niego też trafić podana liczba studentów Omegi (1 w poniższym przykładzie).

E. 

Wysokość **kary do badań**, którą należy dodawać do poziomu czujności stref podczas wykonywania **akcji badania**. Karę należy odczytywać, sprawdzając wiersz odpowiadający najniżej umieszczonemu studentowi Omegi (w tym przykładzie +2).

F. Przypomnienie **zasad zakończenia rozgrywki**.

OBÓZ

Na planszę obozu trafiają studenci przybywający z uniwersytetu, aby pomóc uczonym.

A. **Ognisko**: kiedy zwykli studenci są dobierani z uniwersytetu, zostają umieszczeni zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół ogniska, aż zapełnią wszystkie dostępne tam pola. Przy ognisku może się znaleźć maksymalnie 12 studentów; nadwyżka trafia do rezerwy.
Kiedy któryś z efektów pozwala uczonemu pozyskać studentów, to należy ich zabrać spośród tych znajdujących się wokół ogniska, jeżeli są dostępni. Jeżeli nie są, to uczony nie otrzymuje studentów (wyjątek stanowi faza odpoczynku, kiedy można ich dobrać z rezerwy).

B. W tym miejscu umieszczana jest zakryta **karta paniki**, którą losowo dobiera się z talii zbudowanej z podstawowych kart oraz kart charakterystycznych dla danych lochów.

C. Ponad kartą paniki umieszcza się **kartę czujności**, która zawiera kilka dodatkowych instrukcji przygotowania rozgrywki i jej prowadzenia.

D. Tutaj umieszcza się zakrytą **kartę klanu**.

BOSS

Podczas eksploracji lochów, uczeni prędzej czy później spotkają jednego z najważniejszych członków badanego klanu. Ta szczególna postać będzie podążała śladem najeźdźców i do końca rozgrywki próbowała pokrzyżować im szyki.

We wszystkich lochach można spotkać co najmniej jedno takie niezwykłe stworzenie, nazywane bossem. Każdy boss posiada swoją kartę bossa, na której znajdują się wszystkie zasady, dzięki którym może on wpływać na rozgrywkę. Boss aktywowany jest przez **ikonę bossa**, ale tylko raz na turę każdego uczonego.
Karta bossa zawiera:

A. **Nazwę**.

B. **Modyfikator strefy**: obecność bossa może podnieść poziom czujności strefy, w której znajduje się boss, o wskazaną wartość lub dodać nowy efekt strefy.

C. **Ilustrację.**

D. **Wykrycie:** ten efekt jest aktywowany, kiedy uczony wejdzie do strefy, w której znajduje się efekt bossa, a figurki bossa nie ma jeszcze w żadnej strefie.

E. **Aktywację:** ten efekt należy zastosować za każdym razem, kiedy uczony wejdzie do strefy z efektem bossa, a figurka bossa już się pojawiła w grze. Uczony aktywujący bossa, który znajduje się w tej samej strefie, nie pada jego ofiarą na początku aktywacji. Uczony staje się jego ofiarą, kiedy wskażą na niego efekty (np. wynik wylosowania) lub kiedy boss przejdzie do innej strefy, po czym powróci do tej, w której znajduje się uczony, który go aktywował. ***Podczas tury uczonego boss może być aktywowany tylko raz.***

F. **Spotkanie:** ten efekt jest aktywowany, kiedy boss ***wejdzie do strefy***, w której znajduje się przynajmniej jeden uczony.

G. **Cechy:** karta bossa ma dwa zestawy cech. Można wybrać lub wylosować, który będzie używany podczas rozgrywki.

Ruch bossa:
Kiedy gracz ma przemieścić bossa, musi podejmować takie działania, aby jak najbardziej wpływać na rozgrywkę. Boss może korzystać z sekretnych przejść (ale nie teleportów) i ignoruje zablokowane strefy.

LAETUS, WŁADCA KUFLA

Uczeni podczas eksploracji lochów będą musieli zmierzyć się z Laetusem, wielkim mistrzem kufla Faunów z Orvieto. Ten kolos o nerwowym usposobieniu może jednak stać się także najlepszym przyjacielem naszych awanturników... wystarczy go poczęstować czymś mocniejszym!

Swarliwy Laetus będzie ścigał uczonych, aby złoić im skórę i przegnać z ziem Faunów. Ta wersja Laetusa zwiększa częstotliwość pojawiania się żetonów zmęczenia podczas rozgrywki. Z kolei graczom łatwiej jest kontrolować ruch bossa, którego można skierować na wybranego przeciwnika.
Pijany Laetus wałęsa się po lochach bez ładu i składu. Podchmielony boss o mętnym wzroku może atakować uczonych, zabierać im informacje albo zaprzyjaźniać się z nimi, odkrywając najmroczniejsze tajemnice domeny Faunów.

VALERIO, GIERMEK

Valerio zawsze miał w sobie coś z eksploratora i awanturnika, nie mógł więc pozwolić, by przyjaciele sami wyruszyli na tę niezwykłą wyprawę.

Valerio braki w akademickim wykształceniu nadrabia siłą fizyczną i zdolnościami, które posiadł, będąc giermkiem.

Cios Głową pozwala mu pozbawiać przeciwników kostek informacji albo wykradać im cenne karty sztuczek. Kiedy natomiast staje się natchniony, otrzymuje dostęp do **Heroicznego Ciosu Głową**, dzięki któremu może zebrać wszystkie kostki informacji, które upuścili jego przeciwnicy po otrzymaniu ciosu głową.

Drugi Oddech pozwala Valeriowi lepiej zarządzać żetonami zmęczenia. Dzięki nadzwyczajnej odporności, może używać **Heroicznego Ciosu Głową** w każdej turze, bez konieczności odpoczynku.

SOFIA, ŁOTRZYCA

Zwinna i sprytna Sofia nigdy nie przepuści okazji, by stać się bogatszą i jeszcze bardziej sławną. Chociaż z innymi uczonymi łączą ją więzi przyjaźni, to jest gotowa zrobić wszystko, aby wygrać.

Sofia wykorzystuje swoją szybkość, aby dopaść przeciwników i wykraść im najcenniejsze posiadane przez nich informacje.

Zdolność **Szelma** pozwala Sofii wykonywać akcję szpiegostwa z ogromnymi ułatwieniami, co na pewno pomoże jej w uzbieraniu trudnej kombinacji wiedzy.

Natomiast dzięki **Szybkości Łotra** Sofia może wykonywać dwie akcje na turę, dzięki czemu ma możliwość połączenia akcji szpiegostwa z akcją badań i potężnymi efektami kart sztuczek. To naprawdę potężna kombinacja.

VINCENZO, NOWICJUSZ

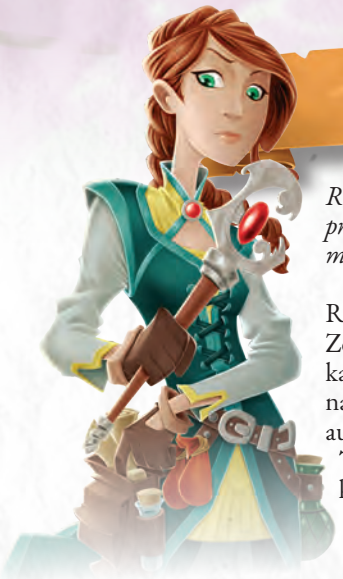
Kilka lat temu Vincenzo przybył do rzymskiej kurii z duchownej szkoły z Caserty. Obecnie studiuje na Uniwersytecie Rocca Civetta, gdzie stara się o profesurę Stworologii.

Vincenzo jest najsłabszym uczonym w grupie, ale wiara i determinacja pozwalają mu skutecznie radzić sobie z fizycznymi ułomnościami.

Kazanie oraz **Natchnione Kazanie** dają mu możliwość odrzucania kart magii, aby mógł łatwiej gromadzić wokół siebie studentów, co bardzo mu się przydaje w stanie natchnionym.

Boska Interwencja, chociaż go męczy, to jednak pozwala mu na potężne wróżenie, przydatne we własnych testach skradania albo zwiększające poziom czujności stref, w których informacji szukają przeciwnicy.

Będąc natchnionym, Vincenzo otrzymuje jedną z najpotężniejszych zdolności w całej grze – **Okaż Skruchę!** – dzięki której może poświęcać studentów, aby zbierać kostki informacji bez konieczności wykonywania testów skradania.



REBECCA, CZELADNICZKA

Rebecca, pochodząca z Lucanii, od zawsze mieszkała w Rzymie. Do Rocca Civetta przeprowadziła się razem ze swoim przyjacielem Vincenzem, aby studiować magiczne sztuki innych ras.

Rebecca to wzorowa studentka, zawsze pilna i przygotowana.
Zdolność **Magiczne Dziecko** pozwala jej podwajać poziom premii wszystkich kart magii, co świetnie współgra z jej wysoką inteligencją. Kiedy Rebecca staje się natchniona, ta zdolność zamienia się w **Magiczny Wzrok**, który umożliwia jej automatyczne zbieranie kostek informacji dzięki odrzucaniu kart magii.
Tajniki Badań i **Nadzwyczajne Badania** pozwalają Rebecce wyszukiwać cenne karty magii dzięki odrzucaniu z ręki kart podstępu.

BÓR FAUNÓW

OBOZOWISKO ŁOWCÓW
◆ I–1 ◆

Łowcy Faunów odpoczywają w tej strefie po swoich łowieckich wyprawach. W końcu udało im się upolować Królobójcę, potężnego dzika, który zabił króla Robertona del Cervo.
Jest to jedna z najzwyklejszych stref, które mogą odwiedzić uczeni, ale znajduje się tu przejście na drugi poziom i spotkać można bossa!

WYTCHNIENIE ODWIECZNYCH
◆ I–4 ◆

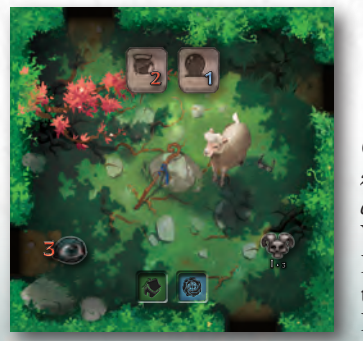
Legenda głosi, że pierwsze Fauny, które zamieszkiwały te ziemie, postanowiły zespolić się z naturą, aby chronić swoich pobratymców. Odwieczni – drzewa o twarzach Faunów – odpoczywają w tym miejscu w towarzystwie białych duszków.
W tej strefie brak jest niebezpiecznych efektów. Uczeni będą się musieli zmierzyć z dość niskim poziomem czujności, aby odkryć tajemnicę Odwiecznych i ich magii.

WIELKIE BACHANALIA
◆ I–2 ◆

Jeżeli trzeba by wskazać jedną rzecz, którą Fauny robią najlepiej, to bez wątpienia będzie to zabawa! W tym miejscu znajdują się pozostałości po ich ostatniej uczcie, zorganizowanej na cześć młodej czarodziejki, która zdecydowała się odejść, by posiąść moc Loży Czarnej Róży.
To miejsce jest teraz spokojne. Można tu znaleźć przejście na drugi poziom oraz sekretne przejście, używane na potrzebny tajemniczych obrzędów. Po tej strefie kręci się także boss... a więc uważajcie!

BIESIADA ROBOTNIKÓW
◆ I–5 ◆

W winnicach Fauny przygotowują ucztę na zakończenie pracy. Stoły uginają się pod ciężarem jedzenia i wina, a na ogniu skwierczy prosię. Pomiędzy tymi wszystkimi smakołykami skrywa się znany kucharz.
W tym miejscu uczeni będą mogli skorzystać z sekretnego przejścia, które zaprowadzi ich do Slumsów. Za sprawą efektu biwak, ten przytulny zakątek pozwoli im także na krótki odpoczynek. Uwaga jednak, wszak Fauny zazdrośnie strzegą swojego jedzenia!



PASTERSKI AZYL
◆ I–3 ◆

W tym miejscu pasterze Faunów trzymają swoje stada. Owce się teraz pasą, ale Belly, najstarsza w stadzie, została tutaj, aby dopilnować, żeby nikt nie ukradł cennej trawy ich pana.
W tej strefie można odnaleźć pierwsze ślady magii Faunów, używanej, by zapewnić owcom ciągle świeżą trawę. Uwaga na Belly, która może zaalarmować Faunów!

ARENA TAŃCZĄCYCH OSTRZY
◆ I–6 ◆

Tancerze Wojny Faunów szkolą się na tej arenie od świtu do zmierzchu. To tutaj rodzili się bohaterowie i umierali słynni wojownicy. Pomiędzy szczątkami wojowników ukryty jest starożytny oręż.
Fauny walczą i nie zwracają uwagi na uczonych, którzy mogą tu poznać tajniki ich sztuk walki. Szkoda tylko, że nieostrożnym uczonym zdarza się czasem wpadać pod ich ostrza!

SANKTUARIUM GAI

KONWENTYKIEL PŁOMIENIA

◆ II–1 ◆

W tym miejscu szamani Faunów wznoszą modły do wielkiego, pradawnego płomienia. Powiada się, że ich pieśni przywołują czasami ogniste duchy. Jeden z nich ukrył się i czeka na powrót swojego mistrza.

Płomienie powodują, że badania w tej strefie są szczególnie trudne, a za błędy trzeba słono płacić. Odwaga śmiałków zostanie jednak wynagrodzona wiedzą o szamańskich sztukach piromantów Faunów.

DOLMEN GAI

◆ II–2 ◆

Według legend, w tej strefie Fauny przechowują swój najcenniejszy artefakt, Krew Gai, która przybyła z gwiazd za sprawą samej bogini, obrończyni Pierwotnych.

Sama obecność Krwi Gai powoduje natychmiastową śmierć biednych studentów przebywających w tej strefie, ale dla uczonych to bardzo ważne, żeby odkryć tajemnice największego skarbu Faunów!

OBÓZ WOJSKOWY

◆ II–3 ◆

W tym miejscu szkolona jest pospolita milicja Faunów. Ognisko zawsze płonie, a jego płomienie strzegą starożytnego miecza zwanego Ognistą Więzią. Przypomina on wojownikom, że ogień w ich duszach nigdy nie może zgasnąć...

Ta bardzo niebezpieczna strefa pozwala dostać się na trzeci poziom lochów (albo wrócić na pierwszy). Badanie tutejszych tajemnic jest szalenie niebezpieczne i chociaż płomień z ogniska może pomóc w obserwacjach, to uczeni będą musieli stawić tu czoła bossowi.

SLUMSY

◆ II–4 ◆

Slumsy zamieszkiwane są przez Fauny o najgorszej reputacji. Tutaj znajdziecie rozbójników i morderców, którzy nie pogardzą obecnością ludzi, ale tylko jeżeli będą mogli na tym skorzystać.

W tym miejscu uczeni mogą użyć sekretnego przejścia prowadzącego do Biesiady Robotników i odpocząć w namiotach rozbójników, pod warunkiem że podzielą się z gospodarzami wiedzą o sekretnych skarbach Faunów.

SALA TROFEÓW

◆ II–5 ◆

To sala trofeów, w której przywódca myśliwych gromadzi swoich podwładnych i prezentuje ostatnie zdobycze, włączając w to bardzo rzadki gatunek alpaki purpurowej.

W tej strefie w zasadzie nic nie ma, ale jest to doskonałe miejsce na odkrywanie tajemnic związanych ze skarbami Faunów. Niestety drzwi do tej strefy są dobrze zabezpieczone i uczeni będą potrzebowali określonych informacji, aby je sforsować.

KONWENT BARDÓW

◆ II–6 ◆

Pieśniarze Faunów zbierają się w tym miejscu, aby ćwiczyć, a także tworzyć nowe ody i pieśni na kolejne bachanalia. Pośród dźwięków bębnów, lutni i fletów uczeni muszą baczyć, by nie zdradzić swojej obecności!

Bardowie znani są ze swojego gadulstwa i całkowitego poświęcenia legendom i pieśniom. Uczeni mogą tu poznać zarówno tajemne sekrety, jak i trywialne plotki, a może nawet jakieś fakty z prywatnego życia przywódcy klanu.

JASKINIE PIERWOTNYCH

KWATERY WOJOWNIKÓW

◆ III–1 ◆

W tej strefie zbierają się najsilniejsi wojownicy klanu, by ostrzyć swoją broń i wykuwać nowy oręż. Miejsce to ozdobione jest trofeami zabranymi potężnym przeciwnikom z odległych krain, takim jak słynni Spartanie!
To zabójcza dla studentów strefa i jedna z najniebezpieczniejszych w całych lochach. Pozwala powrócić na drugi poziom, ale często zagląda tu boss.

JASKINIE RYTUALISTÓW

◆ III–2 ◆

Pośród arkanistów Faunów znajdują się eksperci od czarnej magii, którzy próbują komunikować się z innymi światami oraz z obcymi i odległymi bytami. Wygląda na to, że pomiędzy ich artefaktami znaleźć można jeden z tajemniczych Pucharów Podziemi...
Drzwi tej strefy są dobrze zabezpieczone i przejście przez nie wymaga specjalistycznych informacji. Nad tutejszymi informacjami pieczę sprawują magiczne siły, które są efektem najstarszych czarów dopracowanych przez duchowych liderów klanu.

ZGROMADZENIE PRZYWÓDCÓW

◆ III–3 ◆

Sala narad przywódców klanu jest miejscem, w którym przechowywane są jedne z największych tajemnic Faunów. Poznacie je, jeżeli zdołacie się tu dostać. W tym miejscu możecie także odnaleźć niezwykłe artefakty, jak Niezniszczalny Pierścień.
Uczeni potrzebują informacji o strażnikach, aby dostać się do tej strefy. Muszą się także strzec bossa, który lubi tu często zawitać. Jeżeli jednak będą mieli dość szczęścia, to zdobędą tu bardzo istotny wkład do swoich badań.

UKRYTE UPRAWY

◆ III–4 ◆

Uprawy trawy Faunów są jednym z najniebezpieczniejszych miejsc w domenie Faunów. To tutaj słynni alchemicy, Białe i Różowe Fauny, uprawiają rośliny, z których produkują magiczne kryształy!
Stąd można szybko wrócić na pierwszy poziom, wychodząc w Wielkich Bachanaliach. Uczonych może zaskoczyć tutejsza obfitość magicznych substancji i ukrytych skarbów.

STARE ŚCIEKI

◆ III–5 ◆

Fauny nie zanieczyszczają środowiska! Swoje odpadki wyrzucają do tego ścieku, który spływa do wnętrza ziemi. W cuchnącej brei odnaleźć można zagubione skarby, a nawet dziwaczne gadające ogórki!
Ten plugawy ściek zatrzymuje uczonych, ale stąd mogą też wrócić na drugi poziom. Przekopując tutejsze odpadki, można odnaleźć utracone informacje i prawdziwe skarby!

SALA KULTU

◆ III–6 ◆

To tutaj mieszka matrona klanu. Na dzielnych uczonych, którzy tutaj dotrą, czekają niesamowite tajemnice i niezwykłe skarby. Uwaga jednak na to, co kryje się w skrzyniach (i na same skrzynie...).
Sala wielkiego przywódcy Faunów jest najniebezpieczniejszym miejscem w całych lochach. Studenci żyją tu bardzo krótko, a boss wpada tu nieustannie. Natomiast tutejsze informacje są najcenniejszymi w całej krainie.

LUDUS MAGNUS STUDIO

Fishbone Games

Stworologia: Ekspedycja – Zasady gry v.1.15

Ludus Magnus Studio – 2019 ©
Wszelkie prawa zastrzeżone
www.ludusmagnustudio.com