LABYRINTH
PATHS OF DESTINY

INSTRUKCJA

Kamil Matuszak, Mateusz Pronobis, Przemysław Solski

III EDYCJA

Labyrinth: Paths of Destiny to przygodowa gra planszowa dla 2-6 osób. Każdy z graczy wciela się w jednego bohatera, który zagłębia się w czeluście starożytnego, magicznego labiryntu. W tym miejscu poza czasem i przestrzenią śmiałkowie mogą walczyć, a jednocześnie siłą swej niezłomnej woli kreować wygląd labiryntu, aby ułatwić sobie drogę i uniemożliwić zwycięstwo rywalom. Tylko jeden z nich przechytrzy Golema, zabójczy magiczny konstrukt strzegący wyjścia, udowodni swą potęgę i sięgnie po ostateczną nagrodę... nieśmiertelność.

Instrukcje video, wyjaśnienie trudniejszych zasad i odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania znajdziecie na stronach: www.labyrinth.com.pl i www.letsplaygames.pl

facebook.com/LabyrinthPathsOfDestiny oraz facebook.com/letsplaygamesPL

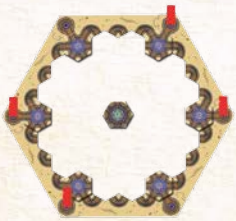
CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jednego z kluczy leżących na polu klucza innego gracza **(nie można wziąć klucza leżącego na polu klucza przy naszym polu startowym)** i dotarcie do centrum labiryntu. Zwycięża gracz, którego postać posiada co najmniej 1 żeton klucza i w swojej kolejce jako jedyna znajduje się na polu centralnym.

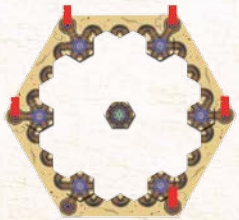
ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- Instrukcja
- 6 elementów ramki (A)
- 37 kafelków pól, w tym:
  - 1 pole centralne (C)
  - 6 pól klucza (D)
  - 30 pól zwykłych (G)
- 12 kart ruchu Golema (K)
- 30 kart zdolności postaci (15 kart dla wybranego języka, należy je odszukać, są dwustronne) (J)
- 15 kart postaci (M)
- 48 kart zdarzeń (12 kart dla jednego języka, należy je rozdzielić) (L)
- 146 żetonów, w tym:
  - 6 żetonów kluczy (F)
  - 8 żetonów Kryształu Losu (O)
  - 14 żetonów oszołomienia (P)
  - 15 żetonów przedmiotów (I)
  - 60 żetonów pułapek (H)
  - 21 żetonów zdolności postaci (R)
    - a) 1 x Zywa Zbroja
    - b) 3 x Ogień Piekieł
    - c) 3 x Portal Chaosu
    - d) 2 x Tornado
    - e) 3 x Pieczęć
    - f) 3 x Klątwa
    - g) 3 x Wiara
    - h) 3 x Poświęcenie
  - 24 żetony życia (N)
- 15 pionków postaci (S)
- 1 pionek Golema (E)
- 7 plastikowych podstawek pionków
- 4 Tabele Labyrinthu Pułapki i Przedmioty (1 tabela dla każdego języka)
- 2 Tabele Labyrinthu Skrót Zasad (1 tabela dla dwóch języków)
- 2 kostki do gry

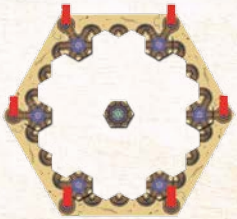
PRZYGOTOWANIE GRY



4 graczy



5 graczy



6 graczy

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnijcie żetony z ramek. Wsuńcie pionki postaci i Golema w plastikowe podstawki, a następnie:

1. Połączcie **6 elementów ramki** w jeden sześciokąt. Tworzą one **ramkę planszy (A)** zawierającą **6 pól startowych (B)**.
2. Połóżcie na środku **kafelek pola centralnego (C)**. Przy polach startowych ułóżcie po **1 kafelku pola klucza (D)**. Na polu centralnym ustawcie **pionek Golema (E)**.
3. Na każdym polu klucza połóżcie **1 żeton klucza (F)**.
4. Potasujcie wszystkie pozostałe **kafelki zwykłych pól** i ułóżcie w zakryty stos. Tworzą **pulę Labiryntu (G)**.
5. Pomieszajcie zakryte **żetony pułapek** i połóżcie obok planszy. Tworzą **pulę pułapek (H)**.
6. Pomieszajcie zakryte **żetony przedmiotów** i połóżcie obok planszy. Tworzą **pulę przedmiotów (I)**.
7. Potasujcie **karty ruchu Golema** i połóżcie zakryte obok planszy. Tworzą **talię ruchu Golema (K)**.
8. Znajdźcie 12 kart zdarzeń dla języka, którym się posługujecie, resztę kart zdarzeń odłóżcie do pudełka.
9. Wylosujcie lub wybierzcie **karty postaci (M)** i połóżcie przed sobą na stole. Po numerze na tych kartach dopasujcie do nich karty zdolności postaci w języku, którego używacie **(J)**. Wyszukajcie swoje **żetony zdolności postaci** i połóżcie je obok kart.
10. Weźcie po **4 żetony życia (N)** i po **1 żetonie Kryształu Losu (O)** i połóżcie przed sobą aktywną stroną do góry.
11. Pionki postaci ustawcie na polach startowych zależnie od liczby graczy zgodnie z ilustracją na stronie **3**.
12. Ułóżcie **żetony oszołomienia** obok planszy. Tworzą **wspólną pulę (P)**.
13. Połóżcie obok planszy **Tabele Labyrinthu: Pułapki i Przedmioty** oraz **Skrót Zasad.** Mają różne języki - wybierzcie te, których będziecie używać.
14. Wylosujcie **pierwszego gracza** poprzez rzut 2 kostkami. Osoba, która wyrzuci najwięcej oczek, zaczyna rozgrywkę. Potem gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

WAŻNE: Przygotowanie gry na 2 osoby różni się od opisanego powyżej. Patrz strona **14**.

PRZEBIEG GRY

Gra dzieli się na **kolejki** graczy. W swojej kolejce gracz ma **2 akcje**, które może wydawać jak zasoby. Za akcje wykonuje wybrane **działania**.

Część działań gracza wymaga wydania **1 akcji**, a część **2 akcji**. Są też działania **darmowe**. Akcji nie można zachowywać na przyszłe kolejki, ani wydawać na raty w przypadku działań kosztujących 2 akcje.

UWAGA! Gracz, którego kolejka właśnie trwa, jest nazywany **aktywnym graczem**. Tylko aktywny gracz może wydawać akcje na działania.

DZIAŁANIA ZA 1 AKCJĘ

- **Budowa:** Aktywny gracz bierze wierzchni kafelek pola z puli Labiryntu, ogląda go i kładzie odkryty na planszy. Następnie umieszcza na nim żetony pułapek lub przedmiotów (o ile jest to wymagane). Patrz strona **5**.
- **Ruch:** Aktywny gracz przesuwa swój pionek wzdłuż jednego korytarza na korytarz sąsiedniego pola planszy. Następnie go eksploruje (sprawdza, co się tam znajduje). Patrz strona **6**.
- **Ryzykowny skok z / na most:** Aktywny gracz wykonuje test skoku. Jeśli test jest udany, jego postać schodzi lub wchodzi na most. Patrz strona **7**.
- **Odpoczynek:** Aktywny gracz odrzuca posiadany żeton oszołomienia. Patrz strona **8**.
- **Atak:** Aktywny gracz atakuje swoją postacią inną postać (postaci), której pionek znajduje się na tym samym korytarzu. Patrz strona **8**.
- **Zastawienie pułapki:** Aktywny gracz losuje zakryty żeton pułapki z puli pułapek i kładzie go bez oglądania na jednym z korytarzy. Patrz strona **8**.
- **Ruch Golemem:** Aktywny gracz bierze wierzchnią kartę z talii ruchu Golema i wykonuje jej instrukcję. Uwaga:

to działanie może wykonać **raz na kolejkę**. Patrz strona 9.

- **Wywołanie zdarzenia:** Aktywny gracz bierze wierzchnią kartę z talii zdarzeń, wprowadza ją do gry i wykonuje jej instrukcję. Uwaga: to działanie może wykonać **raz na kolejkę**. Patrz strona 10.

DZIAŁANIA ZA 2 AKCJE

- **Bezpieczny skok z/na most:** Aktywny gracz schodzi lub wchodzi na most swoją postacią. Patrz strona 10.
- **Aktywacja Kryształu Losu:** Aktywny gracz odwraca swój żeton Kryształu Losu na aktywną stronę. Patrz strona 10.

DZIAŁANIA ZA 0 AKCJI

- **Użycie Kryształu Losu:** Gracz może w dowolnej chwili użyć Kryształu Losu, aby powtórzyć swój test. Część zdolności postaci wymaga użycia Kryształu Losu. Patrz strona 11.
- **Podniesienie klucza i/lub przedmiotu:** Aktywny gracz może podnieść dowolną liczbę żetonów kluczy i/lub przedmiotów z korytarza, na którym znajduje się jego pionek postaci. Patrz strona 11.
- **Wymiana przedmiotu:** Aktywny gracz, który nie ma miejsca na przedmioty (posiada już 2), może w momencie podnoszenia żetonu przedmiotu wymienić posiadany przedmiot. Wymieniany żeton przedmiotu kładzie na korytarzu, na którym znajduje się jego pionek postaci. Patrz strona 11.
- **Darmowa walka:** Jeśli jeden gracz wchodzi na korytarz z innym graczem, może pomiędzy nimi dojść do 1 darmowej walki. Patrz strona 12.

UWAGA! Pierwszym działaniem w grze każdego gracza musi być wykonanie ruchu z pola startowego na pole klucza.

SZCZEGÓŁOWY OPIS DZIAŁAŃ

BUDOWA

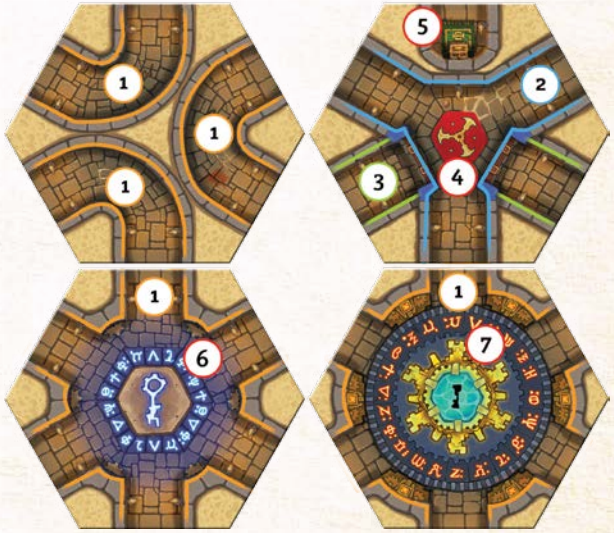
KOSZT: 1 AKCJA

Aktywny gracz bierze wierzchni kafelek pola z puli Labiryntu i ogląda go. Potem kładzie odkryty na planszy w wybranym miejscu zgodnie z poniższymi regułami:

- musi przylegać przynajmniej jedną krawędzią do dowolnego innego pola.
- nie może spowodować, że zostanie zamknięty ostatni korytarz prowadzący do pola centralnego.
- nie może spowodować, że zostanie zamknięty ostatni korytarz prowadzący do pola klucza.

UWAGA! Przy ustalaniu, czy gracz może wejść lub wyjść z danego pola, liczą się przejścia przez korytarze oraz mosty.

OPIS KAFELKA POLA



1. Korytarz 2. Korytarz z mostem 3. Korytarz pod mostem 4. Symbol pułapki 5. Symbol przedmiotu 6. Symbol klucza 7. Symbol pola centralnego.

Po wybudowaniu kafelka pola gracz sprawdza, czy znajdują się na nim jakieś symbole:

- **Symbol pułapki:** Gracz losuje 1 żeton pułapki z puli i umieszcza **zakryty** (bez oglądania) na korytarzu z tym symbolem,
- **Symbol przedmiotu (Skrzynia):** Gracz losuje 1 żeton przedmiotu z puli i umieszcza **odkryty** na korytarzu z tym symbolem. Kolejno znajduje ten przedmiot w Tabeli Pułapek i Przedmiotów oraz czyta jego działanie wszystkim graczom.

RODZAJE PÓL

W grze występują następujące pola:

- **Pole centralne:** Na tym polu rozpoczyna grę Golem i tutaj muszą dotrzeć gracze, aby zwyciężyć.
- **Pola startowe:** Na tych polach rozpoczynają grę postaci graczy.
- **Pola kluczy:** Na tych polach na początku gry umieszcza się żetony kluczy.
- **Pola zwykłe:** Te pola przedstawiają korytarze, przejścia i mosty Labiryntu.

WAŻNE: Żadna zdolność, ani zasada gry nie może przesuwać, ani burzyć innych kafelków pól poza zwykłymi polami. Przykładowo postać Architekta nie może użyć zdolności Przebudowa, aby zburzyć pole klucza, pole ramki albo pole centralne.

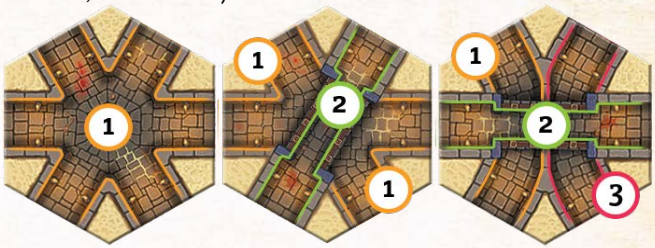
UWAGA! Jeśli jakaś zdolność lub efekt powoduje usunięcie kafelka pola z planszy, należy go odłożyć na spód puli Labiryntu. Leżące na nim przedmioty i pułapki wracają do swoich pul, żetony zdolności postaci do graczy. Nie można wyburzyć pola, na którym leży klucz.

RUCH

KOSZT: 1 AKCJA

Aktywny gracz przesuwa swój pionek z jednego korytarza na ten sam korytarz na sąsiednim kafelku pola.

UWAGA! KORYTARZ to obszar na danym polu (kafelku) planszy połączony wspólnymi drogami. Dla przykładu pole planszy na rysunku X całe jest korytarzem, na rysunku Y zawiera 2 korytarze (jeden na górze, drugi na dole), natomiast rys. Z zawiera aż 3 korytarze (jeden u góry, drugi na dole, trzeci obok).



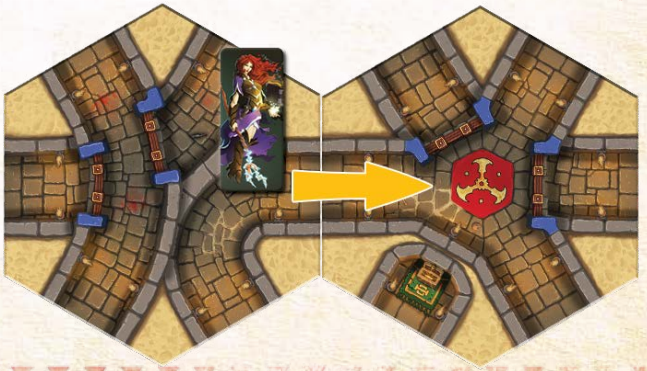
rys. X rys. Y rys. Z

Sąsiadujące ze sobą korytarze to takie, których drogi łączą się ze sobą na dwóch przylegających do siebie kafelkach (i dzięki temu np. pozwalają na ruch między nimi).

UWAGA: sąsiadującymi korytarzami nie są drogi na jednym - tym samym kafelku planszy (bez względu na to, czy są połączone mostem).

- Jeśli gracz jest na polu startowym, **jako pierwsze działanie musi wykonać ruch.**
- Jeśli Golem stoi na polu klucza i gracz chce wyjść ze swojego pola startowego, musi wykonywać ruch Golemem, dopóki nie zwolni on pola startowego (patrz strona 9).
- Jeśli gracz wychodzi ze swojego pola startowego na pole klucza, na którym leży pułapka, ignoruje ją.

UWAGA! Postać gracza nie może wejść na pole startowe innej postaci.



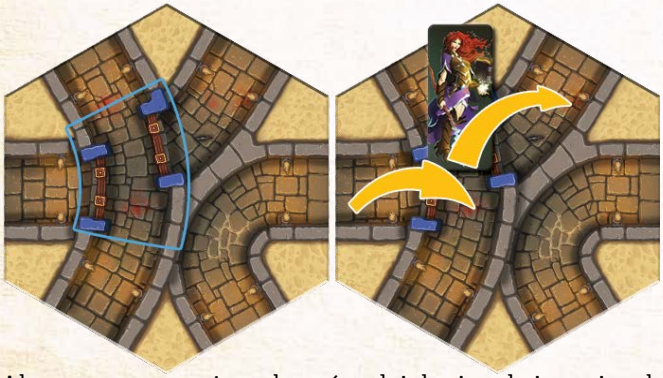
Po wykonaniu ruchu, aktywny gracz sprawdza (eksploruje) nowy korytarz:

1. **Żetony zdolności postaci:** Jeśli na nowym korytarzu leżą żetony zdolności postaci, gracz rozpatruje ich działanie. O kolejności rozpatrywania tych żetonów decyduje aktywny gracz.
2. **Golem:** Jeśli na nowym korytarzu stoi pionek Golema, gracz rozpatruje spotkanie z Golemem (patrz strona 9).
3. **Żeton pułapki:** Jeśli na nowym korytarzu leży żeton pułapki, gracz go odkrywa (o ile jest zakryty). Potem próbuje przejść tę pułapkę (patrz strona 12).
4. **Postaci:** Jeśli na nowym korytarzu stoi inna postać (postaci), to może dojść do jednej darmowej walki (patrz strona 12).
5. **Inne żetony:** Jeśli na nowym korytarzu leży żeton (żetony) klucza lub przedmiotu, gracz może go podnieść, a w przypadku przedmiotu wymienić, jeśli niesie więcej niż 2 (patrz strony 11 i 14).

UWAGA! Aktywny gracz nie może wziąć klucza leżącego na polu klucza sąsiadującym z jego polem startowym chyba, że wypadł on innej postaci.

RYZYKOWNY SKOK Z / NA MOST

KOSZT: 1 AKCJA



Aktywny gracz może wykonać to działanie, gdy jego pionek stoi na korytarzu z mostem lub pod mostem. Gracz wykonuje **test skoku** – rzuca 2 kostkami. Test skoku jest udany, jeśli suma wyników z obu kostek wynosi **8 lub więcej**. Jeśli nie, test skoku jest nieudany.

W zależności, czy test się udał, czy nie, należy określić, co się stało:

- **Udany skok z mostu:** Gracz przesuwa swój pionek z korytarza z mostem na korytarz pod mostem na tym samym polu. Potem eksploruje korytarz, jakby właśnie wykonał ruch (patrz strona 7).
- **Nieudany skok z mostu:** Gracz przesuwa swój pionek z korytarza z mostem na korytarz pod mostem na tym samym polu. **Kolejno traci 2 życia i otrzymuje 1 żeton oszołomienia.** Jeśli ma jeszcze jakieś życia – eksploruje korytarz (ale nie może z niego podnosić żetonów kluczy/przedmiotów, dopóki nie odpocznie, aby odrzucić żeton oszołomienia).
- **Udany skok na most:** Gracz przesuwa swój pionek z korytarza pod mostem na korytarz na moście na tym samym polu. Potem eksploruje korytarz, jakby właśnie wykonał ruch (patrz strona 7).
- **Nieudany skok na most:** Gracz pozostaje na tym samym korytarzu (spadł podczas próby skoku). **Kolejno traci 2 życia i otrzymuje 1 żeton oszołomienia.** Jeśli ma jeszcze jakieś życia – eksploruje korytarz (ale nie może z niego podnosić żetonów kluczy/przedmiotów, dopóki nie odpocznie, aby odrzucić żeton oszołomienia).

OSZOŁOMIENIE

Postać może mieć dowolną liczbę żetonów oszołomienia. Jeśli postać ma chociaż 1 żeton oszołomienia, może wykonywać wyłącznie działanie **odpoczynek**, aż pozbędzie się wszystkich żetonów oszołomienia.

WAŻNE: Oszołomiona postać przegrywa wszystkie walki bez wykonywania testów.

ODPOCZYNEK
KOSZT: 1 AKCJA

Aktywny gracz odrzuca **1 żeton oszołomienia** i odkłada go do wspólnej puli.

UWAGA! Jeśli gracz ma żetony oszołomienia, musi wykonywać to działanie, aż odrzuci wszystkie żetony oszołomienia. Nie może podjąć żadnego innego (nawet darmowego) działania poza odpoczynkiem.

ATAK
KOSZT: 1 AKCJA

Pionek aktywnego gracza musi się znajdować na korytarzu z co najmniej jedną inną postacią. Aktywny gracz wskazuje, którą postać atakuje i rozpoczyna się walka.
W każdej walce uczestniczą tylko **2 postaci**. Każda postać wykonuje **test walki**.

TEST WALKI

Atakujący gracz rzuca **2 kostkami** i sumuje wyniki z obu kostek. Potem **atakowany gracz** rzuca **2 kostkami** i sumuje wyniki z obu kostek. Gracze porównują swoje wyniki. Ten, kto uzyskał wyższy wynik, zwycięża. w razie remisu testy walki należy powtarzać aż do rozstrzygnięcia walki.

Przegrana postać **traci 1 życie** – gracz odwraca **aktywny** żeton życia na drugą, **nieaktywną** stronę. Jeśli straci ostatnie życie, **ginie**.

WAŻNE: W pewnych sytuacjach może dojść do darmowej walki. Po ruchu aktywnemu graczowi przysługuje darmowy atak przeciwko każdej postaci na nowym korytarzu. Jeśli zrezygnuje, postaci na tym samym korytarzu także mogą wykonać darmowy atak (patrz strona **12**).

Żeton życia - aktywny

Żeton życia - nieaktywny

ŚMIERĆ POSTACI
Każda postać zaczyna z 4 aktywnymi żetonami życia. Po stracie ostatniego życia gracz:

- Natychmiast upuszcza na swój korytarz **1 żeton klucza**.
- Jeśli gracz nie ma klucza, musi upuścić **1 żeton przedmiotu** (jeśli ma więcej niż 1 żeton przedmiotu, wybiera i upuszcza 1 przedmiot). Jeśli nie ma żadnych żetonów kluczy, ani przedmiotów, nie upuszcza żadnego żetonu.
- Przenosi swój pionek na swoje pole startowe, gdzie się odradza. Odwraca wszystkie żetony życia na aktywną stronę.

WAŻNE: Gracz, który ginie, nie upuszcza Kryształu Losu, ani nie aktywuje go na polu startowym.

ZASTAWIENIE PUŁAPKI
KOSZT: 1 AKCJA

Aktywny gracz losuje 1 żeton pułapki z puli pułapek. Potem bez oglądania kładzie zakryty na wybranym **korytarzu** na kafelku pola.

- Nie można położyć żetonu pułapki na korytarzu, na którym stoi inna postać.
- Żetonów pułapek nie można kłaść na polu centralnym, ani na polach startowych.
- Na jednym korytarzu może leżeć maksymalnie 1 żeton pułapki.

WAŻNE: Należy zwrócić uwagę na przebieg korytarzy pod mostami. Na części kafelków ten sam korytarz znika pod mostem i można go przypadkowo uznać za dwa różne korytarze.
WAŻNE 2: Należy pamiętać, że pułapkę zastawia się na korytarz, nie na pole. Oznacza to, że na jednym kafelku pola może leżeć tyle żetonów pułapek, ile jest na nim różnych korytarzy.
WAŻNE 3: Raz ułożony żeton pułapki pozostaje na korytarzu do końca gry. Działa na każdą postać, która wejdzie na ten korytarz, również na tę, która go położyła.

Zasady dotyczące żetonów pułapek opisano na stronie **12** i w Tabeli Labiryntu.

RUCH GOLEMEM

KOSZT: 1 AKCJA (RAZ NA KOLEJKĘ)

Aktywny gracz bierze wierzchnią kartę z talii ruchu Golema, pokazuje ją i wykonuje instrukcję zgodnie z symbolem na tej karcie. Potem odrzuca tę kartę na osobny stos. Gdy wszystkie karty się skończą należy je potasować do ponownego wykorzystania.
Na kartach ruchu Golema znajdują się następujące symbole:

1 **Ruchu 1-3**: Gracz porusza pionek Golema o wskazaną liczbę korytarzy (1, 2 lub 3 korytarze) w wybranym przez siebie kierunku.
2 **Brak ruchu**: Golem nie porusza się.
3 **Pole Centralne**: Gracz przenosi pionek Golema na pole centralne.

Golem porusza się na niemal identycznych zasadach co postaci, z następującymi wyjątkami:

- Gracz musi wykonać tyle ruchów Golemem, ile wskazuje dobrana karta.
- Golem porusza się tylko korytarzami – nigdy nie korzysta z mostów, aby zejść lub wejść na inny korytarz.
- Golem ignoruje wszystkie pułapki oraz żetony leżące na korytarzach.
- Gracz nie może cofać Golema na korytarz, z którego Golem przyszedł w kolejce poprzedniego gracza. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy Golem trafia na ślepy korytarz i wciąż musi się poruszyć. W takim przypadku odbija się od końca korytarza i kontynuuje ruch w przeciwnym kierunku.

WAŻNE: W ruchu Golemem liczy się tylko kolejka poprzedniego gracza. Jeśli osoba przed aktywnym graczem nie wykonała tego działania, aktywny gracz może poruszyć Golema bez ograniczeń.

Jeśli pionek Golema znajdzie się na tym samym korytarzu, co pionek (pionki) postaci, każdy gracz na tym korytarzu musi wykonać **test Golema**.

TEST GOLEMA

Gracz rzuca **2 kostkami**. Test Golema jest udany, jeśli suma wyników z obu kostek wynosi **12 lub więcej**. Jeśli nie, test Golema jest nieudany – pionek gracza natychmiast przenosi się na swoje pole startowe.

WYWOŁANIE ZDARZENIA
KOSZT: 1 AKCJA (RAZ NA KOLEJKĘ)

Aktywny gracz bierze wierzchnią kartę z talii zdarzeń. Kolejno czyta na głos i wykonuje zawartą na niej instrukcję. Każda karta zdarzenia posiada dwie zasady:

- **Zasada jednorazowa**: Tę zasadę wykonuje aktywny gracz.
- **Zasada trwająca**: Ta zasada wpływa na całą grę i wszystkie postacie od momentu dobrania karty zdarzenia do momentu wprowadzenia do gry następnego zdarzenia. Gracz może położyć kartę zdarzenia na polu centralnym tak, aby wszyscy wiedzieli, jakie są trwające efekty zdarzenia.

OPIS KARTY ZDARZENIA

1. Nazwa zdarzenia 2. Zasada jednorazowa 3. Zasada trwająca

UWAGA! Ostatnią kartą w talii zdarzeń musi być „Unicestwienie". Wprowadzone przez nią efekty trwają do końca gry. Po dobraniu karty „Unicestwienie" nie można więcej wywoływać zdarzeń.

PRZYKŁAD UŻYCIA KARTY ZDARZENIA

Michał grający Mistrzem Miecza decyduje się na wywołanie zdarzenia. Dobiera kartę Terror. W pierwszej kolejności musi użyć zasady jednorazowej (u góry karty), czyli wskazać postać, która traci 1 życie. Wybiera Anię grającą Panią Golemów. Ania obraca swój żeton życia na nieaktywną stronę. Następnie Michał kładzie kartę zdarzenia na polu centralnym i wprowadza do gry jej zasadę trwającą (u dołu karty) - żadna postać nie może od tej chwili używać swoich zdolności (zdolności już działające pozostają w grze). Ta zasada będzie obowiązywać, dopóki ktoś nie wywoła kolejnego zdarzenia i nie zastąpi jej inną kartą.

BEZPIECZNY SKOK Z/NA MOST
KOSZT: 2 AKCJE

Pionek aktywnego gracza musi się znajdować na korytarzu z mostem lub pod nim:

- **Skok z mostu:** Gracz przesuwa pionek z korytarza z mostem na korytarz pod mostem na tym samym polu. Potem eksploruje korytarz, jakby właśnie wykonał ruch.
- **Skok na most:** Gracz przesuwa pionek z korytarza pod mostem na korytarz z mostem na tym samym polu. Potem eksploruje korytarz, jakby właśnie wykonał ruch.

AKTYWOWANIE KRYSZTAŁU LOSU
KOSZT: 2 AKCJE

Aktywny gracz odwraca swój **nieaktywny** Kryształ Losu na **aktywną** stronę. Od tej chwili Kryształ Losu jest gotowy do użycia.

Kryształ losu - aktywny

Kryształ losu - nieaktywny

UŻYCIE KRYSZTAŁU LOSU
KOSZT: 0 AKCJI

Gracz może powtórzyć dowolny test albo użyć zdolności postaci (jeśli tego wymaga). To działanie można wykonać w **dowolnym momencie** gry. Aby użyć Kryształu Losu, gracz musi mieć **aktywny** Kryształ Losu. Odwraca ten żeton na nieaktywną stronę, aby zaznaczyć, że został użyty. Kryształ Losu może być użyty w następujących celach:

- **Powtórzenie testu**: Jeśli graczowi nie odpowiada wykonany przez niego rzut kostkami – powtarza go. Liczy się tylko nowy wynik. Gracz nie może wrócić do poprzedniego wyniku.

WAŻNE: Test pułapki jest wyjątkowy. Często składa się na niego 2 i więcej rzutów kostkami. W takim przypadku powtórzenie testu oznacza wykonanie wszystkich rzutów od nowa, nawet tych udanych.

- **Zdolność postaci**: Część zdolności postaci wymaga użycia Kryształu Losu obok innych warunków, na przykład wydania akcji. Opisano to szczegółowo na kartach zdolności postaci.

PODNIESIENIE KLUCZA I/LUB PRZEDMIOTU
KOSZT: 0 AKCJI

Aktywny gracz podnosi żeton klucza i/lub przedmiotu z następującymi ograniczeniami:

- Gracz może podnosić żetony wyłącznie w swojej kolejce. Jeśli gracz wszedł na nowy korytarz, robi to w kroku 5. eksploracji korytarza (patrz strona 6).
- Gracz może podnosić wyłącznie żetony z korytarza, na którym stoi jego postać.
- Gracz może podnieść w swojej kolejce dowolną liczbę żetonów.
- Podniesione żetony należy umieścić koło swoich punktów życia w widoczny dla innych graczy sposób.

UWAGA! Gracz nie może podnosić żetonów na przykład w wyniku działania pułapki, która go poruszyła, albo gdy zostanie przeniesiony po walce na pole z żetonami.

UWAGA! Gracz nie może podnieść żetonu klucza z pola klucza sąsiadującego z jego polem startowym. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, gdy inny gracz upuści żeton klucza na to pole klucza.

LIMITY ŻETONÓW
Każda postać może nieść dowolną liczbę żetonów kluczy oraz maksymalnie 2 żetony przedmiotów.

WYMIANA PRZEDMIOTU
KOSZT: 0 AKCJI

Aktywny gracz wymienia żetony przedmiotów z następującymi ograniczeniami:

- Gracz może wymieniać żetony przedmiotów wyłącznie w swojej kolejce. Jeśli gracz wszedł na nowy korytarz, robi to w kroku 5. eksploracji korytarza (patrz strona 6).
- Gracz może wymieniać żetony przedmiotów wyłącznie, gdy podnosi inne przedmioty – nie może dobrowolnie pozbyć się posiadanego przedmiotu.
- Gracz może wymienić każdy posiadany żeton przedmiotu raz na kolejkę, o ile ma go na co wymienić.
- Gracz nie może wymieniać przedmiotów bezpośrednio z innymi postaciami.

W momencie wymiany przedmiotu gracz kładzie niechciany żeton przedmiotu na swoim korytarzu.

DARMOWA WALKA

KOSZT: 0 AKCJI

Darmowa walka to działanie niemal identyczne z atakiem, z następującymi wyjątkami:

- Darmowa walka może się zdarzyć podczas ruchu lub przeniesienia postaci.
- Aktywny gracz wykonując ruch może jako pierwszy przeprowadzić walkę z dowolną liczbą postaci ze swojego korytarza. Jeśli zrezygnuje, może zostać zaatakowany przez te postaci tylko w ramach darmowej walki.
- Jeśli kilku graczy na raz chce walczyć, należy wylosować kolejność.
- Do darmowej walki może dojść wyłącznie między postacią wchodzącą na pole, a postacią (postaciami), która stoi na tym polu – nie mogą ze sobą walczyć postaci, które się nie poruszyły.
- Między parą postaci może dojść maksymalnie do 1 walki na ruch lub przeniesienia postaci.

Szczegółowe zasady opisujące atak i walkę znajdują się na stronach **8** i **13**.

INNE ZASADY

PUŁAPKI

Żetony pułapek pojawiają się na planszy:

- w wyniku budowy kafelka pola z symbolem pułapki
- w ramach działania **zastawienie pułapki**
- w wyniku zdolności postaci i efektów

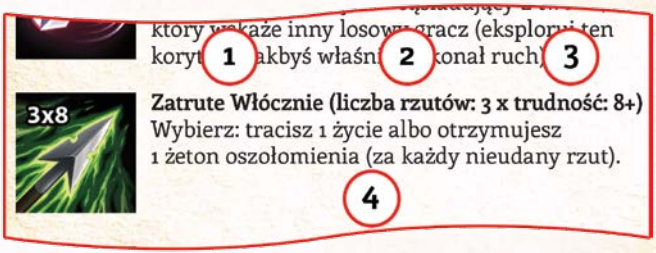
Jeśli postać znajdzie się na korytarzu z żetonem pułapki, to:

- odkrywa ten żeton, jeśli jest zakryty
- sprawdza działanie pułapki w Tabeli Labiryntu
- wykonuje test pułapki; jeśli jest nieudany występuje efekt opisany w Tabeli Labiryntu

WAŻNE: Część pułapek wymaga więcej niż jednego rzutu kostkami.
WAŻNE 2: Na 1 korytarzu może leżeć maksymalnie 1 żeton pułapki. Jego efekty wpływają wyłącznie na ten korytarz.
WAŻNE 3: Gracz wykonujący ruch z pola startowego na pole klucza ignoruje żeton pułapki leżący na polu klucza.

OPIS PUŁAPKI

Pułapki opisano szczegółowo w Tabeli Labiryntu:



1. Nazwa
2. Liczba rzutów
3. Trudność pułapki
4. Efekt

TEST PUŁAPKI

Gracz rzuca **2 kostkami** tyle razy, ile wskazuje **liczba rzutów** na żetonie pułapki (patrz Tabela Labiryntu). Każdy rzut, w którym suma wyników z obu kostek jest **równa lub wyższa od trudności pułapki**, pozwala uniknąć części negatywnych efektów tej pułapki.
WAŻNE: Jeśli jakiś efekt lub zdolność pozwala graczowi ponownie wykonać test pułapki (przykładowo gracz użyje Kryształu Losu), działa on na wszystkie rzuty związane z daną pułapką. Oznacza to, że w przypadku pułapek wymagających kilku rzutów gracz musi wykonać je wszystkie ponownie (nawet te udane).

ZAAWANSOWANA WALKA

Podstawowe zasady dotyczące ataków opisano na stronach **8** i **12**. Ponadto z walką wiążą się następujące zasady:

- Jeśli któryś gracz chce użyć Krzyształu Losu do ponownego wykonania testu walki, decyduje o tym po obu testach walki.
- Jeśli walka toczy się na polu centralnym, poza innymi konsekwencjami przegrana postać zostaje wypchnięta z pola centralnego. Zwycięzca walki wybiera kierunek wypchnięcia. Wypchnięcie traktuje się jak ruch (czyli należy eksplorować korytarz).

WAŻNE: Wypychany gracz nie może podczas eksploracji nowego korytarza podnosić, czy wymieniać żetonów kluczy i przedmiotów.

PRZYKŁADY WALKI

Na korytarzu stoi Krzysiek (Mistrz Miecza) i Robert (Czarnoksiężnik). Na ten sam korytarz wchodzi Ania (Siostra Wojny). Ania decyduje się wykorzystać swój darmowy atak wynikający z ruchu i wskazuje Krzyśka. Rozpoczyna się walka. Najpierw test walki wykonuje Ania (uzyskuje 6 +2 = 8), a potem Krzysiek (uzyskuje 6). Postać Krzyśka posiada premię +3 do testu walki, co daje mu 9. Jednak Ania używa swojej zdolności Furia i za 1 życie dodaje do swojego testu +2, co daje jej 10 – zwycięstwo! Normalnie Krzysiek straciłby 1 życie, ale z powodu zdolności Rozszarpanie traci wszystkie punkty życia (odwraca 4 żetony na nieaktywną stronę) i ginie. Krzysiek upuszcza posiadany żeton klucza na korytarz, gdzie zginął, a potem przenosi Mistrza Miecza na swoje pole startowe, gdzie leczy 4 życia.
Ania ma jeszcze okazję zaatakować Roberta, ale tego nie robi. w związku z tym Robert mógłby wykonać darmowy atak przeciwko Ani, lecz widząc skutki walki z Siostrą Wojny rezygnuje z tej możliwości. Ania może spokojnie podnieść żeton klucza zdobyty na Krzyśku.

Na polu centralnym stoi Pani Golemów Rafała. W swojej turze wchodzi na nie Paladyn Kamila i dochodzi do walki. Kamil uzyskuje 9, a Rafał 8, ale zdolność Dominacja pozwala mu dodać 1 do wyniku. Jest remis i testy walki należy powtarzać aż do skutku. Za drugim Kamil uzyskuje 12, a Rafał 10. Mimo premii +1 Pani Golemów przegrywa. Kamil wypycha Rafała z pola centralnego na wybrany korytarz, gdzie Rafał eksploruje i trafia na pułapkę, co zmusza go do wykonania testu. Kamil pozostał sam na polu centralnym, a ponieważ ma klucz i wciąż trwa jego kolejka, wygrywa grę!

UTRATA i LECZENIE ŻYCIA

Jeśli zasady mówią o **utracie** określonej liczby punktów życia, gracz odwraca wskazaną liczbę żetonów życia ze strony aktywnej na nieaktywną. Jeśli zasady mówią o **leczeniu** określonej liczby punktów życia, gracz odwraca wskazaną liczbę nieaktywnych żetonów życia na stronę aktywną.

ZMIANA POSTACI

W przypadku zmiany postaci:

- stan żetonów życia nie zmienia się
- stan Kryształu Losu i żetonów oszołomienia nie zmienia się
- postać zachowuje wszystkie posiadane żetony kluczy i/lub przedmiotów
- żetony i efekty starej postaci zostają na planszy i działają normalnie, ale nowa postać nie może czerpać z nich korzyści (chyba, że karta zdolności postaci mówi inaczej)
- postać bierze z pudełka żetony związane z nową postacią poza tymi, które ew. leżą już na planszy

WAŻNE: W przypadku zdolności Iluzjonisty (po tym, jak został zmieniony w inną postać), postać która wchodzi na zakryte pole lub odkrywa je Golemem, decyduje, jak będzie ono obrócone.

Potem grę należy wznowić.

PRZEDMIOTY

Przedmioty reprezentują potężne magiczne artefakty, które można znaleźć w Labiryncie. Każdy przedmiot posiada żeton oraz jest zdolność, którą może używać gracz, który go zdobył. Opis tej zdolności znajduje się w Tabeli Labyrinthu. Każda postać może mieć maksymalnie 2 żetony przedmiotów jednocześnie. Raz podniesionych przedmiotów nie można dobrowolnie odrzucać – jedynie wymieniać (patrz strona 11)

OPIS PRZEDMIOTU

1. Żeton przedmiotu
2. Nazwa
3. Zdolność

OGRANICZENIE ELEMENTÓW GRY

Gracze są ograniczeni elementami gry znajdującymi się w pudełku poza następującymi wyjątkami:

- Jeśli zabraknie żetonów oszołomienia, można je zastąpić monetami lub innymi znacznikami.
- Jeśli wyczerpie się talia ruchu Golema, należy przetasować odrzucone karty ruchu i utworzyć nową talię.
- Żetony pułapek i kafelki pól, które są usuwane z planszy, wracają do swoich pul. Żetony pułapek należy pomieszać, a kafelki pól umieścić na spodzie stosu.

PIONKI I POSTACI

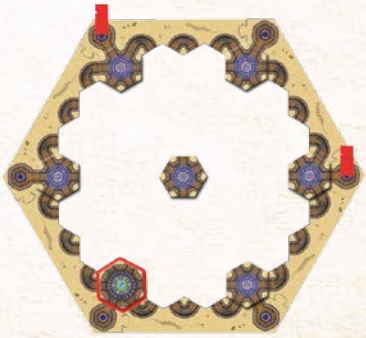
Jeśli zasady lub zdolności odnoszą się do pionków, działają na pionki postaci i Golema. Jeśli na postaci, nie działają na Golema, ponieważ nie jest postacią.

ZASADY OPCJONALNE

GRA 2-OSOBOWA

W grze na 2 osoby obowiązują następujące zasady:

- W rozgrywce nie mogą brać udziału następujące postaci: Pani Golemów, Arcykapłanka
- Przesunięciu ulega pole centralne - rozstaw pól planszy musi być zgodny z poniższą ilustracją
- Gracze ustawiają swoje pionki postaci jak pokazano poniżej



OPRACOWANIE GRY

Projekt gry: Kamil Matuszak
Wydawca: Let's Play Mateusz Pronobis
Ilustracja okładki: Marek Roliński
Oprawa graficzna: Marek Roliński, Przemysław Solski, Przemysław Pulit
Skład i opracowanie graficzne instrukcji: Marek Roliński, Transdesign Monika Stojek
Przygotowanie instrukcji: Kamil Matuszak, Mateusz Pronobis, Transdesign Marek Mydel
Produkcja: Let's Play 2016 ©. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Patronat główny

MENTALWAY
www.mentalway.pl

Patronaty medialne

Cracow Game Initiative

GILDIA.PL

FESZYN.COM
Fashion & Style Magazine

GameExe.pl

not free enough

CENTRUM GIER
FENIKS
www.cgfeniks.pl

sztab.com

SECRETUM.PL

www.letsplaygames.pl

Made In Poland Let’s Play 2016 © Wszelkie prawa zastrzeżone.