



INSTRUKCJA GRY

WPROWADZENIE

Teomachia to gra karciana dla 2-4 osób, oparta na mechanikach draftu, licytacji i budowania talii.

Gracze wcielają się w role starożytnych bóstw z czterech rywalizujących ze sobą panteonów. Jako bóstwa będą wysyłać swoich wyznawców, aby w ich imieniu toczyli liczne bitwy. Jeżeli zechcą, wesprą wiernych czyniąc cuda i odpowiadając na ich modlitwy. Jeżeli nie – marny będzie los opuszczonych śmiertelników.

Celem gry jest pozabawienie przeciwników wszystkich wyznawców, zmieniając ich bóstwa w zapomniane legendy.

KRÓTKI OPIS ROZGRYWKI

Rozgrywka rozpoczyna się od draftu, w którym gracze wybierają karty modlitw tworzące ich początkowe talie. Po zbudowaniu talii, gracze wybierają swoje bóstwa, a tym samym mitologie, które będą reprezentować.

W głównej części gry rozgrywamy serię rozdania. W każdym z nich:

- wszyscy dobierają do 5 kart ze swoich talii na rękę
- na środek stołu zostaje wyłożony układ żywiołów – 3 odkryte i 2 zakryte karty z talii żywiołów
- gracze wkładają do swoich stawek wiernych, tworząc początkową stawkę rozdania
- następnie w trzech kolejnych rundach licytacji gracze podbijają stawkę, starając się jednocześnie ocenić siłę swojej własnej ręki względem tego, co mają na ręce przeciwnicy
- w licytacji można zagrywać karty efektów, które pozwalają na pozyskiwanie dodatkowych informacji, dociąganie dodatkowych kart, niszczenie czcicieli przeciwnika i wiele innych ciekawych zagrań
- jeśli po licytacji w rozgrywce pozostanie przynajmniej dwóch graczy, muszą stoczyć bitwę
- w bitwie gracze zagrywają karty ataku, starając się uczynić swoich wyznawców silniejszymi od wyznawców przeciwnika
- zwycięzca zyskuje nowych czcicieli, przegrani – tracą posiadanych
- po zakończeniu rozdania, gracze kupują nowe karty modlitw i karty mitów, przygotowując się do kolejnego rozdania

Gra kończy się gdy tylko jednemu z graczy pozostaną czciele.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

24 KARTY ŻYWIOŁÓW

Te karty dostarczają bóstwom mocy potrzebnej do zagrywania innych kart.

Każda taka karta ma:

1. tło, określające sferę karty
2. symbole ładów lub chaosu, w liczbie od jednego do trzech.



120 KARTY MODLITW

Z kart modlitw budowane będą talie graczy.

Karty te dzielą się na 2 rodzaje: karty czynów (efekty, ataki i miejsca) oraz karty mocy (identyczne z kartami żywiołów).

Każda karta czynu ma:

1. typ
2. wymagania, które należy spełnić, żeby ją zagrać
3. obramowanie, przypisujące kartę do określonej sfery
4. tekst opisujący działanie



20 KARTY MITÓW Z 4 MITOLOGII

Te potężne karty gracze wykupują w trakcie rozgrywki, płacąc za nie żetonami cudu.

Każda taka karta ma:

1. mitologię, do której należy
2. koszt w żetonach cudu
3. tekst opisujący działanie



8 PLANSZ BÓSTW

Bóstwa, w które wcielają się gracze.

Każda taka karta ma:

1. mitologię, do której jest przypisana
2. atrybut, czyli specjalną zdolność danego bóstwa
3. żądanie, czyli sposób na dobieranie żetonów cudu



74 ŻETONÓW CZCIELEI

Reprezentują w grze wyznawców graczy.

Dzielą się na trzy rodzaje:

- proroków, wartych 10 punktów siły
- kapłanów, wartych 5 punktów siły
- wiernych, wartych 2 punkty siły



6 ŻETONÓW CUDU

Przy pomocy tych żetonów gracze wykupują karty mitów.



PRZYGOTOWANIE GRY - ROZGRYWKA PODSTAWOWA

Poniższy opis dotyczy rozgrywki podstawowej, którą polecamy na kilka pierwszych gier. Rozgrzywka pełna, w której biorą udział plansze bogów, została opisana w dalszej części instrukcji.

ROZŁOŻENIE ELEMENTÓW

- Rozdaj graczom po 3 PROROKÓW, 5 KAPŁANÓW i 8 WIERNYCH.

Stają się oni początkową wspólnotą każdego z graczy.

- Pozostałe żetony czcicieli odłóż na bok.

W ten sposób tworzymy bank.

- Przetasuj talię modlitw i połóż ją na środku stołu.

Żetony cudów, plansze bóstw i karty mitów przydadzą się w rozgrywce pełnej – na razie odłóż je do pudełka.

BUDOWANIE STARTOWYCH TALII

Budowanie startowych talii graczy odbywa się w kilku rundach. W każdej z nich:

- Gracze dobierają odpowiednią liczbę kart na rękę.

Liczba kart zależy od liczby graczy i jest podana w tabelce na dole strony.

- Każdy z graczy wybiera jedną kartę z ręki.

Położ ją zakrytą przed sobą. Własne zakryte karty można przeglądać w trakcie budowania talii.

- Pozostałe karty przekazujemy graczowi po lewej stronie.

Karty przekaz zakryte. Zrób to dopiero gdy wszyscy gracze wybiorą kartę.

- Powtarzamy wybieranie i przekazywanie kart, aż każdemu z graczy pozostanie na rękę jedna karta.

Ostatniej karty nie przekazuj – zamiast tego odłóż ją zakrytą na bok.

Rozgrywamy tyle rund, ile jest potrzebnych, aby każdy z graczy zebrał 12 kart. Liczba rund zależy od liczby graczy (patrz tabela poniżej).

Następnie każdy z graczy wybiera 8 kart do swojej początkowej talii. Pozostałe cztery odkłada zakryte na bok.

Budowanie talii -liczba rund i kart

2 graczy	6 rund po 3 karty
3 graczy	4 rundy po 4 karty
4 graczy	3 rundy po 5 kart

DOKOŃCZENIE PRZYGÓTOWAŃ

- Wtasuj odłożone na bok karty z powrotem do talii modlitw.
- Rozłóż tor modlitw zgodnie z rysunkiem poniżej.
- Przetasuj talię żywiołów i połóż ją na środku stołu.
- Gracze tasują swoje talie i kładą je przed sobą.



ROZGRYWKA

III

Gra składa się z szeregu następujących po sobie rozdań. Trwa do momentu, w którym pozostanie tylko jeden gracz mający wystarczającą liczbę czcicieli, aby grać dalej.

INICJATYWA I KOLEJNOŚĆ

Każdą fazę rozdania rozpoczyna gracz z inicjatywą. Następnie kolejka przesuwana się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W pierwszej turze inicjatywę otrzymuje losowo wybrany gracz, potem będzie ona przechodzić do zwycięzcy rozdania.

1. FAZA ROZPOCZĘCIA

- Gracze dobierają po 5 kart na rękę.

Jeżeli masz już karty na rękę, dobierz tyle, aby mieć ich pięć. Jeżeli nie masz wystarczającej liczby kart w twojej talii, dobierz tyle, ile możesz, a następnie przetasuj swój stos kart odrzuconych – staje się on twoją nową talią, z której dobierasz brakujące karty.

- Wykładamy kolejno 3 odkryte oraz 2 zakryte karty z talii żywiołów na środek stołu.

Karty te stanowią układ żywiołów. Jeżeli w talii nie ma 5 kart, zbierz wszystkie 24 karty i przetasuj je przed wyłożeniem układu żywiołów.

- Każdy gracz wkłada do swojej stawki tylu wiernych ze swojej wspólnoty, ile wynosi aktualny poziom konfliktu.

Na początku gry poziom konfliktu wynosi 1, a następnie podnosi się o 1 za każdym przetasowaniem talii żywiołów. Poziom konfliktu nie może nigdy przekroczyć 3 i nie podnosi się po osiągnięciu tej wartości.

PRZEGRANA I ZWYCIĘSTWO:

Jeżeli masz zbyt mało czcicieli aby dolożyć początkową stawkę rozdania, odpadasz z rozgrywki. Jeżeli w grze pozostał tylko jeden gracz, zostaje zwycięzcą.

2-4. TRZY FAZY LICYTACJI

Rozgrywamy trzy kolejne fazy licytacji. Na początku każdej z nich, oprócz pierwszej, należy odkryć kolejną kartę z układu żywiołów.

Podczas licytacji każdy gracz może (w swojej turze):

- Zagrać dowolną liczbę kart efektów i miejsc

Karty efektów są odrzucane natychmiast po użyciu. Wyjątkiem są efekty ze słowem kluczowym „trwały” - te pozostają na stole i działają do zakończenia rozdania.

Karty miejsc pozostają wyłożone przed tobą i nie są odrzucane dopóki nie zostaną zniszczone. Zagrywając kartę miejsca musisz położyć na niej wskazany żeton czciciela ze swojej wspólnoty (spoza stawki). Jeśli nie masz odpowiedniego żetonu, nie możesz zagrać karty miejsca.

Na zakończenie swojej tury musisz wykonać akcję. Dostępne akcje zależą od tego, co działa się wcześniej:

Jeżeli nikt nie podbił jeszcze stawki, możesz:

> **Czekać**

Nie dokładasz żadnych żetonów do stawki, kolejka przechodzi do następnego gracza.

> **Podbić**

Dolóż jeden wybrany żeton czciciela ze swojej wspólnoty do swojej stawki.

Jeżeli stawka została podbita, możesz:

> **Wyrównać**

Dolóż brakujące żetony czcicieli ze swojej wspólnoty do swojej stawki tak, aby twoja stawka była identyczna ze stawką gracza, który ma w niej najwięcej żetonów.

> **Podbić**

Najpierw wyrównaj stawkę, a następnie dolóż do niej jeszcze jeden wybrany żeton czciciela ze swojej wspólnoty.

Zawsze możesz:

> **Wycofać się**

Połóż karty ze swojej ręki na swojej stawce, zakryte. Do początku fazy rozliczenia nie bierzesz udziału w rozdaniu. Twoja kolejka w licytacji jest pomijana i nie bierzesz udziału w bitwie.

ZAGRYWANIE KART CZYNÓW

Przed zagranie karty czynu (efektu, ataku lub miejsca), musisz spełnić wymagania wyszczególnione w jej lewym górnym rogu.

ASPEKT CHAOSU

Policz wszystkie czarne symbole chaosu znajdujące się na odkrytych kartach z układu żywiołów oraz kartach mocy wyłożonych przez ciebie. Musisz ich mieć przynajmniej tyle, ile wynosi liczba na karcie.

ASPEKT ŁADU

W tym przypadku musisz policzyć białe symbole ładu zamiast symboli chaosu.

SYMBOLE SFER

Wliczając odkryte karty z układu żywiołów oraz karty mocy wyłożone przez ciebie, musisz mieć przynajmniej tyle kart mocy danej sfery, ile symboli tej sfery znajduje się na karcie.

Jeżeli nie spełniasz wymagań, przed zagranie karty czynu możesz wyłożyć dodatkowe karty mocy, które pozwolą ci je spełnić.

Karty mocy nie zużywają się – raz wyłożonej karty możesz używać wielokrotnie aż do zakończenia danego rozdania.



Kolejka przechodzi do następnego gracza dopiero kiedy wykonasz swoją akcję. Każda kolejna faza licytacji kończy się, kiedy spełniony zostanie jeden z poniższych warunków:

Kolejka przejdzie przez wszystkich graczy, a żaden z nich nie podbije stawki.

Innymi słowy, wszyscy gracze zdecydują się czekać.

Kolejka wróci do ostatnio podbijającego, a żaden inny gracz nie podbije stawki wyżej.

Wszyscy gracze albo wyrównali ostatnie podbicie, albo wycofali się z rozdania.

W rozdaniu pozostał jeden gracz.

Wszyscy pozostali gracze wycofali się z rozdania. W tym przypadku należy od razu przejść do fazy rozliczenia bez rozgrywania bitwy.

Po zakończeniu fazy należy przejść do następnej fazy licytacji, odsłaniając kolejną kartę układu żywiołów. Jeżeli wszystkie karty są już odsłonięte (jest to trzecia faza licytacji), zamiast tego należy przejść do fazy bitwy.

Pamiętaj: Każdą fazę rozpoczyna gracz z inicjatywą, niezależnie od tego na czyjej turze skończyła się poprzednia faza.

ZASADA DESPERACJI

Jeżeli chcesz wyrównać stawkę, a nie masz potrzebnych do tego żetonów, możesz dołożyć do stawki żetony z banku zgodnie z zasadą desperacji. Od tej pory za każdym razem, kiedy brakuje ci któregoś rodzaju żetonów do wyrównania, możesz użyć żetonów z banku, kładąc je obok swojej stawki (żetony te muszą pozostać oddzielone od czcicieli znajdujących się w Twojej stawce, których dołożyłeś z własnej wspólnoty).

W fazie rozliczenia (bez względu na wynik bitwy) musisz odrzucić żetony dołożone do stawki dzięki zasadzie desperacji. Jeżeli jakkolwiek karta sprawiłaby, że którykolwiek z tak dołożonych żetonów zostałby cofnięty do twojej wspólnoty, zamiast tego odrzuć go do banku.

Zasady desperacji nie można używać do podbijania.

5. FAZA BITWY

Jeżeli po trzech fazach licytacji w rozdaniu pozostał więcej niż jeden gracz, wszyscy uczestniczący w nim gracze rozgrywają bitwę.

W swojej turze możesz:

> **Zagrać dowolną liczbę ataków**

W jednej bitwie możesz zagrywać tylko ataki należące do jednej sfery. Zagrywanie ataków z różnych sfer jest dozwolone tylko jeśli umożliwia to inna karta.

> **Spasować**

Jeżeli nie możesz lub nie chcesz zagrywać w swojej turze ataku.

Ataki manipulujące stawką twoją lub przeciwników działają natychmiast. Ataki dodające punkty siły rozliczamy w fazie rozliczenia. Bitwa kończy się, kiedy wszyscy uczestniczący w niej gracze kolejno spasują.

OBLICZANIE SIŁY

Siłę każdego z graczy uczestniczących w bitwie obliczamy sumując siłę zagranych przez niego kart ataków oraz siłę czcicieli, którzy wciąż pozostają w jego stawce. Proroków liczymy za 10, kapłanów za 5, wiernych za 2.

Przykład. Pierwszy gracz zagrał Zarazę (usuając wszystkich wiernych ze wspólnoty przeciwnika) oraz Ruchome piaski (+6 siły). Drugi gracz zagrał Sieć piorunów (+7 siły) oraz Jedność (+1 siły za każdego czciciela w stawce).



+



6

+

23

10+5+8



+



7

+

2

+

15

10+5

Po podliczeniu, pierwszy gracz ma $6 + 23 = 29$ punktów siły. Drugi gracz ma ich zaledwie $7 + 2 + 15 = 24$, co oznacza że pierwszy gracz ma wyższą siłę i wygrywa rozdanie.

6. FAZA ROZLICZENIA

- Wyznaczamy zwycięzców i przegranych.

Jeżeli w rozdaniu pozostał tylko jeden gracz, ten gracz automatycznie zwycięża.

W przeciwnym razie zwycięzcą zostaje gracz, który osiągnął najwyższą siłę w bitwie (patrz ramka).

Jeśli jest więcej niż jeden taki gracz, wszyscy remisujący gracze zostają zwycięzcami.

- Gracze zagrywają karty efektów.

W fazie rozliczenia możesz zagrywać tylko efekty, których tekst na to pozwala.

Karty zagrywane są według inicjatywy.

- Przegrani odrzucają swoje stawki do banku.

- Przegrani uszkodzają wszystkie posiadane karty miejsc.

Uszkodzone karty miejsc zaznaczyć, obracając je poziomo. Jeżeli któraś z kart została już uszkodzona wcześniej, odrzuć ją na swój stos kart odrzuconych, a znajdujący się na niej żeton czciela odrzuć do banku.

- Jeżeli jest tylko jeden zwycięzca, dobiera do wspólnoty dodatkowy żeton kapłana z banku.
- Jeżeli jest tylko jeden zwycięzca i nie ma w swojej wspólnocie proroka, dobiera żeton proroka z banku.

Znaczenie ma tylko twoja wspólnota – jeżeli nie ma tam proroka, dobierasz żeton nawet, jeśli masz proroków w stawce.

- Zwycięzcy cofają swoje stawki do swoich wspólnot.
- Zwycięzca rozdania przejmuje inicjatywę.

Jeżeli jest więcej niż jeden zwycięzca, gracz który ma aktualnie inicjatywę, przekazuje ją temu ze zwycięzców, który siedzi najbliższej – zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- Gracze odrzucają karty na swój stos kart odrzuconych.

Odrzuć wszystkie karty z ręki, wyłożone karty mocy oraz zagrane w tym rozdaniu trwałe efekty.

- Karty układu żywiołów należy odrzucić na stos obok talii żywiołów.

Zakryte karty są odkrywane przed odrzuceniem.

7. FAZA MODLITW

- Gracze kolejno dobierają jedną kartę z toru modlitw i kładą ją na swój stos kart odrzuconych. (1)

Za kartę płacisz odrzucając do banku taki sam żeton czciciela, jak ten znajdujący się nad nią. Jeżeli nie ma tam żetonu, karta jest darmowa.

Jeżeli żadna z kart na torze ci się nie podoba, możesz zamiast tego dobrać za darmo wierzchnią kartę talii modlitw.

Dobranie karty jest obowiązkowe.

- Sprawdź, czy ostatnia darmowa karta została dobrana. (2)

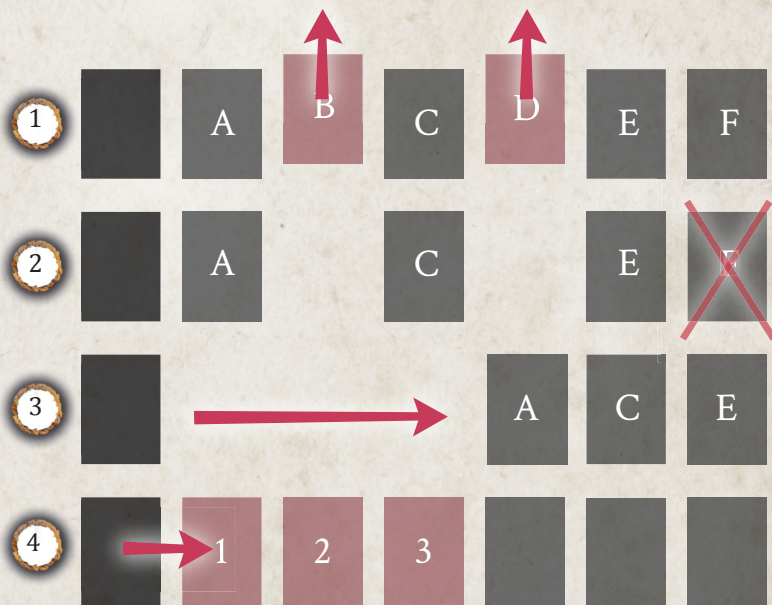
Jeżeli nie, usuń ją z gry, odkładając do pudełka.

- Wszystkie pozostałe karty przesun do końca toru. (3)

Karty przesun w prawo tak, aby nie zostało między nimi pustych miejsc.

- Początek toru uzupełnij kartami z talii modlitw. (4)

Wylóż karty kolejno, zaczynając od lewej krawędzi toru.



Po zakończeniu fazy modlitw należy rozpocząć kolejne rozdanie.

ROZMIENIANIE CZCICIELI

Jeżeli w dowolnym momencie rozgrywki w twojej wspólnocie zabraknie kapłanów lub wiernych, a masz wciąż żetony o wyższej sile, musisz je rozmienić.

- Jeżeli nie masz kapłanów, a wciąż masz proroka:

Odrzuć jednego proroka i dobierz 2 kapłanów z banku.

- Jeżeli nie masz wiernych, a wciąż masz kapłana:

Odrzuć jednego kapłana i dobierz 2 wiernych z banku.

Czcicieli rozmieniasz natychmiast w momencie, w którym zabraknie któregoś ich typu w twojej wspólnocie, nawet jeżeli stanie się to w trakcie zagrywania karty. Oznacza to, że możesz rozmieniać czcicieli również w trakcie zagrywania ataku takiego jak Ofiara, który pozwala dokładać żetony do stawki.

ZAGRYWANIE KART W ODPOWIEDZI

Niektóre karty efektów zaczynają się od słów „zagraj, gdy przeciwnik «działanie»”. Takie efekty można zagrać tylko w odpowiedzi na wskazane działanie przeciwnika, ale za to niezależnie od tego, czyja jest tura. Przed zagraniem takiego efektu możesz wykladać dodatkowe karty mocy. Jeśli kilku graczy chce zagrać kartę w odpowiedzi na jakieś działanie, robią to w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara licząc od gracza, który aktualnie znajdował się przy głosie.

WYKŁADANIE KART MOCY

Karty mocy możesz wykladać w dowolnym momencie w swojej turze (w fazie licytacji lub bitwy), lub przed zagraniem karty w odpowiedzi. Wyłożone karty mocy pozostają przed tobą do końca rozdania i można z nich korzystać wielokrotnie.

DOBIERANIE KART I TASOWANIE TALII

Jeżeli z dowolnego powodu (dobieranie kart na początku rozdania, działanie efektów) musisz dobrać kartę, a twoja talia jest pusta, przetasuj swój stos kart odrzuconych – staje się twoją nową talią.

Odnosi się to również do efektów odkrywających kolejne karty z talii.

UCZESTNICTWO W ROZDANIU

Gracze, którzy wycofali się z rozdania, przestają uczestniczyć w licytacji i nie biorą udziału w bitwie. Efekty działań podejmowanych przez innych graczy w tych fazach ich nie dotyczą. Jeżeli tekst karty zagranej w którejś z tych faz nakazuje wybrać gracza, można wybrać tylko jednego z graczy pozostających w rozdaniu.

Gracze, którzy wycofali się z rozdania, biorą natomiast udział w fazie rozliczenia i fazie modlitw. Na początku fazy rozliczenia biorą karty ze swojej stawki z powrotem na rękę. Mogą je zagrywać, a także być celem kart i efektów zagrywanych przez innych graczy.

STOS KART ODRZUCONYCH

Stos kart odrzuconych każdego gracza jest odkryty, ale może go przeglądać tylko jego właściciel. Oznacza to, że pozostali gracze widzą jedynie wierzchnią kartę twojego stosu. Przed odrzuceniem kart po rozdaniu upewnij się, że na wierzchu znajduje się ta karta, która zdradzi przeciwnikom najmniej informacji.

ROZGRYWKA PEŁNA

Rozgrzywka pełna wprowadza dwa dodatkowe elementy: karty bóstw i karty mitów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem budowania talii:

- Wybierz po jednej karcie bóstw z każdej mitologii.
- Rozdaj jedną taką kartę każdemu z graczy.
- Gracze dobierają pozostałe bóstwa z otrzymanej mitologii.

Kładą je przed sobą odkryte.

Samo budowanie talii przebiega w ten sam sposób, co w rozgrywce podstawowej.

Po zakończeniu budowania talii:

- Gracze wybierają w ukryciu jedno ze swoich bóstw.
- Kiedy wszyscy dokonają wyboru, gracze kładą wybrane bóstwa przed sobą.

Wybraną kartę połóż odkrytą. Pozostałe bóstwa odłóż do pudełka.

- Gracze tworzą swoje talie mitów.

Weź wszystkie karty mitów ze swojej mitologii, przetasuj je i połóż obok karty bóstwa.

Karty połóż odkryte, ale tak, aby była widoczna tylko wierzchnia karta.

Żetony cudu należy położyć obok banku w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

KARTY BÓSTW

Każde bóstwo posiada atrybut oraz żądanie.

Atrybut to dodatkowa umiejętność bóstwa. Atrybuty dzielą się na dwa rodzaje:

- Pasywne

Te atrybuty działają przez cały czas trwania rozgrywki i zmieniają zasady stosujące się do danego gracza.

- Aktywowane

Te atrybuty gracz wykorzystuje aktywnie. Mają one zwykle formę „Usuń «żeton», aby...” i przed skorzystaniem z nich należy odrzucić wskazany żeton ze swojej wspólnoty do banku. Jeżeli treść atrybutu nie mówi inaczej, można z niego skorzystać tylko w fazie licytacji, w swojej turze i tylko raz na dane rozdanie.

Żądanie pozwala dobierać żetony cudu. Kiedy spełnisz warunek znajdujący się w żądaniu, dobierasz taki żeton. W jednym rozdaniu można dobrać maksymalnie jeden żeton.

ZMIANY W PRZEBIEGU ROZDANIA

Rozdanie przebiega tak samo jak w rozgrywce podstawowej, z dwiema różnicami:

- Po fazie modlitw rozgrywamy dodatkowo fazę mitów.
- Na początku dwóch innych faz: pierwszej fazy licytacji i fazy bitwy, zostaje wprowadzony dodatkowy etap, w którym wykorzystywane są karty mitów i niektóre z atrybutów.

FAZA MITÓW

Ta faza kończy każde rozdanie i odbywa się tuż po fazie modlitw. W tej fazie każdy gracz, jak zwykle w kolejności inicjatywy, może wykonać jedną z poniższych akcji:

- Kupić kartę mitu z wierzchu swojej talii mitów.

Aby kupić kartę, należy zapłacić jej koszt żetonami cudu. Po zapłaceniu kosztu kartę układamy przed swoim bóstwem.

- Przełożyć kartę ze szczytu talii mitów na spód.

W ten sposób odsłaniamy kolejną kartę tej talii. Będzie można ją kupić dopiero w następnym rozdaniu.

- Pozostawić talię mitów tak, jak jest.

WYKORZYSTANIE KART MITÓW I ATRYBUTÓW

Każda karta mitów zawiera informację o sytuacji, w której jej zdolność się aktywuje. Kiedy zostanie spełniony ten warunek, gracz może skorzystać z karty.

Zapis na niektórych kartach mitów i atrybutach pozwala używać ich przed rozpoczęciem jednej z faz. O użyciu takich kart i atrybutów decydujemy w kolejności inicjatywy przed rozpoczęciem właściwej części danej fazy.

Po rozpoczęciu właściwej części fazy okazja jest stracona i nie można już korzystać z tych kart i atrybutów aż do następnego rozdania. Zwróć na to szczególną uwagę w przypadku kart używanych przed fazą bitwy, gdzie użycie takiej karty może mieć znaczący wpływ na wynik.

HEROSI

Karty herosów działają na innych zasadach niż pozostałe karty mitów. Po wykupieniu połóż kartę herosa przed sobą. Jest ona nieaktywna i jej tekst jeszcze nie działa.

Przed każdą bitwą możesz dołożyć wyłożonego herosa do swojej stawki. Jeżeli to zrobisz, karta herosa aktywuje się i możesz skorzystać z jej tekstu.

Kiedy przegrasz bitwę, wszyscy herosi znajdujący się w twojej stawce giną – odłóż ich do pudełka.

WARIANT BEZ ELIMINACJI

W wariantcie bez eliminacji walczymy o punkty zwycięstwa (możesz je zapisywać na karcie lub użyć w tym celu dowolnych znaczników).

Gra przebiega według normalnych zasad, ale dodatkowo na końcu fazy rozliczenia:

- Wszyscy zwycięzcy rozdania otrzymują 1 punkt zwycięstwa.

Biorą dodatkowy znacznik zwycięstwa z banku i kładą go przed sobą (lub zapisują punkty na karcie).

- Jeżeli któryś z graczy nie ma żadnych czcicieli, każdy ze zwycięzców otrzymuje dodatkowe 3 punkty.

Jeżeli jest więcej niż jeden taki gracz, dodatkowe punkty są przyznawane za każdego z nich.

- Gracze, których wspólnoty są puste, otrzymują nowych wyznawców.

Dobierają 1 proroka, 2 kapłanów i 4 wiernych z banku.

Gramy do momentu, w którym jeden z graczy uzyska 10 punktów zwycięstwa.

W tym wariantcie gracze mogą korzystać z zasady desperacji również przy wykładaniu swojej stawki początkowej. Jeżeli gracz ma zbyt mało wiernych żeby wejść do rozdania, brakujących dokłada z banku zgodnie z zasadą desperacji.

ZMIANY W DZIAŁANIU I TREŚCI NIEKTÓRYCH KART

Ta instrukcja jest poprawioną wersją zasad, jakie możesz znaleźć w oryginalnym pudełku. Jej głównym celem jest umożliwienie rozgrywki dla 3 lub 4 graczy. Z racji że pierwotnie Teomachia była grą wyłącznie dwuosobową, zapisy na niektórych kartach wymagają uszczegółowienia. Poniżej znajduje się lista kart, które w jakikolwiek sposób ulegają zmianie, jeśli korzystasz z zasad niniejszej instrukcji.

KARTY USUNIĘTE

Z talii modlitw należy usunąć 4 karty efektów (po jednej dla każdego z żywiołów). Nie będą one używane w rozgrywce. Są to: Honor, Pasja, Rozejm oraz Spętanie sfer.

PRZECIWNIK/ WYBRANY PRZECIWNIK:

Za każdym razem, kiedy na elemencie gry (karcie lub planszy bóstwa) pojawia się słowo "przeciwnik", należy je traktować tak jakby zapis brzmiał "wybrany przeciwnik". Oznacza to, że w grze wieloosobowej karty takie jak Zaraza czy Puszka Pandory w grze wieloosobowej zadziałają tylko na jednego, wybranego gracza. Karty, w których występuje opisywana sytuacja, to z kart modlitw: Idźcie i nawracajcie, Nagła śmierć, Nienawiść, Perswazja, Podstęp, Pomieszanie zmysłów, Poznanie myśli, Prowokacja, Zaraza; oraz z kart mitów: CuChulainn, Fenris, Gae Bolga, Kodeks Hammurabiego, Lilith, Puszka Pandory i Wyrocznia Delficka.

POKAZUJĄC JE PRZECIWNIKOWI

Dwie z kart (Pieśń wojenna oraz Wszechmoc) posiadają zapis nakazujący odkrywanie kart ze swojej talii i pokazywanie ich przeciwnikowi. W ich przypadku karty należy odkrywać jawnie, pokazując je wszystkim uczestnikom rozgrywki.

ZMIANA ZAPISU

Dwie karty w grze wieloosobowej zmieniają swoją treść w większym stopniu. Są to karty Pokój na ziemi oraz Lud boży. Poniżej zaprezentowany jest nowy zapis oraz (w nawiasach) wyjaśnienie, na czym polega istota zmiany.

- Pokój na ziemi: Cofnij wszystkich czcicieli ze swojej stawki do swojej wspólnoty i wycofaj się z rozdania. Nie możesz zagrać tego efektu w ostatniej fazie licytacji. (Karta nie kończy całego rozdania remisem, a jedynie umożliwia bezstratne wycofanie się z niego graczowi, który ją zagra).
- Lud boży: Dołóż wiernego do swojej stawki. Siła wszystkich kapłanów i proroków biorących udział w bitwie wynosi 0. (Karta działa na wszystkich kapłanów i proroków znajdujących się w stawkach graczy biorących udział w bitwie).

BOGOWIE

Zmiany dotyczą również niektórych kart bogów. W większości są one związane z zapisem "przeciwnik", który należy traktować jak zapis "wybrany przeciwnik" (dokładnie tak jak w przypadku takiego zapisu na kartach czynów). Taka sytuacja dotyczy Lokiego oraz Ody-na.

W przypadku Marduka treść jego atrybutu jest ograniczona względem pierwotnej wersji gry. Do treści z planszy boga należy dodać zdanie: Nie możesz wykorzystać tego atrybutu w ostatniej fazie licytacji.

Największe zmiany dotyczą Cernunnosa. Należy całkowicie zastąpić dawną treść żądania tego bóstwa następującą:
Dobierz żeton cudu po każdym rozdaniu, w którym zagraż przynajmniej trzy karty czynów.



Wszyscy bogowie z nowymi zapisami i layoutem są dostępni na naszej stronie internetowej:
www.wydawnictwofgh.pl

SŁOWNICZEK

COFNAĆ (czciela) - Przenieść czciela ze stawki gracza do jego wspólnoty.

CZCIEL - Ogólne określenie na proroka, kapłana lub wiernego.

DOBRAĆ KARTĘ - Jeżeli tekst nie określa skąd należy dobrać kartę, bierzesz ją ze szczytu swojej talii.

KONTROLOWAĆ - Kontrolujesz wszystkie karty mocy wyłożone przez siebie, a także wszystkie odkryte karty układu żywiołów. Jeżeli tekst karty wymaga kontrolowania określonej liczby symboli ładu lub chaosu, zsumuj wszystkie takie symbole na kartach mocy, z których możesz korzystać. Jeżeli tekst karty mówi, że kontrolujesz dodatkowo jakieś symbole, możesz je wykorzystywać do zagrywania kart.

ODRZUCIĆ KARTĘ - Położyć na odpowiednim stosie kart odrzuconych.

W przypadku kart z talii graczy, jest to stos kart odrzuconych właściciela karty.

W przypadku pozostałych kart, jest to stos obok talii, z której pochodzi karta.

POLÓŻ (czciela) - Na karcie miejsca oznacza, że po jej zagranium należy położyć odpowiedni żeton ze swojej wspólnoty na tej karcie. Czciiele leżący na kartach miejsc nie wliczają się do stawki.

SFERA - Żywioł, do którego należy karta mocy lub karta czynu – woda, ogień, ziemia lub powietrze.

STAWKA - Wszystkie żetony czcieli, które zostały włożone do danego rozdania przez jednego z graczy.

TRWAŁY - W odniesieniu do efektu oznacza, że pozostaje on na stole do końca rozdania (do końca fazy rozliczenia).

UKŁAD ŻYWIOŁÓW - Wspólne karty żywiołów znajdujące się na środku stołu.

USUNĄĆ Z GRY - W przypadku czcieli oznacza, że żeton należy odłożyć do banku.

W przypadku kart, oznacza, że kartę należy odłożyć do pudełka.

WSPÓLNOTA - Posiadane przez gracza żetony czcieli, które nie uczestniczą w rozdaniu (nie zostały włożone do stawki).