

Sprawdź  
najczęściej  
zadawane pytania:



Tę instrukcję  
możesz obejrzeć  
w formie wideo:



29 figurek wraz  
z podstawkami

1 znacznik  
zwiadu

1 instrukcja (właśnie ta!)  
4 karty pomocy

3 czerwone kości  
4 białe kości

8 żetonów  
pająków

4 żetony  
zatrucia/misji

1 licznik zdrowia  
wielkiego złego

12 znaczników  
obrażeń

1 żeton  
zagrożenia

1 Księga Przygód  
1 poradnik tworzenia  
przygód

2 planszki odliczania

8 znaczników odliczania

17 podstawowych kart lochów (1-17)

8 kart bohaterów

11 kart wrogów

18 fabularnych kart lochów (A-R)

4 liczniki zdrowia

33 karty skarbów

12 żetonów skrzyń  
skarbow

12 kart startowego  
ekwipunku

18 kart przedmiotów  
specjalnych

1 żeton drugiego  
oddechu

**Pomysł na grę narodził się pewnego popołudnia w monotonnym okresie kwarantanny. Moja ośmioletnia córka Cora i czterdziestopięcioletni ja byliśmy już wymęczeni szkolnymi zadaniami i dla urozmaicenia postanowiliśmy stworzyć grę planszową. Idea niespodziewanie nabrała tempa, aż gra, która zaczynała na naszym kuchennym stole, stała się pudełkiem, które trzymasz teraz w swoich rękach.**

CoraQuest to gra kooperacyjna – oznacza to, że wszyscy będziecie ze sobą współpracować i wspólnie cieszyć się zwycięstwem lub znosić gorycz porażki. W trakcie rozgrywki poprowadzicie czwórkę bohaterów, odkrywając niebezpieczne lochy, walcząc z potworami i zdobywając skarby.

Przed każdą grą zdecydujecie, czy chcecie zagrać w standardową, czy w dłuższą wersję (odpowiednio 45-60 oraz 60-75 minut), jakich bohaterów zabierzecie do podziemi i wreszcie, którą przygodę rozegracie. Być może stoczycie bój z wielkim potworem, poszukacie składników magicznego eliksiru albo ruszycie w pogoń za złodziejami sernika!

Będąc już w lochach, będziecie musieli odkrywać je komnata po komnacie. Za każdym rogiem mogą czyhać nikczemne orki, groźne pułapki albo zdarzenie rozwijające fabułę waszej przygody. Uważajcie! Jeżeli wrogowie pokonają choć jednego bohatera, wszyscy przegrywacie.

Po kilku rozgrywkach możecie zechcieć przygotować własne przygody, bohaterów i wrogów, korzystając z naszej aplikacji i przewodnika po modyfikacjach.

Mamy ogromną nadzieję, że będziecie mieć z tej gry co najmniej tyle radości, co my podczas jej tworzenia.

Pozdrawiamy, Dan i Cora



# Przygotowanie rozgrywki

- 1 Wybierzcie przygodę i odnajdźcie jej opis w Księdze Przygód.
- 2 Potasujcie podstawowe karty lochów o numerach 2-13 (jeżeli chcecie zagrać w dłuższą rozgrywkę, potasujcie karty o numerach 2-17). Potasowane karty podzielcie na 4 równe zakryte stosy.
- 3 Do każdego z tych stosów dodajcie odpowiednią liczbę fabularnych kart lochów (oznaczonych literami A-R). Dokładna instrukcja, jak to uczynić, znajduje się zawsze w opisie danej przygody w Księdze Przygód. Gdy wykonacie zawarte w niej polecenia, stworzycie talię kart lochów.
- 4 Połóżcie na wierzchu stworzonej talii znacznik zwiadu.
- 5 Wybierzcie czworo bohaterów, którzy podejmą się przygody. Może to być dowolna kombinacja bohaterów, znajdujących się w pudełku oraz bohaterów, których stworzycie samodzielnie. W pierwszych rozgrywkach zalecamy jednak korzystać z bohaterów już dla was przygotowanych.
- 6 Podzielcie bohaterów między siebie. Młodszy gracz może chcieć poprowadzić jednego bohatera, zaś starsi czuć się na siłach, by powieść ku przygodzie dwóch lub nawet trzech. Decyzja jednak należy do was.
- 7 Gracze otrzymują figurki otrzymanych bohaterów wraz z podstawkami, karty tychże bohaterów, liczniki życia, żetony odliczania oraz odpowiednie karty startowego ekwipunku. Startowy ekwipunek każdego bohatera opisany jest na jego karcie. Ustawcie liczniki życia swoich bohaterów, tak aby wskazywały liczbę żyć opisaną na karcie każdego z bohaterów – karty te połóżcie przed sobą stroną niezdeterminowaną ku górze. ▶▶



## Jak grać?

Rozgrywka toczy się przez nieokreśloną z góry liczbę rund. Każda runda składa się z trzech następujących faz:

### 1. Faza bohaterów

Szybkie akcje  Pełne akcje 





- 8 Odnajdźcie karty wrogów wymienione we wstępie do waszej przygody (w Księdze Przygód). Rozłóżcie je na stole stroną z zielonym sztandarem ku górze. Figurki tych wrogów połóżcie w zasięgu ręki.
- 9 Połóżcie obok talii lochów planszетkę odliczania z numerami 2/1. Niektóre przygody mogą od was wymagać użycia także drugiej planszетки.
- 10 Należące do bohaterów znaczники odliczania połóżcie obok planszетки. Na samej planszетce, na polu z numerem 2 umieśćcie żeton zagrożenia.
- 11 Potasujcie karty skarbów i stwórzcie z nich zakrytą talię skarbów.
- 12 Obok talii skarbów połóżcie karty przedmiotów specjalnych. Możecie złożyć je w stos, ale nie trzeba ich tasować.
- 13 Połóżcie na środku stołu kartę wejścia do lochów (oznaczona jest ona liczbą 1).
- 14 Umieśćcie figurki bohaterów na wybranych (ale różnych) pustych polach na karcie wejścia do lochu.
- 15 Wszystkie pozostałe elementy gry odłóżcie na bok. Niektóre z nich używane są tylko w części przygód.
- 16 Jesteście gotowi do gry. Ku przygodzie!

Kiedy przygotujecie grę, przeczytajcie głośno wstęp fabularny z Księgi Przygód.

1:16

### Wspomnienia mają kły

|            |                                        |
|------------|----------------------------------------|
| Orki       | Bohaterowie pokonają dzikiego węża.    |
| Gobliny    |                                        |
| Gremlin    |                                        |
| Pajaki     | Dowolny z bohaterów zostanie pokonany. |
| Dzikie węż |                                        |

Przybywacie na rozpaczliwe wezwanie czarodzieja Żwirka. Wygląda on na niesamowicie straconego.

– Moi asystenci, dwójce gnomów Jacek i Agatka, poszli do Kapturówkich Lochów, aby znaleźć zwierzątko do towarzyszenia. Jedyną ich nadzieją jest, że w końcu się pojawi. Nigdy nie...

**B** Nagle podłoga się rozstępowała! stopami aktywowała się zapadła pod którą znajduje się najczerniejsza jama!

Dokonujecie cudów akrobatyki, rozpaczcie wpadnięcie do dołu. Kątem oka udaje się wypatrzeć sukces, z ledwością nie wpadł do jamy, ale wykonując unieście o podłogę i otrzymuje 2 obrażenia.

Bohater, który odsłonił kartę czerwoną kością. Jeżeli ces, bezpiecznie unika pałeczki wyrzuci sukcesu, z ledwością nie wpadł do jamy, ale wykonując unieście o podłogę i otrzymuje 2 obrażenia.

Od tego momentu widoczny na karcie należy traktować jak każdą inną kartę. Można przez niego przechodzić i nie należy traktować go jak...

## 2. Faza wrogów



Ruch



Atak

## 3. Faza odliczania



Zmiana poziomu zagrożenia, przygotowanie bohaterów, przejście do nowej rundy.

Bohater, który odkrył kartę A, otrzymuje Antidotum – zabiera odpowiednią kartę z talii przedmiotów specjalnych.

Bohater, który odkrył kartę A, otrzymuje Antidotum – zabiera odpowiednią kartę z talii przedmiotów specjalnych.



## Faza bohaterów

Podczas fazy bohaterów będziecie aktywować waszych herosów. Każdy bohater musi wykonać w pełni swoją turę, zanim jakkolwiek akcją będzie mógł wykonać inny. Nie ma jednak z góry ustalonej kolejności aktywacji bohaterów. Sami decydujecie, kto wykona turę jako pierwszy, kto drugi itd. W każdej rundzie kolejność ta może być inna.

Bohaterowie mają do dyspozycji dwa typy akcji: szybkie i pełne. W turze bohater może wykonać dowolną liczbę szybkich akcji oraz maksymalnie dwie pełne akcje.



Szybkie akcje

- Odkrycie karty lochów
- Użycie karty przedmiotu



Pełne akcje

- Ruch
- Przeszukiwanie
- Wymiana przedmiotów
- Ocucenie
- Atak

## Szybkie akcje ∞

Twój bohater może wykonać w swojej turze tyle szybkich akcji, ile chce (o ile oczywiście spełnia ich wymagania). Możesz wykonywać szybkie akcje w dowolnym momencie tury bohatera, nawet w trakcie wykonywania pełnych akcji. Nie możesz jednak swoim bohaterem wykonywać szybkich akcji, gdy trwa tura innego bohatera.



### Odkrycie karty lochów

Jeżeli twój bohater znajduje się na krawędzi karty, a obok niego znajduje się pusta przestrzeń, możesz odkryć z talii wierzchnią kartę lochów i dołożyć ją obok pola, na którym stoisz, powiększając obszar gry. W jednej turze możesz odkryć wiele kart lochów.



Za każdym razem, gdy po raz pierwszy w obecnej rundzie odkrywasz kartę lochów, zdejmij z wierzchu talii lochów **znacznik zwiadu** i połóż go przed sobą. Dzięki temu w fazie odliczania nie będziecie musieli przesuwania żetonu zagrożenia (napiszemy o tym dokładniej w dalszej części instrukcji). ►►



Użyj, korzystając z szybkiej akcji.



Musi równo przylegać



Bohater musi móc wejść nie po skosie



Po dołożeniu karty umieść na wskazanych polach odpowiednich wrogów oraz skrzynie skarbów.

Trzeba dołożyć do krawędzi, przy której znajduje się aktywny bohater.



►► Po tym jak odkryjesz wierzchnią kartę z talii lochów, musisz umieścić ją przy krawędzi, na której znajduje się twój bohater. Możesz obrócić tę kartę wedle życzenia, ale przy dokładaniu obowiązują też pewne zasady. Krawędź nowej karty musi w pełni stykać się z krawędzią karty już leżącej na stole. Ponadto karta ta musi zostać dołożona w taki sposób, aby bohater, który ją odkrył, mógł wejść na nią jednym krokiem nie po skosie (innymi słowy, nie można bohaterowi postawić ściany przed nosem). Nie możesz w żaden sposób zakryć nową kartą choćby fragmentu karty na stole.

Jeżeli na dołożonej karcie znajdują się symbole wrogów, umieść na nich odpowiednie figurki (analogiczne symbole znajdują się na kartach wrogów używanych w tej przygodzie). Wrogowie przejdą do działania w swojej fazie.

Jeżeli zabraknie figurek odpowiednich wrogów, umieść tyle, ile się da (na wybranych polach). Oznacza to, że czasami nie na wszystkich polach z symbolami pojawią się jacyś wrogowie – ale bohaterowie w tym momencie zapewne i tak już znajdują się w niezłych tarapatkach.

Jeżeli dołożona karta oznaczona jest literą (A-R), czyli jest fabularną kartą lochów, natychmiast przeczytaj odpowiedni fragment w Księdze Przygód i wykonaj zawarte w nim polecenia. Poza tym fabularne karty lochów działają dokładnie tak samo, jak karty podstawowe.

Jeżeli na nowej karcie znajdują się symbole otwartych skrzyń, połóż na nich żetony skrzyń skarbów.

Symbol fabularnej karty lochów

## Użycie karty przedmiotu

Jeżeli twój bohater posiada jakieś przedmioty (np. eliksiry), które zapewniają jakiś efekt, możesz ich użyć w ramach szybkiej akcji. Niektóre przedmioty mogą wymagać użycia pełnej akcji, ale będzie to wtedy wyraźnie napisane na ich kartach.

Każdy bohater może nieść dowolną liczbę przedmiotów. Jednakże w jednej chwili może korzystać tylko z 1 broni i 1 pancerza. Jeżeli bohater niesie kilka broni/pancerzy, możesz w ramach szybkiej akcji (czyli w zasadzie w dowolnym momencie tury bohatera) zmieniać je między sobą. Nie możesz jednak „naraz” skorzystać z 2 broni ani 2 pancerzy.



# Petne falkcje

## Ruch

W jednej akcji ruchu każdy z bohaterów może poruszyć się maksymalnie o tyle pól, ile posiada punktów ruchu – wskazane są one na kartach bohaterów (pamiętaj jednak, żeby uwzględnić plusy i minusy zapewniane przez czary, umiejętności, przedmioty itp.).

Bohaterowie mogą poruszać się zarówno ortogonalnie (góra, dół, lewo, prawo), jak i diagonalnie (po skosie). Bohater może przejść przez pole zajmowane przez innego bohatera, ale nie może się na nim zatrzymać. Nie może natomiast przejść przez pole zajmowane przez wroga. Poza tym (co raczej oczywiste) nie może przechodzić przez mury, czy wyjść poza mapę (na stół, gdzie do tej pory nie została położona żadna karta). Żadne inne rysunki czy symbole na kartach nie wpływają na ruch.

Na potrzeby ruchu pola ze skrzyniami (zarówno zamkniętymi, jak i otwartymi) należy traktować jak zwykłe pola.

Kicia Uzdrawicielka może w 1 akcji poruszyć się o maksymalnie 5 pól. Tym samym może poruszyć się na (prawie) dowolne pole wewnątrz obszaru oznaczonego niebieską linią. Nie może przejść (ani tym bardziej zatrzymać się) na polu zajmowanym przez wroga, nie może też zatrzymać się na polu z bohaterem (choć może przez nie przejść bez zatrzymywania się).



Zasięg  
ruchu Kici  
Uzdrawicielki

## Przeszukiwanie

Jeżeli bohater stoi na polu z żetonem skrzyni skarbów lub na polu z nią sąsiadującym (także po skosie), może poszukać łupów, wykonując akcję przeszukiwania. W takim przypadku dobierz wierzchnią kartę z tali skarbów i umieść ją odkrytą obok karty tego bohatera. Następnie usuń żeton przeszukanej skrzyni – każdą skrzynię można przeszukać tylko raz.

Pamiętaj, że bohater nie może wykonać przeszukiwania, jeśli na żetonie skrzyni stoi figurka wroga.

Aby dotrzeć do tego miejsca Kicia Uzdrawicielka potrzebuje tylko 4 punktów ruchu. Może w tym momencie na moment przerwać ruch, wykonać szybką akcję odkrycia karty lochów i, korzystając z pozostałego jej 1 punktu ruchu, od razu na nią przejść.



## Wymiana przedmiotów

Twój bohater może w ramach pełnej akcji wymienić dowolną liczbę przedmiotów z innym bohaterem, pod warunkiem, że stoi na sąsiadującym z nim polu (także po skosie). Wymiana nie musi być równa – jeden z bohaterów może oddać drugiemu kilka przedmiotów nie otrzymując nic w zamian. Pamiętajcie jednak, że gracze kierujący tymi bohaterami muszą się na to zgodzić!

## Ocucenie

Użyj tej akcji, aby ocucić innego bohatera, który został ogłuszony i leży na polu sąsiadującym z twoim bohaterem. Więcej szczegółów dotyczących ogłuszenia opisaliśmy na stronie 14.



Przeszukując skrzynię, Włóczęgiczka znalazła magiczny pierścień.

Teraz może użyć akcji wymiany przedmiotów, aby przekazać go Krasnoludowi.

# Umiejętności specjalne

Każdy bohater posiada swoją umiejętność specjalną, z której może skorzystać w dogodnej sytuacji. Opis umiejętności znajduje się na karcie bohatera. Skorzystanie z umiejętności **NIE** jest pełną akcją, chyba że jej opis wyraźnie mówi inaczej.

Po użyciu umiejętności specjalnej bohatera, weź znacznik odliczania z jego podobizną i połóż go na planszeczce odliczania, na polu z liczbą 2. Żeton będzie przesuwany się w dół planszeczki w trakcie fazy odliczania (opisujemy ją na stronie 12), aż w końcu ją opuści. Bohater nie może korzystać ze swojej umiejętności specjalnej, dopóki jego znacznik znajduje się na planszeczce.

Położ tu żeton odliczania.



Żeton opuści planszeczkę po upływie dwóch rund.

# Pełne akcje

## Atak

Każdy atak rozpatrz w następujących krokach:



### 1. Wybierz cel

1. Wybierz cel ataku. Bohater musi mieć go w zasięgu swojej broni oraz w polu widzenia.

#### Pole widzenia

Bohater posiada wroga w polu widzenia, jeżeli można poprowadzić linię z dowolnego rogu pola, na którym stoi bohater, do dowolnego rogu pola, na którym stoi wróg. Linii tej nie może nic blokować – ma to miejsce, kiedy dowolny fragment linii przebiega przez pole (lub wzdłuż boku) zajęte przez mur, innego bohatera bądź innego wroga (skrzynie nie blokują pola widzenia).

#### Zasięg

Każda broń posiada swój zasięg, oznaczony na karcie. Sprawdzając zasięg, policz, ile pól dzieli bohatera od jego celu (pole, na którym znajduje się cel, też należy wliczyć, nie wlicza się natomiast pola, na którym stoi bohater). Jeżeli ustalona liczba jest niższa lub równa zasięgowi broni, oznacza to, że wróg znajduje się w zasięgu ataku.



### 2. Rzuć kośćmi ataku



### 3. Zadaj obrażenia albo zdeterminuj bohatera

Różdżka Czarodziejki posiada zasięg 3 pól, zatem nie jest w stanie sięgnąć goblina oznaczonego literą A. Czarodziejka ma w zasięgu swojej broni goblina B, ale także nie może go zaatakować, gdyż pole widzenia blokuje jej Wtóczniczka. Tym samym Czarodziejka decyduje się atakować goblina C, ponieważ posiada go zarówno w zasięgu, jak i polu widzenia.



Pole widzenia

Zasięg broni

## Jeszcze trochę o akcjach

W swojej turze bohater może wykonywać akcje tego samego rodzaju więcej niż raz, czyli np. dwukrotnie zaatakować – pamiętajcie jednak, że niezmienne obowiązuje limit 2 pełnych akcji na turę.

Wszelkie akcje (zarówno szybkie, jak i pełne) może wykonywać w dowolnej kolejności.

Pełna akcja nie może przerwać wykonywania innej pełnej akcji.



2. Weź odpowiednie kości ataku i wykonaj nimi rzut. Właściwe kości wskazuje karta bohatera oraz karta używanej przez niego broni.
3. Atak zadaje 1 obrażenie za każdy symbol gwiazdki, który wypadł na kościach.

## Obrażenia

Zarówno bohaterowie, jak i wrogowie posiadają określoną (wskazaną na kartach) liczbę punktów zdrowia. Bohaterowie oraz wielcy źli (wrogowie posiadający 5 lub więcej zdrowia) korzystają z liczników zdrowia. Podczas przygotowania rozgrywki ustaw licznik zdrowia swojego bohatera, aby wskazywał podaną na jego karcie liczbę punktów zdrowia (tak samo należy uczynić z licznikiem zdrowia wielkiego złego, gdy ten wejdzie do gry). Obrażenia zmniejszają liczbę punktów zdrowia – każde obrażenie to strata 1 punktu. Oznacz obrażenia, zmniejszając odpowiednio wartość wskazaną na liczniku. Jeżeli wartość ta osiągnie zero, bohater (lub wielki zły) zostaje pokonany (więcej informacji o pokonanych bohaterach znajduje się na str. 13). Zwykli wrogowie nie posiadają liczników. Zamiast tego oznaczaj ich obrażenia za pomocą znacznika obrażeń – umieszczaj je obok odpowiednich figurek (lub pod nimi).

Jeżeli wróg otrzymał tyle znaczników obrażeń, ile wynosi jego zdrowie, zostaje pokonany i jest usuwany z rozgrywki.

Jeżeli bohater lub wróg zostaje uleczony, zwiększ wartość na liczniku obrażeń (lub usuń odpowiednią liczbę znaczników obrażeń). Ani bohaterowie, ani wrogowie nie mogą zwiększyć swojego zdrowia ponad wartość oznaczoną na ich kartach.

Jeżeli bohater w trakcie ataku nie uzyska żadnego sukcesu (nie wypadnie ani jeden symbol gwiazdki), staje się zdeterminowany. Odwróć jego kartę na stronę zdeterminowaną. Dopóki bohater jest zdeterminowany, w trakcie ataku rzuca dodatkową białą kością. Jeżeli zdeterminowany bohater wyrzuci w ataku przynajmniej 1 gwiazdkę, odwróć jego kartę z powrotem na stronę niezdeterminowaną.

Bohater nie musi wykonywać obu pełnych akcji w swojej turze – możesz zrezygnować z jednej albo nawet obydwu. Jednakże niewykorzystane akcje przepadają (nie przechodzą na kolejną turę). Po tym jak wykonasz wszystkie akcje, które możesz (i chcesz) wykonać, wyczerp bohatera – obróć jego kartę o 90 stopni, aby oznaczyć, że skończył on swoją turę. Kiedy wszyscy bohaterowie wykonają swoje tury, rozpoczyna się faza wrogów.

Przykładowo, bohater nie może wykorzystać części swego ruchu, zaatakować, a następnie kontynuować ruchu.

Jednakże szybkie akcje mogą przerywać wykonanie pełnej akcji. Przykładowo, bohater może wykorzystać część swojego ruchu, w ramach szybkiej akcji odkryć kartę lochów, a następnie kontynuować ruch.

# Faza wrogów

Podczas fazy wrogów dochodzi do aktywacji każdego z nich. Możecie dowolnie wybrać kolejność tych aktywacji. Każdy wróg w lochach musi wykonać wszystkie swoje akcje, o ile to tylko możliwe.

Wszyscy wrogowie w trakcie swej aktywacji wykonują po dwie pełne akcje. Do dyspozycji mają tylko dwie możliwości: ruch oraz atak – w jednej aktywacji mogą wykonać dwie różne albo takie same akcje. Wrogowie nie dysponują żadnymi szybkimi akcjami.

Wrogowie działają w ściśle określony sposób. Jeżeli mogą zaatakować jakiegoś bohatera, to zawsze to robią. W przeciwnym wypadku wykonują ruch.



## Atak

Wróg musi zaatakować bohatera, jeśli tylko ma go w zasięgu broni oraz polu widzenia. Jeżeli wróg ma możliwość zaatakowania więcej niż 1 bohatera, atakuje bliższego. Jeżeli kilku bohaterów znajduje się w takiej samej odległości od tego wroga, możecie sami zdecydować, kto stanie się celem ataku.

To, czy wróg ma bohatera w zasięgu broni i polu widzenia, ustala się identycznie, jak w przypadku bohaterów (patrz: str. 8).

Aby rozpatrzyć atak wroga, rzuć kośćmi wskazanymi przez jego kartę.

Każdy symbol gwiazdki, to 1 obrażenie zadane bohaterowi (patrz: str. 9).

W przypadku braku sukcesów w ataku, nic się nie dzieje – wrogowie nie stają się zdeterminowani.

Niektórzy wielcy źli dysponują atakami, które nakładają na bohaterów specjalne efekty (opisujemy je na str. 14).

Jeżeli bohater nosi pancerz, może spróbować uniknąć części lub nawet całości obrażeń. Rzuć kośćmi wskazanymi na karcie pancerza – każda kość, na której wypadła gwiazdka, zmniejsza obrażenia o 1.

**PAMIĘTAJCIE:** Jeżeli zdrowie któregoś z bohaterów osiągnie wartość zero, natychmiast przegrywacie!





## Ruch

Jeżeli wróg nie może nikogo zaatakować, wykonuje ruch w kierunku najbliższego bohatera (kieruje się w jego stronę najkrótszą możliwą ścieżką). Jeżeli w trakcie tego ruchu znajdzie się na polu, z którego możliwy jest atak na bohatera, natychmiast się na nim zatrzymuje (nie wykorzystuje wszystkich swoich punktów ruchu). Jeżeli została mu jeszcze akcja, wykona w niej atak. W przypadku, gdy kilku bohaterów znajduje się w identycznej odległości od aktywnego wroga, możecie zdecydować, w kierunku którego z nich wróg się poruszy.

Zasady ruchu wrogów są takie, jak bohaterów (patrz: str. 6). Jedyna różnica polega na tym, że wrogowie mogą poruszać się przez pola zajęte przez innych wrogów, a nie mogą poruszać się przez pola, na których stoją bohaterowie.



Ork zaatakuje Krasnoluda, ponieważ znajduje się najbliżej.

Umiejętność  
specjalna wielkiego  
złego

Na początku fazy wrogów troll odzyskuje 2 punkty zdrowia. Troll nie leczy się, gdy jego zdrowie spadnie do zera.



3



Gracze mogą zdecydować, czy troll poruszy się i zaatakuje Włóczniczkę, czy też Czarodziejkę, ponieważ obie są równie odległe.





# Faza odliczania

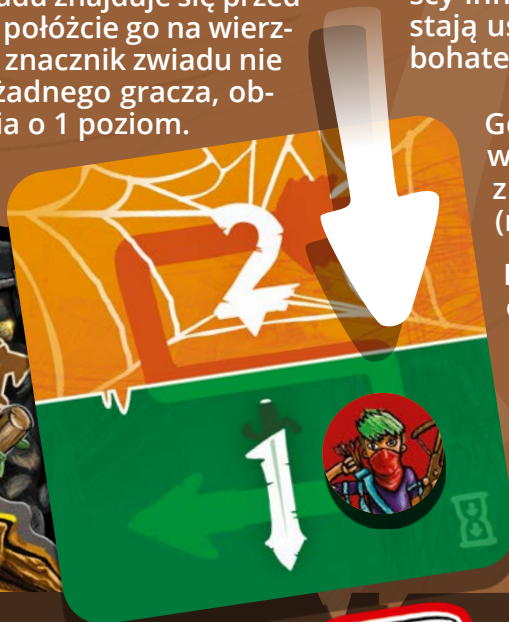
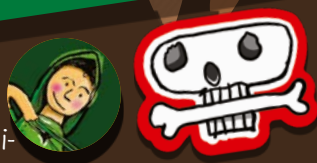
Faza odliczania przebiega w trzech krokach:

1. Mobilizacja bohaterów (przestają być wyczerpani, odwróćcie ich karty z powrotem o 90 stopni).
2. Żetony bohaterów znajdujące się na planszeczce odliczania obniżcie o 1 poziom. Jeżeli żeton opuści w ten sposób planszeczkę, oznacza to, że w najbliższej turze przedstawiony na nim bohater będzie mógł skorzystać ze swojej umiejętności specjalnej.
3. Jeżeli znacznik zwiadu znajduje się przed którymś graczem, połóżcie go na wierzchu talii lochów. Jeżeli znacznik zwiadu nie został zabrany przez żadnego gracza, obniżcie żeton zagrożenia o 1 poziom.



Znacznik Kusznika zostaje obniżony o 1 poziom.

Znacznik Niziołka również zostaje obniżony i opuszcza planszeczkę, więc w swojej najbliższej turze znów będzie on mógł skorzystać ze swojej umiejętności specjalnej.



Jeżeli żeton zagrożenia opuści planszeczkę, z sieci w mrocznych kątach lochu zaczynają wypełzać pająki! Umieście po 1 żetonie pająka na centralnych polach wszystkich kart, na których znajdują się pajęczyny. Jeżeli centralne pole jest zajęte, umieście żeton na dowolnym sąsiednim polu.



**Uwaga:** Na karcie wejścia do lochów również znajduje się pajęczyna!

Kiedy pająki znajdują się w grze, działają, jak wszyscy inni wrogowie: poruszają się, atakują i zostają usunięte z rozgrywki po pokonaniu przez bohaterów.

Gdy zakończycie rozmieszczanie pajaków w lochach, umieście żeton zagrożenia z powrotem na planszeczce odliczania (na polu oznaczonym numerem 2).

Każda runda rozgrywki kończy się fazą odliczania, nawet wtedy, gdy odsłonicie wszystkie karty lochów. Zagrożenie ze strony pajaków utrzymuje się do końca rozgrywki.

Gdy zakończycie fazę odliczania, rozpoczyna się faza bohaterów kolejnej rundy gry.

Niestety w kończącej się rundzie bohaterowie nie odkryli żadnych kart lochów i tym samym nie zabrali znacznika zwiadu. Żeton zagrożenia zostaje obniżony o 1 poziom i opuszcza planszeczkę.

Na centralnym polu każdej karty z pajęczyną pojawia się pająk, a żeton zagrożenia wraca na planszeczkę (na pole z numerem 2).



# Koniec gry

1. Każda przygoda ma swoje własne warunki zwycięstwa i porażki – znajdziecie je w Księdze Przygód.
2. W zależności od rezultatu (zwycięstwa lub przegranej) powinniście odczytać fabularne zakończenie przygody opisane w Księdze.
3. Pamiętajcie – niezależnie od warunków przygody, jeżeli którykolwiek bohater zostanie pokonany (lub gdy wszyscy zostaną ogłuszeni), zawsze przegrywacie.

## Różne kombinacje

Poniżej przedstawiamy listę sprawdzonych modyfikacji, które pozwolą wam dostosować grę do waszych potrzeb.

### Poziom trudności

CoraQuest została zaprojektowana jako gra wymagająca, ale „wybacząca” graczom okazjonalne nierozsądne lub nazbyt brawurowe decyzje. Jeżeli uznacie, że rozgrywka jest zbyt łatwa albo za trudna, możecie zmienić poziom trudności.

### Niech będzie prościej

Zrezygnujcie z zasady, że rozgrywka zostaje przegrana, gdy którykolwiek bohater zostanie pokonany. Zamiast tego użyjcie żetonu drugiego oddechu. W takim przypadku, gdy bohater zostaje pokonany:

Jeżeli żeton drugiego oddechu nie został do tej pory użyty, odwróćcie go na „pustą” stronę. Usuńcie z pokonanego bohatera wszystkie efekty stanu (opisane na str. 14) i ustawcie jego licznik zdrowia na 4.

Jeżeli żeton drugiego oddechu został już użyty (odwrócony na „pustą” stronę), to niestety bohater zostaje ostatecznie pokonany, a wy przegrywacie.

### Niech będzie trudniej

Karty wrogów są dwustronne – na jednej stronie przeciwnicy występują w wersji **standardowej**, zaś na drugiej w wersji **wrednej**. Aby utrudnić grę, wybierzcie 1 lub więcej kart wrogów i odwróćcie je na stronę **wredną** (z pomarańczowym sztandarem). Im więcej takich przeciwników, tym wyższy poziom trudności.

### Bądźcie kreatywni!

Możecie samodzielnie tworzyć nowe warianty rozgrywki. Przykładowo, gdy jest was piątka, jeden z graczy może wcielić się we „władcę podziemi” i kontrolować wrogów, podejmując za nich decyzje.

Ten egzemplarz  
jest twój,  
więc możesz  
z nim zrobić,  
co zechcesz!

**Sprawdź polskojęzyczny  
kreator postaci**

dostępny na

**[lucrumgames.pl/  
kreator-postaci](http://lucrumgames.pl/kreator-postaci)**

# Efekty stanu

**Ogłuszenie** – Jeżeli bohater zostanie ogłuszony, połóż jego figurkę na boku. Ogłuszeni bohaterowie nie są w stanie wykonać żadnych akcji ani korzystać z umiejętności specjalnych.

Wrogowie ignorują ogłuszonych bohaterów – nie będą ich atakować, nie będą też przerywać ruchu, gdy ogłuszony bohater znajdzie się w ich zasięgu. Ogłuszeni bohaterowie również nie blokują ruchu wrogów, przy czym nadal ani wrogowie, ani inni bohaterowie nie mogą zakończyć ruchu na polu zajętym przez ogłuszonego.

Aby usunąć ogłuszenie, inny bohater musi się znaleźć na sąsiednim polu i skorzystać z akcji ocucenia (jedna z pełnych akcji). Figurkę ocuczonego bohatera należy postawić – jeszcze w tej samej rundzie będzie on mógł wykonać normalnie swoją turę.

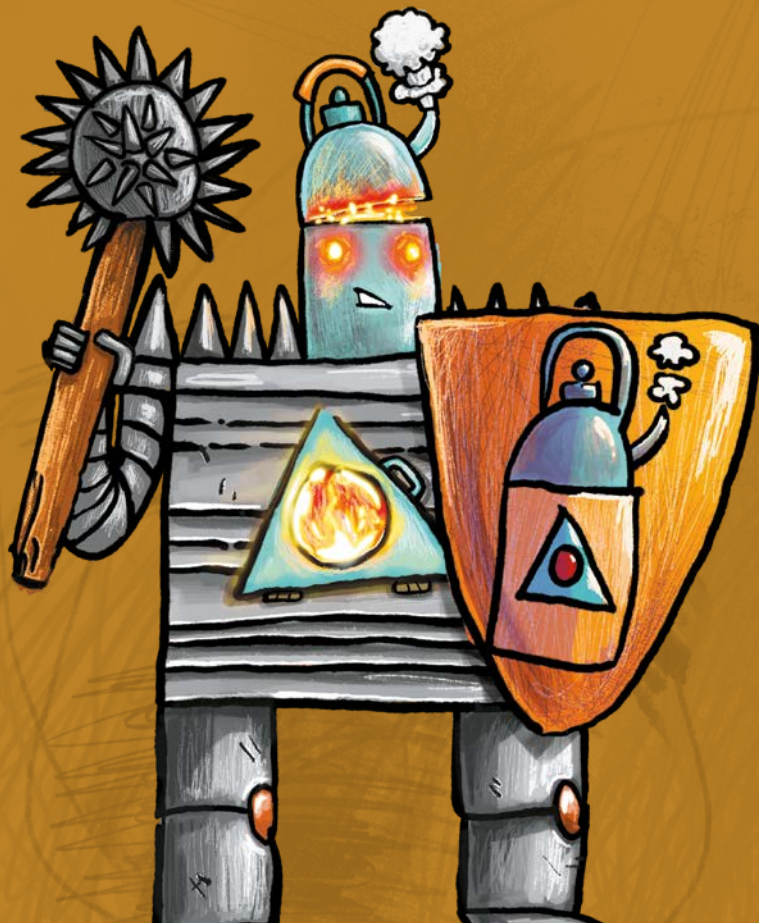
**Śmierdziel** – Jeżeli bohater lub wróg posiada taki stan, śmierdzi tak mocno, że żaden bohater nie jest w stanie przebywać w jego sąsiedztwie.

Jeżeli bohater zaczyna swoją akcję na polu sąsiadującym ze śmierdzielem (także po skosie), musi wykonać akcję ruchu, aby odsunąć się na odległość przynajmniej jednego pola. Bohaterowie nigdy nie mogą zakończyć swojego ruchu na polu sąsiadującym ze śmierdzielem.

Wrogowie grasujący w lochach przyzwyczajeni są do nieprzyjemnych zapachów, toteż efekt ten nie wywiera na nich żadnego wpływu.

**Zatrucie** – Jeżeli bohater zostaje zatruty, połóż na jego karcie żeton zatrucia. Dopóki bohater jest zatruty, odnosi 1 obrażenie na początku każdej swojej tury (przed tym obrażeniem nie chroni pancerz).

**Odepchnięcie** – Jeżeli bohater zostanie odepchnięty, porusza się o 3 pola w linii prostej od rzeczy, która go odepchnęła. Jeżeli przed pokonaniem wszystkich 3 pól uderzy w innego bohatera lub we wroga, zatrzymuje się, a obydwie zderzające się postacie otrzymują po 1 obrażeniu. Jeżeli przed pokonaniem wszystkich 3 pól bohater uderzy w mur, zatrzymuje się i otrzymuje 2 obrażenia.





# Często zadawane pytania

**Czy umiejętności specjalnych Niziołka i Włóczniczki muszą używać przed rzutem kośćmi?**

Nie, możesz użyć tych umiejętności po rzucie.

**Czy eliksiry zdrowia mogą zwiększyć zdrowie bohatera ponad wartość opisaną na karcie?**

Nie, bohaterowie mogą posiadać maksymalnie tyle zdrowia, ile wynosi wartość na ich karcie.

**Czy mogą używać jednocześnie dwóch broni?**

Nie, każdy bohater może podczas ataku korzystać tylko z jednej broni.

**Czy efekty pancerzy się kumulują? Czy mogą korzystać jednocześnie ze skórzanej zbroi oraz tarczy?**

Nie, bohaterowie mogą korzystać tylko z jednego pancerza, kiedy próbują ograniczyć otrzymane obrażenia.

**Czy żeton zagrożenia nadal się przesuwają, kiedy skończą się wszystkie karty w talii lochów? Przecież w takim przypadku nie da się już odkryć żadnej karty lochu i zabrać znacznika zwiadu.**

Tak, skoro odsłoniлиście już ostatnią kartę, oznacza to, że przebywacie w lochach już dość długo i staje się tam coraz bardziej niebezpiecznie. Innymi słowy, gdy nie ma już kart, nie możecie zabrać znacznika zwiadu i w fazie odliczania każdej rundy musicie obniżyć żeton zagrożenia o 1 poziom na planszecie odliczania.

**Czy jest jakiś limit przedmiotów, które może nieść bohater?**

Nie, bohater może nieść nieograniczoną liczbę przedmiotów.

**Jeżeli zostanie odkryta fabularna karta lochu, a tekst Księgi Przygód nakazuje bohaterowi wziąć kartę specjalnego przedmiotu, czy bohater musi znajdować się na tej fabularnej karcie lochów, żeby go otrzymać?**

Nie, nie ma takiego obowiązku.

**Czy bohater, który sąsiaduje po skosie z nieodkrytym obszarem, może odkryć kartę lochów?**

Nie, odkrycie karty lochów możliwe jest tylko wtedy, gdy bohater znajduje się przy krawędzi karty, do której będzie można dołożyć nową, odkrytą kartę lochów.

**Jakie znaczenie mają monety na kartach przedmiotów?**

Monety wykorzystywane są w niektórych przygodach. Nie mają one żadnego znaczenia, o ile treść rozgrywanej przygody nie stanowi inaczej.

**Czy kot obronny Kici Uzdrowicielki posiada swoją własną figurkę?**

Nie, kota obronnego należy traktować, jak każdą inną kartę broni. Wyobraźcie sobie, że Kicia Uzdrowicielka wskazuje swojemu pupilowi kogo zaatakować, ten biegnie i drapie, ale szybko wraca do swojej pani, przy której czuje się najlepiej.

**Dlaczego żetony pajaków mają różne kolory po obu stronach?**

Jeżeli używacie „wrednej” wersji pajaków, mają one 2 punkty zdrowia. Gdy taki pajak otrzyma 1 obrażenie, możecie obrócić jego żeton ze strony pomarańczowej na szarą, aby oznaczyć ten fakt.

## Autorzy

Projekt gry: Cora i Dan Hughes  
Kierownictwo artystyczne i rozwój gry: Gary King  
Wersja polska: Lucrum Games  
Tłumaczenie: Łukasz Gralak  
Redakcja: Bartosz Chlebicki  
DTP: Łukasz Kempański

## Grę polecają:



PLANSZEO



## 1. Faza bohaterów

Każdy bohater może wykonać maksymalnie 2 pełne akcje i dowolną liczbę szybkich akcji.

### Szybkie akcje



Odśloniecie karty lochów – Jeżeli na wierzchu talii kart lochów znajduje się znacznik zwiadu, zabierz go.

Dołóż nową kartę lochów, rozmieść na niej wrogów i żetony skrzyń skarbów. Jeżeli jest to fabularna karta lochów, odczytaj odpowiedni ustęp z Księgi Przygód i wykonaj jego polecenia - **str. 4**.

Użycie przedmiotu - **str. 5**



### Pełne akcje



Ruch – Przesuń swojego bohatera o maksymalnie tyle pól, ile wynosi jego wartość ruchu. Poruszać się możesz także po skosie - **str. 6**.



Przeszukanie – Usuń żeton skrzyni skarbów i dobierz kartę skarbu - **str. 6**.



Ocucenie – Obudź ogłuszonego bohatera znajdującego się na sąsiednim polu - **str. 7**.



Wymiana przedmiotów – wymień się dowolną liczbą przedmiotów z bohaterem na sąsiednim polu - **str. 7**.



Aatak – Wybierz cel w zasięgu broni i polu widzenia. Rzuć kośćmi wskazywanymi przez kartę bohatera i jego broń. Każda gwiazda na kościach oznacza 1 obrażenie.

Jeżeli nie udało ci się wyrzucić żadnych sukcesów, odwróć kartę bohatera na stronę zdeteterminowaną - **str. 8**.

## 2. Faza wrogów

Każdy wróg wykonuje 2 akcje. Wrogowie mogą się wyłącznie poruszać i atakować.



Aatak – Wróg zawsze atakuje, kiedy posiada jakiegoś bohatera w zasięgu broni i polu widzenia. Jeżeli jest kilku, atakuje bliższego. Jeżeli kilku bohaterów znajduje się w tej samej odległości, wybieracie, kto zostanie zaatakowany. Wrogowie rzucają kośćmi wskazanymi na ich kartach. Każda gwiazdka na kościach to 1 obrażenie zadane bohaterowi - **str. 10**.



Ruch – Jeżeli wróg nie może zaatakować żadnego bohatera, porusza się w kierunku najbliższego z nich. Przerywa ruch natychmiast, gdy znajdzie się na polu pozwalającym na atak - **str. 11**.

## 3. Faza odliczania

- str. 12

Zmobilizuj bohaterów.

Przesuń znaczniki bohaterów na planszecie odliczania.

Jeżeli znacznik zwiadu nie został w tej rundzie zabrany z wierzchu talii, przesuń żeton zagrożenia na planszecie odliczania.

Jeżeli żeton odliczania opuści planszетkę, rozmieść pajaki w lochach, następnie z powrotem odłóż żeton zagrożenia na planszетkę, na pole z numerem 2.

## Zwycięstwo i porażka

Wygrywacie, gdy uda się wam spełnić wymagania określone w danej przygodzie. Przegrywacie, gdy którykolwiek bohater zostanie pokonany (jego zdrowie spadnie do zera).