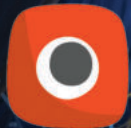


ARKANA

斗 五 卍 令 卍

MAGII



ARKANA MAGII

Zakasaj rękawy swej szaty i przygotuj się na nieliczne rzucanie zaklęć w tej grze o budowaniu magicznego silniczka. Jesteś młodym ambitnym magiem, poznającym nowe zaklęcia, i próbującym rzucić je w najdogodniejszym momencie, gdy ich moc będzie największa!

KOMPONENTY



108 kart Zaklęć
36 na rundę



102 żetony Zasobów



84 żetony Punktów
Zwycięstwa



10 znaczników Księżyców



6 plansz Gracza



1 plansza Koniunkcji



1 woreczek

**LUBISZ GRY O TEMATYCE FANTASY?
SPRAWDŹ NASZĄ BESTSELLEROWĄ LINIĘ AEON'S END:**



PRZYGOTOWANIE GRY

1

Rozdaj każdemu graczowi po 1 planszy Gracza.

2

Położ żetony Zasobów oraz żetony Punktów Zwycięstwa, tak by każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp.

3

Każdy z graczy kładzie po 1 żetonie Zasobów na polu zasobów każdej z 5 kolorowych sekcji na swojej planszy Gracza.

4

Położ planszę Koniunkcji na środku stołu.

5

Włóż do woreczka 10 znaczników Księżyców.

6

Dobierz z woreczka i losowo rozmieść 10 znaczników Księżyców na 10 pustych polach na planszy Koniunkcji.

7

Posortuj karty Zaklęć na 3 talie, zgodnie z rewersami. Potasuj zakryte karty Zaklęć z pierwszej rundy i rozdaj każdemu graczowi po 6 z nich. Odlóż na bok wszystkie niewykorzystane karty.



Kluczem do *Arkan Magii* jest zagrywanie najlepszych kart we właściwym momencie podczas 3 rund rozgrywki.

Każda runda podzielona jest na 6 tur. Podczas każdej tury gracze jednocześnie wybierają po 1 karcie i decydują:

- czy Przygotowują Zaklęcie, dodając je do swojego obszaru gry,
- czy też Rzucają Zaklęcia, odrzucając wybraną kartę, aby aktywować swoje już przygotowane Zaklęcia.

Po Przygotowaniu, bądź Rzuceniu Zaklęć, każdy gracz przekazuje w sekrecie pozostałe karty sąsiadującemu graczowi, jednocześnie otrzymując karty od drugiego z sąsiadujących graczy. Na koniec gracze biorą 2 znaczniki Księżyców aktywne w obecnej turze i odkładają je z planszy Koniunkcji do woreczka.

W pierwszej i trzeciej rundzie każdy gracz przekazuje karty sąsiadowi po lewej, natomiast w drugiej rundzie sąsiadowi po prawej. Runda kończy się, gdy wszystkie karty zostaną zagrane.

Po zakończeniu trzeciej rundy gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa grę!

TURA GRACZA

Podczas każdej tury gracze mogą wybrać pomiędzy Przygotowaniem Zaklęcia, a Rzuceniem Zaklęć.

OPCJA 1: PRZYGOTOWANIE ZAKLĘCIA

Koszt tej karty to 1 Złoto albo 3 dowolne Zasoby.

Aby Przygotować Zaklęcie, wybierz kartę, zapłać jej koszt i umieść ją przed sobą (pod odpowiednią sekcję szkoły magii).

Koszt każdej karty jest widoczny na jej lewej stronie. Można go opłacić na dwa sposoby: pierwszy, podany na górze oraz drugi, wyższy, ale nie wymagający specyficznych Zasobów, koszt na dole. Koszt na górze często jest niższy, ale wymaga opłacenia tylko i wyłącznie jednym rodzajem Zasobów. Koszt na dole jest wyższy, ale może być opłacony dowolną kombinacją Zasobów. Jeśli koszt nie jest podany – taką kartę można zagrać za darmo.



W grze *Arkana Magii* występuje 5 szkół magii, każda posiadająca własne Zasoby: Uroki, Ziola, krople Krwi, Elixiry i Złoto. Zasoby są reprezentowane przez żetony i są przechowywane na wyróżnionych polach twojej planszy Gracza. Gdy otrzymujesz, bądź wydajesz Zasoby po prostu dołóż, bądź usuń odpowiednią liczbę żetonów z tych pól.

Zaklęcia umieszczasz przed sobą, wsuwając je pod odpowiednią sekcję szkoły magii.



WYDARZENIA

To jednorazowe Zaklęcia aktywowane natychmiast po Przygotowaniu. Po aktywacji są odrzucane na zakryty stos na lewo od planszy Gracza.



ZAKLĘCIA

Wsunąć Przygotowane Zaklęcia do odpowiedniej kolumny wyznaczonej przez pasującą kolorem i symbolem szkołę magii na twojej planszy Gracza.



ARTEFAKTY

Przygotowane Artefakty są umieszczane odkryte na prawo od planszy Gracza.

OPCJA 2: RZUCANIE ZAKŁĘĆ

W świecie *Arkan Magii* każda szkoła magii wykorzystuje moc jednego z pięciu księżyców. Plansza Koniunkcji pokazuje, który księżyc jest „wschodzący” co oznacza, że to zaklęcia danej szkoły magii są teraz gotowe do rzucenia.

Jak już wiesz, zamiast Przygotowania Zaklęcia, możesz Rzucić Zaklęcia. Rzucanie Zaklęć pozwala na aktywowanie przygotowanych Zaklęć i otrzymanie dzięki temu Zasobów oraz Punktów Zwycięstwa. Gdy Rzucasz Zaklęcia aktywujesz szkoły magii („kolumny” ich Zaklęć), odpowiadające Księżycom na polach obecnej tury.

Aby Rzucić Zaklęcia, wybierasz kartę z ręki i odrzucasz ją zakrytą (zawsze przekazujesz sąsiadowi o 1 kartę mniej, niż otrzymałeś). Następnie sprawdzasz na planszy Koniunkcji, które szkoły magii są aktywne w tej turze. Liczba kart na ręku wskazuje, która sekcja planszy Koniunkcji jest aktywna w tej turze.



Przykładowy wygląd planszy Koniunkcji po dwóch turach

Rozpatrujesz najpierw Zaklęcia tej aktywnej szkoły, która jest pierwsza od lewej na twojej planszy Gracza. Robisz to, zaczynając od pierwszego Zaklęcia od góry i idąc po kolei w dół, aż do ostatniego, niezależnie od szkoły magii, do której należy Zaklęcie w tej „kolumnie” (karty Zaklęć można przemieszczać! Szczegóły w ramce na dole strony).

Gdy rozpatrzysz całą szkołę magii, przechodzisz do kolejnej, wskazanej przez Księżyc i powtarzasz cały proces (jeśli w tej turze na planszy Koniunkcji widnieją 2 identyczne znaczniki, po rozpatrzeniu pasującej szkoły magii, rozpatrujesz ją raz jeszcze).

Uwaga: Po każdej turze usuwasz znaczniki Księżyców dla tej tury i odkładasz je do woreczka.



1

Podczas Rzucania Czarów w ostatniej turze każdej rundy, zamiast aktywowania dwóch szkół magii, jeśli zdecydujesz się Rzucić Zaklęcia, aktywujesz najniższe Zaklęcie z każdej szkoły magii (wliczając w to początkowe Zaklęcia, jeśli nie Przygotowałeś jeszcze Zaklęcia z danej szkoły). Nadal rozpatrujesz szkoły od lewej do prawej.

Uwaga: Niektóre Wydarzenia mogą przemieścić karty z jednej szkoły do drugiej. To zmienia szkołę magii do której należy takie Zaklęcie (np. Zaklęcie Uroków przeniesione do szkoły Eliksiarów, od tej pory jest traktowane jako Zaklęcie szkoły Eliksiarów).

Gdy Zakłęcie jest Rzucane, rozpatrujesz jego działanie zapisane w dolnej części karty. Aktywacja Zakłęcia jest zawsze dobrowolna (możesz zdecydować o nierozpatrywaniu działania danego Zakłęcia).

Uwaga: Niektóre Zakłęcia nakazują położenie żetonu Zasobów na ich karcie, a ich działanie zależy od liczby żetonów się tam znajdujących. Takie żetony służą jedynie do rozpatrywania tego Zakłęcia i nie są nigdy traktowane jako Zasoby.



Przykład Rzucania Zakłęd. Znaczniki Księżyków wskazują na Magię Krwi oraz Alchemię.

KONIEC RUNDY

1

Jeżeli to była trzecia runda, oznacza to koniec gry. Przejdź do sekcji Koniec gry.

2

W przeciwnym razie, ponownie uzupełnij planszę Koniunkcji.

3

Aby stworzyć talię Zakłęd na kolejną rundę, potasuj ze sobą karty Zakłęd tej rundy. Rozdaj po 6 zakrytych kart każdemu graczowi.

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się po rozpatrzeniu ostatniej karty w trzeciej rundzie. Każdy gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za swoje Artefakty oraz zamienia pozostałe Zasoby na Punkty Zwycięstwa. Uwaga: Każda kropla Krwi to -1 Punkt Zwycięstwa na koniec gry. Ten gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa grę!



ALCHEMIA



Zaklęcia Alchemii ukierunkowane są na tworzenie Złota, najcenniejszego z Zasobów.

1 Złoto = 1 Punkt Zwycięstwa (na koniec gry)

Wszystkie Zaklęcia Alchemii pozwalają graczom zamieniać Zasoby na Złoto. Po Rzuceniu gracz musi zapłacić pełen koszt (nie ma możliwości częściowego rozpatrzenia Zaklęcia). Niezależnie od liczby posiadanych Zasobów, działanie każdego Zaklęcia można rozpatrzyć tylko raz podczas każdego Rzucania. Na Złoto można wymieniać jedynie Zasoby nie będące Złotem.



UROKI



Zaklęcia Uroków współdziałają z magią innych szkół, co przynosi niesamowite rezultaty.

3 Uroki = 1 Punkt Zwycięstwa (na koniec gry)

Wiele Zaklęć Uroków ma potężne działanie, o ile rzucający je gracz ma odpowiednią liczbę Zaklęć we wskazanej szkole magii. Gracze mogą Przygotować Zaklęcie nawet jeśli nie spełniają jeszcze tego warunku Rzucenia, po prostu w tym momencie takie Zaklęcie nic nie daje. Początkowe Zaklęcia z planszy Gracza nie są liczone (wyłącznie karty Zaklęć).



ELIKSIRY



Zaklęcia szkoły Elikirów są potężne, ale najczęściej można je Rzucić ograniczoną liczbę razy.

3 Elikiry = 1 Punkt Zwycięstwa (na koniec gry)

Zaklęcia szkoły Elikirów, z ikonami jak na ilustracji po prawej, są odrzucane po dwukrotnym aktywowaniu. Gdy gracz Rzuca je po raz pierwszy, umieszcza 1 żeton Zasobów na karcie. Za drugim razem usuwa Zaklęcie z obszaru gry i odkłada je na swój zakryty stos kart odrzuconych (żeton Zasobów wraca do puli ogólnej).






ZIELARSTWO



Zaklęcia Zielarstwa specjalizują się we wroście. Ich działanie często jest wzmocnione z każdym użyciem, niektóre mogą być aktywowane przez Księżycy innych szkół.

3 Ziola = 1 Punkt Zwycięstwa (na koniec gry)

Zaklęcia Zielarstwa z ikoną czerwonego księżycy  są zawsze aktywne, a więc aktywuje je zawsze, gdy ich właściciel Rzuci Zaklęcie, nawet jeśli na planszy Koniunkcji nie ma znacznika wschodzącego Księżyca Zielarstwa w obecnej turze. Jeżeli jednak znacznik, bądź oba znaczniki Księżyca Zielarstwa są wschodzące, zawsze aktywne Zaklęcia są rozpatrywane tak jak zwykłe Zaklęcia.

Moc niektórych Zaklęć ze szkoły Zielarstwa rośnie z każdym Rzuceniem. Na przykład przy każdym Rzuceniu Zaklęcia jak poniżej, gracz umieszcza na nim 1 żeton Zasobów i następnie otrzymuje 1 Ziolo za każdy żeton na tej karcie. Co oznacza, że przy pierwszym Rzuceniu Zaklęcie daje 1 Ziolo, przy drugim 2, później 3 itd. Niektóre Zaklęcia Magii Krwi mają podobne działanie.



MAGIA KRWI



Szkola Magii Krwi niesie w sobie niezmierną siłę, ale jest zdradliwa. Niewykorzystane Zasoby Krwi oznaczają ujemne Punkty Zwycięstwa na koniec gry.

1 kropla Krwi = -1 Punkt Zwycięstwa (na koniec gry)

Zaklęcia Magii Krwi niekiedy wymagają od gracza zamiany Zasobów na krople Krwi, aby otrzymać korzyść. Podobnie jak przy tworzeniu Złota, gracz musi zapłacić pełen koszt, nie mogąc wykorzystać przy tym kropli Krwi. Działanie karty widoczne po prawej pozwala graczowi na Rzucenie dowolnego Zaklęcia ze swojego obszaru gracza (nawet jeżeli zostało ono już Rzucone w tej turze).



Działanie widoczne po lewej przynosi graczowi 3 Punkty Zwycięstwa, pod warunkiem, że ma w swoich Zasobach co najmniej 6 kropli Krwi (nie wydaje ich). Niektóre Zaklęcia Zielarstwa mają podobne działanie (dotyczące Zasobów Ziół).

1

Usuń następujące karty:
Tom Róż, Tom Laurów, Tom Kości, Tom Szklą,
Tom Złota, Tom Arcymaga, Przywołanie Myśli,
Przywołanie Wspomnień.

Te karty są oznaczone „2+”.

Na początku każdej rundy:

2

Potasuj talię kart obecnej rundy.
Ułóż z 21 kart piramidę, o kształcie jak na ilustracji poniżej.
• Rzędy z nieparzystą liczbą kart są zakryte.
• Rzędy z parzystą liczbą kart są odkryte.

3

Uzupełnij planszę Koniunkcji zgodnie ze
standardowymi zasadami.
Jesteś gotowy do rozpoczęcia rundy.



Przebieg każdej rundy jest podobny do tego z gry wieloosobowej.

W każdej turze będziesz wybierał pomiędzy Przygotowaniem Zaklęcia, dodając go do swojego obszaru gry, a odrzuceniem, aby Rzucić Zaklęcia szkół wskazanych przez znaczniki Księżyców (obecnej tury) na planszy Koniunkcji.

Inaczej niż w grze wieloosobowej, w trybie solo nie ma fazy wyboru kart (draftu).

Zamiast tego wybierasz kartę z najniższego rzędu Piramidy i decydujesz czy ją dodajesz do obszaru gry (Przygotowujesz), czy odrzucasz, aby Rzucić Zaklęcia.

Po rozpatrzeniu tej akcji, zabierz pozostałe karty z tego rzędu i odłóż je do pudełka. Nie będą już uczestniczyć w grze. Jeżeli aktualnie najniższy rząd Piramidy ma zakryte karty, odkryj je.

Powtarzaj powyższe czynności przygotowując Zaklęcia, czy odrzucając je, aby Rzucić Zaklęcia, do czasu, aż usuniesz wszystkie karty z Piramidy.

Przed rundą drugą i trzecią powtórz przygotowanie, ponownie układając Piramidę i uzupełniając planszę Koniunkcji.

Na koniec trzeciej rundy podlicz swój końcowy wynik i sprawdź w poniższej tabeli, jak ci poszło:

WYNIK

| | |
|---------|---|
| 1 - 29 | Choć nadal jesteś uczniem, wykazujesz się dużym potencjałem. Kontynuuj studia nad arkanami magii. |
| 30 - 39 | Jesteś pełnoprawnym magiem. Twoja wiedza jest imponująca. |
| 40 - 49 | Posługujesz się magią po mistrzowsku. Twoje umiejętności są znane wszem i wobec. |
| 50 - 59 | Jesteś bliski przeistoczenia. Wkrótce staniesz się jednością z magiczną energią wszechświata. |
| 60 + | Zyskałeś nieśmiertelność. Arkana magii pozwoliły ci dotrzeć do boskiej wiedzy. |

PRZYPOMNIENIE

Artefakty przynoszą Punkty Zwycięstwa wyłącznie na koniec gry.

Zaklęcia zawsze aktywne są rozpatrywane również na skutek Wydarzenia, nakazującego graczowi Rzucenie Zaklęć.

SŁOWA KLUCZOWE

Wydaj: Odrzuć wskazaną liczbę Zasobów danego rodzaju.

Otrzymujesz: Dodaj wskazaną liczbę Zasobów do sekcji odpowiedniej szkoły na twojej planszy Gracza.

Zamień: Odrzuć wskazaną liczbę Zasobów danego rodzaju, a następnie dodaj wskazaną liczbę Zasobów do sekcji odpowiedniej szkoły na twojej planszy Gracza.

Aktywuj: Rozpatrz działanie innej karty Zaklęcia.

Zawsze aktywne: Zaklęcia te są Rzucane (rozpatrywane) zawsze, gdy Rzucasz Zaklęcia (z dowolnej szkoły).

IKONOGRAFIA



Urok



Ziele



Kropla Krwi



Eliksir



Złoto



Artefakt



Wydarzenie



Dowolny Zasób



Dowolne Zaklęcie



Punkt Zwycięstwa



Żeton Zasobów



Zawsze aktywna

TWÓRCY

Autor gry: Tim Armstrong

Rozwój gry: Joshua Lobkowitz

Opracowanie graficzne: Yaroslav Radetskiy

Ilustracje: Tyler Myatt, Christian Strain

Projekt i układ graficzny: Sarah Lafer

Redakcja: Travis D. Hill, Donny Behne

Testerzy: Tommy O'Brien, Matt Roberts, Joshua Rankin, Chuck Miccer, Chris Burke, Casey Boyett, Skwirral Osborne, Jon Beckett

Schreiber, Jillian S., Harry Gee, Amy Hacker-Ott, Michelle, Jeff

Santos, Bo Wen Liu, Jerry Lillie, Joel Kerbleski, Bidiak, Lindsey Van Gieson, Jam Jam, Anthony Dang, Benjamin Eisen, Sean Fisher, Matthew S. Beasley, Benjamin Van Gieson, Sean Fisher, Matthew Beasley, Stephen Duff, James Dunn, & Shane Myerscough

Polska Edycja: Portal Games Sp. z o.o.
ul. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

Tłumaczenie: Grzegorz Polewka

Korekta: Zespół Portal Games

Sklad: Konrad Rószkowski

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakies braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacja/>



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawiają się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/arkana-magii/>