



ZACZNIJCIE OD PRZECZYTANIA
TEJ INSTRUKCJI

INSTRUKCJA





ZAWARTOŚĆ



1 Instrukcja
i 1 Księga Kampanii



2 duże kafle



4 średnie kafle
(w tym 1 sekretny
kafel)



35 małych
kafli (w tym
5 sekretnych kafli)



10 czarnych
kości



4 plansze Asasyna



1 plansza Wroga



1 plansza
Kompasu



3 arkusze
z 70 naklejkami



8 białych
kości



4 czerwone
kości

180 dużych kart

208 małych kart



1 plansza Kwatery
Kurtyzan/Najemników



karty
Wydarzenia



karty
Wieży



Czerwone
karty



karty
Wyposażenia



karty
Nagrody



karty
Skrzyni



4 x żeton
Celu 1



2 x żeton
Celu 2



12 żetonów
Przypomnień/
Obszaru Zastrzeżonego



6 białych
trójkątnych
żetonów



2 żetony Stanu
Zaalarmowania



8 żetonów
Wejścia
Wroga



24 karty Posiłków
Wroga



2 x żeton
Celu 3



6 żetonów Celu
Specjalnego



4 żetony
Skrzyni



4 żetony
Bomb
z Potykaczem



10 żetonów
Regut



4 podstawki Celu



16 białych
kostek



51 czerwonych
kostek



5 czerwonych podstawek
Uwaga: Jeśli zabraknie
wam, użyjcie.



70 podstawek dla
tekturowych figurek



Zawartość wszystkich Gniazd na karty
(zawiera spoilery):
<https://portalgames.pl/pl/assassins-creed/>

6 Tajnych Kopert

WAŻNE!
Nie otwierajcie Tajnych Kopert, dopóki
nie otrzymacie takiego polecenia.



35 separatorów



4 Asasynów: Alessandra, Bastiano, Claudio i Darià



Ezio Auditore



4 Nowicjuszy



10 Jeźdźców



30 Kuszniaków



10 Zwinnych



10 Poszukiwaczy



Wenecki Lew



Niccolò di Pitigliano



4 Najemników



Poskramiacz Niedźwiedzi i jego Niedźwiedź



3 Zdrajców



2 Doktorów



Salai



Czołg Leonarda Da Vinci



4 Kurtyzany



Lucrecja Borgia



Niccolò Machiavelli



Leonardo da Vinci



4 Złodziei



3 Punkty Szybkiej Podróży



Działo Morskie



4 Skrzynie



8 Drabin



3 Ogrody na Dachy



Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice to gra kooperacyjna dla 1 do 4 graczy, w której wcielacie się w Asasynów z XVI-wiecznej Wenecji. Łącząc umiejętności Asasynów ze swoimi zdolnościami taktycznymi, będziecie próbowali pokonać siły wroga i ulepszyć swoją Kwaterę. Wasze postacie będą się rozwijać i współdziałać z Ezio Auditore, słynnym Asasynem, a także wieloma innymi znanymi postaciami epoki włoskiego renesansu.

JAK CZYTAĆ NINIEJSZĄ INSTRUKCJĘ

Możecie nauczyć się grać, czytając jedynie zasady potrzebne do danej rozgrywki albo możecie przeczytać je wszystkie przed rozpoczęciem gry.

ROZGRYWKA WPROWADZAJĄCA

0

Reguła 0.

Pierwsze Wspomnienia (misje) zawierają Reguły z numerami w niebieskich rombikach. Ilekroć je napotkacie (czy to w Księdze Kampanii, czy podczas gry na karcie lub na żetonie), zajrzyjcie do instrukcji i przeczytajcie odpowiednią Regułę.

Zdecydowanie zalecamy wcześniejsze zapoznanie się z Regułami występującymi w rozgrywanym Wspomnieniu w Księdze Kampanii. Następnie przed rozgrywką zreferujcie je pozostałym graczom. Uwaga: Kiedy tylko Asasyn dotrze do ponumerowanego żetonu, po przeczytaniu odpowiedniej Reguły, należy usunąć ten żeton, jak również każdy żeton o tym samym numerze.

Jeśli chcecie, czytajcie teraz dalej, aż dotrzecie do niebieskiego pola na końcu Reguły 1.

PRZECZYTAJCIE WSZYSTKIE ZASADY PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

Po przeczytaniu tej instrukcji zapoznajcie się z Księgą Kampanii, aby przygotować i rozegrać swoje pierwsze Wspomnienie.

LICZBA GRACZY

Rozgrywka solo lub z mniej niż 4 graczami.

Jeśli zdecydujesz się grać solo, musisz wybrać co najmniej **2 Asasynów**. Jeśli w grze biorą udział 2 lub 3 osoby, każda z nich wybiera 1 Asasyna.

Dowolni gracze, jeśli chcą, mogą zagrać też drugim Asasynem.

ZŁOTE ZASADY I GLOSARIUSZ

ZŁOTE ZASADY

- ◆ **Kiedy sytuacja w grze umożliwi kilka rozwiązań, to gracze decydują, co zrobić.** Na przykład, jeśli karta nakazuje: „Usuńcie 1 Strażnika z pola”, wybieracie pole i Strażnika do usunięcia (jeśli jest ich więcej niż jeden).
- ◆ **Żadna akcja** (na przykład ruch lub atak dystansowy) **nie może być wykonywana po przekątnej.**

GLOSARIUSZ

I, II, III, IV, V: cyfry rzymskie, odpowiednio 1, 2, 3, 4, 5.

1+: oznacza „1 lub więcej”.

1 (lub dowolna inna liczba): Gdy określona jest liczba, jesteście ściśle ograniczeni do tej liczby. *Przykład: Jeśli karta mówi „1 Asasyn może się poruszyć”, to może się poruszyć tylko jeden Asasyn.*

Asasyn: Odnosi się do dowolnego Asasyna lub Nowicjusza, mężczyzny lub kobiety.

Mapa: Potężenie figurek, żetonów i kafla, na których rozgrywa się Wspomnienie.


PD: Punkty Doświadczenia.

Postać: Odnosi się do dowolnej figurki w grze: Asasyna, Sojusznika i Wroga.

Słowo pisane wielką literą: element związany z zasadami gry. *Przykłady: „Pobliskie” lub „Nowicjusz”.* Terminy te można znaleźć w indeksie na końcu tej instrukcji.

Sojusznik: Odnosi się do Sprzymierzeńców Asasynów, takich jak Leonardo da Vinci, Kurtyzany czy Najemnicy.

Strażnik: Kuznik i Elitarny Strażnik. Elitarni Strażnicy są szczegółowo opisani w instrukcjach do przygotowania Wspomnienia.

Ukryte Ostrze: Broń używana przez Bractwo Asasynów. Każda broń opatrzona następującą ikoną  to Ukryte Ostrze. *Na przykład „Zatrute Ostrze”.*

Wróg: Odnosi się do dowolnego Strażnika (Kuznika lub Elitarnego Strażnika) lub Bossa. Kiedy występuje określenie „Strażnik”, „Kuznik” lub „Boss”, dotyczy to tylko tego konkretnego typu Wroga.

Wspomnienie: Misja.

WPROWADZENIE



UKRYTE OSTRZE



Odkąd Dariusz, pierwszy Asasyn, wyeliminował perskiego króla Kserksesa, ukryte ostrze stało się znakiem rozpoznawczym Bractwa Asasynów.

Zazwyczaj ukrywa się je pod opaską, skąd jest gotowe do błyskawicznego użycia, wysuwając niesamowicie ostry czubek. Dzięki modyfikacjom wprowadzonym przez Altaira nie trzeba już odcinać palca, aby wykozystać je najlepiej, jak to możliwe. Mimo to niektórzy Asasyni nadal okaleczają się w hołdzie tradycji i oddaniu Bractwu.



Figurki i karty Nowicjuszy.

Wymijcie z pudełka figurki odpowiadające wybranym Nowicjuszom.



Umieśćcie przed sobą planszę Asasyna, a na jej środku kartę swojego Nowicjusza. Umieśćcie po 3  (kostki Akcji) **A** i 3  (kostki Zdrowia) **B** na swoich planszach.

1 POCZĄTEK

GNIAZDA NA KARTY

Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice zawiera wiele kart, które należy umieścić w przeznaczonych na nie gniazdach. Tych kart należy używać tylko wtedy, gdy w instrukcji lub Księdze pojawi się stosowne polecenie.

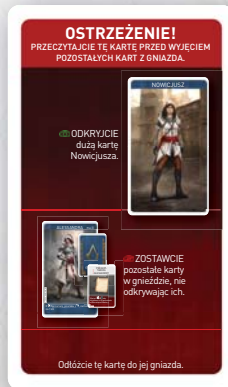
Za każdym razem, gdy zostaniecie poproszeni o wyjęcie kart z gniazda, zacznijcie od **wyjęcia tylko dużej czerwonej karty z przodu**. Przeczytajcie polecenia na karcie, aby dowiedzieć się, co zrobić z innymi kartami w gnieździe.

Kiedy tekst jest poprzedzony , odkryjcie i przeczytajcie te karty. **Jeśli tekst jest poprzedzony , nie możecie ich odkryć ani czytać.**

Niezależnie od liczby graczy, weźcie dużą czerwoną kartę z każdego z 4 gniazd: Alessandra, Bastiano, Claudio oraz Dariâ i postępujcie zgodnie z ich poleceniami.

WYBÓR NOWICJUSZA




Ponieważ dopiero zapoznacie się z Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice, swoje pierwsze Wspomnienie rozegracie jako Nowicjusze. Wybierzcie Nowicjusza, którymi będziecie grać. *Uwaga: Na tym etapie jedyne różnice to kolor karty Nowicjusza i jego płęć. Otrzymacie możliwość zmiany postaci po rozegraniu pierwszego Wspomnienia.*



Przykład dużej czerwonej karty.



Pozostałe karty Nowicjuszy zostawcie w odpowiednich gniazdach.

Miejsce na Ukryte Ostrze  na planszy Asasyna oraz miejsca po prawej oznaczone  III i  IV są używane tylko przez Asasynów i nie są dostępne dla Nowicjuszy.

Jeśli chcecie od razu zacząć grać, możecie teraz przestać czytać niniejsze zasady. Otwórzcie Księgę Kampanii i przygotujcie Wspomnienie 0.1.

Jeśli chcecie przeczytać wszystkie zasady przed rozpoczęciem gry, możecie czytać dalej.

TURA GRY

2 FAZY TURU

Każda tura gry składa się z 4 faz, które rozgrywane są w następującej kolejności:

Faza Wydarzenia: Dobierzcie kartę Wydarzenia i zastosujcie jej efekt.

Faza Asasyrna: Użyjcie kostek akcji (🎲) swoich Asasynów.

Faza Wroga: Sprowadźcie Positki, poruszcie Wrogów, a następnie, jeśli to konieczne, wyślijcie ich do walki.

Faza Końca Tury: Sprawdźcie, czy rozpocząć nową turę gry, czy nie.

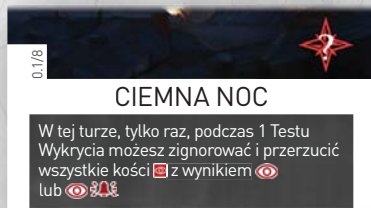
3 FAZA WYDARZENIA

Rozpocznijcie każdą turę gry, umieszczając 3 🎲 na potężnych w grupę gniazdach każdej planszy Asasyrna.



Następnie dobierzcie 1 kartę Wydarzenia (niezależnie od liczby Asasynów w grze). Przeczytajcie ją na głos, a następnie umieśćcie obok Mapy na czas trwania tury.

Efekt karty Wydarzenia następuje natychmiast, chyba że karta określa to inaczej. Może dotyczyć 1+ Asasyrna, a czasem całej grupy.



Przykład: Karta Ciemnej Nocy zaczyna się od „W tej turze...”: Asasyn (lub kilku, jeśli Test Wykrycia obejmuje kilku Asasynów) może skorzystać z jej efektu podczas tej tury w wybranym przez siebie momencie.

Efekt karty Wydarzenia obowiązuje tylko podczas tury, w której została ona dobrana. Jednakże każda zmiana lub umieszczenie elementu na Mapie (obróć kafelków, dodanie Strażników...) pozostaje na niej aż do zakończenia Wspomnienia.

Jeśli talia Wydarzeń się wyczerpie, potasujcie jej stos kart odrzuconych i stwórzcie nową talię.

4 OPIS FAZY ASASYRNA

Każdy Asasyn korzysta ze swoich 🎲 do wykonywania akcji. Te 🎲 mogą być używane **w wybranej przez was kolejności** (w tym naprzemiennie przez graczy). Wybór ten ma znaczenie!

Przykład: Alessandra wydaje 1 🎲, następnie Bastiano wykorzystuje 2 🎲, Alessandra wykorzystuje swoje ostatnie 2 🎲, Claudio wykorzystuje swoje 3 🎲, a Bastiano wykorzystuje swoją ostatnią 🎲.

Każda użyta 🎲 jest usuwana z planszy danego Asasyrna. Asasyni mogą wykonać tę samą akcję więcej niż raz, np. zaatakować dwa razy, wydając 2 🎲.

Na koniec fazy Asasyrna wszystkie niewykorzystane 🎲, pozostałe na 3 gniazdach 🎲 na planszy Asasyrna przepadają (usuńcie je z planszy).

Akcje Asasynów zostały szczegółowo opisane w dalszej części instrukcji.

OPIS FAZY WROGA

Uwaga: Nie rozegracie tej fazy podczas Wspomnienia 0.1, a podczas Wspomnienia 0.2 rozegracie ją tylko częściowo.

Podczas tej fazy gracze kontrolują Wrogów w każdym z 3 poniższych kroków, w podanej kolejności:

1. Positki Wroga.
2. Ruch Wroga.
3. Walka Wroga.

Faza ta została szczegółowo opisana w dalszej części instrukcji.





5 FAZA KOŃCA TURU

Sprawdźcie, czy Wspomnienie jest udane czy nieudane.

KONTYNUACJA WSPOMNIENIA

Dopóki na Mapie jest 1+ Asasyn i/lub 1+ Cel do ukończenia, rozpocznijcie nową turę gry:

- ◆ Odrzućcie kartę Wydarzenia dobraną na początku tury.
- ◆ Usuńcie z gry wszystkie czerwone podstawki (☹), które nie są dotychczas do figurek. *Uwaga: Czerwona podstawka wskazuje ostatnią znaną pozycję Wykrytego (zauważonego przez Wrogów) Asasyna/Sojusznika.*

UDANE WSPOMNIENIE

Wspomnienie jest udane, gdy:

- ◆ Wszystkie Cele dotyczące Wspomnienia zostały osiągnięte.

ORAZ

- ◆ Co najmniej 1 Asasyn opuścił Mapę, korzystając z Punktu Szybkiej Podróży.

ORAZ

- ◆ Na Mapie nie pozostał żaden Asasyn.

Kiedy te warunki zostaną spełnione, tura gry natychmiast się kończy (faza Wroga nie jest rozgrywana). Należy złożyć Mapę: Kafle, figurki Wrogów i żetony powinny zostać odłożone do pudełka.

Następnie odwróćcie właśnie rozegraną stronę w Księdze Kampanii, aby odkryć zakończenie Wspomnienia i otrzymać nagrody.

6 NIEUDANE WSPOMNIENIE

Wspomnienie uznaje się za nieudane natychmiast, gdy wystąpi dowolny z poniższych warunków:

- ◆ Wszyscy Asasyni zostali Wyliminowani.

LUB

- ◆ Wspomnienie zawierało warunek określający, kiedy będzie nieudane i został on spełniony. *Na przykład: Postać, którą Asasyni musieli chronić, została Wyliminowana.*

LUB

- ◆ Nie ma wystarczającej liczby figurek, aby umieścić **wszystkich** wymaganych Strażników. *Uwaga: Dotyczy to również sytuacji, gdy 1+ z postaci graczy nosi mundur Strażnika [jej figurka została zastąpiona przez figurkę Strażnika].*

Jeśli Wspomnienie jest nieudane, macie drugą szansę na jego ukończenie:

- ◆ Zatrzymajcie karty Wyposażenia na swoich planszach Asasyna. *Uwaga: Nie odzyskujecie kart Wyposażenia, które zostały odrzucone podczas pierwszej próby.*
- ◆ Usuńcie wszystkie ☹ z gniazd „+” na planszach Asasyna.
- ◆ Zwróćcie wszystkie karty Skrzyni, które udało się wam zebrać podczas pierwszej próby, do talii Skrzyni w ich pierwotnej kolejności.

Kiedy powtarzacie Wspomnienie:

- ◆ Przygotujcie Mapę jeszcze raz tak, jakbyście po raz pierwszy rozgrywali Wspomnienie. Nie zapomnijcie przywrócić kafli, figurek Wrogów i żetonów do ich pierwotnego układu.
- ◆ Asasyni rozgrywają ponownie Wspomnienie z ☹ pozostałymi na końcu ich pierwszego podejścia. Każdy Wyliminowany Asasyn jest zastępowany przez Nowicjusza (patrz Reguła 27).
- ◆ Przed ponownym rozegranie Wspomnienia możecie wymieniać Wyposażenie między Asasynami, wyposażać się, odkładać i/lub usuwać Wyposażenie przechowywane w Willi lub Kwaterze (bez użycia ☹).

Jeśli jednak zawiedziecie po raz drugi, inni członkowie Bractwa Asasynów przyjdą z pomocą i ukończą dla was Wspomnienie. Uznajcie to Wspomnienie za udane i przeczytajcie stronę „Zsynchronizowane Wspomnienie” na rewersie Nieudanego Wspomnienia, ale:

- ◆ Nie zatrzymujecie żadnych kart Skrzyni z tego Wspomnienia (odłóżcie je z powrotem na wierzch talii Skrzyni).
- ◆ Nie umieszczajcie żadnych naklejek 100% Synchronizacji.
- ◆ Otrzymujecie PD tylko za obowiązkowe Cele.

Następnie kontynuujcie kampanię.



MAPA

7 PRZYGOTOWANIE MAPY

Każde Wspomnienie w Księdze Kampanii rozpoczyna się od przygotowania Mapy, tak jak pokazano to na schemacie.

WAŻNE!

Począwszy od Wspomnienia 0.2, umieśćcie Kompas w pobliżu Mapy i **zawsze** tak, by był skierowany na północ, która jest wskazana na Mapie.

Rozmieście kafle Mapy, żetony i figurki wymienione pod schematem. Schemat pokazuje rozmiar i rodzaj kafli, jakie należy umieścić: pomieszczenie, ulica, dach itp. (każdy rodzaj kafła ma kilka odmian). Niektóre kafle zawierają 1+ ścianę przedstawioną za pomocą grubej czarnej linii.



Małe kafle, od lewej do prawej: pomieszczenie z 3 ścianami, ulica z 1 ścianą i 3 warianty dachów bez ścian.

Możecie umieścić dowolny kafel danego rodzaju, pod warunkiem, że jego rodzaj, rozmiar, ściany i orientacja są zgodne ze schematem.



Po wybraniu i umieszczeniu kafli, figurek i żetonów zgodnie ze schematem po lewej, Mapa może wyglądać tak:

4x 1x 3x 3x



Mały kafel reprezentuje 1 pole, średni kafel podzielony jest na 4 pola, a duży kafel na 6 pól.

8 KRYJÓWKA

Istnieją 3 rodzaje Kryjówek: Stogi siana lub wozy (oba są nadrukowane na kafkach Wieży) oraz figurki Ogródów na Dachu. 1 Asasyn/Sojusznik (tylko jeden) na polu z Kryjówką może wejść do tej Kryjówki za 0 . Należy wtedy umieścić jego figurkę na Kryjówce.

WAŻNE!

Asasyn/Sojusznik na polu z pustą Kryjówką może wejść do niej, jeśli jest Incognito (niewidoczny dla oczu Wrogów). Jeśli został Wykryty, może się tam ukryć, pod warunkiem, że na jego polu nie ma Wroga (stając się Incognito, pozostawiając czerwoną podstawkę na polu).

Asasyn/Sojusznik w Kryjówce nie przechodzi Testów Wykrycia (zob. poniżej), gdy na pole na którym się znajduje wchodzi 1+ Wróg. Dodatkowo Asasyn znajdujący się w Kryjówce może wykonać poniższe akcje (pierwsze trzy akcje nie wymagają od Asasyna/Sojusznika opuszczenia Kryjówki).

- ♦ Zaatakuj Ukrytym Ostrzem (). *Uwaga: Nie można atakować z Kryjówki za pomocą lub .*
- ♦ Ukryj Ciąta Wrogów, którzy zostali Wyliminowani na tym polu.
- ♦ Użyj Wyposażenia.
- ♦ Opuść Kryjówkę na 0 : Umieść swoją figurkę na polu, na którym znajduje się Kryjówka. Jeśli obecny jest 1+ Wróg: Przeprowadź Test Wykrycia.

9. WIEŻA

Asasyn znajdujący się na jednym z 4 pól wokół Wieży może wydać 1 , aby się na nią wspiąć i umieścić swoją figurkę na górze, jeśli jeszcze nie ma tam Asasyna.

Asasyn na szczycie Wieży może, raz na każdej Mapie, wydać 1 , aby wykonać Synchronizację i ujawniać nowe elementy na Mapie. Następnie odwraca dużą kartę przedstawiającą Wieżę.

WAŻNE!

Asasyn znajdujący się na polu w kontakcie z Wieżą może wspiąć się na nią, jeśli jest Incognito. Jeśli jest Wykryty, może się na nią wspinać, pod warunkiem, że na jego polu nie ma Wrogów (stając się Incognito, zostawiając na swoim polu początkowym).



Karta Wieży.

Asasyn na szczycie Wieży jest zawsze Incognito i nie może atakować. Aby opuścić Wieżę, należy wykonać Skok Wiary za 0 i umieścić Asasyna w Kryjówce (wóz lub stóg siana) u podnóża Wieży. Jeśli na polu, na którym znajduje się Kryjówka, znajduje się 1+ Wróg, należy przeprowadzić Test Wykrycia przed wejściem do Kryjówki. Jeśli ten test się nie powiedzie, figurkę tego Asasyna wraz z należy umieścić na polu (poza Kryjówką).

Uwaga: Szczyt Wieży nie jest ani polem, ani dachem.



Powyżej znajduje się Wspomnienie przygotowane do gry. Elementy bez niebieskiego konturu są używane od pierwszego Wspomnienia; te z **niebieskim konturem** zostaną dodane w kolejnych Wspomnieniach.

1 PLANSZE ASASYNA

Asasyna [2]: Podstawowe 3 + te dodane z jego karty pancerza [18], do 5 kart Wyposażenia (lub innego rodzaju) [3], 3 [4] i karta Asasyna [22] umieszczane są na planszy Asasyna. Na planszy mogą znajdować się również: Białe [19] i Dystansowe [20] bronie, a także jego Ukryte Ostrze [23]; czwarta [21], którą można Zachować [21]. Każda karta Umiejętności [24] zdobyta po osiągnięciu wyższego poziomu jest umieszczana w jednym z 4 gniazd po każdej stronie planszy.

REZERWA WROGA

Rezerwa zawiera 10 Elitarnych Strażników [25] (w naszym przykładzie Zwinnych Strażników) i 30 figurek Kuszników [5] W powyższym przykładzie umieściliśmy 2 Kuszników na Mapie, więc w Rezerwie pozostało 28.

MAPA

Każda Mapa składa się z zestawu kafli różnych rodzajów i rozmiarów: małe kafle pomieszczeń [6], kafle dachu [10], kafle ulic [11] lub kafle kanatów [29]. Mapa zawiera zazwyczaj średni kafel Wieży [26] z 4 polami i 1 Kryjówką. Figurki Strażników [7] i Asasynów [13] są umieszczane na Mapie, tak jak 1+ Punkt Szybkiej Podróży [12] umożliwiający wchodzenie i wychodzenie z Mapy, Drabiny [28] i żetony, takie jak: żetony Celu [8] (zwykle umieszczane na podstawce Celów), żetony Przypomnienia [9] i żetony Wejścia Wroga [27], które pokazują punkty wejścia Posiłków.

CZERWONE KARTY, KOŚCI I PODSTAWKI

Obok graczy znajdują się: czerwone podstawki [15], talie Wydarzenia [16] i Wyposażenia [31]. Są tam też kości Wykrycia [14], Wroga (czarne) [36] i Asasyna [37] (białe).

30 PLANSZA WROGA


Na planszy Wroga znajduje się żeton Stanu Zaalarmowania [17], karty Kuszników [32] i Elitarnych Strażników [33], które są w grze, a także talia Posiłków [34]. Obok niej umieszcza się Kompas [35], który będzie używany podczas ruchu Wrogów.



10 SKRZYŃNIA



Karta, figurka i żeton Skrzyni.

Asasyn na polu ze Skrzynią może wydać 1 , aby ją otworzyć: dobiera kartę z wierzchu talii Skrzyni, usuwa figurkę Skrzyni z Mapy i bierze 1 żeton Skrzyni (odwraca go i zachowuje do końca Wspomnienia). Wskazówka: W ramach przypomnienia możecie umieścić 1 żeton Skrzyni pod każdą figurką Skrzyni.

WAŻNE!


Asasyn może otworzyć Skrzynię na swoim polu, jeśli jest Incognito. Jeśli jest Wykryty, może ją otworzyć, pod warunkiem, że na jego polu nie ma Wrogów.

Uwaga: W niektórych gniazdach znajdują się talie Skrzyni. Na odzyskanie wszystkich Skrzyni z każdej talii macie ograniczoną liczbę Wspomnień. W przeciwnym razie nieodzyskane Skrzynie zostaną odrzucone na zawsze!

11 KANAŁ



Pole Kanatu podzielone jest na 2 strefy: w wodzie i poza nią.

- ◆ Asasyni/Sojusznicy na polu Kanatu **zawsze** muszą być umieszczeni w wodzie i nie mogą używać broni z ikoną  ani niektórych, masywnych broni (jak wspomniano na kartach broni, których to dotyczy).
- ◆ Wrogowie na polu Kanatu są **zawsze** umieszczani poza wodą (na przykład w doku lub w gondoli). Wrogowie na polu Kanatu mogą atakować bez przeszkód. *Uwaga: Wrogowie na polu Kanatu nie są blokowani przez wodę. Mogą dotrzeć do dowolnego Pobliskiego pola (jeśli Pobliskie pole jest dachem, zwykle będą potrzebować Drabiny).*



ASASYN

12 WYBÓR ASASYNA

Gdy wasze pierwsze Wspomnienie zostanie ukończone, odwróćcie karty Nowicjuszy, aby odkryć swoich Asasynów. Jeśli graliście z mniej niż 4 Nowicjuszami, usuńcie pozostałe karty Asasynów z gniazd Alessandry, Bastiano, Claudio i Darii. Każdy gracz wybiera 1+ kartę Asasynda, a także odpowiadającą jej figurkę.

Każdy Asasyn posiada Zdolność Specjalną wymienioną pod jego portretem.



Na swoich planszach Asasynda umieśćcie swoje karty Asasynda stroną z Poz. 0 ku górze.



13 AKCJE ASASYNA

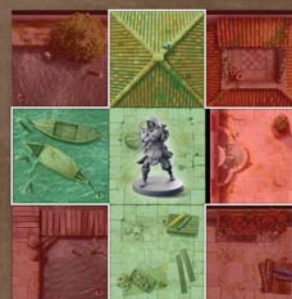
RUCH (1)

Porusz się na pobliskie pole (przeczytaj tekst w poniższej ramce). Pola początkowe i docelowe mogą być dowolnego rodzaju, na przykład dach lub ulica.

POBLISKIE POLE

Pola w pobliżu postaci obejmują to, na którym ta się znajduje, a także te, które brzegi sąsiadują z nim prostopadłe (nigdy po przekątnej), o ile nie są oddzielone ścianą (grubą czarną linią).

W tym przykładzie Bastiano może poruszać się w górę, w dół i w lewo. Pole po prawej jest oddzielone ścianą.



WYMIANA (1)

Kiedy Asasyn wykonuje tę akcję, wszyscy Asasyni znajdujący się z nim na polu, mogą dowolnie wziąć, dać lub wymienić między sobą wyposażenie, broń lub pancerz.

14 OSIĄGNIĘCIE CELU (1-3)

Żetony Celów reprezentują Cele do osiągnięcia, na przykład *otwarcie drzwi do więziennej celi*. Każdy Asasyn na polu z żetonem Celu może go osiągnąć, wydając tyle, ile jest wskazane na żetonie. Kilku Asasynów może potączyć swoje, aby osiągnąć Cel. W każdej sytuacji wszystkie muszą zostać wydane w tej samej turze gry.




Przykład żetonu Celu:
Wydaj 2, aby osiągnąć ten Cel.

WAŻNE!


Asasyn może osiągnąć Cel na swoim polu, jeśli jest Incognito. Jeśli jest Wykryty może osiągnąć go, pod warunkiem, że na jego polu nie ma Wrogów.



Po osiągnięciu Celu należy odwrócić żeton i zatrzymać go przy sobie, aż do końca Wspomnienia. Następnie usunąć podstawkę Celu.

15 UŻYWANIE PUNKTU SZYBKIEJ PODRÓŻY (1)


Asasyni używają Punktów Szybkiej Podróży, aby wchodzić na Mapę i ją opuszczać. Asasyn na polu, na którym znajduje się Punkt Szybkiej Podróży, może wydać 1 , aby opuścić Mapę. Następnie ma 2 opcje:



- ◆ Przejście do kolejnego Wspomnienia: Umieszcza swojego Asasyna na stole (poza Mapą), czekając na przygotowanie kolejnej Mapy. Asasyni, którzy opuścili Mapę, nie mogą nic zrobić i nic na nich nie wpływa.
- ◆ Powrót do gry za 0 : Umieszcza swojego Asasyna na wybranym polu zawierającym Punkt Szybkiej Podróży, niezależnie od tego, czy znajduje się on na właśnie opuszczonej przez niego Mapie czy na innej (później dowiecie się, jak to zrobić).

Kiedy Asasyn wchodzi do Punktu Szybkiej Podróży zachowuje wszystko, co posiadał (Ekwipunek, , , itd.).




WAŻNE!

Asasyni/Sojusznicy, którzy są Incognito mogą korzystać z Punktów Szybkiej Podróży. Asasyni/Sojusznicy, którzy są Wykryci, mogą też z niego skorzystać, pod warunkiem, że na polu, na którym się znajdują, nie ma Wrogów (pozostawiają  na ich polu).

Gdy na Mapie znajduje się więcej niż jeden Punkt Szybkiej Podróży, każdy Asasyn może użyć zarówno wybranego przez siebie wejścia, jak i wyjścia z Mapy.

Uwaga: Wrogowie nie mogą korzystać z Punktów Szybkiej Podróży.

16 UŻYWANIE BRONI (1)

Należy wydać 1  **1**, aby użyć broni  (białej) albo  (dystansowej) **2**. Następnie należy wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

2  ZWYKŁY MIECZ  **5**



0.1/11



1  **3**

Przeczytaj **16**

4 : Strażnik na polu obranym za cel porusza się na wybrane przez ciebie Pobliskie pole (również, jeśli na tym polu jest 1+ ).

1. Celowanie


Wyznaczenie 1 pola w zasięgu. Zasięg zależy od ikony na karcie broni:

- : Pole, na którym znajduje się atakujący.
- : Pobliskie pole.




Pole w zasięgu postaci wyposażonej w .



Pola w zasięgu postaci wyposażonej w .

2. Atak

Rzut tyłoma kośćmi Asasyna (), ile podano na karcie broni **3**. *Uwaga: Atak reprezentuje sekwencję ciosów, które mogą trafić kilku Wrogów.*

★ = 1 trafienie.



△ = 1 ★ ORAZ aktywowanie Zdolność Specjalnej broni (zob. poniżej) **4**.

✕ = Porażka ORAZ Kontratak Wroga (zob. poniżej).



3. △ Zdolność Specjalna Broni



Zdolność Specjalna Broni **4** aktywowana jest **tylko raz** na atak. Każdy wynik △ na innej kości jest uważany za ★. Efekt Zdolności Specjalnej jest dodawany do aktualnego ataku (nie jest to nowy atak).



4. Przydzielenie ★

Przydzielenie ★ Wrogom na polu docelowym, zgodnie z własnym wyborem. Każdy Wróg, który otrzymał liczbę ★ równą sumie  na jego karcie, zostaje Wyliminowany. Każdą figurkę Wyliminowanego Wroga należy potożyć: są teraz „Ciałami”. Jeśli suma ★ jest mniejsza od sumy  Wroga, jego pancerz absorbuje atak i nic się nie dzieje. Jeśli jest więcej ★ niż trafień, które mogą być zadane, ★ przepadają (nie mogą trafić Wrogów na innych polach). *Uwaga: Atak Asasyna nie może trafić innego Asasyna.*


5. Stan Zaalarmowania i zmiana statusu

Należy zastosować efekt czerwonych ikon  i /lub  **5**, jeśli znajdują się na karcie używanej broni:

: Asasyn/Sojusznik zostaje Wykryty. Należy dotączyć  do jego podstawki.

: Aktywowany jest Alarm. Odwróćcie Stan Zaalarmowania na .

6. Kontratak

Po rzucie kośćmi  i przydzieleniu potencjalnych ★, jeśli uzyskano 1+ ✕ ORAZ na docelowym polu pozostał co najmniej 1 żywy Wróg, Asasyn zostaje Wykryty, jeśli był Incognito (wywoływany jest Alarm) ORAZ natychmiast staje się celem 1 Kontratak: **każdy Wróg** obecny na polu docelowym



wykonuje 1 atak na Asasyna, który właśnie zaatakował (przeczytajcie Regułę 31, aby dowiedzieć się, jak atakują Wrogowie). *Uwaga: Tylko Asasyni, którzy brali udział w ataku powodującym Kontratak, są celem ataku. Wrogowie wyposażeni w mogą wykonać Kontratak z dystansu.*

Przykład: Dariâ używa Noży do rzucania, aby wykonać atak na polu sąsiadującym z tym, na którym sama się znajduje. Na wybranym polu znajduje się 1 Kusznik i 1 Zwinny Strażnik. Rzuca 1 kością i otrzymuje 1 : Nie trafiła w swój cel. Zostaje Wykryta, co wywołuje alarm, a Kusznik natychmiast Kontratakuję za pomocą broni (która pozwala mu atakować z dystansu). Zwinny Strażnik nie może wykonać Kontraktu, ponieważ nie znajduje się w zasięgu [jego broń to .

SKOORDYNOWANY ATAK

Asasyni mogą połączyć swoje ataki i/lub , aby wykonać potężny Skoordynowany Atak. Każdy uczestniczący w nim Asasyn wydaje 1 . Wyznaczcie pole docelowe w zasięgu Asasynów, a następnie każdy uczestniczący gracz rzuca swoimi kośćmi . Wybierzcie, jak przydzielić potencjalne Wrogom na docelowym polu. W przypadku Kontraktu rozdzielcie kości najbardziej równomiernie, jak to możliwe, między wszystkich Wykrytych Asasynów, którzy brali udział w Skoordynowanym Ataku, a następnie rzućcie nimi.

17 UKRYWANIE I PRZESZUKIWANIE CIAŁ (1)

Asasyni na polu, na którym znajduje się 1+ Ciało (figurki Wrogów, które są położone) mogą ukryć **wszystkie** Ciała, wydając tylko 1

1. Jeśli Asasyn chce je przeszukać: dobiera i odkrywa **jedną po drugiej** tyle kart Wyposażenia, ile jest Ciał do ukrycia. W dowolnym momencie może przerwać dobieranie kart. **Ważne:** gdy tylko dobierze kartę „Dochodzenie”, należy zastosować jej efekt i natychmiast zakończyć przeszukiwanie.
2. Należy usunąć wszystkie Ciała z pola, nawet jeśli przeszukiwanie zostało przerwane przez kartę „Dochodzenie” i odłożyć je z powrotem do Rezerwy Wroga.
3. Asasyn wybiera, czy chce odrzucić czy zatrzymać karty Wyposażenia na swojej planszy Asasyna (zob. poniżej).

Jeśli talia Wyposażenia się wyczerpie, potasujcie jej stos kart odrzuconych i utwórzcie nową talię.

WAŻNE!

Asasyn Incognito może ukryć 1+ Ciało na swoim polu. Wykryty Asasyn może ukryć je pod warunkiem, że na jego polu nie ma Wrogów.

18 WYPOSAŻ (0-1)

Kiedy Asasyn zbierze 1+ nową kartę Wyposażenia lub kartę innego rodzaju, które chce zatrzymać, umieszcza ją w odpowiednim gnieździe (, , lub) lub na jednym z 5 gniazd na swojej planszy Asasyna. Dodanie dowolnej karty Wyposażenia do dostępnego gniazda nie kosztuje żadnych . Jeśli wymagane gniazdo jest już zajęte, może wybrać jedną z poniższych możliwości:

- ◆ 1 Przenieść kartę, która znajduje się w gnieździe , , lub do wolnego gniazda w swoim Wyposażeniu.
- ◆ 1 Wykonać akcję Wymiany z 1+ innym Asasynem na swoim polu (lub za 0 , jeśli to on wydał 1 , aby przeprowadzić Wymianę).
- ◆ 0 Odrzucić kartę znajdującą się w gnieździe.
Przypomnienie: Karta z ikoną jest trwale odrzucona.

19 ZACHOWAJ 1 (1)

Przygotowując Mapy do Wspomnienia 0.3, umieśćcie obok każdej planszy Asasyna czwartą .

Za każdym razem, gdy podczas Wspomnienia zdecydujecie się Zachować 1 ze swoich 3 , umieśćcie ją w gnieździe z ikoną „+” na swojej planszy Asasyna. pozostaje tam, dopóki nie zostanie użyta. Możecie użyć 1 Zachowaną w jednej z poniższych sytuacji:

- ◆ Podczas fazy Asasyna.
- ◆ Podczas fazy Wroga, **przed lub po** jednym z trzech kroków Wroga (o których przeczytacie później). Możecie również wykonać akcję o koszcie 0 w fazie Wroga, przestrzegając tych warunków.

Przykład: Strażnicy wchodzą na pole, na którym znajduje się 4 Asasynów, a 2 z nich zostaje Wykrytych w Teście Wykrycia! Jeśli nic nie zrobią, Strażnicy ich zaatakują. Po zakończeniu kroku Ruchu Wroga Bastiano używa Zachowaną , aby rzucić Bombę Dymną: Wszyscy Asasyni stają się Incognito i nie mają już czego się obawiać podczas tej tury.

Na początku następnej tury jak zwykle zbierzcie swoje 3 . Asasyn, który nie wykorzystał swojej Zachowanej , będzie miał w sumie 4 na swojej planszy Asasyna. Jeśli na końcu Wspomnienia w gnieździe „+” znajduje się należy ją usunąć.

Uwaga: Zdolność Specjalna na karcie Darii pozwala jej zwrócić Asasynowi, nawet jeśli użył wcześniej Zachowanej . Ten Asasyn może zatem zagrać piątą w tej samej turze!



➤ NIEWIDOCZNY

20 INCOGNITO

Asasyn/Sojusznik Incognito nie posiada na swojej podstawie. Wrogowie nie widzą go: nie może być wybrany za cel.

Uwaga: Tylko Asasyni i niektórzy ich Sojusznicy mogą być Incognito.

21 WYKRYTY

Wrogowie, którzy znajdują się w Poblżu Wykrytego Asasyna/Sojusznika, poruszają się w jego kierunku i zaatakują go tak szybko, jak to możliwe.

Asasyn/Sojusznik automatycznie zostaje Wykryty:

- ◆ Jeśli 1+ Wrogów pomyślnie wykona przeciwko niemu Test Wykrycia (przeczytajcie Regułę 22).
- ◆ Gdy tylko użyje broni lub Wyposażenia z ikoną .
- ◆ Gdy tylko staje się celem Kontraktu (X).

Zatóżcie na podstawkę figurki Wykrytego Asasyna/Sojusznika. Jeśli na polu Asasyna znajduje się już , zatóżcie ją na jego podstawkę.

Każdy Asasyn/Sojusznik, który zostanie Wykryty, natychmiast wywołuje Alarm.

Aby ponownie stać się Incognito, Wykryty Asasyn/Sojusznik musi **poruszyć się** na pole **bez żadnych Wrogów**. Następnie usuwa z figurki i umieszcza ją na polu, na które dotarł. Asasyni mogą również użyć karty, która pozwala komuś stać się Incognito. *Uwaga: , która nie jest dołączona do figurki, przedstawia ostatnią znaną pozycję Wykrytego Asasyna/Sojusznika. Przypomnienie: Na koniec każdej tury należy usunąć z Mapy te , które nie są dołączone do figurek.*

Jeśli Asasyn nie poruszy się ani nie użyje żadnych kart, pozostaje Wykryty, nawet jeśli na jego polu lub na Mapie nie ma już żadnych Wrogów.



22 TEST WYKRYCIA

Gdy tylko Asasyn/Sojusznik będący w trybie Incognito **poruszy się** na pole z 1+ Wrogiem, jednocześnie zanim wydarzy się cokolwiek innego, wykonuje on 1 Test Wykrycia. Każdy gracz, którego to dotyczy, rzuca tyłoma kośćmi , ilu jest Wrogów na polu jego Asasyna/Sojusznika.

- ◆ Brak ikon: Asasyn pozostaje Incognito.
- ◆ 1+ : Asasyn zostaje Wykryty, a Stan Zaalarmowania natychmiast zmienia się na .
- ◆ 1+ : Asasyn zostaje Wykryty tylko wtedy, gdy Stan Zaalarmowania jest już . Jeśli Stan Zaalarmowania to , Asasyn pozostaje Incognito.



*Przykład: Claudio porusza się na pole zawierające 2 Wrogów. Natychmiast wykonywany jest 1 Test Wykrycia poprzez rzut 2 kośćmi (1 za każdego Wroga). Kończy się on sukcesem, Claudio pozostaje Incognito. Rozpoczyna następną turę gry z 2 Wrogami, którzy pozostali na jego polu: Claudio nie wykonuje Testów Wykrycia dla tych 2 Wrogów (wykonuje ten Test **tylko wtedy**, gdy Asasyn **poruszy się** w kierunku 1+ Wroga lub odwrotnie).*

Podobnie, 1+ Wróg, który porusza się na pole, na którym jest 1+ Asasyn/Sojusznik Incognito, **natychmiast** wykonuje 1 Test Wykrycia (zobaczcie ramkę pod Regułą 28).

23 STAN ZAALARMOWANIA

Najprawdopodobniej wywołacie Alarm podczas każdego Wspomnienia, ale postarajcie się, aby stało się to jak najpóźniej.

Gdy tylko Alarm zostanie wywołany:

- ◆ Odwróćcie żeton Stanu Zaalarmowania na czerwoną stronę ().
- ◆ Posiłki Wroga są bardziej liczne.
- ◆ Podczas każdego Testu Wykrycia 1+ Asasyn zostaje Wykryty, jeśli uzyska 1+ i/lub 1+ na 1+ kości .

Stan Zaalarmowania pozostaje , nawet jeśli wszyscy Asasyni/Sojusznicy ponownie staną się Incognito lub jeśli na Mapie nie ma już Asasynów. Jedynym sposobem na zatrzymanie Stanu Zaalarmowania jest zagranie określonej karty.

Uwaga: Tylko Asasyni/Sojusznicy, którzy wywołali zostają Wykryci. Asasyni/Sojusznicy mogą ponownie stać się Incognito, nawet gdy Stan Zaalarmowania to .



24 WYPOSAŻENIE



- 1 : Umieśćcie tę kartę w gnieździe swojej planszy Asasyna z tą samą ikoną. Jeśli nie ma ikony lub gniazdo jest już zajęte przez inną kartę , umieśćcie ją w jednym z dostępnych gniazd .
- 2 Nazwa Wyposażenia.
- 3 Numer Reguły w instrukcji, która wskaże wam, jak korzystać z tego elementu Wyposażenia.
- 4 Koszt użycia elementu Wyposażenia w i opis jego efektu.
- 5 Nazwa gniazda, które zawierało tę kartę.
- 6 : Ta karta ma czarne tło: Po użyciu należy ją umieścić na stosie odrzuconych kart Wyposażenia.
- 7 : Ta karta z jasnoszarym tłem może być używana tyle razy, ile zechcecie. Jeśli zdecydujecie się jej pozbyć, zostanie ona **trwale** odrzucona: Umieśćcie ją z powrotem w gnieździe, z którego pochodzi.

Każde z gniazd na planszy Asasyna może pomieścić maksymalnie 1 kartę z odpowiednią ikoną. Karta Broni musi zostać umieszczona w jednym z tych gniazd, nim będzie mogła zostać użyta przez Asasyna.

Każde z 5 gniazd w prawym dolnym rogu planszy Asasyna może pomieścić 1 kartę dowolnego rodzaju.



Zwykły Miecz jest umieszczany w gnieździe
Spadochron jest umieszczany w jednym z gniazd

25 PANCERZ

Umieśćcie 1 kartę Panczerza (maksymalnie) pod gniazdem na swojej planszy Asasyna, aby go wyposażyć. Dodajcie tyle do swojego wskaźnika Zdrowia, ile widnieje na karcie.



Bastiano nosi pancerz: jego całkowite Zdrowie wzrasta z 3 do 4 .





Asasyn może zdjąć pancerz, który nosi, tylko jeśli zastąpi go lepszym pancerzem. W takim przypadku dodaj tylko różnicę między pancerzem, który usuwa, a nowym. *Uwaga: Nie zapomnijcie wydać 1 jeśli to konieczne, aby go wyposażyć.*







26 ZDROWIE ASASYNA


PEŁNE ZDROWIE





Asasyn/Sojusznik, który ma wszystkie swoje , jest w Pełni Zdrowia. *Przykład: Asasyn noszący pancerz dodający 2  do 3 jego początkowych , ma 5 , gdy jest w Pełni Zdrowia.*

RANNY

Asasyn/Sojusznik jest Ranny, gdy straci 1+ , ale nadal ma co najmniej 1 .

STAN KRYTYCZNY



Asasyn/Sojusznik znajduje się w Stanie Krytycznym, gdy na jego planszy nie ma już żadnej . Potóźnie jego figurkę i usunie ją z Mapy. Asasyni/Sojusznicy w tym stanie nie mogą nic zrobić.

Asasyni/Sojusznicy w Stanie Krytycznym muszą zostać uleczeni, np. Lekarstwem. Następnie powracają do stanu Pełnego Zdrowia, jeśli odzyskają wszystkie  lub do stanu bycia Rannym, jeśli odzyskają mniej. Następnie mogą natychmiast użyć swoje , jeśli jeszcze jakieś mają, w przeciwnym razie będą musieli poczekać do początku fazy Wydarzenia następnej tury, aby zebrać swoje 3 . *Uwaga: Asasyni w Stanie Krytycznym odzyskują normalnie 3  na początku fazy Wydarzenia (jednak nie mogą ich użyć będąc w Stanie Krytycznym).*

Asasyn znajdujący się na tym samym polu, co Asasyn w Stanie Krytycznym, może wykonać z nim akcję wymiany, jeśli ten się na to zgodzi. *Może na przykład wziąć Lekarstwo od Asasyna w Stanie Krytycznym, aby go wyleczyć.*

WYELIMINOWANY

Jeśli przed końcem następnej tury nie przybędzie nikt, aby uleczyć Asasyna/Sojusznika, który jest w Stanie Krytycznym, zostanie on Wyliminowany. Następnie, jeśli na jego planszy Asasyna znajdują się poniższe karty, włóżcie je do woreczka strunowego.

- ◆ Karta Asasyna.
- ◆ Karta na polu .
- ◆ Karta na polu .
- ◆ Karty umiejętności III i IV.

Jeśli na planszy Asasyna nadal pozostały jakieś karty, umieśćcie je w Willi/Kwaterze.

Usuńcie figurkę Wyliminowanego Asasyna z Mapy i umieśćcie ją na stole obok siebie. Po ukończeniu Wspomnienia (lub po drugiej próbie), umieśćcie tę figurkę w Lazarecie w Kwaterze, jeśli to możliwe.

Uwaga: Asasyni, którzy nie mogą opuścić Mapy, zostają Wyliminowani. Na przykład użyli Spadochronu (wyrzucanego po użyciu), aby przejść za ścianą i nie mają już Spadochronu, aby wrócić.








27 GRANIE JAKO NOWICJUSZ


Wyliminowany Asasyn nie weźmie udziału w kolejnym Wspomnieniu:

- ◆ Jeśli został Wyliminowany podczas pomyślnie ukończonego Wspomnienia lub przy drugiej próbie ukończenia Wspomnienia, zostanie zastąpiony przez Nowicjusza na początku kolejnego Wspomnienia.
- ◆ Jeśli został Wyliminowany w pierwszej nieudanej próbie ukończenia Wspomnienia, zostanie zastąpiony przez Nowicjusza na początku drugiej próby ukończenia tego Wspomnienia.

Weźcie figurkę Nowicjusza. Jeśli posiadacie Kwaterę, weźcie tę figurkę z dowolnego miejsca na planszy Kwatery.

Nowicjusz może wykonywać takie same akcje, co Asasyn. Na jego planszy umieśćcie:

- ◆ Odpowiednią kartę Nowicjusza.
- ◆ W gniazdach ,  i  karty wybrane spośród tych, które są dla niego dostępne: Zazwyczaj te od Wyliminowanego Asasyna lub te z Willi/Kwaterny. **Ważne: Nowicjusz nie może używać .**
- ◆ 3  + te z pancerza, który nosi.
- ◆ 3  + 1  dodatkowo od Wspomnienia 0.3.
- ◆ Karty Umiejętności Wyliminowanego Asasyna Poziomu I i II. **Ważne: Nowicjusz nie może używać kart Umiejętności Poziomu III lub IV.**

Jeśli nie macie jeszcze swojej Kwatery, wasi Asasyni będą w Pełni Zdrowia, gdy tylko ukończycie Wspomnienie Nowicjuszem. Następnie możecie odzyskać Asasynów ze wszystkimi ich .



WROGOWIE

28 FAZA WROGA

Zagrajcie jako Wrogowie podczas tych 3 kroków:

1. Posiłki Wroga
2. Ruch Wroga
3. Walka Wroga

Ważne przypomnienie: Możecie wykonać akcję **przed lub po** jednym z kroków wroga, używając **Zachowanej** lub jeśli akcja kosztuje 0

TEST WYKRYCIA WROGA

Za każdym razem, gdy 1+ Wróg porusza się lub pojawia się na polu zawierającym 1+ Asasyna/Sojusznika, który jest Incognito i/lub 1+ Ciało, **w pierwszej kolejności**, wykonajcie 1 Test Wykrycia (przeczytajcie Regułę 22). Jeśli podczas tego samego kroku ma miejsce kilka Testów Wykrycia (Posiłki lub Ruch Wroga), odbywają się one jednocześnie: jeśli alarm musi zostać wywołany po jednym z tych testów, nastąpi on dopiero na końcu bieżącego kroku. *Przykład: Podczas kroku Ruchu Wroga 3 Strażników wchodzi na pole, na którym znajduje się Dariâ, która jest Incognito oraz 1 Ciało. Natychmiast wykonajcie 1 Test Wykrycia: Dariâ musi rzucić 3 kośćmi (jest 3 Strażników), rzuca także 3 za Ciało. Dariâ wyrzuca 3 gładkie ścianki: pozostaje Incognito. Za Ciało wypada 1. Na końcu tego kroku zostanie wywołany Alarm.*

Na każdym polu wykonywany jest 1 Test Wykrycia, niezależnie od liczby zaangażowanych Wrogów, Asasynów, Sojuszników i/lub Ciał. *Przykład: Karta Wydarzenia każe zignorować pierwszy Test Wykrycia. 3 Wrogów porusza się na pole gdzie jest 2 Asasynów i 1 Ciało. Należałoby wykonać 1 Test Wykrycia, ale zignorujcie go.*

29 KROK 1. POSIŁKI WROGA

W każdej turze na Mapę wchodzi nowi Strażnicy. Istnieją 2 rodzaje Strażników: Kuszniczy i Elitarni.



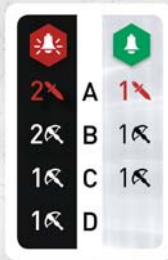
Górna część karty Kuszniczy i Elitarnego Strażnika (w tym przypadku Zwinnego).

Zawsze grajcie z 8 kartami Posiłków, które mają ikonę odpowiadającą łącznej liczbie Asasynów w grze (albo albo).



Przykład: Użycie kart Posiłków z tym symbolem, gdy w grze bierze udział 4 Asasynów.

Dobierzcie 1 kartę Posiłków i wybierzcie kolumnę odpowiadającą Stanowi Zaalarmowania (lub). Wybierzcie z Rezerwy Wrogów Strażników wskazanego rodzaju w podanej liczbie (= Kuszniczy lub = Elitarny) i umieśćcie ich na każdym polu z przylegającym żetonem Wejścia Wroga pasującym do litery.



Przykład: Jeśli Stan Zaalarmowania to (prawa kolumna), umieśćcie:
- 1 Elitarnego Strażnika na każdym polu z przylegającym żetonem Wejścia A.
- 1 Kuszniczy na każdym polu z przylegającym Wejściem B.
- 1 Kuszniczy na każdym polu z przylegającym Wejściem C.
- Żadnego Wroga na wszystkich polach z przylegającym Wejściem D.

Zignoruj wszelkie Posiłki związane z Wejściami Wroga (A, B, C lub D), których nie ma na Mapie. Podobnie, zignoruj Posiłki, którym nie uda się wejść z powodu zapewnienia pola (zob. brązową ramkę poniżej). Kiedy wyczerpie się talia Posiłków, przetasujcie jej stos kart odrzuconych i stwórz nową. *Uwaga: Jeśli żeton Wejścia Wroga zostanie umieszczony za ścianą, Strażnicy nadal mogą Wejść. Przypomnienie: Jeśli nie ma wystarczającej liczby figurek, aby umieścić WSZYSTKIE posiłki, Wspomnienie jest Nieudane.*

MAKSYMALNIE 4 WROGÓW NA POLU

Na jednym polu nie może znajdować się więcej niż 4 Wrogów i/lub Ciał. Jeśli Wrogowie muszą Wejść na pole zawierające 1+ Ciało i nie ma wystarczająco dużo miejsca, aby pomieścić ich wszystkich: Usuńcie tyle Ciał, ile jest konieczne (zwróćcie je do Rezerwy Wroga) i wykonajcie Test Wykrycia dla tych Ciał.

Przykład: 4 Zwinnych Strażników musi wejść na pole gdzie jest już 1 Kuszniczy i 3 Ciała. Usuńcie 3 Ciała, poruszcie na to pole 3 Zwinnych (czwarty nie może się poruszyć, ponieważ nie ma już dla niego miejsca) i wykonajcie Test Wykrycia: każdy Zwinny rzuca 1 kością za każde Ciało. Ponieważ są 3 Ciała i 3 Zwinnych, rzućcie w sumie 9 kośćmi. Uwaga: Limit 4 figurek na pole dotyczy tylko Wrogów.

30 KROK 2. RUCH WROGA

Zacznijcie od poruszenia dowolnego Wroga znajdującego się w Poblżu pola, na którym znajduje się 1+ (na to pole. *Przypomnienie: Jeśli na polu nie ma dość miejsca, aby pomieścić wszystkich, decydujecie, którzy z nich nie wejdą. Podobnie, jeśli 1+ Wróg znajduje się na polu przylegającym do kilku pól, na których jest 1+, decydujecie, na które pole się poruszy.*

Wszyscy Wrogowie, którzy się jeszcze nie poruszyli, poruszają się o 1 pole (chyba że na karcie Wroga zaznaczono inaczej) w kierunku wskazanym na karcie Wydarzenia dobranej na początku tury: N, S, E lub W. Skorzystajcie z Kompasów umieszczonych na stole. Jeśli kierunek na karcie Wydarzenia to ? : Sprawdzajcie losową kartę w połowie talii Wydarzeń, aż odkryjecie taką z kierunkiem, a następnie przesuńcie Wrogów o 1 pole w tym kierunku (odkryte karty pozostają na ich miejscach).

Najpierw przesuńcie Wrogów, którzy znajdują się w rzędzie pól najbliższym kierunku wskazanego na karcie Wydarzenia. Następnie przesuńcie tych w rzędzie pól, które przylegają do poprzedniego rzędu i tak dalej, aż wszyscy wykonają ruch (zob. poniższy przykład).



1+ Strażnik znajdujący się na polu zawierającym podstawkę Celu, która ma 1+ niezajęte pole, jest natychmiast umieszczany na tym polu.

Po wykonaniu **wszystkich** ruchów Wroga, rozpatrzenie wszystko, co te ruchy mogły wywołać (Testy Wykrycia, Bomba itp.).

Przypomnienie: Jeśli na polu, na które wchodzi 1+ Wróg jest 1+ Asasyn/Sojusznik/Ciało, przeprowadźcie 1 Test Wykrycia.

Wróg nie porusza się, jeśli:

- ◆ Ściana blokuje jego ruch.
- ◆ Na polu do którego zmierza znajduje się już 4 Wrogów.
- ◆ Pomiędzy ulicą a polem dachu nie ma Drabin.
Uwaga: Niektórzy Elitarni Strażnicy, tacy jak Zwinni, nie potrzebują Drabin.
- ◆ Znajduje się na jednym z 3 pól podstawki Celu.
- ◆ Znajdują się na polu, na którym jest 1+ (nawet jeśli nie jest dotknięta do figurki).

Ważne: Jeśli karta mówi o poruszeniu 1+ Strażnika, zawsze należy to robić zgodnie z powyższymi zasadami, chyba że karta stanowi inaczej.

Przypomnienie: Wrogowie nie mogą korzystać z Punktów Szybkiej Podróży.



Przykład: Wrogowie muszą poruszyć się na Północ (N) zgodnie z kartą Wydarzenia „Cień”, która została dobrana na początku tury. Poruszają się w następującej kolejności:

1 - Pole **A**: Strażnik znajdujący się na tym polu nie może się ruszać: Nie ma żadnego pola na północ (N). Ciało (figura, która została położona) zostanie usunięte z Mapy, gdy 3 Strażników z pola **B** wejdzie na to pole (zob. dalej).

2 - Pole **B**: Tylko 3 Strażników może ruszyć na północ (Pole **A**), ponieważ jest tam już 1 Strażnik. Kiedy wchodzi na nie, wykonują 1 Test Wykrycia ze względu na Ciało, które tam jest, a następnie Ciało to usuwane jest z Mapy (zwracane do Rezerwy Wroga).

3 - Pole **D**: Strażnik nie może się poruszyć: jest zablokowany przez ścianę.

4 - Pole **E**: Tylko 1 Strażnik może przesunąć się na pole **C**, ponieważ pozostałych 3 znajduje się na polach podstawki Celu.

31 KROK 3. WALKA WROGA

Kiedy 1+ Asasyn/Sojusznik jest Wykryty, wszyscy pobliscy Wrogowie jednocześnie wykonują 1 atak, celując w pole, na którym znajduje się ten Asasyn/Sojusznik. Każdy Wróg może wykonać maksymalnie 1 atak podczas kroku Walki Wroga. Każdy atak wykonywany jest w podany niżej sposób.

1) OKREŚLENIE POLA ATAKU

Każda grupa Wrogów obecna na tym samym polu posiada następujące priorytety ataku:

- I. Ich własne pole.
- II. 1 Pobliskie pole zakładając, że mają wyposażoną broń . Jeśli grupa (lub część grupy) Wrogów może strzelać do kilku pól, na których znajdują się Wykryci Asasyni/Sojusznicy, gracze decydują, które pole będzie ich celem (każda grupa może zaatakować tylko 1 pole).

2) ATAK

Dla każdego pola weźcie tyle czarnych kości ile pokazano na karcie każdego atakującego Wroga. Jeśli na wybranym polu znajduje się kilku Wykrytych Asasynów/Sojuszników, rozdzielcie kości równo między nich. Jeśli równy podział nie jest możliwy, gracze decydują, jak przydzielić pozostałe kości . Następnie rzućcie kośćmi za każdego wybranego Asasyna/Sojusznika:

= 1 trafienie.

= Porażka.

Każde usuwa 1 z Asasyna/Sojusznika będącego celem tego ataku. Asasyn/Sojusznik, który nie ma już żadnego jest w Stanie Krytycznym. Jeśli Asasyn/Sojusznik znajdzie się w Stanie Krytycznym, pozostałe (jeśli takie są), które powinny być mu przydzielone, przepadają.

Przykład: Alessandra i Claudio są Wykryci i znajdują się na tym samym polu. 1 Zwinni Strażnik (z 2) jest na ich polu, a 3 Kuzników (z 1) jest na Pobliskich polach. W sumie do rzucenia jest 5 kości (3 kości za 3 Kuzników i 2 kości za Zwinnego). Każdy Asasyn otrzymuje 2 kości gracze decydują, że pozostałą kość przydzielą Alessandrze. Gracze rzucają przypisanymi im kośćmi : Alessandra wyrzuca 2 i 1 , więc traci 2 , a Claudio wyrzuca 2 : Nie traci żadnej .



32 POŚCIG

Za każdym razem, gdy Wykryty Asasyn opuści pole zawierające 1+ Wroga, jest natychmiast Ścigany przez potowę z nich, zaokrąglając w górę. Wybierzcie, którzy Wrogowie spośród tych, którzy mogą się poruszać, biorą udział w Pościgu.

Dopóki Asasyn jest Ścigany, nie może być Incognito. Wrogowie przerywają Pościg, gdy nie mogą się już poruszać (przeczytajcie Regułę 30).

Przypomnienie: Strażnik nie porusza się, jeśli znajduje się na podstawie Celu lub na polu z 1+

Przypomnienie: Wykryty Asasyn nie może korzystać z Punktu Szybkiej Podróży ani wspinać się na Wieżę, jeśli na jego polu znajduje się 1+ Wróg.

Wskazówka: Wrogowie nie mogą Ścigać Asasyna, który używa elementu Wyposażenia, pozwalającego latać, takiego jak Spadochron.

Przykład:

1 Dariâ zostaje Wykryta. Znajduje się na polu z 1 Elitarnym Strażnikiem i 2 Kuznikami.

2 Opuściła pole: Gracze decydują, że 2 Kuzników natychmiast rusza za nią w Pościg. Wchodzą na pole, na którym Bastiano jest Incognito. Strażnicy wykonują Test Wykrycia i uzyskują 1 : Bastiano zostaje Wykryty!

3 Dariâ, która była Ścigana, opuszcza pole. Strażnicy nie Ścigają jej: Bastiana jest na ich polu. Dariâ staje się ponownie Incognito na swoim polu docelowym (następnie umieszcza na nim swoją). Na tym polu znajduje się Punkt Szybkiej Podróży: Dariâ może go użyć, aby opuścić Mapę.



33 BOSS

Boss to szczególnie potężny i trudny do Wyliminowania Wróg. Kiedy stajecie twarzą w twarz z Bossem, umieśćcie na jego karcie w liczbie wskazanej na tej karcie, odpowiadającej liczbie Asasynów na Mapie. *Przypomnienie: Nowicjusze są uważani za Asasynów.*



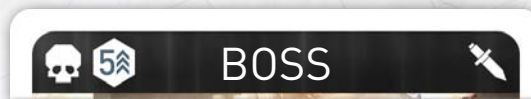
Przykład: W grze bierze udział 3 Asasynów.

Boss atakuje 4 kośćmi i ma 4

Umieśćcie 4 na karcie Bossa.

- ◆ Boss porusza się, wykonuje Testy Wykrycia i walczy według tych samych zasad co Strażnicy, chyba że karta Bossa stanowi inaczej.
- ◆ Kiedy zostanie trafiony, traci 1 , jeśli otrzyma w liczbie co najmniej równej sumie pozostałych na jego karcie. *Przykład: Alessandra jest na polu Bossa, który ma 4 . Atakuje i wyrzuca 5 . Boss traci 1 (potrzeba było 4 , bo Boss miał 4). Piąte nie wystarcza, aby trafić Bossa, ale może zostać przydzielone innemu Wrogowi na polu będącym celem ataku. Jeśli suma jest mniejsza od sumy Bossa, nie zostaje on ranny. *Przypomnienie: Wróg wykonuje Kontratak, jeśli na 1+ kości wypadła 1+ . Atak Asasyna lub Skoordinowany Atak (kilku Asasynów) może usunąć kilka Bossa. *Kontynuacja poprzedniego przykładu: Bastiano dołącza do Alessandry na polu Bossa, który ma teraz 3 . Każdy z nich wydaje 1 , aby wykonać Skoordinowany Atak. Rzucają kośćmi i otrzymują w sumie 5 . Boss traci 2 : 3 usuwają 1 , przez co Boss ma teraz 2 . 2 pozostałe usuwają 1 dodatkową . Ma teraz 1 .***
- ◆ Boss zostaje Wyliminowany, gdy usuniecie jego ostatnią . Jego Ciało można przeszukać i ukryć, chyba że karta Bossa mówi inaczej.
- ◆ Boss zajmuje 1 miejsce na polu w taki sam sposób jak Strażnik. Jeśli ma pojawić się na polu, na którym znajduje się już maksymalna liczba Strażników, usuńcie 1 Strażnika z tego pola (zwróćcie go do rezerwy).

Liczba w sześciokącie obok imienia Bossa reprezentuje liczbę punktów doświadczenia (PD), które zdobędziecie na koniec Wspomnienia po Wyliminowaniu go.



Wskazówka: niektóre potężne mogą bezpośrednio usunąć 1+ z Bossa.

Przypomnienie: Kiedy Boss pojawia się na polu zawierającym 1+ Asasyna, wykonuje 1 Test Wykrycia. Żaden tekst odnoszący się do 1+ „Strażnik” nie dotyczy „Bossa”.

KAMPANIA

Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice rozgrywa się w formie kampanii. Podczas rozgrywania kolejnych Wspomnień w grze, wasi Asasyni będą awansować i zdobywać coraz potężniejsze Wyposażenie.

Pomożecie rozwijać się Bractwu Weneckiemu w swojej Kwaterze i odkryjecie fabułę, która rozgrywa się wokół was. Dziennik Wspomnień pomoże wam śledzić wasze postępy i wszystkie 100% Synchronizacje (dodatkowe Cele), które udało się wam odblokować.

34 100% SYNCHRONIZACJA

100% Synchronizacja mierzy doskonałość drużyny waszych Asasynów. Za każdym razem, gdy rozgrywacie Wspomnienie, możecie spróbować wypełnić opcjonalny cel o nazwie „100% Synchronizacja”. Jeśli wam się uda i pomyślnie ukończycie Wspomnienie (nawet jeśli wymagało to drugiej próby), odklejcie odpowiednią naklejkę i umieśćcie ją w odpowiednim miejscu w Dzienniku Wspomnień znajdującym się na końcu Księgi Kampanii.

Ponieważ praktyka czyni mistrza, właśnie odblokowaliście swoją pierwszą 100% Synchronizację! Umieśćcie tę naklejkę w odpowiednim miejscu pod blokiem Wspomnienia 0.1 w Dzienniku Wspomnień znajdującym się na końcu Księgi Kampanii.



WAŻNE!

Za każde ukończenie 100% Synchronizacji podczas rozgrywania **całości lub części** Wspomnienia na poziomie Łatwym umieśćcie **szarą** wersję naklejki 100% Synchronizacji w Dzienniku Wspomnień. *Uwaga: Od Wspomnienia 0.2 możecie zmienić poziom trudności gry.*

Uwaga: Każda 100% Synchronizacja, którą odblokujecie w kampanii, dotyczy wszystkich kampanii, które rozegraliście wcześniej. Możecie również umieścić odpowiednią naklejkę w ich Dziennikach.

35 DZIENNIK WSPOMNIENIŃ I PD



Cel 1 wart
jest 2 PD.

Dziennik Wspomnień znajduje się na końcu Księgi Kampanii. Służy on do zapisywania waszych postępów w trakcie kampanii. Dziennik składa się z 27 pól (26 dla Wspomnienia i 1 dla Kwatery Głównej) oraz ścieżki doświadczenia do zapisywania punktów doświadczenia (PD), które zdobędziecie. Po każdym wypełnionym Wspomnieniu zsumujcie zdobyte PD (pokazane na odwrocie żetonów Celów, na kartach Bossów itp.) i zaznaczcie je na torze doświadczenia.

Uwaga: Istnieją trzy kopie Dziennika Wspomnień, więc możecie rozegrać kampanię kilka razy.

36 WILLA

Pod koniec Wspomnień od 0.1 do 0.3 zachowajcie karty i 3 obecne na planszach Asasynów. Odzyskajcie utracone (wasze początkowe 3 i te dodane przez wasze pancerze, jeśli je nosicie).

Przed rozpoczęciem kolejnego Wspomnienia możecie swobodnie prowadzić wymianę i ekwipować Wyposażenie. Możecie także przechować lub pobrać nieużywane Wyposażenie z gniazda w Willi.

Jeśli chcecie wstrzymać kampanię i zapisać grę, przejście do Reguły 42.

37 DOSTOSOWANIE LICZBY GRACZY

Możecie zmienić liczbę Asasynów w trwającej kampanii. Ta zmiana musi być dokonana pomiędzy 2 Wspomnieniami (nigdy w trakcie Wspomnienia).

Gdy Asasyn dotacza do kampanii:

- ◆ Jeśli wasi Asasyni mają poziom 0, weźcie nową kartę Asasyna z jego gniazda, a także 4 (lub 3, jeśli rozgrywacie Wspomnienie 0.1 lub 0.2) i 3 .
- ◆ Jeśli wasi Asasyni są na poziomie I lub wyższym, weźcie z gniazda Asasynów i z pudełka z grą:
 - Kartę Asasyna odpowiadającą poziomowi pozostałych Asasynów obecnych już w grze.
 - Jego karty Umiejętności.
 - Jego i 4 .
- ◆ Wyposażcie Asasyna w wybrane przez was karty z gniazda Willi lub z waszej Kwatery, jeśli ją posiadacie.

Gdy Asasyn opuszcza kampanię:

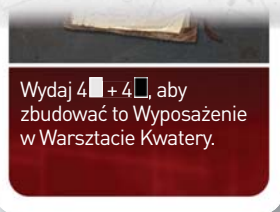
- ◆ Włóżcie do woreczka strunowego jego kartę Asasyna, , pozostałe i karty Umiejętności.
- ◆ Umieśćcie wszystkie karty Wyposażenia i Nagrody, które znajdowały się na planszy tego Asasyna, w gnieździe Willi lub w Głównej Sali Kwatery (jeśli ją posiadacie).

*Uwaga: Możecie również zamienić swojego Asasyna, który jest w **Petni Zdrowy** na innego podczas Kampanii, postępując zgodnie z powyższymi zasadami, ale nie możecie w ten sposób zamienić Nowicjusza na Asasyna.*





38 KARTY PROJEKTU



Wydadz 4 [] + 4 [], aby zbudować to Wyposażenie w Warsztacie Kwatery.

Karty Projektu pozwalają wam tworzyć unikalne przedmioty w Warsztacie Kwatery. Możecie odkryć i przeczytać kartę Projektu przed stworzeniem go.

Przedmiot widoczny na karcie Projektu musi zostać zbudowany w Warsztacie Kwatery. Aby go stworzyć, musicie użyć czarnych [] i/lub białych [] kart w liczbie wskazanej na karcie Projektu.

Dopóki Projekt nie zostanie stworzony, należy go umieścić awerssem do góry w Projektach w Głównej Sali Kwatery.

39 AWANSOWANIE I UMIEJĘTNOŚCI

Za każdym razem, gdy osiągniecie lub przejdziecie przez pole Poziomu I, II, III lub IV na torze Doświadczenia znajdującym się w Dzienniku Wspomnień, **wszyscy** Asasyni (w tym ci, którzy nie są w grze) Awansują: Zdolność Specjalna na ich karcie Asasyna zostaje ulepszona i zdobywają nową Umiejętność.

AWANSOWANIE

Aby zaprezentować osiągnięty Poziom, odwróćcie każdą kartę Asasyna lub weźcie ją z jego gniazda i zamieńcie z kartą na jego planszy. Jeśli Asasyn nie znajduje się w grze lub znajduje się w Lazarecie Kwatery, umieśćcie kartę w woreczku strunowym Asasyna.

UMIEJĘTNOŚCI

Weźcie z każdego gniazda Asasyna 3 karty Umiejętności odpowiadające osiągniętemu Poziomowi. Wybierzcie 1 i umieśćcie ją obok planszy tego Asasyna pasującym numerem (pozostałe 2 karty zostawcie w ich gniazdach). Jeśli Asasyn nie bierze udziału w grze, umieśćcie kartę w jego woreczku strunowym. *Przypomnienie: Nowicjusz nie może używać kart Umiejętności Poziomu III ani IV (umieśćcie je w woreczku strunowym).*

Karty Umiejętności mogą być używane w momencie wskazanym na karcie lub w dowolnym momencie, jeśli konkretny moment nie jest wskazany. Możecie zagrać kilka z nich jednocześnie. Efekt karty Umiejętności dotyczy tylko Asasyna, który ją posiada, chyba że tekst na tej karcie wskazuje inaczej. Każda karta Umiejętności może być użyta tylko raz w trakcie Wspomnienia. Jeśli Wspomnienie okaże się nieudane, możecie użyć tych kart ponownie przy drugiej próbie.

Niektóre karty Umiejętności zawierają zapis „Wymagany Poz. I, II, III lub IV Kwatery”. Możecie wybrać jedną z tych kart, ale aby jej użyć, wasza Kwatera musi być na wskazanym Poziomie.

40 KWATERA - KROK PRZYDZIELANIA

Plansza Kwatery zostanie umieszczona na stole po jej odblokowaniu. Składa się z następujących Pomieszczeń:

- ◆ **Lazaret**, w którym leczy się Asasynów.
- ◆ **Sklep** z Wyposażeniem.
- ◆ **Główna Sala** do przechowywania nadwyżek Wyposażenia i Projektów.
- ◆ **Warsztat** do tworzenia specjalnego Wyposażenia z Planów.
- ◆ **Pokój Dowodzenia**, gdzie ulepszacie Kwaterę poprzez wypełnianie Zleceń. Pozwala wam to:
 - Skuteczniej leczyć swoich Asasynów.
 - Odblokować dla nich więcej kart Umiejętności.
 - Skorzystać z pewnych przewag na Mapie.



Każde Pomieszczenie ma pola, na których umieszczasz figurki, które będą je obsługiwać.

KWATERA - KROKI

Występują 2 kroki zarządzania Kwaterą:

- ◆ **Przydzielanie** przed pierwszą próbą ukończenia każdego Wspomnienia.
- ◆ **Rozpatrywanie** po ukończeniu każdego Wspomnienia.

AKCJE DOSTĘPNE W KWATERZE





Podczas kroków Przydzielania i Rozpatrywania, możecie w dowolnym momencie:

- ◆ Wymieniać małe karty pomiędzy Asasynami (z wyjątkiem kart Umiejętności).
- ◆ Zabrać lub zostawić na przechowanie małe karty w Głównej Sali Kwatery.
- ◆ Zmienić układ kart na waszych planszach Asasyna.
- ◆ Użyć Lekarstwa, aby wyleczyć Asasyna (odrzucając kartę).



PIERWSZE PRYZDZIELANIE






Jeśli jesteście po raz pierwszy w Kwaterze, przeczytajcie poniższy tekst. W przeciwnym razie przejdźcie od razu do paragrafu „Przydzielanie po Wspomnieniu 1.1”. Krok Przydzielania ma miejsce tylko przed pierwszą próbą ukończenia każdego Wspomnienia (jeśli nie udało się wam go ukończyć podczas pierwszej próby, figurki nie mogą być ponownie przydzielone przed drugą próbą).

1. Umieśćcie każdą figurkę Wyliminowanego Asasy na wolnym **czerwonym** polu Lazaretu .
2. Umieśćcie w Warsztacie  kartę Projektu Latającej Maszyny (zebraną pod koniec Wspomnienia 0.4).
3. Odkryjcie kartę Zlecenia  i przeczytajcie ją. Na razie nie róbcie nic więcej z tą kartą (zagracie ją podczas kroku Rozpatrywania). **Ważne: Nie tasujcie kart Zleceń!**
4. Umieśćcie wszystkie karty znajdujące się w gnieździe w Willi w Główniej Sali . Odrzućcie separator kart Willi, ponieważ nie będzie on już używany do końca kampanii.
5. Stwórzcie 2 grupy figurek używanych Asasynów, 4 Nowicjuszy i 4 Najemników/Kurtyzan (zgodnie z wybraną Kwaterą):

a) Grupa „Wspomnienie” będzie dostępna dla następnego Wspomnienia. Grupę „Wspomnienie” tworzą następujące figurki:

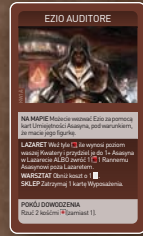
- o Wasi Asasyni. Każdy Asasyn na czerwonym polu Lazaretu jest zastępowany na Mapie przez Nowicjusza. **Ważne: Nigdy nie możecie zastąpić Asasy na, który jest w Lazarecie, innym Asasynem.**
- o Ezio Auditore.
- o 1 Najemnik/Kurtyzana (zgodnie z wybraną Kwaterą).

b) Grupa „Kwatera” zostanie przydzielona do Kwatery:

- o  **Lazaret:** Umieśćcie 1 figurkę Nowicjusza albo Najemnika/Kurtyzany na białym polu.
- o  **Warsztat:** Umieśćcie tam 1 figurkę Nowicjusza albo Najemnika/Kurtyzany.
- o  **Pokój Dowodzenia:** Umieśćcie tam 1 figurkę Nowicjusza albo Najemnika/Kurtyzany.
- o  **Sklep:** Umieśćcie tam 1 figurkę Nowicjusza albo Najemnika/Kurtyzany, jeśli jeszcze jakieś macie.
- o Przydzielcie wszystkie pozostałe figurki Nowicjuszy lub Najemników/Kurtyzan do Pokoju Dowodzenia .

WZYWANIE SOJUSZNIKA Z KWATERY W TRAKCIE WSPOMNIENIA






Podczas Wspomnienia można zagrać niektórych Sojuszników w Kwaterze lub na Mapie. Jest to zaznaczone na ich brązowej karcie. Aby użyć Sojusznika na Mapie, umieśćcie jego figurkę na stole. Figurkę można wykorzystać wielokrotnie, o ile macie dostępne karty do jej zagrania. Możecie sprawić, aby wasz Sojusznik pojawił się na Mapie:



- ◆ Za każdym razem, gdy używacie karty Ekwipunku (Najemnicy/Kurtyzany).
- ◆ Za każdym razem, gdy używacie karty Umiejętności (Ezio).
- ◆ Poprzez spełnienie warunków zapisanych na brązowej karcie Sojusznika.

PRYZDZIELANIE PO WSPOMNIENIU 1.1

Krok Przydzielania ma miejsce tylko przed pierwszą próbą ukończenia każdego Wspomnienia. Przydzielcie wasze figurki i karty w następującej kolejności podczas każdego kroku Przydzielania:

1. Umieśćcie każdą figurkę Wyliminowanego Asasy na czerwonym polu Lazaretu. Jeśli chcecie, możecie również umieścić tam 1+ Rannego Asasy. W każdym przypadku umieśćcie jego kartę Asasy na, kartę , kartę Umiejętności poziomu III i IV oraz pozostałe  w woreczku strunowym (odzyskacie je, gdy tylko opuści Lazaret). *Przymownie: Każdy Asasyn na czerwonym polu Lazaretu zostanie zastąpiony przez Nowicjusza podczas następnego Wspomnienia.*
2. Wybierzcie 1 kartę Projektu i umieśćcie ją w Warsztacie.
3. Jeśli karta znajdująca się na wierzchu talii Zleceń  w Pokoju Dowodzenia jest umieszczona rewersem do góry, odkryjcie ją. Jeśli ta karta ma szare pole tekstowe, to teraz przeczytajcie/rozpatrzcie to, co jest na niej napisane (przeczytajcie tekst w ramce „Karta Zlecenia”, który jest na następnej stronie). Jeśli jest to wasza druga próba wypełnienia Zlecenia (za pierwszym razem nie udało się wam), aby odnieść sukces musicie umieścić odpowiednią liczbę figurek w Pokoju Dowodzenia. Każda kość , którą należy rzucić, automatycznie zapewnia  (nie trzeba nimi rzucać).
4. Podzielcie wasze figurki na 2 grupy: te, które wezmą udział w kolejnym Wspomnieniu i te, które pozostaną w Kwaterze.
5. Przydzielcie Sojuszników i Nowicjuszy z grupy „Kwatera” do wybranych przez was Pomieszczeń. Możecie mieć maksymalnie:
 - o 4 Ranne lub Wyliminowane figurki i 4 opiekunów w Lazarecie.
 - o 4 figurki w Warsztacie i Sklepie.
 - o 6 figurek w Pokoju Dowodzenia.

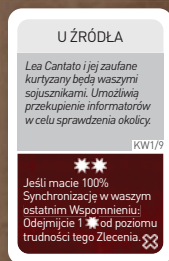
KARTY ZLECENIA

Każda karta Zlecenia jest podzielona na kilka ramek z tekstem, które mogą być:

- ◆ **Szare:** Do zagrania podczas kroku **Przydzielania** (przed Wspomnieniem).

i/lub

- ◆ **Czerwone:** Do zagrania podczas kroku **Rozpatrywania** (po Wspomnieniu).



Dopóki tekst w ramce, który czytacie, kieruje was do pola lub karty **tego samego koloru**, rozpatrujcie go dalej. Jednak za każdym razem, gdy musicie przejść do pola lub karty o innym kolorze, poczekajcie na następny krok (Przydzielanie lub Rozpatrywanie), aby kontynuować jego rozpatrywanie.

Uwaga: Zawsze możecie przeczytać cały tekst karty Zlecenia, nawet jeśli nie możecie jej jeszcze w pełni rozpatrywać.

Na powyższej karcie możecie przeczytać cały tekst (szare i czerwone pole), ale aby rozpatrywać to, co jest napisane w czerwonej ramce, trzeba będzie poczekać na krok Rozpatrywania w Kwaterze.

41 KWATERA - KROKI ROZPATRYWANIA

Po powrocie z pomyślnie ukończonego Wspomnienia lub po dwukrotnej nieudanej próbie jego ukończenia, rozpatrzcie efekty każdego Pomieszczenia w podanej kolejności:

I. LAZARET

Sojusznicy/Nowicjusze w tym Pomieszczeniu przywracają kilka Rannym/Wyeliminowanym Asasynom w Lazarecie. Liczba przywróconych zależy od poziomu Kwatery (wskazane na odwrocie karty na wierzchu talii Zlecenia).

1. Określcie liczbę do przywrócenia, sprawdzając brązowe karty Sojuszników/Nowicjuszy na białym polu w Lazarecie.
2. Zdecydujcie, jak rozdzielić. Każdy Wyeliminowany Asasyn, który został w ten sposób wyleczony, powraca jako Ranny lub w Pełni Zdrowia, jeśli odzyskał wszystkie swoje (początkowe 3 i te dodane przez jego pancerz). Może wziąć udział w kolejnym Wspomnieniu.
3. Usuńcie wszystkie figurki z Lazaretu.

Sojusznicy i Nowicjusze nie muszą być leczeni: jeśli zostali Ranni lub nawet Wyeliminowani, będą dostępni ze wszystkimi swoimi na kolejne Wspomnienie lub na drugą próbę nieudanego Wspomnienia.

II. WARSZTAT

Każda karta Projektu ma koszt wytworzenia wyrażony w małych czarnych i białych kartach. Jeśli umieścicie 1 kartę Projektu w Warsztacie, możecie zbudować obiekt pokazany na Projekcie, płacąc jego koszt kartami z Głównej Sali i/lub planszy Asasyna. Mogą to być karty Wyposażenia, Nagrody, Skrzynie i Wyposażenie Specjalne (zbudowane z Projektów). *Uwaga: Karta Projektu, która nie została wytworzona, nie jest uważana za*

1. Określcie liczbę potrzebnych kart, na podstawie każdej brązowej karty Sojuszników/Nowicjuszy w Warsztacie. Wykorzystane karty oznaczone ikoną są trwale usuwane z gry, a te z ikoną trafiają na stos odrzuconych kart Wyposażenia.
2. Usuńcie wszystkie figurki z Warsztatu.

Gdy przedmiot zostanie wytworzony, odwróćcie kartę Projektu: od teraz możecie go użyć.



Przykład: Musicie wydać 4 i 3, aby wytworzyć Latającą Maszynę. Ponieważ gracze nie umieścili żadnych figurek w Warsztacie, postanawiają na stałe odrzucić Pelerynę Borgiów i 3 zwykłe miecze (4, 2 Spadochrony i 1 Bombę Dymną (3 należy zwrócić do talii Wyposażenia). Teraz mają Latającą Maszynę!

Jeśli nie chcecie tworzyć przedmiotu, umieśćcie kartę Projektu w Głównej Sali.

III. SKLEP

Sklep pozwala na zdobycie dodatkowych kart Wyposażenia. Dobierzcie i odkryjcie 4 karty z talii Wyposażenia (zignorujcie karty Dochodzenia i dobierzcie kolejne karty, aby je zastąpić):

1. Określcie liczbę kart, które chcecie zachować, na podstawie brązowej karty każdego Sojusznika/Nowicjusza obecnego w Sklepie.
2. Usuńcie wszystkie figurki ze Sklepu.

Umieśćcie zdobyte w ten sposób karty Wyposażenia na planszach Asasyna i/lub w Głównej Sali Kwatery.



IV. ♣ POKÓJ DOWODZENIA

Każde Zlecenie wymaga określonej liczby ★, żeby je ukończyć. Zlecenia te podnoszą poziom Kwatery. *Przypomnienie: Poziom Kwatery jest widoczny na odwrocie karty, która znajduje się na wierzchu talii Zleceń. Poziom Kwatery określa liczbę zdrowia przywracanego Asasynom i pozwala im na użycie większej liczby kart Umiejętności.*

1. Jeśli jest to wasza pierwsza próba wykonania Zlecenia, określcie liczbę kości ★ do rzucenia, na podstawie brązowej karty każdego Sojusznika/Nowicjusza w Pokoju Dowodzenia. Rzućcie nimi. Jeśli suma ★ (*Przypomnienie: 1 ♣ liczy się jako 1 ★*) jest większa lub równa wartości wskazanej na karcie Zlecenia, udało się wam: usuńcie kartę z gry (♣). Rewers odkrytej w ten sposób nowej karty wskazuje nowy poziom Kwatery. Jeśli suma jest niższa, ponosicie porażkę: poziom waszej Kwatery nie wzrasta, a Zlecenie pozostaje odkryte na wierzchu talii.

Jeśli jest to wasza druga próba, Zlecenie zostanie automatycznie wypełnione. *Przypomnienie: Podczas etapu Przydzielania w Pokoju Dowodzenia należy umieścić wystarczającą liczbę figurek, aby wypełnić Zlecenie.*

2. Usuńcie wszystkie figurki z Pokoju Dowodzenia.

Przykład: Ukończenie Zlecenia wymaga 3 ★ przy pierwszej próbie. Gracze umieścili w Pokoju Dowodzenia 4 Sojuszników bez żadnych specjalnych premii. Rzucają 4 kośćmi ★, wynik to 3 ★. To wystarczy, aby ukończyć Zlecenie!

Jeśli wynik wynosiłby 2 ★ (lub mniej), Zlecenie nie zostałoby wypełnione: podczas następnego kroku Przydzielania gracze powinni umieścić wystarczającą liczbę figurek w Pokoju Dowodzenia (na przykład 3 Sojuszników bez szczególnych premii), aby automatycznie uzyskać 3 ★ i wypełnić Zlecenie.

42 ZAPISYWANIE GRY

Po każdym Wspomnieniu możecie przerwać kampanię i zapisać grę. Jeśli Wspomnienie jest nieudane, najpierw wykonajcie kroki 1 i 3 Reguły 6.

W każdym przypadku wykonajcie poniższe kroki.

Asasyni

Umieśćcie następujące przedmioty z każdej planszy Asasyna w woreczkach strunowych:

- ♦ Wszystkie karty.
- ♦ 4 ♣ i pozostałe ♣. **Ważne: Odłóżcie utracone ♣ do pudełka** (dana Postać będzie musiała zostać wyleczona, aby móc je odzyskać).
- ♦ Przechowujcie swoje figurki w pudełku z grą.

Kwaterna

Jeśli posiadacie Kwaternę:

- ♦ Przechowujcie wszystkie karty (Sojuszników, Nowicjuszy, Zleceń, Wyposażenia, Skrzyń, Projektów i Nagród) w gnieździe Kwatery.
- ♦ Przechowujcie figurki Sojuszników w pudełku z grą.

Mapa

Umieśćcie karty Wydarzeń, Wyposażenia i Skrzyń w gnieździe Assassin's Creed: Brotherhood of Venice. Pozostałe przechowujcie w pudełku z grą.



ZASADY DODATKOWE

43 ROZPAD

Na koniec tury w której nastąpił Rozpad, usuńcie kafel wskazany w odpowiednim Wspomnieniu.

Na koniec każdej kolejnej tury usuńcie wszystkie kafle, które przylegały do tych, które zostały wcześniej usunięte. Usuńcie również te, które nie mają już kontaktu z żadnym kaflem. Figurki znajdujące się na każdym usuniętym kafelku zostają Wyliminowane (Wrogowie wracają do swojej Rezerwy). *Uwaga: Aby określić kafle które znikną, na początku każdej tury gry, w której nastąpi Rozpad umieśćcie na każdym z nich żeton* 🟡.

Przykład: Kafel 1 zniknie pod koniec pierwszej tury Rozpadu, kafle nr 2 znikną pod koniec drugiej tury itd.



44 ESKORTA

Czasami będziecie musieli Eskortować Sojusznika. Kiedy 1+ Asasyn ukończy Cel, w którym musi Eskortować Sojusznika, zastąpcie żeton Celu odpowiednią figurką.

Eskortowany Sojusznik nie posiada 🏠. Może:

- ◆ Podążać za dowolnym Asasynem obecnym na jego polu, za każdym razem kiedy Asasyn porusza się lub korzysta z Punktu Szybkiej Podróży (w takim wypadku usuńcie Eskortowaną postać z gry).
- ◆ Ukryć się w Kryjówce.
- ◆ Być Wykryty lub Incognito, na takich samych zasadach jak Asasyni.
- ◆ Wykonać Skoordynowany Atak z 1+ Asasynem na swoim polu, pod warunkiem, że na jego karcie Postaci wskazana jest 1+ kostka 🎲. *Uwaga: Eskortowany Sojusznik zostaje Wykryty, jeśli na jego karcie znajduje się ikona 🎯 i może być zmuszony ponieść X, jeśli będzie to wymagane.*
- ◆ Przejść w Stan Krytyczny, jeśli ma 1+ 🏠 na swojej karcie i straci je wszystkie (jeśli nie ma 🏠 na swojej karcie, nie może być atakowany). Jeśli nikt nie uleczy Eskortowanego Sojusznika przed końcem następnej tury, zostaje on Wyliminowany.

Nie może:

- ◆ Wspinać się na dach lub schodzić z niego bez drabiny.
- ◆ Wspinać się na Wieżę.
- ◆ Korzystać ze Zdolności Specjalnej Eskortującego go Asasyna.

45 POZIOM TRUDNOŚCI GRY

Możecie wybrać poziom trudności gry: Normalny lub Łatwy. Tego wyboru można dokonać przed rozpoczęciem Wspomnienia (a nawet podczas gry).

POZIOM NORMALNY

Korzystajcie z normalnych zasad. Podczas przejścia Wspomnienia na normalnym poziomie trudności za każdą ukończoną 100% Synchronizację, naklejcie **czerwoną** wersję naklejki 100% Synchronizacji w Dzienniku Wspomnień.

POZIOM ŁATWY

Kiedy atakujecie Wrogów, **tylko w przypadku Kuszników** zignorujcie zasadę Kontraktu. Jednak za każdą ukończoną 100% Synchronizację poprzez rozegranie całości lub części Wspomnienia na poziomie Łatwym, naklejcie **szarą** wersję naklejki 100% Synchronizacji w Dzienniku Wspomnień.

46 WSPOMNIENIE DODATKOWE

Wspomnienia Dodatkowe pozwolą wam zdobyć 1+ określoną Kartę Nagrody, 100% Synchronizację i drugą szansę na zdobycie wcześniej przegapionej Skrzyni. Dowiedzie się również więcej o przeszłości waszych czterech Asasynów.

Zawsze macie wybór: albo rozegracie 1 Wspomnienie Dodatkowe, gdy zostanie wam to zaoferowane, albo pomijacie je na zawsze (w tej konkretnej sytuacji kontynuujcie kampanię, rozgrywając kolejne Wspomnienie).

PRZYGOTOWANIE

Rozgrywając Wspomnienie Dodatkowe, kontynuujcie grę ze wszystkimi kartami i figurkami zdobytymi lub odblokowanymi podczas kampanii (Wyposażenie, Asasyni, Wydarzenia, Strażnicy itp.).

47 LIMIT CZASU

Kiedy Wspomnienie musi zostać ukończone w ograniczonej liczbie tur, stwórzcie talię Wydarzeń z liczbą kart równą określonej liczbie tur. Użyjcie tej talii, aby odliczać liczbę tur pozostałych na danej Mapie i odtórzcie na bok niewykorzystane karty Wydarzeń. Jeśli dobierzecie kartę Wydarzenia z ?, użyjcie talii odłożonych na bok kart Wydarzeń, aby określić kierunek, w którym będą się poruszać Wrogowie.

Jeśli Wspomnienie nie kończy się po upływie limitu czasu, rozegrajcie kolejne tury, dobierając karty Wydarzeń z odłożonej na bok talii.



48 MASZYNY LEONARDA DA VINCI

- ◆ Maszyna może pomieścić maksymalnie 1 Postać. Za 0 1 Wykryty albo pozostający Incognito Asasyn na tym samym polu, na którym znajduje się niezajęta Maszyna, może wspiąć się na nią. Wyjście z niej kosztuje 1 : Umieśćcie swoją figurkę na polu Maszyny (wykonajcie 1 Test Wykrycia, jeśli obecny jest 1+ Wróg).
- ◆ Asasyn w Maszynie jest Incognito. Może wykonywać **tylko** akcje przeznaczone dla tej Maszyny przy użyciu własnych . Nie może korzystać ze swoich Zdolności Specjalnych ani Umiejętności, ani też korzystać z Umiejętności innych Asasynów.
- ◆ Umieśćcie tyle na karcie Maszyny, ile wskazano na niej. Podobnie jak Boss, maszyna traci 1 tylko wtedy, gdy jest celem ataku z liczbą * co najmniej równą liczbie pozostałych na jej karcie. Kiedy usunie ostatnią , Maszyna zostanie Wyliminowana (usuńcie ją z Mapy). Jeśli Asasyn był w środku, postawcie jego figurkę Incognito na polu, na którym Maszyna została Wyliminowana (wykonajcie 1 Test Wykrycia, jeśli obecny jest 1+ Wróg).
- ◆ Kiedy Wrogi atak bierze za cel Maszynę, w której jest Asasyn, wszystkie kości * przydzielane są do Maszyny. Jeśli 1+ Wykryty Asasyn znajduje się na polu Maszyny, która nie jest kontrolowana przez Strażnika, kości Wroga są dzielone równo pomiędzy Maszynę i Asasynów. *Uwaga: Wrogowie nigdy nie atakują Maszyny zawierającej Strażnika.*
- ◆ Kiedy Maszyna atakuje kośćmi i wypadnie 1+ X, Wrogowie, którzy przeżyli na docelowym polu, jak zwykle wykonują Kontratak.

Uwaga: Maszyna nie zajmuje miejsca na polu (4 Wrogów może na nie wejść jak zwykle), ale Strażnik na pokładzie Maszyny zajmuje 1 miejsce na tym polu.

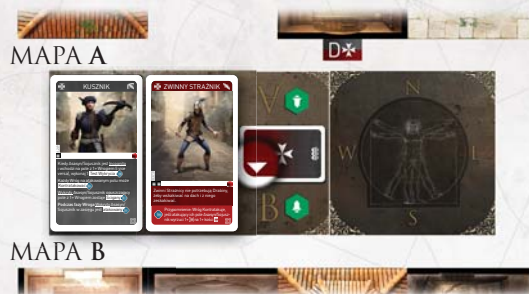
49 OBSZAR ZASTRZEŻONY

W Księdze Kampanii każde pole na Mapie zawierające jest uważane za Obszar Zastrzeżony. Każdy Asasyn, który wejdzie na pole zawierające żeton Obszaru Zastrzeżonego ORAZ 1+ Wroga, zostaje automatycznie Wykryty (bez Testu Wykrycia), a Alarm zostaje wywołany jak zwykle. Podobnie, gdy 1+ Wróg wejdzie na pole z żetonem Obszaru Zastrzeżonego, które zawiera 1+ Ciało/Asasyna/Sojusznika, te elementy zostają automatycznie Wykryte, nawet jeśli znajdują się w Kryjówce, a Stan Zaalarmowania zmienia się na .

50 PRZYGOTOWANIE DWÓCH MAP OBOK SIEBIE

Tocząc rozgrywkę na dwóch Mapach obok siebie, odwróćcie planszę Wroga na stronę z literami **A** i **B**, a następnie umieśćcie ją między dwiema Mapami, literą **A** obok Mapy **A** i literą **B** obok Mapy **B**. Następnie umieśćcie drugi żeton Stanu Zaalarmowania, stroną ku górze, na przeznaczonym do tego miejscu.

Przypomnienie: Orientacja map jest ważna, upewnijcie się, że zawsze macie obie mapy skierowane na północ.



Przykład przygotowania rozgrywki z planszą Wroga na środku.

51 ROZGRYWKA NA DWÓCH MAPACH OBOK SIEBIE

FAZA WYDARZENIA

Dobierzcie po 1 karcie Wydarzenia dla każdej Mapy i zastósujcie ich efekty do odpowiednich Map.

FAZA ASASYNA

Asasyni korzystają ze swoich jak zwykle.

FAZA WROGA

Dopóki obie Mapy są w grze, Posiłki wchodzą **tylko** na Mapę wskazaną przez mały biały trójkąt znajdujący się na rewersie karty na wierzchu talii Posiłków Wroga. *W powyższym przykładzie biały trójkąt wskazuje na Mapę B.*

Rozegrajcie kroki Ruchu i Walki Wroga jak zwykle na obu Mapach.

Przypomnienie: Możecie użyć Punktu Szybkiej Podróży, aby przenieść się do innego Punktu Szybkiej Podróży, nawet jeśli znajduje się on na innej Mapie. Co więcej, faza Wroga musi być zawsze rozgrywana, nawet jeśli na Mapie, na której jest jeszcze 1+ Cel, nie ma Asasyna.

Gdy tylko jedna z dwóch Map nie zawiera ani Celów, ani Asasynów rozłóżcie ją jak zwykle (zwróćcie Strażników, którzy na niej byli, do ich Rezerwy). Podczas każdej kolejnej tury Posiłki będą wchodzić na pozostałą Mapę aż do końca Wspomnienia.

Uwaga: jeśli zostanie wywołany Alarm na jednej z Map, nie spowoduje to automatycznego wywołania Alarmu na drugiej Mapie.



❖ TWÓRCY ❖

Autor: Thibaud de la Touanne.

Scenariusz: Fabrice Lamidey.

Kierunek Artystyczny: Manuel Sanchez, Thibaud de la Touanne.

Konsultacje i Projekt Kwater: Manuel Rozoy.

Figurki: Edgar Skomorowski.

Ilustracje: Anne i Seb, Gilles Beloeil, Dimitri Chappuis, Maxime Desmettre, Emile Denis, Martin Deschambault, Robert Andreas Drude, Vincent Gaigneux, Patrick Lambert, Olivier Martin, Namwo Noh, Pascal Quidault, Paul Vérité, Tatiana Vetrova, Donglu Yu.

Kafle: Aurélie Bouquet.

Projekt: Shannon Leclerc-Garand.

Specjalne Podziękowania: Aymar Azaïzia i Antoine Ceszynski (Ubisoft), Guillaume Briet, Laurence Laval, Christian Lemay, Vladislav Nekrasov, Frédéric Vindry i wszystkim cudownym wspierającym, którzy pomogli nam przeżyć tę wspaniałą przygodę!

Wersja polska: zespół Portal Games

Skład: Bartosz Makświej

Testerzy: Patrick Abellan, Stéphane Audet, Christian Bergeron, Frédéric Bergeron, Jean-Paul Botelho, Bobbi Burquel, Guillaume Cassel, Guylaine Champagne, Maëlys de la Touanne, Pascal Hébert, Nicolas Garet, Stéphane Laurin, Laurence Laval, Christian Lemay, Sylvain Lemieux, Alexandre Major, Bun Mann, Milène Maurice, Mélanie Mecteau, Serge Meirinho, Laurent Montpetit, Jean-François Paradis, Marco Poutré, Thomas Robert, Benoît Rullier, Laurent Sauvé, Hélène Vigneault, Steve Yelle i inni.

Tłumaczenie:

Angielskie: Constance Triffault

Niemieckie: Lutz Pietschker i Kristin Fischer

Hiszpańskie: Marie Brégier

Polskie: Paweł Imperowicz

Włoskie: Alessandro Seren Rosso i Barbara Parutto

Redakcja i korekta:

Bertrand Furcas, Alice Gonzi, Sandra Grès, Luis López, Mario Quiles, Javier Romero Bullesjos.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich 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 - pojawia 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/assassins-creed/>






INDEKS

Indeks wskazuje numer Reguły, a nie numer strony.

100% Synchronizacja	34	Początek	1
A		Pokój Dowodzenia	41 (IV)
Akcja Asasyna	13	Posiłki (Wróg)	29
Asasyn (wybór)	12	Pościg	32
Atak (Asasyni)	16 (2)	Poziom Asasyna	39
Awansowanie	39	Poziom Kwatery	41 (IV)
B		Poziom Trudności	45
Boss	33	Przeszukiwanie Ciał	17
Broń (użycie)	16	Przygotowanie Mapy	7
C		Przygotowywanie 2 Map obok siebie	50
Cel (Ukończenie)	14	Punkt Szybkiej Podróży	15
Ciała (Ukrywanie ich)	17	R	
D		Ranny	26
Doświadczenie (PD)	35	Rozpad	43
Dystansowy	16 (1)	Ruch (Wróg)	30
Dziennik Wspomnień	35	Ruch Wroga	30
E		S	
Eskorta	44	Sklep	41 (III)
F		Skoordynowany Atak	16
Faza (Asasyn)	4	Skrzynia	10
Faza (Koniec Tury)	5	Sojusznik	0
Faza (Wróg)	28	Stan Krytyczny	26
Faza (Wydarzenie)	3	Stan Zaalarmowania	23
Faza Asasyna	4	Strzelanie (Asasyni)	16
G		Synchronizacja	9
Gniazdo na kartę	1	T	
Gracze	37	Tura gry	2
I		Tury gry z Limitem Czasu	47
Incognito	20, 21	U	
Kanał	11	Ukończenie Celu	14
Karty Projektu	38	Ukrywanie Ciał	17
Karty Wydarzenia	3	Umiejętności	39
Karty Wyposażenia	24	Użycie Broni	16
Koniec Tury	5	W	
Kontratak	16 (6)	Walka (Asasyni)	16
Kryjówka	8	Walka (Wróg)	31
Kwatera - Krok Przydzielania	40	Walka Wroga	31
Kwatera - Krok Rozpatrywania	41	Warsztat	41 (II)
L		Wieża	9
Lazaret	41 (I)	Willa	36
Limit Czasu	47	Wspomnienie	0
M		Wspomnienie (nieudane)	6
Mapa	7	Wspomnienie Dodatkowe	46
Mapy obok siebie (przygotowanie)	50	Wybór Asasyna	12
Mapy obok siebie (rozgrzywka)	51	Wydarzenie (faza)	3
Maszyny Leonarda Da Vinci	48	Wyliminowany (Asasyn)	26
N		Wyliminowany (Wróg)	16 (4)
Nieudane Wspomnienie	6	Wykrycie (Asasyni / Sojusznicy)	22
Niewidoczny	20	Wykrycie (Wrogowie)	28
Nowicjusz	1, 27	Wykryty	21
O		Wyposaż	18
Obszar Zastrzeżony	49	Wyposażenie	24
P		Z	
Pancerz	25	Zachowaj 1	19
PD	35	Zapisywanie gry	42
Plany	38	Zdolność Specjalna	12
Pobliskie Pole	13	Zdrowie 	1, 26
		Zdrowie Asasyna	26
		Zlecenie (Pokój Dowodzenia)	40, 41 (IV)
		Zmiana liczby graczy	37
		Zmniejszanie liczby graczy	37






 BATMAN and all related characters and elements
 © & ™ DC. WB SHIELD. © & ™ WBEL. (s22)

Dune © 2021 Legendary. All rights reserved.



Portal
Games

Gry z charakterem



IKONY

-  1 trafienie
-  Broń Biała
-  Broń Dystansowa
-  Wykryty Asasyn/Sojuznik
-  Warsztat w Kwaterze
-  Czerwona Podstawka
-  Boss
-  Zdolność Specjalna Broni
-  Karta, która ma być usunięta z gry na stałe
-  Karta, która ma być odrzucona na odpowiedni stos kart odrzuconych
-  Karta Specjalna lub żeton
-  Sklep w Kwaterze
-  Kostka Akcji
-  Kostka Zdrowia
-  Kość Ataku Asasyna
-  Kość Ataku Wroga
-  Kość Wykrycia
-  Nieudany Atak (Wrogowie) / Pancierz (Asasyni)
-  Nieaktywny Stan Zaalarmowania
-  Aktywny Stan Zaalarmowania
-  Lazaret w Kwaterze
-  Ukryte Ostrze
-  Liczba Asasynów w Grze
-  Główna Sala w Kwaterze
-  Eskortowany Sojuznik
-  Kontratak
-  Pokój Dowodzenia w Kwaterze lub Zlecenie (karta Zlecenia)