



EMBERLEAF

Instrukcja, wersja 1.0

Emberleaf

Głęboko w najstarszym lesie świata żyją Emberlingowie, a ich istnienie owiane jest tajemnicą, którą znają tylko najmądrzejsi. Minęło wiele księżyców, odkąd armie Lorda Vesha spaliły ich gaje i zniszczyły ich domostwa. Dziś rany lasu już się zagoiły, a w powietrzu czuć poruszenie. Piątka dzielnych Emberlingów, których duch nie został pokonany, wstaje z leśnego runa. Wzywają swoich bliskich, nawołując ich, by odbudować zniszczone domy. Razem odzyskują swoją ziemię, na nowo rozpalając więź między nimi a ukochanym lasem, przywracając Emberleaf status świętego sanktuarium. Nadszedł czas odbudowy.

Rozgrywka

Jesteś dzielnym Emberlingiem w misji odbudowy swojego domu. Będziesz musiał przemierzać las, zbierać zasoby, zabezpieczać niebezpieczne obszary i budować nowe domy dla swojego ludu.

Podczas eksploracji lasu będziesz rekrutować bohaterów do swojej kompanii, z których każdy wnosi unikatowe umiejętności, wzmacniające siłę twojej drużyny. Będziesz musiał wznosić różnorodne budynki, by sprostać rozmaitym potrzebom twoich współtowarzyszy Emberlingów, wykonując przy tym konkretne przysługi dla wybrednych przyjaciół. Ale uważaj – miejsca w lesie jest niewiele, a inni Emberlingowie mają własne plany!

Gdzie nas znaleźć

Jeśli masz jakieś pytania, bądź chciałbyś pozostać z nami w kontakcie, oto miejsca, w których nas znajdziesz:

Strona internetowa

www.portalgames.pl
www.thecityofkings.com

Facebook

www.facebook.com/wydawnictwoportal
www.facebook.com/cityofgameshq

Jak wygrać

W trakcie rozgrywki będziecie zdobywać Liście (punkty) za:

- 🌿 Spełnianie Przysług
- 🌿 Zadamawianie Mieszkańców
- 🌿 Zabezpieczanie Niebezpiecznych Obszarów
- 🌿 Zdobywanie Trofeów
- 🌿 Odblokowywanie Premii

Na koniec gracz z największą liczbą Liści zostaje zwycięzcą.

Legendy powiadają...

Odkąd wielki Emberleaf spadł z nieba, dając początek pierwszemu Emberlingom, tradycja ofiarowania Niebieskiego Liścia stała się święta dla wszystkich. Otrzymanie Niebieskiego Liścia to wielki zaszczyt, przynależny wyłącznie Emberlingom, którzy dokonują niezwykłych czynów.



Nauka zasad



Instrukcja wideo

Nie musisz czytać tej instrukcji! Wejdź na stronę gry, znajdź sekcję „Filmy” i naucz się gry dzięki materiałom wideo.
<https://sklep.portalgames.pl/emberleaf>



Komponenty



5 figurek Przywódców
po 1 w każdym kolorze



100 figurek Mieszkańców
po 20 w każdym kolorze



5 plansz Kompanii



1 plansza Główna



80 kafelków Budynków
50x Ogólne / 30x Kompanii



33 kafelki Niebezpiecznych Obszarów



120 żetonów Zasobów
35x Drewno, 35x Jedzenie,
30x Kamień, 20x Ul



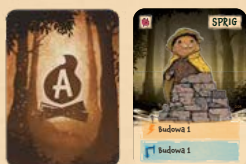
1 plansza Budynków



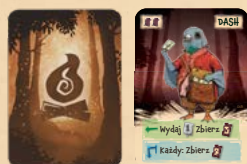
1 plansza Trofeów



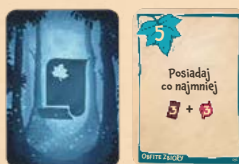
6 żetonów Trofeów



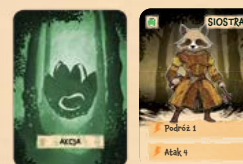
5 talii Kompanii
Talie A-E, po 6 kart w każdej



47 kart Bohaterów



88 kart Przystug



64 karty do trybu Solo
36x Akcja, 5x Budynek, 15x Przystuga,
8x Zaawansowana Przystuga



5 kart Pomocy



1 woreczek Stworzeń



25 dysków Przystug
po 5 w każdym kolorze



5 znaczników Punktacji
po 1 w każdym kolorze



5 znaczników 100+
po 1 w każdym kolorze



1 znacznik Toru

Przygotowanie rozgrywki

Przygotowanie ogólne

- 1 Plansza Główna:** Umieście planszę Główną na środku obszaru gry.
- 2 Plansza Budynków:** Umieście planszę Budynków po prawej stronie planszy Głównnej.
- 3 Budynki Ogólne:** Posegregujcie Budynki Ogólne na stosy zgodne z ich typem i umieście je na wskazanych polach na planszy Budynków. Budynki Ogólne nie posiadają na sobie ikon.
- 4 Plansza Trofeów:** Umieście planszę Trofeów poniżej planszy Budynków. Jeżeli gracze w 1-3 osób, użyjcie strony oznaczonej 1-3; w przeciwnym razie, użyjcie strony oznaczonej 4+. Odpowiednie oznaczenie znajduje się na samym dole planszy.
- 5 Znacznik Toru:** Umieście znacznik Toru na małym obszarze toru Sztandarów Wojennych, w górnej części planszy Trofeów.
- 6 Trofea:** Umieście losowo żetony Trofeów na planszy Trofeów.
- 7 Karty Przysług:** Potasujcie karty Przysług i umieście je w zakrytej talii powyżej planszy Głównnej. Następnie dobierzcie 5 kart Przysług i umieście je odkryte w rzędzie na prawo od talii, wzdłuż krawędzi planszy Głównnej.
- 8 Karty Bohaterów:** Potasujcie karty Bohaterów i umieście je w zakrytej talii poniżej planszy Głównnej. Następnie dobierzcie 5 kart Bohaterów i umieście je odkryte w rzędzie na prawo od stosu, wzdłuż krawędzi planszy Głównnej.
- 9 Niebezpieczne Obszary:** Umieście wszystkie kafelki Niebezpiecznych Obszarów w woreczku Stworzeń. Następnie wylosujcie z tego woreczka 9 kafelków Niebezpiecznych Obszarów i losowo rozmieście je zieloną stroną do góry na 9 miejscach Niebezpiecznych Obszarów na planszy Głównnej. Miejsca te oznaczone są szarym Sztandarem Wojennym.



- 10 Woreczek Stworzeń:** Umieście woreczek Stworzeń w obszarze gry, w miejscu dostępnym dla każdego gracza.
- 11 Zasoby:** Ułóżcie żetony Drewna, Jedzenia, Kamieni i Uli w stosach w pobliżu planszy Głównnej, tworząc w ten sposób Pulę Ogólną.



Na planszy Głównej znajduje się sześć pól, które przedstawione są jako obszary złożone z sześciokątów.

12 Budynki dla 1-2 graczy: Jeśli grasz w Emberleaf solo lub gracze w dwie osoby, weźcie po 3 sztuki z każdego z 5 rodzajów Budynków Ogólnych i rozmieście je losowo na 15 obszarach pól oznaczonych 3+ lub 4+.

Budynki dla 3 graczy: Jeśli gracze w Emberleaf w trzy osoby, weźcie po 2 sztuki z każdego z 5 rodzajów Budynków Ogólnych i rozmieście je losowo na 10 obszarach pól oznaczonych symbolem 4+.

Budynki dla 4-5 graczy: Jeśli gracze w Emberleaf w cztery lub pięć osób, nie umieszczajcie na planszy Głównnej żadnych Budynków podczas Przygotowania rozgrywki.



12 Posiadaj Zadomowionych co najmniej 3 Mieszkańców każdego rodzaju.

15 Posiadaj co najmniej 3 Budynki każdego rodzaju.



J

2 Zdobądź Kaktusa.	1 Kameleń za każdy niemy rodzaj Szalona Wąsówka.
Waż 1 kartę Przyśług.	2 Słone za każdy niemy rodzaj Szalona Wąsówka.
Zdobądź Mieszkalca (kolor 300-222).	2 Słone za każdy niemy rodzaj Szalona Wąsówka.
Waż 1 imię i 1 wywołanie.	2 Zdobądź za każdą polną, na której Zdobądź Mieszkalca.
1 Drowos za każdą kartę Przyśług.	1 Kameleń za każde 2 karty Przyśług.
1 Słone za każde Drowos.	2 Słone za każdy pole, na którym Zdobądź Mieszkalca.
1 Słone za każde Drowos.	Oblicz odrynie karty Przyśług swojego Odnaj Przyśług.



Przygotowanie gracza

Każdy gracz wybiera jeden z pięciu dostępnych kolorów: czerwony, niebieski, czarny, biały albo żółty i wykonuje poniższe kroki.

- A Plansza Kompanii:** Umieść planszę Kompanii przed sobą.
- B Budynki Kompanii:** Umieść na odpowiednich miejscach na twojej planszy Kompanii po jednym z sześciu Budynków Kompanii. Budynki Kompanii zawierają ikony.
- C Mieszkańcy:** Weź wszystkie 20 figurek Mieszkańców w wybranym przez siebie kolorze i umieść je na twojej planszy Kompanii. Umieść Szczury na platformie najbardziej z lewej, następnie Sowy, Króliki, a Żaby na platformie najbardziej z prawej. W lewym dolnym rogu każdej platformy znajduje się kamienny posąg danego zwierzęcia, jako przypomnienie.

Posąg



- D Ul:** Umieść jeden Ul w Obszarze Magazynu na twojej planszy Kompanii.
- E Talia Kompanii:** Wybierz jedną z pięciu talii Kompanii, oznaczoną literą A, B, C, D albo E i weź wszystkie 6 kart tej talii.
- F Figurka Przywódcy:** Umieść swoją figurkę Przywódcy przy Ognisku na Skrzyżowaniu Domokrąźców. Skrzyżowanie Domokrąźców to środkowa polana po lewej stronie planszy Głównej.
- G Dyski Przysług:** Umieść jeden z twoich pięciu dysków Przysług przy Ognisku każdej polany, z wyjątkiem tego, przy którym postawiłeś figurkę swojego Przywódcy.
- H Znacznik Punktacji:** Umieść swój znacznik Punktacji na liściu na torze Punktacji.
- I Znacznik 100+:** Umieść swój znacznik 100+ na liściu na torze punktacji. Miejmy nadzieję, że będziesz go później potrzebować!
- J Karta Pomocy:** Weź jedną kartę Pomocy i umieść ją w dogodnym dla siebie miejscu.

Wprowadzenie do gry

W Emberleaf nie ma rund. Po wybraniu gracza rozpoczynającego, gracze rozgrywają swoje tury wykonując Akcje do momentu, aż wszystkie 6 Trofeów zostanie zdobytych. Gdy do tego dojdzie, gra się kończy.

Wybierzcie gracza rozpoczynającego i rozpocznijcie rozgrywkę. Zalecamy, aby zaczynał najodważniejszy gracz.

Gracz rozpoczynający może teraz wykonać swoją pierwszą turę zgodnie z opisem na następnej stronie. Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż do zakończenia gry.

Karty Bohaterów

Twoi Bohaterowie zdecydują, co możesz zrobić w twojej turze. Zanim przejdziesz dalej, powinieneś zapoznać się z tym, co znajdziesz na kartach Bohaterów.

Imię

Każdy Bohater ma imię. Nie ma ono wpływu na rozgrywkę, ale pozwala odnosić się do konkretnych kart.

Statystyki

Na kartach Bohaterów w lewym górnym rogu znajdują się symbole określające ich Statystyki. Gdy dany Bohater jest w grze (na twojej planszy Kompanii), jego Statystyki mogą zwiększyć efektywność Umiejętności, które aktywujesz.

Statystyki mogą zawierać następujące symbole:

-  Ruch
-  Atak
-  Drewno
-  Jedzenie
-  Kamień

Emberlingowie uwielbiają współpracować. Im więcej Bohaterów masz w grze, tym bardziej będą sobie pomagać!



Umiejętności i ich wywołania

Karty Bohaterów zawierają Umiejętności, które są aktywowane przez odpowiednie wywołania. Występuje 5 rodzajów wywołań, reprezentowanych przez różne kolory tła i ikony:

-  **Zagranie**
zob. Umieszczenie karty na str. 8
-  **Przesunięcie**
zob. Przesunięcie karty na str. 8
-  **Wypadnięcie**
zob. Przesunięcie karty na str. 8
-  **Opłacenie**
zob. Opłacenie karty na str. 9
-  **Stałe**
zob. Stałe wywołanie na str. 15

Opis tury

W swojej turze będziesz Umieszczać, Przesuwać i Opłacać karty Bohaterów, aby wykonywać Ruch po lesie, zbierać Zasoby i Zadamawiać Mieszkańców wioski.



Każda tura składa się z pięciu kroków. Gdy wszystkie pięć kroków zostanie ukończonych, następny gracz rozpoczyna swoją turę.

1. Akcje (zob. str. 8)

W twojej turze musisz wykonać jedną Akcję podstawową oraz możesz wykonać dowolną liczbę Akcji dodatkowych.

Dwie Akcje podstawowe to:

- Umieszczenie karty
- Przesunięcie karty

Akcje dodatkowe to:

- Opłacenie karty
- Obietnica Przysługi

Możesz wykonywać Akcje w dowolnej kolejności, ale w twojej turze możesz wykonać tylko jedną Akcję podstawową.

Musisz zakończyć jedną Akcję, zanim rozpoczniesz kolejną.

2. Trofea

Sprawdź, czy ktoś zdobył Trofeum. Można je zdobyć za zapełnienie polan oraz za dotarcie do najniższego pola toru Sztandarów Wojennych na planszy Trofeów.

Jeśli tak się stało, gracze, którzy zdobyli Trofeum, mogą wziąć żeton Trofeum i rozpatrzeć wszelkie Premie (zob. str. 22). Jeśli Trofeum zdobyło więcej graczy, zdobywane są w kolejności tur, zaczynając od gracza, który aktualnie rozgrywa swoją turę.

Może się zdarzyć, że inni gracze będą zdobywać Trofea podczas twoich Akcji.

Liczba Trofeów jest ograniczona. Zdobyć ostatniego Trofeum kończy grę.

Notka projektanta

Podczas wykonywania powyższych pięciu kroków, może się zdarzyć, że gracz powróci do wcześniejszego kroku. Na przykład, Premia Punktowa może odblokować darmową Akcję. Jeżeli tak się stanie, dokończ rozpatrywanie bieżącego kroku, a następnie wróć do kroku, który został odblokowany i rozpatrz go w standardowy sposób. Twoja tura kontynuowana jest od tego kroku.

3. Tor Sztandarów Wojennych

Jeśli znacznik Toru dotarł na sam dół toru Sztandarów Wojennych i znajduje się na polu z ikoną Trofeum + Odświeżenie, wówczas:



- Umieść znacznik Toru z powrotem nad torem Sztandarów Wojennych.
- Odłóż do woreczka Stworzeń wszystkie kafelki Niebezpiecznych Obszarów znajdujące się na planszy Głównej.
- Dobierz 9 kafelków Niebezpiecznych Obszarów z woreczka i losowo rozmieść je na 9 miejscach Niebezpiecznych Obszarów na planszy Głównej, pomarańczową stroną do góry.

Niebezpieczne Obszary są limitowane. Jeśli nie ma wystarczająco kafelków Niebezpiecznych Obszarów, aby uzupełnić planszę Główną, zwróć wszystkie kafelki Niebezpiecznych Obszarów do woreczka Stworzeń. Do końca gry nie będzie już Niebezpiecznych Obszarów.

4. Tor Punktacji

Wokół krawędzi planszy Głównej znajduje się tor Punktacji, a niektóre pola zawierają Premie (zob. str. 22).



Gdy na dane pole z Premią, na które wcześniej nikt się nie poruszył, pierwszy raz poruszy się dowolny gracz, wszyscy gracze otrzymują Premię z tego pola, w kolejności zgodnej z kolejnością tur, zaczynając od gracza, który aktywował to pole. Jeśli w jednej turze kilka pól z Premią zostanie osiągniętych po raz pierwszy, rozpatrzcie wszystkie Premie w kolejności, w jakiej zostały osiągnięte te pola. Każdą Premię z pól na torze Punktacji można wywołać tylko raz.

5. Odświeżanie kart

Jeśli w trakcie twojej tury wzięłeś kartę Bohatera lub Przysługi, dostępne karty tego rodzaju muszą zostać Odświeżone.

- Odrzuć na stos kart odrzuconych kartę znajdującą się najbardziej z prawej strony w danym rzędzie kart.
- Przesuń pozostałe karty w prawo.
- Dobieraj karty z talii i umieszczaj je odkryte po lewej stronie pozostałych kart, aż będzie ich pięć w rzędzie.

Akcje

Za pomocą Akcji aktywujesz Umiejętności (str. 10), które umożliwiają ci Ruch po lesie, Zbieranie Zasobów, Zabezpieczanie Niebezpiecznych Obszarów, Budowanie Budynków i Zadomawianie Mieszkańców w celu realizowania Przysług i zdobywania Liści.

Umieszczenie karty (Akcja podstawowa)

Wybierz jedną kartę Bohatera z twojej ręki i umieść ją na pustym miejscu na twojej planszy Kompanii. Następnie rozpatrz wszystkie Umiejętności Bohatera wywoływane Zagranieniem lub aktywuj Umiejętność Kompanii. Jeżeli karta ma dwie Umiejętności wywoływane Zagranieniem, rozpatrz najpierw tę na górze.

Miejsce uważa się za puste, jeżeli nie ma na nim żadnych kart ani kafelków.



Twoja plansza Kompanii zaczyna z sześcioma pustymi miejscami, oznaczonymi na powyższej ilustracji za pomocą 1 - 6. W trakcie gry możesz odblokować dwa dodatkowe miejsca, Budując Budynki Kompanii z miejsc 7 i 8.

Umiejętności Kompanii

Niektóre miejsca na planszy Kompanii zawierają Umiejętności.

Zbierz 1

Umieszczając kartę Bohatera na miejscu zawierającym Umiejętność, możesz wybrać jedną z następujących opcji:

- 1 Rozpatrzenie Umiejętności wywoływanej Zagranieniem na tej karcie Bohatera.
- 2 Rozpatrzenie Umiejętności Kompanii wskazanej na miejscu, na które zagrałeś kartę Bohatera.

Możesz nie rozpatrywać żadnej Umiejętności.

Notka projektanta

Czasami karta Bohatera może nie mieć żadnej Umiejętności wywoływanej Zagranieniem lub po prostu korzystniejsze może okazać się użycie Umiejętności Kompanii, zamiast Umiejętności Bohatera. Na przykład, rozpatrując Umiejętność Kompanii, zbierzesz Kamień, który następnie wykorzystasz do aktywowania Umiejętności Bohatera wywoływanej Opłaceniem.

Przesunięcie kart (Akcja podstawowa)

Przesuń każdą kartę na twojej planszy Kompanii o jedno miejsce w lewo. Przesuwając każdą kartę, rozpatrz wszystkie jej Umiejętności wywoływane Przesunięciem, jakie ona zawiera.

Karty znajdujące się w kolumnie najbardziej z lewej na twojej planszy Kompanii, po ich Przesunięciu, spadną z krawędzi. W przypadku tych kart rozpatrujesz zarówno ich Umiejętności wywoływane Przesunięciem, jak i Wypadnięciem. Jeżeli karta ma dwie Umiejętności, rozpatrz najpierw tę na górze.

Kolejność Przesunięć

Przesunięcia zacznij od górnej karty w kolumnie najbardziej z lewej na twojej planszy Kompanii, a następnie Przesuń dolną kartę. Przejdź do kolejnej kolumny, podążając od lewej do prawej, Przesuwając najpierw górną kartę, a potem dolną. Upewnij się, że każda karta została Przesunięta o jedno miejsce.

Dokładny przykład Przesunięcia i kolejności Przesunięć znajduje się po prawej stronie.

Wypadnięcie

Gdy karta Wypada z twojej planszy Kompanii, rozpatrz jej Umiejętności wywoływane Przesunięciem i Wypadnięciem, a następnie zwróć ją na rękę. Karty nadal zapewniają swoje symbole Statystyk podczas rozpatrywania ich własnych Umiejętności.

Karty Bohaterów znajdują się zawsze albo na twojej planszy Kompanii, albo na twojej ręce.

Notka projektanta

Podczas wykonywania Akcji Przesunięcia, możesz zechcieć fizycznie przesunąć wszystkie swoje karty jednocześnie, a następnie spróbować je rozpatrzeć. Jednak niektóre Akcje Przesunięcia będą dłuższe od innych, co może spowodować, że zapomnisz, gdzie się znajdowałeś podczas rozpatrywania kart. Zdecydowanie zaleca się, aby karty Przesuwać pojedynczo, całkowicie rozpatrując właśnie Przesuniętą kartę, i dopiero potem Przesunąć następną.



Przykład: Przesunięcie kart



Emilia ma 4 karty na swojej planszy Kompanii i postanowiła wykonać Akcję Przesunięcia. 8 miejsc na swojej planszy Kompanii rozpatruje w poniższy sposób.

- 1 Puste:** Nic się nie dzieje.
- 2 Bim:** Emilia przesuwa Bima o jedno miejsce w lewo, usuwając go z planszy Kompanii. Bim posiada Umiejętności wywoływane zarówno Przesunięciem, jak i Wypadnięciem. Emilia najpierw rozpatruje Umiejętność wywoływaną Przesunięciem, ponieważ jest ona na górze, a następnie rozpatruje Umiejętność wywoływaną Wypadnięciem. Następnie zwraca Bima na jej rękę.
- 3 Milo:** Emilia Przesuwa Milo o jedno miejsce w lewo. Milo posiada Umiejętność wywoływaną Przesunięciem, więc Emilia ją rozpatruje.
- 4 Puste:** Nic się nie dzieje.
- 5 Sprig:** Emilia Przesuwa Spriga o jedno miejsce w lewo. Sprig posiada Umiejętność wywoływaną Wypadnięciem, ale teraz ten Bohater nie Wypada, więc nic się nie dzieje.
- 6 Puste:** Nic się nie dzieje.
- 7 Budynek Kompanii:** Nic się nie dzieje. Budynki Kompanii nie są Przesuwane.
- 8 Amara:** Emilia Przesuwa Amarę o jedno miejsce w lewo. Amara nie ma Umiejętności wywoływanej Przesunięciem ani Wypadnięciem, więc nic nie robi.



Opłacenie karty (Akcja dodatkowa)

Niektóre karty Bohaterów mają Umiejętność wywoływaną Opłaceniem. Takie Umiejętności mają po lewej stronie liczbę, która wskazuje, ile razy można Opłacić taką Umiejętność. Wymagają wydania Zasobów, aby je aktywować.



Aby użyć Umiejętności wywoływanej Opłaceniem, musisz najpierw sprawdzić, ile żetonów Zasobów znajduje się na karcie z Umiejętnością.

Jeśli liczba Zasobów na karcie jest równa liczbie możliwych Opłać, nie możesz użyć tej Umiejętności.

Jeśli liczba Zasobów na karcie jest mniejsza niż liczba Opłać, możesz użyć Umiejętności wywoływanej Opłaceniem. Postępuj zgodnie z treścią Umiejętności i umieść wydany Zasób na karcie.

Aby użyć Umiejętności, musisz posiadać wymagane Zasoby, aby opłacić koszt. Liczba Zasobów na karcie przypomina, ile razy dana Umiejętność została użyta.

Gdy karta Bohatera Wypada z twojej planszy Kompanii i wraca na twoją rękę, Zasoby znajdujące się na karcie wracają do Puli Ogólnej. Dzięki temu będziesz mógł ponownie użyć Umiejętności wywoływanej Opłaceniem po tym, gdy kolejny raz zagrasz tę kartę Bohatera.

Obietnica Przysługi (Akcja dodatkowa)

Podczas Przygotowania rozgrywki umieściłeś pięć dysków Przysługi na planszy Głównej. Jeśli twój Przywódca znajduje się na polanie zawierającej dysk Przysługi w twoim kolorze, możesz wykonać Akcję Obietnicy Przysługi, aby wziąć kartę Przysługi. Następnie usuń ten dysk z gry.

Gdy bierzesz kartę Przysługi, wybierz jedną spośród dostępnych odkrytych kart i umieść ją obok twojej planszy Kompanii. Są to informacje jawne. Oznacza to, że jeśli inny gracz zapyta, jakie masz karty Przysług, musisz mu powiedzieć. Na koniec gry zdobędziesz Liście za spełnione Przysługi.

Nie Odświeżaj oferty dostępnych kart Przysług aż do końca twojej tury. Zawsze wybierasz spośród pozostałych dostępnych kart.

Umiejętności

Test Statystyk

Niektóre Umiejętności zawierają Test Statystyk, który pozwala sprawdzać, w jakim stopniu użyjesz danej Umiejętności.

Aby wykonać Test Statystyk, spójrz na wymaganą przez Umiejętność Statystykę i policz, ile symboli tej Statystyki występuje na twojej planszy Kompanii. Dotyczy to także wszystkich kart Bohaterów znajdujących się obecnie na twojej planszy Kompanii.

Jeśli wykonujesz Akcję Przesunięcia, a karta Bohatera zawierająca Umiejętność, której używasz, Wypadła z twojej planszy Kompanii, jej symbole Statystyk nadal liczą się dla Umiejętności tej karty, ale po rozpatrzeniu wraca natychmiast na twoją rękę, więc jej symbole Statystyk nie będą już dostępne dla innych Bohaterów.

Przykład: Pojedynczy Test Statystyk

Dylan wykonał Akcję Umieszczenia karty i teraz rozpatruje Umiejętność Zorra wywoływaną Umieszczeniem.

⚡ **Atak 1 za każdy** 🐼

Zorr Atakuje, zadając 1 Obrażenie za każdy symbol Statystyki Ataku, jaki Dylan ma na swojej planszy Kompanii.



Dylan liczy swoje symbole Statystyki Ataku.

- 🐼 Dylan posiada w grze tylko Zorra, co daje mu 1 symbol Statystyki Ataku.
- 🐼 Dylan Zadomowił 2 Sowy, co zapewnia mu dodatkowy symbol Statystyki Ataku. Zadomawianie zostanie wyjaśnione wkrótce.

Łącznie Dylan ma 2 symbole Statystyki Ataku, więc Zorr zadaje 2 Obrażenia.

Przykład: Wielokrotny Test Statystyk

Emilia wykonała Akcję Przesunięcia i teraz rozpatruje Umiejętność Korena wywoływaną Przesunięciem.

← **Zbierz 1** za każde 🌳 🌳

Koren zbiera 1 Drewno za każde 2 symbole Statystyki Drewna, jakie Emilia ma na swojej planszy Kompanii.



Emilia liczy jej symbole Statystyki Drewna.

- 🐼 Posiada 4 Bohaterów w grze. Koren nie ma symboli Statystyki Drewna, Talon i Lark mają po 1, Cirial ma 2, co łącznie daje Emilii 4 symbole Statystyki Drewna.
- 🐼 Drugie miejsce w górnym rzędzie jej planszy Kompanii zawiera 1 symbol Drewna. Ponieważ to miejsce nie zostało zakryte, wlicza się do jej sumy. Gdyby na tym miejscu znajdował się Bohater, ikona nie byłaby widoczna i nie byłaby liczona.
- 🐼 Emilia wcześniej zbudowała Budynek Kompanii – Targ, uzyskując 2 dodatkowe symbole Statystyki Drewna na swojej planszy Kompanii.

Emilia ma więc w sumie 7 symboli Statystyki Drewna, zatem Koren Zbiera 3 Drewna. Gdy wykonujesz Test Statystyk, zawsze zaokrąglasz w dół.

Ruch

Dzięki Umiejętności Ruchu możesz przemieszczać twój Przywódcę między sześcioma obszarami (polanami) na planszy Głównej, które połączone są ścieżkami.

Przywódcy poruszają się po ścieżkach między polanami, a przejście wzdłuż jednej ścieżki wymaga jednego Ruchu.

Umiejętność Ruchu wskazuje konkretną liczbę lub Test Statystyk, które określają, ile Ruchów możesz wykonać, używając tej Umiejętności.

Na przykład „Ruch 2” pozwala ci przejść przez 2 ścieżki.

Kafelki Niebezpiecznych Obszarów

Podczas Ruchu przez ścieżkę z kafelkiem Niebezpiecznych Obszarów, każdy kafelek na niej dodaje 1 dodatkowy Ruch wymagany do przejścia tą ścieżką.

Na przykład, ścieżka z 2 kafelkami Niebezpiecznych Obszarów wymaga Umiejętności Ruch o wartości 3, aby móc nią przejść.

Nie możesz zatrzymać się na kafelku Niebezpiecznego Obszaru. Ścieżki bez kafelków Niebezpiecznego Obszaru nie wymagają dodatkowych Ruchów.

Ogniska

Przy każdej polanie znajduje się Ognisko. Umieść figurkę twój Przywódcy przy Ognisku, aby zaznaczyć, na której polanie się znajduje.



Przykład: Ruch

Dylan wykonuje Ruch 2 i znajduje się obecnie na 1, więc może:

Poruszyć się na 2 za 1 Ruch, ale nie może przejść nigdzie dalej.

Nie może dojść do 3 ponieważ po drodze jest za dużo Niebezpiecznych Obszarów.

Może przejść do 4, poruszając się przez 5, lub zatrzymać się na 5, ponieważ Niebezpieczne Obszary obu ścieżek zostały wcześniej Zabezpieczone.

Dylan może też Poruszyć się na 6, wykonując 2 Ruchy.



Zbierz

Umiejętność Zbierania pozwala ci Zbierać Zasoby i umieszczać je w twoim Obszarze Magazynu.

Umiejętność Zbierania wskazuje rodzaj Zasobu oraz konkretną liczbę lub Test Statystyk, które określają, ile danego typu Zasobu możesz wziąć, używając tej Umiejętności.

Na przykład, „Zbierz 2” pozwala ci wziąć dwa Drewna z Puli Ogólnej i umieścić je w twoim Obszarze Magazynu.

Obszar Magazynu

Twoja plansza Kompanii zawiera Obszar Magazynu, który może pomieścić 8 Zasobów. Możesz odblokować dodatkowe 4 pola, Budując Budynek Kompanii – Przystań.



Gdy zdobywasz Zasoby, musisz od razu umieścić je w twoim Obszarze Magazynu. Jeśli nie masz miejsca w twoim Obszarze Magazynu, możesz najpierw zwrócić do Puli Ogólnej Zasoby już się w nim znajdujące. Możesz wybrać, którą kombinację Zasobów zachować, albo możesz zdecydować się nie zachowywać żadnych, jeśli wolisz zatrzymać obecnie posiadane Zasoby.

Przykład: Magazynowanie Zasobów

Emilia ma już 6 Jedzenia i używa Umiejętności pozwalającej jej Zebrać 4 Drewna.



Może:

- ❁ Nie brać Drewna.
- ❁ Wziąć 1 Drewno.
- ❁ Wziąć 2 Drewna.
- ❁ Odrzucić 1 Jedzenie i wziąć 3 Drewna.
- ❁ Odrzucić 2 Jedzenia i wziąć 4 Drewna.

Umiejętności - ciąg dalszy

Atak

Umiejętność Ataku pozwala ci Zabezpieczać Niebezpieczne Obszary w zamian za Nagrody.

Przywódcy Atakują wzdłuż ścieżek między polanami. Możesz Zabezpieczyć Niebezpieczny Obszar znajdujący się na ścieżce połączonej z twoją aktualną pozycją. Jeśli na ścieżce znajdują się dwa kafelki Niebezpiecznych Obszarów, musisz Zatakować ten najbliższy twojej pozycji.

Umiejętność Ataku wskazuje konkretną liczbę lub Test Statystyk, które określają, ile Obrażeń możesz zadać, używając tej Umiejętności.

Zabezpieczanie Niebezpiecznych Obszarów

Niebezpieczne Obszary muszą być zawsze Zabezpieczane w ramach pojedynczego Ataku. Aby Zabezpieczyć Niebezpieczny Obszar, liczba zadawanych przez ciebie Obrażeń musi być co najmniej równa wartości Zdrowia Niebezpiecznego Obszaru, która jest wskazana w symbolu serca na kafelku.



Gdy używasz Umiejętności Ataku, możesz Zatakować tylko jeden Niebezpieczny Obszar. Nie możesz rozdzielać zadawanych Obrażeń na kilka Niebezpiecznych Obszarów.

Nagrody

Jeśli uda ci się Zabezpieczyć Niebezpieczny Obszar:

- 1 Weź kafelek tego Obszaru i umieść go obok twojej planszy Kompanii. Kafelki zawierają Sztandary Wojenne, które mogą przyczyniać się do spełniania Przysług.
- 2 Przesuń do przodu twój znacznik punktacji na torze Punktacji o liczbę pól wskazaną na Niebieskim Liściu na kafelku.
- 3 Przesuń znacznik Toru na torze Sztandarów Wojennych o jeden rząd w dół. Ten tor jest wspólny dla wszystkich graczy. Wybierasz pole w danym rzędzie, na którym umieścisz znacznik Toru.

- ❁ Jeśli pole wskazuje Zasób, natychmiast weź ten Zasób z Puli Ogólnej i umieść go w twoim Obszarze Magazynu.
- ❁ Jeśli dotrzesz do ostatniego rzędu, podczas kroku Trofeów w tej turze zdobędziesz Trofeum.
- ❁ Jeśli znacznik Toru znajdował się już w ostatnim rzędzie, nic nie zdobywasz.



Budowa

Umiejętność Budowy pozwala ci Zbudować Budynek na pustym polu na polanie, na której aktualnie się znajdujesz.

Budowa wskazuje konkretną liczbę, która określa, ile Budynków możesz Zbudować, używając tej Umiejętności. Dla każdego Budynku, który Budujesz, musisz wykonać wszystkie cztery kroki, zanim rozpoczniesz Budowę kolejnego Budynku.

1. Wybierz Budynek

Możesz Zbudować dowolny Budynek Ogólny z planszy Budynków lub Budynek Kompanii z twojej planszy Kompanii.

- ❁ **Budynki Ogólne:** Koszt Budynków Ogólnych jest wskazany na planszy Budynków, obok każdego rodzaju Budynku.
- ❁ **Budynki Kompanii:** Koszt Budynków Kompanii jest wskazany na dole każdego kafelka Budynku Kompanii.

Liczba Budynków jest ograniczona, więc gdy wszystkie Budynki danego rodzaju zostaną Zbudowane, nie możesz już Budować kolejnych Budynków danego rodzaju.

2. Zapłacić za Budynek

Po wybraniu Budynku, musisz zapłacić jego koszt w Zasobach, używając Zasobów z twojego Obszaru Magazynu. Zwróć wymagane Zasoby do Puli Ogólnej.

Jeśli nie masz wymaganych Zasobów, nie możesz Zbudować wybranego Budynku.

3. Umieść Budynek

Umieść opłacony Budynek na dowolnym pustym polu polany, na której aktualnie się znajdujesz. Jeśli na twojej aktualnej polanie nie ma pustych pól, nie możesz Budować Budynku. Jeśli puste pole, na którym Budujesz, wskazuje ikonę Zasobu, umieść kafelek Budynku, a następnie natychmiast weź wskazany Zasób z Puli Ogólnej do twojego Obszaru Magazynu.

Budynki Kompanii

Gdy usuwasz budynek Kompanii z twojej planszy Kompanii, odblokowujesz Premię. Premie zostały wyjaśnione na str. 23.

4. Zadomowienie Mieszkańca

Możesz Zadomowić Mieszkańca, aby zdobyć Liście i odblokować Premię.

4.1 Umieść Mieszkańca

Na górze twojej planszy Kompanii znajdują się cztery torry Mieszkańców: Szczury, Sowy, Króliki i Żaby.



Wybierz jeden z torów i weź z niego figurkę pierwszą od lewej. Następnie umieść wybraną figurkę Mieszkańca na Budynku, który właśnie Zbudowałeś. Ten Mieszkaniec jest teraz uznawany za Zadomowionego.

4.2 Zaktualizuj twój wynik

Gdy Zadomowisz Mieszkańca w Budynku, zdobywasz 1 Liść za każdy unikatowy rodzaj Budynku w Dzielnicy, w której Zadomowiłeś Mieszkańca.

Rodzaje Budynków: Występuje pięć rodzajów Budynków: Przystanie, Targi, Domy, Wiatraki i Ratusze. Budynki Ogólne i Budynki Kompanii tego samego rodzaju są traktowane jako takie same.

Dzielnice: Dzielnice to grupy Budynków połączonych ze sobą co najmniej jednym bokiem, w których Zadomowiłeś Mieszkańca. Dzielnica może składać się z tylko jednego Budynku lub większej ich liczby. Nie ma ograniczeń w liczbie Dzielnic, które możesz mieć.

4.3 Rozpatrz Premię Mieszkańca

Premia wskazana jest pod każdą figurką Mieszkańca na twojej planszy Kompanii. Po zaktualizowaniu twojej punktacji rozpatrz Premię, którą właśnie odkryłeś, Zadomawiając Mieszkańca.

Premie zostały wyjaśnione na str. 23.

Zapełnianie polan

Jeśli zapełnisz polanę, zdobędziesz Trofeum podczas kroku Trofeów. Polana jest uważana za zapełnioną, gdy na każdym polu na tej polanie znajduje się Budynek.

Przykład: Dzielnice



- 1 Biały ma Dzielnicę składającą się z 1 Budynku.
- 2 Czerwony ma Dzielnicę składającą się z 1 Budynku.
- 3 Czerwony ma drugą Dzielnicę składającą się z 1 Budynku.
- 4 Biały ma Dzielnicę składającą się z 4 Budynków.

Przykład: Punktowanie Mieszkańców

Emilia gra białymi.



- 1 Emilia Buduje Budynek Kompanii – Dom i Zadomawia w nim Żabę. Łączy w ten sposób Targ, na którym wcześniej Zadomowiła Żabę, z innym Domem i Przystanią. Ta Dzielnica zawiera trzy unikatowe rodzaje Budynków, co zapewnia jej 3 Liście.



- 2 Emilia Zadomawia Królika w Ratuszu Kompanii gracza grającego czerwonymi, używając Premii Zadomowienie Mieszkańca (zob. str. 22). Łączy w ten sposób dwie swoje Dzielnice w jedną większą Dzielnicę z sześcioma Budynkami, z których 4 są unikatowe, co zapewnia jej 4 Liście.

Umiejętności - c.d.

Dalsza część tej sekcji wyjaśnia niektóre słowa kluczowe, które pojawiają się w tekstach Umiejętności.

Gdziekolwiek

Atak gdziekolwiek: Możesz wykonać Atak na dowolny kafelek Niebezpiecznego Obszaru, niezależnie od twojej aktualnej pozycji.

Budowa gdziekolwiek: Możesz Zbudować na dowolnej polanie, niezależnie od twojej aktualnej pozycji.

Każdy

Każdy gracz, rozpoczynając od aktualnego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, może rozpatrzyć tę Umiejętność. Gdy wszyscy gracze rozpatrzą Umiejętność, aktualny gracz kontynuuje swoją turę.

Weź

Słowo kluczowe weź (bierzesz) jest używane, aby wskazać, że coś otrzymujesz. Zazwyczaj dotyczy to sytuacji, gdy Zasób zostaje dodany do twojego Obszaru Magazynu.

Weź Niebezpieczny Obszar odnosi się do sytuacji, gdy umieszczasz kafelek Niebezpiecznego Obszaru obok twojej planszy Kompanii.

Notka projektanta

Każda karta Bohatera w grze Emberleaf jest inna, a niektóre zawierają unikalne Umiejętności. Zawsze postępuj zgodnie z treścią kart.



Jeśli masz pytanie dotyczące karty, na które nie ma odpowiedzi, tutaj znajdziesz stronę z objaśnieniami kart: <https://sklep.portalgames.pl/emberleaf>

Wydaj

Weź wymagane Zasoby z twojego Obszaru Magazynu i umieść je w Puli Ogólnej. Jeśli nie masz wymaganych Zasobów, nie możesz użyć tej Umiejętności.

Wywoływanie Opłaceniem

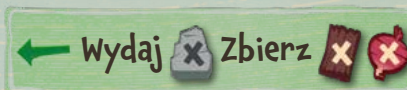
Pamiętaj, że jeśli używasz Umiejętności wywoływanej Opłaceniem, wydane Zasoby trafiają na kartę Bohatera, zamiast do Puli Ogólnej.

X

Niektóre Umiejętności wymagają wydania X Zasobów, gdzie X oznacza, że możesz wybrać dowolną liczbę, na jaką cię stać.

Przykład: użycie Umiejętności z X

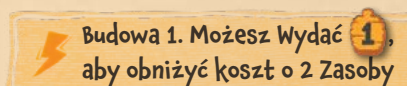
Emilia używa następującej Umiejętności:



Może wydać dowolną liczbę Kamieni, aby Zebrać tyle samo Drewna i Jedzenia. Decyduje się wydać 3 Kamienie, aby zyskać 3 Drewna i 3 Jedzenia.

Zmniejsz

Niektóre Umiejętności zawierają opcjonalny efekt zmniejszenia.



Dla powyższej Umiejętności możesz użyć Umiejętności Budowy. Opcjonalnie możesz Wydać 1 UI, aby zmniejszyć koszt Budowy o 2 Zasoby. Mogą to być dowolne 2, wybrane przez ciebie Zasoby, takie same lub różne.

Zrekrutuj

Gdy masz zrekrutować Bohatera, weź kartę Bohatera. Wybierz spośród dostępnych, kart z odkrytego rzędu pod planszą Główną i weź ją na swoją rękę.



Wyjaśnienie Umiejętności

Podwójne Umiejętności

Niektóre Umiejętności zawierają 2 Umiejętności z jednym wywołaniem.



W takim przypadku możesz zdecydować czy chcesz użyć jednej, obu czy żadnej z tych Umiejętności. Jeśli jednak zdecydujesz się użyć pierwszej Umiejętności, zawsze musisz rozpatrzyć ją przed ewentualnym użyciem drugiej Umiejętności.

Co jest opcjonalne?

Wszystkie korzystne konsekwencje użycia Umiejętności są opcjonalne i zawsze możesz zrobić mniej, niż wskazano.

Kilka przykładów:

- ✿ Jeśli wykonujesz Ruch 5, możesz Poruszyć się mniej niż 5 razy.
- ✿ Jeśli Zbierasz 5 Zasobów, możesz wybrać dowolną liczbę do 5 sztuk.
- ✿ Jeśli Umiejętność jest wywoływana, zawsze możesz się zdecydować jej nie rozpatrywać.
- ✿ Jeśli Budujesz Budynek, możesz się zdecydować, aby nie Zadomawiać Mieszkańca.
- ✿ Jeśli Zadomawiasz Mieszkańca, możesz się zdecydować, aby nie brać Premii.

Jedyną rzeczą, która jest zawsze obowiązkowa, jest wydanie Zasobów wymaganych przez Umiejętność, której używasz.

Wywołanie Stałej Umiejętności

Większość Umiejętności jest wywoływana podczas Akcji, ale Stałe Umiejętności są wywoływane, gdy spełniony zostanie konkretny warunek.



Jeśli spełnisz dany warunek podczas pojedynczej Akcji, możesz rozpatrzyć efekt Stałej Umiejętności, po tym, jak aktualna Akcja zostanie rozpatrzona w całości.

Każda Stała Umiejętność może być użyta tylko **raz na turę**.

Przykład: Wywołanie Stałej Umiejętności

Aby wywołać Stałą Umiejętność, musisz spełnić jej warunki za pomocą pojedynczej Akcji.



Wywołanie powyższej Stałej Umiejętności wymaga, abyś wykonał Ruch 4, co pozwoli ci wykonać 1 Akcję Budowy.

Scenariusz 1

Zagrywasz Bohatera, który pozwala ci wykonać 5 Ruchów. Wykonujesz 5 Ruchów, co oznacza że wykonałeś 4 Ruchy w pojedynczej Akcji, a dzięki temu możesz natychmiast wykonać 1 Akcję Budowy.

Scenariusz 2

Wykonujesz Przesunięcie. Pierwszy Bohater, którego Przesuwasz, zapewnia ci 2 Ruchy, które wykorzystujesz. Drugi Bohater zapewnia ci 2 Ruchy, które również wykorzystujesz. Wykonałeś 4 Ruchy w pojedynczej Akcji, dzięki czemu możesz natychmiast wykonać 1 Akcję Budowy.

Scenariusz 3

Zagrywasz Bohatera, który zapewnia ci 2 Ruchy, które wykorzystujesz. Używasz Umiejętności wywoływanej Opłaceniem i wykonujesz kolejne 2 Ruchy, wydając wymagane Zasoby. Wykonałeś łącznie 4 Ruchy, ale nie zrobiłeś tego w pojedynczej Akcji, więc nie wywołujesz Stałej Umiejętności.

Koniec gry

Koniec gry wywołany jest w momencie, gdy zostanie zdobyte szóste Trofeum.

Gdy koniec gry zostaje wywołany przez zdobycie szóstego Trofeum, gra toczy się dalej, aż wszyscy gracze rozegrają równą liczbę tur.

- ✿ Jeśli koniec gry wywołał gracz rozpoczynający, wszyscy pozostali gracze rozgrywają jeszcze po jednej turze.
- ✿ Jeśli koniec gry wywołał ostatni gracz w kolejności, gra kończy się natychmiast po zakończeniu jego tury.
- ✿ W grze dla 5 graczy, jeśli koniec gry wywołał trzeci gracz, gracze 4 i 5 rozgrywają jeszcze po jednej turze, zanim gra się zakończy.

Gdy wszyscy rozegrają równą liczbę tur, przejdźcie do Punktacji Końcowej.

Punktacja Końcowa

Nadszedł czas, aby sprawdzić dotrzymanie przez was obietnic i zweryfikować, które przysługi udało się wam spełnić.

W trakcie rozgrywki gracze zdobywają Liście z następujących czterech źródeł:

- ✿ Zadomowianie Mieszkańców
- ✿ Zabezpieczanie Niebezpiecznych Obszarów
- ✿ Zdobywanie Trofeów
- ✿ Odblokowywanie Premii

Na koniec gry gracze zdobywają Liście tylko za:

- ✿ Spełnione Przysługi

Każdy gracz sprawdza teraz wszystkie swoje karty Przysług, aby określić, które udało się spełnić i dodaje do swojego ostatecznego wyniku wszystkie Liście, które udało mu się za nie zdobyć. Nie ma kar za niespełnienie Przysługi. Po prostu nie zdobywasz Liści za taką kartę.

Gracz z największą liczbą Liści zostaje zwycięzcą i na zawsze będzie zapamiętany jako bohater Emberlingów.

Premie toru Punktacji

Premie z toru Punktacji można odblokować tylko w trakcie tury gracza. Nie możesz odblokować dodatkowych Premii z toru Punktacji podczas Punktacji Końcowej.

Notka projektanta

Pierwsze Trofeum jest często zdobywane w połowie gry, a drugie zwykle w około 70% jej trwania. Ostatnie cztery Trofea mogą być zdobywane w bardzo szybkim tempie. Gdy na planszy Trofeów pozostanie tylko jedno lub dwa Trofea, miej świadomość, że gra może zakończyć się na koniec każdej tury. Aby uniknąć przykrych niespodzianek, upewnij się, że wszyscy nowi gracze wiedzą, w jaki sposób kończy się rozgrywka.

Rozstrzygnięcie remisów

W przypadku remisu pod względem największej liczby Liści, wygrywa gracz z największą liczbą Mieszkańców na planszy Głównej.

Jeżeli nadal jest remis, wygrywa ten z remisujących graczy, który ma najwięcej kafelków Niebezpiecznych Obszarów.

Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Notka projektanta

Dla doświadczonego gracza karty Przysług mogą stanowić nawet 50% całości jego ostatecznej liczby Liści. Staraj się zdobyć jak najwięcej kart Przysług i nigdy nie zakładaj, że już wygrałeś lub przegrałeś do momentu, aż zostanie rozpatrzone Punktowanie wszystkich kart.

- ✿ 70 - 100 Liści to bardzo dobry wynik w kilku pierwszych rozgrywkach.
- ✿ 100 - 150 Liści to bardzo dobry wynik, jeśli grałeś już kilka razy.
- ✿ 216 Liści to rekordowy wynik, jaki udało się uzyskać podczas testów.

Powodzenia i udanej zabawy!

Ogólne wyjaśnienia

Poniższe wyjaśnienia dotyczą kilku słów kluczowych występujących na wielu kartach Przysług.

„Najwięcej”

Niektóre karty Przysług zapewniają Liście za posiadanie najwięcej czegoś. Musisz wtedy posiadać tego więcej, niż każdy inny gracz. W przypadku remisu Liście nie są zdobywane.

„Posiadaj”

„Posiadanie” odnosi się do czegoś, co zdobyłeś w trakcie gry. Może to obejmować Niebezpieczne Obszary obok twojej planszy Kompanii lub Zasoby w twoim Obszarze Magazynu.

W przypadku Budynków „posiadanie” odnosi się do każdego Budynku na planszy, na którym znajduje się jeden z twoich Mieszkańców. Nie ma znaczenia, czy inny gracz również znajduje się na takim kafelku Budynku – w takim przypadku obaj gracze „posiadają” ten Budynek.

„Zadomów”

„Zadomowienie” odnosi się do umieszczenia Mieszkańca w Budynku i zdobywania Liści oraz innych przypisanych Premii. *Szczegóły znajdują się na str. 13.*

Podobnie, Mieszkańcy, których „Zadomowiłeś”, to Mieszkańcy, których umieściłeś na Budynku.

Premie

Opisy wszystkich Trofeów, Premii z toru Punktacji oraz Premii z planszy Kompanii znajdziesz na str. 22 i 23 tej instrukcji.

„Dzielnice”

Dzielnice to grupy Budynków połączonych ze sobą co najmniej jednym bokiem, w których Zadomowiłeś Mieszkańca. Dzielnica może składać się z tylko jednego Budynku lub większej ich liczby. Nie ma ograniczeń w liczbie Dzielnic, które możesz mieć.

Szczegóły znajdują się na str. 13.

„Sąsiedowanie”

Budynek sąsiaduje z innym Budynkiem, jeśli oba fizycznie dotykają się (sąsiadują ze sobą) na planszy Głównej.

Mieszkaniec sąsiaduje z innym Mieszkańcem, jeśli obaj są w Budynkach, które ze sobą sąsiadują na planszy Głównej.



Tryb Solo

Dziś jest ten dzień. Bierzesz głęboki oddech i wychodzisz ze swojego ukrycia, gotowy poprowadzić swój lud w odbudowie jego domów. Otrzepujesz się, zbierając myśli. Gdy przygotowujesz się do przemówienia, do twoich uszu dociera znajomy dźwięk... Twoja siostra znów cię uprzedziła, a jej głos mobilizuje innych. Ma zamiar zostać nowym bohaterem Emberlingów. Z mieszanką dumy i frustracji robisz krok naprzód, wiedząc, że przyjazna rywalizacja będzie jedynym sposobem, aby ostatecznie zdecydować, kto jest najlepszy.

Wprowadzenie

W trybie Solo ogólne zasady pozostają bez zmian. Nowe zasady dotyczą wyłącznie kontrolowania i punktowania za swoją siostrę, co zostanie wyjaśnione na następnej stronie.

Jesteś graczem rozpoczynającym. Aby wygrać, musisz zdobyć więcej Liści, niż twoja siostra.

Notka projektanta

Podczas rozpatrywania Akcji twojej siostry, ty będziesz podejmować decyzje. Staraj się wykorzystywać jej Akcje tak, aby jak najlepiej wspierały twoją strategię.

Przygotowanie rozgrywki

- 1 Przygotowanie Ogólne:** Przygotuj rozgrywkę jak dla gry dwuosobowej.
- 2 Przygotowanie Gracza:** Dla siebie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami.

Następnie stwórz obszar gry siostry.

- 3 Karty Przysług:** Wybierz poziom trudności:
 - Niski:** 2 podstawowe karty Przysług.
 - Średni:** 3 podstawowe karty Przysług.
 - Wysoki:** 3 podstawowe karty Przysług oraz 1 zaawansowana karta Przysług.
 - Bardzo Wysoki:** 3 podstawowe karty Przysług oraz 2 zaawansowane karty Przysług.
 - Niewiarygodny:** 3 podstawowe karty Przysług oraz 3 zaawansowane karty Przysług.

Potasuj osobno podstawowe i zaawansowane karty Przysług, a następnie ułóż w rzędzie wymaganą liczbę odkrytych kart, w liczbie zgodnej z wybranym poziomem trudności.

- 4 Karty Budynków:** Potasuj karty Budynków. Umieść je w rzędzie poniżej kart Przysług – 1 kartę odkrytą, a pozostałe 4 karty zakryte.
- 5 Karty Akcji:** Potasuj karty Akcji i umieść je w zakrytej talii poniżej kart Budynków.



Wybierz kolor dla twojej siostry.

- 6 Figurka Przywódcy:** Umieść figurkę Przywódcy siostry na Skrzyżowaniu Domokrążców, obok twojej figurki Przywódcy.
- 7 Znacznik Punktacji:** Umieść jej znacznik Punktacji na Liściu na torze punktacji.
- 8 Znacznik 100+:** Umieść jej znacznik 100+ na torze Punktacji.

Nie będziesz potrzebować pozostałych komponentów gracza w kolorze wybranym dla siostry. Możesz więc odłożyć je do pudełka.

Tury siostry


Tury siostry zawsze zaczynają się od sprawdzenia, ile Wigoru zużyła, a następnie wykonuje Akcję albo Odpoczywa.

Wigor

Karty Akcji siostry są podobne do kart Bohaterów, ale zamiast Statystyk w lewym górnym rogu, posiadają:



Wigor

Policz, ile Wigoru zużyła twoja siostra, sumując  na jej odkrytych kartach Akcji. Jeśli użyła mniej niż 5 Wigoru, wykonuje Akcję, w przeciwnym razie Odpoczywa.

Akcje (mniej niż 5 Wigoru)

Dobierz 1 kartę Akcji z talii i umieść ją odkrytą w obszarze gry, na wierzchu innych odkrytych kart Akcji. Umieść ją tak, aby łatwo było ci policzyć, ile Wigoru zużyła twoja siostra.

Rozpatrz dwie Umiejętności na karcie, zaczynając od górnej.

Odpoczynek (co najmniej 5 Wigoru)

Gdy twoja siostra Odpoczywa, wykonaj 3 kroki:

- 1 Przenieś wszystkie odkryte karty Akcji na ich stos kart odrzuconych.
- 2 Odkryj pierwszą od lewej zakrytą kartę Budynku.
- 3 Zsumuj wszystkie wartości w gwiazdkach reputacji na jej kartach Przysług i Budynków. Twoja siostra zdobywa Liście w liczbie równej jej aktualnej reputacji.



Premie oraz słowo kluczowe „każdy”

Trofea: Jeśli siostra zdobywa Trofeum, możesz zdecydować które weźmie. Zdobywa Liście z Trofeum, ale nie zyskuje żadnych innych Premii. Ty zdobywasz wszystkie inne Premie, zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli ty zdobywasz Trofeum, siostra nic nie zyskuje.

Każdy: Jeśli zagrasz kartę ze słowem kluczowym „każdy”, tylko ty rozpatrujesz tę Umiejętność.

Premie z toru Punktacji: Jeśli twoja siostra jako pierwsza przesunie się na Premię z toru Punktacji, zostaje ona aktywowana, ale korzyść zyskujesz tylko ty.

Punktacja

Dodatkowo do Liści zdobytych w trakcie rozgrywki, na koniec gry twoja siostra zdobywa Liście za Przysługi i Budynki.

W przypadku remisu wygrywa siostra!

Przysługi

Karty Przysług siostry punktuja w oparciu o to, co zrobiłeś. Zsumuj zdobyte przez nią punkty i dodaj tyle Liści do jej wyniku.

Na przykład, 3 punkty za każdego Niezadomowionego Mieszkańca, odnosi się do liczby Niezadomowionych Mieszkańców na twojej planszy Kompanii. Podobnie, 2 punkty za każdą kartę Przysługi, odnoszą się do liczby kart Przysług, które posiadasz.

Budynki

Odkryj wszystkie karty Budynków, które nie zostały jeszcze odkryte.

W trakcie gry odkrywałeś karty Budynków, a twoja siostra zdobywa Liście za każdy Budynek, na którym Zadomowiłeś Mieszkańca.

Pierwsza odkryta karta Budynku zapewnia siostrze 5 Liści za każdy wskazany na niej Budynek, w którym Zadomowiłeś Mieszkańca, druga zapewnia 4 Liście, trzecia 3 i tak dalej.



Przykład: Punktowanie Budynków

Dylan Zadomowił Mieszkańców w 5 Przystaniach, 2 Domach, 2 Targach, 1 Ratuszu i 0 Wiatrakach.

Karty Budynków siostry są odkryte w następującej kolejności:



Siostra zdobywa 10 Liści za Domy, 20 Liści za Przystanie, 3 Liście za Ratusze, 0 Liści za Wiatraki i 2 Liście za Targi. Łącznie zdobywa 35 Liści za Budynki.

Tryb Solo - ciąg dalszy

Umiejętności

Twoja siostra posiada własne, specjalne Umiejętności.

Podróż

⚡ Podróż 3

Porusz figurkę Przywódcy siostry zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wokół planszy Głównej o wskazaną liczbę polan. Podróż ignoruje Niebezpieczne Obszary, zatem Podróż 3, pozwala na poruszenie Przywódcy siostry o 3 polany wokół planszy Głównej.

Podróż do ciebie

⚡ Podróż do ciebie

Przesuń figurkę Przywódcy siostry do twojej polany.

Atak

⚡ Atak 7

Wybierz kafelek Niebezpiecznego Obszaru o najwyższej wartości Liści w zasięgu twojej siostry, którego wartość Zdrowia jest równa lub mniejsza od wskazanej wartości Ataku. Jeśli w zasięgu nie ma kafelka, przesuń figurkę jej Przywódcy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wokół planszy Głównej, aż dotrze do polany z prawidłowym celem, a następnie rozpatrz Umiejętność. Jeśli nie ma prawidłowego celu, siostra nic nie robi.

Przesuń znacznik Toru na torze Sztandarów Wojennych o jeden rząd w dół. Nie ma znaczenia, na którym polu w nowym rzędzie go umieścisz, ponieważ siostra nie otrzymuje Nagrody w postaci Zasobu.

Siostra natychmiast zdobywa Liście wskazane na kafelku, a następnie jest on usuwany z gry. Jeśli znacznik Toru dotarł na sam dół toru Sztandarów Wojennych, rozpatrz kroki Trofeum i toru Sztandarów Wojennych tak, jak dla każdego gracza.



Zbuduj

⚡ Zbuduj 1 Przystaną

Weź wskazany Budynek z planszy Budynków i umieść go na polanie, na której aktualnie znajduje się siostra. Możesz wybrać, gdzie go umieścisz.

Jeśli nie ma miejsca na Budynek, przesuń figurkę jej Przywódcy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wokół planszy Głównej, aż dotrze do polany z wolnym miejscem na Budynek, a następnie rozpatrz Umiejętność.

Siostra nie zdobywa Liści za Budowanie Budynków ani nie Zadomawia Mieszkańców.

Jeśli Zbudowany Budynek zapełnia polanę, rozpatrz krok Trofeum tak, jak dla każdego gracza.

Bohater

⚡ Bohater 3

Zaczynając od pierwszej od lewej karty Bohatera w rzędzie odkrytych kart Bohatera, licz odkryte karty Bohatera, aż dojdiesz do wartości wskazanej w Umiejętności. Następnie odrzuć tę kartę z gry. Na koniec tury siostry przejdź do kroku Odświeżania kart. Dokładnie tak, jak dla każdego gracza.

Przysługa

⚡ Przysługa 2

Zaczynając od pierwszej od lewej karty Przysługi w rzędzie odkrytych kart Przysług, licz odkryte karty Przysług, aż dojdiesz do wartości wskazanej w Umiejętności. Następnie odrzuć tę kartę z gry. Na koniec tury siostry przejdź do kroku Odświeżania kart. Dokładnie tak, jak dla każdego gracza.

Dobierz 1 kartę

⚡ Dobierz 1 kartę

Siostra natychmiast dobiera dodatkową kartę Akcji z talii i rozpatruje ją w standardowy sposób.

Potasuj talię

⚡ Potasuj talię

Potasuj stos odrzuconych kart Akcji razem z talią kart Akcji, aby utworzyć nową talię.

Wyjaśnienia trybu Solo

Niektóre karty Przystług punktują w oparciu o innych graczy; oto jak je interpretować w trybie Solo.

Karta 096: Wódz Wojenny

Porównaj liczbę twoich Sztandarów Wojennych z liczbą Sztandarów Wojennych twojej siostry.

Karta 115: Galeria Sław

Dla twojej siostry policz wszystkie Ratusze na planszy Głównej, na których nie ma Mieszkańca. Dla siebie policz Ratusze w standardowy sposób.

Karta 137: Wyprzedaż

Dla twojej siostry policz wszystkie Targi na planszy Głównej, na których nie ma Mieszkańca. Dla siebie policz Targi w standardowy sposób.

Karta 138: Kapitan Portu

Dla twojej siostry policz wszystkie Przystanie na planszy Głównej, na których nie ma Mieszkańca. Dla siebie policz Przystanie w standardowy sposób.

Karta 139: Dobrze ustawiony

Dla twojej siostry policz wszystkie Domy na planszy Głównej, na których nie ma Mieszkańca. Dla siebie policz Domy w standardowy sposób.

Karta 140: Strażnik Wiatru

Dla twojej siostry policz wszystkie Wiatraki na planszy Głównej, na których nie ma Mieszkańca. Dla siebie policz Wiatraki w standardowy sposób.

Karta 142: Cuda Lasu

Porównaj liczbę twoich Trofeów z liczbą Trofeów twojej siostry.

Karta 143: Kapitan Społeczności

Dla twojej siostry policz wszystkie Budynki na planszy Głównej, na których nie ma Mieszkańca. Dla siebie policz Zadomowionych Mieszkańców w standardowy sposób.

Karta 160: Osadnik Krańca

Dla twojej siostry policz wszystkie Budynki na Nabrzeżu, na których nie ma Mieszkańca. Dla siebie policz Zadomowionych Mieszkańców w standardowy sposób.

Notka projektanta

Ta sekcja wyjaśnia wszystkie wątpliwości związane z trybem Solo, z kartami Przystług i objaśnia, jak za nie punktować w odniesieniu do twojej siostry.

Jeśli masz pytanie dotyczące karty, na które nie ma odpowiedzi, tutaj znajdziesz stronę z objaśnieniami kart: <https://sklep.portalgames.pl/emberleaf>



Twórcy

Projekt gry
Frank West
James Tomblin

Budowa świata
Frank West
Sara Jorge
James Tomblin

Ilustracje
James Tomblin

Kierownik artystyczny
Frank West

Projekt graficzny
Frank West
Alec Jackson

Asystent producenta
Sara Jorge

Teksty
Frank West

Edycja polska
Zespół Portal Games

Tłumaczenie
Agnieszka Mazur
i Damian Mazur

Redakcja
Marcin Zalewski

Skład
Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Mateusza Krysztofa oraz Karola Mandla.

PORTAL GAMES.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
e-mail: portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)
Wszystkie prawa zastrzeżone.

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/reklamacje/>

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://sklep.portalgames.pl/emberleaf>



Premie

W trakcie rozgrywki będziesz odblokowywać jednorazowe i stałe Premie z planszy Kompanii, Trofeów i toru Punktacji.

Trofea

Na potrzeby tych opisów forma „ty” odnosi się do gracza, który zdobył Trofeum.



Możesz Zadomowić 1 Mieszkańca.
Každy inny gracz bierze 1 Kamień.



Zdobywasz 5 Liści i bierzesz 1 Ul.
Každy inny gracz bierze 1 Ul.



Zdobywasz 5 Liści i bierzesz 2 Kamienie.
Každy inny gracz bierze 1 Kamień.



Zdobywasz 5 Liści i bierzesz 4 Drewna.
Každy inny gracz bierze 1 Drewno.



Zdobywasz 5 Liści i bierzesz 4 Jedzenia.
Každy inny gracz bierze 1 Jedzenie.



Zdobywasz 8 Liści.
Pozostali gracze nie otrzymują niczego.

Zadomów Mieszkańca

Gdy odblokujesz Premię, która pozwala ci Zadomowić Mieszkańca, postępuj zgodnie z krokiem 4. Postępuj zgodnie z zasadami Zadomawiania Mieszkańców opisanymi na str. 13 z następującą zmianą:



Zamiast umieszczać Mieszkańca na własnie Zbudowanym Budynku, możesz umieścić Mieszkańca na dowolnym Budynku na planszy Głównej, na którym aktualnie nie masz Mieszkańca.

Wielu graczy może Zadomowić Mieszkańca w tym samym Budynku.

Budynki z wieloma Mieszkańcami liczą się do wszystkich celów dla każdego gracza, który ma Mieszkańca na tym Budynku.

Tor Punktacji

Dla potrzeb tych opisów, kolejność tur zawsze zaczyna się od gracza, który odblokował bonus i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Odrzuć odkryte karty Przysług obok talii. Następnie dobierz 5 kart Przysług i ułóż je odkryte w rządzie po prawej stronie talii. W kolejności tur, każdy gracz może wziąć kartę Przysługi.



Každy gracz bierze 1 Kamień za każde 2 karty Przysług, które posiada. Jeżeli posiadasz 5 kart Przysług, bierzesz 2 Kamienie.



W kolejności tur, każdy gracz może Zadomowić 1 Mieszkańca.



Každy gracz bierze 1 Ul.



Každy gracz zdobywa 2 Liście, za każdą polanę, na której ma Zadomowionego co najmniej 1 Mieszkańca.



W kolejności tur, każdy gracz może użyć jednej Umiejętności wywołwanej Zagranem z karty Bohatera znajdującej się aktualnie na jego planszy Kompanii. Jeśli te Umiejętności odblokują jakiegokolwiek Trofea lub inne Premie, odnieś się do Notatki projektanta na str. 7.

Notka projektanta

Na twojej planszy Kompanii pola w drugiej kolumnie dla kart Bohaterów zawierają symbole Statystyki Drewna i Jedzenia. Nie musisz odblokowywać tych symboli, ale aby je wykorzystać przy rozpatrywaniu Umiejętności, takie pole musi być puste tak, aby dany symbol był widoczny.

Plansza Kompanii

Odblokowywanie Premii z Budyneków Kompanii

Gdy Budujesz Budynek Kompanii, odblokowujesz stałą Premię do końca rozgrywki.

- A** Zyskujesz 2 symbole Statystyki Drewna.
- B** Zyskujesz 2 symbole Statystyki Ataku.
- C** Zyskujesz 2 symbole Statystyki Jedzenia.
- D** Twój Obszar Magazynu zwiększa się do 12 pól.
- E** Możesz teraz umieścić kartę Bohatera na tym miejscu i zyskujesz dostęp do Umiejętności Kompanii.
- F** Możesz teraz umieścić kartę Bohatera na tym miejscu i zyskujesz dostęp do Umiejętności Kompanii.



Odblokowywanie Premii z Zadomowiania Mieszkańców

Gdy Zadomowisz Mieszkańca, możesz otrzymać natychmiastową lub trwałą Premię.

- 1** Zrekrutuj Bohatera.
- 2** Weź 2 Drewna.
- 3** Weź kartę Przysługi z odkrytego rzędu i umieść ją obok twojej planszy Kompanii.
- 4** Weź 1 Drewno za każdą kartę Przysługi, którą posiadasz.
- 5** Zdobądź 1 Liść za każde Drewno, które aktualnie posiadasz w twoim Obszarze Magazynu.
- 6** Zrekrutuj Bohatera.
- 7** Zyskujesz 1 symbol Statystyki Ataku.
- 8** Weź 1 Kamień za każdy różny Sztandar Wojenny, który aktualnie posiadasz.
- 9** Zyskujesz 1 symbol Statystyki Ataku.
- 10** Zdobądź 3 Liście za każdy różny Sztandar Wojenny, który aktualnie posiadasz.
- 11** Zrekrutuj Bohatera.
- 12** Weź 1 Kamień.
- 13** Weź kartę Przysługi z odkrytego rzędu i umieść ją obok twojej planszy Kompanii.
- 14** Weź 1 Ul.
- 15** Zdobądź 2 Liście za każdy Budynek w twojej największej Dzielnicy (zob. str. 13).
- 16** Zrekrutuj Bohatera.
- 17** Weź 2 Jedzenia.
- 18** Zadomów 1 Mieszkańca.
- 19** Weź 1 Jedzenie za każdą polanę, na której Zadomowiłeś co najmniej 1 Mieszkańca.
- 20** Zdobądź 1 Liść za każde Jedzenie, które aktualnie posiadasz w twoim Obszarze Magazynu.

PODSUMOWANIE

Opis tury

1. Akcje (zob. str. 8)

Wybierz jedną:

- Umieść kartę
- Przesuń wszystkie karty

Opcjonalnie:

- Opłać kartę
- Obiecaj Przysługę

2. Trofea (zob. str. 7)

- Zapełniłeś polanę
- Dotarłeś do samego dołu toru Sztandarów Wojennych

3. Tor Sztandarów Wojennych (zob. str. 7)

Jeśli znacznik Toru dotarł na sam dół toru Sztandarów Wojennych:

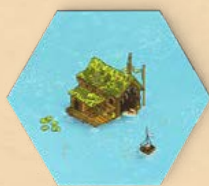
- Umieść go z powrotem na samej górze toru.
- Zwróć wszystkie znaczniki Niebezpiecznych Obszarów do woreczka.
- Uzupełnij pola Niebezpiecznych Obszarów, pomarańczową stroną ku górze.

4. Premie toru Punktacji (zob. str. 7)

5. Odświeżenie kart (zob. str. 7)



Dom



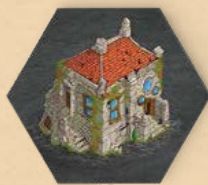
Przystań



Wiatrak



Targ



Ratusz

Budowa

1. Wybierz Budynek (zob. str. 12)

2. Zapłać za Budynek (zob. str. 12)

3. Umieść Budynek (zob. str. 12)

Jeśli zapełnisz polanę, zdobędziesz Trofeum podczas kroku Trofeów.

4. Zadamów Mieszkańca (zob. str. 13)

4.1 Umieść Mieszkańca

4.2 Zaktualizuj twój wynik

4.3 Rozpatrz Premię Mieszkańca

Premie i Trofea

Opisy wszystkich Trofeów, Premii z toru Punktacji oraz Premii z planszy Kompanii znajdziesz na str. 22 i 23 tej instrukcji.

Koniec gry (zob. str. 16)

Koniec gry wywoływany jest w momencie, gdy zostanie zdobyte szóste Trofeum. Gra toczy się dalej, aż wszyscy zaregrają taką samą liczbę tur.



Szczur



Sowa



Królik



Żaba

Notka projektanta

Każda karta w grze Emberleaf jest inna, a niektóre zawierają unikalne Umiejętności. Zawsze postępuj zgodnie z treścią kart.



Jeśli masz pytanie dotyczące karty, na które nie ma odpowiedzi, tutaj znajdziesz stronę z objaśnieniami kart: <https://sklep.portalgames.pl/emberleaf>