

ROBIN HEGEDŰS
ilustrowała VILLÓ FARKAS

SEPTIMA

ZMIENNOKSZTAŁTNOŚĆ I OMENY

— ROZSZERZENIE —

INSTRUKCJA



MINDCLASH
GAMES

WPROWADZENIE




Wy, Wiedźmy, nie możecie usiedzieć spokojnie w miejscu, co? Nie dość, że codziennie musicie poznawać nowe moce, to jeszcze teraz znudzili wam się wasze ludzkie formy. KRA! A wiecie, że byłam zwierzęciem, zanim to było modne?

To rozszerzenie do gry Septima zawiera dwa oddzielne moduły, które można dowolnie łączyć z **Pełnym wariantem** gry. **Zmiennokształtność** wnosi zupełnie nową dynamikę do mechaniki wyboru Akcji w grze. Liderzy mogą teraz przybierać Zwierzęcą Postać, co wpływa na sposób gry i planowanie waszych Akcji. Każdy kolor gracza ma dwie unikatowe Zwierzęce Postacie, z którymi można eksperymentować. **Omeny** wprowadzają kilka losowych i znaczących wydarzeń, które są negatywne, albo pozytywne, w zależności od Podejrzenia graczy. Lista komponentów do modułu Omeny znajduje się na stronie 7.



ZMIENNOKSZTAŁTNOŚĆ

 Grywalne tylko w Wariancie Pełnym.

Zmiennokształtność to jedna z bardziej zaawansowanych technik, jakie opanował Lider Zgromadzenia – daje mu to większą elastyczność przy próbach unikania Podejrzeń.

KOMPONENTY

W KOLORACH GRACZY

8× kafel Zwierząt



4× karta
Akcji Zmiany
Kształtu

8× pion Zwierzęcego Lidera

PRZYGOTOWANIE GRACZA


Przygotujcie rozgrywkę dla Wariantu Pełnego, a następnie:

- 1 Dodaj kartę Akcji *Zmiany Kształtu* do swojej ręki, a kartę Akcji *Śpiewu* odłóż do pudełka.



- 2 Weź 2 piony Zwierzęcego Lidera w swoim kolorze do swoich zasobów.
- 3 Weź dwa kafle Zwierząt w swoim kolorze do swoich zasobów.
 - a Zielony: Wąż i Ropucha.
 - b Pomarańczowy: Lis i Wiewiórka.
 - c Fioletowy: Kot i Sowa.
 - d Szary: Koza i Zając.

ROZGRYWKA

Wraz z kartą Akcji *Zmiany Kształtu* wprowadzono nową możliwość: teraz każdy gracz posiada pion **Ludzkiego Lidera** i dwa różne piony **Zwierzęcych Liderów**. Za każdym razem, gdy pojawia się ikona  lub jakiegokolwiek tekst odnosi się do „Lidera”, odnosi się to Lidera w zarówno Ludzkiej jak i Zwierzęcej postaci, nawet jeśli ikona przedstawia ludzką postać.



ZMIANA KSZTAŁTU

Umiejętność Główna: Zmień swojego Lidera w Zwierzę i weź wszystkie odrzucone karty Akcji na rękę.

Bonus za Dopasowanie: Dodatkowo, zmniejsz swoje Podejrzenie o 1.

Podczas zmiany w Zwierzę, możesz wybrać pomiędzy dwoma dostępnymi Zwierzętami.

- 1 Połóż kafelek Zwierzęcia na górze dowolnego kafelka Wiedźmy w Twoim Zgromadzeniu. Umiejętność zakrytej Wiedźmy staje się dla ciebie natychmiast niedostępna.
- 2 Zamień swojego Lidera na planszy Głównej na Zwierzęcego Lidera odpowiadającego wybranemu kafelkowi Zwierzęcia.
- 3 Gdy zagrywasz *Zmianę Kształtu*, weź wszystkie twoje odrzucone karty Akcji na rękę. Po zakończeniu swojej tury, zwróć również kartę



Twój stos kart odrzuconych **Twoja ręka**

Akcji *Zmiana Kształtu* na swoją rękę. Oznacza to, że na koniec tury po zagranium *Zmiany Kształtu* na twoim stosie kart odrzuconych nie powinna znajdować się żadna karta Akcji.

Zmiana Kształtu ma taką samą ikonę (♁) co *Śpiew* w podstawowej wersji gry. Każda zdolność odnosząca się do ikony *Śpiewu* ma zastosowanie podczas zagrywania *Zmiany Kształtu*.

Gdy się Dopasujesz, nie zwiększasz Podejrzenia.



W porządku, zmieniasz kształty. To już coś. Ale czy naprawdę tego chcesz? Czy poradzisz sobie ze zwierzęcym życiem?

ZASADY ZWIERZĘCEJ POSTACI

Jeśli zaczynasz Fazę Księżyca w Zwierzęcej Postaci, dotyczą cię inne zasady:

- ✦ Możesz wybrać i zagrać tylko jedną z czterech Akcji wymienionych na kaflu Zwierzęcia.
- ✦ Nie możesz skorzystać z Umiejętności Wiedźmy, na której leży kafel Zwierzęcia.
- ✦ Możesz skorzystać z Umiejętności Zwierzęcia, gdy zagrywasz Akcję pierwszą z lewej.

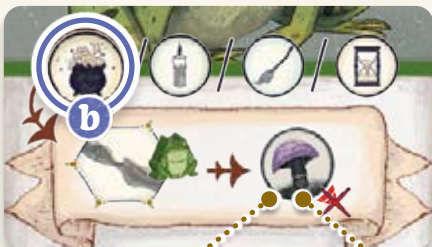


Po przybraniu Zwierzęcej Postaci, w żaden sposób **nie możesz zwiększyć swojego Podejrzenia**, ale masz możliwość je zmniejszyć:

- ✦ Jeśli się nie Dopasujesz, zmniejsz swoje Podejrzenie o 1.
- ✦ Jeśli Dopasujesz się z innym graczem lub z Septimą, nie zwiększasz swojego Podejrzenia.



✦ **Nie możesz skorzystać z żadnych efektów ani Umiejętności**, które wymagają **zwiększenia Podejrzenia**, aby móc z nich skorzystać.



PRZYKŁAD: Zielony przyjął Postać Ropuchy **a**. Umiejętność Ropuchy może być użyta wraz z Akcją Warzenia **b**. Pozwala ona uwarzyć Elixiry bez użycia Grzybów, jeśli Ropucha przylega do obszaru z rzeką **c**. Zielony wybiera Akcję Warzenia **d**, wydaje 1 Jagodę, aby uwarzyć 1 Maść Latania (otrzymując przy tym 3 punkty Wiedzy); 1 Zioło, by uwarzyć Środek Leczący na Infekcję oraz 1 Jagodę i 1 Korzeń, by uwarzyć Środek Leczący na Paraliż.


POWRÓT DO LUDZKIEJ POSTACI

Na koniec każdej tury, każdy z graczy może zdecydować się powrócić do swojej Ludzkiej Postaci. Jeśli się na to zdecydują, muszą zastąpić na planszy Głównej swojego Zwierzęcego Przywódcę Ludzkim i usunąć kafel Zwierzęcia ze swojego Zgromadzenia.

KONIEC PORY ROKU

Musicie **zawsze pominąć 4. krok** Końca Pory Roku (bez względu na Postać jaką przybrałiscie). Oznacza to, że **nie** bierzecie w tym momencie na rękę swoich odrzuconych kart Akcji. Jediną opcją, aby odzyskać na rękę zagrane karty Akcji, jest zagranie Akcji *Zmiany Kształtu*. Zauważcie, że jeśli chcecie jedynie odzyskać swoje odrzucone karty Akcji, możecie wrócić do swojej Ludzkiej Postaci na koniec tej samej tury, w której zagraliscie Akcję *Zmiany Kształtu*.

OMENY

 Grywalne tylko w Wariacie Pełnym.

Omeny to mistyczne wydarzenia, które mają duży wpływ na całą Porę Roku. Są reprezentowane przez **karty Omenów**.

KOMPONENTY




18× karta Omenu


PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI



Przygotujcie rozgrywkę dla Wariantu Pełnego, a następnie przygotujcie talię Omenów.

- 1 Odnajdźcie kartę Omenu *Sabat Czarownic* (z widocznym  w rogu) i umieśćcie ją odkrytą w pobliżu planszy Głównej.
- 2 Potasujcie pozostałe karty Omenów i losowo wybierzcie 3 zakryte karty z talii. Odwróćcie całą 3-kartową talię (tak, by ujawnić tylko dolną kartę) i umieśćcie ją na karcie Omenu *Sabat Czarownic*.
- 3 Wszystkie pozostałe karty Omenów odłóżcie do pudełka.

ROZGRYWKA

W każdej Porze Roku aktywuje się inny Omen, z wyjątkiem Jesieni (1. Pory Roku) , kiedy żaden Omen nie jest aktywny. Aktywny Omen zawsze umieszczany jest pod planszą Główną tak, by tylko jedna połowa jego karty była widoczna. Zarówno **pozytywna** (jasna), jak i **negatywna** (ciemna) połowa odnosi się do wszystkich graczy. Pozytywne efekty są **opcjonalne** dla graczy, podczas gdy negatywne są dla wszystkich **obowiązkowe** w czasie całej Pory Roku.

Nowe Omeny pojawiają się zawsze w ostatnim kroku **Końca Pory Roku**, wnosząc pozytywne lub negatywne efekty. Aby określić efekt, zsumujcie Podejrzenia wszystkich graczy. Jeśli osiągnęliście łącznie co najmniej 8/12/16 w rozgrywce na 2/3/4 graczy, w nadchodzącej Porze Roku obowiązywał będzie negatywny (ciemny) efekt. W przeciwnym wypadku będzie obowiązywał efekt pozytywny (jasny).

Odrzućcie poprzedni Omen (jeśli taki jest) spod planszy Głównej i umieśćcie nowy tak, by ukazywał odpowiednią połowę. Zauważcie, że ujawniony został nadchodzący Omen na wierzchu talii Omenów.

Sabat Czarownic na spodzie talii jest wyjątkowy. Staje się aktywny w pierwszym kroku końcowego punktowania i natychmiast rozpatrujecie korzyści/kary.



The diagram shows three cards with suspicion points: Orange (5), Green (3), and Grey (4). The sum is 12. A red 'X' is placed over the 'WYROZUMIAŁY PRZYWÓDCA' card, and a blue arrow points to the 'WIELKA SUCHA' card. The 'WIELKA SUCHA' card is shown with its negative side (dark) visible, indicating a negative effect.

PRZYKŁAD: W rozgrywce na 3 graczy, na Koniec Pory Roku, Podejrzenie Pomarańczowego wynosi 5, Zielonego 3, a Szarego 4. W sumie wynosi $5 + 3 + 4 = 12$. Oznacza to, że wzbudzają zbyt wysokie Podejrzenia, zatem w następnej Porze Roku obowiązywać będzie negatywny efekt Omenu. Odrzucają Omen znajdujący się obecnie pod planszą Główną, dobierają odkryty Omen z talii i umieszczają go tak, aby jego ciemna połowa była widoczna.



Kto wpadł na ten okropny pomysł, że to ja przywołuję złe omeny? Nigdy nie przynoszę nikomu złych wieści... No dobrze, może czasami. Ale po co miałabym je upiększać? To sprawia, że ludzie są nieprzygotowani.

ZASADY ROZGRYWKI W WARIANCIE SOLO

Podczas korzystania ze **Zmiennokształtności**, Czarna Wdowa nie dba o to, jaką masz Postać, sama również nie zmienia swojej Postaci, ani Postaci swoich Pająków. Wciąż będzie cię prześladować, niezmiennie od tego jakim zwierzęciem się staniesz. Nie wymienia swojej karty Akcji *Śpiewu* na kartę Akcji *Zmiany Kształtu* podczas Przygotowania do rozgrywki. Jej *Śpiew* Dopasowuje się z twoją *Zmiennokształtnością*. Jeśli jednak mistrzowsko opanujesz *Zmiennokształtność*, musisz zaakceptować jeden warunek: Sprostaj **siedmiu** Zmartwieniom z ośmiu, aby wygrać. Grając z **Omenami**, Czarna Wdowa nie czerpie korzyści, ani nie ponosi strat wynikających z ich efektów. Dodaj jednak jej Podejrzenie podczas sprawdzania efektu nadchodzącego Omenu. W wariancie Solo próg wartości Podejrzenia wynosi 8.

TWÓRCY

SEPTIMA

ROZSZERZENIE: ZMIENNOKSZTAŁTNOŚĆ I OMENY

PROJEKT GRY: Robin Hegedűs

ROZWÓJ GRY: Robin Hegedűs i Viktor Péter

PROJEKT GRAFICZNY I ILUSTRACJE:

Villő Farkas

ILUSTRACJE ZWIERZĄT: Barbara Bernát

KOREKTA INSTRUKCJI: Mihály Vincze

KOREKTA:

Emanuela i Robert Pratt, Emily Blain

TESTERZY GRY:

Tünde Máté, Villő Farkas, Dorka Péter, Balázs Horváth, Soma Gál, Réka Major, Nikolett Tímea Szűcs, Bence Hegedűs, Bence Lontay-Szabó,

Katalin Lontai-Szabóné Erős

WERSJA POLSKA: Zespół Portal Games

TŁUMACZENIE:

Agnieszka Mazur i Damian Mazur

REDAKCJA: Marcin Zalewski

SKŁAD: Robert Cebula

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Elżbiety Wiśniewskiej, Darii Kaczor, Filipa Buchalskiego oraz Marcina Kupca.



© 2024 Portal Games sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
www.portalgames.pl

ZAŁĄCZNIK

OMENY

Ten rozdział zawiera dodatkowe wyjaśnienia efektów kart Omenów. Te wyjaśnienia stają się jasne wtedy, gdy są czytane razem z efektem widocznym na danej karcie Omenu.

Dar Alchemika

Oznacza, że możesz uwarzyć Elixir Miłosny używając 3 dowolnych Składników oraz inne Elixiry używając 2 dowolnych Składników. Jeśli korzystasz z Umiejętności Ropuchy, Środek Lecznicy na Infekcję, Maść Latania i Elixir Miłosny kosztują o 1 Składnik mniej.

Duchowe Połączenie

Jeśli *Dragomir* bierze udział w Pierwszym Procesie, wszyscy gracze (nie tylko Zwycięzca Procesu) mogą skorzystać z Umiejętności, aby zmniejszyć swoje Podejrzenie.

Jeśli *Johanna* bierze udział w Procesie, gracze nie mogą skorzystać z jej Umiejętności zaraz po zakończeniu Procesu, ponieważ jest usuwana z Komnaty, zanim jej Umiejętność zostanie uruchomiona.

Jeśli *Bryn* bierze udział w Procesie, a Zwycięzca Procesu zdecyduje się odrzucić go, Zwycięzca Procesu może skorzystać z pierwszej części jego Umiejętności (wycofać tylko 1 Lojalnego Mieszkańca), ale nie drugiej części (nie wycofać po wybraniu Głosów Tłumu).

Era Epidemii

Aby oznaczyć wybraną Wiedźmę, zakryj jej kafel w swoim Zgromadzeniu. Podczas wygnania, odłóż jej kafel do pudełka.

Era Uzdrawiania

Gdy leczysz Chorego z użyciem innego Środka Leczącego niż standardowego dla tego Chorego, możesz awansować wyłącznie na torze Chorych odpowiadającemu żetonowi Chorego, nie użytego Środka Leczącego (wyjątkiem jest Umiejętność *Edith*).

Fala Wsparcia

Nie wpływa na Głosy Tłumu wybierane w czasie Faz Księżyca, a jedynie po zakończeniu Procesów. Nie możesz skorzystać z więcej niż 4 Głosów Tłumu.

Festiwal Bractwa

Nie możesz skorzystać z Umiejętności wykopalisk Kryształów i Świątyń nie będąc na polu przylegającym do nich.

Mściwy Pustelnik

„Ofiarowanie Duchom” to konieczność wydania Składnika w celu awansu na wstęgę na torze Rytuału.

Nakaz Rewizji

Nie wpływa na Głosy Tłumu wybierane w czasie Faz Księżyca, a jedynie po zakończeniu Procesów. Jeśli standardowo miałbyś możliwość skorzystać z 0 lub 1 Głosu Tłumu, nie możesz skorzystać z żadnego.

Paranoja

Zmniejszanie Podejrzenia natychmiast po zwiększeniu go nie anuluje tego efektu. Wciąż musisz odrzucić 2 punkty Wiedzy.

Podejrzani Sojusznicy

Pamiętaj: Jeśli zwiększysz swoje Podejrzenie, uruchomi to Rzut Łowcy i Przemieszczenie Łowcy w dalszej części twojej tury.

Przyjazny Pustelnik

„Ofiarowanie Duchom” to konieczność wydania Składnika w celu awansu na wstęgę na torze Rytuału.

Sabat Czarownic

Odnosi się do obu Procesów.

Utracone Wspomnienia

Nie możesz również korzystać z Umiejętności żadnego Zwierzęcia. Możesz jednak korzystać z Umiejętności Wiedźmy dobranej przy użyciu Czar *Magiczne Lustro*, ponieważ nie znajduje się ona w twoim Zgromadzeniu.

Wzmacniająca Konstelacja

Jeśli przygotujesz Czar przy wykorzystaniu Głosu Tłumu po zakończeniu Procesu, nie możesz przygotować kolejnego.

Złoty Kocioł

Jeśli warzysz 3 Elixiry w swojej turze, nadal możesz zyskać (za darmo) dodatkowy Elixir Użytkowy jako czwarty.

Zniszczone Wspomnienia

Wąż nie może korzystać z tej Umiejętności, ponieważ wymaga ona zagrania Akcji *Wspominania*.

KAFLE ZWIERZĄT

WAŻ

Możliwe Akcje: *Wspomnienie, Leczenie, Ruch, Rekrutacja*

Umiejętność *Wspomnienia*: Możesz skorzystać z 2 różnych Głosów Tłumu, zamiast rozpatrzenia Umiejętności Głównej *Wspomnienia*. Jeśli się na to zdecydujesz i uda ci się Dopasować, skorzystaj z 1 dodatkowego innego Głosu Tłumu, zamiast rozpatrywania Bonusu za Dopasowane Akcji *Wspomnienia*. Umiejętności *Aylany* i *Tommy'ego* wciąż mają zastosowanie, ponieważ zagrywasz Akcję *Wspomnienia*.

ROPUCHA

Możliwe Akcje: *Warzenie, Rytuał, Ruch, Wspomnienie*

Umiejętność *Warzenia*: Gdy podczas *Warzenia*, znajdujesz się na polu przylegającym do obszaru z rzeką, nie musisz wydawać Grzybów.

KOZA

Możliwe Akcje: *Rytuał, Warzenie, Ruch, Wspomnienie*

Umiejętność *Rytuału*: Wydadź 1 Ziolo, aby przygotować 1 Czar.

ZAJĄC

Możliwe Akcje: *Leczenie, Zbieranie, Ruch, Wspomnienie*

Umiejętność *Leczenia*: Zyskaj 1 Korzeń za każdego uleczonego przez ciebie Chorożę, również za Chorych ze Szpitala oraz Chorych uleczonych przy użyciu Czar.

LIS

Możliwe Akcje: *Ruch, Poparcie, Leczenie, Wspomnienie*

Umiejętność *Ruchu*: Porusz się o dowolną liczbę pól tak, aby zakończyć swój ruch na polu przylegającym do obszaru z nadrukowanym Korzeniem. Jeśli to zrobisz, zyskaj 1 Czaszkę.

WIEWIÓRKA

Możliwe Akcje: *Zbieranie, Rekrutacja, Ruch, Wspomnienie*

Umiejętność *Zbierania*: Zyskaj 1 dodatkowy Składnik Księżycowy za każdy rodzaj, który udało ci się zebrać w tej turze (maksymalnie 2).

KOT

Możliwe Akcje: *Rekrutacja, Warzenie, Ruch, Wspomnienie*

Umiejętność *Rekrutacji*: Wyślij 1 dodatkowego Lojalnego Mieszkańca do Tłumu, jeśli znajdujesz się na polu sąsiadującym z co najmniej 1 obszarem Miasta.

SOWA

Możliwe Akcje: *Poparcie, Rytuał, Ruch, Wspomnienie*

Umiejętność *Poparcia*: Wyślij 1 dodatkowego Lojalnego Mieszkańca z Tłumu do dowolnej Komnaty Procesowej (tej samej lub innej).