



SEPTIMA

ROBIN HEGEDŰS
ilustrowała VILLŐ FARKAS

INSTRUKCJA



MINDCLASH
GAMES

WPROWADZENIE



Cóż za spotkanie, moje drogie Wiedźmy! Cieszę się, że tak wiele z was odpowiedziało na moje wezwanie, Usłyszcie me słowa: Duchy nawiedziły mnie w snach. Mój czas dobiega końca i wkrótce będę musiała przekazać którejś z was mój tytuł Septimy – Przywódczyni wszystkich Wiedźm na świecie. Za rok, na Sabacie Czarownic, najmądrzejsza z was odziedziczy całą moją Wiedzę. A teraz idźcie, bo wasze zadanie jest poważne, a czas krótki! Szukajcie rady u mojej zaufanej Wrony. Jest najmądrzejszym ptakiem jakiego poznałam, chociaż...

KRA! Nie ma wątpliwości, że jestem najmądrzejsza! Naprzód małe łobuzy, babcia potrzebuje drzemki, więc oprowadzę was po Noktenburgu i nauczę co jest czym.

... Szkada, że nie pokazuje dobrych manier. Chociaż raz.



KOMPONENTY

◆◆◆ KOMPONENTY WSPÓLNE ◆◆◆



1 plansza Główna (dwustronna)



1 plansza Rytuału



1 woreczek Procesu



1 arkusz Pomocy
Procesu i Punktacji



1 plansza Eliksirów

6 ŻETONÓW CHORYCH



2 Niewidomych

2 Sparaliżowanych

2 Zainfekowanych



12 znaczników Czarów



1 znacznik
Pory Roku



1 znacznik
Fazy Księżyca



1 znacznik Kroków Tury



16 pionów Wściekłych Mieszkańców



1 kość Łowcy



5 pionów Łowców



5 znaczników Składników Księżycowych (Jagoda, Czaszka, Zioła, Grzyb, Korzeń)



80 żetonów Składników (po 16: Jagód, Czaszek, Ziół, Grzybów, Korzeni)



9 znaczników Akcji Septimy



1 znacznik Pierwszego Gracza



24 kafle Wiedźm



6 kafli Budynków (2 różne rewersy)



3x10 kart Czarów (3x2 Punktujące i 3x8 Zwykłych) w 3 kolorach: Ziemi (zielone), Powietrza (niebieskie), Ognia (czerwone)



56 żetonów Elikirów (po 8 każdego rodzaju)



48 żetonów punktów Wiedzy (30x „1”, 10x „5”, 8x „10”)



9 kart Księgi Przepowiedni



8 kart Prologu



16 Kryształów



8 żetonów Zakłęb Pomyślności



1 notes Punktacji



1 kafel Septimy – nakładka dla rozgrywek 2-osobowych

◆◆◆ KOMPONENTY GRACZA ◆◆◆

W 4 RÓŻNYCH KOLORACH



1 plansza Gracza



9 kart Akcji



1 pion Lidera



1 znacznik Rytuału



6 pionów Lojalnych Mieszkańców

W KOLORACH NEUTRALNYCH



3 znaczniki Torów Chorych

1 znacznik Podejrzeń



1 Arkusz Pomocy Gracza

(dwustronny: Przygotowanie Prologu oraz Elixiry i kolejność Pór Roku)

Lista komponentów dla wariantu Solo znajduje się na str. 24.



O tak, arkusze żetonów! **Uwielbiam** wypychać papier i rozrzucać go wokół! Czekaś, co robisz?! Układasz je w staranne stosy? Och, przestań, kto tak robi?!

Następujące komponenty uważa się za **nielimitowane** (jeśli w mało prawdopodobnym wypadku skończą się, a będziecie potrzebować ich więcej, użyjcie dowolnych zamienników): Kryształy, żetony Składników, żetony Zakłęb Pomyślności, żetony Elixirów i żetony punktów Wiedzy.

Piony Lojalnych i Wściekłych Mieszkańców są **limitowane** faktyczną liczbą komponentów.

CEL GRY

Jesteś Liderem potężnego Zgromadzenia Czarownic, dążącym do zdobycia jak największej Wiedzy w ciągu czterech pór roku, by stać się nową Septimą.

Wśród wielu innych czynności, by osiągnąć ten cel, będziesz warzyć Elixiry, leczyć chorych, przeprowadzać rytuały, by zbierać potężne Czary oraz wypełniać zadania z twojej Księgi Przepowiedni.

W trakcie rozgrywki będziesz zagrywać karty Akcji. Każda Akcja, którą wykonasz razem z innym Zgromadzeniem stanie się silniejsza, ale również wzbudzi podejrzenia i zwiększy ryzyko, że twoje Zgromadzenie padnie ofiarą nieustraszonych Łowców Czarownic. Na koniec każdej pory roku odbywa się proces Czarownic, podczas którego musisz wpłynąć na opinie Mieszkańców Miasta, aby ocalić sądzone Czarownice przed wygnaniem i, kto wie, może w ramach wdzięczności dołączyć one do twojego Zgromadzenia!

TRYBY ROZGRYWKI

Septima ma dwa warianty gry: wariant Podstawowy i wariant Pełny. Podczas waszych pierwszych rozgrywek zalecamy grę w wariant Podstawowy, który jest uproszczoną wersją i wykorzystuje mniej komponentów. Wariant Pełny wykorzystuje wszystkie komponenty, wprowadza kilka dodatkowych zasad i daje więcej decyzji do podjęcia. Każda zasada oraz komponenty występujące tylko w wariantcie Pełnym, oznaczone są symbolem wariantu Pełnego ☯.

Septima posiada również wariant Solo. Zasady wariantu Solo przedstawione są na końcu instrukcji. Przed rozpoczęciem gry w wariantcie Solo, przygotuj grę jak dla trybu dwuosobowego i przeczytaj zasady dla wariantu Pełnego. Przygotowanie i zasady wariantu Solo rozpoczynają się na str. 25.



Być może jesteście doświadczeni w długich i zawiłych grach. Chcecie od razu przejść do wariantu Pełnego, co? Nie bądźcie szaleńcami! Jestem tu najmądrzejsza, a nigdy nie podjęłabym się tego w pierwszej próbie! KRA!

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

KOMPONENTY NIEUŻYWANE W WARIANCIE PODSTAWOWYM

Nie wszystkie komponenty są używane w wariantcie Podstawowym.

Znajdźcie poniższe zestawy komponentów i **odłóżcie je wszystkie** z powrotem do pudełka.



- ✦ Plansza Rytuału
- ✦ Kafle Budynków
- ✦ Karty Czarów
- ✦ Znaczniki Rytuału (po jednym w każdym kolorze gracza)
- ✦ Znaczniki Czarów

Następnie odnajdźcie poniższe komponenty i odłóżcie do pudełka te z symbolem wariantu Pełnego ☯ (pozostałe pozostawcie na stole).

- ✦ 6 kafli Wiedźm
- ✦ 1 znacznik Akcji Septimy (nie posiada symbolu wariantu Pełnego!)
- ✦ 4 karty Akcji Rytuału (po jednej w każdym kolorze gracza)
- ✦ 5 kart Księgi Przepowiedni



PRZYGOTOWANIE PLANSZY GŁÓWNEJ

- Umieście **planszę Główną** na środku obszaru gry i wybierzcie jeden z wariantów gry. Jeśli wybieriecie wariant Pełny, umieście planszę stroną z widocznym symbolem wariantu Pełnego  w prawym górnym rogu ku górze. W wariantcie Podstawowym użyjcie drugiej strony planszy. Plansza Główna przedstawia mapę Noktenburgu i otaczających go lasów.
- Pierwszą Porą Roku w grze jest Jesień. Umieście **znacznik Pory Roku** **(a)** na polu Jesieni (pierwsze pole)  na torze Pór Roku. Umieście **znacznik Fazy Księżyca** **(b)** na pierwszym polu toru Fazy Księżyca. Losowo umieście po jednym **Składniku Księżycowym** **(c)** na każdym z pól Składników, znajdujących się pomiędzy polami Fazy Księżyca.



- Umieście po jednym **pienie Łowcy** **(a)** na planszy Główniej, na Chatach o numerach **1**, **3** oraz **5**. Umieście Łowcę **(b)** na polach Zimy (drugie pole)  i Lata (czwarte pole)  na torze Pór Roku.
- Umieście **znacznik Kroku Tury** na polu **A** na torze Kroków Tury.
- Umieście **planszę Elikirów** w pobliżu planszy Główniej. Utwórzcie osobny stos dla każdego rodzaju Elikirów i umieście je na odpowiednich polach na planszy Elikirów.
- Stwórzcie wspólną pulę **żetonów Składników, Kryształów, żetonów punktów Wiedzy, żetonów Zaklęć Pomyślności** oraz **pienów Wściekłych Mieszkańców** w pobliżu planszy Główniej.
- Potasujcie **6 żetonów Chorych** i stwórzcie z nich zakryty stos w pobliżu planszy Główniej. Dobierzcie 4/5/6 zakrytych żetonów Chorych odpowiednio dla gry 2-/3-/4-osobowej.
- Odnajdźcie **6 obszarów Miasta** na środku mapy z żółtą  albo niebieską  flagą, z numerami od „1” do „6”. Umieście pierwszy żeton Chorego na obsza-



rze z odpowiadającym kolorem flagi i o najniższym numerze („1” dla koloru żółtego i „2” dla niebieskiego). Następny żeton połóżcie na kolejnym obszarze, **zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara**, od żetonu, który właśnie umieściliście, z odpowiadającym kolorem flagi. Kontynuujcie w ten sposób umieszczanie pozostałych żetonów Chorych.

PRZYKŁAD: W grze 3-osobowej dobieracie 5 żetonów Chorych. Pierwszy to żeton Niewidomego z niebieską flagą **(a)**, więc umieszczacie go na obszarze Miasta z niebieską flagą z numerem „2”. Drugim żetonem jest Zainfekowany Chory z żółtą flagą **(b)**, więc umieszczacie go na kolejnym obszarze z żółtą flagą z numerem „3”. Kolejnym Chorym jest Niewidomy z żółtą flagą **(c)**, więc kładziecie go na polu z flagą z numerem „5”. Ostatnie dwa żetony to Sparaliżowani z odpowiednio niebieską **(d)** i żółtą **(e)** flagą. Umieszczacie je zatem na obszarach Miasta z numerami „6” i „1”.



ROZPATRZENIE PROCESU

Umieścić Wierzących Mieszkańców w Tłumie na podstawie uroków Podługym i Siedlę z głęzi i 1s Ciężkich (zgodnie z wysypką).

Wierzący wierzających Mieszkańców z Tłumu Aktywować. Rozpatrywać.

Wypędy (zgodnie z wysypką) Wierzących Mieszkańców w Komnacie.

3) Oczyszczenie i punkty Władzy.

4) Miałe doświadczenie z Procesu do swojego Zapanowania.

5) Wyróżnienie i Lepięcych Mieszkańców.

6) Wierzący i powrót między wysypką Odróżnić je do postaci.

Odróżnić wierzających Mieszkańców z Komnaty i wesołość do Tłumu.

Zapewnić Procesowi następnego z Lepięcych mieszkańców w Komnacie.

Scenariusz: Tomasz Kowalski. Ilustracje: Michał Kowalski. Projekt graficzny: Tomasz Kowalski. Wersja 1.0.0. Wydawnictwo: Wydawnictwo Gry i Rozrywka. Wrocław i Lublin. 2018. Licencja: CC BY-NC-SA. Kontakt: Wydawnictwo Gry i Rozrywka. ul. Krakowska 10. 50-100 Wrocław. Kontakt: Wydawnictwo Gry i Rozrywka. ul. Krakowska 10. 50-100 Wrocław.

Tylko w rozgrywkach 2-osobowych





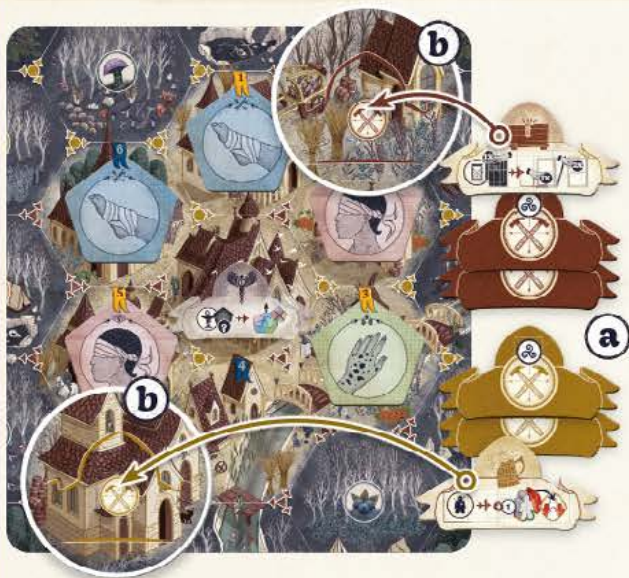
- 9 Przygotujcie Pierwszą Komnatę Procesową.
 - a Potasujcie **kafle Wierźm** i utwórzcie zakryty stos dobierania po prawej stronie planszy Głównej, w pobliżu Pierwszej Komnaty Procesowej.
 - b Odkrycie wierzchni kafel Wierźmy i umieśćcie go w Pierwszej Komnacie Procesowej.
 - c Umieśćcie pusty **woreczek Procesu** niedaleko obszaru Tłumu na planszy Głównej.
 - d Umieśćcie **arkusz Pomocy Procesu i Punktacji** obok planszy Głównej stroną „Rozpatrzenie Procesu” ku górze.
- 10 Rozłóżcie **znaczniki Akcji Septimy** na obszarze Septimy na planszy Głównej.
 - a Jeśli gracze w 2 osoby, umieśćcie **kafel Septimy – nakładkę dla rozgrywek 2-osobowych** na obszarze Septimy.
 - b Pomieszczajcie znaczniki Akcji Septimy i stwórzcie z nich zakryty stos w pobliżu.
 - c Odkrycie dwa wierzchnie znaczniki Akcji Septimy i umieśćcie je na dwóch polach Akcji Septimy na obszarze Septimy.
- 11 Potasujcie **karty Prologu** i utwórzcie z nich zakrytą talię dobierania.
- 12 Umieśćcie **kość Łowcy** w pobliżu planszy Głównej.

WARIANT PEŁNY – DODATKOWE PRZYGOTOWANIE

WARIANT PEŁNY

13 Przygotujcie **kafle Budynków**.

- Rozdzielcie 6 kafli Budynków na 2 stosy, zgodnie z ich rewersami (brązowe i złote).
- Losowo wybierzcie po 1 kafle Budynku z każdego stosu i umieśćcie je na dwóch obszarach Miasta na planszy Głównej z odpowiadającym złotym  oraz brązowym  symbolem Budynku. Pozostałe kafle Budynków odłóżcie do pudełka.



14 Umieśćcie **planszę Rytuálu** po lewej stronie planszy Głównej.

15 Przygotujcie **karty Czarów** na dole planszy Rytuálu.

- Rozdzielcie karty Czarów w zależności od żywiołu widocznego na rewersie: 10 kart Ziemi (zielone), 10 kart Powietrza (niebieskie) oraz 10 kart Ognia (czerwone).
- Z każdej talii wybierzcie i potasujcie 2 karty Czarów Punktujących (z obramowaniem z ikonami Wiedzy na awersach), następnie umieśćcie je w odkrytych stosach na odpowiednich polach pasujących żywiołów na planszy Rytuálu, tworząc talie Czarów Punktujących.
- Potasujcie osobno pozostałe (Zwykłe) karty Czarów i umieśćcie je w trzech zakrytych taliach poniżej odpowiadających im kart Czarów Punktujących. Odkryjcie wierzchnią kartę każdej talii i umieśćcie ją poniżej jej talii.
- Następnie odkryjcie wierzchnią kartę każdej talii.
- W ten sposób powinno być widocznych 9 kart Czarów, po 3 z każdego żywiołu.


16 Umieśćcie **znaczniki Czarów** w pobliżu planszy Rytuálu.



Ach, spójrzcie na te potężne czary! Gdybym tylko dorwała je w swoje ręce, rzuciłabym je na lewo i prawo! Jaka szkoda, że nie mam rąk.

◆◆ PRZYGOTOWANIE GRACZA ◆◆

Każdy z graczy wybiera jeden z dostępnych kolorów i wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności.

- Weź 9 **kart Akcji** w swoim kolorze.
- Weź **Planszę gracza**. Jeśli gracie wariant Pełny odwróć planszę na stronę z widocznym symbolem wariantu Pełnego  w prawym górnym rogu. W wariantcie Podstawowym użyj drugiej strony.
- Weź 6 **Lojalnych Mieszkańców** w swoim kolorze i umieść w pobliżu swojej planszy Gracza tworząc swoją pulę zasobów. Umieść 1 Lojalnego Mieszkańca na obszarze Tłumu na planszy Głównej.
- Weź po 1 **znaczniku toru Chorego** w każdym kolorze i umieść je na dolnych polach odpowiednich **torów Chorych**, które znajdują się w prawej części twojej planszy Gracza. Te tory przedstawiają wdzięczność mieszkańców, którą będziesz zdobywać podczas gry.
- Weź **znacznik Podejrzeń** i umieść go na polu przedstawiającym ikonę Podejrzenia (i wartość „2”) na twoim **torze Podejrzeń** w lewej części twojej planszy Gracza. To wskazuje jak bardzo podejrzaną dla mieszkańców miasta jest twoje Zgromadzenie.

6 Dobierz 1 kartę **Księgi Przepowiedni**, zawierającą 4 sekretne cele, który twoje Zgromadzenie może osiągnąć. Nie ujawniaj ich w trakcie rozgrywki. (Zobacz opis kart Księgi Przepowiedni na stronie 34).

7 Pozyskaj swoje początkowe **kafle Wiedźm**. Te tajemnicze postaci będą pierwszymi członkami twojego Zgromadzenia.

a) W wariantcie Podstawowym dobierz 2 kafle Wiedźm i umieść je na dowolnych dwóch polach twojego **Zgromadzenia** na środku twojej planszy Gracza.

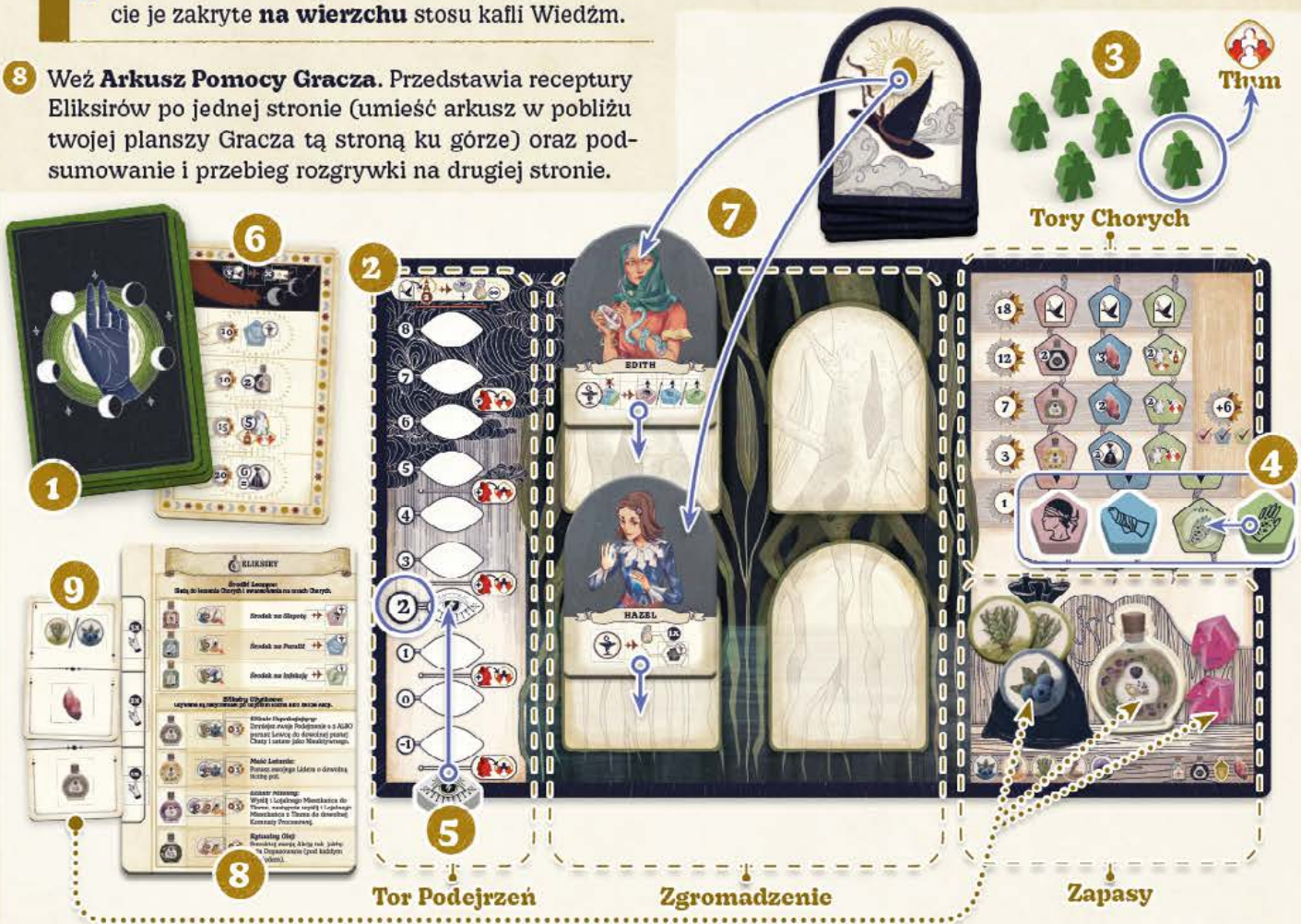
b) W wariantcie Pełnym ♁ wybierzcie swoje początkowe kafle Wiedźm za pomocą draftu opisanego poniżej.

- WARIANT PEŁNY**
- I Każdy z graczy dobiera 4 kafle Wiedźm.
 - II Wybierz 1 kafel, który zatrzymasz. Pozostałe 3 przekaż graczowi po swojej prawej.
 - III Spośród otrzymanych kafli wybierz 1 i dołącz go do tego, który chcesz zatrzymać; pozostałe 2 przekaż graczowi po swojej prawej.
 - IV Wybierz kolejny 1 kafel, który zatrzymasz, ostatni kafel odłóż do pudełka.
 - V Spośród 3 zatrzymanych kafli Wiedźm, umieść 2 na dowolnych dwóch polach swojego **Zgromadzenia** na środku twojej planszy Gracza.
 - VI Potasujcie wszystkie pozostałe kafle razem i umieść je zakryte **na wierzchu** stosu kafli Wiedźm.

8 Weź **Arkusze Pomocy Gracza**. Przedstawia receptury Elixirów po jednej stronie (umieść arkusz w pobliżu twojej planszy Gracza tą stroną ku górze) oraz podsumowanie i przebieg rozgrywki na drugiej stronie.

9 Dobierz 2 karty **Prologu**, które określą twoje zasoby początkowe. Karty Prologu podzielone są na dwie części: górną i dolną. **Umieść obie karty Prologu odkryte (mały numer karty powinien być widoczny na górze karty)** na lewo od twojego Arkusza Pomocy w taki sposób, aby górna część jednej karty zakryła dolną część drugiej karty lub aby dolna część jednej karty przykryła górną część drugiej karty. W obu przypadkach w sumie 3 części kart powinny być widoczne. Rozpoczynając od góry, otrzymujesz pierwszy (górny) bonus trzykrotnie, drugi (środkowy) bonus dwukrotnie oraz trzeci (dolny) bonus jednokrotnie. (Jeśli bonusem jest wybór dowolnego Składnika, za każdym razem możesz zdecydować się na **wyбір** innego Składnika). Umieść wszystkie otrzymane Składniki, Elixiry i Krysztaly w swoich **Zapaszach** na dole prawej części twojej planszy Gracza. Jeśli karta Prologu przedstawia Lojalnego Mieszkańca, umieść jednego swojego Lojalnego Mieszkańca na obszarze **Thumu** na planszy Głównej.

Jeśli przerosła cię liczba dostępnych opcji, po prostu umieść **pierwszą kartę** na górnej części **drugiej karty**, niezależnie od tego co przedstawiają. Trudno tutaj podjąć złą decyzję!





PRZYKŁAD KARTY PROLOGU: Wybierasz umieszczenie górnej karty na dolnej tak, aby dolna część górnej karty zakryła górną część karty pod spodem. W ten sposób trzy razy decydujesz czy zdobywasz Jagodę czy Ziolo, zdobywasz 2 Kryształ oraz 1 Elixir Uspokajający.

- 10 Gracz, który ostatnio przygotowywał koktajl zostaje Pierwszym Graczem i bierze **znacznik Pierwszego Gracza**. Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- 11 Rozpoczynając od ostatniego gracza i podążając w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy umieszcza swój **pion Lidera** na dowolnym pustym polu na planszy Głównej. **Pole** to mały (brązowy albo złoty) symbol na rogach sześciokątnych obszarów na planszy Głównej. Piony Liderów będą się poruszać po polach, nigdy nie poruszając się do sześciokątnych obszarów.



Nie masz pomysłu gdzie iść? Pole na krawędziach Miasta to osobście moje ulubione. Są blisko lasów, ale też odpowiednio daleko od tych natrętnych Łowców.



PRZYKŁAD PIERWSZEJ ROZGRYWKI DLA 3 GRACZY: Każdy z graczy umieszcza swój pion Lidera na innym złotym polu na skraju Miasta.

WARIANT PEŁNY

- 12 Każdy z graczy zwraca swoje 2 karty Prologu do talii kart Prologu. Następnie potasujecie tę talię.
- 13 Rozpoczynając od ostatniego gracza i podążając w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera 1 widoczną kartę Czarza Zwykłego (po wyborze natychmiast odkrycie nową kartę) i umieszcza ją odkrytą obok swojej planszy Gracza.
- 14 Rozpoczynając od ostatniego gracza i podążając w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy umieszcza swój znacznik Rytuła na dowolnym polu początkowym na torze Rytuła. Na tym samym polu na torze Rytuła może znajdować się kilka znaczników.

Jesteście gotowi, aby rozpocząć grę.

KOLEJNOŚĆ PÓR ROKU

Gra toczy się w ciągu jednego roku, na który przypadają 4 pory roku. Jesień , Zima , Wiosna oraz Lato . Każda Pora Roku składa się z następujących kroków:

- ✦ Przygotowanie
- ✦ Pięć Faz Księżyca
- ✦ Jeden lub dwa Procesy
- ✦ Koniec Pory Roku



Tak, to prawda, mamy pięć Faz Księżyca w każdej Porze Roku. To rzecz powszechnie znana w Noktenburgu. Każda Faza wzbudza w różnych leśnych roślinach i zwierzętach magiczne cechy.

PRZYGOTOWANIE

Pomińcie ten krok w pierwszej Porze Roku (Jesień) , ponieważ wszystko zostało przygotowane podczas przygotowania do rozgrywki.

- 1 Odkrycie wierzchni **kafel Wiedźmy** ze stosu kafli Wiedźm i umieśćcie go odkryty w Pierwszej Komnacie Procesowej.
- 2 Usunięcie wszystkich **Wściekłych Mieszkańców** z Tłumu i umieśćcie po jednym Wściekłym Mieszkańcu na każdym **Chorym** aktualnie obecnym na planszy Głównej.



3 Uzupełnijcie **nowych Chorych** na obszarze Miasta.

- a** Dobierzcie odpowiednią liczbę zakrytych żetonów Chorych tak, by suma dobranych żetonów oraz tych już umieszczonych na planszy Głównej wynosiła odpowiednio 4/5/6 w grze 2-/3-/4-osobowej (tak jak w kroku **7** przygotowania planszy Głównej na str. 6).
- b** Umieśćcie pierwszy dobrany żeton Chorego na pustym **obszarze Miasta** przedstawiającym flagę w tym samym kolorze oraz z najniższym numerem. Następny żeton połóżcie na kolejnym pustym obszarze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, od żetonu, który właśnie umieściliście, z odpowiadającym kolorem flagi. Kontynuujcie w ten sposób, aż wszystkie żetony Chorych zostaną umieszczone.



PRZYKŁAD: Na planszy Głównej zostały trzy żetony Chorych po zakończeniu poprzedniej Pory Roku. W grze 3-osobowej dobieracie dwóch Chorych ze stosu tak, aby było ich w sumie pięciu. Pierwszy to Chory Niewidomy z żółtą flagą **a**. Umieścacie go na pustym obszarze Miasta z żółtą flagą oraz z najniższym numerem, w tym przypadku to „3”. Następny to Zakażony z niebieską flagą **b**. Umieścacie go na kolejnym pustym obszarze Miasta z niebieską flagą i kolejnym numerem: „4”.

- 4** Weźcie **wszystkie znaczniki akcji Septimy**, potasujcie i utwórzcie z nich zakryty stos w pobliżu planszy Głównej. Odkryjcie dwa wierzchnie znaczniki i umieśćcie je odpowiednio na lewym i prawym polu akcji Septimy.



FAZY KSIĘŻYCA

Na każdą Porę Roku przypada pięć identycznych Faz Księżyca. Każda Faza Księżyca składa się z pięciu kroków (oznaczonych **A** - **E**). Każdy gracz w pełni rozpatruje każdy z kroków, zanim przejdzie do kolejnego. Większość kroków musi być rozpatrzonych przez graczy **w kolejności tur**, niektóre natomiast można rozpatrywać jednocześnie. Użyjcie znacznika Kroków Tury, aby zaznaczać, który z kroków gracze obecnie rozpatrują.



A WYBÓR AKCJI

W pierwszej kolejności Zgromadzenia planują obecną Fazę Księżyca. Każdy z graczy **jednocześnie i w tajemnicy wybiera jedną z kart Akcji** ze swojej ręki i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Gracze mogą **otwarcie rozmawiać** o tym jaką kartę zamierzają wybrać, ale nie muszą mówić prawdy. Po wybraniu Akcji przez wszystkich graczy, każdy gracz **jednocześnie ujawnia** swoją kartę i umieszcza ją na lewo od swojej planszy Gracza. Jest to aktywna Akcja i powinna pozostać tam do końca tej Fazy Księżyca.



Ja zawsze konsultuję jaką kartę zamierzam zagrać i zawsze mówię prawdę. No bo, poważnie, dlaczego miałabym kłamać?

Plansza Gracza



Wybrana karta Akcji

Stos kart odrzuconych

Twoja ręka

B ROZPATRZENIE AKCJI

Zgromadzenia realizują swoje plany. Wszyscy gracze rozpatrują swoje wybrane Akcje w **kolejności tury**. Każdy gracz w swojej turze w pełni rozpatruje poniższe kroki w podanej kolejności.



1 SZYBKI RUCH: Możesz opcjonalnie poruszyć swojego Lidera o 1 pole (zobacz zasady poruszania się w opisie karty Akcji „Ruch”). Wykonując ten ruch nie możesz jeszcze rozpatrzeć innych instrukcji na wybranej karcie Akcji.

2 AKCJA KARTY (zobacz „Karty Akcji i Umiejętności” poniżej w opisie Akcji):

a Jeśli jesteś jedynym graczem, który wybrał daną Akcję w tej Fazie Księżyca, rozpatrz górną część karty nazwaną: **Główna Umiejętność**.

b Jeśli ty i dowolny inny gracz wybraliście daną Akcję w tej Fazie Księżyca, oznacza to, że się **Dopasowaliście**. Możesz rozpatrzeć **cały tekst** na karcie, włączając dolną część, nazwaną: **Bonus za Dopasowanie**. Bonus za Dopasowanie występuje w jednym z **trzech rodzajów**:

I Jeśli rozpoczyna się od „Dodatkowo”, możesz rozpatrzeć go przed albo po Głównej Umiejętności.

II Jeśli rozpoczyna się od „Zamiast tego”, możesz wybrać czy rozpatrzysz Główną Umiejętność, czy Bonus za Dopasowanie, ale nie oba efekty.

III Jeśli nie rozpoczyna się żadną z powyższych możliwości, modyfikuje Główną Umiejętność.

c Jeśli byłeś jedynym graczem, który wybrał daną Akcję, ale znacznik aktywnej Akcji Septimy wskazuje taką samą ikonę jak twoja karta Akcji, oznacza to **Dopasowanie z Septimą**. Możesz rozpatrzeć Bonus za Dopasowanie opisany w opcji **b**. W grze dwuosobowej oba odkryte znaczniki są aktywne; w grze 3- i 4-osobowej tylko znacznik po prawej stronie jest aktywny (znacznik po lewej wskazuje jaki znacznik będzie aktywny w kolejnej Fazie Księżyca, co pozwala ci na planowanie).

3 PODEJRZENIE: Jeśli Dopasowałeś się z przynajmniej jednym graczem, zwiększ **swoje Podejrzenie o 1**. Jeśli Dopasowałeś się z Septimą, zamiast tego zwiększ swoje Podejrzenie o 2. W grze 2-osobowej, zwiększ swoje Podejrzenie o 1, jeśli Dopasowałeś się z lewą Akcją Septimy. Zwiększasz i obniżasz swoje Podejrzenie

poprzez poruszanie odpowiednio w górę i w dół znacznika Podejrzeń na swojej planszy Gracza o odpowiednią liczbę pól. Jeśli twój znacznik znajduje się na **najwyższym polu** toru Podejrzeń, a musisz zwiększyć Podejrzenie, Mieszkańcy Miasta natychmiast wychodzą ci naprzeciw i musisz wykonać następujące kroki:

a Jeśli masz co najmniej 2 Wiedźmy, umieść jedną z nich w Drugiej Komnacie Procesowej **2**. Jeśli posiadasz tylko 1 Wiedźmę na swojej planszy Gracza, zamiast tego odrzuć 5 punktów Wiedzy. Jeśli posiadasz mniej niż 5 punktów Wiedzy, odrzuć tyle ile posiadasz i zignoruj pozostałe.

b Zmniejsz o 1 swoje Podejrzenie.

c Porusz swojego Lidera o **dowolną liczbę** pól.



Bierzesz trochę wolnego w ciągu dnia, by zrobić coś dobrego i co w zamian za to dostajesz? Kraczę na to! Nie wydaje mi się, że to mnie spowolni, a ciebie?

WARIANT PEŁNY

4 AWANS NA TORZE RYTUAŁU: Jeśli udało ci się Dopasować (z innym graczem lub Septimą), możesz **awansować o 1 pole na torze Rytuału**. Pole, na które awansujesz, musi mieć taką samą ikonę, co twoja obecna Akcja. Jeśli nie ma takiego pola, nie możesz awansować. Na tym samym polu może znajdować się kilka znaczników Rytuału. Niektóre pola na wstędze przedstawiają Ofiarowanie Duchom żywiółów. Musisz wydać Składnik (dowolnego rodzaju) **2**, by na nie awansować. Jeśli znajdujesz się na ostatnim polu i Dopasujesz się dowolną Akcją, zamiast awansować dobierz 4 punkty Wiedzy.



Duchy żywiółów lubią, gdy współpracujecie. Na przykład, gdy Zgromadzenia warzą razem. Duch Ognia dmucha w ogień i Elikiry stają się potężniejsze. Ale super gość!

KARTY AKCJI I UMIEJĘTNOŚCI



ZBIERANIE

Główna Umiejętność: Zbierz wszystkie przylegające Składniki Księżycowe i Kryształy.

Bonus za Dopasowanie: Dodatkowo, zbierz 1 przylegający Składnik Nieksiężycowy.

Gdy **zbierasz przylegające Składniki**, rozpatrz wszystkie **obszary** przylegające do **pola**, na którym znajduje się

twój Lider. Wszystkie Składniki nadrukowane na obszarach mogą być **pozyskiwane** poprzez wzięcie żetonu danego Składnika z pull wspólnej do swoich Zapasów.

Składniki Księżycowe to te, które znajdują się obok znacznika Fazy Księżyca; inne fazy Księżyca ujawniają inne Składniki w lasach. Pozostałe trzy Składniki są Nieksiężycowe w obecnej Fazie Księżyca. Gdy zbierasz **wszystkie** przylegające Składniki Księżycowe, zyskujesz 1 Składnik **za każdym razem**, gdy jest nadrukowany na przylegającym obszarze.



KRYSZTAŁY

Kryształy są specjalnym rodzajem zasobu. Nie są Składnikami, ale można nimi **zastąpić dowolny Składnik** za każdym razem, gdy musisz **wydać** jakiś Składnik lub jest on wymagany do spełnienia **celu**. Jeśli jednak zdobywasz lub zbierasz Składnik, nie możesz zamiast niego pozyskać Kryształu. Kryształy mogą być zebrane z wykopalisk Kryształów na mapie (zobacz „Budynki i specjalne obszary” na str. 18) lub pozyskane przy użyciu Specjalnych Umiejętności.



PRZYKŁAD: W drugiej Fazie Księżyca obecnej Pory Roku Jagoda i Grzyb to Składniki Księżycowe **a** (Zioła, Czaszka i Korzeń są Nieksiężycowe). Zielony zagrał kartę Zbierz **b**, ale nie ma Dopasowania. Przylegające obszary do Zielonego to trzy obszary zawierające: 2 Jagody, 1 Grzyba i 1 Korzeń **c**. Zielony zdobywa 2 Jagody i 1 Grzyba **d**. Zdobywa również 1 Kryształ z 1 przylegającego Wykopaliska Kryształów **e**.



RUCH

Główna Umiejętność: Porusz swojego Lidera o maksymalnie 3 pola i zbierz 1 przylegający Składnik.

Bonus za Dopasowanie: W zamian, porusz się na dowolne pole i zyskaj 1 Kryształ.

Poruszenie się o 1 pole oznacza umieszczenie Lidera na polu przylegającym do tego, na którym obecnie się znajduje (pola połączone są białą linią). Możesz poruszyć się przez pole, na którym znajduje się inny Lider, ale **nie możesz zakończyć swojej tury** na polu, na którym znajduje się inny Lider. Możesz użyć Umiejętności, która pozwala ci na poruszenie się po wykonaniu Akcji (na przykład Elixir: Maść Latania), aby zakończyć ruch na wolnym polu.

Jeśli **w trakcie ruchu zbierasz Składniki** z obszaru przylegającego, możesz zebrać Składniki (Księżycowe lub Nieksiężycowe) z obszaru przylegającego do pola na którym Lider rozpoczął swój ruch, zakończył go albo do dowolnego pola, przez które Lider się przemieścił.



PRZYKŁAD: Zielony zagrał Ruch i się nie Dopasował. Jego pierwszy Szybki Ruch to ruch o 1 pole w dół **a**, następnie rozpatruje Akcję i porusza się o 3 pola **b** przez pole z Pomarańczowym **c**. Zielony może zebrać 1 przylegający Składnik. Nie może to być Grzyb, ponieważ był przylegający tylko podczas Szybkiego Ruchu. Może zebrać Jagodę albo Korzeń, bo przylegały podczas Akcji Ruchu. Nie może natomiast zebrać Kryształu, ponieważ nie jest on Składnikiem. Podczas Akcji Ruchu nie ma znaczenia czy Składnik jest Księżycowy (obecnie Korzeń i Grzyb **d**) czy Nieksiężycowy. Zielony decyduje się zebrać 1 Jagodę **e**.



WARZENIE

Główna Umiejętność: Uwarz do 3 Elikśirów.

Bonus za Dopasowanie: Możesz wydać w sumie 1 Składnik mniej.


Gdy **Warzysz Elikśir**, musisz przestrzegać receptury. Znajdź siedem różnych receptur na **planszy Elikśirów** lub na swoim **Arkuszu Pomocy**. Wybierz jedną, wydaj Składniki widoczne obok niej, a następnie umieść odpowiedni żeton Elikśiru w swoich Zapasach.


Bonus za Dopasowanie pozwala ci wydać o 1 Składnik mniej podczas Warzenia jednego Elikśiru z użyciem tej Akcji.



ELIKŚIRY

W grze *Septima* występują dwa rodzaje Elikśirów: Środki Leczące i Elikśiry Użytkowe.

Środki Leczące  dzielą się na 3 rodzaje (na Ślepotę, na Paraliż, na Infekcję) i mogą zostać użyte **wyłącznie** do wyleczenia pojedynczego Chorego z odpowiedniej choroby.

Elikśiry Użytkowe  to powszechne narzędzie każdej praktykującej Wiedźmy. Gdy je Warzysz, możesz natychmiast otrzymać **3 punkty Wiedzy**. Elikśiry Użytkowe mogą zostać wykorzystane **natychmiast po** Szybkim Ruchu lub po kroku „**B** Rozpatrzenie Akcji”. W swojej turze możesz użyć dowolnej liczby Elikśirów Użytkowych.

Dostępne są cztery różne Elikśiry Użytkowe:

- ✦ **Elikśir Uspokajający:** Zmniejsz swoje Podejrzanie o 2 albo porusz Łowcę do dowolnej pustej Chaty i oznacz go jako Nieaktywnego (połóż go na planszy – nie będzie już nikogo ścigał w tej turze).
- ✦ **Maść Latania:** Porusz się o dowolną liczbę pól.
- ✦ **Elikśir Miłosny:** Wyślij 1 Lojalnego Mieszkańca do Tłumu (zobacz Akcję „Rekrutacja”), następnie wyślij 1 Lojalnego Mieszkańca z Tłumu na pierwsze wolne miejsce dowolnej Komnaty Procesowej.
- ✦ **Rytualny Olej:** Potraktuj swoją Akcję tak, jakby udało się ją Dopasować z innym graczem (standardowo zwiększając przy tym swoje Podejrzanie o 1).

Wszystkie **receptury** Elikśirów można znaleźć na **planszy Elikśirów** lub na **Arkuszu Pomocy Gracza**.



Maść Latania:
Porusz swojego Lidera o dowolną liczbę pól.

PRZYKŁAD: Warzysz Maść Latania, używając receptury ze swojego Arkusza Pomocy. Wydajesz 1 Grzyba i 1 Jagodę **a**, następnie zyskujesz Elikśir **b** oraz 3 punkty Wiedzy **c**, ponieważ jest to Elikśir Użytkowy. Działanie Elikśiru **d** jest również opisane na Arkuszu Pomocy.



LECZENIE

Główna Umiejętność: Ulecz do 2 przylegających Chorych.

Bonus za Dopasowanie: Dodatkowo, zyskaj 1 Zakłęcie Pomyślności.



Możesz **leczyć Chorego** wydając odpowiedni Środek Leczący. Umieść Elikśir na Chorym na planszy Głównej **(a)**. Jeśli Chory ma na sobie Wściekłego Mieszkańca (zobacz str. 10), zwróć Wściekłego Mieszkańca do puli wspólnej. Więcej graczy może leczyć tego samego Chorego podczas jednej Fazy Księżyca **(b)**, ale jeden gracz nie może leczyć tego samego Chorego dwa razy.

Po wydaniu Elikśiru, uleczony Mieszkaniec Miasta wyraża swoją wdzięczność. Możesz awansować o 1 pole na odpowiednim torze Chorych na swojej planszy Gracza. Każde pole na torze wskazuje **nagrodę**, którą natychmiast rozpatrujesz. Im wyżej na torze, tym więcej punktów Wiedzy zdobędziesz na koniec gry.





Wiedźmy są jedynymi, które mogą naprawdę wyleczyć tych biednych ludzi. Co za tragedia, że nie każdy to docenia... Czekał, cztery Zgromadzenia mogą uleczyć tego samego Chorego? Jak to w ogóle wygląda?

ŚPIEW

Główna Umiejętność: Zmniejsz swoje Podejrzenie o 2.

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

Muzyka i pieśni uspokajają Mieszkańców Miasta. Jeśli się Dopasujesz, **nie zwiększaj** swojego Podejrzenia . **Zamiast tego zmniejsz je** o dodatkowe 1 pole (w sumie 3). Nie możesz zmniejszyć swojego Podejrzenia poniżej  (to najniższa wartość na torze Podejrzeń).



KRA! Spójrzcie na mnie! Tylko śpiewam i tańczę, i dobrze się bawię! Jak niby ma to być podejrzone?

REKRUTACJA

Główna Umiejętność: Wyślij 1 Lojalnego Mieszkańca do Tłumu.






Bonus za Dopasowanie: Dodatkowo, skorzystaj z 1 Głosu Tłumu.

Gdy **wysyłasz 1 Lojalnego Mieszkańca do Tłumu**, weź go ze swojej osobistej puli i umieść na obszarze Tłumu na planszy Głównej. Możesz wysłać tylko swojego Lojalnego Mieszkańca, nigdy Mieszkańców innych graczy.



GŁOS TŁUMU



Lojalni Mieszkańcy w Tłumie mogą pomóc ci załatwić drobne sprawy. Opcje Głosu Tłumu nadrukowane są poniżej obszaru Tłumu na planszy Głównej:

-  Zmniejsz swoje Podejrzenie o 1.
-  Porusz swojego Lidera do 4 pól.
-  Zyskaj 1 dowolny Składnik.
-  Wydadź 1 Składnik, by zdobyć 1 Elikwir (dowolnego rodzaju).
-  Ostatnia opcja się różni: Wydadź 1 Składnik, by przygotować 1 Czar.

POPARCIE

Główna Umiejętność: Wyślij 1 Lojalnego Mieszkańca z Tłumu do Komnaty Procesowej oraz otrzymaj 2 punkty Wiedzy.

Bonus za Dopasowanie: Dodatkowo, wyślij 1 Lojalnego Mieszkańca ze swojej osobistej puli do Tłumu.

Wyślij swojego Lojalnego Mieszkańca na pierwsze od lewej wolne miejsce pierwszej  albo drugiej , wybranej przez ciebie Komnaty Procesowej. Jeśli nie masz Mieszkańca, którego możesz wysłać, wciąż możesz otrzymać 2 punkty Wiedzy. Pamiętaj, że możesz rozpatrzyć Bonus za Dopasowanie zanim rozpatrzysz Główną Umiejętność.



Dobra, przyznaję, jest kilku naprawdę miłych ludzi, których da się przekonać. Ale ich dziecinne podejrzenia doprowadzają mnie do szału! KRA!

WSPOMNIENIE

Główna Umiejętność: Wykonaj Główną Umiejętność dowolnej karty Akcji ze swojego stosu kart odrzuconych.

Bonus za Dopasowanie: Dodaj Bonus za Dopasowanie wybranej karty Akcji.

Wspomnienie pozwala wykonać Akcję, która została już zagrana w tej Porze Roku. Skopiowanie Akcji to **nie to samo**, co zagranie tej Akcji. Wspomnienie można Dopasować wyłącznie do Wspomnienia zagrane przez innego gracza, bez względu na to, jaką Akcję kopiujesz.

Jeśli jakkolwiek Umiejętność Wiedźmy lub Budynku (zobacz str. 18) jest aktywowana wykonaniem Akcji, i nie jest to *Wspominanie*, **nie możesz** aktywować tych Umiejętności podczas kopiowania Akcji.

WARIANT PEŁNY

RYTUAŁ

Główna Umiejętność: Awansuj o 1 pole na torze Rytuału oraz porusz się o 1 pole w bok.

Bonus za Dopasowanie: Dodatkowo, przygotuj 1 Zakłęcie ALBO zyskaj 1 Składnik.

Awansując przy użyciu Głównej Akcji Rytuału **zignoruj ikony nadrukowane na polach**. Możesz poruszyć swój znacznik w bok przed lub po awansowaniu w górę, albo możesz nie poruszać go w bok wcale.

TOR RYTUAŁU

Tor Rytuału przedstawia mistrzostwo trzech magicznych żywiołów i Czarów z nimi związanych: Ziemia (zielony), Powietrze (niebieski) i Ogień (czerwony). Tor podzielony jest na 3 sekcje (Ziemia, Powietrze i Ogień). Każde pole należy do jednej z sekcji lub łączy dwie sekcje. Poniżej toru znajdują się dostępne Czary.

Możesz awansować na wyższe pole na torze Rytuału na dwa sposoby. Pierwszy sposób to wykonanie Akcji Rytuału. Drugim sposobem jest zagranie Akcji przedstawionej na polu powyżej i Dopasowanie z innym graczem lub Septimą.

Najwyższe pola na torze Rytuału przedstawiają Wiedzę. Nie ma żadnej Akcji z nimi powiązanej. Gdy masz awansować na torze Rytuału podczas rozpatrywania Akcji Rytuału lub Dopasowania dowolnej Akcji, otrzymujesz wskazane punkty Wiedzy, zamiast awansować na torze.



Na torze Rytuału możesz znaleźć również pięć długich **wstęp**. Wstępowanie na wstęgę pogłębia twoje połączenie z Duchami, co niesie za sobą zarówno korzyści, jak i koszty, które przedstawiono po prawej stronie każdej wstęgi.

- ✦ Musisz wydać 1 Składnik, by wejść na pole na tej wstędze, następnie przygotuj 1 Czar i otrzymaj 5 punktów Wiedzy.
- ✦ Musisz wydać 1 Składnik, by wejść na pole na tej wstędze, następnie zyskaj 1 Czar w kolorze odpowiadającym kolorowi pola, na którym jest twój znacznik.
- ✦ Przygotuj 1 Czar (wejście nic nie kosztuje).
- ✦ Zyskaj 1 Czar w kolorze odpowiadającym kolorowi pola, na którym jest twój znacznik (wejście nic nie kosztuje).



Tak się składa, że wiem, że ulubionym Czarem Powietrza są Skrzydła Wiatru. Całkowicie się z tym zgadzam. Ci, którzy potrafią latać, są najlepsi.



PRZYKŁAD W ROZGRYWCE DLA 4 GRACZY: Pomarańczowy, Szary i Zielony zagrali Poparcie **a** i się Dopasowali. Fioletowy zagrywa Rytuał **b**. Akcja Rytuału pozwala Fioletowemu **c** awansować o 1 pole na dowolną ikonę oraz poruszyć się w bok. Fioletowy decyduje, że najpierw porusza się w bok, następnie awansuje i kończy swój ruch na polu z symbolem Śpiewu. Fioletowy wchodzi na wstęgę **d**, więc najpierw składa Ofiarę (wydaje 1 Składnik), po czym zyskuje 1 Czar **e**. Czar może być zarówno Czarem Powietrza, jak i Ognia, ponieważ pole, na którym się znajduje, leży na granicy dwóch sekcji. W kolejnym kroku Awansu na torze Rytuału, Pomarańczowy **f** i Szary **g** mogą awansować na pole z symbolem Poparcia. Zielony **h** nie ma symbolu Poparcia na polu powyżej swojego znacznika, więc nie może awansować. Za awansowanie i wejście na wstęgę Szary musi Złożyć Ofiarę i zyskać Czar Powietrza (ponieważ znacznik znajduje się w sekcji Powietrza) **i**.

CZARY

Gracz może pozyskiwać Czary odpowiednich żywiołów, gdy awansuje na pole na wstędze, na której przedstawiony jest symbol **pozyskania Czaru** . Czary dostępne dla gracza zależą od sekcji, w której znajduje się znacznik gracza. Jeśli znacznik znajduje się w danej sekcji, tylko Czar odpowiadającego żywiołu może być pozyskany. Jeśli znacznik znajduje się na granicy dwóch sekcji, jeden z dwóch Czarów odpowiadających żywiołów może być pozyskany.

Zazwyczaj co najmniej 2 Czary są dostępne dla danego żywiołu i uzupełnia się je w różny sposób:

- Jeśli pozyskujesz Czar Punktujący z górnego rzędu, od razu zostaje ujawniona kolejna karta. Jeśli nie ma już więcej kart, nic się nie dzieje. Nie dokładaj żadnych nowych Czarów w to miejsce.
- Jeśli pozyskujesz Czar Zwykły ze stosu dobierania w środkowym rzędzie, odkryj następną kartę z wierzchu jego talii.
- Jeśli pozyskujesz Czar Zwykły z dolnego rzędu, umieść w jego miejscu odkrytą kartę z odpowiedniej talii powyżej i odkryj następną kartę z wierzchu jej talii.



Kiedy pozyskujesz Czar, umieść go obok swojej planszy Gracza.

Musisz **rzucić** Czar, aby skorzystać z jego efektu. Czary możesz rzucać natychmiast po wykonaniu Szybkiego Ruchu lub po kroku „ Rozpatrzenie Akcji”. Opisany efekt ma zastosowanie w obecnej Fazie Księżyca.

Niektóre Czary mogą zostać rzucone wyłącznie po rozpatrzeniu konkretnej **Akcji**. Jest to przedstawione za pomocą **symbolu danej Akcji** widocznym pośrodku karty Czaru. Jeśli widoczny jest symbol , możesz rzucić ten Czar w dowolnej swojej turze, niezależnie od wybranej Akcji.

Po rzuceniu Czaru musisz natychmiast obrócić kartę o 90 stopni w prawo, zaznaczając, że ten Czar jest już **wykorzystany**. Wykorzystane Czary trzeba **przygotować**, aby móc rzucić je ponownie. Dzieje się to zazwyczaj, gdy gracz awansuje na wstęgę na torze Rytuła, na której widoczny jest symbol **przygotowania Czar** lub gdy korzysta ze Świątyni. Aby przygotować Czar, po prostu obróć go z powrotem o 90 stopni w lewo.

Każdy Czar może zostać rzucony tylko **raz na turę**. Jeśli w trakcie jednej tury możesz rzucić i przygotować Czar, radzimy, aby położyć go obok stosu kart odrzuconych, by to śledzić i przywrócić go na początku kolejnej Fazy Księżyca.

Większość Czarów ma jednorazowy efekt natychmiastowy, lecz niektóre Czary mają efekty **trwałe**. takie efekty mają też opisane warunki, kiedy ich działanie się kończy. Gdy rzucaś Czar z efektem trwałym, umieść na nim znacznik Czar. Efekt Czar (już wykorzystanego) działa do momentu usunięcia z niego znacznika. Jeśli przygotowujesz trwały Czar, jego efekt nie zostaje anulowany – pozostaw na nim znacznik. Gdy efekt Czar się kończy i usuwasz znacznik, jest on gotowy, aby rzucić go ponownie. Jeśli jednak rzucisz Czar, którego efekt wciąż trwa, jego efekt natychmiast się kończy i rozpoczyna na nowo. Nigdy nie możesz skorzystać z efektu trwałego Czar dwa razy w tym samym czasie.



PRZYKŁAD: Rzucaś trwały Czar: Kamień Czarnego Księżyca, obracasz kartę o 90 stopni i umieszczasz na niej znacznik. W następnej turze Dopasowujesz Akcję Rytuła i przygotowujesz Kamień Czarnego Księżyca , wykorzystując Bonus za Dopasowanie. Efekt Czar jeszcze się nie skończył. Gdy kończy się Pora Roku, efekt Kamienia Czarnego Księżyca kończy się (zgodnie z opisem na karcie), zatem usuwasz z niej znacznik Czar . Jako że Czar został wcześniej przygotowany, może zostać ponownie rzucony.

UMIEJĘTNOŚCI WIEDŹM

Każdy kafel **Wiedźmy** ma **Umiejętność** nadrukowaną pod imieniem Wiedźmy. Możesz posiadać do 4 Wiedźm na obszarze Zgromadzenia na środku twojej planszy Gracza. Każda Umiejętność Wiedźmy może być użyta razem z Akcją albo w określonym kroku Fazy Księżyca albo podczas Procesu lub Procesów. Umiejętności czasem **zmieniają** efekty Akcji. W innych wypadkach zapewniają **dotatkowe efekty**, które możesz rozpatrzyć. Te drugie mogą być użyte natychmiast po wykonaniu Szybkiego Ruchu lub po kroku „B Rozpatrzenie Akcji”. Umiejętności Wiedźm opisano na stronie 32.



PRZYKŁAD: Umiejętność Katheriny może być użyta z Akcją Zbierania **a** i zmienia jej efekt **b**, pozwalając traktować trzeci Składnik jako Księżycowcy. Umiejętność Nicholasa może być użyta przed albo po rozpatrzeniu Akcji Zbierania **c** i daje dodatkowy efekt **d**: Warzenie Elixirsu.

BUDYNKI I SPECJALNE OBSZARY

Budynki przylegają do obszarów Miasta. Podobnie jak kafle Wiedźm, ich Umiejętności mogą zmienić efekt Akcji albo zapewnić dodatkowe efekty, ale tylko w momencie, gdy znajdujesz się w ich sąsiedztwie. Dodatkowe efekty mogą być rozpatrzone natychmiast po wykonaniu Szybkiego Ruchu albo po kroku „B Rozpatrzenie Akcji”. Budynek Szpitala jest widoczny w centralnym obszarze w obu wariantach gry (pozostałe są używane wyłącznie w Wariancie Pełnym). Umiejętności Budynków opisano na stronie 37. Niektóre **specjalne obszary** na mapie działają podobnie do Budynków:

✦ **Wykopalisko Kryształów.** Podczas Akcji Zbierania, możesz pozyskać 1 Kryształ, jeśli znajdujesz się na polu przylegającym do tego obszaru.

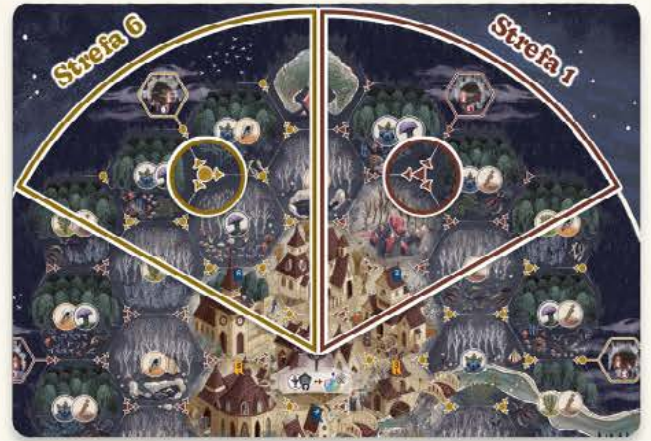


✦ **Świątynia.** Każda z 6 Świątyń przylega do krawędzi mapy. Jeśli podczas twojej Akcji Rytuału znajdujesz się na polu przylegającym do Świątyni, możesz przygotować 1 Czar o rodzaju odpowiadającym Świątyni (Ziemi, Ognia, Powietrza).

△ RZUT ŁOWCY

W kolejności tury gracze sprawdzają czy zwiększyli swoje Podejrzenie w dowolnym momencie obecnej Fazy Księżyca. Jeśli nie, taki gracz pomija ten krok.

Jeśli twoje Podejrzenie zostało zwiększone w trakcie tej Fazy Księżyca, musisz sprawdzić czy **Aktywny Łowca** (postawiony) przebywa w Chacie w tej samej Strefie co twój Lider. **Strefa** to połączone ze sobą obszary w tym samym kolorze (wyróżniamy trzy złote → oraz trzy brązowe ← Strefy). Każda Strefa ma Chatę (oznaczoną numerem 1–6) połączoną z jednym z miejsc na skraju Strefy. Jeśli Chata w twojej Strefie jest pusta albo Łowca w niej jest **Nieaktywny** (położony na planszy), nic się nie dzieje – przejdź do kroku △.



Jeśli w Chacie znajduje się Aktywny Łowca, musisz **rzucić Kością Łowcy**. Po uzyskaniu wyniku rzutu, możesz **odrzuć Zakłęcie Pomyślności**, aby natychmiast przerwali go. Oblicz sumę rzutu i twojego **obecnego Podejrzenia**. Jeśli suma wynosi 1 lub więcej, porusz Łowcę o tyle pól w kierunku swojego Lidera w taki sposób, by każdy ruch zbliżał go do twojego Lidera (Łowca porusza się możliwie najkrótszą drogą w kierunku Lidera). Jeśli Łowca dotrze do twojego Lidera, jedna z Wiedźm z twojego Zgromadzenia zostaje pojmana.

✦ Wybierz **jedną Wiedźmę** ze swojego Zgromadzenia i umieść w **Drugiej Komnacie Procesowej**. Jeśli w Komnacie znajduje się już jakaś Wiedźma, umieść nowo pojmaną Wiedźmę na górze stosu. Jeśli w twoim Zgromadzeniu znajduje się tylko 1 Wiedźma, nie usuwaj jej. Zamiast tego **odrzuć 5 punktów Wiedzy**. Jeśli posiadasz mniej niż **5 punktów Wiedzy**, odrzuć tyle ile posiadasz.

✦ Zmniejsz swoje Podejrzenie o 1.

✦ Porusz swojego Lidera o dowolną liczbę pól.

Na koniec, porusz Łowcę **z powrotem do Chaty**, w której znajdował się przed rzutem, bez względu na to czy dotarł do twojego Lidera.

Podczas swojego ruchu Łowca **może poruszać się przez pola, na których znajdują się Liderzy innych graczy**, jednak ich gracze **nie tracą ani Wiedźm, ani Wiedzy**. W danej chwili Łowca poluje na **ciebie**, nie na nich.



PRZYKŁAD: W obecnej Fazie Księżyca Zielony się Dopasował. W tej samej Strefie co Lider Zielonego, znajduje się również Łowca w Chacie **a**. Zielony wyrzuca „+1” na kości Łowcy **b**, a jego Podejrzenie wynosi 4 **c**. Suma wynosi zatem 5 (1+4). Łowca porusza się w jego kierunku. Lider Szarego znajduje się na drodze Łowcy **d**, jednak Łowca go ignoruje i porusza się dalej. W płętu ruchach Łowca dopadł Lidera Zielonego **e**! Zielony decyduje się usunąć Hazel ze swojego Zgromadzenia **f** i umieszcza ją w Drugiej Komnacie Procesowej **g**. Zielony zmniejsza swoje Podejrzenie o 1 **h** i porusza się na inne pole **i**. Na koniec Łowca wraca do Chaty.

D PRZEMIESZCZENIE ŁOWCY

W kolejności tury każdy z graczy sprawdza, czy **zwiększył Podejrzenie, ale nie rzucił kością Łowcy** w obecnej Fazie Księżyca, **bo Chata w jego obszarze jest pusta**. Jeśli tak się stało, każdy gracz, którego to dotyczy, musi (w dalszym ciągu w kolejności tury) w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, znaleźć pierwszą Strefę, w której Chacie znajduje się **Aktywny Łowca**. Przesuwa tego Łowcę do Chaty w swojej Strefie i kładzie go jako Nieaktywnego, aż do końca tego kroku (tak, aby nie można go było ponownie przemleścić).



Ci Łowcy coś za dużo się ruszają, co nie? To się już robi męczące. Moim zdaniem powinni zrobić wszystkim przysługę i znaleźć sobie jakieś bardziej pożyteczne zajęcia.

PRZYKŁAD: W ostatniej turze Pomarańczowy, Zielony i Szary zwiększyli swoje Podejrzenie. W ich Strefach nie ma Łowców. Zielony jest pierwszy w kolejności, więc szuka najbliższego Aktywnego Łowcy, który znajduje się w kolejnej Strefie, w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara **a**. Przemieszcza go do swojej Strefy i kładzie jako Nieaktywnego **b**. Pomarańczowy jest następny w kolejności, więc szuka Aktywnego Łowcy w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara. Łowca w Strefie Zielonego jest Nieaktywny, a w kolejnej Strefie nie ma żadnego Łowcy. W końcu znajduje Aktywnego Łowcę **c**, przemieszcza go do swojej Strefy i kładzie jako Nieaktywnego **d**. Szary znajduje się w tej samej Strefie co Zielony, która ma już (Nieaktywnego) Łowcę, więc nic nie robi.



E KONIEC FAZY KSIĘŻYCA

Zgromadzenia Czarownic i Mieszkańcy Noktenburgu planują swoje dni i tygodnie w oparciu o Fazy Księżyca i ich magiczne właściwości. Wykonajcie poniższe kroki, by przygotować się do kolejnej Fazy Księżyca.



✦ Odrzućcie **prawy znacznik Akcji Septimy**. Przesuńcie lewy znacznik Akcji Septimy na prawe pole, dobierzcie nowy znacznik z zakrytego stosu i umieśćcie go odkryty na lewym polu.



✦ Każdy z graczy odrzuca swoją odkrytą **kartę aktywnej Akcji** na prawą stronę swojej planszy Gracza. Odrzucone karty Akcji są jawne.



✦ Postawcie wszystkich **Nieaktywnych Łowców** tak, aby stali się Aktywni.



✦ Umieśćcie wszystkich uleczonych **Chorych** (tych, na których znajduje się przynajmniej 1 Elixir) na odkrytym stole odrzuconych Chorych. Zwróćcie wszystkie Elixiry, które znajdowały się na tych Chorych, na ich stosy na planszy Elixirów.



✦ Przesuńcie **znacznik Fazy Księżyca**. Rozpoczyna się nowa Faza Księżyca. Po zakończeniu **piątej** Fazy Księżyca, przesuńcie znacznik na symbol Procesu znajdujący się powyżej toru i przejdźcie do kroku: **Proces**.

PROCES

Na koniec każdej Pory Roku, Mieszkańcy Miasta zbierają się, by postawić przed sądem Wiedźmy złapane, gdy przyciągnęły na siebie zbyt dużą uwagę. Wściekli Mieszkańcy wołają o wygnanie tych Wiedźm z Miasta, natomiast Lojalni Mieszkańcy żarliwie bronią ich imienia. Poniższe kroki zostały również opisane na **arkuszu Pomocy Procesu i Punktacji**.

1 Przed rozpoczęciem Procesu, umieśćcie **Wściekłych Mieszkańców w Tłumie**. Sprawdźcie tory Podejrzenia każdego gracza: umieśćcie w Tłumie po 1 Wściekłym Mieszkańcu za każdą linię oznaczoną Wściekłym Mieszkańcem poniżej znacznika Podejrzenia każdego z graczy. Dodatkowo, umieśćcie w Tłumie wszystkich Wściekłych Mieszkańców znajdujących się na znacznikach Chorych, po czym odrzućcie tych Chorych.

Następnie, rozpatrzyć **jeden Proces** w **Pierwszej Komnacie Procesowej**.

2 Wrzućcie wszystkich Mieszkańców z Tłumu do woreczka Procesu.

3 Dobierajcie po 1 Mieszkańcu z woreczka Procesu i uzupełnijcie wolne pola od lewej do prawej w Komnacie Procesowej, w zależności od liczby graczy.

4 Obliczcie wyrok w Procesie.

a) Jeśli w Komnacie znajduje się więcej Lojalnych Mieszkańców (w dowolnym kolorze) niż Wściekłych Mieszkańców, **obrona odniosła sukces i Wiedźmę uznano za niewinną**. Gracz z największą liczbą Lojalnych Mieszkańców w Komnacie zostaje **Zwycięzcą Procesu**. W przypadku remisu, zwycięzcą Procesu zostaje gracz, którego Lojalny Mieszkaniec znajduje się na polu najbardziej po lewej stronie.

Zwycięzca Procesu:

I Otrzymał 3 punkty Wiedzy.

II Może dodać uratowaną Wiedźmę do swojego Zgromadzenia. Jeśli gracz nie posiada pustych miejsc w swoim Zgromadzeniu, może odrzucić nowo pozyskaną Wiedźmę albo 1 kafel Wiedźmy znajdujący się w jego Zgromadzeniu, odkładając go do pudełka.

III Na Jesień, Zimą oraz Wiosną, **Zwycięzca Procesu** odzyskuje **z swoich Lojalnych Mieszkańców** (z Komnaty lub z woreczka) i umieszcza ich w swoich zasobach.

b) Jeśli liczba Lojalnych Mieszkańców jest równa bądź mniejsza od liczby Wściekłych Mieszkańców, **obrona ponosi porażkę**. Wiedźmę uznano za winną i zostaje wygnana z Miasta – odrzućcie jej kafel do pudełka. Żaden z graczy nie zostaje Zwycięzcą Procesu.

5 Zwróćcie wszystkich Mieszkańców z Komnaty Procesowej oraz z woreczka Procesu do Tłumu. W Lecie (czwarta Pora Roku), Zwycięzca Procesu musi pozostawić swoich 2 Lojalnych Mieszkańców w Komnacie Procesowej (nie w swoich zasobach lub woreczku).

Następnie, jeśli w **Drugiej Komnacie Procesowej** znajduje się co najmniej 1 Wiedźma, powtórzcie powyższe kroki (2 – 5) dla **jednego Procesu** w Drugiej Komnacie, w której Proces odbywa się tylko dla Wiedźmy na górze stosu. W rzadkim przypadku, gdy w woreczku skończą się Mieszkańcy podczas 3. kroku, pozostałe pola w Komnacie pozostawcie puste.



Nigdy nie mogą odbyć się więcej niż dwa Procesy w trakcie jednej Pory Roku. Bo wiecie, lokalny Sędzia jest naprawdę stary i zmęczony. A poza tym, wysłuchiwanie tych fałszywych oskarżeń jest strasznie nudne.

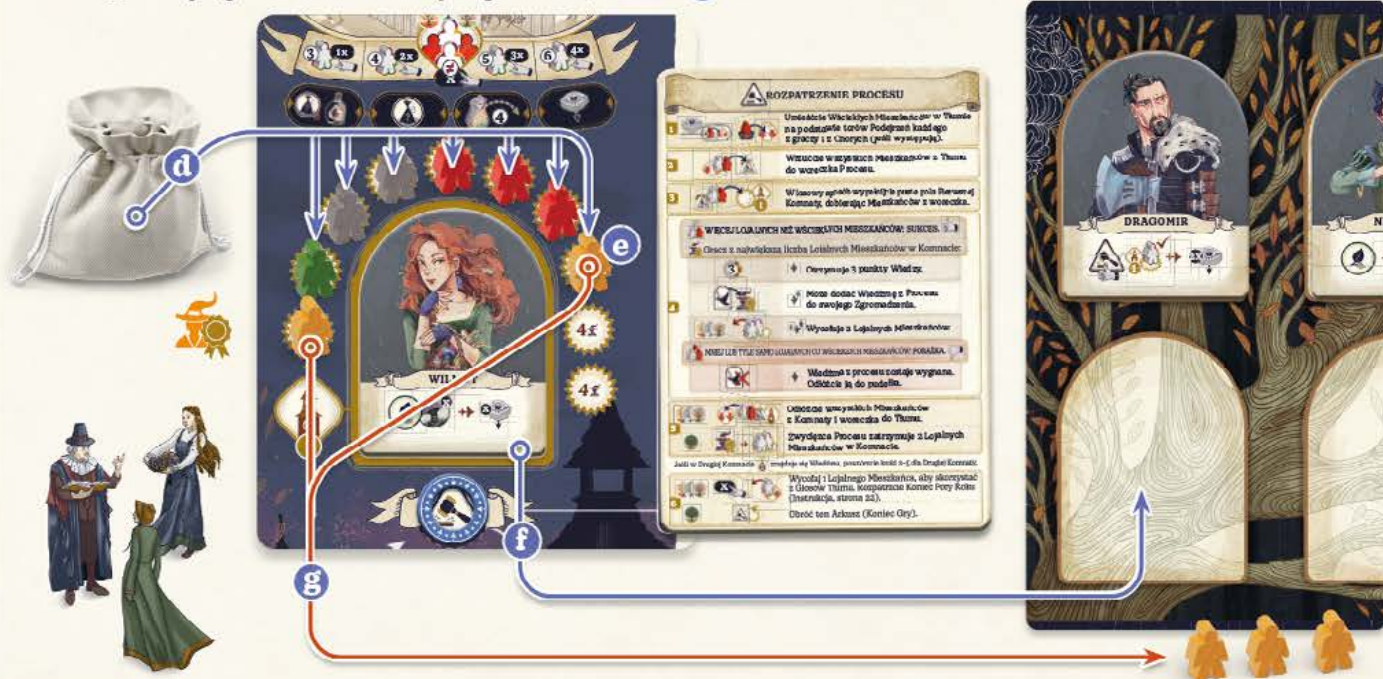
Gdy nie ma już Procesów do rozpatrzenia, a obecną Porą Roku jest Jesień, Zima lub Wiosna, każdy z graczy, w kolejności tury, może skorzystać z **Głosu Tłumu** znajdującego się poniżej obszaru Tłumu. Gracz może wybrać 1/2/3/4 Głosy Tłumu, w zależności od tego czy posiada odpowiednio 3/4/5/6 Lojalnych Mieszkańców w Tłumie. Gracz, który posiada 2 lub mniej Lojalnych Mieszkańców w Tłumie, nie może skorzystać z Głosu Tłumu. Jeśli gracz skorzysta z dowolnej liczby Głosów Tłumu, **przywraca łącznie 1** Lojalnego Mieszkańca z Tłumu do swoich zasobów, bez względu na to, z ilu Głosów skorzystał.

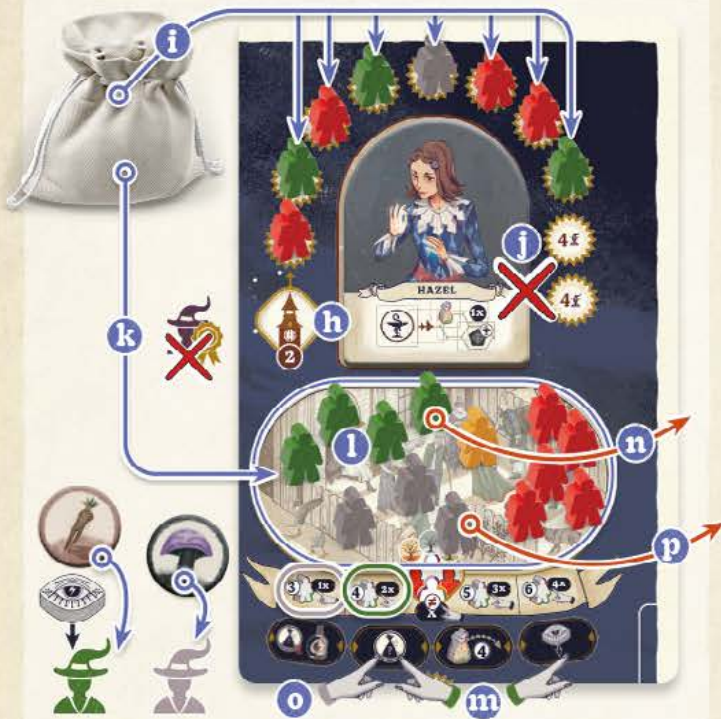
W Lecie (czwartej Porze Roku), zamiast wyboru Głosów Tłumu, natychmiast przejdźcie do **Zakończenia Gry** (zob. str. 23).



PRZYKŁAD PROCESU, ROZPOCZĘCIE: Gdy rozpoczynają się Procesy, w Tłumie znajduje się: 4 Zielonych, 3 Szarych i 3 Pomarańczowych Lojalnych Mieszkańców oraz 1 Pomarańczowy Lojalny Mieszkaniec w Pierwszej Komnacie Procesowej (a). Na początek każdy gracz sprawdza swój znacznik na torze Podejrzenia, by ustalić ilu Wściekłych Mieszkańców należy umieścić w Tłumie. Podejrzenie Pomarańczowego wynosi 2 i znajduje się nad 2 liniami przedstawiającymi Wściekłych Mieszkańców (b), zatem 2 Wściekłych Mieszkańców zostaje umieszczonych w Tłumie. Podejrzenie Zielonego i Szarego (nie widoczne na ilustracji) wynoszą 0 i 1, zatem odpowiednio 1 i 2 Wściekłych Mieszkańców zostaje umieszczonych w Tłumie. W sumie 5 (2+1+2) Wściekłych Mieszkańców znajduje się w Tłumie (c).

PIERWSZY PROCES: Gracze umieszczają wszystkich Mieszkańców w woreczku Procesu (d), dobierają i umieszczają ich na polach od lewej do prawej, uzupełniając aż do pola z symbolem 4z (w rozgrywce na 3 graczy). W efekcie, na torze znalazło się 3 Wściekłych i 5 Lojalnych Mieszkańców (e). Obrona zwycięża, ponieważ Lojalnych Mieszkańców jest więcej niż Wściekłych Mieszkańców. Zwycięzcą Procesu zostaje Pomarańczowy, ponieważ pomimo remisu z Szarym, jego Mieszkaniec znajdował się na polu najdalej po lewej stronie (najbliższej początku). Pomarańczowy zyskuje 3 punkty Wiedzy i dobiera Wilmota do swojego Zgromadzenia (f). Wszyscy Mieszkańcy wracają do Tłumu, natomiast Pomarańczowy (jako Zwycięzca Procesu) musi przywołać swoich 2 Lojalnych Mieszkańców (g).






DRUGI PROCES: Hazel znajduje się w Drugiej Komnacie **h**, zatem musi odbyć się drugi Proces. Uzupełnijcie woreczek Procesu, dobierzcie i umieśćcie Mieszkańców w Komnacie na polach od lewej do prawej **i**. Teraz w Komnacie znajduje się 4 Wściekłych Mieszkańców oraz 3 Zielonych i 1 Szary. Co oznacza, że w Komnacie jest taka sama liczba Wściekłych i Lojalnych Mieszkańców. Zatem obrona ponosi porażkę i Hazel zostaje wygnana! Zwróćcie jej kafel do pudełka **i**, i przenieście wszystkich Mieszkańców z woreczka i Komnaty do Tłumu **k**.

GŁOSY TŁUMU: Po zakończeniu Procesów, Zielonemu pozostało 4 Lojalnych Mieszkańców w Tłumie **l**, więc korzysta z 2 różnych Głosów Tłumu **m**. Zielony decyduje, aby zyskać 1 Korzeń i zmniejszyć swoje Podejrzanie o 1. Następnie przywołuje 1 Lojalnego Mieszkańca **n**. Szary ma 3 Lojalnych Mieszkańców, więc korzysta z 1 Głosu Tłumu **o**. Pozyскуje 1 Grzyba i również przywołuje 1 Lojalnego Mieszkańca **p**. Pomarańczowy nie ma wystarczająco Lojalnych Mieszkańców, aby móc skorzystać z Głosu Tłumu.


KONIEC PORY ROKU

Niezależnie od wyników Procesów, czas przygotować się do kolejnej Pory Roku. Koniec Pory Roku przebiega tak samo dla wszystkich Pór Roku, z wyjątkiem Lata , ostatniej Pory Roku, gdy ten krok jest całkowicie pomijany.

- 1 Potasujcie stos odrzuconych **żetonów Chorych** (jeśli taki powstał) i umieśćcie wszystkie te żetony zakryte na **spodzie** stosu Chorych (utwórzcie nowy stos, jeśli ten jest pusty).




Stos odrzuconych żetonów Stos dobierania

- 2 Przesuńcie **znacznik Pory Roku**. Gdy przesuwacie znacznik na pole Zimy  lub Lata , umieśćcie Łowcę z tego pola do pustej Chaty o najniższym numerze na planszy Głównej.
- 3 Przesuńcie **znacznik Fazy Księżyca** na pole początkowe.

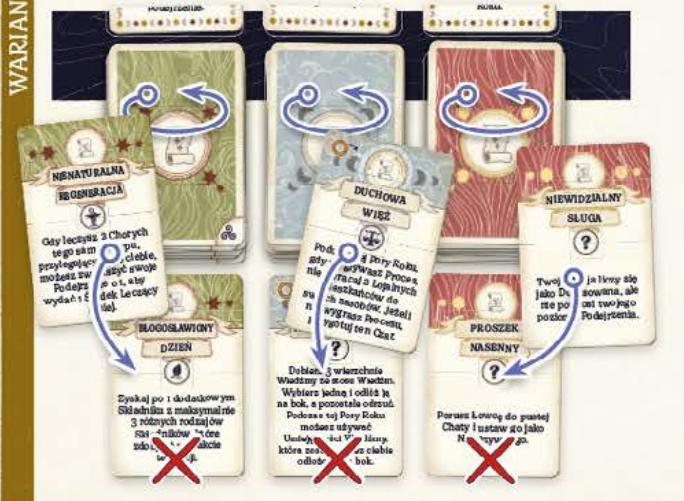


- 4 Każdy z graczy bierze wszystkie swoje odrzucone **karty Akcji** na rękę.



- 5 Pierwszy Gracz przekazuje **znacznik Pierwszego Gracza**  kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

- 6 Odrzućcie do pudełka 3 karty Czarów z dolnego rzędu. 3 odkryte karty Czarów ze środkowego rzędu przesuńcie do dolnego rzędu i odkryjcie nowe karty z wierzchu talii w środkowym rzędzie.



KONIEC GRY

Koniec Gry rozpoczyna się po zakończeniu Procesów w Le-cie (czwartej Porze Roku) . Odwróćcie **Arkusze Pomocy Procesu i Punktacji** na stronę z „Punktacją Końcową”. Zamiast Głosów Tłumu, gracze otrzymują punkty Wiedzy w zależności od tego, ilu swoich **Lojalnych Mieszkańców** znajduje się w Tłumie lub Komnatach Procesowych.

- ✦ 3 lub 4 Lojalnych Mieszkańców: 3 punkty Wiedzy.
- ✦ 5 lub 6 Lojalnych Mieszkańców: 7 punktów Wiedzy.

Nadszedł czas, by stara Septima sprawdziła, kto odziedziczy jej tytuł i moc. Każdy z graczy podlicza swoje końcowe punkty Wiedzy. Użyjcie **notesu Punktacji**, aby zapisać wyniki.

✦ Zsumujcie posiadane **punkty Wiedzy zdobyte w trakcie rozgrywki**.

✦ Sprawdźcie cele w swoich **Księgach Przepowiedni**. Możecie wybrać kilka **różnych** celów w zależności od liczby **Wiedźm** w waszych Zgromadzeniach. Jeśli przedstawiony warunek został spełniony, otrzymujecie wskazaną liczbę punktów Wiedzy.

✦ Otrzymajcie tyle punktów Wiedzy, ile wynosi najwyższa wartość, jaką udało się wam zdobyć na każdym z **torów Chorych** – uleczeni Mieszkańcy okazują w ten sposób swoją wdzięczność. Dodatkowo, otrzymujecie 6 punktów Wiedzy za każdy poziom, który udało wam się osiągnąć na wszystkich trzech torach Chorych.

✦ Otrzymujecie 2 punkty Wiedzy za każde **niewykorzystane Zakłęcie Pomyślności**.

✦ Otrzymujecie 1 punkt Wiedzy za każdy posiadany **Eliksir**.

✦ Otrzymujecie 1 punkt Wiedzy za każdą niewykorzystaną parę **Składników i Kryształów** (w dowolnej kombinacji).

Lider z największą liczbą punktów Wiedzy zwycięża i zostaje nową Septimą! W przypadku remisu zwycięża gracz z większą liczbą Wiedźm w swoim Zgromadzeniu. Jeśli nadal jest remis, zwycięzcy dzielą się tytułem Septimy.

The image shows a game board with two tracks labeled 'Chory' (Sick) and 'Uleczony' (Healed). The board has various icons and numbers. To the right is a 'PUNKTACJA KOŃCOWA' (Final Scoring) sheet with a table of rules. Below the board is a character in a blue coat and hat standing next to a wooden chest.

PUNKTACJA KOŃCOWA		
Obliczcie obrót zegara i Złoty Tłum, a potem sprawdźcie Lojalnych Mieszkańców w Tłumie i w Komnatach.		
Otrzymujecie 3 punkty Wiedzy, jeśli masz 3 lub 4 Lojalnych Mieszkańców	3-4	→ 3
Otrzymujecie 7 punktów Wiedzy, jeśli masz 5 lub 6 Lojalnych Mieszkańców	5-6	→ 7
Wiedze z notesu punktacji, aby zapisać końcowe wyniki.		
1. Podliczcie wasze punkty Wiedzy, ile wynosi najwyższa wartość, jaką udało się wam zdobyć na każdym z torów Chorych.	3	→ 30
2. Sprawdźcie cele w swoich Księgach Przepowiedni. Dla każdego Wiedźmy w waszym Zgromadzeniu gracz może wybrać 1 z 3 celów.	3	→ 3
3. Otrzymajcie punkty Wiedzy za każde Zakłęcie Pomyślności.	2	→ 2
4. Otrzymujcie 1 punkt Wiedzy za każdy posiadany Eliksir.	1	→ 1
5. Otrzymujcie 1 punkt Wiedzy za każdą niewykorzystaną parę Składników i Kryształów (w dowolnej kombinacji).	1	→ 1

PRZYKŁAD: Zielony otrzymuje 3 punkty Wiedzy, ponieważ ma 2 Lojalnych Mieszkańców w Tłumie oraz 2 Lojalnych Mieszkańców w Komnacie Procesowej (Zielony został Zwycięzcą Pierwszego Procesu w poprzedniej Porze Roku).



Ach, Sabat Czarownic to najlepsza impreza całego Lata. Rozpalamy ognisko, pijemy, jemy, tańczymy z Duchami... Pamiętam jak Duch Ziemi zrobił salto i obryzgał błotem całe jedzenie. To były dobre czasy! Och, wyglądasz troszkę nerwowo. Martwisz się, że nie masz tego czegoś, aby być następną Septimą? Wyluzuj! Jeśli tylko będziesz podążać za moimi cudownymi radami, wszystko będzie dobrze!

ZASADY ROZGRYWKI DWUOSOBOWEJ

Są tylko dwie zasady, które zmieniają się w wariantcie dwuosobowym, obie odnoszą się do interakcji z Septimą.

- ✦ Podczas Przygotowania do rozgrywki dla dwóch graczy, połóżcie Nakładkę na obszarze Septimy na planszy Głównej.
- ✦ Zagrywając kartę Akcji, można ją Dopasować do dowolnego z odkrytych znaczników Akcji Septimy. Dopasowanie z prawym znacznikiem zwiększa twoje Podejrzenie o 2, jak w standardowej rozgrywce. Dopasowanie z lewym znacznikiem zwiększa twoje Podejrzenie o 1.

WARIANT DETERMISTYCZNY

Tem wariant eliminuje z gry niemal całą losowość. Zawiera on dwie modyfikacje, które mogą być używane razem lub osobno.

DETERMISTYCZNY RZUT ŁOWCY

Podczas Przygotowania i po każdym Końcu Fazy Księżyca **E**, rzucicie Kością Łowcy. Podczas każdej fazy Rzutu Łowcy **C**, **NIE** rzucacie kości, tylko traktujcie otrzymany już wynik jako wynik każdego gracza, którzy standardowo musieliby w tym momencie wykonać rzut Kością Łowcy. Żetony Zakłęb Pomyślności są odrzucane, aby obniżyć liczbę pól, o które poruszy się Łowca: o 1 za każdy odrzucony żeton (zamiast przrzucania kości). Wszystkie inne Umiejętności, które umożliwiają przrzucenie kości, zamiast tego obniżają liczbę pól, o które porusza się Łowca o 1.

DETERMISTYCZNY WYNIK PROCESU

Podczas przygotowania rozgrywki, odłóżcie woreczek do pudełka, nie będzie on wykorzystywany. Podczas Przygotowania Pory Roku dodajcie do Tłumu Wściekłych Mieszkańców w liczbie równej sumie Podejrzenia wszystkich graczy. W czasie trwania Pory Roku, za każdym razem, gdy gracz przesuwa swój znacznik Podejrzenia ponad linię oznaczoną Wściekłym Mieszkańcem na swoim torze Podejrzenia, dodaje Wściekłego Mieszkańca do Tłumu. Za każdym razem, gdy gracz przesuwa swój znacznik Podejrzenia

w dół, przekraczając linię ze Wściekłym Mieszkańcem, usuwa Wściekłego Mieszkańca z Tłumu. Podczas przygotowania Procesu lub Procesów, nie dodajcie Wściekłych Mieszkańców do Tłumu, zgodnie z Podejrzeniami graczy (Wściekli Mieszkańcy już tam są), ale standardowo dodajcie Wściekłych Mieszkańców z żetonów Chorych.

Podczas Procesów, w krokach **2** i **3**, postępujcie zgodnie z poniższymi zmianami:

- 2** Podzielcie Mieszkańców z Tłumu na dwie grupy: Wściekłych Mieszkańców i Lojalnych Mieszkańców.
- 3** Sprawdźcie, która grupa ma więcej Mieszkańców:
 - a** Jeśli więcej jest Wściekłych niż Lojalnych Mieszkańców: umieśćcie Wściekłego Mieszkańca na pierwszym wolnym polu aktualnej Komnaty Procesowej.
 - b** Jeśli więcej jest Lojalnych niż Wściekłych Mieszkańców lub ich liczba jest równa: Gracz z największą liczbą Lojalnych Mieszkańców w Tłumie umieszcza jednego ze swoich Mieszkańców na pierwszym wolnym polu aktualnej Komnaty Procesowej. Jeśli jest remis pomiędzy graczami, wygrywa gracz z najniższym Podejrzeniem. Jeśli wciąż jest remis, decyduje kolejność tur.

Powtarzajcie krok **3** do momentu, aż wszystkie pola dla Mieszkańców będą zajęte. Zasady rozpatrywania wyniku Procesu pozostają bez zmian.

ZASADY ROZGRYWKI W WARIANCIE SOLO

Czarna Wdowa przybyła do Noktenburgu, aby stanąć w szranki i wprowadzić nieco zamieszania.



Och, witajcie małe ptaszynki! Chcecie stać się nową Septimą z pomocą przyjaźni i uprzejmości, co? Cóż, ja nie potrzebuję przyjaciół! Nie potrzebuję pomocy! Nie dorównacie mi i moim wiernym ośmionogim sługom Johnny'emu, Dave'owi i Chucky'emu. Za rok o tej porze, podczas tej nieszczęsnej nocy letniej, będziecie świętować przejście przeze mnie tytułu Septimy!

W Septimę w wariantcie Solo gra się z wykorzystaniem Pełnego Wariantu gry . Jeśli poniższe zasady odnoszą się do ciebie, oznacza to jedyne go gracza. Z kolei zasady odnoszące się do Czarnej Wdowy („ona”) dotyczą przeciwniczki w wariantcie Solo. Za każdym razem, gdy w grze wystąpi remis (na przykład kilka Pająków znajduje się „najbliżej”), możesz rozstrzygnąć go według własnego uznania.

KOMPONENTY DO WARIANTU SOLO



14 kart Akcji Czarnej Wdowy

10 kart Negocjacji

3 piony Pająków



1 kość Solo



PODSTAWOWE KOMPONENTY UŻYWANE PRZEZ PRZECIWNICZKĘ W ROZGRYWKIE W WARIANCIE SOLO

- ✦ 1 plansza Gracza
- ✦ 1 znacznik Podejrzeń
- ✦ 3 znaczniki Torów Chorych
- ✦ 6 pionów Lojalnych Mieszkańców

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

PRZYGOTOWANIE CZARNEJ WDOWY DO ROZGRYWKI



- 1 Użyj planszy Gracza w jednym z nieużywanych kolorów jako planszy Czarnej Wdowy. Weź znaczniki **Torów Chorych** w każdym z kolorów i umieść je na dole odpowiednich torów na jej planszy.
- 2 Umieść **znacznik Podejrzenia** na polu o wartości **4** na torze Podejrzeń.
- 3 Z wszystkich 6 kart kart Akcji Wspominania Czarnej Wdowy wybierz jedną i potasuj ją razem z jej pozostałymi **kartami Akcji**.
 - a Zwróć pozostałych 5 kart Akcji Wspominania do pudełka.
 - b Umieść 9 potasowanych kart powyżej jej planszy Gracza i stwórz talię dobierania. Następnie dobierz z niej 2 karty i umieść odkryte na lewo od talii. Ten obszar będzie nazywany **Rzędem Czarnej Wdowy**.
 - c Jeśli zostanie odkryta karta Wspominania, dobierz w jej miejsce kolejną kartę z talii dobierania, następnie wtasuj z powrotem kartę Wspominania do talii.
- 4 Umieść **kość Solo** w pobliżu talii dobierania.
- 5 Umieść 6 **Przeklętych Mieszkańców** (piony Lojalnych Mieszkańców w nieużywanym kolorze) w pobliżu planszy Wiedźmy tak, aby stworzyć jej zasoby. Następnie umieść 1 z Przeklętych Mieszkańców na obszarze Tumu na planszy Głównej.

- 6 Umieść 3 **piony Pająków** przy wejściu do Chat Łowców na planszy Głównej o numerach **2**, **4** oraz **6**. Pamiętaj, aby umieścić je w pozycji „stojące”!



- 7 Czarna Wdowa nie korzysta z Księgi Przepowiedni oraz kart Prologu i Czarów. Czarna Wdowa nie potrzebuje również piona Lidera oraz znacznika Rytuału.



PRZYGOTOWANIE GRACZA DO ROZGRYWKI W WARIANCIE SOLO

Przygotuj wszystkie kroki 1 – 14 jak w standardowej rozgrywce, z wyjątkiem kroku 7b (dla Wariantu Pełnego) oraz kroku 10. Przeprowadź je w poniższy sposób:

7b Dobierz 4 kafle Wiedzm i wykonaj poniższe kroki:

- I Wybierz jeden dla siebie i umieść go w swoim Zgromadzeniu.
- II Losowo wybierz jeden z pozostałych trzech dla Czarnej Wdowy i umieść go w jej Zgromadzeniu.
- III Wybierz z pozostałych dwóch jeden dla siebie i umieść go w swoim Zgromadzeniu.
- IV Umieść ostatni kafel w Zgromadzeniu Czarnej Wdowy.



10 Weź dla siebie znacznik Pierwszego Gracza.

Dodatkowo wykonaj poniższe kroki.

- 1 Weź 14 punktów Wiedzy.
- 2 Weź następujące karty **Negocjacji**: 2x Opóźnienie, 3x Informacja, 3x Współpraca i umieść je w pobliżu swojej planszy Gracza. Zwróć pozostałe karty do pudełka.



Jesteś gotowy, aby rozpocząć grę.

KOLEJNOŚĆ PÓR ROKU

W rozgrywce w wariantcie Solo mają zastosowanie wszystkie zasady Wariantu Pełnego, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

PRZYGOTOWANIE

Pomiń ten krok w pierwszej Porze Roku (Jesień), ponieważ wszystko zostało przygotowane podczas Przygotowania do rozgrywki.

Wykonaj wszystkie kroki Przygotowania, jak opisano w głównych zasadach. Następnie potasuj wszystkie 9 kart Akcji Czarnej Wdowy tworząc talię dobierania i umieść ją nad planszą Gracza Czarnej Wdowy. Dobierz 2 karty i umieść je odkryte na lewo od talii, aby na nowo utworzyć Rząd Czarnej Wdowy. Jeśli zostanie odkryta karta **Wspominania**, dobierz w jej miejsce kolejną kartę z talii dobierania, następnie wtasuj z powrotem kartę **Wspominania** do jej talii.



FAZY KSIĘŻYCA

Wykonaj swoje tury podczas każdego z kroków Faz Księżyca tak, jak opisano w głównych zasadach. Czarna Wdowa wykonuje swoje kroki inaczej.

- A** Wybór Akcji: Czarna Wdowa wybiera jedną z kart z Rzędu Czarnej Wdowy. Możesz wpłynąć na jej wybór kartą Negocjacji.
- B** Rozpatrzenie Akcji:
 - ✦ Wędrowka Pająków: Jej Pająki poruszają się zamiast jej Szybkiego Ruchu.
 - ✦ Karta Akcji: Rozpatrz zdolność wybranej karty Akcji Czarnej Wdowy.
 - ✦ Podejrzenie: Zwiększ jej Podejrzenie, jeśli się Dopasowała.
 - ✦ Awans na torze Rytuału: Nic się nie dzieje.
- C** Rzut Łowcy: Nic się nie dzieje.
- D** Przemieszczenie Łowcy: Nic się nie dzieje.
- E** Koniec Fazy Księżyca: Uzupełnij Rząd Czarnej Wdowy.

A WYBÓR AKCJI

Gdy wybierasz kartę Akcji, możesz zdecydować, by zagrać również kartę Negocjacji, aby wpłynąć na wybór karty Akcji Czarnej Wdowy.

Masz 4 możliwości wyboru kart Negocjacji.

- 1 NIE ZAGRYWASZ NEGOCJACJI:** Wybierz swoją kartę Akcji, następnie rzuć kością Solo, by zobaczyć, którą ze swoich kart Akcji będzie chciała wybrać Czarna Wdowa:

- ✦ Jeśli wyrzucisz **I**, jest to lewa z odkrytych kart w Rzędzie Czarnej Wdowy.
- ✦ Jeśli wyrzucisz **K**, jest to prawa z odkrytych kart w Rzędzie Czarnej Wdowy.
- ✦ Jeśli wyrzucisz **III**, odkryj wierzchnią kartę z jej talii dobierania – jest to karta, którą wybiera Czarna Wdowa.



- 2 WSPÓLPRACA:** Wybierz jedną ze swoich kart Akcji, która nie ma takiej samej ikony jak karty na stosie kart odrzuconych Czarnej Wdowy (po prawej stronie jej planszy). Odnajdź odpowiadającą kartę w Rzędzie Czarnej wdowy lub jej talii dobierania, przekonując ją, aby ją wybrała i tym samym się z tobą **Dopasowała**. Jeśli jej Akcja znajdowała się w talii dobierania, przetasuj talię po przeszukaniu. **Nie** rzucaj kością Solo.

- 3 OPÓŹNIENIE:** Przeorganizuj Rząd Czarnej Wdowy **przed** rzutem kością Solo i wyborem jej Akcji. Wybierz jedną z opcji zmiany ułożenia kart w Rzędzie Czarnej Wdowy.

- ✦ Zamień kolejność odkrytych kart.
- ✦ Zamień prawą odkrytą kartę z wierzchnią kartą talii dobierania (odkrywając i zakrywając odpowiednio karty).
- ✦ Odłóż na bok lewą odkrytą kartę, następnie przesunij na jej miejsce prawą kartę. Dobierz kartę z talii dobierania, aby uzupełnić Rząd, a odłożoną na bok kartę połóż zakrytą na wierzchu talii dobierania.

- 4 INFORMACJA:** Rzuć kością Solo, aby wybrać Akcję Czarnej Wdowy **zanim** wybierzesz swoją Akcję.

Umieść wybraną kartę Akcji Czarnej Wdowy po lewej stronie jej planszy Gracza. Jeśli została przez ciebie zagrana karta **Negocjacji**, odłóż ją do pudełka.

B ROZPATRZENIE AKCJI

W turze Czarnej Wdowy rozpatrz jej Akcje:

- 1 WĘDRÓWKA PAJĄKÓW:**

- Dla każdej Strefy Cienia (zobacz na następnej stronie) rozpatrz osobno: Każdy Pająk w danej Strefie przemieszcza się o 1 pole w kierunku twojego Lidera. Jeśli w danej Strefie nie ma żadnego Pajaka, przejdź do kolejnej Strefy, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, w której znajduje się przynajmniej 1 Pająk i porusz wszystkie Pajaki w tej Strefie o 1 pole w kierunku twojego Lidera.
- Za każdego Pajaka, który znajdzie się na polu **przylegającym** do twojego Lidera, odrzuć 1 punkt Wiedzy. Za każdego Pajaka, który znajdzie się na tym samym polu co twój Lider, odrzuć 5 punktów Wiedzy.

- 2 KARTA AKCJI:** Rozpatrz efekty wybranej karty Akcji Czarnej Wdowy (zobacz na następnej stronie). Czarna Wdowa może się Dopasować z tobą lub z Septimą. Jeśli tak się stanie, rozpatrz dolny efekt po rozpatrzeniu górnego.

- 3 PODEJRZENIE:** Czarna Wdowa zwiększa swoje Podejrzenie w taki sam sposób co ty: jeśli się Dopasuje z tobą, jej Podejrzenie wzrasta o 1. **Jeśli się Dopasuje tylko z Septimą (z dowolnym znacznikiem), jej Podejrzenie wzrasta o 2.** Zapoznaj się z poniższymi zasadami w celu doprecyzowania.

PODEJRZENIE CZARNEJ WDOWY



Jesteście aż tak bojaźliwi? Próbujecie uniknąć podejrzeń? Żalosne. Powinniście być dumni, potężni, przerażający!

Różne efekty zwiększają/zmniejszają jej Podejrzenie, tak jak Podejrzenie graczy. Jeśli znacznik Podejrzenia Czarnej Wdowy jest na samej górze jej toru i miałby znów awansować, wykonaj następujące kroki:

- Jeśli na jej planszy znajduje się co najmniej 1 Wiedźma, umieść jedną w Drugiej Komnacie Procesowej **2**. Jeśli nie ma żadnej Wiedźmy na jej planszy, weź kafel Wiedźmy ze spodu stosu i umieść go w Drugiej Komnacie Procesowej **2**.
- Zresetuj położenie jej znacznika Podejrzenia, umieszczając go na polu **2**.

- 4 AWANS NA TORZE RYTUAŁU:** Czarna Wdowa nie zaznacza swojej pozycji na planszy Rytuału i pomija ten krok.

W twojej turze rozpatrz swoją Akcję dokładnie tak, jak opisano w głównych zasadach (Szybki Ruch, Karta Akcji, Podejrzenie, Awans na Torze Rytuału). Pamiętaj, że tak jak w grze dwuosobowej, możesz się Dopasować z dowolnym znacznikiem Akcji Septimy, zwiększając przy tym swoje Podejrzenie o 1 Dopasowując się do lewego lub o 2, Dopasowując się do prawego znacznika. Jeśli Dopasujesz się z Czarną Wdową (niezależnie od tego czy Dopasowujesz się z Septimą), zwiększ swoje Podejrzenie o 1. Jedynym nowym zmartwieniem, na które musisz zwrócić uwagę, są Pajaki.

STREFY CIENIA

Krok Wędrowki Pająków oraz niektóre Akcje Czarnej Wdowy odnoszą się do „Strefy Cienia”. Aktualne Strefy Cienia przedstawione są ciemnoszarym kolorem w prawym górnym rogu lewej karty Akcji Czarnej Wdowy w jej Rzędzie. Strefy to zbiór pól o podobnych kształtach i odpowiednich kolorach (brązowym albo złotym). Oznacza to, że Pająki mogą znajdować się w Strefach Cienia, natomiast Chorzy na obszarach Miasta mogą przylegać do Stref Cienia.



PRZYKŁAD STREFY CIENIA I WĘDRÓWKI PAJĄKÓW:

Aktualną Akcją Czarnej Wdowy jest Zbieranie **a**, a kartą najdalej po lewej stronie w jej Rzędzie jest Ruch **b**. Karta Ruchu wskazuje 3 Strefy Cienia (**1**, **3** oraz **5**). W dwóch Strefach Cienia **1** i **3** znajduje się po 1 Pająku, podobnie jak w Strefie **2** (nie będącej Strefą Cienia). Rozpoczynasz Wędrowkę rozpatrując najpierw Strefę Cienia **1** i poruszasz Pająka o 1 pole w kierunku twojego Lidera **c**. Następnie rozpatrujesz Strefę Cienia **3** i poruszasz znajdującego się tam Pająka **d**. Na koniec rozpatrujesz Strefę Cienia **5**, w której nie ma żadnego Pająka: w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara **e**, szukasz kolejnej Strefy, w której znajduje się Pająk (dowolna Strefa, nie tylko Strefa Cienia). Strefa Cienia **1** jest pierwszą, w której znajduje się Pająk, więc przesuwasz go o 1 pole w kierunku twojego Lidera **f**. Wszystkie 3 Strefy Cienia zostały rozpatrzone. Zwróć uwagę, że pierwszy Pająk został poruszony dwukrotnie, natomiast trzeci ani razu.

PAJĄKI



Pleciu-pleć! Miła pani mówi, że robimy. Więc my robimy. Miła pani jest miła. Strzeżemy miejsc, snujemy pajęczyny i gryziemy wszystkich obcych.

Pająki to przerażające stworzenia, które utrudniają twoje zadanie na różne sposoby.

- ✦ Jeśli poruszasz Pająki „w kierunku twojego Lidera”, musisz poruszać je możliwie najkrótszą drogą pomiędzy twoim Liderem a Pajakiem. Jeśli dostępnych jest kilka ścieżek, możesz wybrać dowolną z nich. Wszystkie „dodatkowe” ruchy również prowadzą w kierunku twojego Lidera.
- ✦ Za każdym razem, gdy Pająk jest poruszany, „postaw go” na planszy, nawet jeśli przed ruchem „leżał”.
- ✦ Twój Lider nie może wejść na pole, na którym znajduje się Pająk.
- ✦ Na koniec swojej tury, odrzuć 1 punkt Wiedzy za każdego Pająka znajdującego się na polu przylegającym do pola twojego Lidera.
- ✦ Jeśli na początku twojej tury twój Lider znajduje się na polu, na którym znajduje się Pająk (ponieważ Pająk został poruszony na to pole), musisz poruszyć swojego Lidera.
- ✦ Leżące Pająki **strzegą** przylegających obszarów. Nie możesz **zabrać** Składników/Kryształów z tych obszarów.

EFEKTY KART AKCJI CZARNEJ WDOWY



ZBIERANIE

Główna Umiejętność: Połóż wszystkie Pająki. Strzegą teraz przylegających obszarów.

Bonus za Dopasowanie: Nie możesz pozyskać Kryształów do końca twojej kolejnej tury.

Zasady „strzeżenia” opisano w sekcji „Pająki” na tej stronie. Ze względu na Bonus za Dopasowanie Czarnej Wdowy, nie możesz zyskać Kryształów z użyciem jakiegokolwiek efektu, akcji Zbierania lub w inny sposób. Efekt Bonusu za Dopasowanie ma zastosowanie aż do końca kolejnej tury (dopiero wtedy odrzuć kartę Zbierz). Chyba że Czarna Wdowa zagrała tę kartę w ostatniej Fazie Księżyca danej Pory Roku. W tym przypadku efekt karty kończy się przed Procesem.



RUCH

Główna Umiejętność: Porusz wszystkie Pająki o 1 pole w kierunku twojego Lidera. Porusz Pająka znajdującego się najdalej od twojego Lidera o 1 dodatkowe pole.

Bonus za Dopasowanie: Porusz wszystkie Pająki o 1 dodatkowe pole.

Zasady poruszania opisano w sekcji „Pająki” na tej stronie.



WARZENIE

Główna Umiejętność: Czarna Wdowa zwiększa swoje Podejrzenie o 1.

Bonus za Dopasowanie: Czarna Wdowa leczy najbliższego Chorego (znajdującego się na polu przylegającym do Strefy Cienia, jeśli to możliwe).

„Najbliższy” oznacza Chorego, którego dzieli najmniej pól do twojego Lidera (w przypadku remisu wybierz jednego). Jeśli nie ma żadnych Chorych na polach przylegających do Strefy Cienia, musisz wybrać dowolnego najbliższego Chorego. Jeśli Chory jest leczony, umieść odpowiedni Środek Leczący z zasobów na żetonie Chorego, aby to oznaczyć. Następnie awansuj o 1 na odpowiednim torze Chorych Czarnej Wdowy (ignorując przedstawioną nagrodę).



LECZENIE

Główna Umiejętność: Czarna Wdowa leczy 2 najbliższych Chorych (znajdujących się na polach przylegających do Strefy Cienia, jeśli to możliwe).

Bonus za Dopasowanie: Umieść w Pierwszej Komnacie Procesowej 1 Przekłętą Mieszkańca z Tłumu.

Zobacz „Warzenie” powyżej, aby zapoznać się z zasadami leczenia „najbliższego” Chorego. Gdy umieszczasz Przekłętą Mieszkańca, musisz umieścić go na pierwszym wolnym polu w Komnacie Procesowej. Jeśli Pierwsza Komnata Procesowa jest pełna, umieść Przekłętą Mieszkańca na pierwszym wolnym polu Drugiej Komnaty Procesowej (jeśli to możliwe). Jeśli w Tłumie nie ma żadnego Przekłętą Mieszkańca, bonus nie ma efektu.



ŚPIEW

Główna Umiejętność: Czarna Wdowa zwiększa swoje Podejrzenie o 1.

Bonus za Dopasowanie: Umieść 2 Przekłętą Mieszkańców w Tłumie.

Jeśli w zasobach Czarnej Wdowy znajduje się mniej niż 2 Przekłętą Mieszkańców, umieść tylu, ilu to możliwe.



REKRUTACJA

Główna Umiejętność: Wybierz pierwszą możliwą opcję:

- ✦ +2 Przekłętą Mieszkańców do Tłumu.
- ✦ +2 Przekłętą Mieszkańców do Pierwszej Komnaty Procesowej.
- ✦ +1 do Podejrzenia Czarnej Wdowy.

Bonus za Dopasowanie: +1 Przekłętą Mieszkaniec do Tłumu.

Umiejętności na karcie znajdują się w wersji skróconej. Trzy opcje Głównej Umiejętności wyglądają następująco:

- 1 Umieść 2 Przekłętą Mieszkańców z zasobów Czarnej Wdowy w Tłumie.

2

Przemieść 2 Przekłętą Mieszkańców z Tłumu na pierwsze wolne pola w Pierwszej Komnacie Procesowej 1. Jeśli Pierwsza Komnata jest pełna, przemieść ich na pierwsze wolne pola Drugiej Komnaty Procesowej 2.

3

Czarna Wdowa zwiększa swoje Podejrzenie o 1. Jeśli musisz dołożyć/przemieścić 2 Przekłętą Mieszkańców, a dostępny jest tylko 1, dołóż/przemieść 1. Jeśli nie ma żadnego dostępnego Mieszkańca, opcja jest niedostępna, przejdź do kolejnej.

Bonus za Dopasowanie jest identyczny jak pierwsza opcja Umiejętności Głównej, ale umieszcza się tylko 1 dodatkowego Przekłętą Mieszkańca.



POPARCIE

Główna Umiejętność: Wybierz pierwszą możliwą opcję:

- ✦ +2 Przekłętą Mieszkańców do Pierwszej Komnaty Procesowej.
- ✦ +2 Przekłętą Mieszkańców do Tłumu.
- ✦ +1 do Podejrzenia Czarnej Wdowy.

Bonus za Dopasowanie: +1 Przekłętą Mieszkaniec z zasobów do Komnaty.

Główna Umiejętność Poparcia jest prawie taka sama jak w przypadku *Rekrutacji*, z tą różnicą, że zamienione zostały dwie pierwsze opcje. Wszystkie w opisie *Rekrutacji* mają tu zastosowanie.

Bonus za Dopasowanie umieszcza 1 dodatkowego Przekłętą Mieszkańca w Pierwszej Komnacie Procesowej **bezpośrednio** z zasobów Czarnej Wdowy.



WSPOMINANIE

Podczas Przygotowania do rozgrywki, losowo została wybrana karta Wspominania dla Czarnej Wdowy. Główna Umiejętność oraz Bonus za Dopasowanie tej karty są dokładnie takie same jak dla jednej z innych 8 Akcji. Możesz znaleźć opisy wszystkich umiejętności kart w odpowiedniej sekcji tego rozdziału.



RYTUAŁ

Główna Umiejętność: Odrzuć wszystkie Czary z dolnego rzędu. Usuń z gry kartę Negocjacji z twojej ręki.

Bonus za Dopasowanie: Czarna Wdowa zwiększa swoje Podejrzenie o 1.

Gdy odrzucasz kartę (Zwykłego) Czarę z dolnego rzędu, przesun w jej miejsce odpowiednią odkrytą kartę z talii i odkryj wierzchnią kartę tej talii.

E

KONIEC FAZY KSIĘŻYCA

Uzupełnij Rząd Czarnej Wdowy. Jeśli w Rzędzie znajduje się tylko jedna odkryta karta, odkryj nową z wierzchu talii dobierania i umieść ją pomiędzy odkrytą kartą i talią dobierania (przesun odkrytą kartę w lewo, jeśli to konieczne).

PROCES

Czarna Wdowa uczestniczy w Procesach za pośrednictwem jej Przeklętych Mieszkańców, którzy liczą się jako jej Lojalni Mieszkańcy. Kroki są takie same jak w głównych zasadach. Jeśli Czarna Wdowa ma zyskać punkty Wiedzy w trakcie Procesów, zamiast tego odrzuć wskazaną liczbę twoich punktów Wiedzy. Jeśli nie posiadasz wystarczającej liczby punktów Wiedzy, odrzuć tyle ile posiadasz. Czarna Wdowa może pozyskać dodatkowe Wiedźmy do swojego Zgromadzenia podczas Procesów.

Podczas wyboru **Głosów Tłumu**, Czarna Wdowa nie wybiera żadnego z nich, zamiast tego porusza swoimi Pająkami. Jeśli w Tłumie znajduje się 3/4/5/6 jej Przeklętych Mieszkańców, porusza swoje Pajaki łącznie o odpowiednio 1/2/3/4 pola. Za każdym razem, gdy Czarna Wdowa porusza Pajaka, wybiera tego, który aktualnie znajduje się **najdalej** od twojego Lidera.

Jeśli Pajak dotrze do twojego Lidera, Czarna Wdowa kończy ruchy Pajaków. Za każdego Pajaka, który zakończył ruch na polu **przylegającym** do twojego Lidera, odrzuć 1 punkt Wiedzy. Jeśli Pajak zakończy swój ruch na polu, na którym znajduje się twój Lider, zamiast tego odrzuć 5 punktów Wiedzy.

Jeśli Pajaki poruszyły się o dowolną liczbę pól, zwróć łącznie 1 Przeklętego Mieszkańca do jej zasobów.

KONIEC PORY ROKU

Wykonaj wszystkie kroki Końca Pory Roku jak opisano w głównych zasadach. Oznacza to również, że podczas drugiej i czwartej Pory Roku, Czarna Wdowa będzie Pierwszym Graczem.

KONIEC GRY

Podlicz punkty końcowe tak, jak opisano w głównych zasadach, biorąc pod uwagę poniższe zmiany:

✦ **NIE** otrzymujesz punktów Wiedzy za 4 cele ze swojej Księgi Przepowiedni, odnoszą się one bezpośrednio do Zmartwień (zobacz poniżej).

Dodaj całą uzyskaną Wiedzę do punktów Wiedzy zdobytych w trakcie rozgrywki, następnie **odejmij** punkty Wiedzy zgodnie z torami Chorych Czarnej Wdowy oraz Przeklętymi Mieszkańcami w Tłumie:

- ✦ Jeśli Czarna Wdowa ma 3 lub 4 Przeklętych Mieszkańców w Tłumie, odejmij 3 punkty Wiedzy.
- ✦ Jeśli Czarna Wdowa ma 5 lub 6 Przeklętych Mieszkańców w Tłumie, odejmij 7 punktów Wiedzy.
- ✦ Dla każdego toru Chorych Czarnej Wdowy, odejmij tyle punktów Wiedzy, ile wynosi najwyższy poziom, który osiągnęła. Odejmij także 6 punktów Wiedzy za każdy poziom, który osiągnęła na każdym z trzech torów Chorych.

Żeby wygrać grę przeciwko Czarnej Wdowie, musisz: Sprostać **5 z 8** Zmartwień:

- ✦ **Zmartwienia 1–4:** Osiągnij cele ze swojej karty Księgi Przepowiedni. W przeciwieństwie do wariantu wieloosobowego, nie musisz posiadać w tym celu Wiedźm w swoim Zgromadzeniu.
- ✦ **Zmartwienie 5:** Posiadaj 4 Wiedźmy w swoim Zgromadzeniu.
- ✦ **Zmartwienie 6:** Spraw, aby Czarna Wdowa miała w swoim Zgromadzeniu maksymalnie 3 Wiedźmy.
- ✦ **Zmartwienie 7:** Dotrzyj na najwyższą wstęgę na planszy Rytuału.
- ✦ **Zmartwienie 8:** Posiadaj przynajmniej 42 punkty Wiedzy (po odjęciu wszystkich opisanych wcześniej punktów).

Jeśli udało ci się sprostać czterem Zmartwieniom lub mniej, Czarna Wdowa zostaje nową Septimą i otacza ciemnością cały Noktenburg. Jeśli uda ci się sprostać co najmniej pięciu Zmartwieniom, wygrywasz grę, a ona wraca na wygnanie.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Wybierz jedną lub kilka poniższych metod, aby ułatwić lub utrudnić swoją rozgrywkę.

ABY UŁATWIĆ ROZGRYWKĘ:

- ✦ Sprostaj 4 Zmartwieniom, aby wygrać.
- ✦ Czarna Wdowa nigdy nie korzysta z Bonusu za Dopasowanie swoich Akcji.
- ✦ Aby sprostać Zmartwieniu 8, wystarczy, że posiadasz 1 lub więcej punktów Wiedzy.
- ✦ Rozpocznij grę z większą liczbą kart Negocjacji: 4x Współpraca, 3x Opóźnienie oraz 3x Informacja.

ABY UTRUDNIĆ ROZGRYWKĘ:

- ✦ Sprostaj Zmartwieniu 6, 7 lub 8.
- ✦ Czarna Wdowa korzysta z Bonusu za Dopasowanie, bez względu na to czy udało jej się dopasować z tobą lub Septimą.
- ✦ Aby sprostać Zmartwieniu 8, posiadaj 42, 35, 28 lub 1 punkt Wiedzy. Jeśli wybierzesz, aby posiadać mniej niż 42 punkty Wiedzy, ale skorzystasz z innych metod, gra i tak będzie trudniejsza.
- ✦ Rozpocznij grę z mniejszą liczbą kart Negocjacji: 2x Współpraca, 2x Opóźnienie, 2x Informacja (pozostałe odłóż do pudełka).



ZAŁĄCZNIK

◆◆◆ NAGRODY TORÓW CHORYCH ◆◆◆

STRONA WARIANTU PODSTAWOWEGO

POZIOM	NIEWIDOMY	SPARALIŻOWANY	ZAINFEKOWANY
5	Dobierz 1 Wiedźmę i umieść w swoim Zgromadzeniu.	Dobierz 1 Wiedźmę i umieść w swoim Zgromadzeniu.	Dobierz 1 Wiedźmę i umieść w swoim Zgromadzeniu.
4	Zyskaj 2 dowolne Elixiry Użytkowe.	Zyskaj 3 Kryształy.	Wyślij 2 Lojalnych Mieszkańców z Tłumu na pierwsze od lewej wolne pola w Komnacie Procesowej.
3	Zyskaj 1 Elixir Uspokajający.	Zyskaj 2 Kryształy.	Wyślij 2 Lojalnych Mieszkańców do Tłumu.
2	Zyskaj 1 Maść Latania.	Zyskaj 2 dowolne Składniki.	Wyślij 1 Lojalnego Mieszkańca do Tłumu.
1	Zmniejsz swoje Podejrzenie o 1.	Zmniejsz swoje Podejrzenie o 1.	Zmniejsz swoje Podejrzenie o 1.



STRONA WARIANTU PEŁNEGO

POZIOM	NIEWIDOMY	SPARALIŻOWANY	ZAINFEKOWANY
5	Dobierz 2 Wiedźmy, wybierz 1 i umieść w swoim Zgromadzeniu. Drugą odrzuć na spód stosu.	Dobierz 2 Wiedźmy, wybierz 1 i umieść w swoim Zgromadzeniu. Drugą odrzuć na spód stosu.	Dobierz 2 Wiedźmy, wybierz 1 i umieść w swoim Zgromadzeniu. Drugą odrzuć na spód stosu.
4	Awansuj na torze Rytuału i przygotuj 1 Czar.	Zyskaj 1 dowolny Elixir Użytkowy.	Wyślij 2 Lojalnych Mieszkańców z Tłumu na pierwsze od lewej wolne pola w Komnacie Procesowej.
3	Zyskaj 1 Czar dowolnego rodzaju.	Zyskaj 2 Kryształy.	Wyślij 2 Lojalnych Mieszkańców do Tłumu.
2	Przygotuj 1 Czar.	Zyskaj 2 dowolne Składniki.	Wyślij 1 Lojalnego Mieszkańca z Tłumu na pierwsze od lewej wolne pole w Komnacie Procesowej.
1	Awansuj na torze Rytuału.	Zyskaj 1 Kryształ.	Wyślij 1 Lojalnego Mieszkańca do Tłumu.



◆◆◆ UMIEJĘTNOŚCI WIEDZYM ◆◆◆



Jeśli chcecie wprowadzić do rozgrywki więcej zwierząt, których rola nie będzie się ograniczała do wymądrzania się w instrukcji, sprawdźcie rozszerzenie **Zmiennokształtność i Omeny**.



Umiejętność każdej Wiedźmy może być użyta tylko w określonym momencie, który został sprecyzowany w kolumnie „Warunek”. Większość z nich może zostać użyta po rozpatrzeniu konkretnej Akcji. Jeśli Umiejętność jest dodatkowym efektem, może być użyta natychmiast po wykonaniu Szybkiego Ruchu lub po kroku „**B** Rozpatrzenie Akcji”.

IMIĘ	WARUNEK	UMIEJĘTNOŚĆ
ALBERT	Po rzucie Kością Łowcy	Wydadź 2 dowolne Składniki, aby ustawić 1 Łowcę jako Nieaktywnego, po sprawdzeniu wyniku rzutu. Łowca pozostaje Nieaktywny do końca Fazy Księżyca. W wariantcie Deterministycznym możesz skorzystać z tej Umiejętności w dowolnym momencie kroku Rozpatrzenia Akcji.
ALICE	Akcja Warzenia	Jeśli uwarzysz 3 Elixiry Użytkowe podczas 1 tury, awansuj na torze Rytułu.
AYLANA	Akcja Wspominania	Możesz potraktować swoją Akcję jako Dopasowaną z innym graczem. Pamiętaj: za Dopasowanie musisz zwiększyć swoje Podejrzanie o 1.
BERTA	Akcja Leczenia	Jeśli ulecysz 2 lub więcej Chorych różnych rodzajów w tej rundzie, możesz awansować na torze Rytułu.
BRYN	Koniec Procesów i wyboru Głosów Tłumu	Wybierz jedno: Przywołaj tylko 1 Lojalnego Mieszkańca po wygraniu każdego z Procesów, ALBO nie przywołuj 1 Lojalnego Mieszkańca po skorzystaniu z Głosów Tłumu. Jeśli Bryn brał udział w Procesie, w którym zostajesz zwycięzcą, możesz skorzystać z tej Umiejętności natychmiast po zabraniu go.
DRAGOMIR	Koniec Pierwszego Procesu	Jeśli posiadasz Lojalnego Mieszkańca w Pierwszej Komnacie Procesowej, a proces zakończył się sukcesem, obniż swoje Podejrzanie o 2. Jeśli Dragomir brał udział w Procesie, w którym zostajesz zwycięzcą, możesz skorzystać z tej Umiejętności natychmiast po zabraniu go.
EDITH	Akcja Leczenia	Po uleczeniu Chorego, możesz awansować na torze Chorego.
EUSTACE	Akcja Rekrutacji	Jeśli twój Lider znajduje się na polu przylegającym do Szpitala, wyślij 1 dodatkowego Lojalnego Mieszkańca do Tłumu.
HAZEL	Akcja Leczenia	1 Chory, którego leczysz, może znajdować się do 2 pól od twojego Lidera.

IMIĘ	WARUNEK	UMIĘJĘTNOŚĆ
JOHANNA	Koniec Procesów	Po zakończeniu Procesów możesz wybrać ten sam Głos Tłumu kilka razy. Jeśli Johanna brała udział w Procesie, w którym zostajesz zwycięzcą, możesz skorzystać z tej Umiejętności natychmiast po zabranii jej.
KATHERINA	Akcja Zbierania	Traktuj jeden dodatkowy Składnik jako Księżycowy.
LUKE	Akcja Warzenia	Do dwóch razy, możesz zwiększyć swoje Podejrzenie o 1, aby wydać w sumie o 1 Składnik mniej podczas warzenia Elikśirów. Z użyciem tej Umiejętności możesz zmniejszyć koszt pojedynczego Elikśiru do 0 Składników.
MARTHA	Dowolna Niedopasowana Akcja	Możesz potraktować swoją Akcję jak Dopasowaną i zwiększyć swoje Podejrzenie o 2. Jeśli już udało ci się Dopasować z innym graczem, możesz nie używać tej Umiejętności do zwiększenia Podejrzenia o 2, zamiast standardowo o 1.
MATHILDA	Dowolna Dopasowana Akcja	Zwiększ swoje Podejrzenie o dodatkowe 2, aby ustawić 1 Łowcę jako Nieaktywnego. Ten Łowca pozostaje Nieaktywny do końca Fazy Księżycy.
NICHOLAS	Akcja Zbierania	Uwarz 1 Elikśir. Nie możesz użyć Umiejętności <i>Alice</i> i <i>Luka</i> oraz Budynku <i>Latającego Ślonia</i> , aby skorzystać z tej Umiejętności, ponieważ nie są one Akcją Warzenia.
NINA	Akcja Śpiewu	Możesz wydać 1 dowolny Składnik, aby przygotować 1 Czar.
OTTO	Po rzucie Kością Łowcy	Jeśli twój Lider znajduje się na polu przylegającym do obszaru z nadrukowaną Czaszką (Składnikiem), odejmij 2 od wyników twoich rzutów kością Łowcy.
RANDELL	Wchodzenie na wstęgę na torze Rytuału	Zyskaj Składnik za każdym razem, gdy awansujesz na wstęgę na torze Rytuału. Jeśli w swoich Zapasach nie posiadasz Składników lub Kryształów, by Złożyć Ofiarę, nie możesz awansować na wstęgę. Nie możesz wówczas aktywować Umiejętności <i>Randella</i> .
REMUS	Akcja Rytuału	Wydać 1 Kryształ, aby awansować o 1 pole dalej na torze Rytuału.
SEN	Akcja Zbierania	Do dwóch razy możesz wydać 1 Składnik, aby zyskać 1 Kryształ.
SERENA	Szybki Ruch	Jeśli nie udało ci się Dopasować, możesz poruszyć się o 1 dodatkowe pole podczas swojego Szybkiego Ruchu.
SOPHIE	Akcja Rekrutacji	Możesz zwiększyć swoje Podejrzenie o 1, aby wysłać 1 dodatkowego Lojalnego Mieszkańca do Tłumu.
TOMMY	Akcja Wspominania	Jeśli twoje podejrzenie wynosi mniej niż 4, możesz awansować na torze Rytuału.
WILMOT	Akcja Zbierania	Za każdego zebranego przez ciebie Grzyba w tej turze, obniż swoje Podejrzenie o 1.

◆◆◆ CELE KART KSIĘGI PRZEPOWIEDNI ◆◆◆

Aby osiągnąć cel, musisz posiadać taką samą lub wyższą liczbę wymienionych rzeczy (z wyjątkiem tych, określonych jako „maks.,” których musisz posiadać dokładnie taką liczbę lub mniejszą).



#1

- 1 uleczony Sparaliżowany
- 2 niewykorzystane Elixiry
- 5 Lojalnych Mieszkańców w Tłumie i/albo w Komnatach
- 6 Składników tego samego rodzaju



#4

- 1 Kryształ
- 3 Lojalnych Mieszkańców w Tłumie i/albo w Komnatach
- 3 niewykorzystane Elixiry
- 5 uleczonych Chorych



#2

- 2 Lojalnych Mieszkańców w Tłumie i/albo w Komnatach
- 2 uleczonych Zainfekowanych
- 5 Składników różnego rodzaju
- 4 niewykorzystane Elixiry

WARIANT PEŁNY



#5

- 3 lub mniej Podejrzenia
- 3 Czary różnych żywiołów
- 5 Jagód
- 6 uleczonych Chorych



#3

- 3 lub mniej Podejrzenia
- 3 Jagody
- 3 uleczonych Niewidomych
- 6 Lojalnych Mieszkańców w Tłumie i/albo w Komnatach



#6

- Znacznik Rytuału w sekcji Powietrza
- 2 uleczonych Sparaliżowanych
- 5 Składników różnego rodzaju
- 6 Lojalnych Mieszkańców w Tłumie i/albo w Komnatach

WYJAŚNIENIE EFEKTÓW CZARÓW



#7

Znacznik Rytuału
w sekcji Ognia

3 Czaszki

3 uleczonych Niewidomych

7 Podejrzenia



#8

Znacznik Rytuału
w sekcji Ziemi

3 Lojalnych Mieszkańców
w Tłumie i/albo w Komnatach

3 uleczonych
Zainfekowanych

6 Składników tego samego
rodzaju



#9

1 Kryształ

3 Czary tego samego
żywiolu

5 Lojalnych Mieszkańców
w Tłumie i/albo w Komnatach

4 niewykorzystane Elixiry

CZARY OGNI

NAZWA

WYJAŚNIENIE

KAMIEŃ CZARNEGO KSIĘŻYCA

Jeśli użyjesz Środka Leczącego jako Elixiru Użytkowego przy użyciu Złotego Wywaru, nie otrzymujesz punktów Wiedzy.


MAGICZNY WYWAR

Wszystkie 3 wymienione Składniki mogą być dowolnego rodzaju. Zarówno początkowe 3, jak i ostateczne Składniki nie muszą być tego samego rodzaju.

NIEWIDZIALNY SŁUGA

W dalszym ciągu otrzymujesz Bonus za Dopasowanie i możesz awansować na torze Rytuału, jak przy Dopasowaniu.

PROSZEK NASENNY

Jeśli znajdujesz się w Strefie Nieaktywnego Łowcy, pomlń w swojej turze krok „ Rzut Łowcy”.

PRZYWOŁANIE

Podczas Procesów w tej Porze Roku, gdy obliczasz wynik, obliczaj tak, jakbyś posiadał 1 Lojalnego Mieszkańca w Komnacie więcej. Jeśli ta zwiększona liczba doprowadziła do remisu z innym graczem, ty wygrywasz remis. Jeśli jednak po zwiększeniu twojej liczby Lojalnych Mieszkańców, suma wszystkich Lojalnych Mieszkańców jest równa liczbie Wściekłych Mieszkańców, wciąż przegrywasz Proces.

RYK LWA

Wykorzystanie Zakłęb Pomyślności nie zapewnia dodatkowych punktów Wiedzy.

UZDRAWIAJĄCY SEN

Możesz wykorzystać Budynek Szpitala, aby uleczyć 1 Chorego dowolnego rodzaju i awansować na odpowiadającym torze Chorych (nie otrzymując przy tym nagrody). Jeśli skorzystasz z tej Umiejętności podczas swojej Akcji Leczenia, możesz uleczyć trzeciego Chorego korzystając z tego Czar.

WYJAŚNIENIE EFEKTÓW CZARÓW

(ciąg dalszy)

NAZWA	WYJAŚNIENIE
WIZJA PRZESZŁOŚCI	Po wykonaniu, natychmiast wtasuj kartę z powrotem do talii kart Prologu.
ZAKLINACZ CZASU	Po rozpatrzeniu w pełni twojej pierwszej karty Akcji, możesz natychmiast wybrać inną kartę Akcji i rozpatrzyć jej Główną Umiejętność, bez zagrywania jej. Nie możesz się Dopasować tą drugą wybraną kartą. Jest to traktowane jako kontynuacja twojej karty Akcji, więc nie możesz wykonać Szybkiego Ruchu, wydać Elixiru Użytkowego lub rzucić Czar, przed rozpatrzeniem w pełni drugiej wybranej Głównej Umiejętności.
ZŁOTY WYWAR	Możesz na przykład wydać Elixir Użytkowy zamiast Środka Leczącego, aby uleczyć Chorego podczas Akcji <i>Leczenia</i> , albo przed lub po swojej Akcji, aby aktywować efekt Elixiru Użytkowego.

CZARY ZIEMI

BŁOGOSŁAWIONY DZIEŃ	Jeśli zbierzesz na przykład 1 Ziolo, 2 Grzyby i 1 Czaszkę, możesz zyskać dodatkowo po 1 z tych rodzajów. Kryształy nie są traktowane jak Składniki.
KOCIOŁ OBFITOŚCI	Ten Czar pozwala ci na uwarzenie do 4 Elixirów, zamiast 3, przy użyciu pojedynczej Akcji <i>Warzenia</i> .
NIENATURALNA REGENERACJA	Działa w połączeniu z Budynkiem <i>Szpitala</i> , ale nie z Umiejętnością <i>Hazel</i> . Chory, którego ulecysz bez użycia Środka Leczącego, wlicza się do maksimum 2 Chorych, których możesz uleczyć z użyciem Akcji <i>Leczenia</i> . Aby oznaczyć, że Chory został uleczone, umieść na jego znaczniku Środek Leczący z zasobów wspólnych. Jeśli (używając innych Czarów) ulecysz 4 Chorych tego samego rodzaju, nie możesz użyć tej Umiejętności podwójnie.

NAZWA WYJAŚNIENIE

NIEWIDZIALNOŚĆ

Jeśli, przy użyciu jakiegokolwiek efektu w grze, twój Lider opuszcza pole, na którym rozpoczął turę, oznacza to, że został poruszony. Jeśli Lider się poruszy, efekt tego Czar natychmiast się kończy. Efekt tego Czar nie wpływa na twoje Podejrzenie.

NIEZIEMSKA PIEŚŃ

Jeśli aktywny jest efekt *Pierścienia Adrianny*, otrzymujesz bonus w postaci punktów Wiedzy tylko raz, bez względu na to, o ile obniżasz swoje Podejrzenie przy użyciu *Nieziemskiej Pieśni*.

ODŁAMKI WIECZNOŚCI

Jeśli rzucisz najpierw ten Czar, a następnie Błogi Dzień, aktywują się oba efekty.

PIERŚCIEN ADRIANNY

Jeśli znajdujesz się na samym dole toru Podejrzeń, nie możesz skorzystać z bonusu. Pojedynczy efekt, który obniża twoje Podejrzenie o więcej niż 1, uruchamia tę zdolność tylko raz.

SEKRETY KAMIENI

Wykopaliska Kryształów oraz Świątynie nie są traktowane jako Budynki.

SZMARAGDOWE PRZEJŚCIE

Efekt taki sam jak efekt Maści Latania.

ZAROŚNIĘTA DZICZ

To, w gruncie rzeczy, pozwala ci skorzystać z Akcji *Zbierania* na obszarach Miasta. Budynek *Targu* zyskuje dodatkowy Składnik (ma w sumie 3).

CZARY POWIETRZA

DAR WDZIĘCZNOŚCI

Wliczają się w to Chorzy uleczeni w *Szpitalu*. Jeśli ulecysz 4 Chorych w tej Akcji, możesz wybrać każdą z trzech wymienionych opcji tylko raz.

DOPPELGÄNGER



*„Serio?
Co tu jest niejasne?”*

DUCHOWA WIĘŻ

Efekt Czar trwa przez kilka Pór Roku, do momentu, aż zwyciężysz w Procesie. Jeśli wybierasz Głosy Tłumu po Procesie, który wygrasz, musisz standardowo zwrócić 1 Lojalnego Mieszkańca

NAZWA	WYJAŚNIENIE
DUCHOWA WIEŻ (cd.)	do swoich zasobów. Jeśli na koniec Pory Roku zwyciężysz w obu Procesach, rozpatrz ten efekt tylko raz.
JEDNOŚĆ Z BURZĄ	Zdobywanie 4 punktów Wiedzy na samym szczycie, zamiast awansowania na torze Rytuału, również aktywuje ten efekt.
KOJĄCA MELODIA	Wybierasz te Głosy natychmiast spośród Głosów Tłumu na koniec Procesów. Oznacza to, że Głosy, które zyskasz dzięki temu Czarowi, mogą być takie same jak te, które wybierzesz po Zakończeniu Procesów. Nie przywołuj Lojalnego Mieszkańca z Tłumu po wyborze Głosów Tłumu z efektu działania tego Czar. Nie ma zastosowania Umiejętność <i>Johanny</i> .
MAGICZNE LUSTRO	Odrzucone Wiedźmy lądują zakryte na spodzie stosu kafli Wiedźm. Na końcu obecnej Pory Roku, odrzuć wszystkie Wiedźmy odłożone przy użyciu tego Czar. Jeśli przygotujesz i rzucisz ten Czar, podczas gdy włącz dla jego efekt, natychmiast się on kończy (odrzucić obecną Wiedźmę) i rozpoczyna od nowu (dobierz 3 nowe Wiedźmy).
PIEŚŃ WDÓW	Wliczają się w to Chorzy uleczeni w Szpitalu.
PLASZCZ CHARYZMY	Jeśli uda ci się Dopasować zarówno z innym graczem, jak i z Septimą, możesz w dalszym ciągu traktować swoją Akcję jako Dopasowaną tylko z Septimą. Jeśli zmienisz żeton Akcji Septimy, wtasuj zmieniony żeton do stosu.
POMOCNE DUSZKI	Jeśli w tej turze leczysz kilku Chorych w Szpitalu, możesz zyskać nagrodę torów Chorych za każdym razem.
SKRZYDŁA WIATRU	Jeśli rzucasz ten Czar po swoim Szybkim Ruchu, możesz użyć jego zdolności natychmiast.

WYJAŚNIENIE KAFLI BUDYNKÓW

Jeśli twój Lider znajduje się na polu przylegającym do Budynku, możesz skorzystać z jego Umiejętności. Każda Umiejętność jest związana z kartą Akcji.

PLAC MIEJSKI

NAZWA	UMIĘJĘTNOŚĆ
 SZPITAL	W Szpitalu na stałe znajdują się Chorzy każdego z 3 rodzajów (również kilkoro tego samego rodzaju). Możesz standardowo uleczyć tych Chorych, wydając Środek Leczący, ale awansując na torze Chorych, nie otrzymujesz nagrody (chyba, że wynika to z innej Umiejętności).
AKCJA	
<i>Leczenie</i>	

BRĄZOWA PLAKIETKA

 SKLEP Z ANTYKAMI	Dobierz 1 kartę Prologu. Otrzymujesz dolną nagrodę raz, albo górną nagrodę dwukrotnie. Wtasuj kartę Prologu z powrotem do talii.
AKCJA	
<i>Wspomnienie</i>	
 TARG	Podczas twojej tury traktuj 2 wybrane przez siebie Składniki tak, jakby były nadrukowane na tym obszarze.
AKCJA	
<i>Zbieranie</i>	
 WYROCZNIA	Skorzystaj z 1 Głosu Tłumu.
AKCJA	
<i>Śpiew</i>	

ZŁOTA PLAKIETKA

NAZWA	UMIĘJĘTNOŚĆ
 DRUKARNIA	Zmniejsz swoje Podejrzenie o 2.
AKCJA <i>Poparcie</i>	
 LATAJĄCY SŁOŃ	Wydadz o 1 Składnik mniej podczas warzenia każdego z Elikśirów Użytkowych w tej turze, ale za żaden uwarzony w ten sposób Elikśir nie otrzymujesz punktów Wiedzy. Jeśli do zmniejszenia kosztu warzenia używasz innej Umiejętności niż <i>Latającego Słonia</i> , standardowo otrzymujesz 3 punkty Wiedzy.
AKCJA <i>Warzenie</i>	
 PUB	Wyślij 1 dodatkowego Lojalnego Mieszkańca do Tłumu. Dodaj również 1 Wściekłego Mieszkańca do Tłumu.
AKCJA <i>Rekrutacja</i>	

KARTY NEGOCJACJI

WSPÓŁPRACA: Wybierz jedną ze swoich kart Akcji, która nie ma takiej samej ikony, jak karty na stosie kart odrzuconych Czarnej Wdowy (po prawej stronie jej planszy). Odnajdź odpowiadającą kartę w Rzędzie Czarnej wdowy lub jej talii dobierania, przekonując ją, aby ją wybrała i tym samym się z tobą **Dopasowała**. Jeśli jej Akcja znajdowała się w talii dobierania, przetasuj talię po przeszukaniu. **Nie** rzucaj Kością Solo.

OPÓŹNIENIE: Przeorganizuj Rząd Czarnej Wdowy **przed** rzutem kością Solo i wyborem jej Akcji. Wybierz jedną z opcji zmiany ułożenia kart w Rzędzie Czarnej Wdowy.

- ✦ Zamień kolejność odkrytych kart.
- ✦ Zamień prawą odkrytą kartę z wierzchnią kartą stosu dobierania (odkrywając i zakrywając odpowiednie karty).
- ✦ Odłóż na bok lewą odkrytą kartę, następnie przesunij na jej miejsce prawą kartę. Dobierz kartę z talii dobierania, aby uzupełnić Rząd, a odłożoną na bok kartę połóż zakrytą na wierzchu talii dobierania.

INFORMACJA: Rzuć kością Solo, aby wybrać Akcję Czarnej Wdowy **zanim** wybierzesz swoją Akcję.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	2
Komponenty	2
Cel Gry	4
Tryby Rozgrywki	5
Przygotowanie do rozgrywki	5
Kolejność Pór Roku	10
Przygotowanie	10
Fazy Księżyca	11
△ Wybór Akcji	11
△ Rozpatrzenie Akcji	12
Karty Akcji i Umiejętności	12
Kryształy	13
Elikśiry	14
Głos Tłumu	15
Tor Rytuau	16
Czary	17
Umiejętności Wiedźm	18
Budynki i specjalne obszary	18
△ Rzut Lowcy	18
△ Przemieszczenie Lowcy	19
△ Koniec Fazy Księżyca	20
Proces	20
Koniec Pory Roku	22
Koniec Gry	23
Zasady rozgrywki dwuosobowej	23
Wariant Deterministyczny	24
Zasady rozgrywki w wariacie Solo	24
Załącznik	31
Twórcy	39



Zanurz się w świecie Septimy dzięki magicznym melodiom z oficjalnej ścieżki dźwiękowej stworzonej przez Lyregarda!

TWÓRCY

PROJEKT I ROZWÓJ GRY

ROZWÓJ GRY

Robin Hegedűs, Viktor Péter

PROJEKT GRY

Robin Hegedűs

PROJEKT WARIANTU SOLO

Dávid Turczy

KIEROWANIE ROZWOJEM WARIANTU SOLO

John Albertson

OPRACOWANIE GRAFICZNE

PROJEKT GRAFICZNY I ILUSTRACJE

Villő Farkas

ILUSTRACJE WIEDZŃM

Barbara Bernát

POMYSŁ

Dorka Péter

INSTRUKCJA

EDYCJA

Mihály Vincze

PROJEKT

Attila Kerek

KOREKTA

Emanuela i Robert Pratt, Emily Blain, Tünde Máté

TESTERZY GRY

Tünde Máté, Villő Farkas, Frigyes Schöberl, Viktor Péter, Dorka Péter, Balázs Horváth, Mihály Vincze, Soma Gál, Nikolett Tímea Szűcs, Bence Hegedűs, Ruben Hegedűs, Ádám Buza, Dániel Nemes, Csenge Dávid, Lolita Stégmár, Bence Lontay-Szabó, Katalin Lontai-Szabóné Erős, Michael Durrant, Viktor Patyus, Lilla Csufor, Bálint Tolmár, Henriett Benedek, Anna Ábel, Sándor Tököli, Miklós Tököli, Bence Hantos, Gábor Ákos Uhrin, Emily Blain, Jacob Blain & Kicktester (Gábor L. Szilágyi, János Mészáros, Balázs "Nosfi" Pásztor, Balázs "Mókus" Nemes, Márk "KicsiBrujah" Fazekas, József "Tzimisce" Gál)

DODATKOWE OPRACOWANIE I TESTY WARIANTU SOLO

Xavi Bordes, Chuck Case, Shelley Danielle, Gary Perrin, Aleksander Saranac

HISTORIA

TWÓRCA I AUTOR

Robin Hegedűs

TŁUMACZENIE

Csenge Dávid

KOREKTA

Tünde Máté, Michael Durrant

KONSULTACJA KULTUROWA

James Mendez Hodes, Réka Szilárdi

EDYCJA POLSKA

TŁUMACZENIE

Agnieszka Mazur i Damian Mazur

WERSJA POLSKA

Zespół Portal Games

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.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wleką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym 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 – nierzadko 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/kolekcja-septima>



© 2024 Portal Games sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

www.portalgames.pl



SPIS IKON

	PION LIDERA		KROKI (OZNACZONE „A”-„E”)		DOPASOWANIE
	WŚCIEKŁY / LOJALNY MIESZKANIEC		JESIEŃ (1. PORA ROKU)		AKCJA RUCIU
	ŁOWCA		ZIMA (2. PORA ROKU)		AKCJA ZBIERANIA
	CHATA ŁOWCY		WIOSNA (3. PORA ROKU)		AKCJA WARZENIA
	RZUT KOŚCIĄ ŁOWCY		LATO (4. PORA ROKU)		AKCJA LECZENIA
	ZNACZNIK PODEJRZEŃ		AKCJA SEPTIMY		AKCJA REKRUTACJI
	ZWIĘKSZANIE PODEJRZENIA		SKŁADNIK KSIĘŻYCOWY		AKCJA POPARCIA
	ZMNIEJSZANIE PODEJRZENIA		ZYSKAJ 1 DOWOLNY SKŁADNIK		AKCJA SPIEWU
	NIE ZWIĘKSZAJ PODEJRZENIA		WYDAJ 1 DOWOLNY SKŁADNIK		AKCJA RYTUAŁU
	OBSZAR		ZYSKAJ 1 KRYSZTAŁ		AKCJA WSPOMNIENIA
	TŁUM		WYDAJ 1 KRYSZTAŁ		DOWOLNA AKCJA
	KOMNATA PROCESOWA		ZNACZNIK TORU CHORYCH		KARTA AKCJI
	PROCES		DOWOLNY TOR CHORYCH		KARTA PROLOGU
	WORECZEK PROCESU		DOWOLNY CHORY		ZIGNORUJ
	PROCES ZAKOŃCZONY SUKCESEM / PORAZKĄ		AWANS NA TORZE CHORYCH		STRZAŁKA WARUNKU / REZULTATU
	ZWYCIĘZCA PROCESU		ZYSKAJ 1 ELIKSIR		UMIEŚĆ
	POLE KOMNATY		KAPEL WIEDZMY		USUŃ
	WEŹ / WYBIERZ X RAZY		AWANS NA TORZE RYTUAŁU		RUCH
	GŁOS TŁUMU		ZNACZNIK RYTUAŁU NA WSKAZANYM ŻYWIOLE		TYLKO W WARIANCIE PEŁNYM
	OTRZYMAJ PUNKTY WIEDZY		WSTĘGA NA TORZE RYTUAŁU		AKCJA CZARNEJ WDOWY
	BUDYNEK		ZYSKAJ 1 CZAR		KOŚĆ SOŁO
			PRZYGOTUJ 1 CZAR		
			JEŚLI WYSTĘPUJE / JEŚLI POSIADASZ		