

THORNGAL

GRA PLANSZOWA

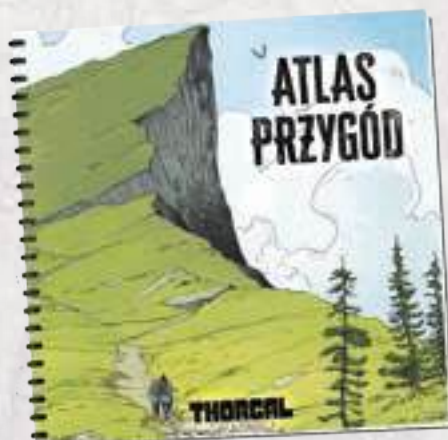
INSTRUKCJA



GLOSARIUSZ, KOMPONENTY

GLOSARIUSZ

ATLAS PRZYGÓD.....	8
BLOKADY.....	27
DOŚWIADCZENIE.....	11
GRANICE.....	14
KARTY AKCJI.....	12
KARTY AKCJI SPECJALNYCH.....	27
KARTY TERENU.....	15
KSIĘGA OPOWIEŚCI.....	26
LOKACJE.....	8
PARAGRAFY.....	26
PLANSZA BOHATERA.....	10
POŚWIĘCENIE.....	23
PRZEDMIOTY.....	24
PRZYPISANIE.....	19
RANY.....	11
RUCH.....	14
RZĄD AKCJI.....	12
RZEMIOSŁO.....	24
UMIEJĘTNOŚCI.....	10
WALKA.....	20
WĘDRÓWKA.....	15
WROGOWIE.....	20
WYDARZENIA.....	25
ZASOBY.....	17
ZBIERANIE.....	18
ZWIĘKSZANIE POZIOMU WROGÓW.....	28



1 ATLAS PRZYGÓD



1 KSIĘGA OPOWIEŚCI



1 INSTRUKCJA



4 DWUSTRONNE PLANSZETKI PRZYGÓD
1 STRONA NA KAŻDĄ PRZYGODĘ



43 KARTY AKCJI



15 KART TERENU
10 STANDARDOWEGO, 5 JAŁOWEGO



30 KART WROGÓW
10 POMNIEJSZYCH, 10 PRZECIĘTNYCH, 8 POTĘŻNYCH, 2 POTWORYNYCH



60 KART WYDARZEŃ*
10 GÓRSKICH, 10 WIEJSKICH, 10 PRZETRWANIA, 10 BOJOWYCH, 10 MORSKICH, 10 MAGICZNYCH



30 KART PRZEDMIOTU



10 KART ZNALEZISKA



12 SPECJALNYCH KART PRZYGÓD*
1 ZMIANY PLANU, 6 UPROWADZONYCH, 3 FLOTY, 1 AUSŁOK, 1 PAŁACU KALIFA



12 KOŚCI
3 KAŻDEGO KOLORU

KOMPONENTY

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.



111 KAFELKÓW POLYOMINO (KAFELKI RAN I WĘDRÓWKI)

9 , 9 , 9 , 9 , 9 , 12 , 12 , 21 , 21

WAŻNE: KAFELKI POLYOMINO MAJĄ DWA ZASTOSOWANIA: JAKO KAFELKI RAN I KAFELKI WĘDRÓWKI. JEŚLI POLECENIE ODNOŚ SIĘ DO **KAFELKA RANY LUB RANY**, OZNACZA TO KAFELEK, KTÓRY JEST UMIESZCZANY LUB OTRZYMYWANY JAKO RANA NA OBSZARZE RAN BOHATERA LUB NA KARCIE WROGA. JEŚLI POLECENIE ODNOŚ SIĘ DO **KAFELKA WĘDRÓWKI**, OZNACZA TO KAFELEK POLYOMINO UMIESZCZANY NA KARTACH TERENU NA ŚCIEŻCE WĘDRÓWKI.



108 ZNACZNIKÓW ZASOBÓW

18 BUDULCA , 18 RUDY , 18 POGŁOSEK ,
18 MAGII , 18 MOCY , 18 LOSU



51 ŻETONÓW WROGÓW

12 POMNIEJSZYCH ,
12 PRZECIĘTNYCH ,
12 POTĘŻNYCH , 6 POTWORYCH ,
9 MISTYCZNYCH*



105 POZOSTAŁYCH ŻETONÓW

15 BLOKADY , 18 PARAGRAFÓW , 15 ZBIERANIA ,
6 PODWYŻSZONEGO KOSZTU , 9 POŚWIĘCENIA ,
21 ZAGROŻENIA , 12 ŹRÓDŁA (PO 3 KAŻDEGO
RODZAJU), 9 CELU*



4 ŻETONY AKCJI

AKTYWNA STRONA ,
NIEAKTYWNA STRONA



**1 ZNACZNIK
PIERWSZEGO GRACZA**



1 ZNACZNIK RUNDY



**1 ZNACZNIK
TORU PRZYGODY***



1 ZNACZNIK STATKU*

UWAGA: KOMPONENTY UWĄŻANE SĄ ZA NIEWYCZERPALNE. JEŚLI WYCZERPIE SIĘ PUŁA KOMPONENTU, MOŻECIE UŻYĆ DOWOLNEGO ZAMIENNIKA. JEŚLI WYCZERPIE SIĘ TALIA KART, PRZETASUJCIE ODPOWIEDAJĄCY JEJ STOS KART ODRZUCONYCH, ABY UTWORZYĆ NOWĄ TALIE.

UWAGA 2: KOMPONENTY OZNACZONE * SĄ UŻYWANE JEDYNIJE W NIEKTÓRYCH PRZYGODACH. JEŚLI NIE SĄ POKAZANE W OPISIE PRZYGODY, MOŻECIE ZOSTAWIĆ JE W PUPEŁKU. ZASADY DOTYCZĄCE TYCH KOMPONENTÓW SĄ WYJAŚNIONE W OPISACH PRZYGÓD.

4 ZESTAWY BOHATERA, KAŻDY ZAWIERAJĄCY:



**1 PŁANSZĘ BOHATERA SKŁADAJĄCĄ SIĘ
Z GÓRNEJ I DOLNEJ PŁANSZY**



**1 KARTĘ UMIEJĘTNOŚCI
BOHATERA**

AKTYWNA I NIEAKTYWNA STRONA



**1 KARTĘ PRZEDMIOTU
BOHATERA**



1 ZNACZNIK WĘDRÓWKI



1 FIGURKĘ BOHATERA

PRZYGOTOWANIE

- Wybierzcie Przygodę, w którą chcecie zagrać i otwórzcie Księgę Opowieści na stronie z Opisem Przygody. Przeczytajcie go na głos **A**.

UWAGA: NA PIERWSZĄ ROZGRYWKĘ PROPONUJEMY WYBRANIE PRZYGODY „ŚWIĄTYNIA TORKANA”.

- Otwórzcie Atlas Przygód na Mapie zgodnej z Opisem Przygody i połóżcie ją na środku obszaru gry **B**.
- Połóżcie wszystkie kafelki, kości, żetony i znaczniki po lewej stronie obszaru gry **C**, aby stworzyć pulę ogólną.
- Połóżcie odpowiednią planszeczkę Przygody po prawej stronie mapy **D**. Połóżcie znacznik Rundy (☉) na polu „1” na torze Rundy **E**.
- Znajdźcie talie Wydarzeń pokazane w Opisie Przygody, przetasujcie każdą z nich osobno i połóżcie nad planszeczką Przygody **F**.
- Przetasujcie karty Terenu i połóżcie talię pod Mapą, tak jak pokazano na przykładzie (będą używane do stworzenia Ścieżki Wędrowki) **G**. Odkryjcie wierzchnią kartę i połóżcie ją po prawej stronie talii **H**.
- Przetasujcie karty Znajdziska i połóżcie zakrytą talię po lewej stronie talii Terenu **I**.
- Weźcie karty Akcji przedstawione w Opisie Przygody i rozłóżcie je pod kartami Terenu, aby utworzyć Rząd Akcji **J**. Połóżcie karty według numerów, od najniższego do najwyższego. Połóżcie 4 żetony Akcji (aktywną stroną do góry) obok Rzędu Akcji **K**.

UWAGA: ZAWSZE UŻYWAJCIE WSZYSTKICH 4 ŻETONÓW AKCJI, NAWET JEŚLI W ROZGRYWKĘ BIERZE UDZIAŁ MNIEJ NIŻ 4 GRACZY.

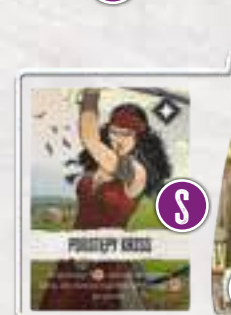
- Połóżcie pozostałe karty Akcji w stosie w pobliżu planszy **L**.

- Rozdzielcie i przetasujcie karty Wrogów w talie Pomniejszych, Przeciętnych, Potężnych i Potwornych Wrogów. Połóżcie zakryte talie nad Mapą **M**.

- Każdy z graczy bierze dolną planszę Bohatera **N**.
- Każdy z graczy wybiera Bohatera (lub przydzielcie ich losowo) i bierze odpowiednią górną planszę Bohatera. Każdy gracz dobiera zasoby wskazane na odwrocie górnej planszy Bohatera **P**.
- Każdy gracz łączy górną planszę Bohatera z dolną planszą Bohatera, a następnie dobiera następujące komponenty odpowiadające wybranemu Bohaterowi:
 - Figurkę Bohatera **R**.
 - Kartę Umiejętności Bohatera **S**.
 - Kartę Przedmiotu Bohatera (oznaczoną ilustracją w prawym górnym rogu) **T**.
 - Znacznik Wędrowki **U**.

Zwróćcie wszystkie komponenty nieużywanych Bohaterów do pudełka. Nie będą potrzebne podczas rozgrywki.

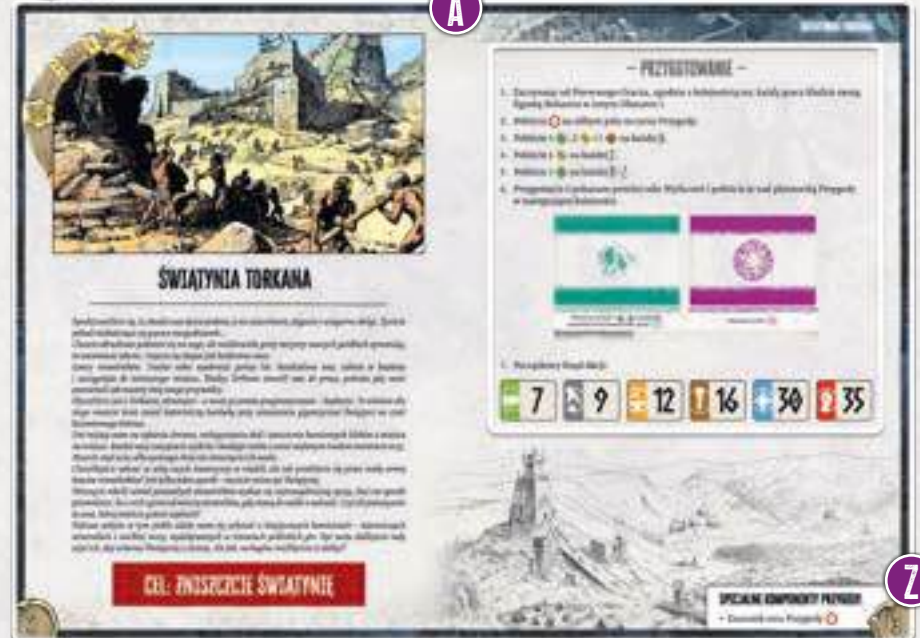
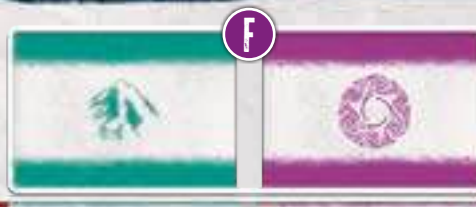
- Każdy gracz kładzie swoją planszę Bohatera przed sobą i ustawia strzałkę tarczy Walki oraz znacznik Wędrowki na polach 1 **W**.
- Przetasujcie karty Przedmiotów i odkryjcie 5 wierzchnich kart, aby utworzyć Ekspozycję w pobliżu górnej krawędzi Mapy **X**.
- Wybierzcie gracza, który rozpocznie rozgrywkę i dajcie mu znacznik Pierwszego Gracza **Y**.
- Wykonajcie wszystkie dodatkowe kroki Przygotowania wymienione w Opisie Przygody w Księdze Opowieści (takie jak rozmieszczenie figurek Bohaterów, znaczników, żetonów itd.) **Z**.



JAK ZŁOŻYĆ PLANSZĘ BOHATERA



PRZYGOTOWANIE



ZAŁOŻENIA GRY

- TO NIĘ JEST GRA TYPU „STWÓRZ SWOJĄ PRZYGODĘ” -

Thorgal: Gra Planszowa opowiada bogatą i wciągającą historię, ale nie dajcie się zwieść – chodzi w niej nie tylko o doświadczanie narracji, ale przede wszystkim o wybór odpowiednich akcji w ograniczonej liczbie rund. Każda Przygoda ma różne Cele, które muszą być osiągnięte poprzez wykonywanie różnych akcji. Każdy typ akcji zapewnia inny rezultat – dzięki wielu z nich natkniecie się na fragmenty historii, które mogą mieć wpływ na różne Lokacje na Mapie w Atlasie Przygód.

- KOOPERACJA -

W grze jest wiele sposobów na współpracę:

- Możecie kłaść żetony Akcji pod Rzędem Akcji tak, aby wzmacniać akcje kolejnych graczy.
- Możecie używać Zasobów z puli innych graczy, o ile wyrażą na to zgodę.
- Możecie wspólnie debatować nad odkrywaniem nowych kart Terenu, tak aby inni gracze mogli pozyskać z nich Zasoby.
- Najważniejsza jest komunikacja i planowanie strategii bez zakłócania planów współgraczy.



© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / E. VIGNAUX / YANN / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.



© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

ZAŁOŻENIA GRY

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD
(DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

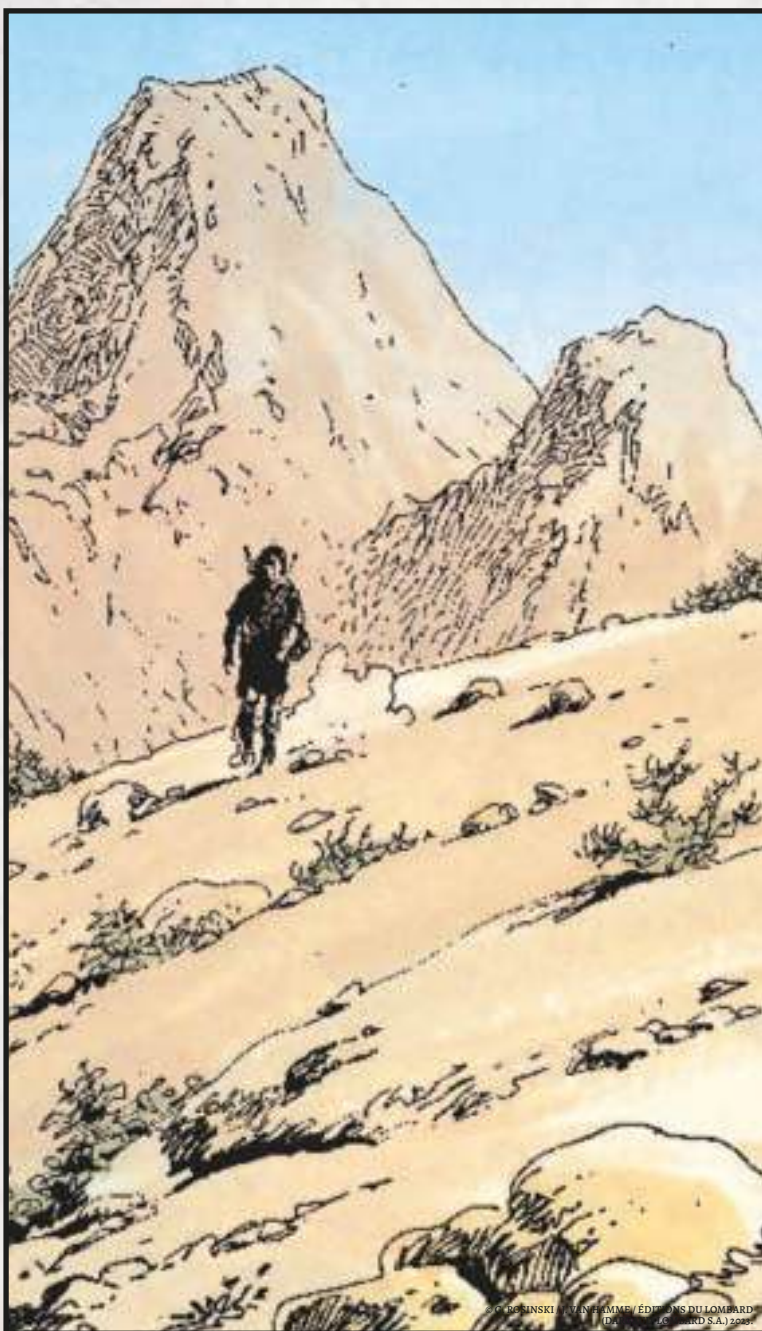
- ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA -

Gdy Cele Przygody zostaną osiągnięte, gra dobiega końca, a wy wygrywacie! Jest wiele sposobów na zrealizowanie Celów, ale wasze wybory mogą zawęzić możliwości dojścia do nich. I choć osiągnięcie Celów zawsze prowadzi do zwycięstwa, niektóre zakończenia są mniej pozytywne od innych.

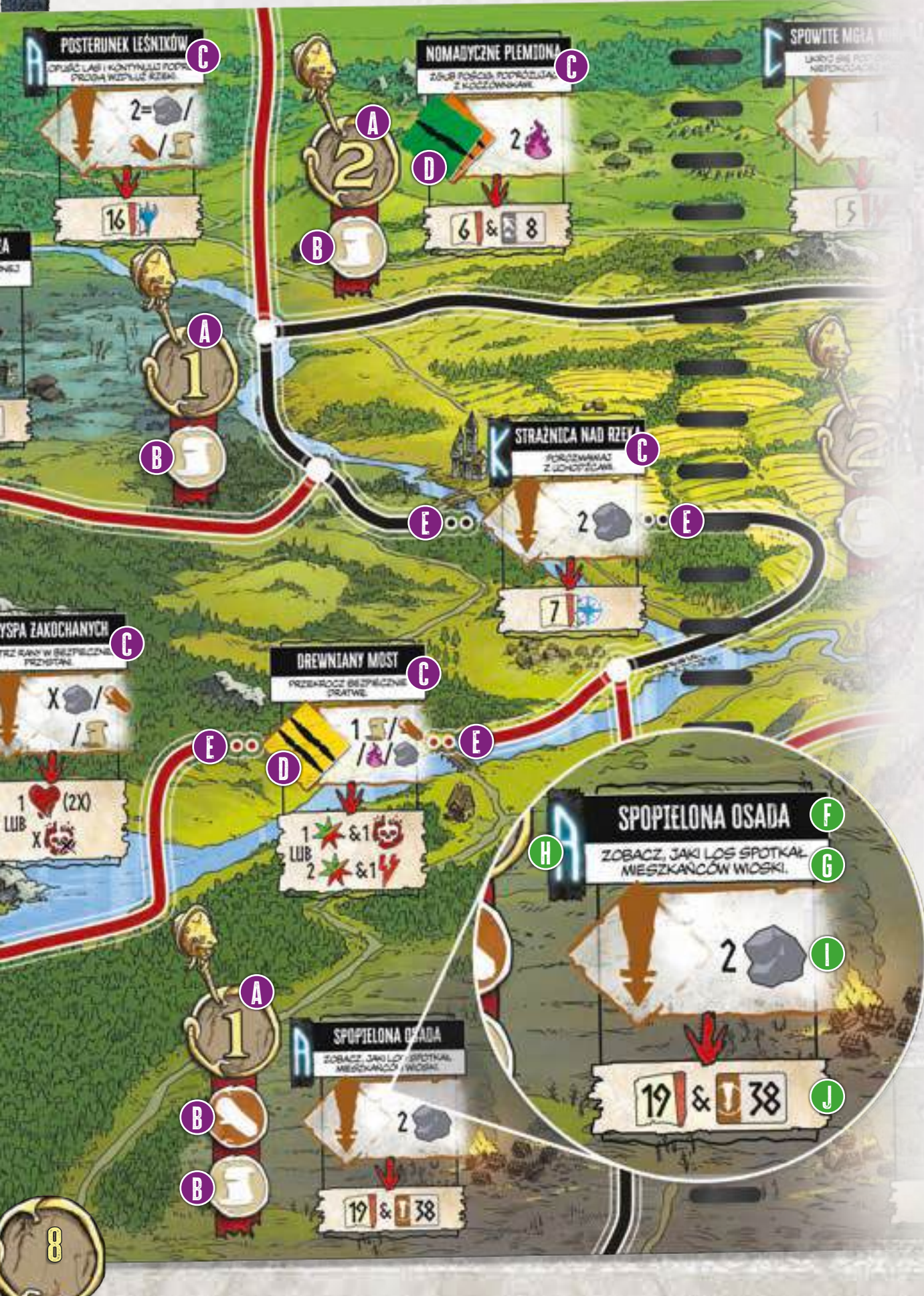
Gracze przegrywają, gdy **którykolwiek** z Bohaterów zostanie pokonany. Zdarza się to, gdy Bohater otrzyma więcej Ran niż jest w stanie zmieścić na swojej planszy. Przegrywacie również, gdy skończy wam się czas. Niektóre Przygody mają dodatkowe warunki zwycięstwa i przegranej.

- CZYTANIE FRAGMENTÓW HISTORII -

Fragmenty opowieści są wplecione w różne elementy gry: na Mapie, planszkach Przygód oraz, co najważniejsze, w Księdze Opowieści, zawierającej Opisy Przygód i fabularne Paragrafy. Jeśli polecenie nakazuje wam przeczytać Paragraf (📖), musicie znaleźć odpowiedni Paragraf w Księdze Opowieści i przeczytać go na głos. Na końcu każdego Paragrafu możecie wybrać, czy chcecie zrealizować jeden z dwóch dostępnych Wątków Pobocznych, płacąc 1 🪙. Pamiętajcie, że nie możecie przeczytać Paragrafu, dopóki nie otrzymacie takiego polecenia (patrz **PARAGRAFY** na stronie 26).



ATLAS PRZYGÓD



Każda Mapa w Atlasie Przygód składa się z kilku Obszarów, oddzielonych Granicami w różnych kolorach (patrz Granice, s.14).

Każdy Obszar zawiera:

1. Numer przedstawiony w złotym okręgu **(A)**. Obszary są niedostępne dla graczy, jeśli ich numer jest większy niż numer obecnej rundy.
2. Ikony Źródła (opcjonalnie) przedstawione pod numerem **(B)**. Ikony Źródła określają, jakie Zasoby są dostępne do zdobycia w tym Obszarze podczas rozpatrywania ikony Obszaru **(A)**.
3. Jedna lub więcej Lokacji, w których możecie wykonywać akcje **(C)**. Figurki Bohaterów są umieszczane w Obszarach, a nie Lokacjach, więc gdy twój Bohater znajdzie się w danym Obszarze, możesz korzystać ze wszystkich znajdujących się w nim Lokacji.
4. Jeśli w Lokacji jest 1 lub więcej Wrogów (**(D)**) musicie ich usunąć, zanim wykonacie w niej jakiegokolwiek inne akcje **(C)**.

WAŻNE: IKONA **(D)** REPREZENTUJE WROGA O DOWOLNEJ SILE.

UWAGA: JEŚLI LOKACJA JEST PRZEDSTAWIONA NA GRANICY MIĘDZY 2 RÓŻNYMI OBSZARAMI **(E)**, MOŻECIE Z NIEJ KORZYSTAĆ Z DOWOLNEJ ZE STRON TEJ GRANICY.

- LOKACJA -

Każda Lokacja składa się z kilku elementów:

- (F) Nazwa Lokacji**
- (G) Opis:** Opisuje, co możecie zrobić w tej Lokacji.
- (H) Runy:** Niektóre efekty gry odnoszą się tylko do Lokacji oznaczonych konkretnymi runami.
- (I) Akcja:** Oznaczają, jakie akcje gracze mogą wykonać w tej Lokacji, a także wymagania, jakie należy spełnić, aby to zrobić.
- (J) Efekt:** Rezultat akcji, który jest rozpatrywany po tym, gdy zostaną spełnione wymagania.

Przykład: Gracze mogą rozegrać akcję Przepisania **(C)** w tej Lokacji. W momencie gdy przypiszą do niej 2 **(D)**, natychmiast czytają Paragraf **19** i otrzymują kartę **38**. Ta Lokacja jest również oznaczona Runą **A**, co oznacza, że mogą na nią wpływać różne efekty gry.

PLANSZETKA PRZYGODY

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

A

Jeśli na kartach Akcji są 4 lub więcej ,
dobierzcie 1 .

WYGRANA **B**

ZNAJŹCIE KRWAWĄ LILIĘ

Dowiedzcie się, na którym statku kryje się Złodziej i złapcie go, aby odzyskać Krwawą Lilię.

PRZEGRANA **B**

ZŁAPANI PRZEZ STRAŻNIKÓW

Jeśli musicie położyć na karcie Akcji i nie jest to możliwe, przeczytajcie .

UCIECZKA ZŁODZIEJA

Jeśli skończy wam się czas, przeczytajcie .

C

Połóżcie 1 na **Zielonej** lub **Czerwonej** Granicy Obszaru, w którym jest Bohater z największą .

C

Połóżcie 1 na 2 wybranych kartach Akcji.

C

Połóżcie 1 na wybranej karcie Akcji. Połóżcie 1 na **H** bez ani (jeśli to możliwe).

A

W przeciwnym razie dobierzcie 1 .

! **D**

ZAHIPNOTYZOWANI MIESZCZANIE

reprezentuje mieszczan zhipnotyzowanych magią Krwawej Lili. Za każdym razem, gdy rozpatrujecie Walkę przeciwko , dobierzcie kartę . Po Walce (niezależnie od jej wyniku), nie odrzucajcie żetonu . Zamiast tego połóżcie go na dowolnej Lokacji w sąsiadującym Obszarze o wyższym numerze (jeśli to możliwe).

D OSZUKIWANIA ZŁODZIEJA:

E

2

3

4

5

6

7

8

9

10

F

POSZUKIWACZE KRWAWEJ LILII

Aktywna karta Wydarzenia

Każda Przygoda ma planszетkę Przygody, na której śledzicie wasz postęę. Służy ona również jako podpowieź – przedstawia podsumowanie Celów i wyjaśnia najważniejsze zmiany w zasadach.

Każda planszетka Przygody składa się z następujących sekcji:

A **Wymagania Kart Wydarzeń:** Wskazują, które karty Wydarzeń należy dobierać w trakcie gry.

B **Podsumowanie Celów:** Przypomina warunki zwycięstwa i przegranej danej Przygody.

C **Ikony Wydarzeń:** Przedstawiają 3 efekty aktywne przez karty Wydarzeń.

D **Zasady specjalne:** Zbierają zasady specjalne Przygody (wszystkie zasady są dokładnie objaśnione w Opisie Przygody w Księdze Opowieści).

E **Tor Rundy:** Wskazuje obecnie rozgrywaną rundę Przygody. Niektóre rundy mogą być oznaczone specjalnymi efektami, które musicie rozpatrywać podczas danej rundy **F** (efekty specjalne są opisane w Opisie Przygody w Księdze Opowieści).

PLANSZA BOHATERA

PRZÓD



- A** Tor Wędrowki
- B** Obszar Ran
- C** Tarcza Walki
- D** Komponenty z którymi Bohater zaczyna grę
- E** Fabularny opis Bohatera

Plansza Bohatera umożliwia śledzenie najważniejszych statystyk Bohatera, liczby Ran, które może przyjąć oraz zdobytego Doświadczenia w Walce (★) i Wędrowce (☆).

- KARTY UMIEJĘTNOŚCI -

Każdy z graczy zaczyna grę z kartą Umiejętności, odwróconą aktywną stroną ku górze. Karta Umiejętności może być użyta raz na rundę. Po użyciu, karta Umiejętności jest odwracana na stronę nieaktywną. Możecie odwracać karty Umiejętności z powrotem na stronę aktywną w dowolnym momencie rozgrywki, wydając Zasoby wskazane na rewersie.



STRONA AKTYWNA

STRONA NIEAKTYWNA

TYŁ



PLANSZA BOHATERA

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBAR
(DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023

- RANY -

Rany otrzymuje się na różne sposoby. Za każdym razem, gdy otrzymujecie Ranę, musicie położyć wskazaną Ranę w swoim obszarze Ran. Pierwszy kafelek Rany można położyć w dowolnym miejscu w obszarze, ale każda kolejna Rana musi przylegać do jednej z uprzednio położonych. Rany mogą być:

1. Określone ich dokładnym kształtem.
2. Określone ich rozmiarem (wskazany w nawiasie).
3. Określone innymi warunkami gry.

Jeśli w którymkolwiek momencie nie możesz położyć wskazanej Rany w obrębie swojego obszaru Ran zgodnie z powyższymi zasadami, twój Bohater ginie, a drużyna natychmiast przegrywa Przygodę.

Przykład A: Jeśli polecenie nakazuje otrzymanie 1 Rany (1), oznacza to, że musisz położyć 1 (1) w obrębie swojego obszaru Ran.


Przykład B: Jeśli polecenie nakazuje otrzymanie 1 Rany (3), oznacza to, że musisz położyć 1 (3) lub 1 (3) w obrębie swojego obszaru Ran.


Przykład C: Jeśli polecenie nakazuje otrzymanie 1 Rany (2), a ty masz 2 (2), oznacza to, że musisz położyć 1 Ranę o rozmiarze 2 w obrębie swojego obszaru Ran (patrz ZAGROŻENIE (2) na stronie 27).





- LECZENIE RAN -

Leczenie Ran jest możliwe podczas gry przy użyciu różnych Przedmiotów, efektów Lokacji lub Umiejętności.

Efekt  pozwala na odrzucenie 1 dowolnego kafelka Rany.

Jeśli natraficie na  z efektem podanym w nawiasach, oznacza to jaki rozmiar kafelka Rany należy odrzucić.

Przykład: Polecenie 1  (3) oznacza, że możesz odrzucić dowolną 1 (3) lub 1 (3) ze swojego obszaru Ran, podczas gdy 3  (1) pozwala na odrzucenie do 3 (1).

Jeśli chcecie, możecie zawsze odrzucić mniejsze Rany, ale nie możecie rozdzielać ich wartości.

W pewnych sytuacjach Leczenie może sprawić, że kafelki Ran w obrębie obszaru Ran nie będą do siebie przylegać. Taka sytuacja jest dozwolona. Jeśli otrzymacie nową Ranę, musicie położyć ją tak, aby dotykała innej Rany w obszarze Ran, tak jak zwykle.

- DOŚWIADCZENIE -

Każdy Bohater może zdobywać dwa typy Doświadczenia: w Walce (★) i w Wędrowce (☆). Za każdym razem, gdy gracz zdobywa 1 ★, musi zdecydować, co chce wzmocnić. W przypadku ulepszenia Walki należy przekreślić strzałkę o 1 miejsce zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. W przypadku Wędrowki należy przesunąć ☆ o 1 pole w górę. Jeśli gracz zdobywa więcej niż 1 ★ w tym samym momencie, może rozdzielić je wedle uznania. Jeśli gracz nie może zyskać już więcej Doświadczenia, zarówno w Walce, jak i Wędrowce, ponieważ strzałka lub znacznik są na 7. poziomie, zyskuje zamiast tego bonus pokazany obok tarczy/toru (D) (oznaczony symbolem strzałki).



NIESPEŁNIONE WYMAGANIA

Jeśli nie jesteście w stanie całkowicie rozpatrzyć negatywnego efektu, musicie go rozpatrzyć tak bardzo, jak to możliwe.

Po rozpatrzeniu efektu na tyle, na ile się da, każdy Bohater, na którego miał wpływ ten efekt, otrzymuje 1 Ranę (1). Jeśli efekt gry odnosi się do jednego Bohatera, tylko ten Bohater otrzymuje Ranę.

Jeśli efekt jest neutralny lub pozytywny, po prostu rozpatrzenie go, na ile to możliwe.

PRZEBIEG GRY: FAZA AKCJI



Gra składa się z rund, z których każda ma 2 fazy: Akcji oraz Wydarzeń. Podczas fazy Akcji gracze na przemian wykonują akcje. Podczas fazy Wydarzenia, gracze dobierają kartę Wydarzenia, aby zobaczyć, jakie wyzwania czekają na nich w kolejnej rundzie.

- FAZA AKCJI -

Faza Akcji składa się z 4 tur. Gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Pierwszego gracza. Jeśli w grze jest mniej niż 4 graczy, niektórzy gracze rozegrają więcej tur podczas fazy Akcji.

Podczas swojej tury gracz bierze aktywny żeton Akcji (🔴), odwraca go na stronę nieaktywną (🔴), kładzie go pod wybraną kartą Akcji, a następnie rozpatruje efekt tej karty (A). Po pierwszej rundzie żetony Akcji będą się znajdować pod kartami Akcji z poprzedniej rundy i w kolejnych rundach muszą być przemieszczone pod **inne** karty akcji.

Gdy wszystkie żetony Akcji będą odwrócone na stronę nieaktywną (po 4 turach), przejdźcie do fazy Wydarzenia.

WSKAZÓWKA: PAMIĘTAJCIE, ABY OMAWIAĆ SVOJE AKCJE Z INNYMI GRACZAMI, TAK ABY WSPÓLNIE ZAPLANOWAĆ I ZOPTYMALIZOWAĆ PODEJMOWANE DZIAŁANIA.

- AKCJE -

Wszystkie Akcje są zwykle dostępne w każdym Obszarze, o ile nie są zablokowane lub ograniczone przez efekty gry. Wykonywanie Akcji jest darmowe, o ile nie zaznaczono inaczej.

W grze dostępnych jest 7 podstawowych Akcji:



RUCH



WALKA



WĘDRÓWKA



POŚWIĘCENIE



ZBIERANIE



RZEMIOSŁO



PRZYPISANIE

- KARTY AKCJI -

(B) AKCJA GŁÓWNA

Akcja Główna jest oznaczona kolorem, ikoną oraz wartością Akcji w lewym górnym rogu karty.

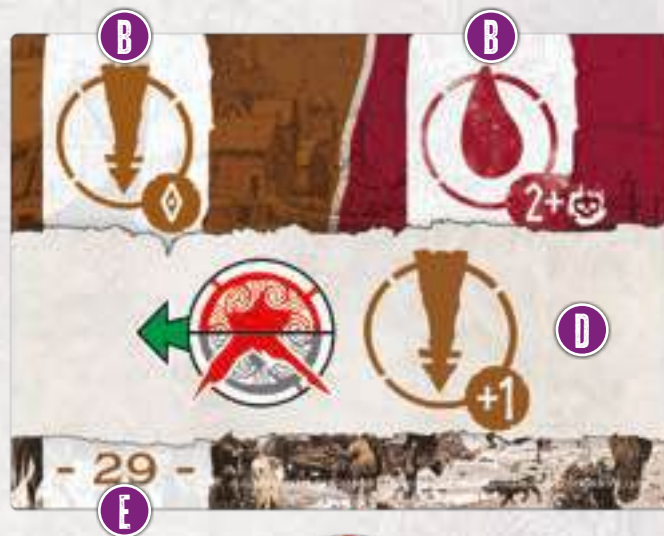
Są również karty Akcji, które mają 2 Główne Akcje w górnej części. Rozpatrując taką kartę, musicie zawsze wybrać jedną z dostępnych opcji.

(C) DODATKOWE EFEKTY

Niektóre karty Akcji mają dodatkowe efekty, które mogą zmieniać Akcję Główną lub wpływać na nią na różne sposoby.

PRZEBIEG GRY: FAZA AKCJI

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.



D SEKCJA BONUSOWA

Większość kart Akcji zawiera sekcję Bonusową. Bonusy kart Akcji są zależne od pozycji żetonów Akcji pod Rzędem Akcji i zazwyczaj mają wpływ na efekt akcji Głównej.



Ten Bonus jest rozpatrywany, tylko jeśli pod daną kartą jest dokładnie 1 żeton Akcji.



Ten Bonus jest aktywowany za każdy żeton Akcji na lewo od rozpatrywanej karty Akcji (nie licząc żetonów pod tą właśnie kartą).



Ten Bonus jest aktywowany za każdy żeton Akcji pod rozpatrywaną kartą Akcji (wliczając właśnie dołożony żeton).

Większość Bonusów ma wpływ na akcję Główną, na co wskazuje symbol „+”. Jeśli Bonus ma symbol Akcji bez „+”, jest rozpatrywany jako akcja Dodatkowa.

Pozostałe Bonusy bez ikony Akcji są rozpatrywane osobno, ponieważ nie mają związku z Akcją Główną (np. Bonusy, które pozwalają na Leczenie Bohaterów).



ZWIĘKSZENIE WARTOŚCI AKCJI GŁÓWNEJ



DODATKOWA AKCJA

UWAGA: KARTY Z BONUSEM W POSTACI DODATKOWEJ AKCJI SĄ WCIĄŻ UWAŻANE ZA BĘDĄCE W TYPIE SWOJEJ AKCJI GŁÓWNEJ I NIE MOGĄ BYĆ ZASTĄPIONE PRZY UŻYCIU EFEKTÓW ZASTĘPOWANIA Z KARTAMI BĘDĄCYMI TEGO SAMEGO TYPU, CO AKCJA DODATKOWA.

WAŻNE: O ile nie zaznaczono inaczej, w przypadku gdy Bonus nie wpływa na Akcję Główną, musi być rozpatrzony po Akcji Główniej.

E NUMER

Karty Akcji są umieszczane w Rzędzie Akcji od lewej do prawej w kolejności rosnącej, według ich numerów. Jeśli 2 karty mają ten sam numer, możecie je umieścić w dowolnej kolejności.

ZASTĘPOWANIE KARTY AKCJI

Podczas gry zdobywacie nowe karty Akcji. Gdy zdobywacie nową kartę Akcji, znajdźcie ją w talii niewykorzystanych kart Akcji i pokażcie innym graczom. Wspólnie zdecydujcie, czy chcecie zastąpić obecną kartę Akcji nowo dobraną kartą Akcji tego samego typu. Jeśli decydujecie się zastąpić kartę, odrzućcie starą kartę Akcji i umieśćcie nową kartę Akcji w Rzędzie Akcji zgodnie z jej numerem w lewym dolnym rogu, w kolejności rosnącej od lewej do prawej. **Gdy dobieracie i umieszczacie nową kartę Akcji, nie przesuwajcie i nie zmieniajcie pozycji żadnego z żetonów Akcji, znajdujących się w danym momencie pod kartami Akcji.**

Niektóre efekty Przygód lub Wydarzeń mogą nakazywać wam umieszczanie różnych komponentów na kartach Akcji. Gdy zastępujecie taką kartę, odrzućcie wszystkie znajdujące się na niej komponenty.



G. BOSINSKI / VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARDE
(DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023



RUCH

Ta akcja pozwala wam przemieszczać się pomiędzy Obszarami na Mapie.

Aby rozpatrzeć akcję Ruchu:

Przenieś figurkę Bohatera przez liczbę Granic określoną przez wartość Akcji Ruchu (min. 1). W pierwszej rundzie gry możecie wkraczać jedynie na Obszary oznaczone jako 1. Od drugiej rundy możecie również wkraczać na Obszary z 2, i tak dalej. Jeżeli chcesz, możesz przekroczyć mniejszą liczbę Granic niż wynosi wartość Akcji Ruchu.

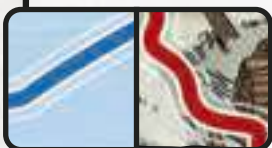
Jest 5 rodzajów Granic oddzielających Obszary:



Zwykła Granica: Możecie przekraczać Zwykłe Granice bez żadnych specjalnych efektów.



Wielokrotna Granica: Przekraczanie zwielokrotnionych Granic wymaga silniejszych akcji. Dla przykładu, przekroczenie podwójnej Zwykłej Granicy wymaga akcji Ruchu o wartości 2.



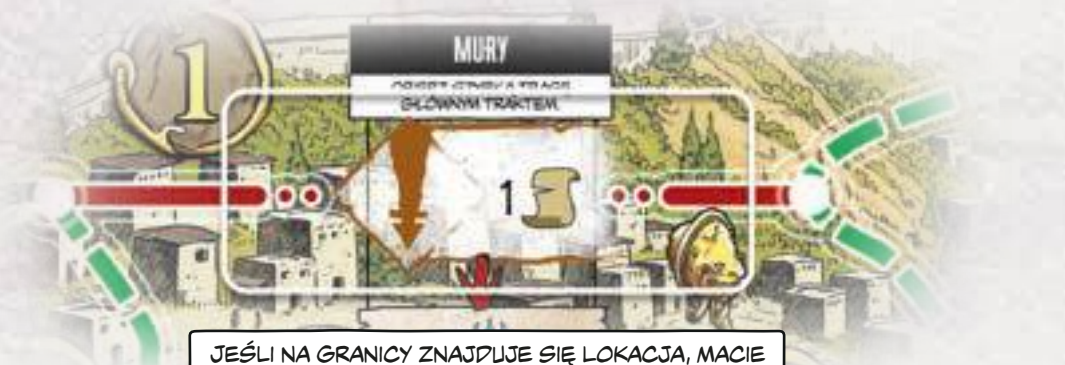
Specjalna Granica: W zależności od Przygody, Granice te mają specjalne zasady opisane w Opisie Przygody w Księdze Opowieści.



Nieprzekraczalna Granica: Nigdy, pod żadnym pozorem, nie możecie przejść przez Nieprzekraczalną Granicę.



JEŚLI NA GRANICY ZNAJDUJE SIĘ , NIE MOŻECIE JEJ PRZEKRACZAĆ, NIEZALEŻNIE OD JEJ TYPU.



JEŚLI NA GRANICY ZNAJDUJE SIĘ LOKACJA, MACIE DO NIEJ DOSTĘP Z DOWOLNEGO PRZYLEGAJĄCEGO DO NIEJ OBSZARU PO OBU STRONACH GRANICY.



WĘDRÓWKA

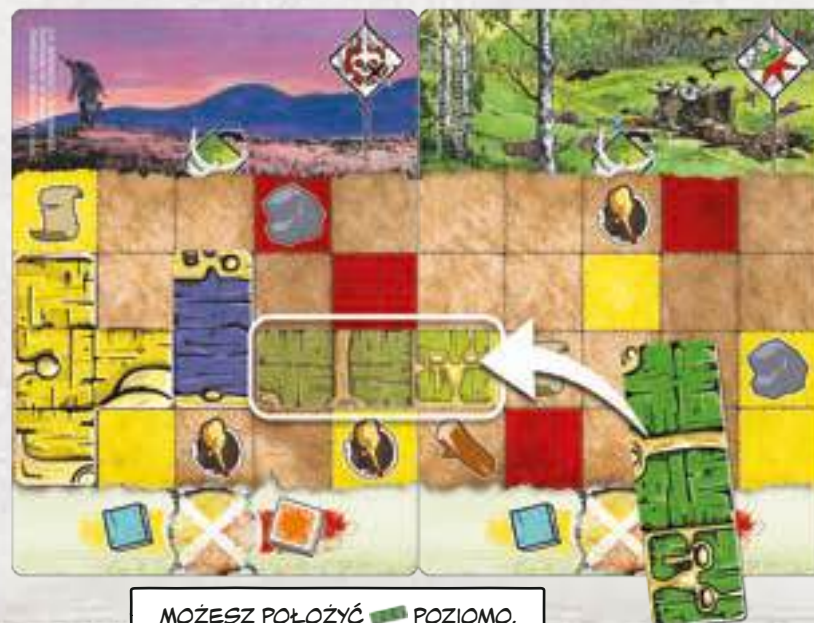
Ta akcja pozwala wam posuwać się naprzód na Ścieżce Wędrówki i jest dostępna w każdym Obszarze.

Aby rozpatrzyć akcję Wędrówki, wykonaj poniższe kroki:

1. Możesz wybrać dowolną liczbę swoich Przedmiotów, które wpływają na akcję Wędrówki i rozpatrzyć ich zdolności (patrz **PRZEDMIOTY** na stronie 24).
2. Weź jeden dowolny kafelek Wędrówki z tych przedstawionych obok lub pod znacznikiem Wędrówki na twoim Torze Wędrówki.
3. Połóż kafelek Wędrówki tak, aby co najmniej 1 jego krawędź przylegała do (ostatnio umieszczonego) pierwszego kafelka z prawej i żeby znajdował się on w obecnej pierwszej z prawej kolumnie z kafelkami i/lub dalej w prawo. Tworzy to ścieżkę kafelków postępującą w prawą stronę – czasem w górę lub w dół – ale **nigdy w lewo**. Kafelki nie mogą nachodzić na żadne komponenty ani wystawać poza siatkę pól utworzoną przez karty Terenu.
4. Rozpatrz efekt **każdego** pola przykrywanego dołożonym kafelkiem Wędrówki. Wszystkie efekty są opisane w sekcji **EFEKTY ZAKRYWANIA** na następnej stronie.
5. Jeśli efekt pozwala ci na położenie więcej kafelków Wędrówki w ramach jednej akcji, powtórz kroki 2-4 dla każdego nowo dokładanego kafelka.



MOŻESZ POŁOŻYĆ  PIONOWO.



MOŻESZ POŁOŻYĆ  POZIOMO.

AKCJA: WĘDRÓWKA



- ODKRYWANIE NOWYCH KART TERENU -

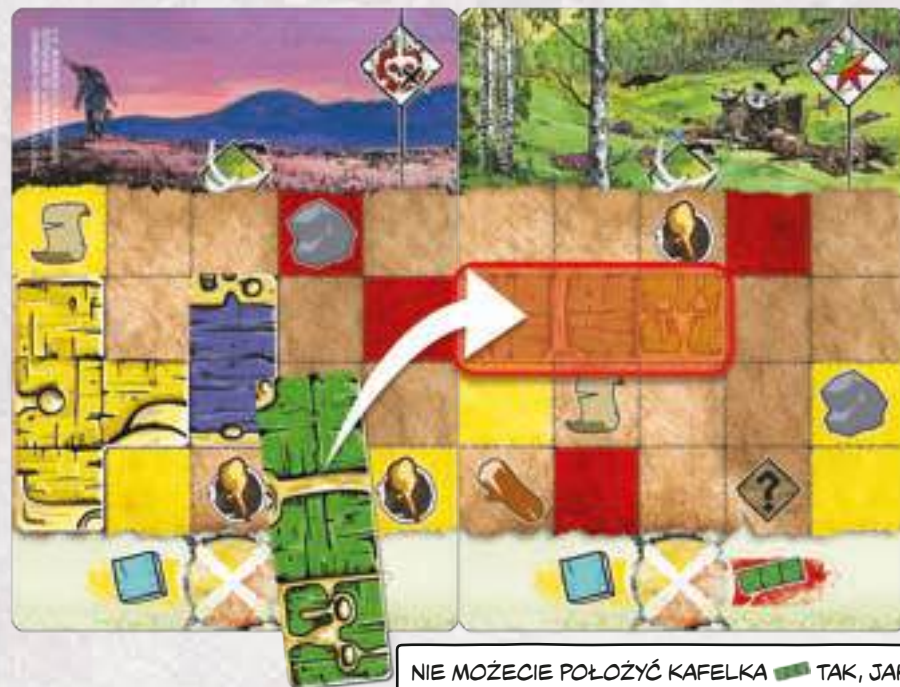
Jeśli właśnie dołożony kafelek Wędrowki jest pierwszym kafelkiem umieszczonym w kolumnie oznaczonej symbolem na pierwszej z prawej karcie Terenu, odkryj nową kartę Terenu i połóż ją jako nową pierwszą z prawej. Nie można zmieniać orientacji kart Terenu.

Następnie otrzymujesz bonus pokazany w prawym górnym rogu nowo dołożonej karty. Jeśli dołożenie karty Terenu było spowodowane jakimikolwiek innymi efektami, zignoruj bonus.

UWAGA: W EKSTREMALNIE RZADKICH PRZYPADKACH, GDY NIE MA JUŻ WIĘCEJ KART TERENU, NIE ODKRYWACIE NOWYCH KART.



NIE MOŻECIE POŁOŻYĆ KAFELKA TAK, JAK POKAZANO POWYŻEJ, PONIEWAŻ CZĘŚĆ KAFELKA ZNAJDOWAŁABY SIĘ NA LEWO OD POPRZEDNIO DOŁOŻONEGO KAFELKA (POŁOŻENIE GO O JEDNO POLE DALEJ W PRAWO BYŁOBY DOZWOLONE, PONIEWAŻ MOŻNA KONTYNUOWAĆ ŚCIEŻKĘ W GÓRĘ OD POPRZEDNIO POŁOŻONEGO KAFELKA).



NIE MOŻECIE POŁOŻYĆ KAFELKA TAK, JAK POKAZANO POWYŻEJ, PONIEWAŻ NIE PRZYLEGA DO POPRZEDNIO POŁOŻONYCH KAFELKÓW.

MOŻECIE DOWOLNIE OBRACAĆ KAFELKI.

Przykład: Kafelki może być umieszczony w dowolny z następujących sposobów: , , lub .



Przykład: Grzegorz rozpatruje akcję Wędrowki (). Jego tor Wędrowki przedstawia dwa dostępne kafelki Wędrowki: i . Wybiera (A). Kładzie kafelek Wędrowki, zakrywając , więc dobiera kartę Znaleźiska (B). Ponieważ zakrył pole , musi również rozpatrzeć efekt i dobiera 1 (C) (jeśli zakryłby 2 pola musiałby rozpatrzeć efekt dwa razy i dobrać 2). Grzegorz położył kafelek w kolumnie z symbolem , więc musi też odkryć i dodać nową kartę do Ścieżki Wędrowki (D). Na koniec dobiera bonus pokazany na nowej karcie Terenu: 1 (E).



EFEKTY ZAKRYWANIA

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARDE
(DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023

- EFEKTY ZAKRYWANIA -

Gdy zakrywacie ikony, używając kafelków Polyomino (Wędrówki lub Rany), rozpatrzyć je w następujący sposób:



Właściwy dla Obszaru: dobierz 1 Zasób zapewniany przez dowolne Źródło w Obszarze z twoją figurką.

- : Zapewnia
- : Zapewnia
- : Zapewnia
- : Zapewnia
- : Zapewnia
- : Zapewnia

Jeśli w twoim Obszarze jest więcej niż 1 Źródło i dobierasz więcej niż 1 Zasób naraz, dobrane Zasoby muszą być tego samego typu.



Dobierz 1 ze wskazanych Zasobów.



Odrzuć 1 kafelek Rany dowolnego rozmiaru ze swojego obszaru Ran (patrz **LECZENIE RAN** na stronie 11).



Zakrywanie tych pól to sposób na pokonanie Wrogów podczas Walki (patrz **WALKA** na stronie 11).



Zyskaj 1 Doświadczenie i przekreśl strzałkę na tarczy Walki (★) lub prześnij znacznik na torze Wędrówki (★) o 1 pole.



Dobierz i rozpatrz 1 kartę Znaleźiska.

Karty Znaleźiska reprezentują niecodzienne zdarzenia, spotkania i niespodzianki podczas waszych podróży. Możecie je zdobywać, zakrywając pola na kartach Terenu. Dobierzcie i rozpatrzyć kartę, a następnie odrzućcie ją na stos kart odrzuconych. Karty Znaleźiska zawsze zapewniają korzystne efekty, takie jak zdobywanie nowych Przedmiotów, Leczenie itd.



Za każdym razem, gdy zakrywacie pole lub , musicie rozpatrzyć efekt określony na karcie, na której został położony kafelek.



Efekty :

- Za każdy : Dobierz 1 (patrz **ZAGROŻENIE** na stronie 27).
- , , , , , , , : połącz wskazany kafelek Rany w swoim obszarze Ran (patrz **RANY** na stronie 11).
- , , , : odrzuć 1 wskazany Zasób.
- : rzuć wskazaną kością i otrzymaj wskazaną przez wynik Ranę.

Jeśli jest więcej niż 1 efekt ikony , rozpatrz je raz dla każdej takiej ikony.



Przykład: Daria zakrywa pole (A), więc otrzymuje 2 Rany (B).

- ZASOBY -

W grze jest 6 typów Zasobów, które możecie wykorzystywać do różnych celów.



Budulec reprezentuje materiały, z których wykonane są różne obiekty i może być użyty do przedstawienia rzeczy takich jak deski, cegły, glina, słoma itd. Zazwyczaj jest wydawany w celu aktywowania Lokacji.



Ruda reprezentuje wszystko, co może być wydobyte i przerobione. Mogą to być grudki srebra lub inne metale, krzemień itd. Zazwyczaj jest wydawana w celu aktywowania Lokacji.



Pogłoska reprezentuje wiedzę powszechną, którą możecie zasłyszeć od innych. Zazwyczaj jest wydawana w celu aktywowania Lokacji i rozpatrywania Wątków Pobocznych.



Magia reprezentuje tajemną lub zapomnianą wiedzę o mistycznych rytuałach, dawnych czasach, bogach i ludziach gwiazd. Zazwyczaj jest wydawana w celu odświeżenia kart Umiejętności i aktywowania różnych efektów gry.



Zasoby **Losu** i **Mocy** są używane w różnych celach i mają różne zasady i zastosowania w zależności od Przygody. Przed rozpoczęciem każdej rozgrywki upewnijcie się, że wiecie jak są używane w obecnie rozgrywanej Przygodzie.



Los i Moc zazwyczaj nie są ani Zbierane, ani zdobywane podczas akcji Wędrówki. W pewnych Przygodach mogą mieć jednak odpowiadające im Źródła (lub).

AKCJA: ZBIERANIE



© G. BOSINSKI / J. VAN HAMME / EDITIONS DU LOMBARD
(DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2013

Ta akcja pozwala wam zdobywać Zasoby i jest dostępna w każdym Obszarze, o ile na którejkolwiek karcie Terenu na Ścieżce Wędrowni macie odpowiednią ikonę Zasobu lub

Aby rozpatrzyć akcję Zbierania, wykonaj poniższe kroki:

1. Połóż 1 na dowolnym polu na karcie Terenu na Ścieżce Wędrowni z ikoną Zasobu lub i dobierz odpowiadające jej Zasoby w liczbie równej wartości akcji Zbierania.
2. Jeśli zakrywasz pole lub rozpatrz efekt raz.

WAŻNE:

- Akcja Zbierania pozwala na zdobywanie wielu Zasobów przy zakryciu jednej ikony.
- Możecie umieszczać na **dowolnym** polu z ikoną Zasobu lub na Ścieżce Wędrowni – nie są one w żaden sposób z nią powiązane.

ZBIERANIE



Przykład: Grzegorz rozpatruje akcję Zbierania 3. Może położyć 1 na dowolnym polu dowolnej karty Terenu. Wybiera pole **A**. Grzegorz dobiera 3 ponieważ odpowiada to jednemu ze źródeł w jego obecnym Obszarze **B**. Następnie otrzymuje 1 Ranę za zakrycie pola i umieszcza ją w swoim obszarze Ran. **C**.

UWAGA: UŻYWAJĄC AKCJI ZBIERANIA, NIE MOŻECIE ROZPATRYWAĆ ŻADNYCH EFEKTÓW INNYCH NIŻ TE ZAPEWNIAJĄCE ZASOBY (NA PRZYKŁAD NIE MOŻECIE DOBRAĆ KARTY ZNALEZISKA).

UWAGA 2: JEŚLI W TWOIM OBSZARZE NIE MA DOSTĘPNYCH ŹRÓDEŁ, POŁOŻENIE NA NIE MA ŻADNEGO EFEKTU.

WSKAZÓWKA: MOŻECIE KŁAŚĆ NA DOWOLNEJ KARCIE TERENU, CO POZWALA NA ZDOBYWANIE DOTYCHCZAS POMINIĘTYCH ZASOBÓW. JEŚLI JEDNAK BĘDZIECIE KŁAŚĆ NA PRAWO OD KAFELKÓW WĘDRÓWKI, MOŻECIE UTRUDNIĆ SOBIE UMIESZCZANIE KAFELKÓW WĘDRÓWKI W PRZYSZŁOŚCI.

AKCJA: PRZYPISANIE



© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD
(DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD
(DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

PRZYPISANIE

Ta akcja umożliwia umieszczanie Zasobów z waszych puli na Lokacjach, aby rozpatrzyć ich efekty. Nie możecie przypisywać Zasobów do Lokacji z żetonami Wrogów, lub .

Aby rozpatrzyć akcję Przepisania, wykonaj poniższe kroki:

1. Wybierz Obszar, w którym się znajdujesz i połóż liczbę Zasobów wskazaną przez wartość akcji Przepisania na Lokacji w tym Obszarze. Możesz przypisać wiele różnych typów Zasobów w ramach jednej akcji. Nie możesz jednak przypisywać Zasobów do różnych Lokacji w ramach jednej akcji. Jeżeli chcesz możesz przypisać mniej Zasobów.

ZAPAMIĘTAJ: ZA KAŻDYM RAZEM, GDY WYDAJESZ ZASOBY (NP. PODCZAS AKCJI PRZYPISANIA), MOGĄ ONE POCHODZIĆ Z PULI BOHATERA, KTÓRY RÓWNIEŻ ZNAJDUJE SIĘ W TWOIM OBSZARZE, O ILE WYRAZI ZGODĘ NA PODZIELENIE SIĘ NIMI.

Przykład: Daria rozpatruje akcję Przepisania 3. Kładzie na Lokacji 2 ze swojej puli (A) i 1 z puli Grzegorza (B) (ponieważ jego Bohater jest również w tym Obszarze (C) i wyraził na to zgodę). Ponieważ na Lokacji znajdują się teraz 3 , Daria rozpatruje wskazany efekt: czyta .

2. Jeśli na Lokacji jest wystarczająca liczba Zasobów określonego typu (lub typów), rozpatrz wskazany efekt.
3. Po rozpatrzeniu efektu odrzuć **wszystkie Zasoby, które były wymagane** do rozpatrzenia efektu w tej Lokacji, o ile nie zaznaczono inaczej. Zasoby, które nie były potrzebne do rozpatrzonego efektu pozostają na Lokacji.



Niektóre efekty gry będą nakazywać położenie obok Lokacji z akcją Przepisania (1). Żetony te zwiększają o 1 wymaganą liczbę Zasobów, które trzeba tam przypisać, aby rozpatrzyć efekt. Jeśli Lokacja wymaga więcej niż 1 typu Zasobu, możecie wybrać, który koszt będzie podwyższony.

AKCJA: WALKA



© G. BOSINSKI / J. VAN HAMME / EDITIONS DU LOMBARDE
(DARGAUD LOMBARDE S.A.) 2013



WALKA

Ta akcja pozwala wam walczyć z Wrogami w swoich Obszarach.

Aby rozpatrzyć akcję Walki, wykonaj poniższe kroki:

- Wybierz żeton Wroga na dowolnej Lokacji w swoim Obszarze.
- Dobierz wierzchnią kartę Wroga ze stosu odpowiadającego wybranemu żetonowi Wroga i połóż ją przed sobą.

Dla tego
żetonu:



(Pomniejszy)



(Przeciętny)



(Potężny)



(Potworny)



(Mistyczny)

Dobierz tę
kartę:



Rozpatrz
efekty
specjalne
Przygody.

- Wykonaj rzut Walki poprzez rzucenie kośćmi pokazanymi na twojej tarczy Walki i weź kafelki Ran określone przez wyrzucone wyniki. Następnie umieść kafelki na karcie Wroga tak, aby każdy kafelek przylegał do innego co najmniej 1 krawędzią. Kafelki nie mogą na siebie nachodzić ani wystawać poza siatkę na karcie Wroga.
- Rozpatrz efekt każdego pola zakrytego przez kafelek Rany. Wszystkie efekty są opisane w sekcji **EFEKTY ZAKRYWANIA** na stronie 17.
- Określ, czy Walka jest wygrana czy przegrana na podstawie poniższej tabeli:

Wygrana

Przegrana

Jeśli zakryto wszystkie ♥, odrzuć żeton Wroga ze swojego Obszaru.

Dobierz 1 🗡️ za każdy niezakryty ♥
(patrz **ZAGROŻENIE** 🗡️ na stronie 27).
Nie odrzucaj żetonu Wroga.

- Odrzuć kartę Wroga (na odpowiedni stos kart odrzuconych) i zwróć położone na niej kafelki Ran z powrotem do puli (niezależnie od tego, czy Walka była wygrana czy przegrana).



KOŚCI WALKI

Każda kość Walki ma wiele wyników. Dwie strony każdej kości, pokazujące najmniejsze kształty, mają również czarne kwadraty – to Wyniki Krytyczne, które są rozpatrywane tylko wtedy, gdy aktywujecie efekt Krytyczny (patrz sekcja **EFEKTY KRYTYCZNE** poniżej). Jeśli nie aktywujecie efektu Krytycznego, bierzecie pod uwagę tylko białe kwadraty na kości.



- EFEKTY WALKI -

Podczas Walki jest rozpatrywanych wiele efektów. Mogą być rozpatrywane przed rzutem Walki lub po nim.

DODATKOWE KOŚCI

Jeśli efekt gry zapewnia wam dodatkowe kości, musicie zdecydować, czy chcecie ich użyć, zanim rzucicie kośćmi. Gdy wykonacie rzut, nie możecie już zdecydować o rzucie dodatkowymi kośćmi.



TEN EFEKT POZWALA NA RZUCENIE 2 DODATKOWYMI PODCZAS WALKI.

PONOWNY RZUT

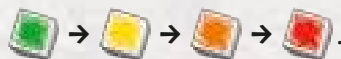
Jeśli efekt gry pozwala wam na przerzucenie kości, rzucicie ponownie tyłoma kośćmi, ile określa efekt, po jednej na raz. Możecie przerzucić kilka razy tę samą kość (o ile nie zaznaczono inaczej).



TEN EFEKT POZWALA NA PRZERZUCENIE DO 3 KOŚCI PODCZAS WALKI.

ULEPSZANIE KOŚCI

Decyzję o ulepszeniu którejkolwiek kości należy podjąć przed rzutem Walki. Ulepszając kości, odrzucicie dowolną kość i zastąpcie ją silniejszą kością zgodnie z poniższą hierarchią:



EFEKTY KRYTYCZNE

Gdy polecenie nakazuje aktywować efekt Krytyczny, musicie użyć większych kafelków Walki, biorąc pod uwagę również czarne pola na kościach Walki. Efekt Krytyczny możecie rozpatrzyć po rzucie kośćmi. Jeśli nie aktywujecie efektu Krytycznego, bierzecie pod uwagę jedynie białe pola na kości.



TEN EFEKT POZWALA NA JEDNO ULEPSZENIE KOŚCI ZA KAŻDY PO LEWEJ PODCZAS WALKI.




TEN EFEKT POZWALA NA AKTYWOWANIE EFEKTU KRYTYCZNEGO NA 1 KOŚCI ZA KAŻDY PO LEWEJ PODCZAS WALKI.

AKCJA: WALKA




POKONANIE WSZYSTKICH WROGÓW W LOKACJI



Gdy pokonacie wszystkich Wrogów w Lokacji oznaczonej , musicie natychmiast rozpatrzyć efekt Lokacji.

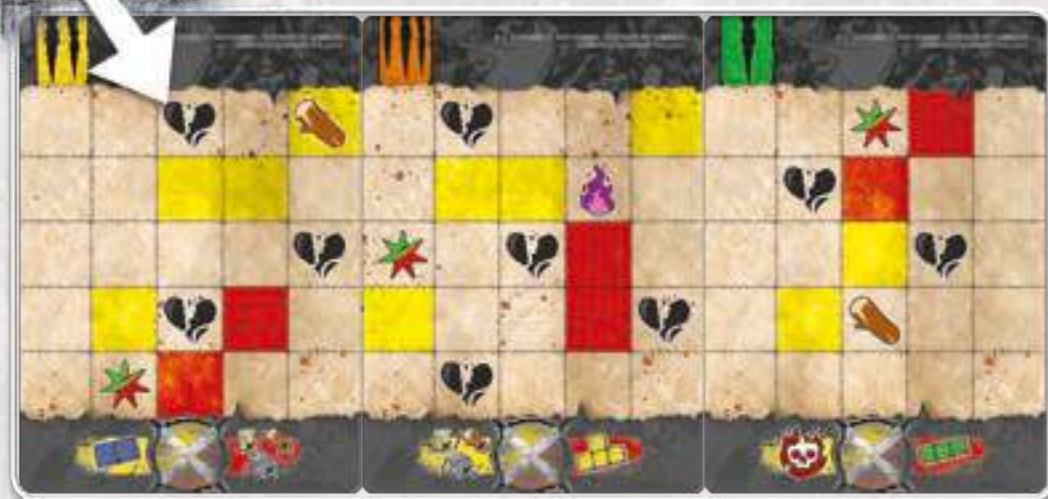




MISTYCZNI WROGOWIE

Wiele Przygód ma dodatkowe zasady dotyczące Wrogów, w tym żetonów Wrogów Mistycznych ()

POŁĄCZENI WROGOWIE

Ten efekt oznacza, że musicie położyć wszystkie karty Wrogów obok siebie, w dowolnej kolejności, jako pojedynczą grupę Wrogów. Grupa ta składa się z liczby i typów kart odpowiadających wszystkim żetonom Wrogów w Lokacji lub wszystkim Wrogom wymienionym w Paragrafie. Aby ich pokonać, musicie położyć przylegające do siebie kafelki Ran wzdłuż wszystkich kart Wrogów.





Przykład: Daria rozpatruje akcję Walki () w Lokacji z żetonem . Dobiera kartę Wroga z odpowiedniej talii **A**, tak jak pokazano poniżej.











Daria bierze kości wskazane na jej tarczy Walki (poma- rańczową i czerwoną) **B** i postanawia użyć Przedmiotu, aby rzucić dodatkową żółtą kością **C**. Wyrzuca poniższe wyniki:



Niestety nie może aktywować efektu Krytycznego na żółtej kości.

Daria kładzie odpowiednie kafelki Ran (, , i ) na karcie Wroga.



Przykrywa 2 , więc dobiera 2  **D**. Przykrywa również pole , więc otrzymuje 1  **E**. Nie udało jej się przykryć wszystkich , więc przegrywa Walkę i dobiera 1  za każdy nieprzykryty  (w sumie 1  **F**). Na koniec odrzuca kartę Wroga i wszystkie umieszczone na niej kafelki Ran, ale żeton Wroga pozostaje na Mapie.

AKCJA: POŚWIĘCENIE



© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD
(DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD
(DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.



POŚWIĘCENIE

Ta akcja zmusza do otrzymania Ran pokazanych na Lokacjach w celu rozpatrzenia ich efektów. Nie możecie wykonać Poświęcenia w Lokacjach z żetonami Wrogów, i .

Aby rozpatrzyć akcję Poświęcenia, wykonaj poniższe kroki:

1. Wybierz Lokację z akcją Poświęcenia w swoim Obszarze. Otrzymaj liczbę wskazanych Ran równą wartości akcji Poświęcenia.
2. Rozpatrz wskazany efekt.

UWAGA: TA AKCJA NIE MOŻE BYĆ WYKONANA CZĘŚCIOWO.
MUSISZ OTRZYMAĆ WSZYSTKIE WSKAZANE RANY.

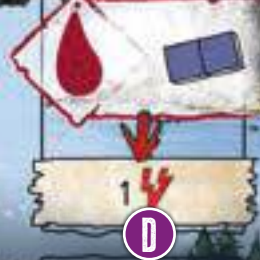
Przykład: Grzegorz postanawia rozpatrzyć akcję Poświęcenia. Ma 1 w swojej puli (A), więc wartość Akcji wynosi 3 (B). Otrzymuje 3 Rany (C). Następnie rozpatruje wskazany efekt (D): dobiera 1 .

ŻETONY POŚWIĘCENIA



Niektóre efekty gry nakazują umieścić te żetony, aby przykryć akcje nadrukowane na Mapie. Gdy taki żeton znajduje się na Lokacji, pokazana na nim akcja Poświęcenia musi zostać rozpatrzona zamiast tej przykrytej (patrz **ZAKRYWANIE PÓL/IKON** na stronie 27).

WYSPA MEW
PRZECIECZ MOCIE WRAKÓW
W PORZĄDKU EKSPUNKU



A

C

B

Możesz otrzymać
1 Ranę (), aby
przerzucić
1 dowolną .

AKCJA: RZEMIOSŁO



G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / E. VIGNAUX / YANN / EDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD - LOMBARD S.A.) 2023



RZEMIOSŁO

Ta akcja pozwala wam zdobywać nowe Przedmioty i jest dostępna w każdym Obszarze.

Aby rozpatrzeć akcję Rzemiosła, wykonaj poniższe kroki:

1. Wybierz liczbę kart Przedmiotów z Ekspozycji równą wartości akcji Rzemiosła i umieść je pod swoją planszą Bohatera. Jeśli chcesz, możesz wybrać mniej kart niż wynosi wartość akcji Rzemiosła.
2. Możesz odrzucić 1 kartę Przedmiotu z Ekspozycji.
3. Uzupełnij Ekspozycję nowymi kartami Przedmiotów. Jeśli skończyły się karty, przetasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię, a następnie uzupełnij Ekspozycję.

- PRZEDMIOTY -



B **KORONA OGOTAIA** **A**

PO ROZPATRZENIU AKCJI:

Zignoruj wszystkie

C Zyskaj 1

Przedmioty pozwalają ulepszać akcje lub uruchamiać dodatkowe efekty podczas swojej tury. Wszystkie Przedmioty są jednorazowe i odrzucane po ich rozpatrzeniu. Każdy Bohater rozpoczyna grę z jednym Przedmiotem. Gracze zdobywają kolejne Przedmioty w czasie gry dzięki akcji Rzemiosła i innym efektom. Gracze nie mogą dzielić się kartami Przedmiotów, ani wymieniać ich między sobą.

A **Nazwa**

B **Akcja:** Lewa strona karty Przedmiotu określa akcję, podczas której można użyć Przedmiotu. Jeśli Przedmiot ma wielokolorową ikonę (widoczną na grafice po lewej), może być użyty podczas dowolnej akcji. Wszystkie karty Przedmiotów można zagrywać za darmo.

C **Efekt Przedmiotu**

D **Bohater:** Określa, który Bohater rozpoczyna grę z danym Przedmiotem.

Kiedy efekt nakazuje ci **dobrać** karty Przedmiotów, dobierz karty losowo z wierzchu talii Przedmiotów. Jeśli rozpatrywany efekt nakazuje ci **wybrać** karty Przedmiotów, wybierz je wedle uznania z Ekspozycji, a następnie uzupełnij ją.

Przykład: Daria rozpatruje akcję Walki. Zanim rzuci kośćmi, decyduje się użyć **KAMIENTA VANIRÓW** **A**. Rzuci 1 dodatkową **B**, dobiera 1 **C**, a następnie odrzuca ten Przedmiot.



FAZA WYDARZENIA

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBAR (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

Jeśli na Ścieżce Przygód są łącznie co najmniej 3 odkryte / , dobierzcie 1 .

W przeciwnym razie dobierzcie 1 .

WYGRANA:
Zrealizujcie jeden z poniższych Celów:

BUNT
Przypiszcie więcej do niż jest łącznie na wszystkich .
Przeczytajcie .

ZNISZCZENIE ŚWIĄTYNI
Przesuńcie na pierwsze pole od lewej na torze Przygody.
Przeczytajcie .

PRZEGRANA:
WZNIESIENIE ŚWIĄTYNI
Jeśli zostanie przesunięty na pierwsze pole od prawej na torze Przygody lub skończy wam się czas, przeczytajcie .

Jeśli na jest , przesuńcie o 1 pole w prawo.
W przeciwnym razie połóżcie 1 na .

C Zwiększcie poziom 1 na .

Przesuńcie o 2 pola w prawo.

NIEUFNOŚĆ

Po rozpatrzeniu w , możesz natychmiast rozpatrzyć jej efekt lub zrezygnować i zostawić przypisane Zasoby w Lokacji. Jeśli zdecydujesz się rozpatrzyć efekt, rzuć wskazaną kością. Jeśli do Lokacji przypisano co najmniej tyle Zasobów, ile wynosi wynik na kości, rozpatrz efekt **WYGRANA**. W przeciwnym razie odrzuć wszystkie przypisane do Lokacji Zasoby i rozpatrz efekt **PRZEGRANA**.

Aktywna karta Wydarzenia

JASKINLOWCY

W TYCH JASKINACH NIEBNA LUZZA, LEPKO NIĘ MOCHĆ

SKALNE PIKTKOWIE

NA TAKIM POZIOMYM PRZETWARZA SIĘ NA KAMIEŃ

NATYCHMIAST:
Każdy Bohater w Obszarze otrzymuje 1 Ranę .

W FAZIE AKCJI:
Podczas tej rundy traktujcie wszystkie jako .

W NASTĘPNEJ FAZIE:
Wszystki na Mapie w rozpatrzcie .

W NASTĘPNEJ FAZIE WYDARZENIA:
Wszystki w rozpatrzcie .

B

Gdy wszystkie żetony Akcji są na stronie nieaktywnej, a akcje są całkowicie rozpatrzone, przejdźcie do fazy Wydarzenia, wykonując poniższe kroki:

1. Przesuńcie znacznik Rundy () o 1 pole w prawo **A**.

Jeśli znacznik Rundy jest na ostatnim polu i nie możecie przesunąć go dalej, przegrywacie grę.

2. Odwróćcie wszystkie żetony Akcji na stronę aktywną **B**.
3. Rozpatrzenie efekt „Następnej fazy Wydarzenia” aktywnej karty Wydarzenia **C**. Zazwyczaj oznacza to polecenie rozpatrzenia efektu , lub , opisanych na planszeczce Przygody.
4. Dobierzcie i rozpatrzenie nową kartę Wydarzenia **D**. Zaczynając od talii kart Wydarzeń po lewej stronie, sprawdźcie warunki dobrania karty Wydarzenia. Jeśli warunki są spełnione, dobierzcie i odkryjcie kartę Wydarzenia, a następnie rozpatrzenie wszystkie z jej efektów natychmiastowych.
5. Przekażcie znacznik Pierwszego Gracza kolejnej osobie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Przykład: Podczas fazy Wydarzenia, Grzegorz musi rozpatrzyć środkowy efekt: **C**. Sprawdza planszeczki Przygody i widzi, że musi zwiększyć poziom 1 na .

UWAGA: W KAŻDEJ PRZYGODZIE SĄ Z TALIE KART WYDARZEŃ. WPŁYWAJĄ ONE NA ROZGRYWKĘ NA RÓŻNE SPOSOBY, ALE KARTY W OBU TALIACH SĄ PODOBNE, DLATEGO KIEDY ZACZNIECIE ROZUMIEĆ, JAK FUNKCJONUJĄ NIEKTÓRE KARTY W TALII, BĘDZIECIE MIELI POJĘCIE, JAK DZIAŁAJĄ POZOSTAŁE KARTY.

ZAGROZENI A WINOWE

B

C BEZPIECZNY TEREN. WEJŚCIE NA WŁASNE RYZYKO!

D **W FAZIE AKCJI:**
Jeśli wchodzisz do Obszaru z lub rozpatrujesz w nim akcję, otrzymujesz 1 Ranę .

E **W NASTĘPNEJ FAZIE WYDARZENIA:**
Rozpatrzenie .

- KARTA - WYDARZENIA

- A Tytuł:** Opisuje, jakie Wydarzenie ma właśnie miejsce.
- B Ilustracja:** Pokazuje, jak wygląda to Wydarzenie.
- C Opis:** Fabularny opis Wydarzenia.
- D Efekt:** Mechaniczne efekty, które muszą być rozpatrzone we wskazanym momencie.
- E Efekt Następnej fazy Wydarzenia.**

KONIEC GRY I SZCZEGÓŁOWE ZASADY

- KONIEC GRY -

Każda Przygoda ma własne warunki zwycięstwa i przegranej, jednak śmierć Bohatera oraz koniec czasu (brak kolejnych rund) zawsze skutkuje przegraną. Przygody mają wiele możliwych zakończeń, więc pamiętajcie, aby przeczytać odpowiedni Paragraf i sprawdzić, jak dobrze wam poszło.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

- PARAGRAFY -

Wiele akcji i efektów nakazuje wam przeczytanie Paragrafów z Księgi Opowieści, oznaczonych ikoną . Każdy Paragraf może być przeczytany tylko raz podczas każdej Przygody, chyba że zaznaczono inaczej.

Kiedy napotkacie polecenie przeczytania Paragrafu, przeczytajcie go, rozpatrzcie przedstawione w nim efekty i połóżcie na dotyczącej go Lokacji żeton ().

Na końcu każdego Paragrafu będziecie mogli wybrać, czy chcecie podążać jednym z dwóch Wątków Pobocznych. Aktywny gracz może wydać 1 , aby rozpatrzeć **jeden** z nich.

Wiele ikon Paragrafu jest połączonych z innymi ikonami, aby zaznaczyć, do jakiego efektu gry się odnoszą. Na przykład ikona oznacza, że ten Paragraf jest związany z (może to oznaczać dobranie, położenie, odrzucenie, przeniesienie go itd., w zależności od Przygody), podczas gdy odnosi się do .

UWAGA: W RZADKICH PRZYPADKACH PRZECZYTANIE JEDNEGO PARAGRAFU MOŻE POZWOLIĆ WAM NA PRZECZYTANIE KOLEJNEGO PARAGRAFU. ZAWSZE NAJPIERW CAŁKOWICIE ROZPATRZCIE PIERWSZY PARAGRAF, ZANIM PRZECZYTACIE KOLEJNY.

Paragrafy składają się z:

- A Numeru Paragrafu:** Pomaga znaleźć właściwy Paragraf.
- B Nazwy:** Określa, co wydarzy się w Paragrafie.
- C Historii:** Nie ma bezpośredniego wpływu na rozgrywkę, ale przedstawione w niej informacje mogą pomóc wam zdecydować, jakie kroki podjąć dalej.
- D Efektów:** Musicie rozpatrzeć przedstawione efekty. Odnoszą się one do wszystkich Bohaterów lub do pojedynczego Bohatera, w zależności od polecenia i muszą być rozpatrzone w podanej kolejności.
- E Wątków pobocznych.**

Przykład: Grzegorz rozpatrzył akcję Przypisania () i przypisał 3 do Lokacji **A**, co oznacza, że musi przeczytać **10**.

Czyta na głos Historię i rozpatruje wszystkie efekty **B**. Następnie może wydać 1 ze swojej puli lub puli dowolnego innego Bohatera w tym Obszarze, aby rozpatrzeć jeden z Wątków Pobocznych **C**. Decyduje się rozpatrzeć dolny efekt **D**, aby odrzucić wszystkie z 2 wybranych kart Terenu. Na koniec kładzie na Lokacji, w której rozpatrywał akcję **E** – do końca gry żaden z Bohaterów nie będzie mógł jej już rozpatrzeć.



OBÓZ KUPCÓW



Kupcy spluwają, gdy wspominasz imię Torkana. Jego kapitanowie skonfiskowali ostatnio towary kupców, zostawiając im same ochłapy. Gdy mówisz **C** o rebelii, jeden z nich wręcza ci tajemnicze zawiniątko opatrzone symbolem Thora i ostrzega, żeby nie otwierać go, dopóki nie znajdziesz się w całkowitej ciemności.



Dobierz 1 .



Przenieś 1 dowolny z Lokacji z więcej niż 1 żetonem Wroga na K lub Z bez .

Wydadz 1 , aby rozpatrzeć 1 z Wątków Pobocznych:



× **C** POŚCIG KUPCÓW O ZAOPATRZENIE DLA BUNTOWNIKÓW. – 2 dowolnych Bohaterów wybiera do 1 Przedmiocie z Ekspozycji. Uzupelnij Ekspozycje.






× **D** POŚWIEĆ JEDEN DZIEŃ NA POMOC KUPCOM I DOWIEDZ SIĘ, JAK POZYSKUJĄ TOWAR. – Odrzuć wszystkie z 2 wybranych kart Terenu na Ścieżce Wędrówki.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBAR (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

- ZAGROŻENIE -

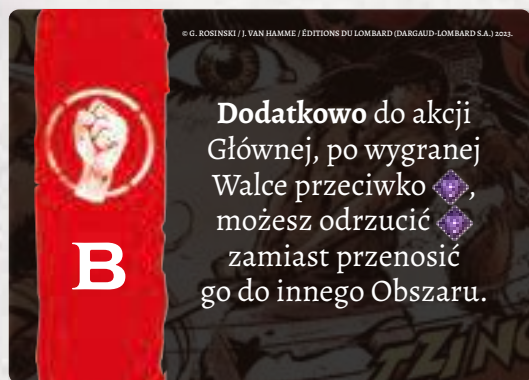
Żetony Zagrożenia reprezentują niebezpieczeństwa i presję rosnącą w miarę postępu Przygody. Wiele efektów gry zależy od liczby posiadanych przez was żetonów Zagrożenia. Większość Przygód ma dodatkowe efekty związane z żetonami Zagrożenia, opisane w Paragrafach i na kartach Wydarzeń.

Każdy Bohater może mieć do 5 . Jeśli w którymkolwiek momencie Bohater musi dobrać 6. , zamiast tego otrzymuje 1 Ranę () (tak jak opisano w sekcji NIESPEŁNIONE WYMAGANIA na stronie 11).

UWAGA: JEŚLI OTRZYMUJESZ „RANĘ ()”, OZNACZA TO, ŻE MUSISZ UMIEŚCIĆ W SWOIM OBSZARZE RAN KAFELEK RANY O ROZMIARZE RÓWNYM LICZBIE  W SWOJEJ PULI.

- KARTY AKCJI SPECJALNYCH -

Niektóre Przygody mają karty Akcji Specjalnych, które zamiast numerów oznaczone są literami. Dobierając taką kartę, umieśćcie ją pod odpowiadającą jej kartą Akcji. Jeśli w trakcie gry karta Akcji jest zastępowana, przesuniecie kartę Akcji Specjalnej tak, aby pozostała pod kartą odpowiadającej jej akcji.



TA KARTA AKCJI SPECJALNEJ WPŁYWA NA AKCJĘ WALKI

6 KAPITANAT



Wyważasz zaryglowane drzwi, aby dostać się do środka. Pod biurkiem kryje się przerażony urzędnik. Opowiada ci o mężczyźnie, który wpadł tu dosłownie chwilę temu i zabrał dokumenty, dzięki którym będzie mógł rozkazać kapitanom zacumowanych w porcie dau, aby zabrali go gdziekolwiek sobie zażyczy. W dłoni trzymał czerwony kryształ, a oczy każdego, kto na niego spojrzał, błyskały naraz karmazynowym światłem. Po chwili nieszczęśnicy zaczarowani ruszyli w stronę miasta z przeraźliwym wrzaskiem na ustach. Urzędnik uchwalił się przed tym losem jedynie dzięki posiadanemu talizmanowi. Przekonujesz go, aby dał ci owy talizman – z pewnością przyda się w walce z zahipnotyzowanymi mieszczanami.

Położ kartę Akcji Specjalnej  pod kartą Akcji Walki.
Położ 1  na dowolnej karcie Akcji.





Przykład: Ten Paragraf polecił wam umieścić kartę Akcji Specjalnej B pod waszą kartą Walki. Od teraz, jeśli będziecie kładli pod nią żeton Akcji, będziecie rozpatrywać akcję Główną (Walkę) oraz efekty opisane na karcie Akcji Specjalnej.

- ZAKRYWANIE PÓL / IKON -




Jeśli zakrywacie cokolwiek przy użyciu , jest to teraz uważane za niedostępne i nie możecie wchodzić z tym w interakcję (np. nie możecie korzystać z Lokacji, ani wykonywać akcji związanych ze znajdującymi się na niej Zasobami, Wrogami itd., dopóki jest na niej ).

Jeśli w dowolnym momencie przykryjecie coś innym komponentem, traktujcie przykrywający komponent tak, jakby był tam nadrukowany.

Przykład: Grzegorz kładzie  na czerwonym . Od teraz, za każdym razem, gdy ktoś będzie musiał rozpatrzyć czerwony  na tej karcie Terenu, otrzyma 1 Ranę .



Te żetony są umieszczane na polach Akcji i przykrywają nadrukowane wymagania. Mogą one przykrywać pola Akcji z , ale również te z innymi Akcjami.



- NIEJEDNOZNACZNOŚĆ -

Jeśli efekt nie wskazuje dokładnego celu lub może zostać rozpatrzony na kilka różnych sposobów, gracze mogą wybrać dowolny z tych sposobów.

- WYCZERPANA TALIA TERENU -

Jeśli skończą wam się karty Terenu, a położyliście już kafelki na polach w ostatniej dostępnej kolumnie, nie możecie już rozpatrywać akcji Wędrówki!

SZCZEGÓŁOWE ZASADY

- ZWIĘKSZANIE I ZMNIEJSZANIE POZIOMU WROGÓW -

W grze obecne są 4 typy Wrogów. Jeśli polecenie nakazuje wam Zwiększyć poziom żetonu Wroga, zastąpcie go żetonem Wroga o Sile +1 (> > >). Jeśli musicie Zwiększyć poziom , wszyscy Bohaterowie rozpatrują efekt Niepełnionych Wymagań (otrzymują 1 Ranę).

Jeśli musicie Zmniejszyć poziom żetonu Wroga, zastąpcie go żetonem Wroga o Sile -1. Jeśli efekt nakazuje wam Zmniejszyć poziom , zignorujcie polecenie bez żadnych konsekwencji.

- ... JAKO GRUPA -

Za każdym razem, gdy musicie zrobić coś jako grupa, rozpatrzyć efekt, biorąc pod uwagę wszystkich Bohaterów.

Przykład: Jeśli musicie odrzucić 3 jako grupa, wszyscy Bohaterowie razem muszą odrzucić łącznie 3 .

- AKTUALIZOWANIE RZĘDU AKCJI -

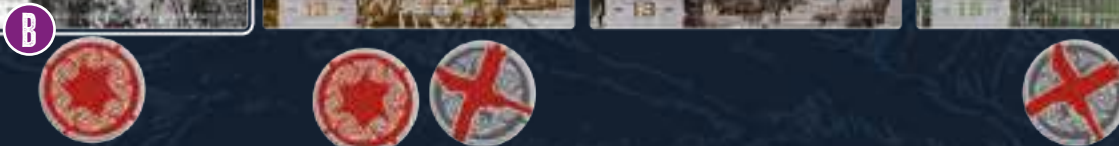
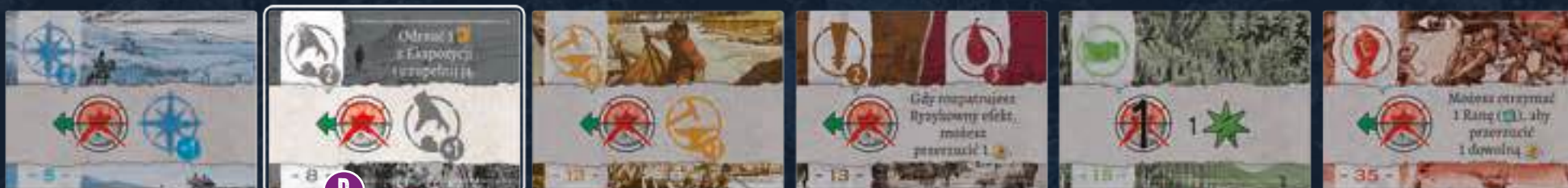
Jeśli decydujecie się wymienić kartę Akcji, usuńcie ją z Rzędu Akcji. Wszystkie karty wciąż muszą być ułożone w kolejności rosnącej, więc jeśli nowa karta musi być umieszczona w innym miejscu Rzędu Akcji, przesuniecie pozostałe karty Akcji tak, aby zrobić jej miejsce, ale **nie** przesuwajcie położonych pod nimi żetonów Akcji.

Przykład: Wasz początkowy Rząd Akcji:



Rozpatrzyliście Akcję w WIEZIENNEJ CELI, co pozwoliło wam zastąpić kartę akcji Zbierania 22 A kartą akcji Zbierania 8 B.

Decydujecie się na zamianę, więc teraz wasz Rząd Akcji wygląda tak, jak pokazano poniżej.



GRA JEDNOOSOBOWA, TWÓRCY GRY

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD
(DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

- GRA JEDNOOSOBOWA -

Grając w pojedynkę, kontrolujesz dwoje Bohaterów i rozpatrujesz tury dla każdego z nich osobno, jak w grze dla 2 graczy. Nie ma żadnych znaczących zmian zasad. Jednak jeśli rozpatrujesz efekt odnoszący się do liczby graczy, rozpatruj go tak, jakby było 2 graczy.

- TWÓRCY GRY: -

Projekt gry: Joanna Kijanka & Jan Maurycy

Fabula Przygód: Rafał Szyma

Treść Paragrafów: Michał Zimnol

Rozwój gry: Ignacy Trzewiczek

Ilustracje: Grzegorz Rosiński, Frederick Vignaux, Hanna Kuik, Maciej Simiński

Projekt graficzny: Mateusz Kopacz

Project manager: Jan Maurycy, Marek Dąbrowski

Produkcja: Damian Mazur

Tłumaczenie wersji polskiej: Weronika Spyra

Edycja wersji polskiej: Mateusz Krysztof

Testerzy: Gaba Palicka, Szymon Ratka, Karol Han, Sławomir Winszczyk, Kuba Jarosz, Kornel Żaba, Tomek Raniecki, Szymon and Alicja Święcicy, Ignacy and Asia, Wgnieceni w Planszę, Przemek and Tomek, Reila, Imo, Piotr, Paxu, Bartek Mroziński, Łukasz Hankus, Dawid Szczepaniak, Robert Deninis.



Figurki przygotował zespół
Titan Forge

THORGAL

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU
LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Nadal wspieramy nasze gry po ich pierwszym wydaniu. Chociaż nasi redaktorzy oraz współpracownicy skrupulatnie sprawdzają i dopracowują materiały do gry, czasami – nawet po miesiącach, a nawet latach po premierze – zachodzi potrzeba wprowadzenia poprawek, zmian czy usprawnień. Wprowadzamy niezbędne zmiany w materiałach gry w oparciu o opinie społeczności graczy oraz doświadczenia autorów. Najbardziej aktualną instrukcję, a czasem także dodatkowe materiały (np. mini-dodatki, promocje, FAQ, itp.) znajdziesz na naszej stronie: <https://portalgames.pl/thorgal>



Published by: Portal Games Sp. z o.o., ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Poland.



GLOSARIUSZ IKON



Karta akcji
Przypisania



Karta akcji
Poświęcenia



Karta akcji
Walki



Karta akcji
Wędrowki



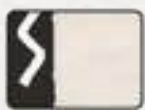
Karta akcji
Zbierania



Karta akcji
Ruchu



Karta akcji
Rzemiosła



Karta Akcji
Specjalnej



Zielona Granica:
zwykły ruch



Czerwona Granica:
zasady specjalne
Przygody



Niebieska Granica:
zasady specjalne
Przygody



Nieprzekraczalna
Granica: przejście
niemożliwe



Dowolny żeton Akcji



Aktywny żeton Akcji



Nieaktywny żeton
Akcji



Jedyny żeton pod
kartą Akcji



Każdy żeton na lewo
od aktywnej karty
Akcji



Każdy żeton pod
aktywną kartą Akcji



Dowolna kość



Kość określonego
koloru



Dowolny Zasób



Zasób – Pogłoska



Zasób – Ruda



Zasób – Budulec



Zasób – Magia



Zasób – Los
(zasady specjalne
Przygody)



Zasób – Moc
(zasady specjalne
Przygody)



Właściwy dla Obszaru
(dotyczący Obszaru,
w którym się
znajdujesz)



Źródło Pogłoski



Źródło Rudy



Źródło Budulca



Źródło Magii



Źródło Losu



Źródło Mocy



Zagrożenie



Odrzuć

GLOSARIUSZ IKON

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

	Doświadczenie		Zablokowana Lokacja, Granica itd.		Mistyczny Wróg		Odkryj nową kartę Terenu
	Doświadczenie w Walce		Żeton Zbierania		Siła Wroga		Karta Znaleziska
	Doświadczenie w Wędrowce		Leczenie (odrzuć 1 Ranę)		Runy		Żeton Celu
	Aktywna karta Umiejętności		Pola karty Wroga, które trzeba przykryć, aby go pokonać i wygrać Walkę		Kafelek Polyomino rozmiaru 1 (Rana/Wędrowka)		Żeton Podwyższonego kosztu
	Kara		Dowolny Wróg		Kafelek Polyomino rozmiaru 2 (Rana/Wędrowka)		Żetony Poświęcenia
	Czerwona Kara		Pomniejszy Wróg		Kafelek Polyomino rozmiaru 3 (Rana/Wędrowka)		
	Żółta Kara		Przeciętny Wróg		Kafelek Polyomino rozmiaru 4 (Rana/Wędrowka)		
	Paragraf		Potężny Wróg		Kafelek Polyomino rozmiaru 5 (Rana/Wędrowka)		Znacznik Toru Przygody (przedstawiony w Opisach niektórych Przygód)
	Żeton Przeczytanego Paragrafu		Potworny Wróg		Znacznik Rundy		Przesuń  o 1 pole we wskazanym kierunku

PODSUMOWANIE ZASAD

Musicie osiągnąć wszystkie Cele w określonej liczbie Rund, wskazanej na planszecie Przygody. Podczas każdej Rundy rozpatrzyć poniższe:

1. FAZA AKCJI

Zaczynając od Pierwszego gracza, każdy gracz wykonuje następujące kroki:

- Wybierz aktywny żeton Akcji i odwróć go na stronę nieaktywną.
- Połóż go pod inną kartą Akcji.
- Rozpatrz akcję zgodnie z tekstem karty Akcji, pod którą położono żeton Akcji.

Podczas swojej tury, każdy Bohater może użyć swojej Umiejętności i/lub kart Przedmiotów, jeśli mają zastosowanie.


Gdy wszystkie żetony Akcji zostały użyte i odwrócone na stronę nieaktywną, rozpatrzyć fazę Wydarzenia.




RUCH

Przemieść się przez maksymalnie tyle Granic, ile wynosi wartość akcji Ruchu.




WĘDRÓWKA

Połóż dowolny kafelek Wędrówki pokazany obok twojego znacznika na Ścieżce Wędrówki (lub obok dowolnego pola poniżej). Kafelek Wędrówki musi być umieszczony tak, aby przylegał do pierwszego kafelka z prawej i sam znajdował się teraz w pierwszej kolumnie po prawej i/lub dalej w prawo.

Następnie rozpatrz każde zakryte pole. Jeśli zakrywasz pole w kolumnie oznaczonej ikoną  na pierwszej karcie z prawej, odkryj i dodaj nową kartę Terenu do Ścieżki Wędrówki. Dobierz bonus przedstawiony w jej rogu.

Rozpatrz odpowiednie efekty  po jednym razie dla każdego zakrytego  i .

ZBIERANIE


Połóż 1 żeton  na dowolnej karcie Terenu. Żeton może być położony na dowolnej ikonie Zasobu lub . Następnie dobierz liczbę odpowiednich Zasobów równą wartości akcji Zbierania. Jeśli zakrywasz dowolne pole , rozpatrz jego efekt **raz**.

PRZYPISANIE









Połóż liczbę Zasobów równą lub mniejszą wartości akcji Przypisania na Lokacji w twoim Obszarze wymagającej przypisywanych Zasobów. Możesz użyć Zasobów ze swojej puli lub z puli innego Bohatera również obecnego w tym Obszarze, o ile jego gracz wyrazi na to zgodę.

POŚWIĘCENIE

Wybierz Lokację, która wymaga Poświęcenia, w Obszarze, w którym się znajdujesz. Dobierz liczbę kafelków Ran (pokazanych na tej Lokacji) równą wartości akcji Przypisania i umieść je w swoim obszarze Ran. Następnie rozpatrz efekt Lokacji.

UWAGA: NIE MOŻECIE WYKONYWAĆ AKCJI PRZYPISANIA ANI POŚWIĘCENIA W LOKACJACH Z ŻETONAMI WROGÓW,  I .


WALKA

Wybierz żeton Wroga (////) w Lokacji w Obszarze, w którym się znajdujesz i dobierz wierzchnią kartę Wroga z odpowiadającej mu talii. Rzuć kośćmi pokazanymi na twojej tarczy Walki. Połóż wyrzucone kafelki Ran tak, aby przylegały do siebie i rozpatrz zakryte pola. Jeśli zakrywasz wszystkie , odrzuć ten żeton Wroga. Jeśli nie, dobierz 1  za wszystkie niezakryte . Odrzuć kartę Wroga i wszystkie znajdujące się na niej kafelki Ran.

RZEMIOSŁO

Wybierz Przedmioty z Ekspozycji w liczbie równej lub mniejszej wartości akcji Rzemiosła. Możesz odrzucić 1 kartę z Ekspozycji. Następnie uzupełnij Ekspozycję.

2. FAZA WYDARZENIA

1. Przesuń znacznik Rundy () o 1 pole w prawo.
2. Odwróć wszystkie żetony Akcji z powrotem na stronę aktywną (bez przesuwania ich).
3. Rozpatrz efekt „Następnego fazy Wydarzenia” na odkrytej karcie Wydarzenia.
4. Sprawdź warunki dobrania karty Wydarzenia i dobierzcie ją (jeśli ma jakiegokolwiek efekty Natychmiastowe, rozpatrzcie je).
5. Przekażcie znacznik Pierwszego Gracza kolejnej osobie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.