

Instrukcja

Księga zakleć



ZAWARTOŚĆ

- ☀ sakiewka wiru
- ☀ 105 żetonów materii (w 7 kolorach)
- ☀ kafelek ołtarza
- ☀ znacznik pierwszego gracza
- ☀ 4 planszeczki chowańców (po 1 na gracza)
- ☀ 4 talie zaklęć (po 1 na gracza) (po 21 kart w każdej talii). Każda talia składa się z 3 zestawów po 7 kart.
- ☀ 4 karty pomocy gracza (po 1 na gracza)
- ☀ tacka na odrzucone żetony (należy ją złożyć przed grą)
- ☀ instrukcja

Karty zaklęć



- A Nazwa:** nazwa zaklęcia.
- B Zestaw:** informacja o tym, do którego z 3 zestawów (◇ / ◇◇ / ◇◇◇) należy ta karta (przydatna w trakcie kilku pierwszych rozgrywek).
- C Kolor:** kolor materii, której należy użyć do nauki zaklęcia.
- D Efekt 3. poziomu:** efekt zaklęcia, jeśli do nauki zużyto 3 żetony materii.
- E Efekt 4. poziomu:** efekt zaklęcia, jeśli do nauki zużyto 4 żetony materii.
- F Efekt 5. poziomu:** efekt zaklęcia, jeśli do nauki zużyto 5 żetonów materii.
- G Punkty:** liczba punktów, które na koniec gry zapewnia zaklęcie (zależnie od poziomu).
- H Symbol akcji:** informuje, w której fazie można użyć akcji danego symbolu.

Na rewersie karty znajdują się 2 oznaczenia:

- I** chowaniec wskazujący, do którego gracza należy karta,
- J** kolor karty (w grze są po 3 karty z każdego z 7 kolorów).



Materia

Żetony materii stanowią walutę, którą trzeba wydawać, aby uczyć się zaklęć. Ponadto można je magazynować na planszeczce chowańca – na koniec gry będą warte punkty.

105 żetonów materii dzieli się na 7 kolorów (po 15 z każdego koloru):



Na każdym żetonie materii znajduje się runa. Aby wywołać efekt niektórych zaklęć, trzeba wykorzystać konkretne runy (zob. „Aneks” na str. 10–14). W grze występują 3 rodzaje run: .

Na każdy kolor materii przypada po 5 żetonów z każdej runy.

CEL GRY

Gracze wcielają się w magów, którzy przygotowują się do corocznego Wielkiego Rytuału. To zawody, w ramach których uzupełniają swoje księgi czarów o nowe czary. Magowie siadają wokół wiru (przedstawionego za pomocą sakiewki), który emituje rozmaite magiczne elementy zwane materią. Niektóre z nich trafiają na ołtarz. Magowie używają tej materii, aby uczyć się nowych zaklęć, albo magazynują ją u swoich chowańców. Obie te czynności zapewniają im punkty. Zawody kończą się, gdy księga albo planszетка chowańca któregoś z graczy zostanie zapełniona. Wygrywa mag, który zdobył najwięcej punktów.

Przygotowanie do gry

- ☀ Kafelki ołtarza i sakiewkę należy umieścić na środku stołu. Następnie do sakiewki należy wrzucić wszystkie żetony materii i porządnie je wymieszać. Należy wylosować 5 żetonów materii z sakiewki i umieścić je na pustych polach ołtarza. Obok należy umieścić tackę na odrzucone żetony.



- ☀ Każdy gracz losuje z sakiewki po 2 żetony materii i kładzie je przed sobą, tworząc w ten sposób swoją pulę początkową.



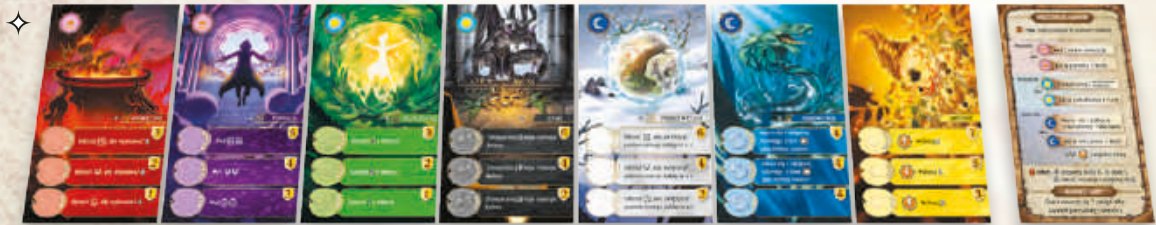
- ☀ Należy losowo wyłonić pierwszego gracza i wręczyć mu znacznik pierwszego gracza.

- ☀ Każdy gracz bierze planszетkę chowańca i kładzie ją przed sobą.

- ☀ Każdy gracz bierze kartę pomocy i zestaw kart z symbolem swojego chowańca na rewersie. Część z nich należy umieścić na stole. Więcej szczegółów znajduje się w dalszej części instrukcji.

Pierwsza rozgrywka

W czasie pierwszej rozgrywki wszyscy gracze kładą przed sobą zestaw 7 kart zaklęć z symbolem zestawu ✧. Obok nich należy położyć kartę pomocy gracza. Kolejność kart nie ma znaczenia.



Przyszłe rozgrywki

Aby lepiej zaznajomić się z grą, na początku warto rozegrać kilka partii przy użyciu kart z zestawu ✧. Gdy gracze go już dobrze poznają, należy rozegrać kilka partii z zestawem ✧✧, a następnie z zestawem ✧✧✧. Gdy gracze dobrze poznają wszystkie 3 zestawy (21 kart zaklęć), będą mogli zagrać w klasyczny wariant gry.



Klasyczny wariant gry

W klasycznym wariantcie gry gracze mają po 1 zaklęciu z każdego koloru. Pierwszy gracz tasuje swoje karty danego koloru i losuje 1 z nich. Pozostali gracze biorą ze swoich talii tę samą kartę. Gracze kładą tę kartę przed sobą, a 2 pozostałe karty odkładają do pudełka. W ten sposób należy wybrać po 1 karcie z każdego koloru.



Ważne. Zamiast losowo dobierać zaklęcia gracze mogą wspólnie ustalić kombinację kart, które użyją w grze. Niezależnie od wybranej metody wszyscy gracze powinni mieć tę samą kombinację 7 różnokolorowych kart zaklęć.

PRZEBIEG RUNDY

Począwszy od pierwszego gracza, gracze kolejno rozgrywają swoje tury (dni). Dzień składa się z 3 faz: poranka ☀️, południa 🌞 i wieczoru 🌙. W każdej fazie gracz może wykonać 1 akcję. Na koniec swojego dnia gracz uzupełnia kafelek ołtarza i zaczyna się tura kolejnego gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Gracze rozgrywają swoje tury aż do końca gry (zob. str. 9).

Ważne. W danej fazie gracz może wykonać tylko 1 akcję. Wykonanie akcji w fazie jest opcjonalne, a każdą fazę można pominąć (z wyboru gracza albo z konieczności, jeśli gracz nie może wykonać żadnej akcji).

Na początku rozgrywki podczas każdej fazy są dostępne 1 albo 2 akcje podstawowe. Gdy gracze nauczą się zaklęć (zob. „Wieczór”, str. 6), mogą też pojawić się dodatkowe dostępne akcje.

Limit puli

Pula każdego gracza ma limit 9 żetonów materii, którego na żadnym etapie gry nie da się zwiększyć. Żetony materii z puli można magazynować (zob. „Południe”, str. 6), wydać, aby nauczyć się zaklęcia (zob. „Wieczór”, str. 6), albo odrzucić, aby użyć zdolności zaklęcia. Jeśli gracz ma wylosować albo wziąć kilka żetonów materii, pobiera je pojedynczo.

Uwaga! Ze względu na ten limit niektóre akcje mogą zostać tylko częściowo ukończone. Na przykład, jeśli gracz użyje zdolności zaklęcia, które pozwala mu wylosować 4 żetony materii z sakiewki, a już ma 6 żetonów w swojej puli, może wylosować tylko 3 żetony.

Poranek

Na początku gry w fazie poranka dostępne są tylko 2 akcje podstawowe:

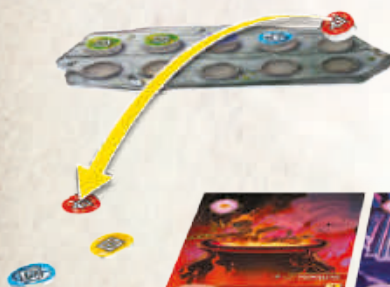
Wzięcie 1 żetonu materii

Gracz wybiera 1 żeton materii z ołtarza i dodaje go do swojej puli.



Wylosowanie 2 żetonów materii

Gracz losuje 2 żetony materii z sakiewki i dodaje je do swojej puli.



Przykład. W ramach akcji poranka gracz A postanawia wziąć 1 żeton materii. Gracz bierze z ołtarza żeton czerwonej materii i dodaje go do swojej puli. Po zakończeniu fazy poranka gracz przechodzi do fazy południa.

Południe



Na początku gry w fazie południa dostępna jest tylko 1 akcja podstawowa:

- ☛ **Magazynowanie 1 żetonu materii.** Gracz bierze 1 żeton materii ze swojej puli i kładzie go na 1. dostępnym polu (o najniższej wartości) swojej planszy chowańca.

Uwaga! 18 nie jest polem, a liczbą punktów, które gracz otrzyma na koniec gry, jeśli wypełni swoją planszетkę chowańca (zob. str. 9).

Uwaga! Jeśli jakaś akcja pozwala zmagazynować więcej żetonów materii, niż jest wolnych pól na planszетce chowańca, gracz pozostawia nadmiarowe żetony tam, skąd miał je wziąć (nie magazynuje ich ani nie odrzuca).

Przykład. W ramach akcji południowej gracz B postanawia zmagazynować 1 żeton materii. Wybiera żeton żółtej materii ze swojej puli i umieszcza go na 1. wolnym polu na planszетce chowańca. Po zakończeniu akcji południowej gracz przechodzi do fazy wieczoru.



Wieczór



Na początku gry w fazie wieczoru dostępna jest tylko 1 akcja podstawowa:

Nauczenie się 1 zaklęcia. Gracz zużywa żetony materii ze swojej puli, aby nauczyć się nowego zaklęcia. Zużyta materia musi być tego samego koloru co zaklęcie. Jeden z zużytych żetonów materii należy odłożyć na kartę zaklęcia, na pole odpowiadające zużytej liczbie żetonów. (Na przykład, jeśli gracz zużyje 3 żetony, odkłada 1 żeton na najniższe pole karty zaklęcia na znak, że to zaklęcie 3. poziomu). Pozostałe zużyte żetony materii należy umieścić na **tacce na odrzucone żetony**.

Gdy gracz wykonuje tę akcję, może wydać 3 żetony materii w dowolnych kolorach, ale z tą samą runą. Te żetony stanowią 1 **dziką materię** i liczą się jako 1 dodatkowy żeton materii w wymaganym kolorze. Gracz może powtórzyć ten proces, aby stworzyć więcej dzikiej materii, ale musi zużyć co najmniej 1 żeton materii w kolorze odpowiadającym zaklęciu, aby móc go umieścić na karcie tego zaklęcia.

Przykład. Na żetonach zielonej, czerwonej i czarnej materii znajduje się ta sama runa. Gracz mógłby zużyć te 3 żetony materii, aby zyskać 1 dziką materię, połączyć ją z pozostałymi 4 żetonami żółtej materii i nauczyć się żółtego zaklęcia 5. poziomu.



Ważne. Każdego zaklęcia można się nauczyć tylko raz. To oznacza, że jeśli gracz nauczył się zaklęcia na poziomie 3, nie może później wykonać akcji „Nauczenie się 1 zaklęcia”, aby je ulepszyć.

ZAKŁĘCIA

Gdy gracz nauczy się zaklęcia z karty, która ma w lewym górnym rogu symbol fazy (poranka ☀️, południa 🌞 albo wieczoru 🌙), **od następnego dnia** będzie mógł we wskazanej fazie wybierać akcję opisaną na tej karcie. Gdy gracz używa zaklęcia w ramach akcji, może użyć **efektu poziomu zaklęcia albo niższego poziomu**.

Uwaga! W przypadku kart zaklęć, które nie mają symbolu fazy, nie można użyć efektu niższego poziomu.

Karty zaklęć, na których nie ma symbolu fazy, mają efekt stały, natychmiastowy albo zapewniają punkty na koniec gry.

- 🔥 **Efekty natychmiastowe.** Jeśli na karcie zaklęcia znajduje się symbol (⚡), gracz rozpatruje efekt zaklęcia natychmiast, gdy się go nauczy. Przez resztę gry zaklęcie nie będzie miało efektu (poza tym, że będzie warte punkty na koniec gry).
- 🔥 **Efekty stałe.** Jeśli na karcie zaklęcia znajduje się symbol (☀️), gracz rozpatruje efekt zaklęcia za każdym razem, gdy w ciągu **jego dnia** zostaną spełnione podane warunki (zob. „Aneks” na str. 10–14).

Przykład. W ramach akcji wieczoru gracz C postanawia nauczyć się zaklęcia „Poświęcenie”. Gracz ma 4 żetony czerwonej materii. Umieszcza 1 z nich na karcie „Poświęcenie” na polu poziomym 4, a pozostałe 3 żetony odrzuca. Następnego dnia gracz używa zaklęcia „Poświęcenie” w ramach swojej jedynej akcji poranka. Jako że nauczył się tego zaklęcia na poziomie 4, może użyć efektu 4. albo 3. poziomu.



Przykład. W ramach akcji wieczoru gracz D postanawia nauczyć się zaklęcia „Obfitość”. Gracz ma 4 żetony żółtej materii i chce się nauczyć zaklęcia na 5. poziomie. W związku z tym odrzuca jeszcze 3 dodatkowe żetony materii z runą 🗡️. Gracz umieszcza 1 żeton żółtej materii na karcie „Obfitość” na polu poziomym 5, a pozostałe żetony odrzuca. Ponieważ na karcie zaklęcia znajduje się symbol ⚡, gracz natychmiast rozpatruje jego efekt i losuje 4 żetony materii z sakiewki do swojej puli.

OŁTARZ

Po ukończeniu (albo pominięciu) fazy wieczoru gracz uzupełnia ołtarz.

- ❖ Jeśli na ołtarzu znajduje się mniej niż 5 żetonów materii, należy wylosować tyle żetonów z sakiewki, ile brakuje do 5.
- ❖ Jeśli na ołtarzu znajduje się od 5 do 9 żetonów materii, należy wylosować 1 żeton z sakiewki i umieścić go na pustym polu ołtarza.
- ❖ Jeśli na ołtarzu znajduje się co najmniej 10 żetonów materii, należy odrzucić wszystkie żetony materii z ołtarza, a następnie wylosować 5 żetonów z sakiewki i umieścić je na ołtarzu.

Przykład. Na koniec swojego dnia gracz D uzupełnia ołtarz.

Jako że ołtarz jest pełny **1**, gracz nie może dodać kolejnych żetonów.

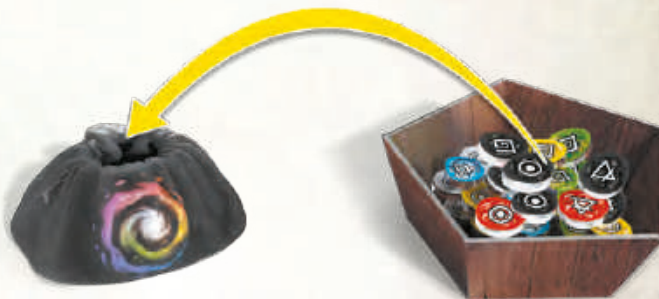
Dlatego odrzuca wszystkie żetony materii z ołtarza **2** i losuje 5 żetonów materii z sakiewki, a następnie umieszcza je na ołtarzu **3**.

Następnie zaczyna się tura kolejnego gracza.



Pusta sakiewka

Jeśli sakiewka wiru jest pusta, a gracz powinien wylosować z niej żetony materii (w ramach akcji albo uzupełniania ołtarza), należy umieścić w niej wszystkie odrzucone żetony materii i kontynuować losowanie.



KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy któryś z graczy spełni co najmniej 1 z poniższych wymogów:

- nauczenie się 7. zaklęcia (ostatniego),
- wypełnienie pola **16** (ostatniego) na planszeczce chowańca.

Po spełnieniu warunku końca gry należy rozegrać do końca bieżącą rundę, aby każdy z graczy miał rozegraną taką samą liczbę tur (gracz siedzący z prawej strony pierwszego gracza rozegra ostatnią turę w grze). Następnie gracze podliczają punkty.

- Każde zaklęcie, którego gracz się nauczył, jest warte tyle punktów, ile przypada na poziom wskazany przez żeton materii.
- Gracz otrzymuje za swoją planszeczkę chowańca liczbę punktów równą najniższej niezakrytej wartości.

Uwaga! Wartość niektórych zaklęć jest zmienna **?** (zob. „Aneks” na str. 10–14).

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W razie remisu wygrywa gracz, który nauczył się większej liczby zaklęć. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, wygrywa gracz, w którego puli znajduje się więcej żetonów materii. Jeśli remis nadal się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

Przykład. Gra dobiegła końca.


Gracz A podlicza swoje punkty. Zdobywa:

- 2 punkty za „Poświęcenie” (poz. 4),
- 5 punktów za „Lewitację” (poz. 5),
- 1 punkt za „Oczyszczenie” (poz. 3),
- 0 punktów za „Ofiarę” (nienauczone),
- 4 punkty za „Podróż w czasie” (poz. 4),
- 0 punktów za „Transmutację” (nienauczone)
- i 7 punktów za „Obfitość” (poz.5).



Ponadto zdobywa 7 punktów za planszeczkę chowańca (7 to najniższa niezakryta wartość).
Łącznie ma 26 punktów.

Glosariusz

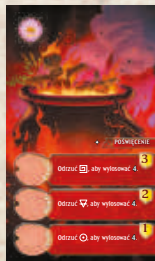
- **Weź x:** weź wskazaną liczbę żetonów materii z ołtarza.
- **Wylosuj x:** wylosuj wskazaną liczbę żetonów materii z sakiewki.
- **Zmagazynuj x:** przenieś wskazaną liczbę żetonów materii ze swojej puli na planszeczkę chowańca (o ile efekt zaklęcia nie mówi inaczej).
- **Odrzuć x:** odrzuć wskazaną liczbę żetonów materii ze swojej puli.
- **Zwiększ poziom zaklęcia o 1:** przesuń żeton materii na tym zaklęciu o 1 poziom wyżej. Nie można zwiększyć poziomu zaklęcia, które ma 5. poziom.
- **Zamień x:** weź żeton materii ze wskazanej lokalizacji i zastąp go dowolnym żetonem materii ze swojej puli. Powtórz tę czynność wskazaną liczbę razy.
- **Symbol strzałki** : żeton wskazany przez ten efekt musi odpowiadać runie umieszczonej na karcie zaklęcia.



ANEKS: OBJAŚNIENIE KART

CZERWONE ZAKŁĘCIA

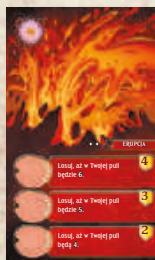
POŚWIĘCENIE (poranek ☀️)



- Poziom 5:** gracz odrzuca 1 żeton materii ☐ ze swojej puli, a następnie losuje 4 żetony materii z sakiewki i dodaje do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 3 punkty.
- Poziom 4:** gracz odrzuca 1 żeton materii ♠️ ze swojej puli, a następnie losuje 4 żetony materii z sakiewki i dodaje do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 2 punkty.
- Poziom 3:** gracz odrzuca 1 żeton materii Ⓞ ze swojej puli, a następnie losuje 4 żetony materii z sakiewki i dodaje do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 1 punkt.

Uwaga! Wyższe poziomy nie zapewniają graczowi więcej żetonów materii, ale więcej opcji wywołania efektu.

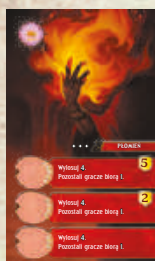
ERUPCJA (poranek ☀️)



- Poziom 5:** gracz losuje żetony materii z sakiewki do momentu, aż w jego puli znajdzie się 6 żetonów. Na koniec gry zaklęcie jest warte 4 punkty.
- Poziom 4:** gracz losuje żetony materii z sakiewki do momentu, aż w jego puli znajdzie się 5 żetonów. Na koniec gry zaklęcie jest warte 3 punkty.
- Poziom 3:** gracz losuje żetony materii z sakiewki do momentu, aż w jego puli znajdą się 4 żetony. Na koniec gry zaklęcie jest warte 2 punkty.

Uwaga! Zaklęcie nie ma efektu, jeśli w puli gracza znajduje się już wskazana liczba żetonów (albo więcej). Na przykład, jeśli w puli gracza znajduje się już 6 żetonów materii, nie może użyć tego zaklęcia, aby zdobyć ich więcej.

PŁOMIEŃ (poranek ☀️)

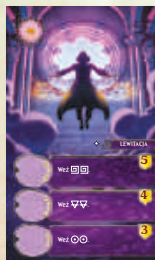


- Poziom 5:** gracz losuje 4 żetony materii z sakiewki i dodaje je do swojej puli. Pozostali gracze biorą po 1 żetonie materii z ołtarza. Na koniec gry zaklęcie jest warte 5 punktów.
- Poziom 4:** gracz losuje 4 żetony materii z sakiewki i dodaje je do swojej puli. Pozostali gracze biorą po 1 żetonie materii z ołtarza. Na koniec gry zaklęcie jest warte 2 punkty.
- Poziom 3:** gracz losuje 4 żetony materii z sakiewki i dodaje je do swojej puli. Pozostali gracze biorą po 1 żetonie materii z ołtarza. Na koniec gry zaklęcie jest warte 0 punktów.

Uwaga! Począwszy od gracza z lewej strony gracza aktywnego, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz **musi** wziąć żeton materii z ołtarza, chyba że na ołtarzu nie ma już żetonów albo w puli danego gracza znajduje się już 9 żetonów materii.

FIOLETOWE ZAKŁĘCIA

LEWITACJA (poranek ☀️)



- Poziom 5:** gracz bierze 2 żetony materii ☐ z ołtarza i dodaje je do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 5 punktów.
- Poziom 4:** gracz bierze 2 żetony materii ♠️ z ołtarza i dodaje je do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 4 punkty.
- Poziom 3:** gracz bierze 2 żetony materii Ⓞ z ołtarza i dodaje je do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 3 punkty.

Uwaga! Gracz nie może wziąć 2 różnych run. Na przykład gracz, który uczy się zaklęcia „Lewitacja” na poziomie 4, może wziąć 2 Ⓞ albo 2 ♠️, ale nie może wziąć 1 Ⓞ i 1 ♠️.

PODZIAŁ (poranek ☀️)



- Poziom 5:** gracz bierze 3 żetony materii z ołtarza. Pozostali gracze losują po 1 żetonie materii z sakiewki. Na koniec gry zaklęcie jest warte 4 punkty.
- Poziom 4:** gracz bierze 2 żetony materii z ołtarza. Pozostali gracze losują po 1 żetonie materii z sakiewki. Na koniec gry zaklęcie jest warte 4 punkty.
- Poziom 3:** gracz bierze 1 żeton materii z ołtarza, a następnie losuje 1 żeton materii z sakiewki. Pozostali gracze losują po 1 żetonie materii z sakiewki. Na koniec gry zaklęcie jest warte 4 punkty.

Uwaga! Na poziomie 3. należy najpierw wziąć żeton materii, a dopiero potem wylosować żeton materii. Następnie, począwszy od gracza z lewej strony gracza aktywnego i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz **musi** wylosować żeton materii z sakiewki, chyba że w jego puli znajduje się już 9 żetonów materii.



WRÓŻBA (poranek ☀️)

- Poziom 5:** gracz losuje 2 żetony materii z sakiewki i umieszcza je na ołtarzu, a następnie bierze 2 żetony materii z ołtarza i dodaje je do swojej puli. Na koniec gry zakłęcie jest warte 4 punkty.
- Poziom 4:** gracz losuje 2 żetony materii z sakiewki i umieszcza je na ołtarzu, a następnie bierze do 2 żetonów materii tego samego koloru z ołtarza i dodaje je do swojej puli. Na koniec gry zakłęcie jest warte 3 punkty.
- Poziom 3:** gracz losuje 2 żetony materii z sakiewki i umieszcza je na ołtarzu, a następnie bierze 2 żetony materii z ołtarza i dodaje je do swojej puli. Na koniec odrzuca 1 żeton materii. Na koniec gry zakłęcie jest warte 2 punkty.

Uwaga! Gracz może umieścić żeton na ołtarzu, nawet jeśli miałby przekroczyć limit 10 żetonów, jako że limit sprawdza się dopiero na koniec dnia gracza.

ZIELONE ZAKŁĘCIA



OCZYSZCZENIE (południe ☀️)

- Poziom 5:** gracz zamienia 3 żetony materii ze swojej puli z 3 żetonami materii z ołtarza. Na koniec gry zakłęcie jest warte 3 punkty.
- Poziom 4:** gracz zamienia 2 żetony materii ze swojej puli z 2 żetonami materii z ołtarza. Na koniec gry zakłęcie jest warte 2 punkty.
- Poziom 3:** gracz zamienia 1 żeton materii ze swojej puli z 1 żetonem materii z ołtarza. Na koniec gry zakłęcie jest warte 1 punkt.

Uwaga! Gracz musi wziąć z ołtarza tyle żetonów, ile na niego odłożył – nie może np. umieścić na ołtarzu 2 żetonów materii, a wziąć z niego tylko 1 żetonu.



LECZENIE (południe ☀️)

- Poziom 5:** gracz losuje 3 żetony materii z sakiewki i dodaje je do swojej puli, a następnie odrzuca 3 żetony materii ze swojej puli. Na koniec gry zakłęcie jest warte 5 punktów.
- Poziom 4:** gracz losuje 2 żetony materii z sakiewki i dodaje je do swojej puli, a następnie odrzuca 2 żetony materii ze swojej puli. Na koniec gry zakłęcie jest warte 4 punkty.
- Poziom 3:** gracz losuje 1 żeton materii z sakiewki i dodaje je do swojej puli, a następnie odrzuca 1 żeton materii ze swojej puli. Na koniec gry zakłęcie jest warte 3 punkty.

Uwaga! Gracz najpierw losuje, a dopiero potem odrzuca żeton. Przy losowaniu gracza obowiązuje limit 9 żetonów materii w puli. Może się zdarzyć, że gracz będzie musiał odrzucić więcej żetonów, niż wylosował.



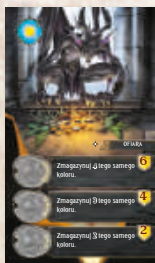
ROZWÓJ (wieczór 🌙)

- Poziom 5:** gracz bierze 3 żetony materii z ołtarza i magazynuje je na pierwszych 3 wolnych polach na planszce chowańca. Następnie przesuwa żeton materii na karcie „Rozwój” na poziom 4. Na koniec gry zakłęcie jest warte 6 punktów.
- Poziom 4:** gracz bierze 2 żetony materii z ołtarza i magazynuje je na pierwszych 2 wolnych polach na planszce chowańca. Następnie przesuwa żeton materii na karcie „Rozwój” na poziom 3. Na koniec gry zakłęcie jest warte 4 punkty.
- Poziom 3:** gracz zamienia 1 żeton materii ze swojej puli z 1 żetonem materii ze swojej planszki chowańca. Gracz nie przesuwa żetonu materii na karcie „Rozwój”. Na koniec gry zakłęcie jest warte 3 punkty.

Uwaga! Punkty na koniec gry są uzależnione od ostatecznego umiejscowienia żetonu materii na karcie zakłęcia. Jeśli żeton materii znajduje się na wyższym poziomie, gracz może użyć efektu poziomu 3. bez konieczności przesuwania żetonu materii na niższy poziom.

CZARNE ZAKŁĘCIA

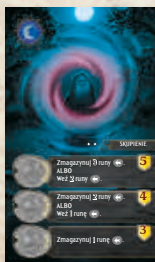
OFIARA (południe ☀)



- Poziom 5:** gracz bierze 4 żetony materii 1 koloru ze swojej puli i magazynuje je na pierwszych 4 wolnych polach planszетки chowańca. Na koniec gry zaklęcie jest warte 6 punktów.
- Poziom 4:** gracz bierze 3 żetony materii 1 koloru ze swojej puli i magazynuje je na pierwszych 3 wolnych polach planszетки chowańca. Na koniec gry zaklęcie jest warte 4 punkty.
- Poziom 3:** gracz bierze 2 żetony materii 1 koloru ze swojej puli i magazynuje je na pierwszych 2 wolnych polach planszетки chowańca. Na koniec gry zaklęcie jest warte 2 punkty.

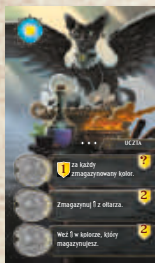
Uwaga! Tylko kolor materii ma znaczenie, runy na żetonach mogą się różnić.

SKUPIENIE (wieczór 🌙)



- Poziom 5:** gracz bierze ze swojej puli 3 żetony materii z tą samą runą, która znajduje się na karcie zaklęcia, i magazynuje je na pierwszych 3 wolnych polach planszетки chowańca. ALBO gracz bierze z ołtarza 2 żetony materii z tą samą runą, która znajduje się na karcie zaklęcia, do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 5 punktów.
- Poziom 4:** gracz bierze ze swojej puli 2 żetony materii z tą samą runą, która znajduje się na karcie zaklęcia, i magazynuje je na pierwszych 2 wolnych polach planszетки chowańca. ALBO gracz bierze z ołtarza 1 żeton materii z tą samą runą, która znajduje się na karcie zaklęcia, do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 4 punkty.
- Poziom 3:** gracz bierze ze swojej puli 1 żeton materii z tą samą runą, która znajduje się na karcie zaklęcia, i magazynuje ją na pierwszym wolnym polu swojej planszетки chowańca. Na koniec gry zaklęcie jest warte 3 punkty.

UCZTA (południe ☀)



- Poziom 5:** na koniec gry zaklęcie jest warte 1 punkt za każdy kolor materii na planszette chowańca. Na tym poziomie zaklęcie nie ma akcji południowej.
- Poziom 4:** gracz bierze 1 żeton materii z ołtarza i magazynuje go na pierwszym wolnym miejscu na swojej planszette chowańca. Na koniec gry zaklęcie jest warte 2 punkty.
- Poziom 3:** gracz bierze z ołtarza 1 żeton materii w tym samym kolorze co 1 z żetonów materii zmagazynowanych na jego planszette chowańca i dodaje go do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 2 punkty.

Ważne! Gdy zaklęcie jest na 5. poziomie, efekty niższych poziomów są nadal dostępne.

BIAŁE ZAKŁĘCIA

PODRÓŻ W CZASIE (wieczór 🌙)



- Poziom 5:** Gracz odrzuca 1 żeton materii [🗑️] ze swojej puli, a następnie podnosi poziom zaklęcia innego niż „Podróż w czasie” o 1. Na koniec gry zaklęcie jest warte 6 punktów.
- Poziom 4:** Gracz odrzuca 1 żeton materii [🗑️] ze swojej puli, a następnie podnosi poziom zaklęcia innego niż „Podróż w czasie” o 1. Na koniec gry zaklęcie jest warte 4 punkty.
- Poziom 3:** Gracz odrzuca 1 żeton materii [🗑️] ze swojej puli, a następnie podnosi poziom zaklęcia innego niż „Podróż w czasie” o 1. Na koniec gry zaklęcie jest warte 2 punkty.

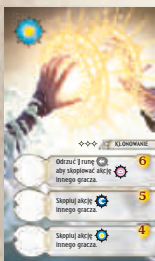
Uwaga! Poziom zaklęcia może zostać zwiększony kilkukrotnie. Poziom zaklęcia „Rozwój” może zostać zwiększony, aby pozwolić na ponowne użycie jego efektu. Efekty natychmiastowe nie są aktywowane, gdy poziom zaklęcia zostaje podniesiony, jako że aktywuje je wyłącznie akcja „Nauczenie się 1 zaklęcia”. Wartość punktowa zaklęcia jest uzależniona od ostatecznego poziomu, jakie będzie miało na koniec gry.

BURZA (wieczór 🌙)



- Poziom 5:** gracz odrzuca dowolną liczbę żetonów materii z ołtarza i zastępuje je taką samą liczbą żetonów materii wylosowanych z sakiewki. Następnie bierze 3 żetony materii i dodaje je do swojej puli. Na koniec przesuwa żeton materii na karcie „Burza” na poziom 4. Na koniec gry zaklęcie jest warte 8 punktów.
- Poziom 4:** gracz odrzuca dowolną liczbę żetonów materii z ołtarza i zastępuje je taką samą liczbą żetonów materii wylosowanych z sakiewki. Następnie bierze 3 żetony materii i dodaje je do swojej puli. Na koniec przesuwa żeton materii na karcie „Burza” na poziom 3. Na koniec gry zaklęcie jest warte 6 punktów.
- Poziom 3:** brak efektu. Na koniec gry zaklęcie jest warte 4 punkty.

Uwaga! Punkty na koniec gry są uzależnione od ostatecznego umiejscowienia żetonu materii na tej karcie zaklęcia.

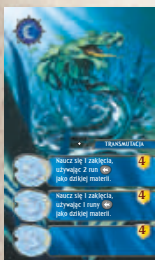


KLONOWANIE (południe)

- Poziom 5:** gracz odrzuca ze swojej puli 1 żeton materii z tą samą runą, która znajduje się na karcie zaklęcia. Następnie wybiera zaklęcie z akcją poranka, którego nauczył się inny gracz, i rozpatruje jego efekt, tak jakby sam się go nauczył. Na koniec gry zaklęcie jest warte 6 punktów.
- Poziom 4:** gracz wybiera zaklęcie z akcją wieczorną, którego nauczył się inny gracz, i rozpatruje jego efekt, tak jakby sam się go nauczył. Na koniec gry zaklęcie jest warte 5 punktów.
- Poziom 3:** gracz wybiera zaklęcie z akcją południową, którego nauczył się inny gracz, i rozpatruje jego efekt, tak jakby sam się go nauczył. Na koniec gry zaklęcie jest warte 4 punkty.

Uwaga! Za pomocą tego zaklęcia można skopiować akcję podstawową innego gracza (np. „Wyłosowanie 2 żetonów materii”). Jeśli gracz skopiuje zaklęcie „Rozwój” innego gracza, obniża poziom zaklęcia „Klonowanie”. Gracz nie może użyć tego zaklęcia do skopiowania swojego zaklęcia (chyba że inny gracz również się go nauczył), zaklęcia z efektem natychmiastowym ani stałym, ani innego zaklęcia „Klonowanie”.

NIEBIESKIE ZAKLĘCIA



TRANSMUTACJA (wieczór)

- Poziom 5:** gracz może się nauczyć 1 zaklęcia, ale zamiast zużywać standardowo 3 żetony w charakterze dzikiej materii może zużyć 2 żetony materii z tą samą runą, która znajduje się na tej karcie, aby uzyskać 2 dzikie materie. Na koniec gry zaklęcie jest warte 4 punkty.
- Poziom 4:** gracz może się nauczyć 1 zaklęcia, ale zamiast zużywać standardowo 3 żetony w charakterze dzikiej materii może zużyć 1 żeton materii z tą samą runą, która znajduje się na tej karcie, aby uzyskać 1 dziką materię. Na koniec gry zaklęcie jest warte 4 punkty.
- Poziom 3:** brak efektu. Na koniec gry zaklęcie jest warte 4 punkty.

Uwaga! Runa na żetonie materii, który został umieszczony na karcie zaklęcia, determinuje, którą runę można w tej akcji zużyć jako dziką materię. To zaklęcie zastępuje akcję podstawową „Nauczenie się 1 zaklęcia”. To oznacza, że jeśli gracz użyje tego zaklęcia, nie może danego dnia stworzyć dodatkowej dzikiej materii z 3 identycznych run. Akcja podstawowa nadal jest dostępna, ale nie może zostać połączona z tym zaklęciem.



PRĘDKOŚĆ

- Poziom 5:** (efekt stały) każdego dnia gracz może wykonać 1 dodatkową dostępną akcję poranka (łącznie 2 akcje poranka). Na koniec gry zaklęcie jest warte 0 punktów.
- Poziom 4:** (efekt natychmiastowy) w chwili nauczania się tego zaklęcia gracz natychmiast wykonuje 1 dostępną akcję poranka. Na koniec gry zaklęcie jest warte 6 punktów.
- Poziom 3:** (efekt natychmiastowy) w chwili nauczania się tego zaklęcia gracz natychmiast wykonuje 1 dostępną akcję poranka. Na koniec gry zaklęcie jest warte 3 punkty.

Uwaga! Gracz może wykonać tę samą akcję poranka 2 razy, gdy używa zaklęcia na poziomie 5. Mogą to być akcje podstawowe poranka („Wyłosowanie 2 żetonów materii” ALBO „Wzięcie 1 żetonu materii”).



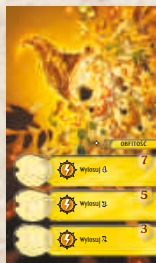
MIRAŻ

- Poziom 5:** (efekt stały) za każdym razem, gdy w ramach swojego dnia, gracz bierze z ołtarza (nie z sakiewki!) 1 żeton materii z tą samą runą, która znajduje się na karcie zaklęcia, losuje 2 żetony materii z sakiewki i dodaje je do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 6 punktów.
- Poziom 4:** (efekt stały) za każdym razem, gdy w ramach swojego dnia, gracz bierze z ołtarza (nie z sakiewki!) 1 żeton materii z tą samą runą, która znajduje się na karcie zaklęcia, losuje 2 żetony materii z sakiewki i dodaje je do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 3 punkty.
- Poziom 3:** (efekt stały) za każdym razem, gdy w ramach swojego dnia, gracz bierze z ołtarza (nie z sakiewki!) 1 żeton materii z tą samą runą, która znajduje się na karcie zaklęcia, losuje 1 żeton materii z sakiewki i dodaje go do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 2 punkty.

Uwaga! Efekt tego zaklęcia może zostać rozpatrzony wiele razy w ciągu 1 dnia, nawet w ramach 1 akcji. Efekt tego zaklęcia nie aktywuje się w czasie tur innych graczy (np. gdy rozpatrywany jest efekt zaklęcia „Płomień”).

ŻÓLTE ZAKŁĘCIA

Te zaklęcia aktywują efekty podnoszące wyniki graczy.



OBFITOŚĆ

- Poziom 5:** (efekt natychmiastowy) gracz natychmiast losuje 4 żetony materii z sakiewki i dodaje je do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 7 punktów.
- Poziom 4:** (efekt natychmiastowy) gracz natychmiast losuje 3 żetony materii z sakiewki i dodaje je do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 5 punktów.
- Poziom 3:** (efekt natychmiastowy) gracz natychmiast losuje 2 żetony materii z sakiewki i dodaje je do swojej puli. Na koniec gry zaklęcie jest warte 3 punkty.

Uwaga! Efekt natychmiastowy aktywuje się tylko w chwili nauczania się tego zaklęcia. Efekt musi zostać rozpatrzony natychmiast – nie można go zostawić na później ani rozpatrzyć ponownie.



WIEDZA

- Poziom 5:** na koniec gry zaklęcie jest warte 2 punkty za każde zaklęcie (inne niż „Wiedza”), którego gracz się nauczył.
- Poziom 4:** na koniec gry zaklęcie jest warte 1 punkt za każde zaklęcie na poziomie niższym niż 4, którego gracz się nauczył, plus 2 punkty za każde zaklęcie (inne niż „Wiedza”) na poziomie 4 i wyższym, którego gracz się nauczył.
- Poziom 3:** na koniec gry zaklęcie jest warte 1 punkt za każde zaklęcie (inne niż „Wiedza”), którego gracz się nauczył.

Uwaga! Punkty zdobyte za zaklęcie 4 poziomu są uzależnione od ostatecznych poziomów innych zaklęć na koniec gry.



SYMBIOZA

- Poziom 5:** (efekt stały) gdy gracz uczy się zaklęcia (również tego), magazynuje 2 żetony z tacki na odrzucone żetony na pierwszych 2 wolnych polach swojej planszeczki chowańca. Na koniec gry zaklęcie jest warte 0 punktów.
- Poziom 4:** na koniec gry zaklęcie jest warte 1 punkt za każdy żeton materii zmagazynowany na planszeczce chowańca gracza.
- Poziom 3:** (efekt natychmiastowy) gdy gracz uczy się tego zaklęcia, bierze 3 żetony materii z ołtarza i magazynuje je na pierwszych 3 wolnych polach swojej planszeczki chowańca. Na koniec gry zaklęcie jest warte 0 punktów.

Ważne! Na koniec gry gracz zdobywa punkty tylko za ostateczny poziom swoich zaklęć. Jeśli to zaklęcie jest na poziomie 3 albo 5, gracz nie zdobędzie za nie punktów. To zaklęcie jest warte punkty tylko na poziomie 4.

PHIL WALKER-HARDING



Zawsze uwielbiałem gry planszowe i ogromnie się cieszę, że mogę je projektować od 15 lat. Celuję w gry, których łatwo się nauczyć i które łączą przy stole osoby z różnych pokoleń i grup społecznych. Mieszkam w Sydney w Australii z moją żoną Meredith i kotem o imieniu Remy. Pomysł na *Księgę zaklęć* wziął się z mojej fascynacji grami, w których zbiera się zestawy elementów, takimi jak remik. Chciałem stworzyć grę, w której każdy zestaw zapewnia graczowi unikalne zdolności do końca rozgrywki. Im większy zestaw, tym silniejszy. Uznałem, że motyw nauki zaklęć będzie pasował do tej mechaniki. Dzięki fantastycznej robocie projektowej zespołu *Space Cowboys* gra ujrzała światło dzienne. Mam nadzieję, że edukacja magiczna sprawi Wam wiele radości!

CYRILLE BERTIN





Uzbrojony w dwa licencjaty (projektowanie i komunikacja wizualna) w 1999 roku dołączył do czarodziejów z francuskiej agencji projektowej *Magic Cauldron*. Pod koniec 2003 roku zaczął swoją samotną przygodę i pracował dla firm internetowych i marketingowych, jednocześnie będąc częścią różnych projektów i biorąc udział w wystawach. Od dziecka lubił zabawę w czarodzieja, dlatego był zachwycony, gdy w 2006 roku dostał do zilustrowania swoją pierwszą grę *Négoces*, a następnie *When I Dream*, *Team Team* i 10. scenariusz do gry *Unlock!*. W międzyczasie kolorował komiksy (*Dômes*, *Sky Doll*, *Billy Brouillard*, *Earthworm* i inne), skrupulatnie wypełniając pracę każdą wolną chwilę, żeby broń Boże nie odpoczywać.








TRYB SOLO

Gra toczy się według standardowych zasad z poniższymi modyfikacjami.

- ❁ **Przygotowanie do gry.** Gracz bierze drugą plansztkę chowańca i na jej rewersie zaznacza punkty przeciwnika. Gracz umieszcza na ołtarzu 7 żetonów materii (zamiast 5).
- ❁ **Ołtarz.** Na koniec dnia przed uzupełnieniem ołtarza gracz bierze 1 dowolny żeton materii z ołtarza i kładzie go na pierwszym wolnym polu planszki przeciwnika. Następnie uzupełnia ołtarz do 7 żetonów materii. Jeśli na polu, na którym umieścić żeton materii, znajduje się symbol , gracz odrzuca wszystkie żetony materii z ołtarza i uzupełnia go 7 nowymi żetonami, które losuje z sakiewki.
- ❁ **Koniec gry.** Gra kończy się zgodnie ze standardowymi zasadami (gdy tylko gracz nauczy się ostatniego zaklęcia albo zapełni swoją plansztkę chowańca). Gracz kończy swój dzień (i umieszcza ostatni żeton materii na planszce przeciwnika). Gra kończy się również, gdy zostanie zapełnione pole  (ostatnie) na planszce przeciwnika. Przeciwnik zdobywa tyle punktów, ile wynosi wartość na pierwszym niezasłoniętym polu jego toru, + 1 punkt za każdy żeton materii w dolnej części jego planszki. Gracz oblicza swój wynik zgodnie ze standardowymi zasadami i porównuje go z wynikiem przeciwnika. W razie remisu nikt nie wygrywa.
- ❁ **Specjalne zasady dotyczące zaklęć „Płomień” i „Podział”.** Gdy gracz wykonuje akcję któregoś z tych zaklęć, musi wziąć 1 żeton materii z ołtarza („Płomień”) albo wylosować 1 żeton materii z sakiewki („Podział”) i umieścić go w dolnej części planszki przeciwnika. Na koniec gry przeciwnik zdobywa 1 punkt za każdy żeton materii, który się tam znajduje.
Klonowanie. Gdy gracz wykonuje akcję tego zaklęcia, może skopiować efekt zaklęcia na poziomie 4, którego się jeszcze nie nauczył.
- ❁ **Trudniejszy wariant.** Bardziej doświadczony gracz może utrudnić sobie grę, losując na początku rozgrywki od 1 do 3 żetonów materii z sakiewki i kładąc je na dole planszki przeciwnika.



Zasady, o których łatwo zapomnieć

- ❁ Gracz nigdy nie może mieć w swojej puli więcej niż 9 żetonów materii.
- ❁ Akcję podstawową „Magazynowanie 1 żetonu materii” wykonuje się w fazie południa. To oznacza, że jeśli gracz chce zmagazynować żeton materii, musi to zrobić przed nauczeniem się zaklęcia (wieczór ).
- ❁ Gracz może zamienić 3 żetony materii z tą samą runą w dziką materię tylko wtedy, gdy uczy się zaklęcia. Nie może tego zrobić w ramach innego efektu.
- ❁ Efekt  należy rozpatrzyć natychmiast po nauczeniu się zaklęcia i tylko raz.
- ❁ Jeśli na karcie zaklęcia znajduje się symbol fazy (poranek , południe  albo wieczór ), gracz może użyć efektu tego zaklęcia na jego aktualnym poziomie albo niższym.
- ❁ Jeśli na karcie zaklęcia nie ma symbolu fazy, gracz, który się go nauczył, może użyć efektu zaklęcia tylko na poziomie, na którym się go nauczył (nie może korzystać z efektu niższego poziomu).






Ten produkt został wyprodukowany z największą starannością. Jeśli mimo to natrafisz na jakiś problem, skontaktuj się z naszym Biurem Obsługi Klienta reklamacje@rebel.pl. Jak najszybciej odpowiemy na Twoje wątpliwości.

Księga zaklęć została wydana przez Space Cowboys – Asmodee Group

47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, Francja. © 2023 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Tłumaczenie: Magda Gamrot. Redakcja: zespół Rebel.

Więcej o grze Księga zaklęć i SPACE Cowboys:

www.spacecowboys.fr/our-board-games,  SpaceCowboysUS /  SpaceCowboys1 /  space_cowboys_officiel.

rebel

