

Opowieści z Pryncypii

Królowna Eucja
i obrońcy królestwa

Instrukcja

Stop!

Zanim zaczniesz, wejdź na:

FamiliarTalesGame.com

Czekają tam wskazówki
do przygotowania gry
i samouczki.



rebel

Cel gry

Wcielacie się w chowańce, które przeżywają magiczną przygodę. Wspólnie będziecie dążyć do ukończenia kolejnych rozdziałów opowieści z jak najmniejszą liczbą punktów pecha. Od Waszych wyników zależy zakończenie tej historii! Do zwycięstwa niezbędne Wam będzie nieustanne doskonalenie się – w tym celu będziecie wytwarzać nowe przedmioty i dodawać karty do swoich talii umiejętności.

Zawartość

- ◆ księga miejsc,
- ◆ planszeczka boczna,
- ◆ blok z kartami dziennika kampanii,
- ◆ pudełko na wygnane karty,
- ◆ 2 pudełka na talie epok,
- ◆ kość losu,
- ◆ 6 figurek postaci,
- ◆ 4 pudełka na talie chowańców,
- ◆ 4 karty chowańców,
- ◆ 4 planszeczki chowańców,
- ◆ 5 kart dziecka,
- ◆ 86 kart umiejętności,
- ◆ 41 kart przedmiotów,
- ◆ 11 kart artefaktów,
- ◆ 14 kart zwyciężenia,
- ◆ 3 karty z legendą niezadowolenia,
- ◆ 32 żetony zasobów,
- ◆ 20 żetonów dolegliwości,
- ◆ 8 znaczników oddania,
- ◆ 10 znaczników ukończenia,
- ◆ 5 znaczników celu,
- ◆ znacznik korzeniowej kładki/mostka z kłody,
- ◆ 8 znaczników zdrowia przeciwników,
- ◆ 20 figurek przeciwników,
- ◆ 9 znaczników przeciwników,
- ◆ 3 pionki złorichidei,
- ◆ żeton dziecka,
- ◆ 2 znaczniki drzwi.

Karty umiejętności



1. nazwa
2. efekt symbolu
3. rodzaj efektu symbolu
4. punkty siły
5. punkty zwinności
6. punkty odporności
7. punkty spostrzegawczości
8. punkty ruchu
9. akcja specjalna
10. koszt (energia)
11. portret chowańca
12. aktualna epoka albo typ karty

Karty przedmiotów



1. nazwa
2. rodzaj
3. wartość obrażeń
4. typ (na potrzeby limitu)
5. efekt
6. efekt symbolu
7. słowa kluczowe
8. portret chowańca
9. koszt (zasoby)
10. aktualna epoka

Planszeczka i karta chowańca



1. tarcza zdrowia
2. tarcza energii
3. imię
4. wielkość
5. zdolność specjalna
6. broń startowa

Planszетка boczna



1. tarcza pecha
2. tarcza niezadowolenia
3. miejsce na kartę z legendą niezadowolenia

Pudełka na talie



1. pudełka na talie epok
2. pudełko na wygnane karty
3. pudełka na talie chowańców

Inne elementy



kość losu



dziennik kampanii



karta zmęczenia (umiejętność)



karta dziecka



karta z legendą niezadowolenia



żetony zasobów



znacznik ukończenia



znacznik celu



karta artefaktu



znaczniki oddania



żetony dolegliwości



żeton dziecka



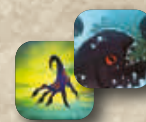
znaczniki zdrowia przeciwników



znacznik drzwi



znacznik korzeniowej kładki/mostka z kłody



znaczniki przeciwników



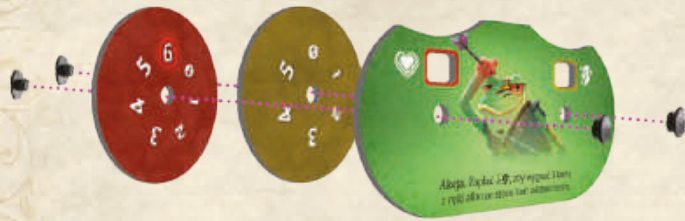
pionek złorchiedei

Przygotowanie do pierwszej rozgrywki

Składanie tarcz

Przed pierwszą rozgrywką złóż wszystkie tarcze na planszecie bocznej i planszetchkach chowańców zgodnie z poniższym schematem.

Uwaga! Planszетки chowańców i tarcze należy łączyć zgodnie z kolorami ich rewersów.



Przygotowanie pudełek na talie

Przed pierwszą rozgrywką złóż wszystkie pudełka na talie i umieść w nich odpowiednie karty.

PUDEŁKA NA TALIE CHOWAŃCÓW

- ◆ Startowe karty umiejętności każdego z chowańców (oznaczone jego wizerunkiem w prawym dolnym rogu).
- ◆ Startowe karty przedmiotów każdego z chowańców (oznaczone jego wizerunkiem na rewersie).



PUDEŁKO NA KARTY II EPOKI

- ◆ Wszystkie karty umiejętności II epoki.
- ◆ Wszystkie karty przedmiotów II epoki.
- ◆ 2 karty dziecka II epoki (przedstawiające Łucję A i B).
- ◆ Karta z legendą niezadowolonia II epoki.



PUDEŁKO NA KARTY III EPOKI

- ◆ Wszystkie karty umiejętności III epoki.
- ◆ Wszystkie karty przedmiotów III epoki.
- ◆ 2 karty dziecka III epoki (przedstawiające Łucję A i B).
- ◆ Karta z legendą niezadowolonia III epoki.



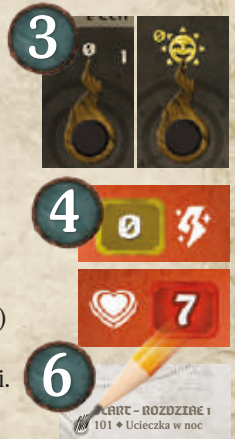
Uwaga! Z prawej strony nazwy kart umiejętności i przedmiotów znajduje się numer trwającej epoki.

Rozpoczęcie kampanii

Opowieści z *Pryncypii* składają się z kilku rozdziałów tworzących jedną historię. Wasze decyzje mogą wpłynąć na jej przebieg w późniejszych rozdziałach. W związku z tym sugerujemy, żebyście rozegrali całą kampanię w jednym składzie.

Przed pierwszą rozgrywką należy wykonać kilka kroków.



1. Każdy wybiera swojego chowańca (albo chowańce).
W rozgrywce:
 - ◆ **4-osobowej** każdy wybiera po 1 chowańca.
 - ◆ **3-osobowej** 1 z graczy musi wybrać 2 chowańce. Pozostali wybierają po 1.
 - ◆ **2-osobowej** każdy wybiera po 2 chowańce.
 - ◆ **1-osobowej** będziesz grać wszystkimi 4 chowańcami.
2. Każdy musi przygotować swoją talię umiejętności ze startowych kart umiejętności swojego chowańca (albo chowańców) z pudełka z talią danego chowańca. Każdy przygotowuje 1 talię umiejętności niezależnie od liczby chowańców, które kontroluje. Jeśli kontrolujesz:
 - ◆ **1 chowańca**, potasuj wszystkie jego startowe karty umiejętności – to Twoja talia umiejętności. Włóż ją do pudełka na talię Twojego chowańca.
 - ◆ **2 chowańce**, weź wszystkie ich startowe karty umiejętności i wygnaj następujące karty (umieszczając je w pudełku na wygnane karty – zostaną tam do końca kampanii): 2 × „Brawura”, 2 × „Pomoc”, 1 × „Skupienie”. Połącz i potasuj pozostałe karty umiejętności obu chowańców – to Twoja talia umiejętności. Włóż ją do pudełka na talię 1 z Twoich chowańców.
 - ◆ **4 chowańce**, weź wszystkie ich startowe karty umiejętności i wygnaj następujące karty (umieszczając je w pudełku na wygnane karty – zostaną tam do końca kampanii): 4 × „Brawura”, 4 × „Pomoc”, 2 × „Skupienie”. Połącz i potasuj pozostałe karty umiejętności Twoich 4 chowańców – to Twoja talia umiejętności. Włóż ją do pudełka na talię 1 z Twoich chowańców.
3. Ustaw tarcze na planszecie bocznej tak, aby wskazywały „0”.
4. Ustaw tarcze energii chowańców tak, aby wskazywały „0”, a tarcze zdrowia tak, aby wskazywały najwyższą wartość (w czerwonej ramce).
5. Wyrwij arkusz „I epoka” z dziennika kampanii i zanotuj w odpowiednich polach, kto kontroluje danego chowańca.
6. Zakreśl 1. punkt (podpisany ROZDZIAŁ 1) na mapie podróży – znajdziesz ją w arkuszu „I epoka” w dzienniku kampanii.
7. Przejdź do sekcji „Przygotowanie przygody” na następnym stronie.



Przygotowanie przygody



Przygotowanie do gry:

1. Połóż książkę miejsc i kość losu na środku obszaru gry. Zadbaj o to, by mieć miejsce na otwarcie książki.
2. Umieść planszетkę boczną z prawej strony książki miejsc. Tarcze na planszетce bocznej powinny pozostać w pozycji, w jakiej były na koniec ostatniej rozgrywki. Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka w tej kampanii, powinny być ustawione tak, aby wskazywać „0”.
3. Umieść kartę z legendą niezadowolenia w specjalnym miejscu pod planszетką boczną.
4. Umieść kartę dziecka obok planszетki bocznej.
5. Utwórz odkrytą talię kart artefaktów. Karty artefaktów to karty przedmiotów oznaczone na rewersie symbolem .
6. Utwórz odkrytą talię kart zmęczenia.
7. Potasuj pozostałe dostępne karty umiejętności (które nie są w pudełkach na talie) i utwórz z nich talię treningową. Połóż ją zakrytą w zasięgu wszystkich graczy. Odkryj 4 wierzchnie karty talii treningowej i połóż je odkryte obok niej, aby utworzyć rząd kart treningowych.
8. Potasuj wszystkie dostępne karty przedmiotów (karty oznaczone na rewersie symbolem , które nie są w żadnym pudełku na talie) i utwórz z nich talię wytwarzania. Połóż ją zakrytą w zasięgu wszystkich graczy. Odkryj 4 wierzchnie karty talii wytwarzania i połóż je odkryte obok niej, aby utworzyć rząd kart wytwarzania.
9. Posortuj znaczniki i żetony według rodzaju w osobne stopy i umieść je w zasięgu wszystkich graczy.
10. Każdy bierze kartę postaci, planszетkę, figurkę i pudełko na talię każdego ze swoich chowańców. Tarcze na planszетkach powinny pozostać w pozycji, w jakiej były na koniec ostatniej rozgrywki. Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka, tarcze energii powinny wskazywać „0”, a tarcze zdrowia najwyższą wartość.
11. Każdy wyjmuje karty umiejętności z pudełek na talie swoich chowańców, tasuje je i tworzy z nich swoją talię umiejętności, a następnie dobiera 5 kart na rękę.
12. Każdy wyjmuje karty przedmiotów z pudełek na talie swoich chowańców i wyposaża w nie odpowiednie chowańce albo umieszcza je na stosach umiejętności tych chowańców. Podczas pierwszej rozgrywki w kampanii każdy z chowańców ma tylko 1 przedmiot (broń), w który musi zostać wyposażony. Aby wyposażyc chowańca w przedmiot, połóż go obok karty danego chowańca.
13. Podczas kolejnych rozgrywek w kampanii chowańce mogą mieć również żetony dolegliwości, znaczniki oddania lub żetony zasobów. W takim przypadku umieść żetony dolegliwości i znaczniki oddania na karcie danego chowańca, a obok niej jego żetony zasobów.
14. Przekaż 1 z graczy dziennik kampanii i ołówek. Ten gracz będzie odpowiedzialny za zaznaczanie rzeczy w dzienniku, gdy nakaże mu tak jakiś efekt w grze.
15. Niezależnie od liczby graczy każdy chowaniec ma swoją odrębną turę. Wprowadź w aplikacji kolejność rozgrywania tur chowańców – w tym celu naciśnij przycisk „Ustaw kolejność tur”. W kampanii dla 2 albo 3 osób gracze, którzy kontrolują więcej niż 1 chowańca, nie powinni rozgrywać 2 tur z rzędu.
16. Spójrz na mapę podróży w dzienniku kampanii. Znajdź kod przy ostatnim zakreślonym punkcie na mapie i wprowadź go w aplikacji. Podczas pierwszej rozgrywki w kampanii ten kod to „101”. Podczas kolejnych rozgrywek w kampanii ten kod to najwyższa liczba przy zakreślonych punktach. Aplikację znajdziesz na stronie www.FamiliarTalesGame.com.

Podróże i miejsca

Aplikacja *Opowieści z Pryncypii*

Choć gra toczy się w książce, równie ważna jest aplikacja towarzysząca, która wyreczy Was w pewnych sprawach, pozwalając lepiej wczuć się w historię. Wyobraźcie sobie, że to taki komputerowy mistrz gry albo gawędziarz.

Podczas swojej przygody natkniecie się na kody, które należy wprowadzić w aplikacji. Gdy otrzymasz takie polecenie, wprowadź kod w odpowiednim polu na stronie głównej aplikacji i naciśnij przycisk „OK”. Dzięki temu za pośrednictwem aplikacji poznacie fragmenty historii i dalsze instrukcje. Czasami aplikacja poprosi Was o podjęcie decyzji, która wpłynie na fabułę.

Ponadto aplikacja śledzi kolejność rozgrywanych tur, poziom zagrożenia (pozwala dodawać i odejmować symbole zagrożenia wyrzucone na kości w czasie testu umiejętności) i pozwala wyświetlić treść powiązaną z wcześniej wprowadzonymi kodami.



Mapa podróży

Opowieści z Pryncypii to porywająca gra narracyjna rozgrywająca się na przestrzeni 3 epok. Każdej z nich poświęcony jest oddzielny arkusz w dzienniku kampanii, w którym będziecie sporządzać notatki z Waszych przygód i zaznaczać postęp na mapie podróży.

Mapa podróży na arkuszu epoki przedstawia region Pryncypii, w którym rozgrywa się dana epoka. Na każdej mapie podróży znajdują się miejsca połączone ze sobą szlakami. Oznaczone na niej miejsca są ważne i to właśnie do nich zawitacie w czasie wyprawy.



Na początku każdej rozgrywki wprowadź kod ostatniego zakreślonego punktu na mapie. Ostatnie odwiedzone przez Was miejsce zawsze będzie miało najwyższy kod spośród zakreślonych punktów. Jak już wspomniano w sekcji „Przygotowanie przygody”,

w pierwszej rozgrywce w kampanii wprowadź kod „101”. W ten sposób rozpocznie się Wasza podróż, przez którą będzie Was prowadzić aplikacja. To w niej znajdziecie dalsze instrukcje, w tym te dotyczące śledzenia trasy na mapie i otwierania odpowiednich stron księgi miejsc.

Księga miejsc

W księdze miejsc toczy się spora część akcji gry. Na kartach księgi miejsc będziecie naprzemiennie rozgrywać tury, w czasie których będziecie badać okolicę, oddziaływać na nią, szukać zasobów, a często także walczyć ze złem.

Jeśli aplikacja wskaże konkretną stronę w księdze miejsc, zdejmij z aktualnej strony figurki, znaczniki i żetony (jeśli jakieś się na niej znajdują), otwórz księgę na nowej stronie, rozłóż ją na stole i postępuj zgodnie z sekcją „Przygotowanie przygody”.

Spotkania z przeciwnikami

Na kartach księgi miejsc będziecie spotykać przeciwników. Gdy masz przygotować spotkanie z przeciwnikiem:

1. Aplikacja albo księga miejsc wskaże, ilu i jakich przeciwników spotkacie. Przygotuj figurki/pionki/żetony tych przeciwników.
2. O ile nie zostało napisane inaczej, umieść przeciwników na polu wejścia przeciwników na stronie z mapą. Jeśli na mapie jest więcej niż 1 pole wejścia przeciwników, podziel ich jak najrówniej między te pola.
3. Przejdź do sekcji „Spotkanie” na stronie z zasadami. Jeśli znajdują się w niej tory zdrowia przeciwników, umieść po znaczniku zdrowia przeciwnika na ich najwyższych polach.

Uwaga! Kształt podstawki figurki danego przeciwnika odpowiada symbolowi przy jego torze zdrowia. Dzięki temu możesz łatwo monitorować stan zdrowia przeciwników. Od czasu do czasu przyjdzie Ci umieścić na mapie więcej przeciwników danego rodzaju od liczby ich torów zdrowia. W takim przypadku zacznij od umieszczenia przeciwnika, którego podstawka odpowiada symbolowi najwyższego toru zdrowia, a następnie idź w dół.

4. Kontynuuj grę. Nie rozpatruj tury przeciwników, dopóki nie otrzymasz takich instrukcji.

Tarcze

Niektóre efekty w grze sprawiają, że należy zwiększyć albo zmniejszyć wartość wskazywaną przez którąś z tarcz planszетки bocznej albo planszettek chowańców.

Wartość na tarczy nie może być wyższa od maksymalnej wydrukowanej wartości ani niższa od 0.

Jeśli ze względu na jakiś efekt należy zwiększyć wartość na tarczy, która wskazuje maksymalną wartość, albo zmniejszyć wartość na tarczy, która wskazuje „0”, zignoruj go.

Księga miejsc




Bez obaw


6

POSZUKIWANIE ZASOBÓW: 3

Przygotowanie przygody


- Umieść dziecko i chowańca na polu . Przygotuj spotkanie z 2 strzępcami.
- Po przeczytaniu zasad specjalnych i warunków zwycięstwa przejdź do tury kolejnego chowańca.


Zasady specjalne

Schody. Przejście z jednego pola na drugie pole kosztuje 1 punkt .

Zarykadki. Zabarykadowane wejście należy traktować jak oddzielone podwójną ciągłą linią.


Okno. Tylko mali przeciwnicy i małe chowańce mogą korzystać z tego wejścia.


Zarykada. Aby zabarykadować to wejście, odrzuć 1 kartę umiejętności i wydaj 1 .

Zarykada. Aby zabarykadować to wejście, odrzuć 1 kartę umiejętności i wydaj 2 .

Zarykada. Aby zabarykadować to wejście, odrzuć 1 kartę umiejętności i wydaj 2 .

Wysoko umieszczone okno. Tylko Płonka, szponiaki i patrzaki mogą korzystać z tego wejścia.

Zarykada. Aby zabarykadować to wejście, musisz ruszyć skrzydła wiatraka. To wymaga zdania testu  o trudności 8.

Zdany test: +1 . To wejście zostało zabarykadowane.

Spotkanie

Strzępce

: 2 • : 6 • : 0 • : 6

Wielkość: średni • Lup: +1 

Rozproszenie. Jeśli strzępiec nie był podpalony, gdy został pokonany, przygotuj spotkanie z 3 szponiakami i umieść je na polu, na którym się znajdował.





Tory zdrowia strzępców


 1 2


 1 2

 1 2

Patrzaki

: 3 • : 4 • : 0 • : 4

Wielkość: male • Lup: +1 

Latanie. Patrzaki mogą pokonywać pojedyncze ciągłe linie. Pokonanie podwójnej przerywanej linii kosztuje patrzaka tylko 1 punkt .

Tory zdrowia patrzaków

 1 2 3


 1 2 3

 1 2 3

 1 2 3

Szponiaki

: 3 • : * • : 0 • : 4

Wielkość: male • Lup: +1 


Zbiorowa świadomość. Szponiaki znajdujące się na tym samym polu ruszają się i atakują wspólnie, jakby były 1 przeciwnikiem.

* Wartość obrażeń przy ataku szponiaków: 3 + liczba szponiaków na danym polu.

Warunki zwycięstwa

Warunki pomyślnego ukończenia tego rozdziału:


• Wysłałeś 3 chowańce zostały zabarykadowane

• Wysłałeś chowańca i dziecko znajdujące się na polu 


Gdy warunki zostaną spełnione:



Jeśli na koniec tury którąś z chowańców wszystkie chowańce i dziecko znajdują się na tym polu, możecie opuścić to miejsce zamiast wybierać w aplikacji przycisk „Koniec tury”.


Jeśli opuszczacie to miejsce, wprowadź w aplikacji kod „129”.





Brak wyjść. Zapoznaj się z warunkami zwycięstwa na tej stronie, aby dowiedzieć się, co zrobić.















Aby rozpałcić ognisko, wydaj 1  (umieść je na tym polu) i zdaj test  o trudności 3.

Zdany test: +1 . Umieść żeton ognia pod żetonem drewna. To pole ma obecnie efekt ciepła.

Ciepło. Chowaniec znajdujący się na polu z rozpalonym ogniskiem, zyskuje 2 razy więcej zdrowia, gdy zagrywa karty z efektem .

Jeśli dziecko trafi po raz pierwszy na pole z rozpalonym ogniskiem albo znajduje się na polu, na którym rozpalane jest ognisko, -2 .

- 1. Przygotowanie przygody.** W tej sekcji dowiadujecie się, co musicie zrobić natychmiast po otwarciu książki na tej stronie (jeszcze zanim któreś z Was rozegra turę).
- 2. Zasady specjalne.** To zasady, które obowiązują tylko podczas gry na tej stronie (standardowe zasady nadal obowiązują). Powiniście je przeczytać, zanim zaczniecie rozgrywać tury.
- 3. Warunki zwycięstwa.** Na niektórych stronach znajduje się sekcja „Warunki zwycięstwa”. Dowiedziecie się z niej, co musicie zrobić, aby móc przejść na kolejną stronę. Przeczytajcie tę sekcję, zanim zaczniecie rozgrywać tury.
- 4. Pola.** Pola są wyznaczone przerywanymi i ciągłymi liniami. Mniej więcej na środku każdego pola znajduje się kropka, która pozwala ustalić linię wzroku.
Uwaga! Na 1 polu może stanąć nieograniczona liczba figurek.
- 5. Pola/Sekcje .** Gdy chowaniec stanie na polu z symbolem zębátky, przeczytaj odpowiednią sekcję, aby poznać zasady oddziaływania na to pole.
- 6. Spotkanie.** Informacje na temat napotkanych przeciwników i torów zdrowia służących monitorowaniu liczby ich punktów zdrowia znajdują się właśnie w tej sekcji.
- 7. Sekcje .** Ta sekcja zawiera instrukcje opuszczenia danego miejsca. Zazwyczaj na mapie znajduje się odpowiadający jej symbol – chowańce muszą się udać w oznaczone nim miejsce, aby ruszyć dalej.
- 8. Pola/Sekcje .** Gdy chowaniec stanie na polu z tym symbolem, przeczytaj odpowiednią sekcję, aby dowiedzieć się, jak rozpałcić ognisko i co się stanie, jeśli to zrobisz.

- 9. Pola .** To pole, na którym instrukcje z sekcji „Przygotowanie przygody” polecają Wam umieścić chowańce.
- 10. Pola .** Na tych polach umieścicie figurki przeciwników podczas przygotowania spotkania z przeciwnikiem.
- 11. Pola .** Gdy chowaniec stanie na polu z odkrytym symbolem , może rozegrać związane z nim wydarzenie. W tym celu należy wprowadzić do aplikacji kod tego symbolu. Wszelkie polecenia wyświetlone przez aplikację będą się odnosiły do tego chowańca.
Uwaga! Chowaniec nie może przerwać akcji, aby rozegrać wydarzenie związane z symbolem .*Przykład.* Gracz nie może zagrać karty ruchu o wartości „2”, wykorzystać 1 punktu ruchu , aby wejść na pole z symbolem , i rozegrać wydarzenia, a następnie wejść na inne pole przy użyciu kolejnego punktu ruchu. Gracz może zakończyć akcję ruchu (rezygnuje wtedy z wykorzystania 2. punktu ruchu), aby rozegrać wydarzenie .
- 12. Pola z zasobami.** Symbole zasobów w białych okręgach wskazują pola, na które chowańce mogą się udać w poszukiwaniu zasobów danego typu.
- 13. Trudność poszukiwań.** Ta liczba wskazuje minimalny wynik wymagany do zdania testu spostrzegawczości , aby dokonać skutecznych poszukiwań na tej stronie.

Test umiejętności

W czasie gry chowańce będą musiały wykonywać rozmaite testy umiejętności. Każdemu testowi towarzyszy informacja o jego rodzaju i trudności. Możesz wykonać test umiejętności swoim chowańcem, tylko jeśli masz na ręce co najmniej 1 kartę umiejętności. Aby wykonać test umiejętności chowańcem, musisz wykonać poniższe 4 kroki w podanej kolejności.

Rodzaje umiejętności



siła



spostre-gawczość



zwinność

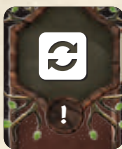


odporność

1. Zagranie kart

Zagraj dowolną liczbę kart umiejętności z ręki. Karty zagrywaj pojedynczo, każdorazowo kładąc przed sobą 1 odkrytą kartę.

Przy każdym zagraniu karty umiejętności rozpatrz jej efekt symbolu. Znajdziesz go w lewym górnym rogu karty. Niektóre karty mają dodatkowy efekt – rozpatrz go, jeśli zagrasz daną kartę w ramach konkretnego rodzaju testu umiejętności.



efekt symbolu

Uwaga! NIE rozpatruj efektów kart poprzedzonych słowami „Akcja” albo „Pozyskanie”, gdy zagrasz kartę w ramach testu umiejętności. Możesz zagrywać takie karty w ramach testu umiejętności, po prostu zignoruj efekt akcji specjalnej albo pozyskania.

Efekty symboli

W grze występują 2 rodzaje efektów symboli. Efekty symboli ! aktywują się natychmiast – bez dodatkowych kart. Efekty symboli □ aktywują się tylko wtedy, gdy masz kartę przedmiotu z takim samym symbolem.



Zagrożenie (!). Podnieś poziom zagrożenia w aplikacji o 1.



Leczenie (!). Podnieś wartość na tarczy zdrowia swojego chowańca o 1. (Pamiętaj, by nie przekroczyć maksymalnej wartości).



Dobranie (!). Możesz wziąć 1 kartę zmęczenia (umieść ją na swoim stosie odrzuconych), aby dobrać 1 kartę.



Przerzut (!). Możesz przerzucić rzut kością losu w ramach tego testu umiejętności. Musisz zachować nowy wynik.

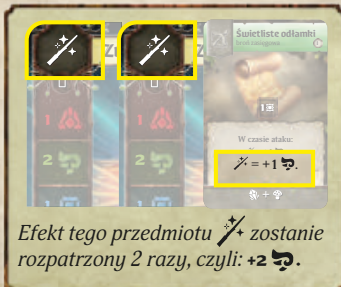


Łańcuch (!). W wariantach 1-osobowym dobrać 1 kartę. W pozostałych wariantach możesz zagrać tę kartę, kładąc ją odkrytą przed sobą, aby pomóc innemu graczowi w teście umiejętności.



Moce przedmiotów (□).

Za każdą zagrana kartę z tym symbolem możesz wybrać 1 efekt na 1 wyposażonej przez chowańca karcie przedmiotu z takim samym symbolem i rozpatrzeć ten efekt.



Efekt tego przedmiotu ✨ zostanie rozpatrzony 2 razy, czyli: +2 ✨.

2. Podliczanie wyników

Gdy zagrasz tyle kart umiejętności, ile chcesz (a gracze, którzy chcieli Ci pomóc, zagrali karty umiejętności z symbolami ✨), dodaj do siebie:

1. Punkty przy symbolach testowanych umiejętności na każdej zagranej karcie.
Przykład. Podczas testu siły ✨, dodaj do siebie wszystkie punkty ✨ na zagrzanych kartach.
2. Stosowne bonusy z kart przedmiotów i znaczników oddania chowańca, który wykonuje dany test.

3. Rzut kością

Rzuć kością losu.

- ◆ Jeśli wynik jest dodatni, dodaj go do końcowego wyniku.
- ◆ Jeśli wynik jest ujemny, odejmij go od końcowego wyniku.
- ◆ Jeśli wynik to symbol zagrożenia ☠, naciśnij przycisk „+” pod aktualnym poziomem zagrożenia w aplikacji, aby podnieść go o 1.
- ◆ Jeśli wyrzucisz symbol energii ⚡ i zdasz test umiejętności, podnieś wartość na tarczy energii tego chowańca o 1.

Jeśli Twój wynik jest równy trudności testu albo jest od niej wyższy, chowaniec zdaje test. Rozpatrz efekt zdania testu. W przeciwnym razie rozpatrz efekt niezdanego testu. Jeśli nie opisano takiego efektu, niezdanie testu nie ma żadnego negatywnego efektu.

Uwaga! Podczas rzutu kością losu gra wskaże symbole, które należy wziąć pod uwagę, i ich efekty. Jeśli wyrzucisz pozostałe symbole, zignoruj je.



Asia wykonuje test siły Łupkiem. Zagrywa 2 karty warte łącznie 3 ✨. Grzesiek pomaga jej, zagrywając kartę ✨ wartą 2 ✨. Następnie Asia wyrzuca „+2” kością losu i uzyskuje łączny wynik 7 ✨.

4. Odrzucanie kart

Odrzuć wszystkie karty zagrane w czasie tego testu umiejętności. Umieść je na swoim stosie odrzuconych. Jeśli zagrałeś karty ✨, też je odrzuć.

DOBIERANIE KART UMIEJĘTNOŚCI. Jeśli masz dobrać kartę umiejętności, ale Twoja talia się wyczerpała, potasuj karty umiejętności ze swojego stosu odrzuconych i utwórz nową talię.

Tury graczy

Przebieg tury gracza

Po otwarciu nowej strony księgi miejsc i zastosowaniu się do poleceń z sekcji „Przygotowanie przygody” zaczniecie rozgrywać tury chowańców (w aplikacji pojawi się, czyja trwa tura). Tura chowańca składa się z 2 faz, które przebiegają w poniższej kolejności.

1. Faza akcji

W czasie fazy akcji chowańca możesz wykonać dowolną liczbę akcji. Chowaniec może wykonać szereg różnych akcji.

- ◆ ruch
- ◆ atak wręcz
- ◆ poszukiwanie zasobów
- ◆ atak zasięgowy
- ◆ opieka
- ◆ wytwarzanie
- ◆ wyposażanie
- ◆ trening
- ◆ handel
- ◆ akcje specjalne

Powyższe akcje zostały szczegółowo opisane na kolejnych stronach.

JEŚLI KONTROLUJESZ WIĘCEJ NIŻ 1 CHOWAŃCA, rozgrywasz ich tury osobno. Niezależnie od tego, ile chowańców kontrolujesz, korzystasz tylko z 1 talii umiejętności i masz tylko 5 kart na ręce. Możesz wykorzystać dowolną kartę z ręki w turze Twojego dowolnego chowańca.

2. Faza dobierania

Dobierz tyle kart, aby mieć ich 5 na ręce.

Pamiętaj! Jeśli masz dobrać kartę umiejętności, ale Twoja talia się wyczerpała, potasuj karty umiejętności ze swojego stosu kart odrzuconych i utwórz nową talię.

Uwaga! Nawet jeśli kontrolujesz więcej niż 1 chowańca, Twój limit kart na ręce wynosi 5.

Koniec tury

Na koniec tury chowańca naciśnij przycisk „Koniec tury” w aplikacji. Następnie aplikacja wskaże, który chowaniec ma rozegrać następną turę, albo nakaże Wam najpierw rozpatrzyć negatywne efekty (np. tury przeciwników).

Im wyższy poziom zagrożenia ☹, tym większe prawdopodobieństwo wystąpienia negatywnych efektów.

Poziom zagrożenia będzie się zmieniał nie tylko przez wyrzucenie symbolu zagrożenia ☹ na kości losu. Niektóre wpisy zmieniają go automatycznie. Ponadto niektóre zasady specjalne mogą kazać Wam podnieść poziom zagrożenia.

Przykładowa tura gracza





1. Antek rozpoczyna turę od akcji ruchu. Zagrywa 2 karty i zyskuje 4 punkty ruchu 🐾. Wykorzystuje 3 punkty, by poruszyć Iskrę o 3 pola (1 punkt ruchu 🐾 za każdą przekroczoną linię).
2. Iskra znajduje się teraz na polu z zasobami. Antek postanawia wykonać akcję poszukiwania zasobów – na tej stronie trudność poszukiwań wynosi 3 w teście spostrzegawczości 🧠. Antek zagrywa 1 kartę wartą 2 🧠 i wyrzuca na kości losu „+1”, co łącznie daje mu 3 🧠. Zdaje test, dlatego bierze żeton zasobu (jedzenia) z puli i zakrywa symbol zasobu znacznikiem ukończenia 🏁.
3. Antek postanawia nie wykonywać kolejnych akcji. Dobiera więc do 5 kart na ręce i naciska przycisk „Koniec tury” w aplikacji.


Akcje

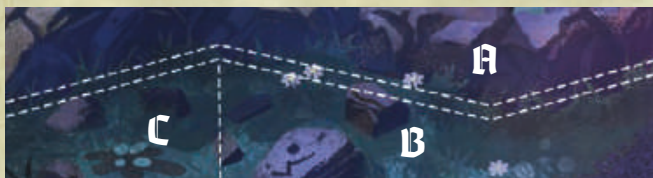
Ruch



Aby wykonać akcję ruchu chowańcem:

1. Zagraj dowolną liczbę kart umiejętności, kładąc je odkryte przed sobą. Rozpatrz ich efekty symboli, ale nie rozpatruj innych efektów na tych kartach ani nie rzucaj kością losu (to nie test umiejętności).
2. Zsumuj wszystkie punkty ruchu  na zagryanych kartach.
3. Porusz figurkę swojego chowańca maksymalnie o tyle pól (przez tyle przerywanych białych linii), ile wyniosła suma punktów ruchu . Chowańce nie mogą przekraczać ciągłych białych linii.
4. Odrzuć wszystkie karty zagrane w ramach tego ruchu.

PODWÓJNE PRZERYWANE LINIE. Niektóre przerywane linie są podwójne. Aby przekroczyć taką linię i ruszyć się na kolejne pole, musisz wykorzystać 2 punkty ruchu.



Uwaga! Dwa pola oddzielone podwójną przerywaną linią nadal ze sobą sąsiadują. Ustalenie odległości między 2 polami NIE jest równoznaczne z ustaleniem liczby punktów ruchu  potrzebnych do poruszenia się między nimi.



Pola A, B i C sąsiadują ze sobą. Poruszenie się z pola A na pole B albo z pola A na pole C kosztuje 2 punkty ruchu . Poruszenie się z pola B na pole C kosztuje tylko 1 punkt ruchu .



Poszukiwanie zasobów

Aby wykonać akcję poszukiwania chowańcem:



1. Upewnij się, że na polu, na którym stoi chowaniec, znajduje się co najmniej 1 nieodkryty symbol zasobu.
2. Wykonaj test spostrzegawczości . Jego trudność jest wskazana w prawym górnym rogu aktualnej strony w księdze.
3. Jeśli chowaniec zda ten test umiejętności, zakryj znacznikiem ukończenia  1 z symboli zasobów na polu, na którym się znajduje, i weź z puli 1 żeton odpowiadającego mu zasobu. Jeśli w puli nie ma już żetonów danego zasobu, nie możesz wykonać akcji poszukiwania.

Opieka

Aby wykonać akcję opieki chowańcem:

1. Upewnij się, że chowaniec znajduje się na tym samym polu co dziecko.
2. Sprawdź, co wskazuje tarcza niezadowolenia , i odczytaj znaczenie wskazywanego symbolu na karcie z legendą niezadowolenia (dołączonej do planszетки bocznej). Z legendy dowiesz się, jak opiekować się dzieckiem i zmniejszyć jego poziom niezadowolenia. Postępuj zgodnie z poleceniami odpowiadającymi obecnemu poziomowi niezadowolenia.
3. Jeśli uda Ci się je wypełnić, obniż poziom niezadowolenia  o 1.



Umyj dziecko.
Wydaj 1 , aby -1 .

Kontrolowany przez Asię Łupek znajduje się na tym samym polu co żeton dziecka. Asia postanawia wykonać akcję opieki. Tarcza niezadowolenia wskazuje poziom 3, więc gracza odrzuca żeton tkaniny, aby obniżyć poziom do 2.

Wyposażenie

Aby wykonać akcję wyposażania chowańcem, weź dowolną liczbę przedmiotów z jego ekwipunku i wyposaż go w nie.

WYPOSAŻONE PRZEDMIOTY. Karty wyposażonych przez chowańca przedmiotów powinny leżeć odkryte obok jego karty postaci.

Bonusy i efekty przedmiotów są aktywne tylko wtedy, gdy chowaniec jest w nie wyposażony.

EKWIPUNEK. Ekwipunek chowańca stanowią zakryte karty przedmiotów umieszczone obok jego karty postaci. W ekwipunku znajdują się karty, które chowaniec zdobył, a nie są aktualnie wyposażone. Nie ma limitu przedmiotów, które chowaniec może mieć w ekwipunku.

LIMIT WYPOSAŻENIA. Limit dla 1 chowańca wynosi: 1 broń (do walki wręcz albo zasięgową), 1 pancerz i 1 akcesorium. Przed wyposażeniem chowańca w pancerz, broń albo akcesorium najpierw odłóż wyposażony przedmiot tego samego rodzaju do ekwipunku (co sprawi, że chowaniec nie będzie już w niego wyposażony), a następnie wyposaż chowańca w nowy przedmiot.

Nie ma limitu przedmiotów zużywalnych, w które chowaniec może być wyposażony.

Rodzaje przedmiotów

broń



zasięgowa do walki wręcz

pancerz



akcesorium







przedmiot zużywalny



Akcje

Atak wręcz

Chowaniec wyposażony w broń do walki wręcz  może wykonać akcję ataku wręcz. W tym celu:

1. Wybierz przeciwnika, który znajduje się na tym samym polu co Twój chowaniec.
2. Wykonaj test siły . Jego trudność jest równa sile obrony przeciwnika.
3. Jeśli zdasz ten test umiejętności, obniż zdrowie przeciwnika. Odejmij tyle punktów zdrowia, ile wynoszą wartość obrażeń  wyposażonej broni i dodatkowe obrażenia  z kart umiejętności lub przedmiotów.



1. Ola wykonuje akcję ataku wręcz. Atakuje niekczemnika znajdującego się na tym samym polu co kontrolowana przez Olę Iskra.

2. Graczka wykonuje test siły . Zagrywa 2 karty umiejętności warte razem 5  i wyrzuca „+1” na kości losu. Jej wynik (6 ) przekracza siłę obrony niekczemnika (5).

3. Ola obniża poziom zdrowia przeciwnika o 1, ponieważ wartość obrażeń broni, w którą wyposażona jest Iskra (bezlitosne ugryzienie), wynosi 1.

OBNIŻANIE POZIOMU ZDROWIA PRZECIWNIKA.

Jeśli przeciwnik ma więcej niż 1 punkt zdrowia, znajdziesz jego tor zdrowia na aktualnej stronie w księdze miejsc. Przeciwnik bez toru zdrowia ma tylko 1 punkt zdrowia.

Symbol przy torze zdrowia przeciwnika odpowiada kształtowi podstawki figurki tego przeciwnika.

Aby obniżyć zdrowie przeciwnika, przesun znacznik zdrowia na jego torze zdrowia o odpowiednią liczbę pól w lewo.

Jeśli masz cofnąć znacznik zdrowia przeciwnika z poziomu 1, przeciwnik zostaje pokonany.


POKONANIE PRZECIWNIKA. Po pokonaniu przeciwnika:




1. Zdejmij znacznik zdrowia z jego toru zdrowia.
2. Zdejmij jego figurkę z mapy.
3. Chowaniec, który go pokonał, otrzymuje jego łupy.

Tory zdrowia przeciwników



Atak zasięgowy

Chowaniec wyposażony w broń zasięgową  może wykonać akcję ataku zasięgowego. W tym celu:

1. Wybierz przeciwnika, który znajduje się w linii wzroku Twojego chowańca.
2. Wykonaj test zwinności . Jego trudność jest równa sile obrony przeciwnika.
3. Jeśli zdasz ten test umiejętności, obniż zdrowie przeciwnika. Odejmij tyle punktów zdrowia, ile wynoszą wartość obrażeń  wyposażonej broni i dodatkowe obrażenia  z kart umiejętności lub przedmiotów.



1. Tymon wykonuje akcję ataku zasięgowego. Atakuje niekczemnika, który znajduje się w linii wzroku kontrolowanego przez Tymona Pana Żabeusza.

2. Graczka wykonuje test zwinności . Zagrywa 3 karty umiejętności warte razem 5  i wyrzuca „+2” na kości losu, więc łącznie uzyskuje 7 .

3. Tymon obniża poziom zdrowia przeciwnika o 1, ponieważ wartość obrażeń broni, w którą wyposażony jest Pan Żabeusz (chłostzczący jęzor), wynosi 1.

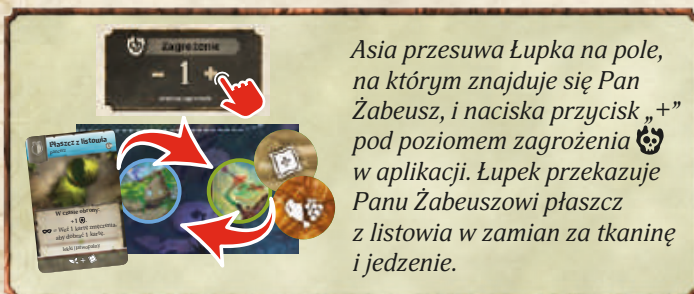
LINIA WZROKU. Mniej więcej na środku każdego pola na stronie mapy znajduje się kropka. Przeciwnik znajduje się w linii wzroku atakującego, jeśli możesz poprowadzić linię łączącą kropkę na polu atakującego z kropką na polu celu, bez przecinania podwójnej ciągłej linii.



Akcje

Handel

Aby wykonać akcję handlu, podnieś poziom zagrożenia ☹ o 1. Następnie Twój chowańiec może przekazać przedmioty i żetony zasobów innemu chowańcowi na swoim polu w zamian za przedmioty lub zasoby. Pozyskane w ten sposób przedmioty należy natychmiast wyposażyć albo umieścić w ekwipunku chowańca.



Wytwarzanie

Aby wykonać akcję wytwarzania chowańcem:

1. Wybierz kartę z rzędu wytwarzania.
2. Weź wybraną kartę i opłać jej koszt (podany na dole karty). Następnie wyposaź w nią chowańca albo umieść ją w jego ekwipunku.
3. Dobierz nową kartę z talii wytwarzania i dodaj ją do rzędu wytwarzania, by zastąpić właśnie wziętą kartę. Jeśli talia wytwarzania się wyczerpała, potasuj stos odrzuconych kart wytwarzania i utwórz nową talię wytwarzania.

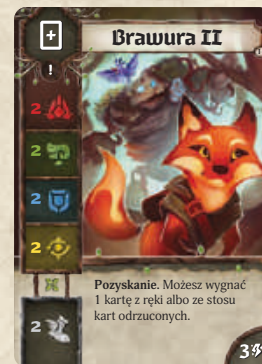
OPŁACANIE KOSZTU ZASOBU. Aby opłacić koszt zasobu, odłóż wskazane żetony zasobów do puli. Jeśli nie masz wystarczającej liczby wskazanych zasobów, nie możesz wziąć tej karty.



Trening

Aby wykonać akcję treningu chowańcem:

1. Wybierz kartę z rzędu kart treningowych.
2. Opłać jej koszt, obniżając poziom energii na tarczy chowańca o wskazaną liczbę. Jeśli poziom jego energii jest zbyt niski, aby opłacić koszt tej karty, chowańiec nie może wybrać tej karty do treningu.
3. Rozpatrz efekt wzięcia tej karty, jeśli taki jest.
4. Umieść wybraną kartę na swoim stosie odrzuconych kart umiejętności (chyba że to karta więzi albo karta historii – wówczas zob. tekst poniżej).
5. Dobierz nową kartę z talii treningowej i dodaj ją do rzędu kart treningowych, by zastąpić właśnie wziętą kartę. Jeśli talia treningowa się wyczerpała, potasuj stos odrzuconych kart treningowych i utwórz nową talię treningową.



KARTY WIĘZI I KARTY HISTORII. Karty więzi i karty historii działają inaczej niż pozostałe karty dostępne w rzędzie kart treningowych. Tylko konkretne chowańce mogą je wziąć. Na każdej karcie więzi i historii znajduje się opis wyjaśniający jej działanie.

Akcje specjalne

Akcje specjalne to akcje, które są dostępne tylko w określonych sytuacjach. Wyróżniamy m.in. poniższe akcje specjalne:

- ◆ akcja specjalna z karty umiejętności z ręki,
- ◆ akcja umożliwiająca usunięcie efektu stanu,
- ◆ akcja z tarczy zdrowia chowańca,
- ◆ akcje dostępne, gdy chowańiec znajduje się na polu z symbolem zębatego ⚙ albo ze znacznikiem celu !. Takie akcje są zawsze opisane w księdze miejsc.

AKCJE Z KART UMIEJĘTNOŚCI. Na niektórych kartach umiejętności opisano efekty poprzedzone słowem „Akcja”. To akcje specjalne, które Twój chowańiec może wykonać, jeśli zagrasz taką kartę, rozpatrzysz jej efekt, a następnie ją odrzucisz. Gdy zagrywasz kartę, aby aktywować jej akcję specjalną, pozostałe efekty tej karty są ignorowane. Efekt symbolu na tej karcie NIE zostaje aktywowany.


Efekty niektórych akcji specjalnych wpływają na konkretnego chowańca, o czym informuje opis karty. Taki efekt wpływa TYLKO na wspomnianego chowańca niezależnie od tego, kto zagrał kartę.

Tura przeciwnika

Rozpatrywanie tury przeciwnika

Czasami aplikacja nakazuje Wam rozpatrzyć turę przeciwnika. W takiej sytuacji znajdziesz w niej listę kroków, które należy wykonać. Te kroki często obejmują ruch i atak przeciwnikami.

Ruch przeciwnika

Jeśli masz ruszyć przeciwnika za określoną liczbę punktów ruchu , postępuj zgodnie z zasadami ruchu obowiązującymi chowańce.

Jeśli masz ruszyć przeciwnika w stronę najbliższego chowańca, a więcej niż 1 chowaniec spełnia to kryterium, wspólnie wybierzcie, w stronę którego ruszy się przeciwnik.




Atak przeciwnika

ATAK WRĘCZ. Jeśli masz rozpatrzyć atak wręcz przeciwnikiem, zaatakuj nim chowańca, który znajduje się na tym samym polu co on. Jeśli na tym polu znajduje się więcej chowańców, wspólnie wybierzcie, którego z nich zaatakujecie przeciwnik.

ATAK ZASIĘGOWY. Jeśli masz rozpatrzyć atak zasięgowy przeciwnikiem, zaatakuj nim chowańca, który znajduje się na innym polu niż on i jest w jego linii wzroku. Jeśli więcej chowańców spełnia powyższe kryteria, wspólnie wybierzcie, którego z nich zaatakujecie przeciwnik.

Obrona chowańcem


Jeśli Twój chowaniec jest atakowany i masz na ręce co najmniej 1 kartę umiejętności, możesz postanowić, że chowaniec będzie się bronił.



1. Wykonaj chowańcem test odporności . Jego trudność jest równa wartości obrażeń przy ataku wręcz  albo przy ataku zasięgowym  w zależności od tego, który atak wykonał przeciwnik.
2. Jeśli chowaniec zda test, nie traci punktów zdrowia. Jeśli chowaniec nie zda testu, odejmij jego wynik od wartości obrażeń ataku przeciwnika i obniż wartość wskazywaną przez tarczę zdrowia na planszecie chowańca o otrzymaną różnicę.

Jeśli chowaniec nie może albo nie chce się bronić, obniż wartość wskazywaną przez tarczę zdrowia na jego planszecie o pełną wartość obrażeń ataku przeciwnika.

Pokonanie chowańca

Jeśli tarcza zdrowia chowańca wskazuje „0”, to oznacza, że został pokonany i rzuć się do ucieczki. W takim przypadku wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

1. Zdejmij figurkę chowańca z planszy i umieść ją na jego karcie postaci.
2. Podnieś poziom pecha  o 2.
3. Weź 2 karty zmęczenia.
4. Ustaw tarczę zdrowia chowańca tak, aby wskazywała maksymalną wartość.
5. Ten chowaniec zostaje **ciężko ranny**. Umieść żeton dolegliwości „Ciężko ranny” na jego karcie.

POWRÓT DO ROZGRYWKI. Na początku swojej kolejnej tury pokonany chowaniec wraca do rozgrywki. Umieść jego figurkę na polu, na którym znajduje się inny chowaniec. Jeśli w grze nie ma już innych chowańców, umieść figurkę na polu z symbolem  albo .

Karty zmęczenia

Oprócz zwykłych kart umiejętności w grze występuje też odkryty stos specjalnych kart umiejętności nazywanych kartami zmęczenia. Gdy masz wziąć kartę zmęczenia, dobierz ją z wierzchu odkrytej talii zmęczenia, a następnie umieść na swoim stosie kart odrzuconych. Gdy zagrasz kartę zmęczenia, zamiast odrzucić ją jak pozostałe karty umiejętności odłóż ją z powrotem odkrytą na talię zmęczenia.

Uwaga! Jeśli masz wziąć kartę zmęczenia, ale talia zmęczenia się wyczerpała, nie bierz tej karty.

Zakończenie rozgrywki

Na koniec każdego rozdziału aplikacja przeprowadzi Was krok po kroku przez krótką procedurę zapisywania postępu historii i przygotowania do następnej rozgrywki. Wraz z końcem rozdziału 3 i rozdziału 4 zakończą się epoki, więc w aplikacji pojawią się dodatkowe kroki.

Zapisywanie postępu

W czasie rozgrywki aplikacja będzie cyklicznie pytać, czy chcecie zapisać grę i wrócić do niej później – zazwyczaj w momencie, w którym następuje naturalna przerwa w przygodzie. Pozwoli to Wam kontrolować długość rozgrywki. Jeśli zdecydujecie się zapisać grę, aplikacja przeprowadzi Was krok po kroku przez proces przygotowania do kolejnej rozgrywki.

Dolegliwości i znaczniki oddania

Dolegliwości

Pod wpływem niektórych efektów w grze chowaniec albo przeciwnik może zostać zatruty, unieruchomiony, ciężko ranny, powalony albo podpalony. Gdy tak się stanie, umieść odpowiedni żeton dolegliwości na karcie tego chowacza albo pod figurką tego przeciwnika. Jeśli nie ma już dostępnych żetonów dolegliwości danego typu, zignoruj ją.

Uwaga! Opisy efektów dolegliwości znajdują się również na tylnej okładce tej instrukcji.



PODPALONY. Gdy chowaniec zostaje podpalony, wygnaj wszystkie karty wyposażonych przez niego przedmiotów ze słowem kluczowym „łatwopalny”.

Na początku tury podpalonej postaci obniż jej zdrowie o 1, a następnie rzuć kością losu. Jeśli wynik jest dodatni, usuń ten żeton dolegliwości. Jeśli wynik to , podnieś poziom zagrożenia o 1.

Jeśli podpalona postać wejdzie na pole z wodą, usuń ten żeton dolegliwości. Podpalony chowaniec może w ramach akcji wykonać test odporności o trudności 4.

ZDANY TEST: usuń ten żeton dolegliwości.



ZATRUTY. Na początku tury zatrutej postaci obniż jej zdrowie o 1, a następnie rzuć kością losu. Jeśli wynik jest dodatni, usuń ten żeton dolegliwości. Jeśli wynik to , podnieś poziom zagrożenia o 1.

Gdy zatruta postać się leczy (jej zdrowie zostaje podniesione), usuń ten żeton dolegliwości.



UNIERUCHOMIONY. Unieruchomiona postać nie może się ruszyć z pola, na którym się znajduje. Gdy jej zdrowie zostanie obniżone o 1 albo więcej, obniż je dodatkowo o 1.

Unieruchomiony chowaniec może w ramach akcji wykonać test siły o trudności 4.

ZDANY TEST: usuń ten żeton dolegliwości.



CIĘŻKO RANNY. Gdy zdrowie ciężko rannej postaci zostanie obniżone o 1 albo więcej, obniż je dodatkowo o 1.

Gdy ciężko ranna postać się leczy (jej zdrowie zostaje podniesione), usuń ten żeton dolegliwości.



POWALONY. Gdy postać zostaje powalona, połóż jej figurkę. Następnym razem, gdy ta postać wykona akcję ruchu, będzie musiała poświęcić 2 punkty ruchu na wstanie. Przeciwnicy przedstawiani przy użyciu znaczników nie mogą zostać powaleni.

Znaczniki oddania

Niektóre efekty w grze pozwalają chowaczom zdobywać znaczniki oddania. Gdy to nastąpi, wybierz znacznik oddania i umieść go na karcie tego chowacza. W grze występują 4 rodzaje znaczników oddania i odpowiadają rodzajom umiejętności: siły, spostrzegawczości, odporności i zwinności. Gdy chowaniec ma znacznik oddania, dodaje 1 do wyniku każdego testu odpowiadającej mu umiejętności.



Uwaga! Limit znaczników oddania każdego rodzaju wynosi 2. Gdy znaczniki oddania danego rodzaju się wyczerpią, nie można ich już zdobyć.

Twórcy

Projekt gry
Jerry Hawthorne

Produkcja
Colby Dauch

Scenariusz
Mr Bistro

Ilustracje
Vanessa Morales, Tregis,
JJ Ariosa, Fajareka Setiawan
i Dan Smith

Projekt figurek
Chad Hoverter

Opracowanie graficzne
Kendall Wilkerson i David
Richards

Redakcja
zespół Rebel

Tłumaczenie
Magda Gamrot

Tłumaczenie aplikacji
Magda Gamrot, Natalia Laprus,
Łukasz Walczak, Monika
Włodarczyk



www.PlaidHatGames.com

© 2022 Plaid Hat Games. *Familiar Tales (Opowieści z Pryncypii)*, Plaid Hat Games i logo Plaid Hat Games są znakami towarowymi Plaid Hat Games. 1172 St. Rt. 96, Ashland, OH 44805, Stany Zjednoczone. Przedstawione elementy mogą się nieznacznie różnić od tych zawartych w pudełku. Wyprodukowano w Chinach.

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** [FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)

Łucjusz i jego chowańce

Przez wiele wieków w królestwie Pryncypii żyli znamienici magowie. Czasami było ich niewielu, czasami wręcz przeciwnie, lecz niezmiennie wzbudzali zainteresowanie swoją odmiennością. Mieszkali tam wybitni praktycy sztuk magicznych – choćby mistrzyni Dodia z Mundu albo Rubinowy Książę Feloro. Wyśmienite pokazy iluzji i magicznych światel zapewniły im ogromny szacunek i bogactwo. Jednak większość czarodziejów wolała żyć skromniej, w ciszy studiując księgi magiczne, przytłoczona ogromem swej mocy. Łucjusz należał właśnie do tej grupy.

W czasach swej świetności był znany jako mistrz Łucjusz, doradca króla Pryncypii. Zmuszony do przejścia na wcześniejszą emeryturę zadowolił się życiem samotnika w skromnej chatce na południe od rzeki Srebrzanki. Więcej wiedzieć o nim nie musicie, bowiem to nie jego historia rozgrywa się na kartach tej książki. Nie, jej bohaterami są chowańce. Czwórka chowańców, dokładniej mówiąc, żyjących z mistrzem Łuczuszem.

Kim jest chowaniec? To magiczne stworzenia, duszki i inne takie związane z czarodziejem magiczną więzią. Oczywiście dochodzi mnóstwo biurokracji – umowy, klauzule i kazusy – która jest poufna i, bądźmy szczerzy, nieprawdopodobnie nudna. Nasze chowańce są o tyle nietypowe, że jest ich czwórka, choć przyjęło się, że magowi towarzyszy tylko jeden. Zazwyczaj chowańce związują się z ludźmi z miłości i wdzięczności. Tak też było i tutaj. Każdy z nich przybył do Łuczusza z prośbą o pomoc, a on, będąc człowiekiem o miękkim sercu, skwapliwie jej udzielał. W jego domu każdy miał swoje zadanie do wypełnienia.

Wróżka Płonka jako Rozpalaczka pomagała magowi zaspokoić głód wiedzy tajemnej. Pilnowała, żeby na koniec dnia magiczne zwoje były zwinięte, a księgi uporządkowane. Czyściła jego okulary, napełniała kałamarze i ścierała kurze z artefaktów. Przede wszystkim jednak oświetlała chatkę, skrupulatnie pilnując, by żadna świeca w pobliżu uczącego się do późna Łuczusza nie zgasła. To zadanie może się zdawać żmudnym, ale Płonce przynosiło wiele radości. Łucjusz uwielbiał ją za jej wrażliwe serce i powierzał jej więcej magii niż któremukolwiek innemu chowańcowi.

Golem Łupek to istota zespolona magią. Łucjusz stworzył go z darów natury, by pomógł mu zbudować chatkę. Po wszystkim pozostawił w golemie iskrę życia, zyskując tym samym milczącego kompana. Kamiennie-roślinny Łupek stanowi ucieleśnienie życiodajnej ziemi. Przenosił dla Łuczusza ciężkie materiały, budował ogrodzenie i naprawiał meble, a nawet opiekował się ogródkiem ziołowym. Być może najwspanialszym darem Łupka była jego cierpliwość do tyrad Łuczusza, namiętnie powtarzanych historii, a także stękań, obaw i niekoniecznie uzasadnionych pretensji. Łupek był wspaniałym słuchaczem, do tego można mu było powierzyć najszybsze sekrety bez strachu, że je rozpowie.

Gdy Łucjusz znalazł Iskrę – duszka o lisiej formie – ta była przemarznięta i absolutnie zagubiona. Czarodziej ogrzał ją, opatrzył jej rany i pomógł jej wrócić do zdrowia. Gdy znów była w stanie polować, postanowiła zostać chowańcem Łuczusza. Za schronienie dziękowała swoimi zdobyczami: bażantami, przepiórkami, a czasem nawet zającem. Iskra została strażniczką swojej nowej rodziny. Domagała się, by towarzyszyć magowi w jego wyprawach. Strzegła nawet spiżarni przed szczurami i nornicami, które miały czelność się do niej wlamywać.

W poprzednim życiu Pan Żabeusz był człowiekiem, na dodatek – niesławnym rabusiem. Pewnego dnia posunął się jednak za daleko, dlatego wiedźma zaklęła go w płaza. Żabeusz kiepsko się odnajdywał na drugim końcu łańcucha pokarmowego. Na szczęście Łucjusz rozpoznał w nim człowieka i przygarnął go z litości. Żabeusz na niewiele się zdawał w gospodarstwie domowym, ale dostarczał magowi rozrywki. Śpiewał, opowiadał historie i uczył pozostałe chowańce o świecie ludzi z perspektywy kogoś, kto kochał być jednym z nich.

Razem nie byli po prostu grupą chowańców, ale rodziną, i jak każda rodzina dbali o siebie nawzajem i mogli na sobie polegać. A przecież właśnie od tego zaczynają się najlepsze opowieści. Od rodziny.



Skrót zasad


Dolegliwości

Pod wpływem niektórych efektów w grze chowaniec albo przeciwnik może zostać zatruty, unieruchomiony, ciężko ranny, powalony albo podpalony. Gdy tak się stanie, umieść odpowiedni żeton dolegliwości na karcie tego chowańca albo pod figurką tego przeciwnika. Jeśli nie ma już dostępnych żetonów dolegliwości danego typu, zignoruj ją.





PODPALONY. Gdy chowaniec zostaje podpalony, wygnaj wszystkie karty wyposażonych przez niego przedmiotów ze słowem kluczowym „łatwopalny”.

Na początku tury podpalonej postaci obniż jej zdrowie o 1, a następnie rzuć kością losu. Jeśli wynik jest dodatni, usuń ten żeton dolegliwości. Jeśli wynik to , podnieś poziom zagrożenia  o 1.

Jeśli podpalona postać wejdzie na pole z wodą, usuń ten żeton dolegliwości. Podpalony chowaniec może w ramach akcji wykonać test odporności  o trudności 4.

ZDANY TEST: usuń ten żeton dolegliwości.




ZATRUTY. Na początku tury zatrutej postaci obniż jej zdrowie o 1, a następnie rzuć kością losu. Jeśli wynik jest dodatni, usuń ten żeton dolegliwości. Jeśli wynik to , podnieś poziom zagrożenia  o 1.

Gdy zatruta postać się leczy (jej zdrowie zostaje podniesione), usuń ten żeton dolegliwości.



UNIERUCHOMIONY. Unieruchomiona postać nie może się ruszyć z pola, na którym się znajduje. Gdy jej zdrowie zostanie obniżone o 1 albo więcej, obniż je dodatkowo o 1.

Unieruchomiony chowaniec może w ramach akcji wykonać test siły  o trudności 4.


ZDANY TEST: usuń ten żeton dolegliwości.



CIĘŻKO RANNY. Gdy zdrowie ciężko rannej postaci zostanie obniżone o 1 albo więcej, obniż je dodatkowo o 1.

Gdy ciężko ranna postać się leczy (jej zdrowie zostaje podniesione), usuń ten żeton dolegliwości.



POWALONY. Gdy postać zostaje powalona, połóż jej figurkę. Następnym razem, gdy ta postać wykona akcję ruchu, będzie musiała poświęcić 2 punkty ruchu  na wstanie. Przeciwnicy przedstawiani przy użyciu znaczników nie mogą zostać powaleni.

Przebieg tury


Tura gracza składa się z 2 faz.

1. FAZA AKCJI. Wykonaj akcje.

2. FAZA DOBIERANIA. Dobierz do 5 kart na ręce.

Po rozpatrzeniu obu faz naciśnij przycisk „Koniec tury” w aplikacji.

DOSTĘPNE AKCJE:

- ◆ **ruch**,
- ◆ **atak wręcz**,
- ◆ **atak zasięgowy**,
- ◆ **wyposażanie**,
- ◆ **poszukiwanie zasobów** – zbierz zasoby,
- ◆ **opieka** – obniż poziom niezadowolenia ,
- ◆ **handel** – przekaz zasoby i przedmioty,
- ◆ **wytwarzanie** – stwórz nowy przedmiot,
- ◆ **trening** – zdobądź nową kartę umiejętności,
- ◆ **akcja specjalna** – zgodna z opisem na karcie umiejętności, w księdze miejsc lub aplikacji.

Efekty symboli



Zagrożenie (!). Podnieś poziom zagrożenia w aplikacji o 1.



Leczenie (!). Podnieś wartość na tarczy zdrowia swojego chowańca o 1 (pamiętaj, by nie przekroczyć maksymalnej wartości).



Dobranie (!). Możesz wziąć 1 kartę zmęczenia (umieść ją na swoim stosie kart odrzuconych), aby dobrać 1 kartę.



Przerzut (!). Możesz przerzucić rzut kością losu w ramach tego testu umiejętności. Musisz zachować nowy wynik.



Łańcuch (!). W wariantach 1-osobowych dobierz 1 kartę. W pozostałych wariantach możesz zagrać tę kartę, kładąc ją odkrytą przed sobą, aby pomóc innemu graczowi w teście umiejętności.



Moce przedmiotów (□). Możesz rozpatrzyć efekt odpowiadający symbolowi na karcie przedmiotu, w którą chowaniec jest wyposażony.