

PALEC BOŻY

KATAKLIZM



ZASADY GRY

PALEC BOŻY: KATAKLIZM

Niepokojące hałasy, oślepiające błyski i potężne erupcje – czyżby nadchodził koniec świata? Spokojnie (albo i nie!), to tylko bogowie, którzy starają się przejąć kontrolę nad **Archipelagiem Pępka Świata**. Żarty skończyły się, gdy do zabawy dołączyli bogowie Majów, którzy naprawdę nie lubią nudy! Wpstryknijcie swoich lojalnych proroków wprost w środek akcji, by dołączyć do boskich przepychanek.

Używaj **kataklizmów**, aby pomóc swoim **prorokom** nawracać nieprzekonanych i udowodnić wszystkim, że to ty jesteś najpotężniejszym bóstwem.

Kataklizm to dodatek do gry **Palec Boży**, bez której rozgrywka nie jest możliwa.

ELEMENTY GRY

**1 DWUSTRONNA
KARTA BOGA**



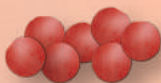
**RAMPA (WPROWADZANA
DO GRY PRZEZ NIEKTÓRE
KARTY PRAW)**



20 KART PRAW



**7 DYSKÓW PROROKÓW
(MAŁE CZERWONE DYSKI)**



**2 DYSKI TEMPLARIUSZY
(ŚREDNIE CZERWONE DYSKI)**



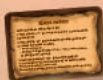
**4 DYSKI ŚWIATYŃ
(DUŻE CZERWONE DYSKI)**



**ZESTAW NAKLEJEK
NA DYSKI**



1 KARTA POMOCY



INNE ŻETONY



Kataklizm

Poniższe elementy są używane jedynie podczas rozgrywki w wariantcie **Kataklizm**.

20 KART KATAKLIZMÓW



ZNACZNIKI KATAKLIZMÓW



Mistycy

Poniższe elementy są używane jedynie podczas rozgrywki w wariantcie **Mistycy**.

10 DYSKÓW MISTYKÓW (ŚREDNIE DYSKI, PO 2 W KAŻDYM Z KOLORÓW)



10 KART MISTYKÓW



WARIANTY GRY

Dodatek zawiera cztery warianty gry. Możecie wybrać te, które chcecie wykorzystać do rozgrywki lub przygotować grę ze wszystkimi naraz. Zalecamy dodawanie wariantów do podstawowej gry pojedynczo, aby dobrze zaznajomić się z nowymi mechanikami.

1. Dodatek obfitości s. 4
2. Mistycy s. 5
3. Kataklizmy s. 6
4. Piąty gracz s. 7

DODATEK OBFITOŚCI

Dodatkowe elementy zapewniają większą regrywalność, ponieważ dają więcej możliwości i wprowadzają nowe, zabawne zasady.

Karty praw

Karty praw z dodatku możecie dołożyć do tych z gry podstawowej i przetasować wszystkie razem. Możecie również używać jedynie nowych kart praw.

Katakлизм – jeżeli nie zdecydowaliście się na rozgrywkę z wariantem **Katakлизм**, odłóżcie do pudełka te karty praw, które odwołują się do **katakлизмów**. Możecie również pozostawić je w talii i odkładać do pudełka dopiero po dobraniu. W takim przypadku na ich miejsce dobierzcie nową kartę.

Templariusze – niektóre z nowych **kart praw** odnoszą się do **templariuszy** i zmieniają związane z nimi zasady. Możecie również odłóżcie kartę **Templariusze** z podstawowej wersji gry do pudełka.

Kiedy w grze pojawi się pierwsza **karta praw** związana z **templariuszami**, ma ona dodatkowy efekt: musicie wymienić 2 swoich **proroków** na **templariuszy**.

Każda kolejna **karta praw templariuszy** zastępuje poprzednią. Oznacza to, że **templariusze** będą mieć zawsze tylko jedną zdolność specjalną.

Bogowie Majów

Możecie używać nowych bogów razem z tymi z podstawowej wersji gry.



MISTYCY

Mistycy wprowadzają do gry nowe zasady. Dzięki nim rozgrywka staje się ciekawsza, jednak jest też trudniejsza. Musicie teraz zwracać uwagę również na specjalne zasady mistyków należących do innych graczy.

Wysyłajcie **mistyków** na wyspy Archipelagu **Pępka Świata**, by rozwijać swoją potęgę i przechytrzyć pozostałe bóstwa!

Wariant **Mistycy** wprowadza następujące zmiany:

Przygotowanie gry:

Przygotujcie grę tak, jak zwykle, a następnie:

11. Potasujcie wszystkie **karty mistyków** i rozdajcie każdemu graczowi po jednej. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka. Każdy gracz kładzie swoją **kartę mistyka** odkrytą obok swojej **karty boga**.

12. Rozdajcie każdemu z graczy po 2 dyski **mistyków** we właściwym kolorze.

Opcjonalne: każdy gracz odkłada do pudełka 2 dyski **proroków**.

Dyski mistyków

Mistyków traktuje się jak **proroków**.

Oprócz tego, **mistycy** mają swoje specjalne zdolności opisane na **kartach mistyków**.



KATAKLIZM

Katakлизmy sprawiają, że gra staje się bardziej nieprzewidywalna. Jest zabawniej, jednak trudniej będzie planować swoje ruchy i strategię.

Katakлизmy mogą być skuteczną bronią, jednak nawet najpotężniejsze bóstwa muszą na nie uważać. Mogą one całkowicie odmienić bieg rozgrywki.

Wariant **Katakлизm** wprowadza następujące zmiany:

Przygotowanie gry:

Przygotujcie grę tak, jak zwykle, a następnie:

9. Potasujcie **karty katakлизmów** i połóżcie je w **zakrytym** stosie. Będzie to **talia katakлизmów**. Połóżcie ją obok **mapy**.

10. Dobierzcie 3 **karty katakлизmów** i połóżcie je odkryte obok **talii katakлизmów**. Wszyscy gracze powinni poznać się z treścią tych kart.

Przebieg gry

Po fazie misji dodajcie fazę katakлизmu. Rozgrywka składa się teraz z 4 faz:

1. Faza obrad
2. Faza misji
3. Faza katakлизmu
4. Faza nawracania



Faza kataklizmu

1. Gracz, którego **prorok** znajduje się najbliżej **Pępka Świata**, staje się **arbitrem**. Nie ma znaczenia czy **prorok** ten znajduje się na **wyspie**, czy na **morzu**. W przypadku remisu **arbitrem** zostaje gracz, który wykonywał swoją turę wcześniej.

Jeżeli na mapie nie ma żadnych **proroków**, **arbitrem** zostaje pierwszy gracz.

2. **Arbiter** wybiera jedną z odkrytych **kart kataklizmów** i rozpatruje jej efekt.

3. Następnie odkłada ją do pudełka i odkrywa nową kartę z **talii kataklizmów**.

PIĄTY GRACZ

Już nie czworo, a pięcioro graczy może walczyć o wyznawców na wyspach Archipelagu Pępka Świata. Rozgrywka będzie 15 minut dłuższa, a na mapie zrobi się zdecydowanie ciśnień!

Wybierzcie pierwszego gracza. Zostaje on również **wędrującym bóstwem**.

Na początku każdego pokolenia (rundy), przed fazą obrad, gracz ten wybiera dowolny **naroźnik**. Przez całą rundę będzie musiał pstrykać swoich **proroków** właśnie z tego **naroźnika**. Po zakończeniu wszystkich faz danego pokolenia, może zmienić **naroźnik**.

Uwaga! Gracz kontrolujący wędrujące bóstwo jest pierwszym graczem w każdym pokoleniu.

ZASADY TURNIEJOWE

Zasady te zostały zaprojektowane specjalnie z myślą o oficjalnych i nieoficjalnych turniejach w **Palec Boży**. Dzięki nim rozgrywka staje się mniej losowa i bardziej sprawiedliwa, pod warunkiem, że biorą w niej udział gracze o podobnym doświadczeniu i umiejętnościach.

Organizator – osoba lub sklep odpowiedzialny za organizację turnieju. Może to brzmieć bardzo oficjalnie, lecz nie ma przeszkód, abyście organizowali turniej nawet u siebie w domu!

Gracz – uczestnik turnieju.

Uwaga: to jedynie zasady dla pojedynczej partii. Natomiast to organizator jest odpowiedzialny za przygotowanie systemu turniejowego i jego regulaminu. Organizator może również zdecydować, czy turniej odbywać się będzie z wykorzystaniem kart promocyjnych i dodatku Kataklizm.

Przygotowanie gry

Aby przygotować rozgrywkę turniejową:

1. Rozłóżcie **mapę** na płaskiej powierzchni.
2. Połóżcie **płytkę rezerwy** oraz żetony punktów zwycięstwa obok **mapy**.
3. Potasujcie talię **kart praw** i umieśćcie ją w zakrytym stosie obok **mapy**.



4. Umieśćcie wszystkie **karty bogów** w widocznym miejscu obok **mapy**. Jeżeli **karty bogów** są dwustronne, **organizator** decyduje, która strona jest odkryta (może również wybrać stronę losowo).

5. Rozdajcie każdemu graczowi po 2 **proroków** i **świątynię** w wybranym kolorze (aby pamiętać, do kogo należą poszczególni **prorocy**). Gracze jednocześnie pstrykają po jednym ze swoich proroków z wybranych narożników. Ustalą w ten sposób kolejność licytacji **kart bogów**: od gracza, którego **prorok** był najbliższy **Pępka Świata**, do gracza, którego **prorok** znalazł się najdalej.

6. Na potrzeby licytacji gracze mają nieograniczoną liczbę żetonów punktów zwycięstwa. W wypstrykanej kolejności licytują wybrane karty. Licytujący gracz kładzie dowolną liczbę żetonów punktów zwycięstwa na jednej z dostępnych **kart bogów** oraz dokłada na nią **proroka** w swoim kolorze. Następni gracze robią to samo. Jeżeli gracz chce licytować **kartę boga** z dyskiem proroka, musi zalicytować więcej i oddać **proroka** z karty jego właścicielowi (żetony punktów zwycięstwa z karty należy odłożyć do puli). Gracz, którego **prorok** został usunięty, musi w swojej turze zalicytować inną kartę boga (nie może licytować tej samej karty, z której dopiero został usunięty).

7. Kontynuujcie, aż wszyscy gracze umieszczą swojego **proroka** na **karcie boga**. Zasady nie ustalają maksymalnej wartości kwoty licytacji i przebitki, ale **organizator** może to zrobić według własnego uznania.

8. Gracz, który zalicytował najwięcej punktów zwycięstwa, zostaje pierwszym graczem. W przypadku remisu pierwszym graczem zostaje ten, kto zalicytował tę wartość wcześniej.

9. Gracze wybierają swoje **narożniki** w kolejności od najwyższej do najniższej kwoty licytacji. Jeżeli kilku graczy zalicytowało taką samą wartość, pierwszy jest ten, kto zalicytował ją wcześniej.

10. Usiądźcie wokół **mapy** w taki sposób, aby każdy gracz miał swobodny dostęp do swojego **narożnika**.

11. Każdy gracz dobiera liczbę żetonów **PZ** równą różnicy między najwyższą kwotą licytacji a kwotą zalicytowaną przez siebie. Na przykład, gracz A zaliczył 5 **PZ**, gracz B – 7 **PZ**, a gracz C – 1 **PZ**. W tym przypadku gracz A dobiera 2 **PZ** ($7-5=2$), gracz B dobiera 0 **PZ** ($7-7=0$), a gracz C – 6 **PZ** ($7-1=6$).

12. Odłóżcie żetony **PZ** znajdujące się na **kartach bogów** z powrotem do puli.

13. Weźcie **karty bogów** ze swoimi dyskami proroków i połóżcie je przed sobą.

14. Odłóżcie wszystkich **proroków** i **świątynie** z powrotem do puli.

15. Rozdajcie każdemu z graczy 5 **proroków** (6 **proroków** w przypadku gry w 3 osoby) i 4 **świątynie** we właściwym kolorze. Weźcie również wszystkie dodatkowe elementy wymienione na kartach bogów.

16. Pozostałe elementy (**karty bogów**, **prorocy**, **templariusze** i żetony specjalne) należy odłożyć do pudełka.



Faza nawracania

W podstawowej wersji gry zapis brzmiat:

e) Pierwszy gracz oddaje swój znacznik osobie po jego **lewej** stronie.

Zasady turniejowe zmieniają ten zapis na:

e) Pierwszy gracz oddaje swój znacznik osobie po jego **prawej** stronie.

Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Czy Dagda nie jest zbyt silny?

I tak i nie. W pierwszych rozgrywkach możecie wprowadzić dodatkową zasadę: jego zdolność może być używana jedynie raz na rundę.

Jak używa się znacznika Lawiny?

Kierunek przesuwania znacznika musi być równoległy do jednej z krawędzi mapy. Podczas przesuwania trzymaj znacznik za jego prosty bok.

Czy na koniec pokolenia usuwa się znacznik Wulkanu?

Wulkan pozostaje na mapie dopóki gracze nie wypchną go z wyspy.

Czy Supernowa zabija proroków gracza, który wybrał ten kataklizm?

Tak, Supernowa zabija wszystkich proroków.

Jak długo znaczniki Gradu i Plagi pozostają na mapie?

Dopóki nie zostaną wypchnięte z mapy.

Jak wysoko należy unieść krawędź podczas kataklizmu Zamięć?

Okolo 10 cm.

Kto zdobywa punkty zwycięstwa w przypadku remisu w fazie nawracania?

W przypadku remisu nikt nie dostaje punktów zwycięstwa.

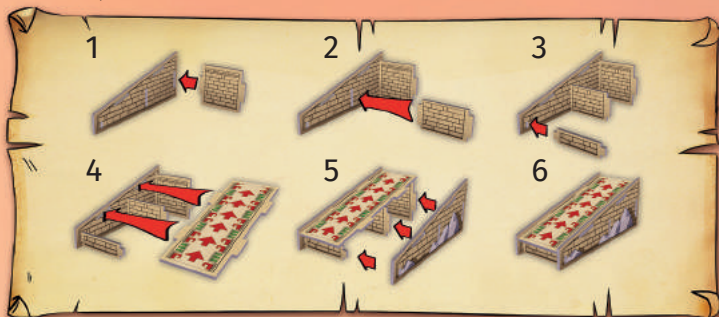
Jak rozpatruje się dominację i zdobywa punkty w momencie, gdy aktywna jest karta prawa Wieża Babel?

W momencie rozpatrywania dominacji bierze się pod uwagę wszystkie świątynie, bez względu na to czy znajdują się one na spodzie czy na szczycie stosu. Poza tym, zgodnie z treścią karty prawa, gracz, który buduje w swojej turze świątynie, dostaje 1 punkt zwycięstwa za każdą świątynię pod dyskiem w jego kolorze.

Czy pstrykanie świątynią jest dodatkowym ruchem, w momencie gdy aktywna jest karta prawa Zrób to sam?

Tak, pstryknięcie świątynią traktujemy jako dodatkowy ruch.

Przypomnienie: pstryknięta świątynia zachowuje wszystkie właściwości świątyni (znika, kiedy wylądjuje na morzu, liczy się w trakcie ustalania dominacji, itd.).



TWÓRCY

Autorzy:

Jan Truchanowicz, Łukasz Włodarczyk

Kierownik projektu:

Kamil Cieśla

Ilustracje:

Dagmara Gąska, Krzysztof Piasek

Opracowanie graficzne:

Michał Lechowski, Piotr Hornowski, Jan Truchanowicz, Patrycja Marzec

Testerzy:

Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Michał Lach, Adrian Krawczyk,
Piotr Orleański, Andrzej Betkiewicz

Dziękujemy wszystkim tym, którzy uczestniczyli w testach podczas
powstawania tej gry.

Wsparcie duchowe:

Niezastąpiony Michał Matłosz oraz cały zespół Awaken Realms.

EDYCJA POLSKA

Wydawca:

Arek Maj

Tłumaczenie:

Ola Skłodowska

Konsultacje graficzne:

Sławomir Bejda



© 2021 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.

ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa

tel. 22 826 08 82, 22 828 98 08

www.foxgames.pl
www.awakenrealmslite.com