



Steve Finn



Piotr Sokołowski



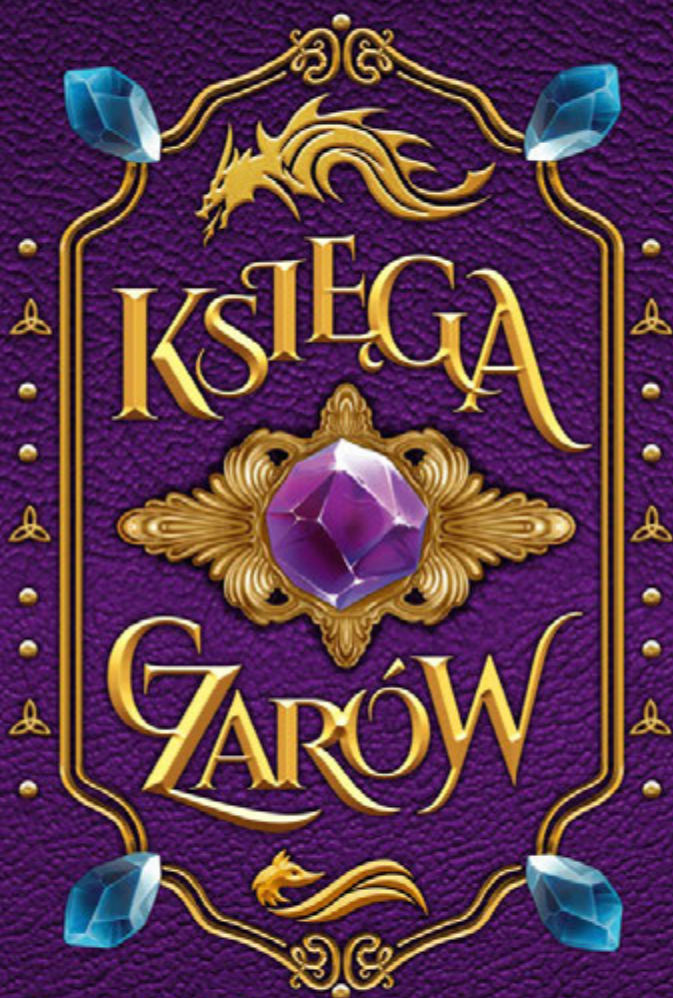
2



14+



40'



Instrukcja



Zdobывaj niezwykle przedmioty i rozwijaj swoje magiczne umiejętności, żeby zostać najpotężniejszym z czarodziejów.

Elementy gry



35 kart magii



12 kart mocy



1 karta portalu



6 płytek lokacji



2 plansze graczy



6 kości



1 znacznik
czarodzieja



60 kryształów



12 żetonów
przerzutu



2 znaczniki
punktacji

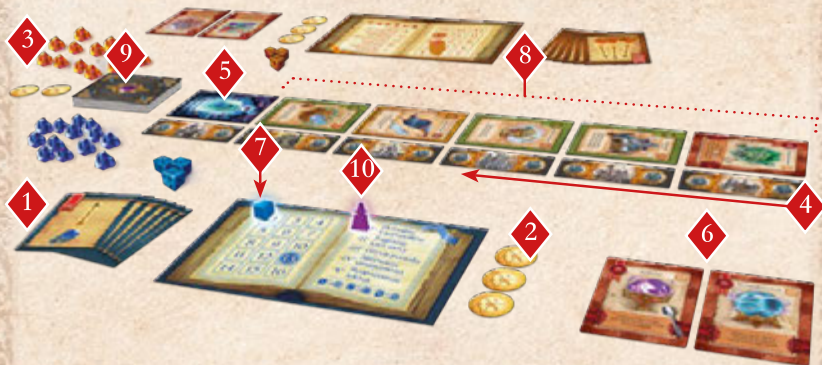
Cel gry

Celem graczy jest zdobycie 13 punktów zwycięstwa. Rywalizujesz ze swoim przeciwnikiem o karty magii, które zapewniają cenne punkty oraz specjalne umiejętności. Wykaż się sprytem, zdolnością przewidywania i pokonaj swojego rywala.

Przygotowanie gry

1. Gracze biorą po 6 kart mocy, 1 planszę gracza, 1 znacznik punktacji i 3 kości w wybranym przez siebie kolorze.
2. Każdy gracz bierze 3 żetony przerzutów. Z pozostałych stwórzcie pulę i połóżcie je w zasięgu obu graczy.

3. Podzielcie kryształy na dwa kolory i połóżcie je obok puli żetonów przzerutu.
4. 6 płytek lokacji rozłóżcie w kolejności (od 1 do 6) w rzędzie, na środku stołu pomiędzy graczami.
5. Kartę portalu połóżcie obok płytki lokacji 6.
6. Weźcie wszystkie karty magii z **czerwoną ramką** (umiejętności stałe), przetasujcie je i rozdajcie po 2 każdemu z graczy. Gracze umieszczają je **odkryte** obok swojej planszy.
7. Gracze otrzymują tyle punktów, ile widnieje na otrzymanych kartach (w prawym górnym rogu) i zaznaczają je na torze punktacji na swojej planszy.
8. Przetasujcie **wszystkie pozostałe** karty magii i umieśćcie po jednej z nich (odkryte) obok każdej płytki lokacji, oprócz lokacji 6.
9. Pozostałe karty magii połóżcie w zakrytym stosie nad lokacją 6.
10. Starszy gracz bierze znacznik czarodzieja i umieszcza go na polu fazy I na swojej planszy.



Przygotowanie gry w wersji zaawansowanej

Gracze mogą samodzielnie wybrać początkowe karty magii (krok 6. i 7). Rozdajcie każdemu z graczy po 3 karty z **umiejętnościami stałymi**. Gracze wybierają 1 z nich, a 2 pozostałe przekazują przeciwnikowi. Z nich wybierają 2. kartę. Niewybrane karty, jak zwykle, wtasowuje się do stosu kart magii.

Karty magii

Gracze konkurują o zdobycie kart magii, które warte są punkty i zapewniają umiejętności specjalne. W grze występują 3 typy kart: **umiejętności stałe** (działają raz na rundę), **umiejętności jednorazowe** (działają raz na grę), **umiejętności natychmiastowe** (działają natychmiast po zdobyciu). Opis kart znajduje się w dalszej części instrukcji.

Koszt/Przewaga

- ♦ **Minimalna liczba kryształów** wymagana do zdobycia karty.
- ♦ **Przewaga** określa, o ile więcej kryształów trzeba położyć na karcie.

Typ umiejętności

Kolor ramki określa typ umiejętności:

Czerwony: Stała

Żółty: Jednorazowa

Zielona: Natychmiastowa



Nazwa

Liczba punktów

Tyle punktów otrzyma właściciel karty.

Umiejętność

Opis umiejętności.

Strefa gracza

Każdy gracz powinien zapewnić sobie miejsce na rzucanie kośćmi i zagrywanie kart mocy. Po prawej stronie planszy gracz powinien trzymać swoje żetony przerzutów i kryształy. Po lewej jest miejsce na zużyte karty magii. Po prawej na „aktywne” karty magii ze **stałą** lub **jednorazową** umiejętnością.



Rozgrywka

Gra rozgrywana jest w następujących po sobie rundach. Każda podzielona jest na 5 faz:

Faza I: Dobranie 5 kryształów

Faza II: Zagranie kart mocy

Faza III: Użycie portalu

Faza IV: Aktywacja umiejętności

Faza V: Rozpatrzenie lokacji



Gracz, na którego planszy jest czarodziej, używa go do zaznaczania aktualnej fazy w rundzie.

❖❖❖❖❖ Faza I: Dobranie 5 kryształów ❖❖❖❖❖

Gracze dobierają z puli po 5 kryształów w swoim kolorze.

❖❖❖❖❖ Faza II: Zagranie kart mocy (równocześnie) ❖❖❖❖❖

Gracze w tym samym czasie:

- rzucają kośćmi,
- mogą odrzucić do puli posiadany żeton przerzutu, by przerzucić dowolną liczbę kości (mogą to powtórzyć dowolną liczbę razy w rundzie),
- przypisują po jednej karcie mocy do każdej kości. Kartę umieszczają zakrytą,
- niewybrane karty mocy odkładają na bok,
- gracze co rundę wybierają 3 karty mocy z posiadanych 6,
- gdy gracze przypiszą karty mocy, odsłaniają je równocześnie,
- gracze umieszczają kryształy ze swoich zasobów na kartach magii, wskazanych przez karty mocy.



Standardowa karta mocy

Standardowe karty mocy pozwalają graczom na umieszczenie 1, 2 lub 3 kryształów ze swoich zasobów na karcie magii (lub portalu) znajdującej się przy wskazanej lokacji.



Przykład: Gracz umieścił kartę mocy z 2 kryształami przy kości z 4 oczkami, kartę o mocy 1 przy kości z 3 oczkami, a kartę o mocy 3 przy kości z 3 oczkami. Może przenieść 2 kryształy ze swoich zasobów na kartę przy lokacji 4 i 4 kryształy (3+1) na kartę przy lokacji 3.

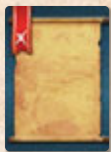
Specjalne karty mocy

Odwrócenie kości

Gdy gracz wybierze specjalną kartę mocy, przed przeniesieniem kryształów musi odwrócić kostkę na przeciwną ściankę. Następnie przenieść kryształy na kartę przy lokacji wskazanej przez odwróconą kość.



Przykład: Gracz zagrał specjalną kartę mocy z 1 kryształem przy kości z 3 oczkami. Po odkryciu kart obraca on kość na przeciwną ściankę (z 4 oczkami) i przenosi 1 kryształ na kartę magii przy lokacji 4.



Karta mocy bez kryształów

Jest to specjalna karta mocy, która nie przenosi kryształów na lokacje. Dzięki niej można zmylić swojego przeciwnika.

Dodatkowe zasady przenoszenia kryształów

- Gracze nie muszą wykorzystać wszystkich kryształów ze swoich zasobów. Mogą zachować je na przyszłość.

- Jeśli gracz zagra karty mocy z liczbą kryształów **większą niż** posiada w zasobach (np, karty z 1, 2 i 3 kryształami, a w zasobach ma tylko 4 kryształy), to jego przeciwnik **musi wybrać**, z których kart gracz musi zagrać tyle kryształów, ile to możliwe.

Pamiętajcie , żeby przenoszone kryształy umieszczać na kartach przy lokacjach, a nie na płytkach lokacji.

Faza III: Użycie portalu (równocześnie, jeśli robią to obaj gracze)

Jeśli **tylko 1** gracz ma 1 lub więcej kryształów na karcie portalu, to przenosi je **wszystkie** na jedną z kart magii przy dowolnej lokacji. Jeśli **2** graczy ma 1 lub więcej kryształów na karcie portalu, to obaj w tym samym momencie decydują, gdzie je przeniosą:

1. Biorą 1 kość do ręki.
2. Wykorzystują kartę mocy jako zasłonkę. Za nią umieszczają kostkę w taki sposób, by liczba oczek wskazywała, do której lokacji chcą przenieść kryształy.

Uwaga! Nie można wybrać lokacji z kartą portalu.

3. Gdy gracze wybiorą lokację, odsłaniają kartę mocy i przenoszą wszystkie kryształy na wybraną kartę magii.

Przykład: Dwóch graczy posiada po 2 kryształy na karcie portalu. W tym samym czasie, w tajemnicy przed przeciwnikiem, decydują, gdzie przeniosą kryształy. Pierwszy gracz wybrał kartę przy lokalizacji 4, drugi przy 5.

Faza IV: Aktywacja umiejętności (w kolejności graczy)

Podczas tej fazy gracze będą mogli użyć kart magii ze stałą umiejętnością (**czzerwona ramka**) według poniższych zasad:

- Gracz, który posiada na swojej planszy znacznik czarodzieja, używa swoich stałych umiejętności jako pierwszy.
- Gracz używa swoich stałych umiejętności w dowolnej kolejności.
- Każda taka karta może być użyta **raz na rundę**.

- Po tym, jak gracz z czarodziejem użyje swoich kart ze stałymi umiejętnościami, aktywację przeprowadza jego przeciwnik.

❧ Faza V: Rozpatrzenie lokacji ❧

- W tej fazie gracze sprawdzają karty magii w każdej lokacji po kolei, od 6. do 1. (ignorując tę, przy której znajduje się portal). Przy każdej lokacji określają, czy któryś z graczy zdobył kartę magii.



- By zdobyć kartę magii, trzeba spełnić 2 wymagania:

— **Koszt** określa minimalną liczbę kryształów, które trzeba posiadać na karcie, by móc ją zdobyć.

— **Przewaga** określa, ile więcej kryształów niż przeciwnik trzeba posiadać na karcie, by móc ją zdobyć.

- Jeśli gracz spełnia oba wymagania, zdobywa kartę.
- Gracz, który zdobył kartę, odkłada z niej **do puli** wszystkie kryształy w swoim kolorze. Przeciwnik odkłada kryształy w swoim kolorze do swoich zasobów (w liczbie nie wyższej niż wskazana na niej przewaga). Resztę, jeśli taka jest, odkłada do puli.
- Po zdobyciu karty, gracz zyskuje punkty (prawy górny narożnik) i zaznacza to na torze punktacji na swojej planszy.
- Każda karta magii zapewnia jej właścicielowi umiejętność (natychmiastową albo do wykorzystania w późniejszym etapie gry).

***Przykład:** W lokacji 6. znajduje się karta **Księga przeznaczenia** (koszt 5, przewaga 2). Gracz posiada na niej 6 kryształów, a przeciwnik 3. Gracz spełnia oba wymagania (ma więcej niż 5 kryształów i przewagę minimum 2 nad przeciwnikiem). Zdobywa kartę magii, odkłada z niej 6 kryształów do puli. Przeciwnik przenosi 2 kryształy do swoich zasobów, a 1 do puli. Gracze kontynuują rozpatrywanie kolejnych lokacji.*

Dodatkowe zasady fazy V

- Gracze rozpatrują każdą lokację tylko raz na rundę. Nawet jeśli jakaś umiejętność wpłynie na rozpatrzoną wcześniej lokację.
- Kryształy pozostają na karcie jeśli nikt jej nie zdobył. Jednakże, jeśli na karcie jest 12 lub więcej kryształów, i żaden z graczy



nie spełnia obu wymagań, odłóżcie wszystkie kryształy do puli i usuńcie z gry tę kartę magii.

- ♦ Po rozpatrzeniu wszystkich lokacji przesuniecie karty magii portalu do niżej numerowanych lokacji (razem z kryształami) tak, by wypełnić lokacje bez kart.
- ♦ Jeśli trzeba, uzupełnijcie karty magii ze stosu, by wypełnić wszystkie lokacje (od najniższej do najwyższej).

Uwaga! Jeśli karta portalu zostanie przesunięta do lokacji 1., odłóżcie ją na bok. Uzupełnijcie lokacje 1-5 (jeśli potrzeba), a kartę portalu połóżcie obok lokacji 6. Karta portalu nie może znajdować się przy lokacji 1.

- ♦ Na koniec fazy V przy każdej lokacji musi leżeć 1 karta magii.
- ♦ W rzadkiej sytuacji w puli może się znajdować mniej niż 5 kryształów któregoś z kolorów. Gracze muszą wtedy przenieść równą liczbę kryształów w obu kolorach z karty magii z największą ich liczbą do puli, tak by w puli znalazło się przynajmniej 5 kryształów w każdym kolorze.

Przekazanie znacznika czarodzieja

- ♦ Jeśli gracz posiadający znacznik czarodzieja ma więcej punktów niż przeciwnik, zachowuje czarodzieja. Jeśli nie, przekazuje znacznik przeciwnikowi.



Koniec gry

Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy zdobędzie 13 punktów. Ten gracz zostaje zwycięzcą. Jeśli macie ochotę na dłuższą rozgrywkę, ustalcie limit na 16 punktów.

Używanie kart magii

W grze występują 3 typy kart: **umiejętność stała** (działa raz na rundę, czerwona ramka), **umiejętność jednorazowa** (działa raz na grę, żółta ramka), **umiejętność natychmiastowa** (działa natychmiast po zdobyciu, zielona ramka).

Zasady użycia karty

- Gracz może użyć umiejętności częściowo lub wcale (np. zamiast „Przenieś 2 kryształy”, przenosi tylko 1 kryształ).
- Jeśli gracz nie może użyć umiejętności, nie aktywuje karty.
- Jeśli umiejętność wymaga rzutu kością, gracz może wykorzystać żeton przerzutu do przerzucania kości.
- Umiejętność może wpływać na kartę portalu. Na przykład, jeśli portal znajduje się przy lokacji 4., a umiejętność pozwala dołożyć do tej lokacji kryształy, kładzie się je na karcie portalu. Kryształy pozostaną na niej do fazy III w kolejnej rundzie.



Zasady dla umiejętności stałych

- Karty z umiejętnością stałą gracze umieszczają obok swojej planszy.
- Kart tych można używać wyłącznie w fazie IV.



Zasady dla umiejętności jednorazowych

- Karty z umiejętnością jednorazową gracze umieszczają obok swojej planszy.
- Gracze mogą zagrać taką kartę w dowolnym momencie gry.
- Po aktywacji tę kartę umieszcza się w strefie zużytych kart.
- Jeśli dwóch graczy równocześnie chce wykorzystać umiejętność jednorazową, to jako pierwszy z umiejętności korzysta gracz ze znacznikiem czarodzieja.



Zasady dla umiejętności natychmiastowych

- Kartę tę gracz musi aktywować natychmiast po jej zdobyciu.
- Po aktywacji gracz umieszcza tę kartę w strefie zużytych kart.

Terminologia i wyjaśnienia

- **Lokacja** oznacza kartę znajdującą się przy płytce lokacji.
- **Dodaj kryształ** - gracz bierze kryształ z puli i przenosi go na kartę obok płytki lokacji.
- **Przenieś kryształ** - gracz przenosi kryształ z jednej karty na inną.
- **Usuń kryształ** - gracz usuwa kryształ z karty magii (chyba że napisano inaczej) i zwraca go do puli.
- **7 kart magii** to postacie (mają znak zapytania przy liczbie punktów). Kiedy gracz zdobędzie postać, zdobywa 1 punkt i dobiera 1 kryształ z puli za każdą posiadaną postać (łącznie z tą właśnie zdobytą).
- **Pierścień wpływów**: Gracz może usunąć do 2 kryształów, jeśli obie kości odpowiadają lokacjom, w których znajdują się kryształy przeciwnika.
- **Włócznia opatrności**: Gracz może użyć dowolnej odkrytej karty magii z **umiejętnością stałą** - włączając w to karty przeciwnika czy te leżące przy lokacji.



Dr Finn's Games

Dr Finn's Games to niezależny wydawca gier, który opiera swój biznes na wsparciu graczy. Jeśli spodobała wam się ta gra, odwiedźcie stronę www.doctorfinns.com, by dowiedzieć się więcej na temat innych produktów tego wydawnictwa.

©2020 Dr. Finn's Games



Edycja polska

© 2022 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.gwfoksal.pl

Kierownik projektu: Arek Maj
Tłumaczenie: Michał Szewczyk
Redakcja: Arek Maj
Ilustracje: Piotr Sokołowski
Opracowanie graficzne i DTP:
Sławomir Bejda

Skrót zasad



Faza I: Dobranie 5 kryształów (równocześnie)

- Gracze dobierają z puli 5 kryształów w swoim kolorze.

Faza II: Zagranie kart mocy (równocześnie)

- Rzut kośćmi (ewentualne przerzuty).
- Zagranie kart mocy (1 karta przy 1 kości).
- Odkrycie kart mocy.
- Umieszczanie kryształów na kartach magii.



Faza III: Użycie portalu (równocześnie, jeśli obaj gracze)

- Jeśli tylko jeden gracz ma kryształy na karcie portalu, przenosi je na jedną z kart magii przy lokacjach.
- Jeśli dwóch graczy ma kryształy na karcie portalu, w tajemnicy wybierają lokację, na którą ją przeniosą.
- Po odsłonięciu kości, przenoszą kryształy na kartę magii.

Faza IV: Aktywacja umiejętności (w kolejności graczy)

- Gracz ze znacznikiem czarodzieja aktywuje karty magii z umiejętnością stałą.
- Następnie drugi gracz aktywuje karty magii z umiejętnością stałą.

Faza V: Rozpatrzenie lokacji (od 6. do 1.)

- Gracze rozpatrują lokacje od 6. do 1.
- Gracz zdobywa kartę, jeśli ma na niej wystarczającą liczbę kryształów i przewagę.
- Zdobywca karty odkłada wszystkie kryształy do puli.
- Przegrany przenosi do swoich zasobów tyle (lub mniej) kryształów, ile wynosi minimalna przewaga zapisana na karcie. Resztę (jeśli jest) odkłada do puli.
- Gracz zachowuje znacznik czarodzieja, jeśli ma więcej punktów niż przeciwnik. W innym przypadku przekazuje znacznik.
- Jeśli któryś z graczy posiada w tej fazie 13 punktów, gra dobiega końca.

