

# **PALCÓ BOŻY**

## **KWIAT WIŚNI**



**ZASADY GRY**

# PALEC BOŻY: KWIAT WIŚNI

Witajcie w Krainie Kwitnącej Wiśni – miejscu pełnym cudów i niebezpieczeństw! Czekają tu na Was wiele wyzwań, ale potężni bogowie niczego się nie boją, prawda? Połączcie swoje siły w wariacie kooperacyjnym, sprzymierzcie się z innymi bogami w wariacie drużynowym i poznajcie nowe bóstwa, które dołączą do walki o wyznawców w Archipelagu Pępka Świata.

**Kwiat wiśni** to dodatek do gry **Palec boży**, bez której rozgrywka nie jest możliwa.

Niektóre warianty z dodatków **Kataklizm** i **Kwiat wiśni** można łączyć. Szczegółowe zasady opisane są w dalszej części instrukcji.

## ELEMENTY GRY

**1 DWUSTRONNA  
KARTA BOGA**



**20 KART PRAW**



**7 DYSKÓW PROROKÓW  
(małe różowe dyski)**



**2 DYSKI MISTYKÓW  
(małe różowe dyski)**



**2 DYSKI TEMPLARIUSZY  
(średnie różowe dyski)**



**4 DYSKI ŚWIĄTYŃ  
(duże różowe dyski)**



**ZESTAW NAKLEJEK  
NA DYSKI**



**1 KARTA  
POMOCY**



**1 TORII  
(wprowadzana do gry przez  
niektóre karty praw)**



**2 PAŁECZKI**  
(wprowadzane do gry przez  
niektóre karty praw)



**2 ŻETONY**  
**KWIATU WIŚNI**



**INNE**  
**ŻETONY**



## Wariant kooperacyjny

Poniższe elementy są używane jedynie podczas rozgrywki w **wariantie kooperacyjnym**:

**1 SKRÓT ZASAD**



**20 KART WYZWAŃ**



**6 KART BŁOGOSŁAWIEŃSTW**



**4 ZNACZNIKI DEMONÓW ONI**



## 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. Możecie również połączyć poniższe warianty z wariantami z dodatku **Kataklyzm**.

- |                                |         |
|--------------------------------|---------|
| <b>1. Dodatkowa zawartość</b>  | str. 4  |
| <b>2. Wariant kooperacyjny</b> | str. 6  |
| <b>3. Piąty i szósty gracz</b> | str. 10 |
| <b>4. Wariant drużynowy</b>    | str. 12 |

## DODATKOWA ZAWARTOŚĆ

*Dodatkowe karty praw to jeszcze więcej zabawy!*

Jeśli chcecie zapoznać się z zawartością dodatku **Kwiat wiśni**, zalecamy użyć jedynie **kart praw** znajdujących się w tym pudełku. W kolejnych rozgrywkach karty z dodatku **Kwiat wiśni** możecie dołożyć do tych z gry podstawowej oraz tych z dodatku **Katakizm** i przetasować wszystkie razem.

### Torii



Znacznik bramy **Torii** wprowadzany jest do gry przez nowe **karty praw**. Mają one efekt stały i zmieniają zasady gry aż do końca rozgrywki. Uwaga: wyjątkiem jest sytuacja, kiedy gracze wybiorą kolejną **kartę prawa** zmieniającą zasady użycia bramy **Torii**. Poprzednią należy wtedy odrzucić i zastąpić ją nową. W dowolnym momencie gry obowiązywać może tylko jedna karta prawa z efektem Torii.

Bramę **Torii** należy umieścić na **mapie**:

- na początku każdej **fazy misji**, jeśli aktywny jest efekt **karty prawa** dotyczącej **Torii** (nawet jeśli brama **Torii** jest już na mapie, należy ją zdjąć i umieścić ponownie),
- po tym, jak aktywny gracz ją przewróci.

Na początku **fazy misji** pierwszy gracz umieszcza bramę **Torii** na mapie. Musi ona stać pomiędzy **wyspami**, tak by dotykać granicy **Pępka Świata** i nie dotykać żadnej **wyspy**. Pierwszy gracz może dowolnie obracać **Torii**.



## Pozostałe zasady

**Torii** może znajdować się na **morzu**. Nie należy zdejmować jej wtedy z mapy.

Każda karta prawa dotycząca **Torii** opisuje dwie rzeczy:

- **błogosławieństwo** – aktywowane jest natychmiast za każdym razem, kiedy aktywny gracz pstryknie swoim **prorokiem** przez **Torii** (dysk **proroka** musi „przejsć” przez bramę całą swoją powierzchnią),
- **kara** – aktywowana jest za każdym razem, kiedy aktywny gracz przewróci **Torii**. Po jej rozpatrzeniu, musi on umieścić **Torii** z powrotem na mapie zgodnie z zasadami.

Jeśli gracz poruszy bramę **Torii**, pstrykając swoim **prorokiem**, pozostawia ją na miejscu. Jeżeli brama **Torii** zostanie przesunięta poza **mapę**, należy umieścić ją na niej z powrotem, zgodnie z zasadami i rozpatrzyć **karę**.

Jeśli **świętynia** lub **prorok** innego gracza – w wyniku twojego pstryknięcia – przejdzie przez bramę **Torii**, nic się nie dzieje.

**Uwaga!** Kiedy **Torii** raz pojawi się na mapie, zostaje tam aż do końca rozgrywki.

Wyjątek od tej zasady mogą stanowić niektóre prawa opisane na kartach z dodatku **Kataklyzm**. Jeśli treść karty nakazuje usunąć bramę **Torii** z mapy, zróbcie to, a następnie odrzućcie kartę prawa, która wprowadziła **Torii** do gry. **Torii** może zostać ponownie umieszczona na mapie, jeśli gracze wybiorą kolejną **kartę prawa** z jej efektem.

## Japońscy Bogowie



Możecie używać nowych bogów razem z tymi z podstawowej wersji gry i tymi z dodatku **Kataklyzm**.

# WARIANT KOOPERACYJNY

*Złe duchy Oni opanowały świat. Mogą zostać pokonane jedynie przez dzielnych śmiatków pobłogostawionych przez samych bogów. Pozbądźcie się tych złośliwych demonów i przywróćcie tad w Krainie Kwitnącej Wiśni.*

**Wariant kooperacyjny** nie może zostać połączony z żadnym innym wariantem (ani z dodatkiem **Kataklizm**). W rozgrywce może wziąć udział od 2 do 4 graczy.

W tym wariantcie rozgrywka nie jest podzielona na **pokolenia**, a gracze nie rozpatrują **fazy obrad** i **fazy nawracania**.

## Przygotowanie gry

- Rozdajcie graczom odpowiednią liczbę proroków w wybranych kolorach:
    - w grze dwuosobowej: 10 dysków **proroków** i 2 dyski **templariuszy** (każdy z graczy wybiera dyski w 2 kolorach),
    - w grze trzyosobowej: 7 dysków **proroków** i 1 dysk **templariusza**,
    - w grze czterosobowej: 5 dysków **proroków** i 1 dysk **templariusza**.
  - Potasujcie 20 **kart wyzwania** i ułóżcie je w stosie. Wybierzcie poziom trudności, a następnie odłóżcie odpowiednią liczbę kart z wierzchu stosu do pudełka:
    - ŁATWY: 13 **kart wyzwania**,
    - NORMALNY: 10 **kart wyzwania**,
    - WYMAGAJĄCY: 5 **kart wyzwania**,
    - TRUDNY: nie odkładajcie **kart wyzwania**.
- Pozostałe karty tworzą **stos kart wyzwania**.
- Rozdajcie każdemu z graczy po jednej **karcie błogostawienia**.
  - Weźcie 3 karty ze **stosu kart wyzwania** i połóżcie odkryte obok **mapy**.
  - Położcie 3 **żetony demonów Oni** na 3 różnych **wyspach**, tak żeby dotykały **granic miast**.
  - Pozostałe żetony (w tym jeden **żeton demona Oni**) połóżcie obok **mapy**.
  - Wybierzcie pierwszego gracza. Jesteście gotowi do gry.

## Żetony demonów Oni



Demony **Oni** to złe duchy, które próbują opanować świat. Waszym zadaniem jest je powstrzymać.

Za każdym razem, kiedy gracz musi przenieść **proroka** na **płytkę rezerwy** (nawet wtedy, kiedy chce zbudować **świątynię**), musi umieścić **żeton demona Oni** na wyspie, na której nie ma takiego znacznika. **Żeton demona Oni** musi dotykać **granicy miasta**.

W przypadku, kiedy gracz nie może umieścić żetonu, ponieważ wszystkie 4 demony znajdują się już na mapie, gracz przegrywa.

Gracze muszą pozbyć się **żetonów demonów Oni**, pstrykając swoimi prorokami tak, by wypchnąć demony poza granice wysp.

## Karty błogosławieństw

**Karty błogosławieństw** to unikalne zdolności, jakimi bogowie obdarzyli śmiatków walczących z demonami Oni. Podczas swojej tury, gracz może zdecydować się użyć karty błogosławieństwa. Po wykonaniu jej efektu, obraca kartę o 90 stopni, zaznaczając, że jej zdolność została wykorzystana. Będzie mógł użyć jej ponownie, dopiero kiedy zostanie poinstruowany, by przywrócić ją do poprzedniej pozycji (będą mówić o tym **karty wyzwiań**).



## Karty wyzwania



1. Nazwa karty.
2. Wyzwanie: warunki, które gracze muszą spełnić, by sprostać wyzwaniu.
3. Odzyskanie **proroka**: każda taka ikona na **karcie wyzwania**, pozwala graczowi odzyskać jednego **proroka** z **płytki rezerwy** lub zdjąć go z **mapy**.
4. Łaska błogostawieństwa: każda taka ikona na **karcie wyzwania**, pozwala graczowi obrócić do pozycji pionowej wykorzystaną **kartę błogostawieństwa**.

### Zrealizowanie karty wyzwania

Kiedy gracze spełnią wszystkie opisane na **karcie wyzwania** warunki, sprostają wyzwaniu. Wykorzystajcie efekty ikon widocznych na karcie, a następnie odtóńcie ją do pudełka. Weźcie ze **stosu kart wyzwania** nową kartę i połóżcie ją odkrytą na miejscu tej zrealizowanej.

### Odzyskanie proroka

Kiedy gracze zrealizują **kartę wyzwania** z ikoną **odzyskania proroka**, dowolny gracz może odzyskać jeden **dysk proroka** (niezależnie od tego, który gracz spełnił warunki **karty wyzwania**). Gracz ten może zdjąć dysk proroka z **mapy** lub **płytki rezerwy**.



## Przebieg tury

Tura gracza przebiega podobnie jak **faza misji** w podstawowej wersji gry:

1. Pstryknij swoim **prorokiem**.
  - Jeśli dysk proroka dotyka **miasta**, możesz zbudować **świątynię** zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry. Następnie pamiętaj o dołożeniu **żetonu demona Oni**.
  - Jeśli dysk proroka znajduje się w **Pępku Świata**, zdejmij go z mapy i odtóż do swoich zasobów (nie na **płytkę rezerwy!**).
2. Sprawdź, czy zrealizowałeś **kartę wyzwania**.
  - Jeśli nie, nic się nie dzieje.
  - Jeśli tak, rozpatrz efekty wszystkich ikon znajdujących się na tej karcie. Odtóż kartę do pudełka i zastąp ją nową kartą ze stosu **kart wyzwania**.
3. Przenieś na **płytkę rezerwy** wszystkich **proroków**, którzy zostali pstryknięci lub wypchnięci poza mapę. Za każdego takiego **proroka**, dotóż jeden **żeton demona Oni**.
4. Odtóż do zasobów poszczególnych graczy wszystkie **świątynie**, które znalazły się poza granicami wyspy.
5. Swoją turę rozpoczyna kolejny gracz.

### KONIEC GRY

Wygrywacie, jeśli zrealizujecie wszystkie **karty wyzwania**.

Przegrywacie jeśli:

- musicie umieścić na wyspie **żeton demona Oni**, a wszystkie 4 znajdują się już na **mapie**,
- jeden z graczy nie może wykonać swojej tury, ponieważ nie posiada żadnego dysku **proroka**.

## PIĄTY I SZÓSTY GRACZ

*Już nie czworo i pięcioro, a nawet sześcioro graczy może walczyć o wyznawców na wyspach Archipelagu Pępka Świata. Rozgrywka będzie dłuższa o 15–30 minut, a na mapie zrobi się zdecydowanie ciśnień!*

Wszystkie nieopisane poniżej zasady nie zmieniają się względem podstawowej wersji gry.

### Rozgrywka pięciosobowa

Wybierzcie pierwszego gracza. Gracz siedzący po jego prawej stronie, zostaje Wędrującym Bóstwem. Na początku każdego pokolenia (rundy), przed **fazą obrad**, gracz ten wybiera dowolny **narożnik**. Przez całą rundę będzie musiał pstrykać swoimi prorokami właśnie z tego **narożnika**. Po zakończeniu wszystkich faz danego pokolenia, może zmienić **narożnik**.

Uwaga! Gracz kontrolujący wędrujące bóstwo wykonuje swoją turę zawsze jako pierwszy. Należy go pominąć przy przekazywaniu **znacznika pierwszego gracza**. To znaczy, że gracz, który posiada **znacznik pierwszego gracza**, będzie rozgrywał swoją turę jako drugi.

Rozgrywka pięciosobowa trwa **3 pokolenia**.



## Rozgrywka sześćoosobowa (do rozgrywki niezbędne są elementy gracza z dodatku *Kataklyzm*)

Podczas przygotowania do gry każdy z graczy może wybrać dowolny **narożnik** (tak jak w przypadku gry czteroosobowej). Gracz może jednak również wybrać **stronę mapy** (lewa, prawa, góra, dół jak przedstawiono na obrazku poniżej) i traktować ją jako swój **narożnik**.

Każdy z graczy musi wybrać inny narożnik.

Uwaga! Gracz, który wybrał jedną ze **stron mapy** jako swój **narożnik**, ma dwie wyspy najbliższe **swojemu narożnikowi** oraz dwie wyspy sąsiadujące z **przeciwległym narożnikiem**.



STRONA MAPY



NAROŻNIK MAPY

Rozgrywka sześćoosobowa trwa 3 **pokolenia**.

## WARIANT DRUŻYNOWY

*Bogowie jednoczą siły i tworzą sojusze, by pokonać przeciwników. Ten wariant można łączyć ze wszystkimi innymi opisanymi w tej instrukcji (oprócz wariantu kooperacyjnego) oraz tymi z dodatku Kataklizm. W rozgrywce może wziąć udział od 4 do 6 graczy (w drużynach dwuosobowych lub trzyosobowych).*

Przygotujcie grę tak, jak zwykle z następującymi zmianami:

### WYBÓR NAROŻNIKA

- Gra drużynowa 2 na 2: członkowie drużyny wybierają przeciwległe narożniki.
- Gra drużynowa 3 na 3: dwóch członków drużyny wybiera sąsiednie narożniki. Narożnikiem trzeciego gracza będzie przeciwległa **strona mapy** (tak, jak na obrazku na sąsiedniej stronie).



2 NA 2 GRACZY





3 NA 3 GRACZY

Rozgrywka drużynowa trwa 4 **pokolenia**.

## KONIEC GRY

- Na koniec ostatniego pokolenia członkowie drużyny sumują zdobyte przez siebie punkty. Drużyna, która zdobyła łącznie więcej **punktów zwycięstwa**, wygrywa.
- Jeśli jeden z graczy spełnia warunki zwycięstwa związane z **kartą prawa** (np. Wielki Budowniczy), drużyna, której jest członkiem, wygrywa.

## WAŻNE ZASADY

- Dyski **proroków** sojuszników nie są liczone jako twoje własne podczas sprawdzania obecności, dominacji i zdobywania punktów za **Pępek Świata**.
- Podczas rozpatrywania efektów **kart praw** i **zdolności bogów**, dyski **proroków** sojuszników traktowane są jak dyski przeciwników.
- Jeśli twoim **narożnikiem** jest strona mapy, obie sąsiednie wyspy traktowane są jako najbliższe twojego **narożnika**, a obie przeciwległe wyspy traktowane są jako sąsiadujące z przeciwległym narożnikiem.

## Przykład punktacji w wariantcie drużynowym



**Przykład punktacji w wariacie drużynowym:** Zeus oraz Freja są członkami **drużyny A**. Obydwójce mają na wyspie po dwóch **proroków**. Morrigan należąca do **drużyny B** wystąpiła tam jednego **proroka**. Żaden z bogów nie ma na tej wyspie dominacji. Zeus, Freja i Morrigan dostają więc po 1 **punkcie** za obecność na tej wyspie. Drużyna A zdobyła więc **2 punkty**, a drużyna B: **1 punkt**.

## SŁOWNICZEK – DODATKOWE POJĘCIA

**WYSPA GRACZA** – wyspa leżąca najbliżej **narożnika gracza**.

**PRZECIWLEGŁA WYSPA** – wyspa leżąca najdalej twojego **narożnika gracza**. Jeśli **narożnikiem gracza** jest **strona mapy**, dwie wyspy traktowane są jako przeciwległe.

**ODZYSKAJ PROROKA** – weź swój dysk **proroka** z **mapy** lub **płytki rezerwy** i umieść w swoich zasobach.

**UMIEŚĆ ŚWIĄTYNIĘ** – weź dysk **świątyni** i umieć go na mapie, nie usuwając swojego proroka.

*Uwaga! Należy rozróżnić pojęcia: umieść i zbuduj świątynię. Umieszczenie świątyni jest możliwe bez posiadania proroka na polu miasta. Umieszczając świątynię, nie ponosisz więc żadnego kosztu.*



## TWÓRCY

### **Autorzy:**

Jan Truchanowicz, Andrzej Betkiewicz

### **Rozwój gry:**

Łukasz Krawiec, Tomasz Zawadzki,  
Filip Tomaszewski, Małgorzata Mitura

### **Kierownik projektu:**

Kamil 'Sanex' Cieśla

### **Ilustracje:**

Krzysztof Piasek, Kamil 'Sanex' Cieśla, Dagmara Gąska

### **Opracowanie graficzne:**

Michał Lechowski, Angelika Wierzba

### **Testerzy:**

Andrzej Mitura, Aneta, Alicja i Marcin Bernaciak,  
Kamila i Kuba Kisała

### **Wsparcie duchowe:**

Anna Czajka

## EDYCJA POLSKA

### **Wydawca:**

Arek Maj

### **Tłumaczenie:**

Ola Skłodowska

### **Konsultacje graficzne:**

Sławomir Bejda

### **Skład i opracowanie graficzne:**

Agata Syc

### **Korekta:**

Kamila Wiatrzyk



FOXGAMES

© 2023 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](http://www.foxgames.pl)  
[www.awakenrealmslite.com](http://www.awakenrealmslite.com)