

STWORZE

ODRODZENIE



ZASADY GRY

W grze STWORZE staniecie się Stworzami – postaciami ze słowiańskiej mitologii, znanymi z bajed i klechd przekazywanych z pokolenia na pokolenie. Wasze działania i obecność wzbudzać będą wśród ludzi Strach lub Przychylność. To Wy wybierzećcie drogę, która doprowadzi Was do zdobycia miana jedynego Opiekuna Krainy.

*Przed rozpoczęciem rozgrywki przeczytajcie dokładnie całą instrukcję.
Udanej gry!*

ELEMENTY GRY

40 drewnianych żetonów
Witalności



4 drewniane żetony Myśliwego
4 drewniane żetony Zagubionych Dzieci



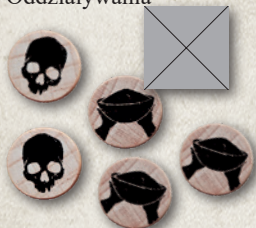
1 drewniany żeton Woja
1 drewniany żeton Guślarza



4 drewniane żetony Śladów



60 drewnianych żetonów
Oddziaływania



5 drewnianych kostek odliczania Wydarzeń



5 drewnianych kostek Dnia



5 drewnianych kostek Nocy



6 kostek K6 - do odliczania Siedziby



44 żetony Stworzy



11 kartonowych znaczników Stworzy



11 podstawek do znaczników Stworzy



woreczek lniany z nadrukiem



11 planszetek Postaci



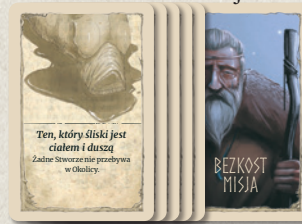
6 kart Pomocy



Mapa Krainy



11x10 kart Misji



11x4 karty Atrybutów



11x1 karta Opiekuna Krainy



1 karta pierwszego gracza/graczki



12 kart Guślarza, Woja, Myśliwego, Zagubionych Dzieci



13 kart Wydarzeń



48 kart Lokacji



10 kart Akcji



56 kart Zadań



Celem rozgrywki jest zdobycie przez nasze Stworze tytułu Opiekuna Krainy – jedynej istoty, której warto składać ofiary, która wzbudza największy strach lub która najczęściej jest gotowa pomóc ludziom w ich ciężkiej, codziennej doli. Cel ten osiągniemy, gdy jako pierwsi zrealizujemy wszystkie Misje, jakie czekają na nas na drodze do zwycięstwa. Misje te mogą od nas wymagać pomagania lub szkodenia mieszkańcom Krainy, wpływania na ich odczucia względem Stworzy, a nawet manipulowania ich strachem czy złością wobec naszych działań. Oczywiście inne Stworza nie pozostaną obojętne – spodziewajmy się więc, że walka o tytuł Opiekuna Krainy będzie bezwzględna, a nasi przeciwnicy nie okażą litości.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Karta Postaci

- Wybieramy Stworze, którym będziemy kierować w czasie gry, bierzemy jego kartę Postaci, 4 żetony Wpływu oraz przypisaną mu unikatową talię Misji.
- Na karcie Postaci kładziemy odpowiednią liczbę znaczników Witalności (tak aby wypełniły one wszystkie przypisane pola). Dodatkowo wybieramy 4 dowolne znaczniki Oddziaływania i kładziemy je rewersem do góry na swojej karcie Postaci.

UWAGA: pola znaczników Witalności oraz Oddziaływania, które są “zarośnięte” nigdy nie są dostępne. Patrz przykład na stronie 6.

- Z posiadanych kart Misji, należy wybrać 8 tych, które będziemy chcieli zrealizować w czasie danej rozgrywki. Następnie wymieniamy jednocześnie po 1 karcie Misji z każdym graczem. Wybrane karty układamy w dowolnej kolejności, w ten sposób tworząc swoją Talię Misji. Karta znajdująca się na wierzchu talii Misji jest naszą aktualną Misją i powinna być zawsze odsłonięta.

- Każdy gracz wybiera jeden Atrybut, z którym jego Stworze rozpoczyna rozgrywkę. Atrybut ten na początku gry posiada poziom 1.
- Każdy gracz otrzymuje jedną talię Lokacji. Wybieramy z niej jedną kartę i kładziemy zakrytą obok karty postaci. Karta ta będzie reprezentować Siedzibę naszego Stworza. Kładziemy obok niej kostkę służącą do odliczania czasu jak długo Siedziba nie została odkryta.

Plansza - mapa krainy

- Rozkładamy mapę Krainy.
- Tasujemy obie talie Zadań (Wioska oraz Okolica) i kładziemy je po lewej stronie mapy.
- Tasujemy karty Wydarzeń, wybieramy 5, które wezmą udział w danej rozgrywce i rozkładamy obok siebie nad mapą. Na każdej karcie należy umieścić kostkę z wartością 5 u góry, reprezentującą czas, jaki pozostał do danego Wydarzenia.
- Tasujemy karty Akcji oraz losowo dobieramy je w pary. Następnie umieszczamy je poniżej kart Wydarzeń tak, aby jedna para kart była przyporządkowana do jednego Wydarzenia.
- W każdej Okolicy (Puszcza Żywa, Jezioro Raduń, Ciche Wzgórza, Martwe Bagna) umieszczamy po jednym żetonie Myśliwego i Zagubionych Dzieci oraz jedną kartę z talii Zadań (Okolica).
- W każdej Wsi (Opłotki, Podgrodzie, Krukowiec, Gród) umieszczamy żeton Śladów oraz jedną kartę z talii Zadań (Wioska).
- W Grodzie umieszczamy żeton Woja, w Krukowcu umieszczamy żeton Guślarza. Losujemy także lub wybieramy jedną z kart Woja oraz Guślarza, która będzie miała zastosowanie w tej rozgrywce. Pozostałe karty Woja i Guślarza odkładamy do pudełka – nie będą wykorzystywane w tej grze.
- Wzdłuż prawego boku mapy układamy karty zasad Myśliwego, Zagubionych Dzieci, Woja oraz Guślarza.
- Najstarszy spośród graczy rozpoczyna rozgrywkę.

Pamiętajcie także o kartach pomocy, zawierających skrócony opis wszystkich efektów kart Lokacji oraz Akcji Lokacji. Na początku gry każdy gracz otrzymuje jedną kartę pomocy.

karty Wydarzeń



karty Akcji



karty Zadań



karty Zadań



Karty zasad:
Guslarza, Woja,
Zagubionych Dzieci,
Myśliwego.

RUNDY

Począwszy od Pierwszego Gracza, każda osoba w swojej Turze będzie miała możliwość wykonania wymienionych poniżej działań. Kolejność ich wykonywania nie jest narzucona z góry, należy jednak pamiętać że każda z nich może w danej Turze zostać podjęta tylko raz.

- Ruch do dowolnej Lokacji na planszy;
- Wybór oraz ewentualne wykonanie jednej z dostępnych Akcji Głównych. Gracz może wybrać Akcję, lecz nie musi jej rozpatrywać.

- Wykonanie Akcji Lokacji, czyli skorzystanie z Efektu przypisanego do Lokacji, w której się aktualnie znajdujemy.

Na koniec Rundy przesuwamy o 1 pole Woja i Guslarza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) oraz zwiększamy o 1 odliczanie na kartach Siedziby każdego z graczy.

Następnie przechodzimy do kolejnej rundy - Pierwszy Gracz nie ulega zmianie.

Tura: działanie jednego gracza podczas Rundy.
Runda: Tury wszystkich uczestników rozgrywki, począwszy od Pierwszego Gracza, na ostatnim kończąc.

KARTA POSTACI

Cechy Brutalność oraz Spryt Stworza określają jego charakter, osobowość, styl działania. W grze służą do wykonywania testów. Wartość cech zależna jest od Dnia lub Nocy, odpowiada preferencjom naszej postaci co do działania w świetle słońca lub w ciemnościach. Im wyższa wartość cechy, tym Stworze jest potężniejsze.

Lokacja wymieniona na karcie postaci jest ulubionym miejscem danego Stworza. Jeśli wybierzemy ją jako swoją Siedzibę i przez 6 rund nie zostanie ona odkryta za pomocą akcji Ślady, wtedy możemy automatycznie ukończyć swoją aktualną Misję.

Tor Oddziaływania to miejsce przeznaczone do przechowywania aktualnie posiadanych przez Stworze znaczników Oddziaływania. Jeżeli Tor jest już pełny, a mamy otrzymać nowe znaczniki, wtedy ich nadmiar musimy zwrócić do puli.

Tor Witalności to miejsce służące do przechowywania posiadanych przez Stworze znaczników Witalności. W trakcie gry nasze Stworze będzie traciło i odzyskiwało Witalność. Cecha ta obrazuje zarówno fizyczną, jak i mentalną kondycję naszej postaci.

Ikonki nad cechami określają trudność pokonania naszego Stworza przez innych graczy, w ramach Akcji Głównej Starcie.

Pole Powtórź Test – akcja Lokacji na Cichych Wzgórzach umożliwia nam umieszczenie na tym polu jednego z posiadanych przez nas żetonów Wpływu. W przyszłości, odrzucając ten żeton do Puli, możemy jednorazowo powtórzyć test naszego Stworza.



Pola znaczników Witalności, które są “zarośnięte” nigdy nie są dostępne.

Pola znaczników Oddziaływania, które są “zarośnięte” nigdy nie są dostępne.

KARTA POSTACI - wybór atrybutów

Karty Atrybutów określają dodatkowe zdolności Stworzy. Każda karta posiada trzy poziomy zdolności, które gracze mogą odblokować każdorazowo po zakończeniu kolejnej Misji. Ponadto, po ukończeniu Misji, zamiast rozwijać jeden z posiadanych już Atrybutów, gracz może wybrać kolejną kartę Atrybutu i przydzielić go do swojego Stworza.

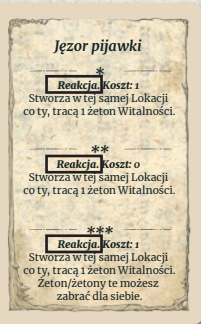
poziom 1

poziom 2

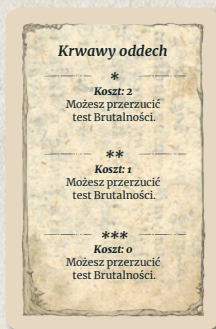
poziom 3



Stworze może posiadać jednocześnie maksymalnie 3 karty Atrybutów. Jeśli chcemy używać 4 Atrybutu, musimy odrzucić jeden już posiadanych. Rozwój nowego Atrybutu zaczyna się od 1 poziomu, niezależnie od poziomu Atrybutu, który został odrzucony. Używanie niektórych poziomów Atrybutów będzie się wiązało z koniecznością opłacenia kosztu w żetonach Oddziaływania. Kiedy używamy Atrybutu, korzystamy z jednego, wybranego poziomu, o ile dany poziom został już przez nas odblokowany oraz nie jest aktualnie zraniony.



Atrybut
Reakcja



Atrybut
zwykły

Atrybut zwykły – możemy skorzystać z jego efektu w dowolnym momencie swojej własnej Tury - ale tylko raz na Turę.

Atrybut Reakcja – możemy skorzystać z jego efektu w dowolnym momencie, raz na Turę każdego gracza.

MAPA KRAINY

Plansza gry przedstawia Krainę, o opiekę nad którą bój toczą Stworza. Na planszy znajdziemy 8 indywidualnych Lokacji, do których możemy się udać:

Wioski: Krukowiec, Opłotki, Podgrodzie, Gród

Okolice: Martwe Bagna, Puszcza Żywa, Jezioro Raduń, Ciche Wzgórza

Lokacje Krainy tworzą wspólne **Obszary** (Wioska i jej Okolice). To, co dzieje się w Okolicy danej Wioski, oddziałuje na jej mieszkańców:



- W Krukowcu mieszkają głównie zbieracze korzeni i roślin bagiennych, więc najczęściej można ich spotkać na Martwych Bagnach.
- Opłotki są zamieszkałe przez myśliwych, więc ich Okolicą jest Puszcza Żywa.
- Podgrodzie jest domem rybaków, nic zatem dziwnego, że wszystko, co dzieje się na Jeziorze Raduń lub wokół niego ma także wpływ na jego mieszkańców.
- Z Grodu ludzie udają się w pobliże Cichych Wzgórz, gdzie znajdują się ich uprawy.

RUCH POSTACI

Na początku gry wszystkie Stworza znajdują się poza mapą gry – w swoich Siedzibach - znaczniki Stworzy znajdują się na swoich kartach Siedzib. Stworze pojawia się w Krainie dopiero wtedy, gdy wykonamy pierwszy ruch.

Gdy udajemy się do nowej Lokacji, po prostu przedstawiamy naszą postać w miejsce docelowe – w grze nie ma żadnych punktów ruchu czy zasięgu ruchu Stworzy.

ZNACZNIKI ODDZIAŁYWANIA

Żetony Oddziaływania dzielą się na żetony Strachu oraz żetony Przychylności. Reprezentują one wpływ obecności i działań Stworza na żyjących w pobliżu ludzi.



Żeton
Strachu



Żeton
Przychylności

Zdobywane w czasie gry znaczniki umieszczane są na karcie Stworza rewersem do góry, tak by inni gracze nie znali posiadanych przez nas żetonów. W taki sam sposób należy umieszczać wybrane znaczniki na planszy.

Gracz w każdym momencie może podejrzeć znaczniki Oddziaływania posiadane przez jego Stworze, jednak te które znajdują się na mapie Krainy nie mogą zostać podejrzone, chyba że umożliwia to efekt karty.

Gdy podchodzimy do dowolnego testu w grze, gdy opłacamy koszt danego Atrybutu, Akcji Lokacji itp. wydane żetony Oddziaływania kładziemy w wskazanym do tego miejscu na planszy, w Obszarze, w którym się aktualnie znajdujemy.



Wioska + Okolica = Obszar

Uwaga!

Jeżeli nie posiadamy odpowiedniej liczby znaczników Oddziaływania lub nie są one odpowiedniego rodzaju, dopóki ich nie zdobędziemy, nie możemy wybrać działania, które ich wymaga.

Aby podejść do testu Brutalności, musimy pokazać awers swojego znacznika Strachu, (aby udowodnić, że takim dysponujemy), a następnie umieścić go na planszy rewersem do góry, na przeznaczonym do tego celu polu danego Obszaru.

Aby podejść do testu Sprytu, musimy pokazać awers swojego znacznika Przychylności, (aby udowodnić, że takim dysponujemy), a następnie umieścić go na planszy rewersem do góry, na przeznaczonym do tego celu polu danego Obszaru.

Gdy płacimy jakiś Koszt, możemy wydać dowolny, wybrany przez nas żeton Oddziaływania (Strachu lub Przychylności). Żetony użyte jako Koszt dowolnego działania, kładziemy na planszy, w Obszarze, w którym aktualnie przebywamy.

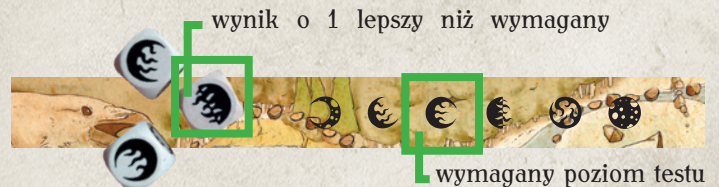
W skrócie: Brutalność = Strach, Spryt = Przychylność

TESTY

Gdy już opłacimy Koszt testu, należy wykonać rzut tyłoma kostkami, ile wynosi nasz poziom danej Cechy.

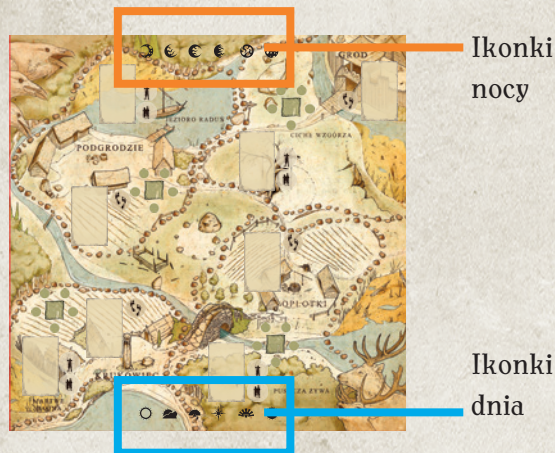
Każda karta Zadania oraz Postaci posiada ikonę Dnia/Nocy, która służy do ustalenia czy do wykonania danego testu należy posłużyć się poziomem Cechy podczas Dnia czy Nocy.

Aby test zakończył się sukcesem, należy na co najmniej jednej kostce uzyskać wynik równy lub lepszy niż poziom trudności testu. Jedynym wyjątkiem są postacie Woja oraz Guślarza, które wymagają dwóch sukcesów aby test się powiódł oraz mają wyszczególnione ikonki Cech które możemy użyć w teście.



Uwaga! Jeśli cecha naszego Stworza ma wartość 1, aby zdać test związany z Wojem lub Guślarzem, musimy najpierw uzyskać 1 sukces, następnie mieć możliwość przerzutu i w ramach tego przerzutu ponownie uzyskać sukces.

Ikonki trudności testów umieszczone są na planszy – testy nocne na górze oraz testy dzienne na dole. Ikonki ułożone są od lewej do prawej, od testu najłatwiejszego do najtrudniejszego.



Ikonki
nocy

Ikonki
dnia

Aby uzyskać korzystny wynik możemy przerzucać testy (ponownie wykonać rzut wszystkimi dostępnymi kostkami). Umożliwiają to między innymi efekty Atrybutów, umieszczenie żetonu Wpływu na polu „powtórz test” itd.

Nieudany test na Spryt oznacza zawsze konieczność odrzucenia do Puli dowolnego żetonu Oddziaływania.

Nieudany test na Brutalność oznacza zawsze konieczność odrzucenia do Puli żetonu Witalności.

WITALNOŚĆ

Każde Stworze rozpoczyna grę z maksymalną liczbą znaczków Witalności.

Wraz z utratą Witalności liczba Akcji, jakie będziemy mieli do wyboru w czasie naszej tury, będzie się zmniejszać.

Odrzucanie znaczków Witalności rozpoczynamy od dołu Toru.



Odkrycie pola z tą ikonką oznacza, że musimy **natychmiast udać się do swej Siedziby** (usuwamy Stworze z planszy i stawiamy je na karcie Lokacji reprezentującej naszą Siedzibę).



Odkrycie pola z tą ikonką oznacza, że nie możemy wykonywać **trzeciej, drugiej i pierwszej Akcji Głównej** spośród tych, które są dostępne w naszej rundzie.



Odkrycie pola z tą ikonką oznacza, że nie możemy wykonywać **drugiej i pierwszej Akcji Głównej** spośród tych, które są dostępne w naszej rundzie.

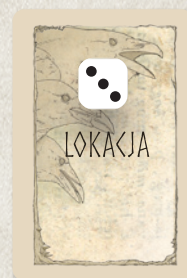


Odkrycie pola z tą ikonką oznacza, że nie możemy wykonywać **pierwszej Akcji Głównej** spośród tych, które są dostępne w naszej rundzie.

Jeżeli Stworze ma stracić więcej znaczków Witalności niż posiada, wtedy odrzucamy także odpowiednią liczbę wybranych znaczków Oddziaływania i na odwrót: jeżeli Stworze ma stracić więcej znaczków Oddziaływania niż posiada, wtedy odrzucamy także odpowiednią liczbę znaczków Witalności.

KORZYSTANIE Z KART LOKACJI / KARTY SIEDZIBY

Jak już zostało wspomniane, na koniec każdej rundy zwiększamy o 1 odliczanie na kości leżącej na naszej zakrytej karcie Siedziby.



W dowolnym momencie swojej tury możemy odsłonić swoją kartę Siedziby a następnie zresetować odliczanie, usuwając kostkę z karty. Jeżeli zdecydujemy się to zrobić, możemy skorzystać z efektu, który zależy jest od miejsca w którym znajdowała się nasza Siedziba.



Efekt, z którego możemy skorzystać zależy jest od wartości jaka znajdowała się na kostce - wartość odliczania (przed zresetowaniem) musi być równa lub wyższa od wartości wyszczególnionej przy wybranym przez nas efekcie.

KARTY LOKACJI

GRÓD Wykonaj, opłacając koszt, dowolną Akcję-Lokację. Dołóż z puli do dowolnego Obszaru 2 żetony Oddziaływania.	CICHE WZGÓRZA Otrzymujesz 2 żetony Oddziaływania. Zmień kolejność w dowolnej parze kart Akcji Głównych.	OPŁOTKI Prześnuj z jednego Obszaru do drugiego dowolny żeton Oddziaływania. Zabierz z planszy kartę Zadania i dołóż ją do Twoich zakończonych Zadań.	PUSZCZA ŻYWA Weź z puli 2 swoje żetony Wpływu. Leczysz wszystkie swoje Atrybuty.
KRUKOWIEC Zmniejsz o 1 wartość Odliczania na dowolnej karcie Wydarzenia. Odrzuć dopuili dowolną kartę Wydarzenia.	MARTWE BAGNA Podejrzij wszystkie żetony Oddziaływania na danym Obszarze. Zabierz innemu Stworzu 4 żetony Oddziaływania.	PODGRODZIE Odrzykaj wszystkie żetony Witalności. Zabierz innemu Stworzu 4 żetony Witalności.	JEZIORO RADUŃ Przejrzyj Talię Misji innego Stworza. Zabierz innemu Stworzu jego żeton Wpływu.

Jeżeli wartość na kości wynosiła 6 a na Siedzibę wybraliśmy ulubioną lokację naszego Stworza (jej nazwa umieszczona jest na naszej karcie postaci), to wykonując powyższą czynność możemy nie skorzystać z wybranego efektu ale w zamian zakończyć naszą aktualną Misję.

TALIA MISJI

Każde Stworze posiada unikalną talię Misji, wyróżniającą się zarówno wyzwaniem, jakie czekają na Stworze, jak i nagrodami za ich zakończenie. Talia składa się z dziesięciu kart Misji, czterech Atrybutów (patrz strona 7) oraz kolorowej karty z wizerunkiem zwycięskiego Stworza - Opiekuna Krainy, oznaczającej zwycięstwo w grze.



10xkarty Misji



1xkarta Opiekuna Krainy

Karty Misji:

Misje to wyzwania, jakie czekają na drodze do zdobycia tytułu Opiekuna Krainy. Wykonując je, zbliżamy się do zwycięstwa. Ukończenie Misji daje nam również dostęp do nowych Atrybutów oraz umożliwia rozwijanie już posiadanych.

Karta Misji składa się z dwóch elementów:

Opowieść (tytuł karty) – czyli kilka słów, które szepczą między sobą ludzie, gdy wspominają nasze Stworze. Ten element nie ma żadnego znaczenia mechanicznego, a jedynie obrazuje charakter postaci oraz jej wizerunek w mitach i podaniach.



Misja – to konkretne działanie, które musimy wykonać, aby dana Misja została zakończona sukcesem. Niektóre misje wymagają jedynie konkretnego stanu gry, do którego musimy doprowadzić. Czasem dochodzi wręcz do sytuacji, że to inni uczestnicy rozgrywki za pomocą swoich działań umożliwią nam ukończenie Misji.

Ułożenie talii Misji

Z posiadanych przez nas dziesięciu kart Misji wybieramy osiem, a pozostałe usuwamy z gry. Następnie kolejno przekazujemy każdemu innemu graczowi jedną kartę spośród wybranych wcześniej ośmiu kart Misji, jednocześnie otrzymując od niego jedną jego kartę (grając w 4 osoby, wymienimy więc łącznie 3 karty).

Po zakończeniu wymiany układamy wszystkie 8 kart Misji (także te otrzymane od innych graczy) według wybranej przez siebie kolejności. Misja, którą położymy na wierzchu talii, będzie pierwszą, którą będziemy próbowali zakończyć. Aktualnie wykonywana Misja zawsze leży odkryta, a jej treść jest znana innym graczom. Kolejność ułożenia Misji ma duże znaczenie dla naszego zwycięstwa.

Na samym spodzie talii umieszczamy kartę Opiekuna Krainy.



Karta ta **zawsze jest ostatnia** w naszej talii, żaden efekt ani zasada specjalna **nie zmieniają jej miejsca**. Jeżeli jakiegokolwiek działanie nakazuje położenie innej karty Misji na spodzie talii, **karta Opiekuna Krainy i tak pozostaje ostatnia**.

Gracz w dowolnym momencie może przejrzeć swoją talię Misji. Dla pozostałych graczy kolejność kart jest niewiadomą.

Misje są wykonywane dokładnie według ułożonej kolejności. Przykładowo, nie możemy zakończyć Misji, która jest trzecia w talii, zanim nie wykonamy Misji pierwszej i drugiej. Co więcej, Misję możemy zacząć wykonywać dopiero wtedy, gdy jest ona na wierzchu talii, dlatego nie ma znaczenia, że np. wcześniej wykonaliśmy już dane działanie lub zaistniał Efekt konieczny, aby daną Misję zakończyć.

W dowolnym momencie każdej Tury gry każdy z graczy może ogłosić, że właśnie zakończył aktualną Misję. Jeden gracz nie może zakończyć więcej niż jednej Misji w Turze.

Każdą Misję możemy zakończyć na pięć sposobów:

- Spełniając warunki opisane na karcie Misji.
- Pokonując Woja/Guślarza.
- Wykonując skutecznie Akcję Oto Jestem.
- Trzykrotnie pokonując inne Stworze / Stworza w ramach akcji Starcie
- Przez 6 rund posiadając nieodkrytą Siedzibę w lokacji wskazanej na swojej karcie Stworza.

GDY GRAMY PIERWSZY RAZ: Nie wybieramy ośmiu kart Misji ani nie wymieniamy się kartami z innymi graczami. Zamiast tego tworzymy swoją Talię Misji z pięciu ponumerowanych kart Misji, zachowując ich kolejność (od 1 do 5).

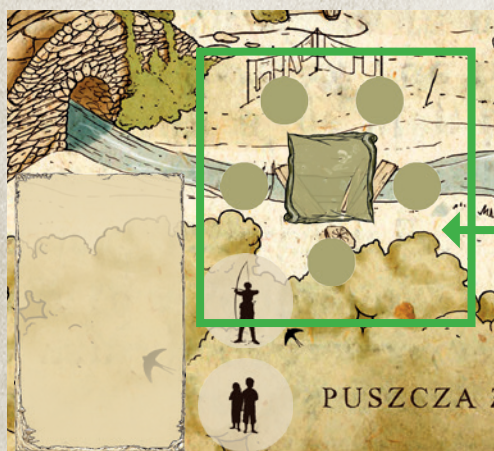
Co się stanie, gdy ukończymy ostatnią Misję? Cóż, wtedy naszym oczom ukaże się karta Opiekuna Krainy, a gra zakończy się naszym zwycięstwem.

ZWYCIĘSTWO

Gra toczy się przez szereg rund, w których gracze, kierując wybranymi Stworzami, walczą między sobą o tytuł Opiekuna Krainy. Zwycięzcą rozgrywki zostanie ta postać, która ma najwięcej ukończonych Misji, **w momencie gdy ósma Karta Wydarzenia trafi na stos kart odrzuconych lub gdy którykolwiek z graczy zakończy swoją ósmą Misję.**

W obu przypadkach należy ukończyć rozgrywanie tur pozostałych graczy, kończąc przed rozpoczęciem tury Pierwszego Gracza.

W rzadkich przypadkach może okazać się, że więcej niż jedna osoba ma największą ilość aktualnie zakończonych Misji. **W takiej sytuacji zwycięża Stworze, które posiada na planszy najwięcej żetonów Wpływu na polach „Składanie Darów”.**

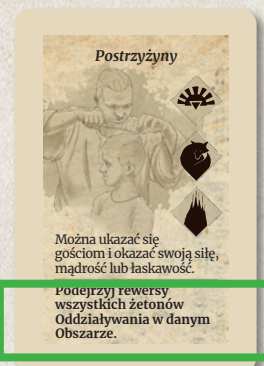


Jeśli podliczenie żetonów Wpływu nie przynosi rozstrzygnięcia oznacza to, że rozgrywka zakończyła się zwycięstwem więcej niż jednej osoby.

ROZGRYWKA

Zagrywanie Efektów z kart Zadań

Na kartach ukończonych Zadań znajdują się Efekty, czyli jednorazowe korzyści – nagrody, z których możemy skorzystać.



Efekt

Efekty możemy zagrywać zarówno w swojej turze, jak i w turach innych graczy. Możemy zagrać dowolną ich liczbę.

Jeżeli istnieje potrzeba ustalenia kolejności rozpatrywania Efektów, jako pierwsze rozpatrywane jest działanie wszystkich Efektów gracza, który właśnie rozgrywa swoją Turę. Następnie Efekt odnoszą działania gracza siedzącego po jego lewej stronie itd.

Uwaga! Wszystkie Efekty są jednorazowe. Po ich użyciu karty Zadań trafiają na stos kart odrzuconych.

Karty Akcji Głównych i licznik wydarzeń

Wskazujemy wybraną, dostępną (a więc leżącą na górze pary kart) kartę Akcji, oraz zmniejszamy wartość odliczania o 1 na Wydarzeniu powyżej. Jeśli wartość ta spada do zera, kostkę służącą do odliczania zdejmujemy z karty Wydarzenia.

Przekładamy wybraną parę kart Akcji na ostatnie miejsce na prawo, pod kartę Wydarzenia leżącą na samym końcu. Wszystkie pozostałe pary kart Akcji przesuwane są w lewo, aby uzupełnić puste pole.

Wybraną w tej rundzie Akcję przekładamy na spód jej pary kart. Dzięki temu na wierzchu pojawia się nowa, poprzednio niedostępna karta Akcji.



Wykonanie Akcji Głównej.

Wykonujemy wybraną Akcję. Dostępne Akcje zostały szczegółowo opisane w rozdziale Akcje w grze (strona 14).

Wprowadzenie Efektów Wydarzeń

Po rozliczeniu wybranej Akcji sprawdzamy, czy na którejś karcie Wydarzeń nie zakończyło się odliczanie (co następuje, gdy z karty Wydarzenia zostaje usunięta kostka). Jeżeli tak się stało, należy rozliczyć Efekt opisany na karcie Wydarzenia. Następnie karta Wydarzenia trafia na stos kart odrzuconych i należy wylusować nową.

Jeżeli rozliczenie Efektu na karcie Wydarzenia wymaga wskazania kolejności wśród graczy (jak np. przy Wydarzeniu Dziady), kolejność rozpatrywaną jest począwszy od aktywnego gracza.

Na kartach Wydarzeń umieszczono także nazwy i ilość żetonów Postaci i / lub Śladów, które to Wydarzenie przywraca na planszę. Żetony umieszczamy tak samo jak na początku gry. Jeśli dany żeton może powrócić do gry w więcej niż jednej lokacji, aktywny gracz podejmuje decyzję w którym miejscu należy ów żeton umieścić.

Podsumowanie liczby znaczników Oddziaływania w Wioskach.

Każde działanie w czasie gry które wymaga interakcji z kartami znajdującymi się na planszy oznacza konieczność umieszczenia kolejnych znaczników Oddziaływania w odpowiednim Obszarze. Gdy w którymś Obszarze liczba znaczników osiągnie lub przekroczy 5, należy sprawdzić czy wcześniej w tym Obszarze któreś ze Stworzy wykonało akcję Główną Oto Jestem. Jeśli nie, wszystkie żetony Oddziaływania z Obszaru wracają do Puli.

Jeśli tak, to należy odsłonić wszystkie żetony Oddziaływania, by porównać liczbę symboli Strachu oraz Przychylności. Następnie odwracamy wszystkie leżące w tym Obszarze żetony Wpływu, które zostały wcześniej umieszczone przez graczy za pomocą akcji Oto Jestem.

Każdy z graczy, który poprawnie przewidział, jakiego rodzaju żetonów Oddziaływania będzie więcej (jego odwrócony żeton wpływu posiada ikonkę tego rodzaju żetonów Oddziaływania), kończy swoją aktualną Misję. Spośród tych graczy ten, który jako pierwszy położył swój żeton Wpływu, przesuwa go na pole „Składanie Darów”. Pozostałe żetony Wpływu odkładamy do Puli.



Przykład:

Dołóżony przez Bagiennika żeton Oddziaływania jest piątym żetonem położonym w tym Obszarze. Dodatkowo leży tu położony wcześniej dzięki Akcji Oto Jestem, żeton Wpływu, również należący do Bagiennika.

Odwracamy wszystkie żetony by sprawdzić, którego rodzaju znaczników było więcej: Strachu czy Przychylności. Okazuje się, że wygrał Strach. Teraz odwracamy żeton Wpływu Bagiennika - na nim też widnieje ikonka Strachu a więc gracz grający Bagiennikiem dobrze przewidział jak zareagują ludzie na działania Stworzy i dzięki temu może natychmiast ogłosić, że zakończył swoją aktualną Misję. Teraz żeton Wpływu należący do Bagiennika, przesuujemy na pole „Składania darów”. Od tego momentu Bagiennik może przetrzucać swoje nieudane testy na tym Obszarze używając Brutalności. Wszystkie pozostałe żetony odkładamy do Puli.

Od tego momentu, aż do ponownego przeliczenia żetonów Oddziaływania na tym Obszarze, gracz którego żeton Wpływu leży na polu „Składania darów” może przerzucać swoje wykonywane tu testy:

Jeśli wygrał Strach, gracz może przerzucać testy Brutalności

Jeśli wygrała Przychyłość, gracz może przerzucać testu Sprytu.

Ogłoszenie ukończenia Misji

Jeżeli któremukolwiek z graczy w danej Turze udało się wypełnić wymagania swojej aktualnej Misji (na jeden z 5 podanych wcześniej sposobów), odkłada on jej kartę na bok i ujawnia swoją kolejną Misję.

Należy pamiętać, że każdy gracz może ukończyć jedną Misję na Turę gry - także Turę przeciwnika.

AKCJE W GRZE

W każdej turze gracz może wybrać jedną z poniższych Akcji Głównych, o ile jej karta jest dostępna (znajduje się na górze którejkolwiek z par kart Akcji). Akcje Główne pozwalają nam na wykonanie Misji Stworzy lub przybliżają nas do zwycięstwa poprzez działanie na szkodę innych graczy itp.

- Zadanie – gracz próbuje wykonać Zadanie z karty leżącej w lokacji, w której obecnie znajduje się jego Stworze.
- Postacie – gracz podejmuje interakcję z Wojem, Guślarzem, Zagubionymi Dziećmi lub Myśliwym.
- Starcie - bezpośrednia konfrontacja ze Stworzem innego uczestnika rozgrywki.
- Oto Jestem – Stworze ujawnia swe istnienie mieszkańcom danej wioski, dążąc do tego, by wśród jej mieszkańców zwyciężył Strach lub Przychyłość.
- Akcja Ślady – Stworze sugeruje ludziom, w której części Krainy mieszkają inne Stworza.

W swojej turze mamy także prawo wykonać **akcję specjalną Siedziba / Odpoczynek**. W takim przypadku nie poruszamy się oraz nie wykonujemy akcji Głównej ani akcji Lokacji.

AKCJA ZADANIE



Aby wykonać Zadanie, musimy zdać opisany na jego karcie test. Jeżeli zakończy się on powodzeniem, zabieramy kartę Zadania i umieszczamy obok karty naszego Stworza - w przyszłości będziemy mogli jednorazowo skorzystać z Efektu opisanego na zdobytej karcie.

Następnie, dobieramy nową kartę Zadania z odpowiedniej talii (Wioska/Okolica) oraz umieszczamy na przeznaczonym do tego celu polu na planszy.

Jeżeli test się nie udał, karta Zadania pozostaje na planszy.

Jeżeli na karcie Zadania nie znajduje się ikonka danej Cechy, oznacza to, że Zadanie to nie może zostać ukończone za pomocą jej testu.

Jeżeli na karcie Zadania znajdują się ikony zarówno Sprytu, jak i Brutalności, gracz może wybrać za pomocą której cechy będzie chciał wykonać Zadanie.

AKCJA POSTACIE



W grze występują 4 rodzaje postaci: Zagubione Dzieci, Myśliwy, Woj i Guślarz. Karta Woja i karta Guślarza jest wybierana /losowana przed rozgrywką. Karta Zagubionych Dzieci i karta Myśliwego jest każdorazowo losowana z właściwej talii zaś po zakończeniu Akcji nie jest odrzucana - należy wtasować ją z powrotem do odpowiedniej Talii.

Po wybraniu tej Akcji decydujemy, czy chcemy danej Postaci pomóc czy zaszkodzić.

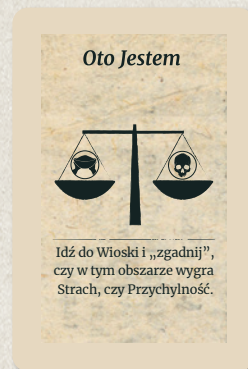
Aby pomóc danej Postaci, przed podejściem do testu gracz musi umieścić jeden z posiadanych żetonów Przychylności na odpowiednim polu Obszaru, w którym dokonuje interakcji z Postacią. Aby jej zaszkodzić musi zaś użyć żetonu Strachu, chyba że dana karta nakazuje inaczej.

Trudność testu związanego z wybranym działaniem, modyfikatory oraz ewentualne nagrody za udany test podane są na kartach zasad danej Postaci.



Po udanym teście, zarówno pomocy jak i szkodenia, dany żeton Postaci jest usuwany z planszy. Wskazane żetony Postaci mogą powrócić do gry w wyniku rozliczenia Wydarzeń.

AKCJA OTO JESTEM



Stworze pojawia się w Wiosce, wchodzi między ludzi i ukazuje im swoją prawdziwą postać, aby od teraz to jemu przypisywano całe zło lub całe dobro, jakie spotyka jej mieszkańców.

Po wybraniu tej akcji umieszczamy, w specjalnym miejscu Obszaru, w którym przebywamy, jeden z naszych żetonów Wpływu. Żeton ten należy położyć rewersem do góry tak, aby inni gracze nie znali naszej decyzji.



Jeżeli uważamy, że podczas najbliższego rozliczenia znajdujących się w tym Obszarze znaczników Oddziaływania przewagę uzyska Strach, umieszczamy żeton Wpływu opatrzony symbolem Strachu.

Jeżeli uważamy, że podczas najbliższego rozliczenia znajdujących się w tym Obszarze znaczników Oddziaływania przewagę

uzyska Przychyłość, umieszczamy żeton Wpływu opatrzony symbolem Przychyłości.

W danym Obszarze może znajdować się tylko jeden żeton Wpływu każdego gracza.

Jeżeli w dalszej części rozgrywki, podczas sprawdzania znaczników Oddziaływania okaże się że prawidłowo przewidzieliśmy że w Obszarze zwycięży Strach lub Przychyłość (większość znaczników Oddziaływania w danym Obszarze jest opatrzona tym samym symbolem, co umieszczony przez nas żeton Wpływu), w nagrodę możemy automatycznie ukończyć naszą aktualną Misję. Ponadto, w takiej sytuacji, jeśli jako pierwsi położyliśmy to prawidłowy żeton Wpływu, pozostaje on w danym Obszarze (w polu Składanie Darów) i tak długo, jak tam się znajduje, możemy przerzucić test wykonywany za pomocą Brutalności (jeżeli zwyciężył Strach) lub Sprytu (jeżeli zwyciężyła Przychyłość).

AKCJA ŚLADY



Aby użyć Akcji Ślady, Stworze musi znajdować się w Wiosce, która wciąż posiada żeton Śladów.

Odrzucamy z lokacji znajdujący się w niej znacznik Śladów i wskazujemy wybraną lokację na mapie. Jeżeli któryś z graczy wybrał wcześniej tę lokację na Siedzibę swego Stworza, odsłania on tą kartę oraz odrzuca 2 znaczniki Witalności z karty Postaci. Musi także zresetować odliczanie swojej Siedziby.

Ponadto, gracz ten musi natychmiast wybrać nową Siedzibę z posiadanych przez siebie kart Lokacji, odrzucając z talii kartę dotychczasowej Siedziby.

Pozostali gracze również muszą usunąć tę kartę ze swoich Talii Lokacji.

AKCJA STARCIE



Aby zaatakować inne Stworze, gracz musi znajdować się w tej samej lokacji, co ono. Atakujący wybiera, jakiej Cechy używa do testu, zaś poziom trudności symbolizuje ikonka nad cechą Stworza, które atakujemy.

Czy dany test należy wykonać w dzień czy w nocy ustala się za pomocą ikony Dnia/Nocy na karcie Zadania aktualnie znajdującego się w lokacji, w której dochodzi do Starcia.

Pokonane Stworze traci jeden punkt Witalności, ponadto kontrolujący je gracz musi oddać jeden z posiadanych przez siebie żetonów Wpływu zwycięskiemu graczowi. Jeżeli nie posiada on żadnych żetonów Wpływu, musi usunąć jeden z nich z planszy oraz przekazać go zwycięzcy. Jeżeli gracz nie posiada żadnych żetonów Wpływu na planszy, zwycięzca może wziąć jeden z jego żetonów Wpływu z puli.

Gdy któryś z graczy zgromadzi trzy żetony Wpływu należące do innych Stworzy, musi je odrzucić aby ukończyć swoją aktualną Misję. Zwycięzca Starcia może także podejrzeć kartę Siedziby pokonanego Stworza oraz zranic jeden z jego Atrybutów.

Uwaga: mimo że to zwycięzca wybiera, który Atrybut zostaje zraniony, to pokonany gracz decyduje który z dotychczas odblokowanych poziomów tego Atrybutu zostaje zraniony (może on np. wybrać poziom który nie ma żadnego działania mechanicznego).

Zranienie Atrybutu zaznaczamy poprzez położenie na wybranym poziomie Atrybutu znacznika Witalności z Puli. Nie możemy korzystać z zranionego poziomu danego Atrybutu dopóki go nie wyleczymy, jednak wszystkie pozostałe odblokowane i nie zranione poziomy tego Atrybutu wciąż są dostępne.

Jeśli atakujące Stworze nie zda testu oznacza to, że to obrońca jest zwycięzcą Starcia i otrzymuje wszystkie, opisane powyżej nagrody.

AKCJA SPECJALNA SIEDZIBA/ ODPOCZYNEK

W swojej turze mamy prawo nie wybrać żadnej karty Akcji. Zamiast tego zabieramy swoje Stworze z planszy i stawiamy je na karcie Lokacji, którą wybraliśmy jako swoją Siedzibę.

Kiedy Stworze jest w swojej Siedzibie, mamy prawo:

- Zmienić kolejność kart w swojej talii Misji,
- Wybrać nową kartę Lokacji jako naszą Siedzibę. Po każdej zmianie kartę Siedziby kładziemy rewersem do góry oraz resetujemy odliczanie na karcie Siedziby (usuwając z niej kostkę).
- Dobrać dowolną kombinację trzech żetonów Witalności i/lub Oddziaływania.

AKCJA LOKACJI

Akcja Lokacji to jedno z trzech możliwych działań w turze danego gracza, oprócz ruchu i wykonania Akcji Głównej. Każda taka Akcja ma koszt - 1 wybrany żeton Oddziaływania, a jej efekt jest zależny od tego, w jakiej aktualnie lokacji przebywamy.

Akcje Lokacji opisane są na karcie pomocy.

PRZYKŁADOWA TURA ROZGRYWKI

- Rozpoczynamy kolejną turę gry naszą postacią np. Rusałką. Nasi konkurenci do tytułu Opiekuna Krainy to Leszy, Licho i Mara.
- Swoją poprzednią turę zakończyliśmy w Krukowcu i tu też zaczynamy nową. Na początek korzystamy z Akcji Lokacji przypisanej do Krukowca. Opłacamy jej koszt w postaci 1 wybranego żetonu Oddziaływania, który kładziemy (zakryty) na planszy, w odpowiednim miejscu w Obszarze. Dzięki

wybranej wcześniej akcji zwiększamy odliczanie na naszej kostce, leżącej na karcie Siedziby (Lokacji) z 2 na 3.

- Dołożony przez nas żeton Oddziaływania jest piątym żetonem położonym w tym Obszarze, a dodatkowo leży tu, położony wcześniej za pomocą Akcji Oto Jestem, żeton Wpływu należący do Licha. Odwracamy teraz wszystkie żetony, by sprawdzić, którego rodzaju znaczników było więcej: Strachu czy Przychylności. Okazuje się, że wygrał Strach. Teraz odwracamy żeton Wpływu Licha - on również ma ikonkę Strachu a więc gracz grający Lichem dobrze przewidział jak zareagują ludzie na działania Stworzy i dzięki temu może natychmiast ogłosić, że zakończył swoją aktualną Misję. Teraz żeton Wpływu należący do Licha, przesuwamy na pole „Składania darów”. Od tego momentu Licho może przerzucać swoje nieudane testy na na tym Obszarze, gdy używa Brutalności. Wszystkie pozostałe żetony odkładamy do Puli.
- Aktualna Misja Rusałki to „Ta, która tańczy przy pełni” i wymaga wykonania dowolnego nocnego Zadania w Okolicy. Przystawiamy więc Rusałkę na Jezioro Raduń (Okolica), gdzie znajduje się Zadanie „Schadzka kochanków”, które jest nocnym zadaniem, a więc takim jakie nas interesuje.
- Rusałce pozostały 3 znaczniki Witalności, więc nie możemy wybrać Akcji, która leży na pierwszym miejscu par kart Akcji Głównych. Akcja Zadanie (która jest nam potrzebna by wykonać Misję) leży na wierzchu pary kart na drugim miejscu, dlatego wybieramy właśnie ją. Zmniejszamy licznik Wydarzenia (założmy, że to Dożynki) nad kartą Zadania. Ponieważ kostka, która stała na tej karcie, już wcześniej wskazywała 1, teraz zdejmujemy ją i kładziemy obok, by zaznaczyć, że będziemy rozliczać Efekt Dożynek w tej turze. Wybraną wcześniej parę kart Akcji przesuwamy na miejsce najbardziej na prawo, zaś parę kart z pierwszego miejsca przesuwamy w lewo, by uzupełnić teraz puste pole pod Dożynkami. Na koniec przekładamy kartę Akcji Zadanie na spód jej pary, odsłaniając tym samym wcześniej znajdującą się na spodzie Akcję Ślady.
- „Schadzka kochanków” jest zadaniem, które możemy wykonać testem Brutalności lub Sprytu (ta karta Zadania posiada obie ikonki). Ponieważ nasza Brutalność w nocy wynosi 5, a Spryt jedynie 4, do wykonania zadania wybieramy wyższą cechę. Najpierw jednak, jako koszt podejścia do testu, kładziemy na planszy w odpowiednim miejscu tego Obszaru,

rewersem do góry, żeton Strachu, wcześniej pokazując innym graczom jego awers by udowodnić, że wydajemy odpowiedni znacznik.

- Wykonujemy test Brutalności rzucając pięcioma kostkami. Na dwóch z nich widnieje ikonka „lepsza” niż ta, która umieszczona jest na karcie Zadania, zatem nasz test jest udany (do sukcesu wystarczyłaby już jedna ikonka o takiej samej wartości jak na karcie). Teraz bierzemy kartę zakończonego Zadania i kładziemy obok swojej karty Postaci, do późniejszego użycia jej Efektu. Natychmiast dokładamy do Jeziora Raduń nową kartę Zadania z talii Okolica.
- W trakcie rozliczania Akcji Głównej - Zadanie, wartość odliczania na Wydarzeniu Dożynki spadła do zera, zatem po zakończeniu tej akcji musimy jeszcze wprowadzić w życie Efekty owej karty. Dożynki pozwalają każdemu Stworzu odzyskać 3 żetony Witalności. Zanim to jednak nastąpi, Leszy postanawia skorzystać ze swojego Atrybutu - Jelenie Rogi (na pierwszym poziomie), opłacić koszt jego użycia i wskazać, że Efekt Dożynek nie zadziała np. na Marę. Po rozliczeniu Wydarzenia kładziemy na planszy wcześniej usunięty z niej jeden żeton Zagubionych Dzieci. Żeton Woja wciąż jest na planszy więc nie musimy przywracać go do gry. Na koniec odrzucamy kartę Dożynek i wykładamy w to miejsce nową kartę Wydarzenia z talii Wydarzeń, na której stawiamy kostkę o wartości 5.
- Wykonaliśmy działanie opisane w naszej Misji, niezbędne do jej zakończenia, więc możemy ogłosić, że zakończyliśmy aktualną Misję. Teraz ujawniamy naszą kolejną kartę Misji i rozwijamy o kolejny poziom jeden z naszych Atrybutów, lub dobieramy nowy, na pierwszym poziomie.

Na tym nasza tura się kończy.

FAQ

Co to jest Pula?

Pula to wszystkie żetony, znaczniki, karty itp, które nie są aktualnie wykorzystywane w grze ale mogą być w każdej chwili użyte w trakcie rozgrywki, w przeciwieństwie do tych elementów gry, które są “odłożone do pudełka”, usunięte z gry itp.

Co się dzieje, gdy w czasie rozliczania jakiejś akcji odliczanie wydarzenia spadnie do zera, albo w obszarze pojawi się 5 żeton

oddziaływania itp.? Przerwywamy akcję, by rozliczyć wydarzenie itd czy nie?

Nie - najpierw rozliczamy do końca całość danej Akcji a potem rozliczamy wszystkie efekty, które wydarzyły się w trakcie. Jeśli tych dodatkowych efektów było kilka to rozliczamy je w kolejności ich wystąpienia.

Jak wybieramy postacie, którymi będziemy grać?

Możecie to zrobić dowolny sposób. Jeżeli się umówicie, możecie je wybrać losowo. Jeśli każde z Was ma swoją ulubioną postać i nie ma między Wami o to konfliktu, to niech każdy wybierze takie Stworze, jakie mu/jej pasuje.

Jak pilnujemy, który z graczy pierwszy położył żeton wpływu na danym obszarze?

Kolejność ma tu znaczenie jedynie wtedy, kiedy więcej niż jeden gracz prawidłowo przewidział, jakich żetonów Oddziaływania w danym Obszarze będzie więcej - Strachu czy Przychylności. To rzadki przypadek, zwykle zdarza się raz, dwa razy na rozgrywkę więc nie powinno być problemu, by po prostu pamiętać, który z żetonów położony był jako pierwszy. Jeżeli jednak macie wątpliwości, to kładąc żetony Wpływu na planszy w tym samym Obszarze, kładźcie je jeden na drugim - wtedy nie powinno być problemu.

Czym się różnią Akcje Lokacji od efektów Kart Lokacji?

Akcja Lokacji to jedno z trzech możliwych działań w turze danego gracza, oprócz ruchu i wykonania Akcji Głównej. Każda taka Akcja ma koszt - 1 wybrany żeton Oddziaływania, a jej efekt jest zależny od tego, w jakiej aktualnie lokacji przebywamy.

Efekt/Efekty kart Lokacji zależne są z kolei od lokacji - czyli w tym przypadku jej karty - jaką wybraliśmy na swoją Siedzibę oraz od wartości odliczania na tej karcie. Innymi słowy: wykonując Akcję Lokacji patrzymy na Lokację, w której aktualnie przebywamy. Gdy chcemy skorzystać z efektu karty Siedziby (Lokacji) patrzymy na naszą kartę Siedziby i na leżącą na niej kostkę.

Czy Akcja Siedziba i Akcja Odpoczynek to to samo?

Tak - to synonimy tej samej Akcji specjalnej, dostępnej w każdej turze gracza, gdy zrezygnuje on z poruszania się, wykonania Akcji Głównej oraz Akcji Lokacji w jakiej się znajduje.

SPIS TREŚCI

ELEMENTY GRY 2

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI 4

RUNDY 5

KARTA POSTACI 6

KARTA POSTACI - wybór atrybutów 7

MAPA KRAINY 7

RUCH POSTACI 8

ZNACZNIKI ODDZIAŁYWANIA 8

TESTY 8

WITALNOŚĆ 9

KORZYSTANIE Z KART LOKACJI / KARTY SIEDZIBY 9

TALIA MISJI 10

ZWYCIĘSTWO 12

ROZGRYWKA 12

AKCJE W GRZE 14

AKCJA ZADANIE 14

AKCJA POSTACIE 14

AKCJA OTO JESTEM 15

AKCJA ŚLADY 16


AKCJA STARCIE 16

AKCJA SPECJALNA SIEDZIBA/ODPOCZYNEK 17

AKCJA LOKACJI 17

PRZYKŁADOWA TURA ROZGRYWKI 17

FAQ 18



Projekt gry: GRZEGORZ ARABCZYK
Ilustracje: Marcin Adamski, TUTUCONCEPT Sp. z o.o.
Projekt graficzny i opracowanie
TUTUCONCEPT Sp. z o.o.
Projekty figurek: Natalia Tkaczyk

Skład: TUTUCONCEPT Sp. z o.o.

www.underworldkingdom.com | www.tutuconcept.com

tutu concept

underworld
kingdom