



2-5



12+



60-90
min

Instrukcja

Wielka Księga Szaleństwa

Gra autorstwa Maxime Ranybourg
ilustrowana przez Naïade



Już od wielu stuleci Akademia Żywiołów kształci młodych, obiecujących adeptów magii, takich jak wy, w arkanach wiedzy o czterech żywiołach: Wody, Ognia, Ziemi oraz Powietrza. Jednak pierwszy rok waszej nauki był nieco rozczarowujący. Jak dotąd potraficie jedynie wyczarować kilka przygasających iskierek. Więcej czasu spędziliście w książkach wkuwając skomplikowane formułki, niż na zdobywaniu praktycznej wiedzy magicznej. Jak w takim tempie zostać wielkim magiem?

Niedawno odkryliście jednak pewną tajemnicę: szkolna piwnica kryje największą na świecie magiczną bibliotekę, skrywającą tajemnice najpotężniejszych zaklęć i uroków, o których nie śniło się nawet wielkim czarodziejom. Podobno biblioteka jest domem pradawnej „Wielkiej Księgi Szaleństwa” – woluminu o niewyobrażalnej magicznej mocy. Ostrzeżono was jednak, że otwarcie tej tajemnej księgi byłoby ogromnym błędem, klęską dla magicznego świata. Ale to przecież tylko puste groźby starych belfrów zardzośnie strzegących swych skarbów.

Tej nocy zdecydowaliście się jednak otworzyć drzwi tajemnej biblioteki, by w końcu zdobyć Wielkie Wymarzone Moce. W pełni podekscytowani i zaciekawieni uchylacie okładkę olbrzymiego, zakurzonego woluminu, delikatnie połyskującego pośrodku ponurej sali. Niespodziewanie zostajecie oślepieni rozbłyskiem światła. Stara księga zdaje się ożywać.

Nagle uświadamiacie sobie, jak wielki błąd właśnie popełniliście! „Wielka Księga Szaleństwa” okazuje się więzić najpodlejsze magiczne kreatury zdolne siać spustoszenie w całym magicznym świecie, a wy właśnie wypuściliście je na wolność. Trzeba je powstrzymać!

Musicie teraz jak najszybciej opanować przydatne zaklęcia, które znaleźć możecie na półkach szkolnej biblioteki, ujarzmić rozszalałe żywioły i jak najszybciej uciec z tego miejsca. Gdybyście tylko bardziej przykładali się do nauki! Strzeżcie się – zaledwie przelotne spojrzenie w ślepią niepokromionych bestii może na zawsze doprowadzić was do szaleństwa!



Cel gry

Każdy z was wciela się w jednego z adeptów magii, którzy nierozważnie otworzyli starożytny Grymuar i wypuścili zaklęte w nim potwory. Waszym celem jest przerzucenie wszystkich stron księgi i pokonanie potwora z ostatniej strony, lecz najważniejsze jest to, by nie popaść przy tym w szaleństwo.

Gra „Wielka Księga Szaleństwa” jest grą kooperacyjną. Oznacza to, że albo wszyscy gracze wspólnie zwyciężą, albo razem poniosą porażkę.

Zawartość pudełka

- 48 kart Kłąt



- 35 kart Szaleństwa



- 136 kart Żywiołów (po 34 karty w kolorze każdego z 4 Żywiołów)
- 18 kart o wartości 1
- 10 kart o wartości 2
- 6 kart o wartości 3

- 56 kart Zaklęć:



- 20 kart Zaklęć Podstawowych (biała ramka, po 4 na gracza)



- 36 kart Zaklęć Dodatkowych (czarna ramka)

- 8 Arkuszy Adeptów Magii (ze skrótem reguł na rewersie)





17 kart Grymuaru:

- Strony Początkowe (z okładką książki na awersie oraz potworem na rewersie) ①
- Strony Wewnętrzne (z efektem po walce na awersie oraz potworem na rewersie) ②
- 1 Strona Końcowa (z efektem po walce na awersie oraz okładką książki na rewersie) ③

• 1 Znacznik Przywołania (książka)



• 1 Znacznik Rundy (kapelusz)



• 1 Żeton Aktywnego Gracza



• 16 Żetonów Żywiołów (po cztery dla każdego z żywiołów)

• 1 Plansza



• 1 Instrukcja

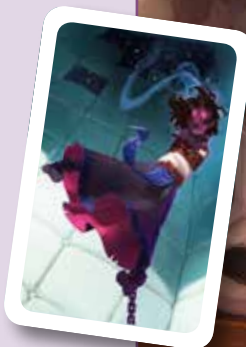


Karty Szaleństwa

Karty Szaleństwa otrzymujemy gdy: skończą się karty w talii Gracza lub gdy gracze atakują potwory z Grymuaru. Gracze będą popadać w Szaleństwo, tym samym otrzymując karty Szaleństwa. Jeśli gracz zbierze ich za dużo, może postradać rozum i odpaść z gry..

Za każdym razem, gdy gracz musi dobrać kartę ze swojej talii gracza, a talia jest pusta, musi dodać jedną kartę Szaleństwa do swojego stosu kart odrzuconych i przetasować wszystkie odrzucone karty tworząc w ten sposób nową talię.

Uwaga: kart Szaleństwa można się pozbyć umieszczając je na Polu Wsparcia, niszcząc je podczas rozgrywki lub lecząc się z nich przy pomocy kart Żywiołów lub Zaklęć.









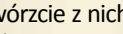
Przygotowanie do gry



- Połóżcie Planszę ① na stole.
- W zależności od ilości graczy, umieśćcie odpowiednią liczbę kart Szaleństwa ② na Planszy we wskazanym miejscu (rysunek okna). Karty te tworzą teraz stos Szaleństwa.

Ilość graczy	Ilość kart Szaleństwa
2	20
3	25
4	30
5	35



- Podzielcie karty Klątw ③ na rodzaje (Wody , Ziemi , Ognia , Powietrza , i Wszystkich Żywiół ) i utwórzcie z nich osobne stosy. Przetasujcie osobno każdy z nich i połóżcie zakryte obok Planszy.
- Karty Żywiół o wartości 2 i 3 (o kartach o wartości 1 powiemy za chwilę) połóżcie poniżej Planszy i podzielcie je na 8 osobnych stosów w zależności od rodzaju i wartości ④.
- Każdy gracz otrzymuje 4 podstawowe karty Zaklęć (Zamrożenie, Spalanie, Wzrost, Telepatia) ⑤. Każdy z nich kładzie swoje Zaklęcia odkryte przed sobą.
- Każdy gracz wybiera swój Arkusze Adepta Magii ⑥. Przedyskutujcie swoje wybory zwracając uwagę na początkowe karty każdej z postaci i jej specjalną umiejętność. Każdy gracz dobiera tyle kart żywiołów, ile pokazane jest na jego Arkuszu Adepta. Pozostałe karty o wartości 1 odłóżcie do pudełka.

Każdy gracz tasuje dobrane karty i kładzie przed sobą w zakrytym stosie. To są Talie Graczy.

- Skomponujcie Grymuar ⑦:

- Połóżcie Stronę Końcową karty po prawej stronie na planszy efektem do góry.

- Potasujcie Strony Wewnętrzne i wylosujcie 5 z nich. Połóżcie je na Stronie Końcowej stroną z efektem do góry.

- Wybierzcie jedną losową Stronę Początkową i połóżcie ją okładką do góry na pozostałych kartach w polu z rysunkiem pulpitu. Grymuar jest już gotowy.

- Podzielcie karty Zaklęć Dodatkowych ⑧ ze względu na ich rodzaje. Wylosujcie po jednej karcie Zaklęcia o wartości 1, 2 i 3 z każdego Żywiołu. Uformujcie 4 zakryte stosy (jeden na każdy Żywioł) z kartą Zaklęcia o wartości 1 na wierzchu talii i z kartą Zaklęcia o wartości 3 na jej spodzie. Odkryjcie po jednej karcie z każdej talii (Zaklęcie o wartości 1). Dzięki temu utworzyliście pulę Zaklęć Dodatkowych, których możecie nauczyć się w trakcie tej rozgrywki.

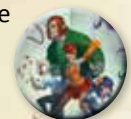
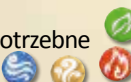
- Połóżcie Znacznik Rundy (kapelusze) ⑨ w jednej z kolumn na Torze Rund na Planszy, w zależności od wybranego poziomu trudności (zobacz: Tor Rund poniżej). Jeśli gracze po raz pierwszy, proponujemy położyć Znacznik na pierwszym poziomie trudności (rzymska cyfra I). Od poziomu trudności zależy z iloma Klątwami będziecie musieli się zmierzyć w każdej rundzie.

- Połóżcie Znacznik Przywołania (książka) ⑩ na miejscu Przywołania na Torze Przywołania na Planszy.

- Połóżcie Żetony Żywiół obok Planszy ⑪. Mogą być potrzebne w trakcie gry do zaznaczenia efektów niektórych Klątw.

- Losowo wybierzcie pierwszego gracza, otrzyma on Znacznik Aktywnego Gracza ⑫. Każdy gracz dobiera na rękę 6 kart ze swojej Talii Gracza.




Jesteście teraz gotowi by zacząć grę.



Tor Rund

Tor Rund ma kształt tabeli. Wiersze reprezentują 6 rund, w czasie których rozgrywa się gra. Kolumny oznaczają jeden z trzech poziomów trudności (I: łatwy, II: Średni, III: Trudny). Na początku gry wybierzcie jeden z poziomów trudności. Jeśli gracze po raz pierwszy, proponujemy wybrać poziom łatwy.



Ikony (, ) pokazują ile Klątw Wszystkich Żywiół należy dodać w każdej rundzie: 0 (jeśli nie ma żadnej ikony), 1 kartę () lub 2 karty ()

Adept Magii

① Umiejętność Adepta

② Początkowe karty Żywiół postaci

③ Pola wsparcia





8



11

12



6

Talia Gracza



Obszar Gry
Każdego
z Graczy



5



Jak czytać Grymuar?

1 Potwór

2
Efekt Przywołania
Potwora

3
Klątwy Potwora



4
Nagroda za
pokonanie

5
Cena
porażki

6
Klątwy następnego
Potwora

Streszczenie

Celem gry jest pokonanie Potwora, który znajduje się na ostatniej stronie «Wielkiej Księgi Szaleństwa», musicie przy tym nie popaść w szaleństwo. Macie 6 rund na to, by dotrzeć do ostatniego potwora. W każdej rundzie będzie was atakował inny potwór, rzucając na was swoje Klątwy. Aby pokonać każdego z nich, musicie przełamać wszystkie rzucone na was Klątwy, zanim Znacznik Przywołania dotrze do końca Toru Przywołania. Jeśli się to uda, otrzymacie nagrodę 🏆! Jeśli jednak nie pokonacie potwora w określonym czasie, strona się zmieni, a potwór ucieknie. Was samych za to spotka dotkliwa kara 🐉. Pamiętajcie; aby wygrać rozgrywkę należy pokonać jedynie potwora z ostatniej strony Grymuaru. Jednak nie wolno wam przy tym oszaleć!

Każdy z graczy posiada własną talię złożoną z kart Żywiołów i (ewentualnie) kart Szaleństw. Jeśli efekt którejkolwiek z kart nie mówi inaczej, karty należy dobierać jedynie ze swojej talii.

Jeżeli jeden z graczy musi dobrać lub usunąć z gry kartę ze swojej talii, a nie ma w niej już kart, musi dobrać kartę Szaleństwa do swojego stosu kart odrzuconych, potasować stos i uformować w ten sposób nową talię, z której dobierze lub usunie z gry wymaganą ilość kart.

Każdy gracz ma na stole przed sobą 2 strefy w swoim Obszarze Gry. Jedna ze stref znajduje się przy krawędziach Arkuszu Adepta Magii. Są to Pola Wsparcia (zobacz str. 8, Pola Wsparcia). Druga strefa to obszar, w którym znajdują się Zaklęcia gracza. Wszystkie Zaklęcia (niezależnie czy są to Zaklęcia Podstawowe czy dodatkowe) nie są częścią Talii Gracza, lecz leżą odkryte na stole przed nim.

Jeśli gracz chce użyć jednej ze swoich kart Zaklęć potrzebuje do tego kart Żywiołów. Karty Żywiołów można używać do usuwania kart z gry, przyswajania nowych, silniejszych zaklęć lub zdobywania lepszych kart Żywiołów. Każdy z graczy powinien zgromadzić jak najsilniejszą talię, pozbywając się przy tym kart Szaleństwa.

Przebieg gry

Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który posiada Znacznik Aktywnego Gracza, gracze wykonują swoje tury.

Aktywny gracz rozgrywa swoją turę, która składa się z czterech następujących po sobie faz:

- Faza Koncentracji
- Faza Potwora
- Faza Akcji
- Faza Regeneracji

Gdy gracz ukończy wszystkie cztery fazy, jego tura dobiega końca i aktywnym graczem zostaje osoba po jego lewej stronie. Gra toczy się, dopóki nie zostanie obrócona ostatnia strona Grymuaru lub gdy wszyscy gracze popadną w szaleństwo.

1. Faza koncentracji

Należy obrócić do pionu wszystkie wykorzystane karty Zaklęć.

Wykorzystane zaklęcia

Za każdym razem, gdy gracz aktywuje Zaklęcie, należy obrócić je o 90° w prawo. Takie zaklęcie uważane jest za zaklęcie wykorzystane i nie może być aktywowane, dopóki jego położenie nie wróci do pionu.



2. Faza Potwora

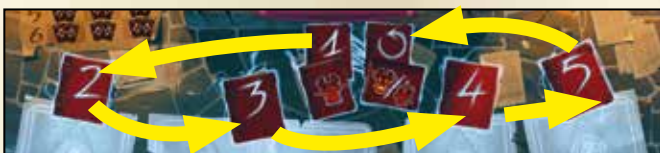
Faza Potwora reprezentuje szkodliwy wpływ jaki może mieć na graczy Grymuar. W tej fazie zaczynamy odliczanie czasu jaki mamy na pokonanie Potwora i niechcianych Kłąt.

Faza Potwora składa się z dwóch części:

- **Przesunięcie Znacznika Przywołania** o jedno pole (obowiązkowe).
- **Wprowadzenie do gry efektów Kławy w polu, na którym jest znacznik Przywołania** (jeśli jest to możliwe).

Przesunięcie Znacznika Przywołania

Przesuńcie Znacznik Przywołania, w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara na następne pole na Torze Przywołania (1, 2, 3, etc.).



Wprowadzenie do gry efektów Kławy w polu gdzie znalazł się Znacznik Przywołania

- **Jeśli Znacznik Przywołania znajduje się na polu nr 2-5:**

Jeśli na polu, na którym znalazł się znacznik leży Kława musicie rozpatrzyć jej efekt (zobacz: Efekt Kławy opisany obok). Jeżeli nie ma na nim żadnej Kławy, nic się nie dzieje.

- **Jeśli Znacznik Przywołania znajduje się na ostatnim polu Toru Przywołania:**

Sprawdźcie, czy jakakolwiek Kława została na Planszy.

- **Jeśli została choć jedna Kława:**

Każdy z graczy musi ponieść cenę porażki opisaną na prawej stronie Grymuaru. Po wykonaniu efektu karty Kławy należy odłożyć na spód odpowiadających im stosów.

- **Jeśli wszystkie Kławy zostały złamane:**

Pokonaliście potwora!

Każdy z graczy otrzymuje nagrodę opisaną na prawej stronie Grymuaru.



Przykład rozpatrywania efektów Kławy:

- **Jeśli Znacznik znajdzie się na polu z numerem 2 lub 4, nic się nie dzieje.**



- **Jeśli Znacznik znajdzie się na polu nr 3 lub 5, wprowadźcie efekt Kławy.**
- **Jeśli Znacznik znajdzie się na ostatnim polu Toru Przywołania, to musicie zaakceptować porażkę i ponieść karę zapisaną na prawej stronie Grymuaru.** Następnie odrzućcie pozostałe Kławy, umieszczając je na spodzie odpowiadających im stosów.

- Niezależnie, czy ponieśliście klęskę czy udało się wam pokonać potwora, natychmiast przenieście Znacznik Przywołania na pole z numerem 1: Nowy Potwór. Obróćcie stronę Grymuaru, aby przywołać nowego potwora. Zaraz po jej wprowadzeniu, każdy z was musi rozpatrzyć Efekt Przywołania Potwora.



Uwaga: Podczas pierwszego ruchu pierwszego gracza Grymuar jest zamknięty. Przesuwając Znacznik Przywołania na pole z numerem 1: Nowy Potwór, należy otworzyć księgę ujawniając potwora znajdującego się na pierwszej jej stronie.

- Przesuńcie Znacznik Rund (znajdujący się w tabeli poniżej jednej z trzech rzymskich cyfr) o jedno pole w dół (nie dotyczy pierwszego ruchu w grze). Znacznik ten pokazuje jak wiele Kław Wszystkich Żywiotów (0,1,2) znajdzie się w grze. Karty te należy położyć otwarte na polach na Torze Przywołania, zaczynając od pola z numerem 2.
- Dobierzcie 3 Kławy odpowiadające symbolom Żywiotów pokazanych na lewej stronie Grymuaru. Połóżcie je odkryte w wolnych polach na Torze Przywołania zaczynając od pola z numerem 2 (jeśli nie znajduje się tam żadna Kława Wszystkich Żywiotów). Zwróćcie uwagę, że pole z numerem 3 może zmieścić aż 2 Kławy!



Efekt Kławy

Efekt Kławy rozpatruje się tylko raz, gdy Znacznik Przywołania dotrze do pola, gdzie znajduje się karta Kławy. Kławy na wcześniejszych polach Toru nie mają żadnego późniejszego efektu.

Uwaga: Po wprowadzeniu do gry efektu Kławy, Kławy pozostają w grze do momentu, w którym jeden z graczy przełamie daną Kławę, lub gdy Znacznik Przywołania dotrze do ostatniego pola na Torze Przywołania.

- **Jeśli w polu, gdzie znalazł się Znacznik nie ma żadnej Kławy:** nic się nie dzieje.
- **Jeśli w polu, gdzie znalazł się Znacznik znajduje się Kława:** Wprowadźcie jej efekt. Jeżeli nie zaznaczono inaczej, efekt Kławy działa na wszystkich graczy, zaczynając od aktywnego gracza i przechodząc na następnego zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli gracz nie może zastosować się do efektu Kławy, zostaje pominięty. Jeśli efekt Kławy nie może być zastosowany przez żadnego z graczy, zignorujcie tę kartę.

Uwaga: Pole nr 3 może zmieścić aż dwie Kławy. Jeśli Znacznik dotrze do tego pola, a znajdują się na nim dwie karty, po kolei rozpatrzenie najpierw Kławy znajdującą się po lewej, a następnie po prawej stronie.

Kława

1

Symboly Żywiotów potrzebne do przełamania Kławy

2

Efekt Kławy - rozpatrywany gdy Znacznik Przywołania dotrze do pola, na którym znajduje się Kława.



3. Faza Akcji






Podczas Fazy Akcji gracze mogą używać kart Żywiołów i Zaklęć, aby spróbować pokonać potwora i nie pozwolić mu uciec z księgi. Do dyspozycji jest 5 akcji:



- Rzuć Zaklęcie
- Opanuj nowe Zaklęcie
- Zdobądź kartę Żywiołu
- Przełam Klątwę
- Wylecz kartę Szaleństwa.

W swoim ruchu każdy gracz może wykonać dowolne akcje, dowolną ilość razy i w dowolnej kolejności, pod warunkiem, że na kartach Żywiołów posiada odpowiednie symbole aby pokryć ich koszt. **Aby wykonać którąkolwiek z akcji należy wydać odpowiednią liczbę konkretnych symboli z kart Żywiołów, znajdujących się na ręce gracza, w Polach Wsparcia na Arkuszach Adeptów lub kombinacji kart z obu tych miejsc.**

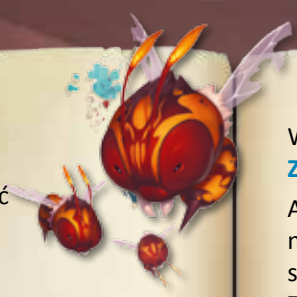
Za każdym razem, gdy gracz chce wykonać jedną z akcji, musi odrzucić karty z co najmniej taką liczbą symboli, która jest potrzebna do wykonania danej akcji. **Wszystkie dodatkowe symbole żywiołów zagrane w jednej akcji przepadają.**

Pojedyncza karta Żywiołu może być użyta tylko do jednej akcji!

Przykład: Jeśli do wykonania akcji potrzebne są 3 , gracz może odrzucić trzy karty o wartości 1  jedną kartę o wartości 1  i jedną kartę o wartości 2 , lub 1 kartę o wartości 3 .

Gracz może również odrzucić dwie karty o wartości 2  ale przepadnie mu jeden niewykorzystany symbol. .

Jeśli gracz nie może lub nie chce wykonać więcej akcji, przechodzi do Fazy Regeneracji.





Rzucanie Zaklęcia

W swoim ruchu gracz może **aktywować 1 swoje niewykorzystane Zaklęcie.**

Aby aktywować Zaklęcie, należy **opłacić koszt zaklęcia** odrzucając na stos kart odrzuconych wymaganą do rzucenia zaklęcia liczbę symboli oraz rozpatrzyć efekt Zaklęcia. Następnie należy obrócić Zaklęcie o 90° w prawo, na znak, że zostało wykorzystane.



Koszt aktywacji Zaklęcia można jednorazowo podwoić lub potroić. Oznacza to, że efekt Zaklęcia również ulegnie multiplikacji. Efekt Zaklęcia, który może zostać zmodyfikowany, to tzw. **Zmienna Zaklęcia** i oznaczona jest symbolem (X).

Przykład: Zaklęcie wymaga odrzucenia 1 . Efekt Zaklęcia może zostać powielony maksymalnie trzykrotnie przez odrzucenie 3  podczas aktywacji.

Zaklęcie aktywować można tylko raz na turę. Wykorzystane Zaklęcia nie mogą być ponownie użyte do czasu, aż nie zostaną obrócone do pionu.



Za każdym razem, rzucając Zaklęcie, należy wprowadzić do gry możliwie największą część efektu Zaklęcia, nawet gdy niemożliwe jest wykonanie go w całości.

Przykład: Efekt Zaklęcia „Oko Cyklonu” mówi, że każdy gracz odrzuca 1  kartę z ręki i dobiera 1  kartę. Gracz, który nie posiada kart na ręce, wykonuje tylko drugą część efektu, czyli dobiera 1 kartę.

Karty Żywiołów




1
Ilość symboli Żywiołu dostarczanych przez kartę (wartość karty)

2
Rodzaj symboli Żywiołu dostarczanych przez kartę

Twoje Pole Wsparcia i Pola Wsparcia innych graczy

Niektóre Zaklęcia umożliwiają umieszczenie jednej z kart w Polu Wsparcia. Umieszczając kartę w Polu Wsparcia, należy położyć ją w jednym z miejsc do tego przeznaczonych na Arkuszu Adepta. Każdy z adeptów może mieć do 3 kart w Polu Wsparcia.

Przykład: Aby umieścić kartę w Polu Wsparcia należy odrzucić 1 . Jeśli gracz nie posiada na ręce karty z takim symbolem, może użyć karty leżącej w Polu Wsparcia na arkuszu innego z graczy i umieścić kartę z ręki w swoim Polu Wsparcia. Karty z Pól Wsparcia odrzucane są na stos odrzuconych właściciela karty, a nie gracza, który z niej skorzystał.



Zaklęcie

1
Poziom Zaklęcia oraz jego koszt aktywacji:
Ilość symboli Żywiołu potrzebna do aktywacji Zaklęcia i do zwiększenia siły.



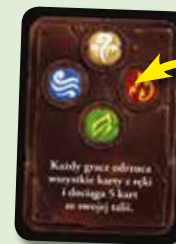
2
Koszt poznania Zaklęcia

3
Efekt Zaklęcia

Zmienna Zaklęcia (X):
Wartość, która może zostać zmodyfikowana przez powielenie kosztu aktywacji Zaklęcia.

Przykład: Koszt aktywacji Zaklęcia „Arktyczny krąg” wynosi 3 . Jeśli gracz zapłaci co najmniej 6 może podwoić Zmienną Zaklęcia. W efekcie gracz, umieści **2** karty w Polu Wsparcia i dobierz **2** karty.”

Kłątwy przynależne jednemu Żywiołowi: Aby złamać tę Kławę, gracz musi odrzucić 4 . Mogą być to np. dwie karty o wartości 2 .



Kławy Wszystkich Żywiołów: Aby złamać tę Kławę, gracz musi zagrać co najmniej 1 , 1 , 1 oraz 1 .

Nauka Zaklęcia

Jeśli dowolne Zaklęcie Dodatkowe jest dostępne, gracz może nauczyć się **jednego z nich**.

Jedynie widoczne Zaklęcia Dodatkowe są możliwe do opanowania. Aby nauczyć się nowego Zaklęcia Dodatkowego, gracz musi odrzucić kartę/karty z 2 symbolami Żywiołu odpowiadające Zaklęciu Dodatkowemu.

Po nauczeniu się nowego Zaklęcia należy odkryć kolejne Zaklęcia Dodatkowe z odpowiedniego stosu.

Uwaga: Jeśli gracz posiada na ręce wystarczającą liczbę symboli Żywiołów, może opanować drugie, nowo odkryte Zaklęcie.

Należy pamiętać, że jeden gracz może posiadać maks. 5 Zaklęć. Jeśli pobierze szóste Zaklęcie, musi pozbyć się jednego z dotychczasowych Zaklęć (aktywowanego lub nieaktywowanego).

Nowe nauczone Zaklęcia, może być aktywowane w tej samej turze.

Zdobycie karty Żywiołu

Jeśli co najmniej jedna karta jest dostępna, gracz może **zdobyć 1 kartę Żywiołu o wartości 2 lub 3** spośród kart leżących na stole poniżej Planszy. Aby to uczynić musi odrzucić taką samą liczbę symboli, tego samego żywiołu, który chce zdobyć.

Koszt zdobycia kart zależy od ich wartości:

- Karty o wartości 2: 2 symbole
- Karty o wartości 3: 3 symbole



Po zdobyciu nowej karty Żywiołu, gracz odrzuca ją na swój stos kart odrzuconych, razem z kartami, których użył do pokrycia kosztu zdobycia nowej karty.

Przełamanie Kławy

W swoim ruchu, gracz może **przełamać 1 Kławę** odrzucając 4 symbole Żywiołu odpowiadającego Kławie.

W nagrodę, ma prawo pobrać ze stołu jedną kartę o wartości 2 wybranego przez siebie żywiołu, którą dodaje do swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli jednak nie pozostała żadna karta o wartości 2, gracz nie otrzymuje nic.

Uleczenie karty Szaleństwa

W swojej kolejce gracz może **uleczyć jedną ze swoich kart Szaleństwa na ręce lub w Polu Wsparcia**. Odrzuca wówczas 2 identyczne symbole wybranego przez siebie Żywiołu, następnie odkłada kartę Szaleństwa na stos kart Szaleństwa.

Uwaga: karty Szaleństwa znajdujące się w Polu Wsparcia mogą być uleczone przez każdego z graczy.

4. Faza Regeneracji

Pod koniec swojej tury, gracz musi **mieć na ręce dokładnie 6 kart** (karty w Polu Wsparcia nie wliczają się do limitu kart na ręce). Jeśli gracz ma na ręce więcej niż 6 kart, musi odrzucić wybrane karty, by zakończyć Fazę Regeneracji z 6 kartami na ręce. Nie może jednak odrzucić kart Szaleństwa. Jeśli gracz ma mniej niż 6 kart, dobiera odpowiednią liczbę kart ze swojej talii. Nie można odrzucać kart z ręki przed dobraniem do 6 kart.

Uwaga: Jeśli w Talii Gracza nie ma już kart, musi on dobrać jedną kartę Szaleństwa i dołożyć do swojego stosu kart odrzuconych. Następnie tasuje odrzucone karty, tworzy z nich nową talię i dobiera tyle kart, aby zakończyć turę z 6 kartami na ręce.

Jeśli na koniec Fazy Regeneracji, gracz ma na ręce 6 kart Szaleństwa, **zostaje wyeliminowany z gry**. Usuwa on z gry (odkłada do pudełka) wszystkie swoje karty (również Zaklęcia).

Po Fazie Regeneracji, **tura danego gracza kończy się**. Należy podać Znacznik Aktywnego Gracza następnemu graczowi po lewej stronie. Zacznie on swoją turę od Fazy Koncentracji.



Koniec Gry

Wszyscy gracze wygrają, jeśli uda się im przerzucić wszystkie strony Grymuaru i pokonają oni potwora na ostatniej stronie.

Wszyscy gracze przegrają gdy:

- Należy dobrać kartę Szaleństwa, a stos Szaleństwa jest pusty.
- Nie uda się pokonać potwora, który znajduje się na ostatniej stronie księgi.
- Wszyscy gracze popadną w szaleństwo i odpadną z gry.

Warianty Gry

Gra *Wielka Księga Szaleństwa* oferuje trzy tryby rozgrywki:

Standardowy Zastosujcie się do standardowych zasad gry.

Przerządzający Każdy z graczy zaczyna grę z 1 kartą szaleństwa, którą należy wtasować do swojej Talii Gracza. Karty te należy dobrać ze Stosu kart Szaleństwa, który został wcześniej stworzony podczas przygotowania do rozgrywki.

Koszmar Każdy z graczy zamienia swoją kartę Żywiołu o wartości 2 na kartę tego samego Żywiołu o wartości 1.



Słownik pojęć i efektów

- Efekty kart Klątw, Potworów lub Zaklęć oraz zdolności adeptów mogą być sprzeczne z zasadami podanymi w tej instrukcji. Tekst na karcie zawsze jest ważniejszy od tekstu podanego w instrukcji.
- Jeżeli któryś z efektów może być wprowadzony do gry, należy go wprowadzić.
- Jeśli efekt może być wprowadzony do gry jedynie częściowo, należy go wprowadzić na tyle ile tylko jest to możliwe, pomijając resztę.
- Jeśli gracz nie może wprowadzić efektu, ignoruje go. Wszyscy pozostali gracze, którzy mogą wprowadzić efekt, muszą go wprowadzić.

Jeden z pozostałych graczy wykonuje 1 akcję

Niektóre z Zaklęć pozwalają innemu graczowi wykonać akcję podczas tury aktywnego gracza. Gracz ten może wykonać dowolną akcję, tak jak w czasie swojej tury, jednakże po wykonaniu akcji nieaktywny gracz nie dobiera kart na rękę i nie obraca do pionu

wykorzystanych zaklęć. Gracz ten może dobrać karty jedynie w swojej Fazie Regeneracji, a obrócić wykorzystane Zaklęcia jedynie w swojej Fazie Koncentracji.

Wyjaśnienie efektów niektórych kart

- Jedna z kart Potworów - „Czarnoksiężnik”, posiada efekt mówiący: Umieść 1 kartę Szaleństwa pod każdą Klątwą na Planszy. Gracz, który przełamie Klątwę, dobiera kartę Szaleństwa na swój stos kart odrzuconych.” Jeśli któraś z kart Szaleństwa zostanie pod nieprzełamaną Klątwą należy zwrócić ją na stos Szaleństwa.
- Jeśli aktywowane zostanie Zaklęcie „Sobowtór”, każda karta z Pól Wsparcia może być użyta tylko raz, niezależnie od ilości pozostałych akcji.



Odrzucanie kart

Odrzucać można jedynie karty z ręki lub z Pola Wsparcia gracza (zależnie od efektu karty). Karty odrzuca się zawsze na stos kart odrzuconych właściciela karty.

Stos kart odrzuconych

Gracz może przeglądać karty w swoim stosie kart odrzuconych w dowolnym momencie gry. Nie może natomiast podglądać kart w swojej Talii Gracza. Gracz, który dobiera kartę Szaleństwa na swój stos kart odrzuconych (tym samym go tasując, tworząc nową talię), może przeglądać swoją talię przed potasowaniem kart.

Określenie celu zaklęcia

Tekst zaklęcia zawsze określa graczy których dane zaklęcie dotyczy:

- **Siebie:** dotyczy gracza który aktywował zaklęcie.
- **Pozostali gracze:** dotyczy wszystkich pozostałych graczy oprócz gracza który aktywował dane zaklęcie.
- **Każdy z graczy:** dotyczy wszystkich graczy, łącznie z graczem który aktywował zaklęcie.
- **Jeden z graczy:** Dowolny gracz wybrany przez osobę która aktywowała zaklęcie (gracz może wybrać siebie).

Usuwanie kart z gry

Zawsze kiedy należy usunąć kartę, odkłada się ją z powrotem do pudełka. Usunięte karty nie

będą brały już udziału w aktualnej rozgrywce. Efekty niektórych kart mogą spowodować powrót tych kart do gry.

Karty Szaleństwa także można usuwać z gry. Należy położyć je wraz z innymi usuniętymi kartami, inaczej niż podczas akcji leczenia karty Szaleństwa, kiedy to kartę należy odłożyć na stos Szaleństwa. W każdym momencie gracze mogą podejrzycie usunąć z gry karty.

Tasowanie

Kiedy efekt Zaklęcia nakazuje przetasowanie kart z ręki, stosu kart odrzuconych lub Talii Gracza, gracz nie otrzymuje kart Szaleństwa. Kartę Szaleństwa otrzymuje się tylko, jeśli gracz musi dobrać kartę ze swojej talii, a jest ona pusta, lub jeśli nakazuje to efekt karty.

Blokada kart

Niektóre efekty kart mogą zablokować poszczególne karty Klątwy lub Zaklęć. Zablokowaną kartę należy obrócić rewersem do góry. Zablokowana karta nie wprowadza do gry żadnych efektów, lecz nadal jest w grze.

Jeśli Zaklęcie jest zablokowane nie można go aktywować, lecz nadal wlicza

się w limit Zaklęć jednego gracza i można usunąć je z gry, gdy gracz nauczy się nowego Zaklęcia. Nowe Zaklęcie nie jest blokowane i może być użyte w następnej akcji gracza. Jeśli kartą zablokowaną jest wykorzystane Zaklęcie, po odblokowaniu pozostaje ono nadal wykorzystane (obrócone o 90° w prawo).

Zablokowana Klątwa nie powoduje żadnego efektu w grze, ale nie może zostać przełamana. W następnej turze Klątwę należy obrócić awersem do góry i znów będzie można ją przełamać. Jeśli pod koniec rundy jedyną Klątwą Potwora jest zablokowana Klątwa, graczom nie udało się pokonać potwora i ponoszą porażkę w walce z nim.

Dobieranie kart

Za każdym razem, gdy gracz musi dobrać kartę na rękę, dobiera ją z wierzchu swojej Talii Gracza. Podczas tury gracz może posiadać dowolną liczbę kart na ręce, lecz pod koniec swojej tury może on mieć na ręce jedynie 6 kart (zobacz: Faza Regeneracji).

Za każdym razem, gdy gracz musi dobrać kartę ze swojej talii,

a jest ona pusta, dodaje 1 kartę Szaleństwa do swojego stosu kart odrzuconych, tasuje go i tworzy w ten sposób swoją nową talię.

Umiejętności Adeptów

Każdy z Adeptów posiada własną specjalną umiejętność, z której gracz może skorzystać tylko raz w trakcie swojej tury.

Wymiana

Jeśli gracz dobiera kartę z ręki innego gracza, zawsze trafia ona wprost na rękę gracza, a nie na jego stos kart odrzuconych.

Otrzymywanie kart Szaleństwa

Kiedy gracz otrzymuje kartę Szaleństwa, dobiera ją ze stosu Szaleństwa i kładzie na swój stos kart odrzuconych. Jeśli zabraknie kart w stosie Szaleństwa, następuje koniec gry. Wszyscy gracze przegrali, doprowadzeni do szaleństwa przez Grymuar.

Karty Szaleństwa w Polu Wsparcia

Jeśli gracz musi dobrać kartę i umieścić ją w Polu Wsparcia, a wszystkie miejsca w jego Polu Wsparcia są zajęte, nadal otrzymuje kartę. Tymczasowo znajduje się ona dodatkowo w

jego Polu Wsparcia, do czasu kiedy efekt jednej z Akcji nie wykorzysta jednej z kart w Polu Wsparcia.

Leczenie karty Szaleństwa

Gdy któryś z graczy podejmuje się akcji leczenia karty Szaleństwa, odkłada leczoną kartę Szaleństwa z powrotem na stos Szaleństwa.

Polu Wsparcia

Niektóre z Zakłęb pozwalają umieścić karty na Polach Wsparcia. Gdy gracz umieszcza kartę w Polu Wsparcia, bierze on kartę z ręki i umieszcza ją odkrytą w jednym z dostępnych Pól Wsparcia swojego Adepta. Każdy z Adeptów może posiadać do trzech kart w swoich Polach Wsparcia. Karty w Polach Wsparcia usuwane są jedynie gdy płacimy nimi za daną akcję, lub gdy efekt jednej z Kłąt nam to nakazuje.

Gracz może użyć którąkolwiek, a nawet wszystkie karty z Pól

Wsparcia wszystkich graczy. Koszt akcji możecie po części zapłacić kartami z ręki, oraz po części kartami z Pól Wsparcia.

Gdy odrzucamy kartę z Pola Wsparcia to zawsze trafia ona na stos kart odrzuconych gracza, który umieścił ją w danym Polu Wsparcia. Nie ma znaczenia który z graczy spowodował jej odrzucenie.









W Polu Wsparcia może znajdować się każda karta, nawet karty Szaleństwa mogą trafić do Pól Wsparcia.

Karty Szaleństwa w Polach Wsparcia nie są kartami w rękę gracza, tak więc nie wliczają się do limitu 6 kart Szaleństwa w rękę gdy sprawdzamy ilość kart Szaleństwa pod koniec Fazy Regeneracji.

Wierzchnia karta Talii Gracza

Za każdym razem kiedy gracz musi umieścić kartę na wierzchu swojej talii, kładzie ją zakrytą na wierzchu swojej talii. Będzie to pierwsza karta, którą dobierze w następnej fazie.

Karta o wyższej wartości

Karta o wyższej wartości zawsze oznacza kartę tego samego Żywiotu o wartości o jeden większej, od karty zagranej. Karta o wartości 1  zmienia się w kartę o wartości 2 , a karta 2  zmienia się w 3 , Nigdy natomiast nie można przejść z 1  do 3 , ani z 1  do 2 .



Kilka wskazówek przed rozpoczęciem pierwszej gry:

- Ostrożnie wybierzcie swojego Adepta. W pierwszej rozgrywce najlepiej dostać mniej więcej równą liczbę kart Żywiotów.
- Nie zaniedbujcie akcji leczenia kart Szaleństw. Najlepiej utrzymywać liczbę kart w stosie Szaleństwa dwa razy większą niż liczbę graczy.
- Jeśli gracz wyspecjalizuje się w Zakłębach jednego rodzaju, będą one silniejsze.
- Dobrze mieć wypełnione Pola Wsparcia. Daje to więcej możliwości graczom gdy pojawia się nowy potwór.
- Zakłęcia poziomu 2 i 3 są naprawdę silne i mogą zaburzyć równowagę w grze. Czasem warto wykupić Zakłęcie 1 poziomu, tylko po to by umożliwić zdobycie Zakłęcia poziomu 2.
- Czasem nie warto przełamywać wszystkich Kłąt Potworów. Warto zaakceptować efekt porażki i przygotować rękę na przybycie następnego potwora.

Stopka redakcyjna

Autor gry: Maxime Rambourg

Ilustracje: Naïade

Zarządzanie serią:

Cédric Barbé and Patrice Boulet

Menedżer projektu: Gabriel Durnerin

Tłumaczenie: Aga Jakimiec

Korekta: Marek Spychalski

Packaging, Graphics Concepts,
and Rules Development: ORIGAMES

Koordynacja i szata graficzna: Guillaume Gille-Naves

Dyrektor Artystyczny: Igor Polouchine



Podziękowania autora: ogromne podziękowania dla wszystkich, którzy przyczynili się do powstania tej gry. Dziękuję zespołowi IELLO. Szczególnie za to, że dostrzegli w tej grze moc. Bardzo dziękuję Gabrielowi za jego cierpliwość i zaufanie.

Dziękuję Nalade za jego twórczość.

Dziękuję mojej rodzinie za wsparcie podczas tworzenia gry. Maud, która regularnie dzieliła się swoim stolikiem na kawę i czasem ze mną, tworząc grę.

Dziękuję Sam i Popo za wszystko.

Dziękuję bardzo testerom, których lista jest tak długa, że ich nie wymienię.

Ogromne podziękowania dla kawiarni Feinte de L'ours i wolontariuszy za poświęcony czas. Kocham Was. W tym miejscu narodziła się moja gra.

Dziękuję drukarni.

Dziękuję mojej Babci, która będzie bardzo ze mnie dumna. Tak samo jak rodzice i siostra, którzy zawsze mnie wspierali.

Wszyscy jesteście dla mnie czarodziejami.

Dziękuję.

© 2015 IELLO. All rights reserved. www.iello.info

© 2016 Portal Games (edycja polska)

Portal Games, ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,
www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Wyprodukowano w Chinach.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: wsparcie@portalgames.pl.



WWW.2PIONKI.PL

WWW.FACEBOOK.COM/2PIONKI

Kopiowanie, powielanie, publikowanie instrukcji, komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez wcześniejszej zgody jest zabronione.

