

AMBER ROUTE

wersja
familijna
i zaawanso-
wana



Amber Route to wyprawa do krainy słowiańskich wierzeń, potworów i magii. W tej pełnej niespodzianek grze wyruszysz w niebezpieczną podróż – poprowadzisz swoją karawanę przez coraz to nowe tereny. Pamiętaj jednak, że droga, którą masz pokonać, jest zdradziecka. Na każdym kroku będą cię zaskakiwać pułapki, złowrogie stwory oraz pradawna magia. Aby wygrać, dokładnie planuj swoje ruchy, chroń bursztyny, zdobądź dodatkową obstawę i staraj się jak najszybciej dotrzeć do celu podróży.

Zawartość pudełka:

- 5 kostek K6
- 4 pionki graczy
- 42 karty światła
- 60 kart ciemności
- 4 karty pomocnicze
- 4 karty graczy
- 40 bursztynów
- 1 worek
- 30 znaczników eskorty
- 1 instrukcja
- 26 puzzli planszy



worek

bursztyny



znaczniki eskorty



karty pomocnicze



plansza



pionki graczy



kostki



60 kart ciemności



42 karty światła

Cel gry

Zadaniem graczy jest dostarczenie jak największej liczby bursztynów z nad Morza Bałtyckiego do zamku w głębi lądu. Wyprawa jest bardzo niebezpieczna. Na graczy czeka wiele zagrożeń, od pospolitych rabusiów, poprzez czarty i demony, aż po gniew prastarych słowiańskich bogów. Zwycięzcą zostaje gracz, który dowiezie jak największą liczbę bursztynów.



Przygotowanie do gry

Każda z osób biorących udział w rozgrywce dostaje kartę gracza oraz pasujący do niej pionek. Ponadto gracze otrzymują po 3 znaczniki eskorty oraz po 1 bursztynie. Aby przygotować planszę, należy ją ułożyć z puzzli znajdujących się w pudełku. Na początek warto ustawić planszę w następujący sposób:

wersja zaawansowana

Po ułożeniu planszy należy przygotować pozostałe komponenty gry. Z tali kart ciemności wyciągamy wszystkie karty bożej łaski (patrz niżej) i rozdajemy po jednej każdemu graczowi, pozostałe karty bożej łaski odkładamy do pudełka. Resztę kart ciemności tasujemy i kładziemy przy planszy rewersem do góry. Talię kart światła trzeba potasować i położyć przy planszy, rewersem do góry. Gracze dobierają po 3 karty światła. Trzymają je w rękach tak, by pozostałe osoby ich nie widziały. Będą z nich korzystać podczas gry. Pozostałe elementy: znaczki eskorty, bursztyny oraz kostki należy umieścić obok planszy, w miejscu dostępnym dla wszystkich. Gracze umieszczają swoje pionki na pierwszym polu planszy (brzeg morza). Następnie losowo wybierają osobę, która rozpocznie rozgrywkę (np. poprzez rzut kostką).

wersja rodzinna

Po ułożeniu planszy należy przygotować pozostałe komponenty gry. Talię kart ciemności oraz talię kart światła trzeba potasować i każdą położyć przy planszy, rewersem do góry. Gracze dobierają po 5 kart światła. Trzymają je w rękach tak, by pozostałe osoby ich nie widziały. Będą z nich korzystać podczas gry. Pozostałe elementy: znaczki eskorty, bursztyny oraz kostki należy umieścić obok planszy, w miejscu dostępnym dla wszystkich. Gracze umieszczają swoje pionki na pierwszym polu planszy (brzeg morza). Następnie losowo wybierają osobę, która rozpocznie rozgrywkę (np. poprzez rzut kostką).

Przebieg gry

Gra jest podzielona na tury. W każdej turze gracze mogą wykonać po jednej z dostępnych dla nich akcji. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, który właśnie wykonuje swoją akcję, jest nazywany graczem aktywnym.

Gra dla dwóch osób gotowa do rozgrywki w wersji zaawansowanej



plansza



Gra dla dwóch osób gotowa do rozgrywki w wersji rodzinnej

Bursztyny

Podczas gry jej uczestnicy będą zdobywać lub tracić bursztyny. Gdy gracz zdobędzie bursztyn, dobiera go z puli leżącej obok planszy i kładzie obok swojej karty gracza. **Jeżeli będzie miał 3 bursztyny (nie jest to akcja obowiązkowa), to jeden z nich przekłada na swoją kartę gracza**, a pozostałe odkłada do wspólnej puli obok planszy. Bursztyny znajdujące się na karcie gracza są bursztynami zabezpieczonymi. Gracz nie może ich utracić wskutek przegranej walki z potworem lub innym graczem oraz podczas wymykania się duchowi. Zarówno bursztyny zabezpieczone jak i niezabezpieczone dają graczowi punkty na koniec rozgrywki. Bursztyny leżące obok karty gracza mogą jednak zostać użyte podczas gry (np. do kupna kart czy dodatkowej kostki).

Tura gracza

wersja zaawansowana

Gracz w swojej turze może wykonać tylko JEDNĄ z poniższych akcji:

- a) rekrutacja eskorty,
- b) dobieranie kart świateł,
- c) ruch do przodu i walka z przeciwnościami losu.
- d) zagrać kartę boskiej łaski

wersja familijna

Tura gracza składa się z dwóch faz: fazy dobierania oraz fazy akcji. Obie są obowiązkowe, a ich kolejność nie może ulec zmianie – pierwsza faza jest fazą dobierania, druga fazą akcji.

1. Faza dobierania

Gracz decyduje, czy chce dobrać dodatkową kartę świateł czy otrzymać dodatkowy znacznik eskorty. Jeżeli wybrał kartę, dobiera pierwszą kartę z talii świateł i dokłada ją do kart, które trzyma w ręku. Jeżeli wybrał dodatkową eskortę, dokłada znacznik eskorty z puli znaczników do tych, które już posiada.

2. Faza akcji

Gracz w swojej turze może wykonać tylko JEDNĄ z poniższych akcji:

- a) rekrutacja eskorty,
- b) dobieranie kart świateł,
- c) ruch do przodu i walka z przeciwnościami losu.

Opis akcji

a) Rekrutacja eskorty

Eskorta jest bardzo istotna podczas gry. To dzięki niej gracz może się przesuwac do przodu oraz zwalczać przeciwności losu. **Gracz nie może mieć na raz więcej niż 6 znaczników eskorty**. By dokonać rekrutacji, dobiera znacznik z puli i dokłada go do tych, które już posiada. Jeżeli rekrutacja odbywa się na terenie wioski, gracz otrzymuje 2 znaczniki eskorty.

b) Dobieranie kart świateł

Dobre i przyjazne stworzenia zamieszkujące Amber Route są reprezentowane przez karty świateł i pomagają w niebezpiecznej wędrówce. By dobrać karty świateł, gracz musi ponieść koszt jednego niezabezpieczonego bursztynu. Po odrzuceniu bursztynu gracz bierze ze stosu dwie karty świateł. **Gracz nie może mieć na raz więcej niż 7 kart świateł**. Jeżeli wskutek jakiejś akcji stanie się posiadaczem większej ich liczby, sam decyduje, które odrzucić. Na każdej karcie świateł znajdują się dwie informacje: wartość tej karty (od 1 do 3) oraz rodzaj terenu, na którym można jej używać (góry, puszcza, bagno, pustkowia). Jednak niektóre z tych kart nie są przypisane do konkretnego terenu – gracze mogą ich używać w dowolnym miejscu.

c) Ruch do przodu i walka z przeciwnościami losu

W trakcie rozgrywki gracze podróżują po niebezpiecznej krainie Amber Route. Mogą się przemieszczać tylko w kierunku wyznaczonym strzałką na karcie startowej. Podczas tej akcji każdy gracz może się przesunąć o 1 lub 2 pola. **Przesunięcie się o 1 pole jest darmowe, a przesunięcie o 2 pola kosztuje 1 znacznik eskorty** (należy go oddać do wspólnej puli). Po wykonaniu ruchu i opłaceniu ewentualnego kosztu gracz musi się zastosować do reguł danego pola. Jeżeli znajdzie się w puszczy, na bagnach, w górach lub na pustkowiu, dobiera kartę z talii ciemności i musi wykonać zamieszczone na niej instrukcje. Gdy uda mu się pokonać napotkaną przeszkodę, ma możliwość zaatakowania gracza stojącego na tym samym polu. **Jeśli gracz wchodzi do wioski, otrzymuje dodatkowy znacznik eskorty, a jeśli do miasta – otrzymuje 1 bursztyn.**



d) Zagranie karty boskiej łaski - tylko w wersji zaawansowanej

Gracz może w swojej turze zagrać kartę boskiej łaski. Po jej zagraniu i rozpatrzeniu, kartę należy odłożyć do pudełka – nie będzie już brać udziału w grze. Każdy z graczy może wykonać tę akcję tylko RAZ podczas całej gry. By rozpatrzyć kartę bożej łaski należy rzucić taką liczbą kostek, ilu jest uczestników rozgrywki. Następnie wybiera jedną kostkę i otrzymuje przypisany jej dar (patrz poniżej). Pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara również wybierają spośród pozostałych kostek i otrzymują przypisane dary.



Karty ciemności

Podczas gry gracze będą odśłaniać karty ciemności i walczyć z napotkanymi potworami, wymykać się duchom czy unikać pułapek. Każda karta ciemności informuje: o terenie, do którego jest przypisana (puszcza, bagno, góry lub pustkowia), o rodzaju zagrożenia (potwór, duch, pułapka), o nagrodzie, którą gracz otrzyma po pokonaniu danej karty ciemności (nagrodę wg. tabeli i tę z karty ciemności). Nagrody z karty wykorzystuje w zależności od symbolu, który znajduje się w dolnym prawym rogu. Symbol pioruna oznacza natychmiastowe wykorzystanie nagrody, natomiast symbol klepsydry oznacza, że dana karta możemy zatrzymać i wykorzystać w dowolnym czasie gry. Rozpatrzone karty ciemności, po wykorzystaniu nagrody, należy odkładać awersem do góry obok talii kart ciemności. Jeżeli podczas gry karty ciemności się skończą, to należy przetasować stos odrzuconych kart i utworzyć z nich nową talię.

Rozpatrywanie karty ciemności

Po dobraniu karty ciemności gracz musi sprawdzić, ile symboli na karcie zgadza się z symbolami na polu, na którym się aktualnie znajduje. **Jeżeli żaden symbol się nie zgadza, to gracz ma do czynienia z wyzwaniem łatwym, jeżeli zgadza się jeden symbol, to wyzwanie jest trudne, a jeśli zgadzają się oba symbole – wyzwanie jest legendarne.** Ponadto wśród kart ciemności znajdują się karty bożej łaski. Jeżeli gracz taką wylosuje, musi ją natychmiast rozpatrzyć. By tego dokonać, rzuca taką liczbą kostek, ilu jest uczestników rozgrywki. Następnie wybiera jedną kostkę i otrzymuje przypisany jej dar (dary są zaznaczone na karcie). Pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara również wybierają spośród pozostałych kostek i otrzymują przypisane dary.

Ogólne zasady dotyczące wszystkich wyzwań

Zawsze podczas rozstrzygnięcia wyzwań gracz może zagrać dowolną liczbę kart światła pasujących do terenu, by zwiększyć swoje szanse. Gracz może używać swojej eskorty, by modyfikować wartości na wyrzuconych kostkach. Odrzucając jeden znacznik eskorty, gracz może zmienić wynik na jednej z kostek o 1 oczko w górę lub w dół, jednak nie można w ten sposób zwiększyć 6 ani zmniejszyć 1. Ponadto podczas wyzwania, po rzucie kostkami, gracz płacąc jednym bursztynem, może zmienić wynik kostki na dowolną wartość.

wylosowana karta ciemności

symbol terenu

rodzaj zagrożenia



nagroda

czas wykorzystania nagrody z karty



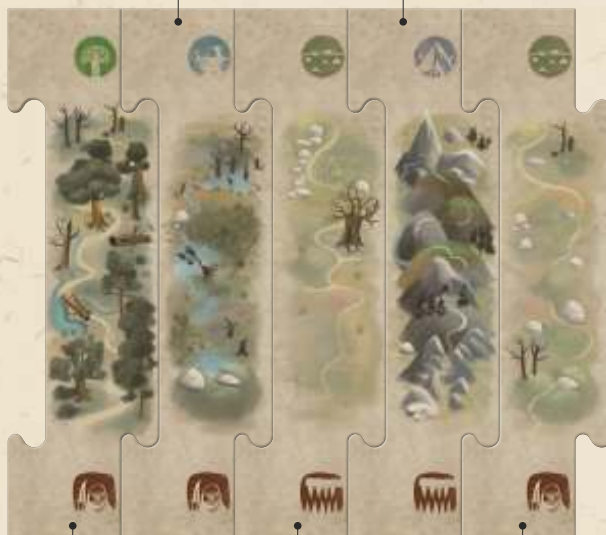
natychmiast



w dowolnym czasie
(kartę można zatrzymać i wykorzystać w dowolnym czasie)

wyzwanie trudne,
1 zgodny symbol

wyzwanie łatwe,
brak zgodnych symboli



wyzwanie trudne,
1 zgodny symbol

wyzwanie trudne,
1 zgodny symbol

wyzwanie legendarne,
2 zgodne symbole

W zależności od tego, z jakim typem wyzwania gracz ma do czynienia (potworem, duchem czy pułapką), musi podjąć odpowiednie kroki.



Walka z potworami

Każdy napotkany potwór ma punkty życia, siłę, wielkość obrażeń oraz nagrodę. Wartości poszczególnych współczynników zależą od rodzaju wyzwania.

tabela walki w trybie zaawansowanym

RODZAJ WYZWANIA	PUNKTY ŻYCIA POTWORA	SIŁA - ILOŚĆ KOSTEK POTWORA	WYNIKI PRZY, KTÓRYCH ZADAWANE SĄ OBRAŻENIA	NAGRODA
I. ŁATWE	3	2	5-6	1 bursztyn
II. TRUDNE	4	3	4-6	1 bursztyn, 1 eskorta lub 1 karta światła
III. LEGENDARNE	5	4	3-6	2 bursztyny, 1 eskorta lub 1 karta światła

tabela walki w trybie familijnym

RODZAJ WYZWANIA	PUNKTY ŻYCIA POTWORA	SIŁA - ILOŚĆ KOSTEK POTWORA	WYNIKI PRZY, KTÓRYCH ZADAWANE SĄ OBRAŻENIA	NAGRODA
I. ŁATWE	2	1	5-6	1 bursztyn
II. TRUDNE	3	2	4-6	1 bursztyn, 1 eskorta lub 1 karta światła
III. LEGENDARNE	4	3	3-6	2 bursztyny, 1 eskorta lub 1 karta światła

Przed walką gracz może z góry odrzucić karty światła, by otrzymać dodatkowe wsparcie podczas tej walki. Odrzucona karta musi być zgodna z terenem, na którym trwa walka. Gracz otrzymuje tyle wsparcia, ile wynosi cyfra na danej karcie. Następnie gracz otrzymuje tyle kości, ile wynosi wsparcie plus 1. Otrzymane kostki są wykorzystywane podczas całej walki, bez względu na liczbę rund. Każda runda walki składa się z 4 kroków:

1. Atak gracza
2. Rozpatrzenie obrażeń potwora. Gracz zadaje obrażenia tylko przy wyniku rzutu kostką 4-6
3. Atak potwora - rzut kostkami przez gracza znajdującego się po lewej stronie
4. Rozpatrzenie obrażeń gracza. Potwór zadaje obrażenia w zależności od rodzaju wyzwania: łatwe wyzwanie to rzut 5-6, trudne wyzwanie 4-6, legendarne wyzwanie 3-6. Gracz traci jeden żeton eskorty za każde obrażenie zadane przez potwora.

Walka trwa do wygranej przez jedną ze stron. Jeżeli podczas walki punkty życia potwora zmaleją do zera, to gracz wygrywa i walka się kończy. Jeśli podczas walki eskorta gracza zmaleje do zera, gracz przegrywa i musi oddać potworowi jeden niezabezpieczony bursztyn. Gdy gracz wygra, to otrzymuje nagrodę zależnie od rodzaju walki. Jeżeli gracz nie posiada niezabezpieczonych bursztynów to oddaje dwie karty światła.

Losowanie karty ciemności.

Wylosowana karta ciemności.



Wyzwanie jest trudne (II poziom), ponieważ karta i teren posiadają wspólny znak terenu.

Zagrywanie kart świateł.



Zagrana karta dodaje graczowi 2 kostki (w sumie, gracz może rzucać maksymalnie 5 kostkami).

Gracz rzuca 3 kostkami (1 + 2 z zagryanych kart).



Gracz zadaje obrażenia tylko przy wyniku rzutu kostką 4-6.

Gracz zadaje 2 obrażenia. Potworowi zostało jeszcze jedno życie (♥).

Gracz po lewej stronie rzuca za potwora 2 kostkami, ponieważ siła potwora wynosi 2.



Potwór zadaje graczowi 1 obrażenie i tym samym gracz traci jedną eskortę.

Gracz ponawia atak i rzuca 3 kostkami (1 + 2 z zagryanych kart).



Gracz zadaje potworowi jedno obrażenie i pokonuje potwora.

Pokonujemy potwora i odbieramy za niego nagrodę:

1 bursztyn, 1 eskortę lub 1 kartę świateł oraz nagrodę z karty:

Dwa znaczniki eskorty



Wymykanie się duchom

W zależności od napotkanego rodzaju ducha (łatwy, trudny, legendarny) gracz, by mu się wymknąć, musi wyrzucić łącznie na kostkach odpowiednią liczbę punktów. Jeśli chce zwiększyć swoje szanse, może oddać karty światła i rzucać większą liczbą kostek. Gracz może modyfikować wynik rzutu kostką za pomocą znaczników eskorty, jeden znacznik eskorty za jeden punkt na kostce.

tabela walki w trybie zaawansowanym

RODZAJ WYZWANIA	MINIMALNA WARTOŚĆ KOSTEK	KARA ZA PRZEGRANĄ	NAGRODA
I. ŁATWE	7	utrata 2 kart	1 bursztyn
II. TRUDNE	11	utrata 3 kart	1 bursztyn, 1 eskorta lub 1 karta światła
III. LEGENDARNE	15	utrata 4 kart	2 bursztyny, 1 eskorta lub 1 karta światła

tabela walki w trybie familijnym

RODZAJ WYZWANIA	MINIMALNA WARTOŚĆ KOSTEK	KARA ZA PRZEGRANĄ	NAGRODA
I. ŁATWE	5	utrata 2 kart	1 bursztyn
II. TRUDNE	9	utrata 3 kart	1 bursztyn, 1 eskorta lub 1 karta światła
III. LEGENDARNE	12	utrata 4 kart	2 bursztyny, 1 eskorta lub 1 karta światła

Gdy gracz wymknie się duchowi, otrzymuje odpowiednią nagrodę. Jeżeli jednak mu się to nie uda, musi ponieść karę i oddać odpowiednią liczbę kart światła. Gracz, który nie ma wystarczającej liczby kart, musi oddać je wszystkie i dodatkowo traci 1 niezabezpieczony bursztyn.



Losowanie karty ciemności.



Wylosowana karta ciemności.



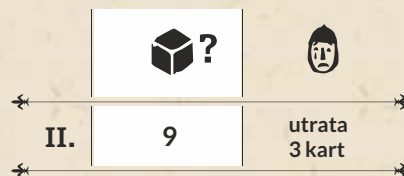
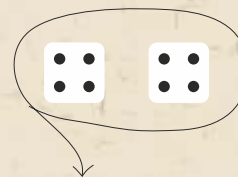
Wyzwanie jest trudne (II poziom), ponieważ karta i teren posiadają wspólny znak terenu.

Zagrywanie kart świateł.



Zagrana karta dodaje graczowi 1 kostkę (w sumie, gracz może rzucać maksymalnie 5 kostkami).

Gracz rzuca 2 kostkami (1 + 1 z zagryanych kart).



Suma kostek jest równa 8, to za mało, aby wymknąć się duchowi.

Gracz modyfikuje wartość 1 kostki za pomocą eskorty, by otrzymać 5.



Wartość kostek po modyfikacji wynosi 9.



Wymykamy się duchowi i odbieramy nagrodę za wymknięcie się duchowi:

1 bursztyn, 1 eskortę lub 1 kartę świateł

oraz nagrodę z karty:

Dwie karty świateł

















Unikanie pułapek

W zależności od tego, w jaki rodzaj pułapki gracz wpadnie, otrzymuje odpowiednią liczbę kostek (łatwa pułapka – 2 kostki, trudna – 3, legendarna – 4). Zadaniem gracza jest wyrzucić na otrzymanych kostkach te same wartości. Po raz kolejny może zwiększyć swoje szanse przez oddanie kart światła (otrzyma wówczas większą liczbę kostek do rzucania). Za każdą brakującą kostkę do zestawu gracz traci kolejkę. Jeżeli zaś wydostanie się z pułapki, otrzymuje nagrodę odpowiednio do stopnia trudności wyzwania. Gracz może modyfikować wynik rzutu kostką za pomocą znaczników eskorty, jeden znacznik eskorty za jeden punkt na kostce.

RODZAJ WYZWANIA	LICZBA KOSTEK O TAKIEJ SAMEJ WARTOŚCI	NAGRODA
I. ŁATWE	2	1 bursztyn
II. TRUDNE	3	1 bursztyn, 1 eskorta lub 1 karta światła
III. LEGENDARNE	4	2 bursztyny, 1 eskorta lub 1 karta światła

Nagrody za walkę z wyzwaniami

Jeżeli gracz pokona wyzwanie, otrzymuje nagrodę. Nagroda jest uzależniona od stopnia trudności wyzwania. Ponadto na pokonanej karcie wyzwania jest przedstawiona dodatkowa nagroda. Jeżeli obok nagrody znajduje się symbol błyskawicy, gracz otrzymuje tę nagrodę od razu. Jeżeli na karcie widnieje symbol klepsydry, gracz zatrzymuje tę kartę, kładzie ją odkrytą przed sobą i będzie mógł skorzystać z nagrody później podczas gry.

 Otrzymujesz 1 kartę światła.	 Przerzuc dwie kostki.	 Otrzymujesz dodatkowo 1 kostkę na obszarze: pustkowia.	 Wielkość zadawanych obrażeń potworowi 3-6.
 Otrzymujesz 2 karty światła.	 Otrzymujesz jedną eskortę.	 Otrzymujesz dodatkowo 1 kostkę na obszarze: puszcza.	 Otrzymujesz jeden bursztyn.
 Zobacz dwie karty światła i weź jedną z nich.	 Otrzymujesz dwie eskorty.	 Otrzymujesz dodatkowo 1 kostkę na obszarze: góry.	
 Przerzuc jedną kostkę.	 Idziesz dwa pola do przodu.	 Otrzymujesz dodatkowo 1 kostkę na obszarze: bagna.	

Losowanie karty ciemności.

Wyzwanie jest legendarne (III poziom), ponieważ karta i teren posiadają 2 wspólne znaki.

Gracz otrzymuje 4 kostki, w których powinien uzyskać takie same znaki.

Zagrywanie kart świateł.

Zagrana karta dodaje graczowi 1 kostkę. (w sumie, gracz może rzucać maksymalnie 5 kostkami).

Rzut kostkami.

Wynik rzutu to: 1, 1, 3, 6, 4. Zgodne są tylko dwie kostki.

Gracz wykorzystuje wcześniej zdobytą kartę, by przerzucić 2 kostki.

Gracz przerzuca kostki z wynikiem 6 i 4.

Wszystkie kości po akcjach.

Gracz modyfikuje wartość kostki z wartością 2 o jedno oczko za pomocą eskorty, by otrzymać wartość 1.

Wszystkie kości po akcjach.

Gracz używa jeden bursztyn do zmiany wyniku kostki na dowolną wartość. W tym wypadku z 5 na 1.

Gracz wymyka się z pułapki i odbiera nagrodę: **2 bursztyny, 1 eskorta lub 1 karta świateł** oraz: **zatrzymuje kartę pokonanego potwora z nagrodą.**



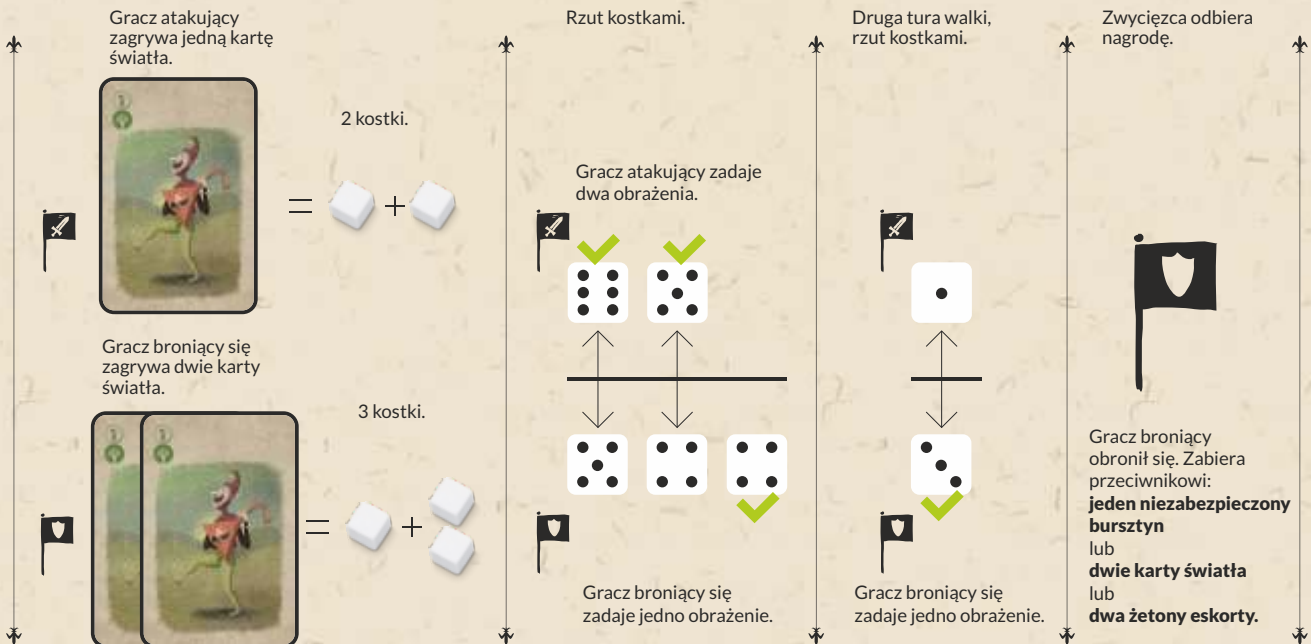
Walka z innym graczem

wersja zaawansowana

Jeżeli gracz pokona wyzwanie, może zaatakować innego gracza znajdującego się na tym samym polu. Podczas walki każdy gracz dostaje jedną kostkę, która symbolizuje jeden punkt życia. Gracz atakujący i broniący się może zagrać do dwóch dowolnych kart światła (nieważny jest teren oraz wartość), by zyskać dodatkowe kości i tym samym dodatkowe punkty życia (jedna karta = jedna kość). Najpierw karty wyklada gracz atakujący, a następnie broniący. Po wyłożeniu kart nie ma już możliwości dalszego dokładania kart. Liczba kości determinuje, ile obrażeń trzeba zadać, by wygrać walkę. Po ustaleniu jaką ilością kostek każdy gracz będzie dysponował, rozpoczyna się walka. Atakujący i obrońca rzucają wszystkim kośćmi (maksymalna ilość to 3 kości na gracza). Gracze układają kości od najwyższej do najniższej liczby oczek, a następnie porównują wartości. Za każdym razem kostka o wyższej wartości zadaje jedno obrażenie przeciwnikowi. W przypadku remisu uznajemy, że kość obrońcy ma wyższą wartość. Jeżeli któryś z graczy rzuca większą liczbą kostek - np. atakujący dwiema kostkami a obrońca trzema - to kość, która nie ma pary musi mieć wartość 4-6, by zadać obrażenia. Np. atakujący wyrzuca wartości 6 i 5, a obrońca 5, 4, 4 - w takim wypadku atakujący zadaje 2 obrażenia a obrońca 1. Kolejną turę walki (o ile jest konieczna) rozpocząć należy z liczbą kości pomniejszoną o liczbę zadanych obrażeń. W kolejnej turze walki atakujący i obrońca rzucają po 1 kostce. Gra toczy się do momentu, w którym jeden z graczy nie ma już punktów życia.

Walka kończy się automatycznie i zwycięzca zabiera przeciwnikowi 1 niezabezpieczony bursztyn lub 2 karty światła lub 2 żetony eskorty. Nie łączymy nagród: np. nie możemy zabrać 1 karty światła i 1 żetonu eskorty.

Podczas walki między graczami nie można używać znaczników eskorty do zmiany wyników kostek.

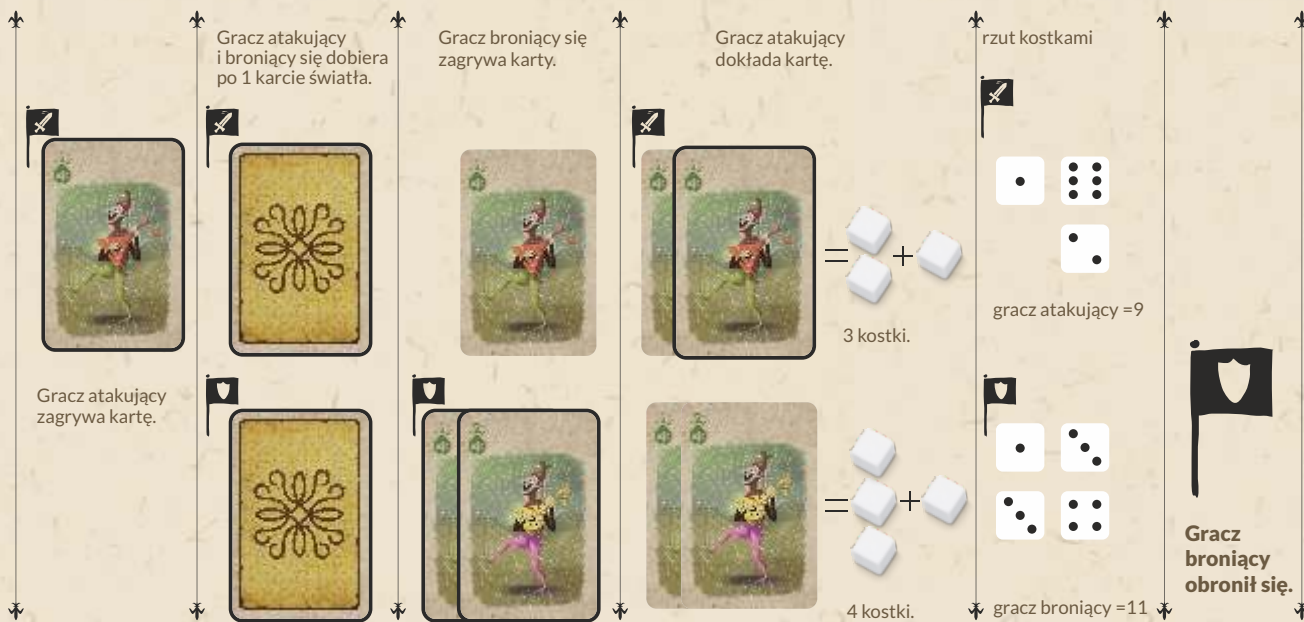




Walka z innym graczem wersja familijna

Jeżeli gracz pokona wyzwanie, może zaatakować innego gracza znajdującego się na tym samym polu. Gracz atakujący musi wówczas zagrać kartę z terenem pasującym do miejsca walki. Tę kartę gracz atakujący kładzie przed sobą awerssem do góry. Następnie obaj gracze dobierają po jednej karcie z talii kart światła. Dobrane karty gracze dokładają do swoich pozostałych. Gracz broniący się może dodać dowolną liczbę kart z terenem pasującym do miejsca walki i położyć je przed sobą. Gracz atakujący może dołożyć do leżącej przed nim karty dodatkowe, pamiętając o zasadzie zgodności terenu. Od tego momentu żaden z graczy nie może dodać więcej kart do końca walki. Następnie gracz atakujący otrzymuje tyle kostek, ile wynosi łączna wartość użytych przez niego kart światła plus jedna dodatkowa kostka (jednak nie może mieć więcej niż 5 kostek). Rzuca otrzymanymi kostkami, a uzyskany rezultat jest siłą jego ataku. Gracz broniący się w analogiczny sposób otrzymuje kostki i nimi rzuca. Otrzymany wynik jest jego siłą obrony. Jeżeli siła ataku jest wyższa od siły obrony, gracz atakujący wygrywa i zabiera obrońcy 1 bursztyn. Jeżeli siła obrony jest wyższa lub równa sile ataku, zwycięzca konfrontacji jest gracz broniący się.

Uwaga! Podczas walki gracze mogą używać znaczników eskorty, by zmieniać wyniki na swoich kostkach, tak jak to ma miejsce w wypadku wyzwań.



Zakończenie gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy pierwszy dotrze do ostatniego pola planszy. Gdy to nastąpi, pozostali gracze mogą wykonać jeszcze po jednym ruchu i wtedy następuje podliczenie punktów.

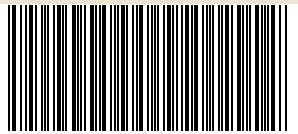
- pierwszy w zamku: +3 pkt.
- każdy zabezpieczony bursztyn: +6 pkt.
- każda niewykorzystana nagroda z karty: +1 pkt.
- każdy niezabezpieczony bursztyn: +1 pkt.

AMBER ROUTE

Amber to wyprawa do krainy słowiańskich wierzeń, potworów i magii. W tej pełnej niespodzianek grze wyruszysz w niebezpieczną podróż – poprowadzisz swoją karawanę przez coraz to nowe tereny. Pamiętaj jednak, że droga, którą masz pokonać, jest zdradziecka. Na każdym kroku będą cię zaskakiwać pułapki, złowrogie stwory oraz pradawna magia. Aby wygrać, dokładnie planuj swoje ruchy, chroń bursztyny, zdobądź dodatkową obstawę i staraj się jak najszybciej dotrzeć do celu podróży.

Zawartość pudełka:

- 5 kostek K6
- 4 pionki graczy
- 42 karty światła
- 60 kart ciemności
- 4 karty pomocnicze
- 4 karty graczy
- 40 bursztynów
- 1 worek
- 30 znaczników eskorty
- 1 instrukcja
- 26 puzzli planszy



9788393773688

WYDAWCA

TO_DESIGN

Pomysk Wielki 61
77-121 Bytów
Poland



DYSTRYBUTOR

Pomysk Wielki 61
77-121 Bytów
Poland

AUTOR
KRZYSZTOF MATUSIK
RYSUNKI
ROMAN KUCHARSKI
DESIGN
PRZEMYSŁAW FORMAL



2-4



8+



45 min



0-3

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Zawiera małe elementy, które mogłyby zostać połknięte.

v.1.1
Wyprodukowano w Polsce