

BLIŻEJ | DALEJ

INSTRUKCJA



PUSTKOWIA ARZIUM



Za nieprzebytymi pustkowiami Arziem, głęboko w ukrytych krainach, wznoszą się Ostatnie Ruiny: miasto podług legend skrywające w sobie artefakt zdolny spełnić najgorętsze pragnienia serca.

Utracona miłość, odkupienie, akceptacja, chwała, zjednoczenie rodziny – oto ognie rozpalające dusze tych, którzy poszukują tajemnego miasta. Ośmiu wędrowców wyruszyło, podróżując bliżej i dalej w poszukiwaniu wskazówek wiodących do starożytnych ruin. Ale czy zdołają przezwyciężyć własną chciwość i wewnętrzne demony?



Na pokrytej ruinami upadłej cywilizacji rubieży, podróżnicy muszą polegać na tych, którym udało się tu przetrwać i uczynili to miejsce swym domem. Nomadzi są skłonni handlować i znają najbezpieczniejsze ścieżki. Banici poszukują zaginionych skarbów i nie cofają się przed używaniem siły. Mistycy zbierają skrawki starożytnej wiedzy i potrafią leczyć nawet głębokie rany. Jaszczurokształtni budują i naprawiają zepsutą maszynierię, są też najstarszymi mieszkańcami rubieży.



WITAJCIE W BLIŻEJ I DALEJ

Podróżuj przez świat starożytnych ruin, ukrytych skarbów i zapomnianych cudów!



Blżej i Dalej to gra narracyjna...

...i kontynuacja gry planszowej *Górq i Dołem*. Choć jej akcja toczy się w tym samym świecie, znajomość pierwszej gry nie jest wymagana. Podobnie jak w *Górq i Dołem* podczas rozgrywki będziecie posiłkować się Księgą Przygód. Każda z nich stawia przed graczem określone wybory i wyzwania, pozwalając mu stać się panem własnego przeznaczenia.

Blżej i Dalej to gra atlasowa.

Zamiast jednej planszy gra zawiera księgę map zwaną Atlasem Gry. W każdej rozgrywce będziecie używać innej mapy z nowymi wyzwaniami i spotkaniami, dzięki czemu w czasie wielu sesji będziecie stopniowo odkrywać świat.



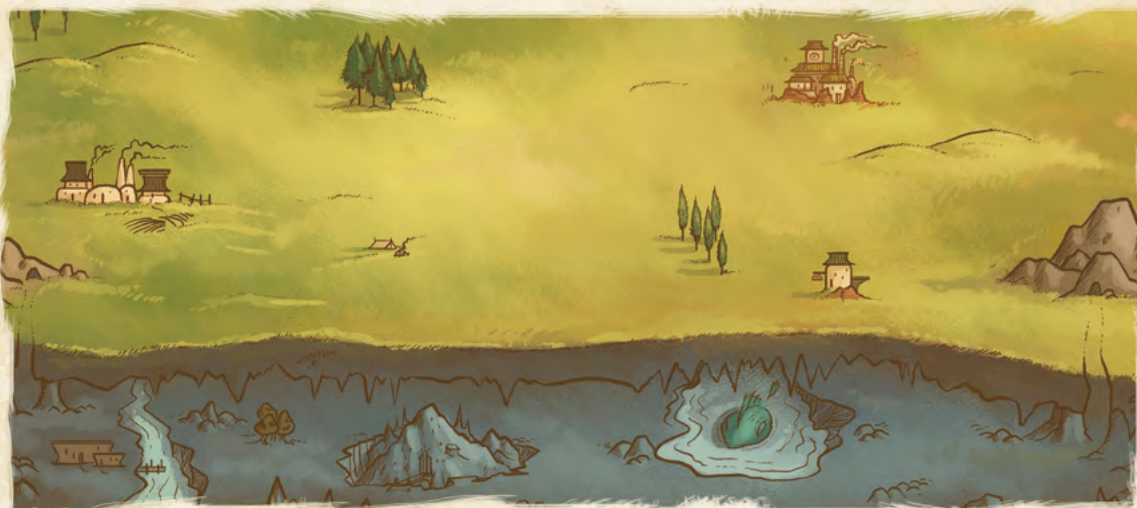
Blżej i Dalej to gra kampanijna.

Gdy już dobrze zapoznacie się z grą i stworzycie postaci, możecie rozpocząć kampanię rozciągniętą na wiele mniejszych epizodów. Wszyscy bohaterowie mają unikalne historie z niespodziewanymi zwrotami akcji, rozgałęziającymi się zadaniami i wieloma zakończeniami – a wszystko to zależne od decyzji podejmowanych przez gracza. Śledź uważnie zadania i zdobywane doświadczenie, a następnie kup talenty – stałe specjalne zdolności używane w każdej sesji kampanii.

Twoje doświadczenie nie ma końca, gdy odkrywasz świat i jego mieszkańców poprzez rozległą kolekcję map!

JAK GRAĆ W BLIŻEJ I DALEJ?

Przygody w Bliżej i Dalej mogą być rozgrywane w czterech różnych trybach, umożliwiając graczowi dostosowanie ich zakresu i głębi do jego osobistych preferencji.



PIERWSZA PRZYGODA

Zalecana dla wszystkich, którzy stykają się z Bliżej i Dalej po raz pierwszy.

- Pierwsza Przygoda prezentuje podstawowe mechaniki rozgrywki oraz historie i jest najlepszym sposobem na komfortowe zapoznanie się z zasadami
- Do gry wykorzystaj Mapę 1 z Atlasu: Jaskinie Glogosów
- Czytaj zadania Mapy 1 z Księgi Przygód
- Zapoznaj się z podstawowymi zasadami do rozgrywki w tym trybie. Zignoruj zasady w ramkach – będą one używane w innych trybach.



TRYB KAMPANII

Ogromna przygoda rozciągnięta na wszystkie mapy z Atlasu.

- Tryb Kampanii zabiera graczy w podróż przez cały świat *Bliżej i Dalej*
- Do gry wykorzystaj po kolei wszystkie mapy, rozpoczynając od Mapy 2: Zniszczone Równiny, a kończąc na Mapie 11: Ostatnie Ruiny
- Czytaj zadania poszczególnych map z Księgi Przygód
- Zapisuj punkty doświadczenia, talenty, Słowa Kluczowe i zadania poboczne na kartach postaci
- Do gry wykorzystaj podstawowe zasady ORAZ wszystkie zasady z ramkach oznaczonych jako Tryb Kampanii.

TRYB PRZYGODY

*Krótką grą z szybkimi wyborami
i bez elementów kampanii*

- W tym Trybie przygody są krótkie i nastawione na akcję
- Wybierz dowolną mapę (1-11)
- Zamiast czytać zadania z Księgi Przygód, wykorzystaj do gry karty Trybu Przygody
- Ten tryb jest przydatny, jeśli nie przepadasz za czytaniem zadań lub czytałeś je wiele razy i pragniesz zachować świeżość rozgrywki
- Do gry wykorzystaj podstawowe zasady ORAZ wszystkie zasady w **ramkach** oznaczonych jako Tryb Przygody.



TRYB POSTACI

*Rozwiń historię i umiejętności swojej postaci
podczas poszukiwania Ostatnich Ruin.*



- W Trybie Postaci wszyscy gracze wybierają dla siebie jednego z 8 unikalnych bohaterów i ruszają w epicką podróż, aby odnaleźć tajemnicze Ostatnie Ruiny
- Do gry wykorzystaj 3 lub więcej map (powinny zostać wybrane z przedziału Map 2-10)
- Finałowa sesja rozgrywać się będzie na Mapie 11: Ostatnie Ruiny
Finałowa sesja w Ostatnich Ruinach rozegra się, gdy wszystkie postaci ukończą swoje pierwsze 8 zadań.
- Czytaj zadania konkretnych postaci z Księgi Przygód
- Użyj Kart Postaci, aby śledzić zadania, punkty doświadczenia, talenty i Słowa Kluczowe.
- Do gry wykorzystaj podstawowe zasady ORAZ wszystkie zasady w **ramkach** oznaczonych jako *Tryb Postaci*.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



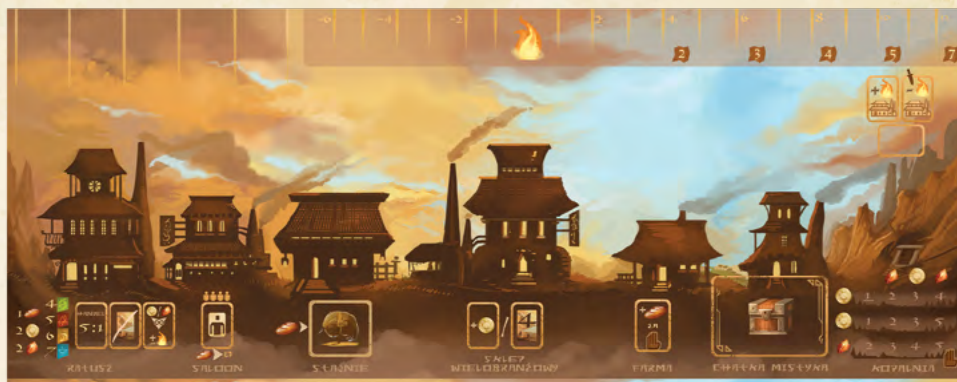
4 kości



4 znaczniki
Wigoru



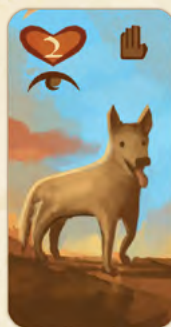
4 karty przywódców



1 plansza miasta



4 plansze gracza



5 towarzyszy
(4 psy/koty, 1 dziobak)



36 żetonów
poszukiwaczy przygód
(dwustronnych)



30 żetonów
klejnotów
(+30 plastikowych
klejnotów)



30 żetonów
monet
(24 o wartości 1,
6 o wartości 5)



18 żetonów
zadań



21 żetonów
żywności
(12 x chleb, 6 x ryba,
3 x bekon)



33 żetony
frakcji
(8 w każdym kolorze;
1 pusty)



40 kart Trybu
Przygody



12 Jucznych
Ptaków
(dwustronnych)



8 znaczników
reputacji

Nie przedstawione na
ilustracji:
Płócienna torba
(na żetony poszukiwaczy przygód)
Instrukcja
Ołówek
Bloczek kart postaci
Karta Symboli



Obozy
(20 w każdym kolorze)



31 kart świata



4 karty bossów
(używane w Trybie Kampanii na
Mapie 11. Zobacz – str. 39)



4 karty pomocy
gracza



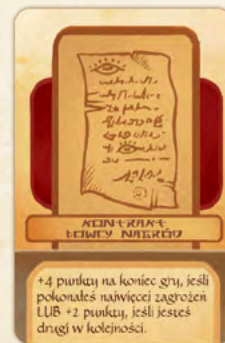
8 tekturowych postaci
i 8 plastikowych podstawek



55 kart artefaktów
(17 zaawansowanych,
38 podstawowych)



32 karty postaci
(8 postaci, 4 karty na każdą)



36 kart
skarbów



12 kart zagrożeń



1 Atlas Gry



1 Księga Przygód



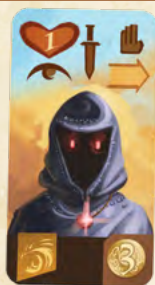
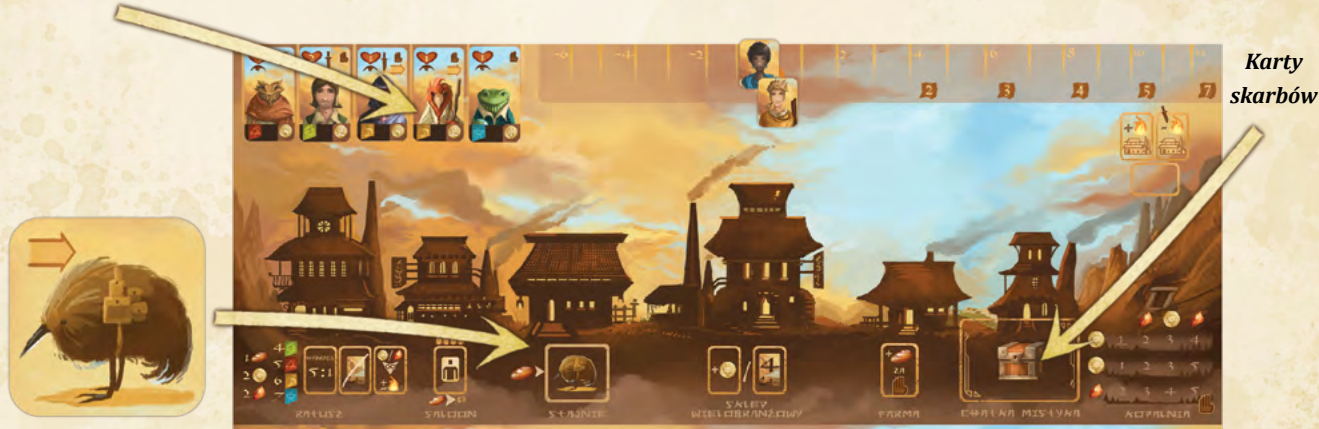
Żeton
Pierwszego
Gracza

PRZYGOTOWANIE GRY

1a. Umieść na stole planszę miasta, stroną „Zmierzchu” do góry. Umieść w stajniach po trzy juczne ptaki na gracza. Przetasuj karty skarbowe i umieść je zakryte na Chatce Mistyka.

1b. Oddziel żetony towarzyszy od poszukiwaczy przygód. Umieść poszukiwaczy w płóciennej torbie i połóż ją obok planszy miasta. Dociągnij 5 poszukiwaczy i umieść ich odkrytych na odpowiednich polach w lewym górnym rogu planszy miasta. Umieść 4 odkryte karty przywódców obok planszy miasta.

Poszukiwacze



Dwustronni Poszukiwacze:

Żetony Poszukiwaczy mają różne symbole po obu stronach. Jedna z nich używana jest do gry w *Bliżej i Dalej*. Druga – do rozgrywki w *Górką i Dołem* (zob. str. 37). Powyższy żeton przedstawia stronę *Bliżej i Dalej* i to jej powinno używać się do rozgrywki.



2. Otwórz Atlas na Mapie 1: Jaskinie Glogosów i umieść go poniżej planszy miasta.

Tryb Przygody

Wybierz dowolną mapę z przedziału 1-11. **Zasady specjalne map odnajdziesz na stronie 39.**

Tryb Postaci

Wybieraj dowolną mapę z przedziału 2-10 do chwili, gdy wszyscy gracze ukończą 8 swoich zadań. Gdy to nastąpi, ostatnią grę przeprowadź na Mapie 11: Ostatnie Ruiny. **Zasady specjalne map odnajdziesz na stronie 39.**

Tryb Kampanii

Przeprowadź rozgrywkę na mapach 2-11. Każdą następną sesję zacznij na nowej mapie z zachowaniem odpowiedniej kolejności. **Zasady specjalne map odnajdziesz na stronie 39.**



3. Umieść żetony zadań na mapie. Ich liczba powinna wynosić 3 na każdego gracza + 1, a zatem:

W grze dla dwóch osób użyj 7 żetonów.

W grze dla trzech osób użyj 10 żetonów.

W grze dla czterech osób użyj 13 żetonów.

Rozłóż żetony losowo, **wyłącznie** na polach mapy z symbolem otwartej książki. (Pole nie może zawierać więcej niż jednego żetonu zadania i nie wszystkie pola z otwartą księgą otrzymują żeton.)

Umieść je w taki sposób, by nie zasłoniły wnętrza kręgu.

(mogą jednak przykryć symbol książki).

Sugestia: Postaraj się rozłożyć żetony równomiernie na całej mapie, tak aby część znajdowała się blisko miasta, a część daleko od niego.

Tryb kampanii

Jeśli to twoja pierwsza kampania: Jeśli pole ma przypisaną nazwę (na mapie, zaznaczoną tuż poniżej pola), upewnij się, że zostanie na nim położony żeton (jeśli jest również oznaczony otwartą księgą).

Każdy gracz umieszcza swojego zwierzęcego towarzysza na jednym z czterech pól w górnym lewym rogu planszy gracza. Pola te reprezentują jego aktywną drużynę.



Użyj znacznika Wigoru, aby śledzić i zaznaczać zmiany w Wigorze.

Umieść 14 znaczników obozów tak, aby przykrywały wszystkie symbole namiotów.

4. Każdy gracz otrzymuje planszę gracza, 1 znacznik Wigoru, 1 kartę pomocy, 1 towarzysza (pies lub kot), 3 monety i 14 znaczników obozów w jednym kolorze. Gracze umieszczają swoje obozy na odpowiednich symbolach (dodatkowe namioty powinny zostać na razie odłożone do pudełka, mogą okazać się potrzebne później). Następnie umieszczają swoje znaczniki Wigoru na sercu z wartością „0”. Gracze wybierają również swoje postaci, po czym zabierają ich tekturowe wizerunki (oraz plastikowe podstawki) i znacznik reputacji, który kładą na polu „0” na odpowiednim torze planszy miasta (jest ono oznaczone symbolem ognia). *Specjalne zasady dziobaka znajdziesz na stronie 37.*



Tryb Postaci, Tryb Kampanii

Wszyscy gracze otrzymują kartę swojej postaci lub arkusz postaci z bloczka. Przy wykorzystywaniu arkusza w Trybie Postaci wpisz na nim imię wybranego bohatera.

(Szczegółowy opis kart postaci w każdym trybie znajdziesz na stronach 31-32.)

Wprowadzasz nową postać w późniejszej fazie kampanii? Zobacz str. 37.

Zalecenia Trybu Postaci

Shardling i Rin: Historie tych postaci są o wiele dłuższe i bardziej rozbudowane od innych. W Trybie Postaci ci bohaterowie sprawdzają się najlepiej przy grze 2-osobowej, w związku z ilością wymaganego do przeczytania tekstu.

Eyim i Rin: W związku z powiązaniem ze sobą historiami, te postaci nie powinny być wykorzystywane w jednej rozgrywce (w Trybie Postaci).

Wprowadzenia Postaci: Wprowadzając nowego bohatera do Trybu Postaci przeczytaj na głos jego wprowadzenie (znajdziesz je na początku poświęconej mu sekcji w Księdze Przygód).

5. Wybierzcie pierwszego gracza – otrzymuje on odpowiedni znacznik.

6. Umieść karty świata, żetony frakcji, żetony żywności, monety, klejnoty i kości, a także Księgę Przygód obok planszy miasta. (*Kart świata nie trzeba tasować lub układać w określonej kolejności.*)

Jeśli wyczerpią się monety, klejnoty, żetony żywności, karty postaci, żetony frakcji lub obozy (obozy powyżej 14 używane są przy zakończeniu gry) użyj w ich roli czegoś innego. Wszystkie pozostałe elementy gry są ograniczone swoją liczbą.



Karty Świata



Klejnoty



Monety



Żetony Frakcji



Żetony żywności



Księga Przygód

Tryb Przygody

Umieść Księgę Przygód z powrotem w pudełku. Przetasuj karty trybu przygody i połóż utworzoną talię obok Atlasu.



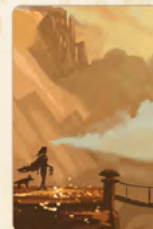
Karty Trybu Przygody

6a. Ułóż Karty Zagrożeń w kolejności od 4 do 15 (według wartości podanej obok miecza) i umieść je na polu Zagrożeń na mapie. Stos powinien być odkryty, a pierwsza karta (poziom 4) widoczna.



7. Przetasuj dwie talie kart Artefaktów (podstawowych i zaawansowanych), a następnie rozdaj każdemu graczowi 2 zakryte karty zaawansowane i 5 zakrytych kart podstawowych. Pozostałe Artefakty umieść w pobliżu planszy miasta jako dwa zakryte stosy. Gracze mogą zapoznać się z otrzymanymi kartami, po czym dobierają je zgodnie z zasadami przedstawionymi na stronie 12.

Wszystkie niewykorzystane żetony i karty odłóż do pudełka. Nie będą wykorzystywane w grze, chyba że zasady będą tego wymagać.



Podstawowe



Zaawansowane

8. W grze **2-osobowej** umieść jedną z niewykorzystanych postaci na polu Ratusza. Gdy jeden z graczy będzie chciał odwiedzić ten budynek, zawsze musi stoczyć pojedynek, zgodnie z zasadami przedstawionymi na stronie 17.

Przykłady i filmy prezentujące rozgrywkę odnajdziesz na stronie www.redravengames.com/nearandfar

Torbę
poszukiwaczy
umieść tutaj.



Zagrożenia



Znacznik
Pierwszego
Gracza



Dobieranie Artefaktów

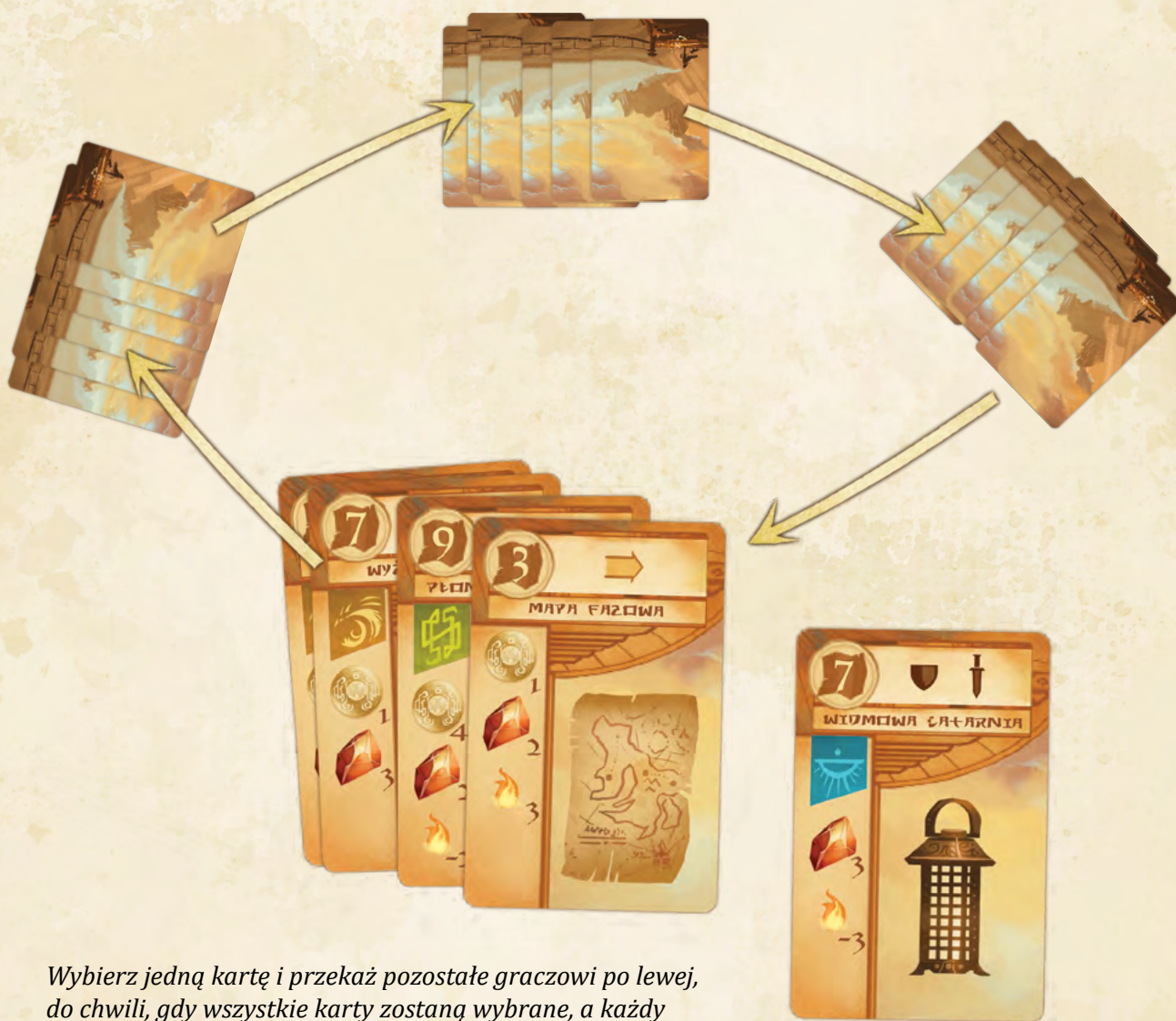
Wszyscy gracze wybierają spośród swoich 5 podstawowych Artefaktów jedną kartę, przekazując pozostałe graczowi po swojej lewej, który wybiera z nich jedną kartę i posyła resztę dalej. Faza kończy się, gdy wszystkie karty zostaną rozdane.

Każdy gracz powinien posiadać na końcu 5 podstawowych Artefaktów.

W dalszej kolejności wszyscy gracze muszą odrzucić jeden lub oba swoje zaawansowane Artefakty.

Jeśli chcą, mogą również odrzucić dowolną liczbę kart podstawowych Artefaktów lub zachować wszystkie.

Uwaga: Karty Artefaktów pozostają na twojej ręce dopóki nie zostaną spełnione warunki ich zakupu (pokazane na lewej stronie karty). Ukończone Artefakty na koniec gry przynoszą Punkty Podróży, ale każda nieukończona karta na twojej ręce nakłada wówczas karę -1 Punktu.



Wybierz jedną kartę i przekaz pozostałe graczowi po lewej, do chwili, gdy wszystkie karty zostaną wybrane, a każdy gracz będzie miał pełną rękę. **Uwaga:** Po zakończeniu wymian gracze mogą odrzucić karty przed rozpoczęciem właściwej gry.

Tryb Kampanii, Tryb Postaci

Talenty Postaci

Po zakończeniu sesji gry i przed rozpoczęciem pierwszej tury kolejnej gracze mogą zakupić Talenty (stałe zdolności używane w trakcie całej kampanii) zużywając w tym celu punkty doświadczenia. (W Trybie Postaci gracze zaczynają z 1 punktem doświadczenia i otrzymują 1 punkt za każde ukończone zadanie postaci. W Trybie Kampanii zaczynają z 1 punktem i otrzymują 1 punkt za każde trzy ukończone zadania) Wydane punkty doświadczenia są tracone bezpowrotnie. Gracze zaznaczają doświadczenie i talenty na swoich kartach/arkuszach postaci za pomocą ołówka.

Gdy gracz zdobywa punkt doświadczenia wypełnia ołówkiem symbol gwiazdy na swojej karcie/arkuszu. Gdy je wydaje – powinien wypełnić otaczające gwiazdę koło.

Punkt doświadczenia to wypełniona gwiazdka. Wydany punkt – wypełniona zarówno gwiazdka, jak i otaczający ją okrąg.

Gracze powinni zapisywać zakupione talenty na odwrocie swoich kart postaci. Mogą też zapisać przy nich również krótkie przypomnienie ich efektów.

Od chwili zakupu talentu, jego efekty wpływają na gracza przez wszystkie pozostałe sesje gry.

Symbol Punktu Doświadczenia

Talenty wpisuj tutaj.



DOSTĘPNE TALENTY
(oraz ich koszt w doświadczeniu)

- **Łowca Nagród (koszt 3):** Trafiając na symbol zagrożenia możesz rzucać przeciwko dowolnej niewykorzystanej jeszcze karcie z talii Zagrożeń, a nie tylko wierzchniej.
- **Przekupstwo (koszt 2):** Możesz zapłacić monetę, aby odwiedzić w mieście zajęty budynek bez konieczności pojedynku.
- **Gotowanie (koszt 3):** Zaczynasz każdą sesję z +2 sztukami żywności.
- **Łowienie ryb (koszt 1):** Zaczynasz każdą sesję z +1 sztuką żywności.
- **Handel Klejnotami (koszt 2):** Możesz wydawać klejnoty zamiast monet (ale nie monety zamiast klejnotów).
- **Wiedza (koszt 3):** Na koniec gry możesz zignorować 3 ujemne punkty z niewykupionych Artefaktów.
- **Sztuki Walki (koszt 2):** +1 do wyniku rzutu podczas pojedynków (sumuje się z innymi Talentami i Umiejętnościami).
- **Medytacja (koszt 4):** Możesz wydawać żywność zamiast Wigoru. Jeden punkt żywności jest równy jednemu punktowi Wigoru.
- **Rozmnażanie Jucznych Ptaków (koszt 3):** Jeśli posiadasz co najmniej dwa juczne ptaki, otrzymujesz jedną monetę za każdym razem, gdy odwiedzasz Stajnie. Możesz również zwrócić do puli dowolną ilość swoich jucznych ptaków, aby za każdego otrzymać 2 punkty Wigoru (możesz to zrobić w dowolnym miejscu).
- **Perswazja (koszt 2):** Dociągnij 1 kartę Artefaktu, gdy odwiedzasz Sklep Wielobranżowy. Możesz ją zachować lub odrzucić.
- **Pianista (koszt 4):** Zyskujesz 1 żywność, gdy odwiedzasz Saloon.
- **Polityka (koszt 3):** Odwiedzając Ratusz możesz kupować talenty w trakcie sesji. Możesz też odwiedzać go bezpiecznie nawet, gdy jest zajęty przez inną postać.
- **Warzenie Elikksirów (koszt 2):** Zyskujesz 1 żywność, gdy odwiedzasz Chatkę Mistyka.
- **Naciąganie (koszt 3):** Możesz posiadać jedną kartę Skarbów bez jucznego ptaka (lub żółwia). Trzymaj ją z boku swojej planszy gracza – znajdując się tam nie ma wpływu na 5-punktowy bonus przyznawany na końcu gry za posiadanie trzech kart Skarbów.
- **Grotołaz (koszt 4):** Rzuć kostką podczas odwiedzania Kopalni. Za wynik 4-6 otrzymujesz dodatkowy klejnot.
- **Gawędziarstwo (koszt 3):** +2 Punkty Podróży, jeśli na koniec gry posiadasz najwyższą reputację.
- **Prowokacja (koszt 2):** +1 do wyniku rzutu podczas pojedynków (sumuje się z innymi talentami i umiejętnościami).
- **Poszukiwanie Skarbów (koszt 3):** Na początku gry, ale po zakończeniu wymiany z innymi graczami, dobierz 2 karty Artefaktów. Możesz je zachować lub odrzucić.

ROZGRYWKA

CEL GRY

Gracze ruszają na wyprawę w poszukiwaniu legendarnych Ostatnich Ruin, zaginionego miasta skrywającego największe pragnienia serca. W tym celu muszą przemierzyć zapomniane, niebezpieczne krainy, uzyskując wsparcie czterech frakcji: Banitów (zielony sztandar), Mistyków (niebieski sztandar), Jaszczurokształtnych (czerwony sztandar) i Nomadów (żółty sztandar). Gracze odszukają Ostatnie Ruiny oczywiście dopiero na Mapie 11, ale każda z nich stanowi element epickiej podróży.

Poszukiwania Ostatnich Ruin, towarzyszące im przygody oraz wpływy uzyskane w czterech frakcjach mierzone są **Punktami Podróży**. Na koniec gry gracz, który zdobył ich najwięcej, zostaje ogłoszony zwycięzcą.



Symbol Punktu Podróży

PRZEGLĄD

Podczas swojej tury gracze wybierają jedną z dwóch akcji: **odwiedzenie miasta** lub **przygodę**.

W trakcie gry gracze będą podróżowali po planszy. Oznacza to przemieszczanie się, podejmowanie zadań oraz stawianie obozów aby poszukiwać monet lub klejnotów.

Gracze będą również mierzyć się z zagrożeniami, zbierać skarby i tworzyć szlaki handlowe.

W mieście gracze będą uzupełniać zapasy, werbować pomocników i pojedynkować się z innymi graczami dla reputacji.

W trakcie rozgrywki gracze otrzymają również wiele okazji do zakupu kart Artefaktów.

Wigor



Wszyscy gracze posiadają na swojej planszy gracza tor Wigoru. Wigor reprezentuje morale, odwagę, wytrzymałość i ogólne zdrowie drużyny danego gracza. Aktualny stan Wigoru oznaczany jest odpowiednim znacznikiem. Za każdym razem, gdy gracz „zdobywa” lub „traci” Wigor, powinien przesunąć swój znacznik na nową wartość.

Wigor można wykorzystać, aby podnieść wynik rzutu kostką, wliczając w to rzuty w mieście (wyjątek: podczas pojedynku gracz broniący się nie może wydać Wigoru). Każdy wykorzystany w ten sposób punkt podnosi rezultat o jeden (bez górnego limitu). Zużywanie Wigoru ma miejsce po rzucie kostką. *Przykład: Wirginia wyrzuciła 4 oczka, po czym wydała 8 punktów Wigoru uzyskując ostateczny wynik 12.*

Gracze, wydając Wigor, mogą wpływać wyłącznie na własne rzuty. Nie mogą modyfikować rezultatów pozostałych graczy.

Wigor zużywany jest również do **stawiania obozów** i poruszania się przez puste, niezbadane pola (bez obozów). Przemierzenie niezbadanego pola kosztuje 1 punkt Wigoru, natomiast postawienie obozu – 3. Uwaga: osiągnięcie wartości 0 na torze Wigoru nie wiąże się z natychmiastową karą lub efektem.

Reputacja



Wszyscy gracze posiadają na odpowiednim torze znacznik reputacji. Gdy gracz zdobywa lub traci reputację, musi przesunąć swój znacznik na odpowiednią wartość. „Zdobywanie” reputacji oznacza przesuwanie znacznika w prawo. „Tracenie” jej – w lewo. Gracz nie może osiągnąć poziomu reputacji wyższego niż 12 lub niższego od -6.

Tura gracza

W czasie swojej tury gracz może wykonać **jedną** z czynności: **odwiedzić miasto LUB ruszyć na przygodę.**

ODWIEDZANIE MIASTA



Gracz może odwiedzić miasto przemieszczając swoją postać na jeden z budynków na planszy miasta i wykonując powiązaną z nim akcję. *Gracze powinni umieszczać swoje postacie na ilustracji budynku aby nie przykrywać symboli akcji.*

- *Możesz odwiedzić dowolny budynek, ale jeśli jest już zajęty przez innego gracza, musisz pojedynkować się z nim o prawo do wykonania akcji lokacji. Wyjątkiem jest Saloon – zawsze możesz go odwiedzić i jeśli nie chcesz, nie musisz się pojedynkować. Zobacz – str. 17.*
- *Gracz może pozostawać w mieście przez wiele tur, ale nie może zajmować przez cały czas jednego budynku – jeśli na początku tury znajduje się w mieście musi albo ruszyć na przygodę albo przemieścić się do nowego, niezajętego budynku i wykonać związaną z nim akcję.*
- **Ważne: Gracze mogą wrócić do miasta z dowolnego pola na mapie, niezależnie od odległości.**
- **Uwaga: Wszyscy gracze muszą odwiedzić miasto podczas pierwszej rundy gry.**

Akcje budynków są opisane poniżej:

Ratusz

Wykonaj dowolną/wszystkie z 3 akcji. Każda z nich może zostać podjęta tylko raz, ale w dowolnej kolejności. Akcje od lewej do prawej to:



- **Handel:** Zapłać do 5 przedmiotów, aby otrzymać 1 towar lub 1 przedmiot, aby otrzymać do 5 towarów. Wartości poszczególnych przedmiotów są wyszczególnione w tabeli po lewej. Suma wartości otrzymywanych dóbr nie może być większa od wartości sprzedawanych przedmiotów. Gracz może handlować jedynie przedmiotami uwzględnionymi w tabeli. Sztandary odpowiadają sztandarom na żetonach frakcji. Poszukiwacze przygód oraz przywódcy nie mogą być sprzedawani.

Przykład 1: Tomasz płaci 1 klejnot, 1 monetę i 1 żywność (łączna wartość wynosi 5) i otrzymuje żeton czerwonej frakcji.

Przykład 2: Lila płaci 1 żeton niebieskiej frakcji (wartość 7) i otrzymuje 3 monety oraz 1 żywność.

- Gracz może odrzucić jeden z niewykupionych Artefaktów ze swojej ręki
- Gracz może zapłacić dowolną ilość monet/klejnotów aby zyskać LUB stracić 1 punkt Reputacji za każdy wydany zasób. Musi wówczas zaznaczyć odpowiednią zmianę na swoim torze reputacji.

Saloon

Gracz może zwerbować jednego nowego poszukiwacza przygód z rządu poszukiwaczy na planszy miasta. Aby to zrobić, musi zapłacić odpowiednią ilość monet, podaną w prawym dolnym rogu żetonu poszukiwacza.



Po opłaceniu kosztu, gracz zabiera odpowiedni żeton i może umieścić go na jednym z pól swojej aktywnej drużyny. W jej skład w danej chwili może wchodzić tylko jeden poszukiwacz z każdej frakcji, a maksymalna liczba jej członków wynosi 4 (wliczając zwierzęcego towarzysza). Jeśli w drużynie znajduje się już inny poszukiwacz z danej frakcji, gracz musi zdecydować, który z nich w niej pozostanie. Wszyscy poszukiwacze nie znajdujący się w aktywnej drużynie gracza umieszczani są obok jego planszy gracza. Gracz może dowolnie wymieniać poszukiwaczy i reorganizować swoją aktywną drużynę, ale tylko w chwili *opuszczania miasta* (strona 19) gracz może przesunąć zwierzęcego towarzysza na inne pole, aby zrobić miejsce dla nowego rekruta. Po zakończeniu werbunku, gracz dociąga nowego poszukiwacza i uzupełnia puste pole w Saloonie.

Zniżka Poszukiwaczy: Każdy posiadany przez gracza sztandar frakcji zmniejsza koszt związanego z nią poszukiwacza o 1 monetę. Do liczby tej wliczają się sztandary na zwerbowanych wcześniej poszukiwaczach (aktywnych i nieaktywnych) oraz sztandary na żetonach frakcji. Każdy przywódca liczy się jako tylko 1 sztandar, choć do ich rekrutacji wymagane są 4. Nie możesz obniżyć kosztu poszukiwacza poniżej 0 i otrzymać pieniędzy za werbunek. **Ważne: Sztandary na wykupionych Artefaktach nie obniżają kosztów!**

Brak Limitu Postaci: Gracz może odwiedzić Saloon nawet jeśli jest on zajęty przez innego gracza (przypomina o tym symbol 4 ludzi na górze). Gracze mogą jednak, jeśli chcą, pojedynkować się w Saloonie, aby powiększyć/obniżyć swoją reputację.

Odświeżenie Rzędu Poszukiwaczy: Odwiedzając Saloon gracz może odświeżyć rząd dostępnych poszukiwaczy płacąc w tym celu 1 żywność. Usuwają wówczas aktualnych poszukiwaczy z planszy miasta i zastępują ich nowymi żetonami dobranymi z torby. Akcję tę można wykonać wyłącznie raz podczas tury. Odrzuceni poszukiwacze NIE wracają od razu do torby (odłóż ich na bok). Po odświeżeniu rządu gracz może przystąpić do werbunku (jeśli jeszcze tego nie uczynił).

Pusta Torba Poszukiwaczy: Jeśli torba poszukiwaczy zostanie opróżniona, należy wypełnić ją odrzuconymi wcześniej poszukiwaczami i wymieszać ich. *Więcej informacji na temat drużyny poszukiwaczy znajdziesz na stronie 18.*

Stajnie

• Gracz może zapłacić 1 żywność, aby otrzymać 1 juczne ptaka. Następnie umieszcza go na jednym z odpowiednich pól na swojej planszy gracza.

(Gracz może posiadać naraz maksymalnie 3 juczne ptaki).

Każdy juczny ptak zwiększa zasięg ruchu gracza o 1 (przykładowo: początkowy ruch każdego gracza wynosi 2, ale posiadając 2 juczne ptaki, gracz mógłby przesunąć się nawet o 4 pola podczas poszukiwania przygód).

Każdy juczny ptak umożliwia również graczowi posiadanie 1 karty Skarbu. *Gracz ograniczony jest do 1 karty Skarbu na 1 juczne ptaka. Jeśli gracz zdobywa kartę Skarbu, a nie posiada juczne ptaka, nie może jej dobrać.*

Za każdym razem, gdy gracz odwiedza Stajnie, może kupić tylko 1 juczne ptaka.

Uwaga: Gracz może zwrócić jednego ze swoich jucznych ptaków do puli, aby zignorować zagrożenie na mapie. Może to zrobić wyłącznie podczas próby przekroczenia symbolu zagrożenia. Jeżeli gracz odrzucił juczne ptaka, zachowuje przyznaną przez niego premię do ruchu do końca tury.

Sklep Wielobranżowy

• Gracz zdobywa 1 monetę.
• **LUB** dociąga 4 karty z talii Artefaktów. Gracz może dobrać dowolną kombinację 4 kart z talii podstawowej i zaawansowanej, ale musi zadeklarować, ile Artefaktów będzie dociągał z danego stosu jeszcze przed obejrzeniem kart.

Następnie gracz przegląda dobrane karty i decyduje, które z nich pragnie zachować, a które odrzucić. Jeśli zdecyduje się zachować którąkolwiek z nich, trafia ona na jego rękę i nie może zostać już odrzucona (za wyjątkiem odwiedzin w Ratuszu).

Farma

• Gracz zdobywa 1 żywność za każdy symbol zdolności w swojej aktywnej drużynie oraz na posiadanych skarbach, wykupionych Artefaktach i kartach świata.



Chatka Mistyka

• Jeśli gracz posiada co najmniej 1 juczne ptaka, dociąga 1 kartę Skarbu.

Po zapoznaniu się z dobraną kartą, jeśli gracz posiada puste miejsce pod jucznym ptakiem, może umieścić tam Skarb. Jeśli wszystkie miejsca są zajęte, gracz może zamienić Skarby miejscami lub odrzucić dobraną właśnie kartę.

Gracz może posiadać 1 kartę Skarbu na każdego posiadanego juczne ptaka.

Odrzucane Skarby są jawne. Gracze w dowolnej chwili mogą przeglądać ich stos.



Kopalnia

• Odwiedzający Kopalnię gracz może wydobywać; akcja ta składa się z postawienia obozu w kopalni i otrzymania nagrody.

Kopalnię tworzy 12 liczb, z których każda reprezentuje niezbadany obszar. Gracz musi wybrać jedną z nich, aby zacząć wydobywać.

Gracz musi posiadać w swojej drużynie, na wykupionych Artefaktach/kartach Skarbów liczbę symboli Zdolności równą lub większą od liczby z wybranego pola kopalni.

Jeśli w kopalni nie znajdują się jeszcze żadne obozy, gracz musi wybrać podkreśloną liczbę w lewym górnym rogu (oznacza ona wejście do kopalni). W przeciwnym wypadku musi wybrać puste pole sąsiadujące w linii prostej z postawionym wcześniej obozem (dowolnego koloru).

Jeśli wszystkie wymagania są spełnione, gracz zabiera pierwszy niewykorzystany obóz ze swojej planszy gracza i umieszcza go na wybranym polu w kopalni.

W dalszej kolejności przyznawane są nagrody – monety i/lub klejnoty. Aby określić rodzaj nagrody, gracz musi spojrzeć na symbol zamieszczony nad kolumną z wybranym polem oraz na symbol po lewej stronie rzędu – otrzymuje oba wskazane przedmioty.



Pojedynki

Jeżeli gracz pragnie odwiedzić budynek, w którym znajduje się inny gracz, może (zazwyczaj musi) wyzwać go na pojedynek.

Zwycięstwo umożliwia graczowi zyskanie lub utratę 1 punktu reputacji oraz wykonanie akcji danego budynku.

Jak działa pojedynek: W pierwszej kolejności aktywny gracz deklaruje, komu rzuca wyzwanie oraz czy będzie walczył *nieczysto*, czy *honorowo*. (Jeśli w budynku znajduje się więcej niż jedna postać, aktywny gracz wybiera do pojedynku dowolną z nich). Nieczysta walka przyznaje wyzywającemu graczowi +1 do wyniku rzutu kostką i reprezentuje jego wybór utraty 1 punktu reputacji w przypadku zwycięstwa. Walka honorowa nie przyznaje żadnych bonusów, ale wygrany pojedynek zaowocuje otrzymaniem 1 punktu reputacji.

Obaj gracze rzucają kostką. Każdy z nich dodaje do wyniku wszystkie posiadane symbole miecza i modyfikatory walki. Gracze podliczają miecze z poszukiwaczy w *aktywnej drużynie*, wykupionych Artefaktów, kart Skarbów i posiadanych kart świata. Aktywny gracz może również, po zakończeniu wszystkich rzutów i podliczeniu modyfikatorów, dodać do swojego wyniku dowolną ilość Wigoru, aby wygrać pojedynek.

Gracz broniący się nie może wydawać Wigoru.

Pojedynek wygrywa gracz z większym wynikiem końcowym. W przypadku remisu zawsze wygrywa gracz broniący się.

Jeśli aktywny gracz zwyciężył: Zdobywa on 1 punkt reputacji, jeśli walczył honorowo lub traci 1 punkt, jeśli walczył nieczysto. Może również wykonać akcję przypisaną do danego budynku.

Jeśli aktywny gracz przegrał: Musi przenieść swoją postać do Więzienia na planszy miasta poniżej toru reputacji. Jego reputacja nie ulega żadnym zmianom.

Jeśli postać gracza na początku tury znajduje się w Więzieniu może on odwiedzić dowolny budynek, nawet zajęty przez innego gracza i nie toczy wówczas pojedynku.



Gra dla dwóch graczy: Ratusz zawsze zajmowany jest przez jedną z nieużywanych postaci, a odwiedzający go gracz zawsze musi stoczyć pojedynek. Jeśli w Ratuszu znajduje się również postać drugiego gracza, to ona musi być celem wyzwania. Rzuty nieużywanej postaci wykonuje drugi gracz i nie może dodawać do nich swoich mieczy lub Wigoru.

Aktywna drużyna (4 miejsca)
Musisz umieścić poszukiwacza na polu z odpowiadającym mu sztandarem.

Juczny Ptak



Miejsce na Skarb

Obozowiska. Gracz zabiera stąd namiot, gdy pokonuje zagrożenie, stawia obóz lub kopie w kopalni. Namioty powinny być zabierane w pierwszej kolejności z górnego rzędu, od lewej do prawej, a po jego wyczerpaniu analogicznie z rzędu dolnego. Na niektórych polach znajdują się symbole monet i klejnotów. Gdy gracz odkryje któryś z nich, zabierając namiot z puli, natychmiast otrzymuje przedstawioną nagrodę. Na koniec gry każdy obóz postawiony przez gracza na planszy, karcie zagrożeń lub w kopalni warty jest 1 Punkt Podróży. Dodatkowo, jeżeli gracz postawił co najmniej 14 obozów (ujawniając symbol na ostatnim polu), otrzymuje w nagrodę +2 Punkty Podróży.

Nieaktywny Członek Drużyny

Uwaga: Przedstawiona aktywna drużyna posiada 4 symbole dłoni, 1 symbol ruchu, 3 symbole przeszukiwania i 2 miecze, co oznacza, że gracz otrzymuje +4 do wyniku rzutów zdolności i trzy surowce przy stawianiu obozu. Otrzymuje również +2 do wyniku rzutów podczas walki i może przemieścić się nawet o 4 pola na turę (2 podstawowe, +1 za poszukiwacza i +1 za jucznego ptaka).



Zdolność: Każdy symbol zdolności w aktywnej drużynie gracza zapewnia mu +1 do wyniku rzutów zdolności przy podejmowaniu zadań. Wartość ta jest również wykorzystywane w mieście, podczas odwiedzania Farmy i Kopalni.



Miecz: Każdy miecz w aktywnej drużynie gracza zapewnia mu +1 do wyniku rzutów podczas walk, wliczając w to pojedynki. Wykorzystywane są również do pokonywania zagrożeń na mapie.



Ruch: Każda strzałka w aktywnej drużynie zapewnia graczowi +1 punkt ruchu.



Czułość: Jeśli gracz posiada w aktywnej drużynie choć jedną tarczę, może ignorować dowolny symbol zagrożenia podczas poruszania się po mapie.



Przeszukiwanie: Każdy symbol przeszukiwania zapewnia graczowi +1 monetę/klejnot przy stawianiu obozu w lokacji monet/klejnotów.



Wigor: Każdy symbol serca po opuszczeniu miasta zwiększa Wigor gracza o 1.

Zwierzęcy Towarzysze

Wszyscy gracze zaczynają grę z jednym towarzyszem (psem lub kotem). Zwierzak traktowany jest jak poszukiwacz, ale nie jest powiązany z żadną frakcją i może zajmować dowolne z czterech pól aktywnej drużyny. Gdy się w niej znajduje, zapewnia graczowi 1 oko (przeszukiwanie), 1 zdolność i 2 punkty Wigoru.

PRZYGODA



Poszukiwanie przygód składa się z dwóch kroków: opuszczenia miasta i poruszania się. Gracz może wykonać obie te czynności w jednej turze. Jeśli jego postać na początku tury znajduje się na mapie **nie może** opuścić miasta i pomija krok 1 (aby opuścić miasto postać musi znajdować się w nim na początku tury).

1. Opuszczanie Miasta:

Opuszczając miasto gracz tworzy aktywną drużynę, resetuje swój Wigor i umieszcza swoją postać na polu miasta na mapie.

Pomiń ten krok, jeśli postać znajduje się już na mapie.

W chwili opuszczania miasta gracz może dowolnie modyfikować swoją drużynę, zamieniając miejscami aktywnych i nieaktywnych członków. Pamiętaj: w aktywnej drużynie może znajdować się tylko 1 poszukiwacz z każdej frakcji, a zwierzęcy towarzysze mogą zajmować w niej dowolne miejsce. Maksymalna liczba aktywnych członków drużyny (wliczając zwierzęcego towarzysza) wynosi 4.



Następnie gracz zlicza Wigor zapewniany przez członków aktywnej drużyny, wykupione Artefakty, posiadane karty Skarbów i karty świata, po czym zaznacza odpowiednią wartość na swoim torze Wigoru. Gracz nigdy nie może opuścić miasta z więcej niż 13 punktami Wigoru i resetuje je tylko podczas opuszczania miasta. (Wigor zachowany z poprzednich tur nie jest dodawany do tej wartości).

Na koniec gracz przesuwa miniaturę swojej postaci z planszy miasta na znajdujące się na mapie pole miasta – duży okrąg z symbolem serca (*przypomina on graczom o konieczności resetu Wigoru*).

Uwaga: Jeśli gracz znajduje się już na mapie i trafia na to pole, NIE resetuje swojego Wigoru. Reset następuje wyłącznie podczas opuszczania miasta!

Uwaga: Przy określaniu ruchu to pole nie jest uważane za puste i przekroczenie go nie wymaga dodatkowego punktu Wigoru.

2. Ruch



Gracz przesuwa swoją postać po mapie, wybiera miejsce postoju, może podjąć się zadania (*jeśli pole, na którym zakończył ruch zawiera żeton zadania*) i zdecydować się na postawienie obozu.

Poruszanie się

Okrągłe symbole na mapie nazywane są polami. Większość z nich zawiera w sobie monetę lub klejnot; na każdym może przebywać dowolna liczba postaci. Pola połączone są liniami przerywanymi (ścieżkami) – gracze mogą przemieszczać się między polami wzdłuż nich. Przejście na sąsiadujące, połączone ścieżką pole, kosztuje 1 punkt ruchu.



Niektóre pola przedstawiają jeden z czterech symboli szlaków handlowych (papryczki, trybiki, liście herbaty lub krwawe kamienie).

Symbole pomiędzy polami reprezentują zagrożenia lub skarby i nie są traktowane jako pola. Postać nie może zakończyć ruchu na żadnym z nich.

Wszyscy gracze zaczynają grę z 2 punktami ruchu.

Przypominają o tym dwie strzałki przedstawione na symbolu Przygody (obrazek na dzienniku zawartym na planszy gracza).

Każdy juczny ptak oraz członek aktywnej drużyny z symbolem strzałki zapewnia +1 punkt ruchu.

Całkowity ruch gracza reprezentuje maksymalną liczbę pól, które gracz może przejść w swojej turze – jeśli chce, może przemierzyć ich mniej. **Może również przemieścić się wzdłuż danej ścieżki więcej niż raz w jednej turze, ale musi wówczas zapłacić jeszcze raz koszt Wigoru (szczegóły w następnym akapicie).**

Podczas ruchu gracz musi zapłacić 1 punkt Wigoru za każde **puste pole** (pole bez jakiegokolwiek obozu), które opuszcza, za wyjątkiem pola startowego. Nazywane jest to „przekraczaniem pustego pola”.



Uwaga: Pole miasta nie jest traktowane jako puste i opuszczenie go nie wymaga wydania Wigoru.

Przykład: Tomasz zaczyna na pustym polu. Opuszcza je, ale nie wydaje Wigoru, ponieważ było to jego pole startowe w danej turze. Przemieszcza się o dwa pola – pierwsze z nich było puste, musi więc zapłacić 1 punkt Wigoru, aby je przekroczyć. Nie musiałby tego robić, gdyby znajdował się na nim obóz frakcji lub gdyby skończył na nim swój ruch.

Zagrożenia

Jeśli ścieżka oznaczona jest symbolem zagrożenia, aby przejść dalej gracz musi

zmierzyć się z aktywnym zagrożeniem. *(W czasie jednej tury gracz może przemieścić się wzdłuż ścieżki z zagrożeniem więcej niż raz – w takim wypadku musi zmierzyć się jednak z kolejnym zagrożeniem i zapłacić raz jeszcze koszt Wigoru).*

Symbol zagrożenia zostaje zneutralizowany w chwili postawienia obozów na polach pomiędzy którymi się znajduje. Zagrożenie widoczne powyżej wciąż jest aktywne, ponieważ otacza je tylko jeden obóz. Zagrożenie po prawej zostało zneutralizowane przez zamknięcie pomiędzy dwoma obozami.

Przypomnienie: Przy określaniu aktywności zagrożenia pole miasta zawsze traktowane jest jako pole z obozem.

Aktywne zagrożenie oznacza wierzchnią kartę talii zagrożeń. Poziom ich trudności stale wzrasta – od 4 do nawet 15 mieczy.

Walka z Zagrożeniem

Aby walczyć z zagrożeniem gracz przemieszcza się na symbol zagrożenia położony na ścieżce łączącej pola (wydając 1 punkt Wigoru w przypadku opuszczania pustego pola, na którym nie zaczął tury). Następnie musi rzucić kostką, aby sprawdzić, czy zdołał je pokonać i przejść na znajdujące się za nim pole.

Poziom trudności karty zagrożenia określa liczba obok symbolu miecza. Jeżeli gracz zdoła osiągnąć lub przekroczyć tę wartość, oznacza to, że pokonał zagrożenie.

Gracz rzuca kością i dodaje wynik do sumy mieczy zapewnianych przez aktywną drużynę, karty skarbów, wykupione artefakty i karty świata. Jeśli uzyskana wartość jest niewystarczająca, gracz może też wydać dowolną liczbę posiadanych punktów Wigoru, aby podnieść ostateczny rezultat o jeden za każdy wydany punkt.



W przypadku, gdy gracz pokonał zagrożenie, zabiera jego kartę i umieszcza ją powyżej planszy gracza. Następnie kładzie pierwszy z niewykorzystanych obozów na znajdującym się na karcie polu namiotu i kontynuuje swój ruch na następne pole. Aktywnym zagrożeniem staje się kolejna karta z talii.

Przykładowa walka z zagrożeniem:

Gracz zatrzymuje się na symbolu zagrożenia, kiedy aktywnym zagrożeniem jest Bandyta (poziom trudności 4). Gracz posiada wykupiony Artefakt z 1 mieczem i członka drużyny również zapewniającego 1 miecz, ich suma wynosi zatem 2. Rzuca kostką, uzyskując wynik 1. Aby pokonać zagrożenie musi więc wydać dodatkowo 1 punkt Wigoru. Następnie zabiera kartę zagrożenia, kładzie na niej swój obóz i umieszcza ją obok swojej planszy.


Pokonane zagrożenia na koniec gry zapewniają Punkty Podróży. Gracze powinni schować zdobyte karty pod swoją planszą w taki sposób, by widoczne były jedynie symbole namiotu i Punktów Podróży.

Jeśli gracz nie zdoła pokonać zagrożenia, jego tura kończy się natychmiast, a postać wraca na znajdujące się wcześniej pole.

Omijanie Zagrożeń

Istnieje kilka sposobów na ominięcie zagrożenia bez konieczności walki z nim. W każdym z poniższych przypadków nikt nie zabiera karty zagrożenia i pozostaje ona aktywna.

1) Poświęcenie jucznego ptaka. Gracz może zwrócić ptaka do puli i pominąć zagrożenie.

2) Posiadanie w drużynie symbolu tarczy (Czułość). Jeżeli którykolwiek z członków aktywnej drużyny posiada symbol tarczy, gracz może ignorować wszystkie zagrożenia. 

3) Posiadanie karty skarbu lub wykupionego Artefaktu umożliwiającego omijanie zagrożeń. Posiadając kartę z cechą umożliwiającą „ignorowanie zagrożeń” gracz może ominąć dowolne z nich bez konieczności toczenia walki. Jeśli na karcie opisany jest koszt aktywacji tej zdolności, musi zostać opłacony.

Wszystkie Zagrozenia zostały Pokonane

W przypadku wyczerpania się talii Zagrożeń wszystkie znajdujące się na planszy symbole zagrożenia należy zignorować. Gracze nie mogą mierzyć się już z żadnymi zagrożeniami.

Skarby

Jeżeli ścieżka oznaczona jest symbolem skarbu, przekraczający go gracz dociąga kartę Skarbów. *(Może to zrobić więcej niż raz w swojej turze, musi jednak ponownie opłacić koszt Wigoru, jeśli jest wymagany. Gracz dociąga kartę Skarbów za każdym razem, gdy przekracza symbol).*



Przypomnienie: Do przechowywania kart Skarbów wymagane są juczne ptaki (1/kartę).

Skarb zostaje uznany za zdobyty i staje się nieaktywny, gdy na obu otaczających go polach zostaną postawione obozy. Skarb na ilustracji powyżej jest wciąż dostępny, ponieważ wokół niego nie ma żadnego obozu. Skarb przedstawiony poniżej został zdobyty i nie jest dłużej dostępny, ponieważ na obu polach postawiono obozy.

Uwaga: W celach określania dostępności Skarbu pole miasta zawsze traktowane jest jako pole z obozem.



Zadania

Jeżeli gracz zakończy ruch na polu z żetonem zadania, może podjąć się jego wykonania. Jeśli mu się powiedzie otrzyma odpowiednie, powiązane z danym zadaniem, nagrody.



Numer zadania

Inny gracz przyjmuje rolę lektora i odszukuje w Księdze Przygód zadanie odpowiadające numerowi (lub literze) przedstawionemu nad polem, w symbolu otwartej księgi.

Następnie odczytuje na głos akapit opisujący przygodę (normalny tekst tuż pod numerem zadania) i przedstawia graczowi dostępne dla niego wybory – każdy z nich zapisany w osobnej ramce. W tej chwili powinien zostać odczytany jedynie **pogrubiony tekst** na górze, przedstawiający w jednym zdaniu działanie podjęte przez gracza oraz wymagania, które muszą zostać spełnione, by zadanie zakończyło się sukcesem. Przed podjęciem przez gracza wyboru lektor nie powinien czytać akapitów poświęconych reakcji (zwykły tekst z ramki) i nagrodom (pogrubiony tekst na dole ramki).

Przedstawione powyżej pole mapy powiązane jest z zadaniem 35, prezentującym się następująco:

35

Ścieżka wiedzie cię do podnóża klifu, ze szczytu którego zwisa wyglądająca na starą linę. Szarpiesz ją na próbę kilka razy i wydaje ci się całkiem solidna. Zgodnie z mapą, musisz kontynuować podróż w tym kierunku.

Zdolność 5

ZNAJDŹ DROGĘ NAOKOŁO.

Wędrówka zajmuje ci dwa dni, ale w końcu udaje ci się na nowo odszukać właściwą drogę. Oprócz niej natrafiasz też na dziko rosnące jeżyny i postanawiasz się poczęstować.

5: żółta frakcja

7: moneta

Zdolność 7

WESPNIJ SIĘ NA KLIF.

Wysiłek niemal cię przerasta, ale linę wytrzymałeś i docierasz na szczyt. Twoim oczom ukazuje się nie tylko właściwa ścieżka, ale też pozostawiony przez kogoś plecak. Z doczepionej do niego notki odczytujesz wiadomość - „dla strudzonych wędrówców”.

7: zielona frakcja, 2 szt. żywności

9: klejnot

Kiedy lektor skończy czytać, aktywny gracz wybiera na głos jedną z przedstawionych opcji. Następnie rzuca jedną kością i dodaje do wyniku wszystkie dostępne modyfikatory, aby określić, czy udało mu się osiągnąć wymagany poziom zdolności lub walki.

W przypadku rzutów zdolności należy zsumować wszystkie zdolności w aktywnej drużynie (reprezentowane przez symbole dłoni) i/lub bonusowe dłonie zapewniane przez posiadane karty. Po rzucie gracz może też wydać Wigor, aby otrzymać +1 do wyniku za każdy poświęcony punkt.



W przypadku rzutów walki należy zsumować wszystkie miecze w aktywnej drużynie i/lub bonusy z posiadanych kart. Po rzucie gracz może też wydać Wigor, aby otrzymać +1 do wyniku za każdy poświęcony punkt.



Jeżeli suma rzutu i modyfikatorów jest równa lub większa od wymaganej wartości, gracz odnosi sukces. Lektor odczytuje odpowiedni akapit reakcji, a gracz otrzymuje wypisane nagrody.



Jeśli ostateczny wynik jest wyższy od wymaganego o 2 lub więcej, gracz otrzymuje także nagrodę dodatkową (zapisaną poniżej nagrody podstawowej).

Przykładowo, gdyby Jola osiągnęła wynik 7 przy opcji „Znajdź drogę naokoło” w przygodzie 35, otrzymałaby żółty żeton frakcji i monetę.

Następnie gracz usuwa żeton zadania z planszy i zwraca go do puli. Nie będzie już więcej wykorzystywany w czasie aktualnej sesji.

Jeżeli wynik końcowy jest niższy od wymaganego, gracz ponosi porażkę. Lektor nie odczytuje wówczas akapitu reakcji, a gracz nie otrzymuje żadnej nagrody i musi odrzucić żeton zadania (zwrócić go do puli). *Odnosi się to również do zadań pobocznych.*

Uwaga: Niektóre zadania stawiają przed graczem wybory wymagające dodatkowej opłaty oprócz standardowego rzutu kostką. Przykładowo, jeżeli przy jednej z opcji zapisano warunek „-1 moneta”, aby ją wybrać gracz musi jeszcze przed rzutem zapłacić 1 monetę.

Objaśnienia zadań znajdziesz na stronie 35 lub stronie 3 w Księdze Przygód.

Możliwe Nagrody:

- +/- Reputacja
- Żetony Frakcji
- Skarby
- Karty Świata
- Monety
- Klejnoty
- Żywność
- Wigor
- Poszukiwacze Przygód
- Juczne Ptaki

Wigor: Jeżeli zadanie nagradza Wigorem, jego wartość całkowita może przekroczyć aktualną wartość Wigoru drużyny.

Reputacja: Jeżeli gracz otrzymuje lub traci reputację w ramach nagrody za zadanie, musi ją zwiększyć lub zmniejszyć (nie może zignorować nagrody).

Karty świata są kartami, które mogą zostać zdobyte tylko dzięki konkretnym zadaniom. Są zagrywane natychmiast po otrzymaniu, a ich efekty utrzymują się przez całą grę.

Tryb Kampanii

Zadania Poboczne

Zwykle zadanie niekiedy może aktywować zadanie poboczne – zostanie ono wypisane razem z nagrodami (np. Q2). Gracz powinien zaznaczyć odpowiedni numer na swojej karcie postaci w rubryce „zadania poboczne”.

W chwili podjęcia się przez gracza nowego zadania, lektor zapoznaje się z numerem zadania pobocznego i czyta jego opis **zamiast** opisu przygody oznaczonej na mapie.

Po jego ukończeniu zapisany numer powinien zostać wykreślony, a żeton z mapy odrzucony.

Przygody powiązane z zadaniami pobocznymi znajdują się pod koniec Księgi Przygód, po zadań związanych z konkretnymi mapami. Wszystkie oznaczone są przed numerem literą „Q”.

Tryb Postaci

Zadania Postaci

Podczas rozgrywania Trybu Postaci czytaj zadania postaci **zamiast** zadań zwyczajnych lub pobocznych.

W tym trybie gracze przeżywają kompletną opowieść, wcielając się w postać próbującą odnaleźć mistyczne Ostatnie Ruiny. Historia będzie się zmieniać w zależności od podejmowanych decyzji i dla każdej postaci może zakończyć się na kilka różnych sposobów.

Dla każdego gracza pierwszym zadaniem będzie zadanie ze szczytu listy na ich karcie postaci (np. R1). W zależności od podjętego w jego trakcie wyboru, otrzymają nowy numer (np. R3). Gracz powinien zapisać go poniżej pierwszego – będzie to kolejne podejmowane przez niego zadanie.

Za każdym razem, gdy gracz kończy zadanie w Trybie Postaci, wypełnia na karcie postaci gwiazdkę znajdującą się obok zapisanego numeru. Każda z nich warta jest 1 punkt doświadczenia.

Ważne: W tym trybie, jeżeli gracz nie odniesie sukcesu, nie otrzymuje żadnych nagród, ale akapit reakcji wciąż jest czytany! Gracz musi zaznaczyć na swojej karcie postaci następane zadanie i otrzymuje punkt doświadczenia nawet w przypadku porażki.

Gracze mogą podjąć się swoich 2 ostatnich zadań postaci tylko na mapie Ostatnich Ruin (mapa 11), podczas finałowej sesji Trybu Postaci. W przypadku, gdy gracz musi podjąć się zadania, ale pozostały mu jedynie dwa ostatnie (a gra nie przeniosła się jeszcze na mapę Ostatnich Ruin), w zastępstwie mogą zostać wykorzystane karty Trybu Przygody. W Trybie Postaci gracze nie otrzymują za nie jednak punktów doświadczenia.

Tryb Postaci, Tryb Kampanii

Śledzenie Punktów Doświadczenia

Za każdym razem, gdy gracz kończy zadanie w Trybie Postaci, wypełnia gwiazdkę obok odpowiedniego numeru zadania na swojej karcie postaci. Każda z nich warta jest 1 punkt doświadczenia. *Jest on przyznawany nawet w przypadku porażki.*

Za każdym razem, gdy gracz ukończy 3 zadania w Trybie Kampanii (wypełni trzy kratki w jednym rzędzie) wypełnia również znajdującą się obok gwiazdkę. Każda z nich warta jest 1 punkt doświadczenia. *Gracz wypełnia kratkę nawet w przypadku porażki.*

Jeżeli gracz wypełni wszystkie dostępne gwiazdki na swojej karcie, nie może już dłużej zdobywać punktów doświadczenia, ale wciąż może wypełniać zadania.

Uwaga: Więcej informacji o kartach postaci znajdziesz na stronie 31.

Tryb Przygody

Karty Trybu Przygody

Tryb Przygody jest alternatywą dla czytania zadań z Księgi.

Przetasuj karty Trybu Przygody i umieść je obok planszy. Kiedy gracz podejmuje się zadania, gracz po lewej ciągnie kartę i czyta na głos jej nazwę, dwie opcje do wyboru oraz wymaganą wartość zdolności lub walki.

Aktywny gracz wybiera jedną z opcji i rzuca kością, dodając do wyniku odpowiednio dłonie lub miecze i/lub Wigor. Jeśli mu się powiedzie, otrzymuje nagrodę (i nagrodę dodatkową, jeżeli osiągnął wynik wyższy o 2 lub więcej od wymaganego).

Jeżeli gracz poniósł porażkę, nie otrzymuje nic (musi zwrócić żeton zadania do puli).

Niezależnie od rezultatu, karta Trybu Przygody jest odrzucona.

Tryb Postaci, Tryb Kampanii

Słowa Kluczowe

Niektóre zadania postaci w ramach nagrody przyznają **Słowa Kluczowe**. Gracze powinni zapisywać je z tyłu swoich kart postaci – w kolejnych zadaniach mogą one zapewniać dodatkowe wybory.


Więcej informacji znajdziesz na stronie 35.

Stawianie Obozów

Jeżeli gracz kończy swój ruch na polu, na którym nie ma obozu, może – po podjęciu się wszelkich dostępnych zadań – postawić go na nim. Może również, jeśli chce, zignorować wszelkie dostępne zadania.



Aby postawić obóz, gracz musi zapłacić 3 punkty Wigoru. Następnie zabiera ze swojej planszy pierwszy niewykorzystany namiot i umieszcza go na zajmowanym polu.

Gdy gracz stawia obóz na polu z symbolem monety lub klejnotu, otrzymuje tyle sztuk odpowiedniego zasobu, ile **symboli przeszukiwania**  posiada w swojej aktywnej drużynie.

Przykład stawiania obozu:



Karolina wydaje punkt Wigoru aby przejść przez puste pole monety (zwraca też do puli jucznego ptaka, aby pominąć zagrożenie). Następnie wydaje kolejne trzy punkty, aby postawić zielony obóz na pustym polu monety. Jej aktywna drużyna posiada 3 symbole przeszukiwania (oko), zdobywa więc 3 monety.

Po postawieniu obozu gracz nie może w tej samej turze przemieścić się dalej.

Szlaki Handlowe

Osiem pól, zamiast symboli klejnotów lub monet, zawiera jeden z czterech pozostałych symboli. Oznaczają one szlaki handlowe.



Każdy z czterech szlaków handlowych tworzą dwa pola na mapie (przykład zilustrowany jest na stronie 25). Aby ukończyć szlak handlowy, na obu musi zostać postawiony obóz. **Uwaga:** Za postawienie obozu na polu Szlaku Handlowego gracze nie otrzymują klejnotów ani monet.

Gracz, który postawi swoje obozy na obu polach, kontroluje szlak handlowy.

Jeżeli dwa pola szlaku handlowego zajęte są przez obozy dwóch graczy, kontrolują oni szlak handlowy wspólnie.

Na koniec gry gracz (lub gracze) kontrolujący szlak handlowy zdobywa Punkty Podróży. Ich liczbę określa wartość zapisana na górze mapy. Większa oznacza nagrodę dla gracza, który kontroluje szlak handlowy samodzielnie, mniejsza zaś – dla graczy, którzy musieli podzielić szlak między siebie. Jeżeli szlak handlowy nie został zamknięty, nie są przyznawane żadne punkty.



Powyższa mapa przedstawia szlak handlowy herbaty. W tej chwili gracz z niebieskim obozem kontroluje jedno pole szlaku. Jeżeli postawi obóz na drugim polu z liściem, przejmie pełną kontrolę nad szlakiem. Jeśli drugie pole zostanie zajęte przez czerwony obóz, obaj gracze będą musieli podzielić szlak między siebie. Jeżeli nikt nie postawi obozu na drugim polu, szlak handlowy pozostanie niedokończony i nikt nie otrzyma za niego punktów.

WOLNA AKCJA

Wykupywanie Artefaktów

W dowolnej chwili **swojej tury** gracz może kupić Artefakt ze swojej ręki. Jest to wolna akcja, ograniczona jedynie koniecznością zaczekania na własną turę. Karty Artefaktów nie dostarczają żadnych premii, kiedy znajdują się na ręce. Kiedy zostaną wykupione, gracz umieszcza je odkryte obok swojej planszy gracza – od tej pory zapewniają mu nowe zdolności i Punkty Podróży.




Aby kupić Artefakt gracz musi zapłacić wymaganą liczbę monet, klejnotów, żetonów frakcji i żywności (wymienioną po lewej stronie karty). *Żeton frakcji bez podanej liczby oznacza, iż zapłacić należy jedynie 1.*

Uwaga: Sztandary na wykupionych Artefaktach nie wliczają się do sumy posiadanych przez gracza sztandarów przy okazji zdobywania przywódców lub przy określaniu zmniejszenia kosztu werbunku.

Niektóre Artefakty posiadają dodatkowe wymagania:

Ich spełnienie jest konieczne do zdobycia karty, ale nie są „wydawane” podczas zakupu.

Artefakt z płomieniem oznacza, że aby go kupić gracz musi osiągnąć odpowiedni poziom reputacji (pozytywny lub negatywny). *W tym przypadku gracz potrzebuje reputacji -4 lub niższej. Gdyby obok płomienia znajdowała się liczba „4”, wówczas niezbędna byłaby reputacja 4 lub wyższa.*  -4

Kupione Artefakty przynoszą na koniec gry Punkty Podróży, zgodnie z wartością podaną w lewym górnym rogu karty. *Karta przedstawiona po lewej warta jest 7 punktów.*

Wykupione Artefakty zapewniają również specjalne umiejętności podczas gry. Są one zapisane na górze karty. *Karta po lewej umożliwia graczowi na ignorowanie zagrożeń, a oprócz tego zapewnia mu +1 miecz przy rzutach walki.*

Karty Artefaktów, które pozostały na ręce gracza, na koniec gry kosztują go 1 Punkt Podróży. Każda niewykupiona karta powoduje utratę 1 punktu.

Karty mogą być odrzucone bez żadnych kar natychmiast po dobraniu lub podczas odwiedzania Ratusza.

Miecze przedstawione na górze karty działają identycznie, jak miecze w aktywnej drużynie gracza. Każdy zapewnia +1 do wyniku rzutu kością we wszystkich walkach.

Wigor na górze karty traktowany jest tak samo, jak Wigor aktywnej drużyny gracza.

PRZYWÓDCY

Karty przywódców należy umieścić w pobliżu planszy miasta na początku gry. Każda frakcja – Banici (kolor zielony), Nomadzi (żółty), Mistycy (niebieski) i Jaszczurokształtni (czerwony) – posiada jednego przywódcę.

Wszyscy przywódcy na koniec gry przynoszą graczowi posiadającemu ich kartę 5 Punktów Podróży.

Pierwszy gracz posiadający jednocześnie 4 sztandary frakcji w jednym kolorze natychmiast zdobywa odpowiedniego przywódcę. *Gracze podliczają sztandary na swoich poszukiwaczach i żetonach frakcji.*

Raz zdobyty przywódca nie może zostać przejęty przez innego gracza. Nie jest tracony również w przypadku, gdy gracz wyda lub utraci w inny sposób żetony frakcji, które posłużyły do jego zdobycia.

Podczas rekrutowania poszukiwaczy w Saloonie przywódca liczy się jako jeden sztandar frakcji (nie cztery).

Przywódcą nie jest poszukiwaczem przygód.



KONIEC GRY

Koniec gry następuje, gdy jeden z graczy postawi swój 14 obóz na mapie, karcie zagrożenia lub w kopalni. Jeżeli skończyły mu się obozy i potrzebuje ich więcej, można posłużyć się obozami odłożonymi wcześniej do pudełka lub – w przypadku wyczerpania i tego zapasu – posłużyć się dowolnym zamiennikiem. Rozgrywka nie kończy się automatycznie – pozostali gracze muszą wykonać jeszcze swoje ruchy tak, aby wszyscy rozegrali taką samą liczbę tur. Gdy to nastąpi, rozpoczyna się podliczanie Punktów Podróży – ten, kto zebrał ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.

Punkty Podróży są zapewniane przez:

- Postawione obozy
- Szlaki Handlowe
- Artefakty
- Zagrożenia
- Inne premie kart
- Monety/Klejnoty/Żetony Frakcji/Przywódcy
- Reputację
- Premie z planszy gracza

Postawione Obozy

Każdy obóz postawiony przez gracza w kopalni, na mapie lub karcie zagrożenia przynosi mu **1 Punkt Podróży**.

Szlaki Handlowe

Punkty przyznawane za każdy ukończony szlak handlowy wypisane są na górze mapy. Większa liczba oznacza nagrodę dla gracza kontrolującego szlak samodzielnie, mniejsza natomiast – punkty przyznawane graczom, którzy zamknęli szlak wspólnie. Niekompletne szlaki handlowe (z tylko jednym obozem) nie przynoszą żadnych punktów.

Artefakty

Gracze sumują Punkty Podróży ze wszystkich wykupionych przez siebie Artefaktów. Liczba dostarczanych przez nie punktów znajduje się w lewym górnym rogu karty.

Każda karta Artefaktu, która pozostała graczowi na ręce (nie została kupiona) na koniec gry przynosi karny -1 punkt.

Zagrożenia

Gracze sumują Punkty Podróży ze wszystkich pokonanych przez siebie kart zagrożeń. Liczba dostarczanych przez nie punktów znajduje się na górze karty.

Inne Premie

Niektóre Artefakty, Skarby i karty świata przyznają dodatkowe punkty przy spełnieniu odpowiednich warunków. Są one wyszczególnione na górze karty.

Monety/Klejnoty/Żetony Frakcji/Przywódcy

Gracz otrzymuje **1 Punkt Podróży za każde 2 monety/klejnoty** posiadane na koniec gry. Każdy niewykorzystany żeton frakcji warty jest 1 punkt. Każdy posiadany przywódca zapewnia **5 punktów**. *Przykład: Karol posiada 3 monety i 1 klejnot, zdobywa więc 2 Punkty Podróży. Marysia posiada 1 niebieski żeton frakcji i 1 czerwony, a zatem również otrzymuje 2 punkty.*
Uwaga: Poszukiwacze i żywność nie przynoszą żadnych punktów.

Reputacja

Gracz otrzymuje Punkty Podróży w zależności od swojego końcowego położenia na torze reputacji. Na poziomie 4-5 otrzymuje 2 punkty, na 6-7 zdobywa 3 punkty, reputacja 8-9 zapewnia mu 4 punkty, itd. *(Uwaga: Przyznawana jest jedynie najwyższa możliwa nagroda; przykładowo reputacja 6 zapewnia wyłącznie 3 punkty, nie 3+2 za poprzedni stopień)*

Premie Planszy Gracza

Zgodnie z ilustracjami na planszy, jeżeli gracz postawi swój ostatni obóz, otrzyma na koniec gry **2 Punkty Podróży**, a za trzy posiadane karty skarbów – dodatkowe **5 punktów**.

Kiedy wszystkie punkty zostaną zsumowane zwycięża gracz, który zdobył ich najwięcej. Remisy rozstrzygane są na korzyść gracza z wyższą reputacją (za wyjątkiem sytuacji, gdy gracz posiada kartę umożliwiającą mu wygrywanie remisów. Moce kart są nadrzędne względem reputacji.) Jeśli gracze remisują również na torze reputacji, zwycięża gracz posiadający więcej monet/klejnotów.

Przykład rozgrywki znajdziesz na stronie 30.

TRYB GRY

Podsumowanie zasad obowiązujących w poszczególnych trybach.

Pierwsza Przygoda

- do gry (jedna sesja) wykorzystaj Mapę 1: Jaskinie Glogosów
- podczas gry korzystaj z zadań mapy (zaznaczonych na polach mapy, zob. str. 21)

Tryb Kampanii

- do gry wykorzystaj wszystkie mapy (poza Mapą 1, Jaskiniami Glogosów) zgodnie z ich kolejnością
- rozgrywka potrwa 10 sesji, rozpoczynając od Mapy 2: Zniszczone Równiny, a kończąc na Mapie 11: Ostatnie Ruiny
- każdy gracz przez wszystkie sesje wciela się w jedną postać
- podczas gry korzystaj z zadań mapy (zaznaczonych na polach) i zadań pobocznych (zob. str. 23)
- gracze zdobywają 1 punkt doświadczenia za każde 3 ukończone przygody. Punkty doświadczenia można wykorzystać do kupowania talentów postaci (zob. str. 13)

Tryb Postaci

- wybieraj dowolne mapy z przedziału 2-10, dopóki wszyscy gracze nie ukończą 8 zadań postaci. Gdy to nastąpi, przeprowadź finałową sesję na Mapie 11
- każdy gracz przez wszystkie sesje wciela się w jedną postać
- podczas gry korzystaj jedynie z zadań postaci (bez zadań mapy i pobocznych, zob. str. 23). Ostatnie 2 zadania mogą być rozegrane wyłącznie na mapie Ostatnich Ruin
- za każde ukończone zadanie gracz otrzymuje 1 punkt doświadczenia. Można je wykorzystać do kupowania talentów postaci (zob. str. 13)

Tryb Przygody

- rozgrywka (1 sesja) może toczyć się na dowolnej mapie
- do gry wykorzystaj zamiast zadań talię kart Trybu Przygody

KONIEC TRYBU KAMPANII/POSTACI

Po zakończeniu finałowej rozgrywki na Mapie 11: Ostatnie Ruiny w Trybie Kampanii/Postaci gracze sumują punkty zdobyte na wszystkich mapach. Gracz, który uzyskał najwyższy wynik, zostaje „czempionem” (zwycięzcą) kampanii.

PRZYKŁAD ROZGRYWKI

Poniższe akapity prezentują kilka przykładowych tur jednego gracza na początku gry:

Tomek zaczyna grę jako pierwszy gracz. Przenosi swoją postać z planszy gracza na planszę miasta i umieszcza ją w Saloonie. Następnie płaci 2 monety i werbuje jednego poszukiwacza przygód z czerwonej frakcji (posiadającego 1 punkt przeszukiwania, 1 miecz i 2 punkty Wigoru), kładąc go na planszy gracza w obszarze aktywnej drużyny.

Rywale Tomka wykonują swoje ruchy, umieszczając swoje postacie na Farmie i w Kopalni. Tomek zaczyna drugą turę. Nie chce jeszcze opuszczać miasta, przenosi więc swoją postać do Kopalni, decydując się na pojedynek ze znajdującą się tam przeciwniczką. Wybiera walkę honorową. Tomek rzuca kością i uzyskuje wynik 4, do którego dodaje 1 punkt dzięki mieczowi zwerbowanego poszukiwacza. Jego rywalka wyrzuciła 3, po czym podniosła ostateczny wynik o 1, dzięki mieczowi zapewnianemu przez jej dziobaka. Tomek wygrał, ponieważ osiągnął wyższą wartość, 5 do 4. Dzięki podjęciu decyzji o honorowej walce podnosi swoją Reputację o 1 punkt. Może również wykonać akcję w Kopalni i postawić w niej 1 obóz, aby otrzymać przypisaną do wybranego numeru nagrodę. Rozstawiając swój pierwszy obóz, Tomek odkrywa symbol monety na swojej planszy gracza, otrzymuje więc dodatkową monetę.

Podczas swojej trzeciej tury Tomek opuszcza miasto. Umieszcza swoją postać na polu miasta na mapie. Jego drużyna składa się w tej chwili z poszukiwacza Jaszczurokształtnego i psa (zajmującego miejsce pod niebieskim sztandarem). Tomek przesuwa znacznik Wigoru na swoim torze na pole 4 (ponieważ zarówno pies, jak i poszukiwacz zapewniają mu 2 punkty). Następnie rozpoczyna ruch na mapie. Może przemieścić się o 2 pola (ponieważ posiada bazowy ruch 2), ale decyduje się przesunąć tylko o 1 pole.

Pomiędzy dwoma polami znajduje się symbol zagrożenia. Tomek rzuca kością i uzyskuje wynik 2. Jego aktywna drużyna zapewnia mu tylko 1 dodatkowy miecz, więc aby pokonać zagrożenie na poziomie 4 musi wydać 1 punkt Wigoru. W ten sposób zdobywa kartę i umieszcza ją powyżej swojej planszy gracza, a następnie stawia na niej (karcie) obóz. Robiąc to odkrywa drugi symbol monety na planszy, zdobywa więc przy okazji 1 monetę.

Swój ruch Tomek kończy na polu z klejnotem. Nie ma tu żetonu zadania, nie może więc żadnego się podjąć. Decyduje się postawić obóz, wydając w tym celu 3 punkty Wigoru. Zdobywa dzięki temu 2 klejnoty, ponieważ jego drużyna posiada dwa symbole przeszukiwania (oko).

W swojej czwartej turze Tomek mógłby kontynuować poszukiwanie przygód, ale zamiast tego wraca do miasta. Swoją postać umieszcza na Farmie i zdobywa 1 żywność, ponieważ w swojej drużynie posiada 1 symbol zdolności (dłoń).

Rozgrzywka Tomka przebiega w podobny sposób aż do chwili, gdy jeden z graczy rozstawia 14 obóz i kończy grę.

KARTY POSTACI

Tryb Kampanii

Poniższa ilustracja pokazuje, jak używać kart postaci w Trybie Kampanii.

Za każdym razem, gdy ukończysz zadanie, wypełnij ołówkiem jedną z kratek (zaczynając od najwyższego rzędu; wypełniaj 1 rząd naraz).

Za każdym razem, gdy ukończysz 3 zadania (wypełniając ołówkiem 3 kratki w rzędzie), wypełnij znajdującą się na tej samej wysokości gwiazdkę – zdobywasz dzięki temu 1 punkt doświadczenia. Pierwsza gwiazdka jest wypełniona od początku, ponieważ grę zawsze zaczyna się z 1 punktem. Po wydaniu punktu wypełnij ołówkiem pole otaczające gwiazdkę, tak, aby zniknęła. Pomoże ci to zapamiętać, ile punktów już zużyłeś.

W tym miejscu zapisuj zdobyte talenty.

Zignoruj tę kolumnę. Jest używana w Trybie Postaci.



Numery zadań pobocznych zapisuj w tym miejscu. Jeśli w jednym z pól znajduje się numer, przeczytaj odpowiednie zadanie poboczne, zamiast zadanie oznaczone na planszy. Po ukończeniu zadania pobocznego skreśl jego numer, zaś po otrzymaniu kolejnego – zapisz nowy.

Jeśli wypełnisz wszystkie pola przygód na swojej karcie, po zakończeniu gry na mapie Ostatnich Ruin (Mapa 11) otrzymasz 7 Punktów Podróży.

Za każdym razem, gdy kończysz grę na danej mapie, zapisz tu zdobyte Punkty Podróży. Na koniec kampanii zsumuj je wszystkie, aby otrzymać wynik końcowy.

Jeśli w wyniku zadania poznałeś Słowo Kluczowe, zapisz je tutaj. Kiedy zadanie będzie wymagać Słowa Kluczowego, sprawdź tę rubrykę.

Tryb Postaci

Ilustracja poniżej pokazuje, jak używać kart postaci w Trybie Postaci.

Za każdym razem, gdy ukończysz zadanie, zapisz w tym miejscu otrzymany numer następnego zadania.

Za każdym razem, gdy ukończysz zadanie wypełnij jedną gwiazdkę w tym samym rzędzie – zdobywasz dzięki temu 1 punkt doświadczenia. Pierwsza gwiazdka jest wypełniona od początku, ponieważ grę zawsze zaczyna się z 1 punktem. Po wydaniu punktu wypełnij ołówkiem pole otaczające gwiazdkę, tak, aby stała się niewidoczna. Pomoże ci to zapamiętać, ile punktów już wydałeś.

W tym miejscu zapisuj zdobyte talenty.

Zignoruj kolumnę z kratkami – są używane tylko w Trybie Kampanii.

Jeżeli ukończysz wszystkie zadania na swojej karcie, po zakończeniu gry na mapie Ostatnich Ruin (Mapa 11) otrzymasz 7 Punktów Podróży.

W Trybie Postaci zignoruj zadania poboczne.

Przyciemniona ramka wokół dwóch ostatnich pozycji w kolumnie Trybu Postaci przypomina, że ostatnie 2 zadania postaci możesz ukończyć jedynie na mapie Ostatnich Ruin. Jeżeli gra jeszcze się na niej nie toczy, a po wykonaniu 8 zadań postaci podejmujesz się nowego, użyj kart Trybu Przygody. Mapa Ostatnich Ruin jest rozgrywana po wykonaniu przez każdego gracza 8 zadań.

Za każdym razem, gdy kończysz grę na danej mapie, zapisz tu zdobyte Punkty Podróży. Na koniec kampanii zsumuj je wszystkie, aby otrzymać wynik końcowy.

Jeśli w wyniku zadania poznałeś Słowo Kluczowe, zapisz je tutaj. Kiedy zadanie będzie wymagać Słowa Kluczowego, sprawdź tę rubrykę.



OBJAŚNIENIA KART ARTEFAKTÓW

Wykupione karty Artefaktów oferują graczowi specjalne zdolności i Punkty Podróży. Znajdując się na ręce nie zapewniają żadnych premii. Aby wykupić Artefakt gracz musi zapłacić jego koszt oraz spełnić wszelkie inne wymagania wypisane po lewej stronie karty. Po stworzeniu karty Artefaktu należy umieścić ją odkrytą obok swojej planszy gracza.

Jeżeli zdolność karty i zasady gry sobie przeczą, zastosuj się do tekstu na karcie.

Uwaga do zdolności „Odwiedzin”: Gracz może odwiedzić budynek, ale nie musi wykonywać przy tym powiązanej z nim akcji. W takim wypadku wciąż otrzyma premie związane z „Odwiedziniami” zapewniane przez Artefakty i Skarby.

Starożytny Kompas: W wypadku remisu gracz nie otrzymuje premii 4 punktów.

Gwiezdny Płaszcz: Gracz zdobywa 1 Punkt Podróży za każdego zwerbowanego poszukiwacza niebieskiej frakcji. Przywódca i żetony niebieskiej frakcji nie przynoszą dodatkowych punktów.

Przyprawy: *Przykład: Poruszając się o 3 pola, przekraczając dwa „puste”, gracz płaci jedynie 1 punkt Wigoru zamiast dwóch.*

Korona Okrucieństwa/Amulet

Koszmarów: Jeżeli w odwiedzonym miejscu znajduje się kilka postaci, wszyscy gracze, do których należą, muszą oddać ci monetę.

Kości Hazardzisty: Gracz zdobywa 1 Punkt Podróży za każdego zwerbowanego poszukiwacza zielonej frakcji. Przywódca i żetony zielonej frakcji nie przynoszą dodatkowych punktów.

Wóz Dóbr: Podczas handlu w Ratuszu wymieniane przez gracza towary otrzymują +1 do wartości. *Przykład: Tomek sprzedaje żeton niebieskiej frakcji – jego wartość zwiększa się z 7 do 8. Tomek zdobywa 4 monety.*

Jadeitowy Flet: Gracz może otrzymać żywność zarówno przed, jak i po kupieniu jucznego ptaka. *Przykład: Tomek odwiedza Stajnie, ale nie posiada żywności, od razu otrzymuje więc dwa żetony. Płacąc jednym z nich kupuje jucznego ptaka.* Gracz nie musi kupować jucznego ptaka, aby otrzymać premię.

Wytrychy/Złoty Magnes: Moneta zabierana jest z puli zasobów.

Kontrakt Najemnika: Po wykupieniu tej karty gracz natychmiast stawia obóz na pustym polu, a następnie, w zależności od pola, zbiera monety lub klejnoty, jak w przypadku postawienia normalnego obozu. Jeśli nad polem znajduje się żeton zadania, nie jest zdejmowany.

Płaszcz Kupca: Odwiedzając Ratusz gracz może wykonać akcję „handlu” dwukrotnie. Każdą z nich należy przeprowadzić osobno.

Kontrakt Kupca: Dodatkowy poszukiwacz w tym samym kolorze może być umieszczony na dowolnym wolnym polu drużyny. Gracza wciąż obowiązuje limit 4 członków aktywnej drużyny.

Lustrzany Kapelusz: Artefakt pozwala ignorować zagrożenia tak, jak „tarcza” na żetonach poszukiwaczy przygód.

Zwój Legendy: Gracz zdobywa 1 Punkt Podróży za każdego zwerbowanego poszukiwacza czerwonej frakcji. Przywódca i żetony czerwonej frakcji nie przynoszą dodatkowych punktów.

Odkopany Traktat: Gracz zdobywa 1 Punkt Podróży za każdego zwerbowanego poszukiwacza żółtej frakcji. Przywódca i żetony żółtej frakcji nie przynoszą dodatkowych punktów.



OBJAŚNIENIA KART SKARBÓW

Karty Skarbów oferują graczom specjalne zdolności i są dociągane losowo z zakrytej talii. Każdy juczny ptak umożliwia graczowi posiadanie 1 Skarbu. Maksymalna liczba Skarbów, które gracz może posiadać w danej chwili, wynosi 3.

Jeżeli zdolność karty i zasady gry sobie przeczą, zastosuj się do tekstu na karcie.

- Gdy gracz zdobywa nową kartę skarbu musi zdecydować, czy chce ją zachować i odrzucić jedną z już posiadanych, czy zachować posiadane bez zmian i odrzucić dobraną
- Gdy gracz zdobywa kartę Skarbu musi przeczytać na głos jej zdolność i położyć ją odkrytą na swojej planszy gracza

Uwaga do zdolności „Odwiedzin”:

Gracz może odwiedzić budynek i nie zdecydować się na wykonanie akcji. W takim wypadku wciąż otrzyma premie związaną z „Odwiedzinami” zapewniane przez Artefakty i Skarby.

Kontrakt Łowcy Nagród: Jeśli remisujesz na pierwszym miejscu, otrzymujesz 2 punkty. Jeśli na drugim – nie otrzymujesz żadnych.

Sakiewka: Jeśli na koniec gry remisujesz z innym graczem, nie otrzymujesz punktów.

Ognista Bomba: Możesz jej użyć raz za każdym razem, gdy się pojedynkujesz, mierzysz z zagrożeniem lub wykonujesz rzut walki podczas zadania.

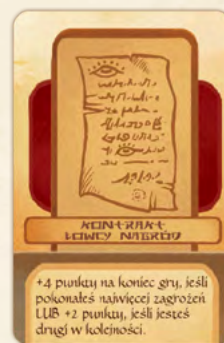
Sidla: Odwiedzając Chatkę Mistyka na stronie „Dnia” otrzymujesz tylko 1 żywność, pomimo dociągania 3 kart Skarbów.

Stary Dziennik: Możesz zachować lub odrzucić kartę natychmiast po dobraniu. Nie możesz odrzucić jej później.

Stary Przepis: Jeśli na koniec gry remisujesz z innym graczem, nie otrzymujesz punktów.

Stara Łopata: Moneta lub klejnot są zdobywane dodatkowo do monet lub klejnotów otrzymywanych przy stawianiu obozu.

Zardzewiały Dzwonek: Ten Skarb umożliwia ci przeprowadzenie akcji werbunku (związanej z Saloonem) podczas odwiedzania Kopalni. W ramach jednej akcji możesz zwerbować nowego poszukiwacza (płacąc jego standardowy koszt) ORAZ wydobywać. Możesz wykonać obie te czynności w dowolnej kolejności.



SŁOWA KLUCZOWE

Tryb Kampanii, Tryb Postaci

Niektóre zadania postaci oferują jako nagrodę Słowa Kluczowe. Po jego zdobyciu gracz powinien zapisać je na odwrocie swojej karty postaci.

Słowa Kluczowe otwierają nowe możliwości i zmieniają rezultaty zadań. Jeżeli gracz posiada odpowiednie Słowo, **MUSI** wybrać w zadaniu związaną z nim opcję (za wyjątkiem sytuacji, gdy wybór oznaczony jest jako „opcjonalny”).

Przykład:

347 □

Zakapturzona postać o gorejących oczach zbliża się do ciebie podczas nadciągającej burzy.

Słowo Kluczowe GOREJĄCY

Postać przytakuje. „Wiedziałem, że zgodzisz się na nasz układ. Oto obiecany oręż”, przemawia skrzekliwym szeptem, po czym wręcza ci mroczny miecz. Jego ostrze jest tak lodowate, iż nie sposób utrzymać go w dłoniach.

+3 pkt. reputacji, otrzymujesz kartę „Ostrze Mrozu”, Q178

W PRZECIWNYM RAZIE, WALKA 8

Gdy dobywasz broni, zakapturzona postać ryczy, wypluwając jednocześnie z ust potężną kulę ognia. Twoje włosy stają w płomieniach, uciekasz więc przed wrogiem do pobliskiego kanionu. Chowając się w jednej z jaskiń odnajdujesz szkielet z torbą pełną skarbów.

8: -3 pkt. reputacji, zielona frakcja, 3 monety

10: klejnot

W PRZECIWNYM RAZIE, ZDOLNOŚĆ 6

„Sprzedaję rzadkie i niezwykle artefakty” - postać przemawia skrzekliwym szeptem, po czym otwiera torbę, prezentując szeroki wachlarz poskręcanych broni, starych pergaminów oraz złowrogo wyglądających naszyjników. Kupujesz jeden z nich, wyrzeźbiony na podobieństwo banshee.

6: -1 moneta, wigor, otrzymujesz kartę „Naszyjnik Banshee”

8: 2 pkt. wigtora

~Ryan Laukat

Jeżeli gracz posiada Słowo Kluczowe „GOREJĄCY”, MUSI wybrać pierwszą opcję (nie może rzucać za pozostałe). Ponieważ nie posiada ona poziomu trudności zdolności/walki, gracz nie rzuca kością, a od razu zdobywa wypisane nagrody. W tym wypadku oznacza to 3 punkty Reputacji oraz kartę świata „Ostrze Mrozu”; gracz zapisuje również numer zadania Q178 na swojej karcie postaci.

Jeżeli gracz nie posiada Słowa „GOREJĄCY”, musi dokonać wyboru pomiędzy dwiema pozostałymi opcjami (zaczynającymi się od „W przeciwnym razie”) i wykonać odpowiedni rzut.

Niektóre wybory wymagają do przeczytania 2 lub więcej Słów Kluczowych. W takim wypadku gracz musi posiadać OBA Słowa. Zazwyczaj, kiedy zadanie posiada opcję wymagającą 2 Słów Kluczowych, umożliwia również specjalny wybór graczom posiadającym tylko jedno z nich. Lektor powinien sprawdzić wszystkie dostępne w zadaniu opcje i przeczytać tę, która najtrafniej pasuje do posiadanych przez gracza Słów Kluczowych.

MIASTO ZAAWANSOWANE (DZIEŃ)



Po rozegraniu już jednej lub dwóch gier możesz wypróbować przedstawione powyżej Zaawansowane Miasto (lub „Miasto Dnia”). Wszelkie zmiany względem „Miasta Zmierzchu” są wyjaśnione poniżej. Aby dodać swoim rozgrywkom świeżości, możesz w każdej kolejnej grze zmieniać stronę miasta. Zaawansowane Miasto może być używane w dowolnym trybie.

Stajnie

Wszystkie żetony jucznych ptaków posiadają na rewersach juczne żółwie. Odwiedzając Stajnie, gracz może, tak jak zwykle, zdobyć jednego jucznego ptaka lub zamiast tego zapłacić 1 klejnot, aby otrzymać jucznego żółwia.

Juczne żółwie zajmują te same pola na planszy gracza, co ptaki (co oznacza, że nie można posiadać więcej niż 3 jucznych zwierząt naraz).

Zdolność jucznego żółwia prezentuje się następująco: w każdej turze gracz nie musi płacić Wigoru podczas przekraczania jednego pustego pola. Żółw oferuje również 1 dodatkowy ruch. Efekty zapewniane przez kilka żółwi sumują się. *Przykład: Gracz posiada 2 juczne żółwie, może więc przekroczyć do 2 pustych pól bez konieczności płacenia kosztu Wigoru.*

Tak samo, jak juczny ptak, żółw może zostać oddany do puli, aby zignorować zagrożenie oraz umożliwić posiadanie jednej karty skarbu.

Gracz może posiadać równocześnie juczne ptaki i żółwie.

Talenty takie jak „Rozmnażanie Jucznych Ptaków” odnoszą się również do żółwi.

Chatka Mistyka

Odwiedzając Chatkę Mistyka, gracz dociąga 3 Karty Skarbów i wybiera jedną, którą pragnie zachować.

Kopalnia

Do niektórych numerów przypisane są małe symbole reputacji. Gdy gracz wydobywa na jednym z takich pól, otrzymuje również 1 punkt Reputacji (zdobywana w Kopalni Reputacja jest zawsze pozytywna).

Reputacja

Jeżeli gracz na koniec gry posiada negatywną Reputację, może stracić Punkty Podróży. Reputacja na poziomie -3 lub -4 powoduje utratę 1 punktu; Reputacja -5 lub -6 powoduje utratę 2 punktów.

Więzienie

Jeżeli gracz przegra pojedynek i trafi do Więzienia, otrzymuje 1 sztukę żywności.

ZWIERZĘCY TOWARZYSZ DZIOBAK

Jeśli chcesz wykorzystać w grze dziobaka, zastosuj się do reguły – gracz, który w poprzedniej grze zdobył najmniej punktów, może zacząć kolejną z żetonem dziobaka zamiast kota/psa. Pod

wszystkimi innymi względami, dziobak jest traktowany jak zwyczajny zwierzęcy towarzysz.

POSZUKIWACZE W GÓRĄ I DOŁEM

Aby używać poszukiwaczy przygód w *Górq i Dołem*, umieść torbę poszukiwaczy blisko strefy gry podczas przygotowań do rozgrywki. Wylosuj 4 poszukiwaczy i umieść ich (odkrytą stroną *Górq i Dołem*) w osobnym rzędzie, powyżej rzędu mieszkańców.

Gracz może trenować poszukiwaczy tak, jak zwyczajnych mieszkańców z jedną różnicą – koszt poszukiwacza w monetach zawarty jest na jego żetonie. Rząd poszukiwaczy uzupełniany jest razem z rzędem mieszkańców.

Poszukiwacze *Bliżej i Dalej* różnią się w kilku aspektach od mieszkańców *Górq i Dołem*. Przede wszystkim, każdy posiada własne łóżko (jak Człowiek z Metalu), ponieważ przywykli do niewygód. Dodatkowo, podczas eksploracji poszukiwacze nie rzucają kością, aby określić liczbę zdobytych latarni – otrzymują ich od razu tyle, ile znajduje się na dolnej części ich żetonu.

Niektórzy poszukiwacze posiadają symbole chleba i bekonu – reprezentują one ich zdolność do produkcji danej żywności. Na koniec gry gracz otrzymuje punkty osady za każdy zestaw bekonu i chleba (kanapki z bekonem!). Każda kombinacja 1 symbolu bekonu i 1 symbolu chleba jest warta **5 punktów**.

NOWA POSTAĆ W TRAKCIE KAMPANII

Rozegrałeś już kilka sesji tą samą postacią, ale twój przyjaciel pragnie dołączyć do gry i chce wybrać zupełnie nową. Co należy uczynić? Czy trzeba zacząć całą grę od samego początku?

W większości przypadków – nie.

W **Trybie Kampanii** możesz dołączyć do gry w jej późniejszej fazie – nowa postać otrzymuje na start dodatkowe doświadczenie. Kierujący nią gracz powinien wypełnić tyle rzędów kratek, ile ominęło go sesji. Przed rozpoczęciem rozgrywki może wykorzystać zdobyte w ten sposób doświadczenie do zakupu talentów.

W **Trybie Postaci** lepiej unikać zwiększania liczby graczy w kolejnych sesjach. Jeśli jednak mimo to się na to zdecydujecie, nowy gracz nie otrzymuje dodatkowego doświadczenia – zaczyna grę w standardowy sposób. W trakcie rozgrywki pozostali gracze zapewne zdążą o wiele wcześniej wykonać swoje 8 zadanie – w oczekiwaniu na nowego gracza muszą przy podejmowaniu się kolejnych zadań korzystać z kart Trybu Przygody. Kiedy wszyscy wykonają swoje 8 zadanie, następna sesja może odbyć się na Mapie 11: Ostatnie Ruiny.

WARIANT DODATKOWYCH PRZYGÓD

Zastosuj ten wariant, jeśli chcesz przeżyć więcej przygód i rozmieścić na mapie więcej zadań – wydłuży to czas sesji.

Podczas przygotowania gry umieść na mapie **4 żetony zadań** na każdego gracza.

W **Trybie Kampanii** postaci będą zdobywać doświadczenie szybciej, co oznacza, że nie rozegra się na wszystkich mapach – wybierz trzy, które zostaną pominięte i przeprowadź kampanię na pozostałych siedmiu.

W **Trybie Postaci** zdołasz zapewne rozegrać jedynie dwie mapy przed przeniesieniem się na finałową: Ostatnie Ruiny.

WARIANT DŁUGIEJ GRY

Zastosuj ten wariant jeśli chcesz, aby gra trwała dłużej. Wszyscy gracze otrzymują na początku gry 2 dodatkowe obozy. Należy umieścić je na przedzie górnego rzędu obozów na planszy gracza. Podczas stawiania obozów muszą być użyte w pierwszej kolejności.

Ten wariant jest przydatny, gdy twoja grupa graczy regularnie skupia się na agresywnym atakowaniu kart zagrożeń.

EDYCJA POLSKA

Bard Centrum Gier

ul. Batorego 20/17, Kraków 31-135

Tłumaczenie Księgi Przygód: *Marcin Siudak*

Tłumaczenie pozostałych elementów: *Adam Czernatowicz*

Redakcja i korekta: *Adam Czernatowicz, Sławomir Jagiełło*

Skład: *Przemysław Kasztelaniec*

MAPY

1) Jaskinie Glogosów: Kraina *Górq i Dołem*.

2) Zniszczone Równiny: Trawiasta kraina upstrzona na wpół zagrzebanymi w ziemi ruinami. W starożytnych czasach władał nią szalony kamienny król.

3) Szkarłatny Las: Knieja tworzona przez drzewa o czerwonych liściach. Rośnie w niej przedziwny biały kwiat.

4) Góra Meteorów: Góra upstrzona kraterami, obfitująca w dziwną rudę.

5) Trująca Pustynia: Niezwykle gorące miejsce, w którym większość źródeł wody jest zatruta. W jaskiniach pod powierzchnią czyhają potężne, mackowate bestie.

SPECJALNA ZASADA: Kiedy postać trafia na lub przekracza pole z symbolem wody, gracz traci 1 punkt Wigoru ponieważ w tym miejscu woda jest zatruta. *Utrata Wigoru następuje nawet wtedy, gdy na polu znajduje się obóz. Jeśli gracz nie jest w stanie zapłacić, musi natychmiast wycofać się na ostatnie przekraczane pole.*

6) Dolina Chmur: Dolina wypełniona gęstymi, żółtymi chmurami. Przykryta nimi ziemia jest kamienista, wilgotna i porośnięta mchem. Zamieszkujący okolicę ludzie powiadają, że doliną wędrują zagubione duchy.

7) Wyschnięte Morze: Morze, które całkowicie wyschło, pozostawiając po sobie piaszczyste kaniony i kamieniste wyspy. Gdziekolwiek z piasku wyrastają kości olbrzymich, wymarłych ryb.

8) Ognista Delta: Aktywny wulkan nieustannie wypływa z siebie magmowe rzeki, przecinające piekielny krajobraz. Krainę owładnęła wojna.

9) Wyspy Kła: Kamienisty archipelag pośrodku wzburzonego morza.

10) Mamucia Dżungla: Gęsta, gorąca dżungla, macecznik olbrzymich mamutów o krótkiej, brązowej sierści i sześciu oczach.

SPECJALNA ZASADA: Każdy gracz, który nie postawił obozu na polu oznaczonym symbolem mamuta, na koniec gry traci 8 Punktów Podróży. *Żyjące w tym miejscu starożytne mamuty posiadają rozległą wiedzę o przeszłości i mogą zaoferować wskazówki co do położenia Ostatnich Ruin.*

11) Ostatnie Ruiny: Ukryta lokalizacja Ostatnich Ruin, pozostałości Arziańskiego Imperium, starożytnej i potężnej cywilizacji. Czy skrywa w sobie obiekt najgorętszych pragnień serca, czy może coś zupełnie innego?

Tryb Kampanii: KARTY BOSSÓW OSTATNICH RUIN

Czterej potężni złoczyńcy odnaleźli Ostatnie Ruiny, aby za pomocą skrytej w nich mocy przejąć władzę nad światem! Gracze muszą ich powstrzymać, w przeciwnym razie krainę znów pochłonie wojna!

SPECJALNE ZASADY MAPY 11: Na początku finałowej sesji umieść 4 karty bossów obok planszy. W grze dla 3 osób odłóż do pudełka kartę „Łowca Skarbów Zag”. W grze dla 2 osób odłóż do pudełka karty „Łowca Skarbów Zag” oraz „Kapitan Shreya”.

W trakcie gry, gdy gracz mierzy się z zagrożeniem może wybrać, czy chce tak jak zwykle walczyć z wierzchnią kartą talii zagrożeń, czy ZAMIAST TEGO zmierzyć się z jednym z dostępnych bossów.

Jeżeli gracz pokona bossa, zdobywa jego kartę, a na koniec gry otrzyma zapisaną na niej liczbę Punktów Podróży. Podobnie, jak w przypadku kart zagrożeń, umieszcza również na bossie jeden ze swoich obozów. Po pokonaniu bossa gracz natychmiast czyta podany na karcie paragraf z Księgi Przygód.

Jeśli w chwili zakończenia gry którykolwiek z bossów nie został pokonany, wszyscy gracze przegrywają! W takim wypadku mogą powtarzać sesję aż do skutku.

TWÓRCY

Autor gry: Ryan Laukat

Ilustracje: Ryan Laukat

Autorzy przygód: Ryan Laukat, Brenna Asplund, Alf Seegert, Malorie Laukat

Zespół deweloperski Bliżej i Dalej: Ryan Laukat, Malorie Laukat, Brenna Asplund, Andrew Frick, Craig Knight

Playtesterzy: Malorie Laukat, Brenna Asplund, Craig Knight, Brandon Laukat, Andrew Frick, Daniel Peckham, Rick George, Tim Fowers, David Short, Seth Jaffee, Robert Schiewe, Alf Seegert, Barbara Allen, Matt Allen, Mike Risley, Ryan Dalton, August Larson, Brandon Crowthers, Conan Gustafson, Aaron Gustafson, Steven Stroup, Matthew Holmes, Bryan O'Daly, Travis Cooper. Dziękujemy wszystkim, którzy pomogli podczas tworzenia gry, zwłaszcza osobom wspierającym nas na Kickstarterze, dzięki którym to wszystko stało się możliwe! **Specjalne podziękowania dla:** Rodneya Smitha
Prawa autorskie 2017 Red Raven Games

INDEX

Aktywna Drużyna	9, 15, 18
Chatka Mistyka	16, 36
Dobieranie	12
Drużyna	9, 15, 18
Farma	16
Fracja	15, 18, 26, 28
Juczny Ptak	16, 18
Karty Artefaktów	12, 26, 33
Karty Postaci	13, 31-32
Karty Skarbów	18, 21
Karty Świata	22
Klejnot	9, 15, 24, 26, 28
Koniec Gry	28
Kopalnia	17, 36
Księga Przygód	21-23, 35, 39
Miasto	15-16, 36
Miasto Dnia	36
Miasto Zmierzchu	8
Miecz	18, 20
Moneta	9, 15, 24, 26
Nagrody	21-23
Odwiedzanie Miasta	15-17
Opuszczanie Miasta	19
Pierwsza przygoda	4, 29
Plansza Gracza	18
Pojedynek	17
Pole	19, 21, 24
Poszukiwacz Przygód	15, 18, 24
Przygoda	19-25
Przygotowanie	8-11
Przywódca	27, 28
Punktacja	28
Punkt Doświadczenia	13, 31-32
Punkt Podróży	14, 26, 28
Ratusz	15
Reputacja	14, 36
Ruch	18, 19
Saloon	15
Sklep Wielobranżowy	16
Stajnie	16, 36
Stawianie Obozu	24
Szlak Handlowy	24, 25, 28
Sztandary	15, 26, 27
Sztandary Frakcji	15, 27
Talenty	13
Tryby	4-5, 9, 23, 29
Tryby Gry	4-5, 9, 23, 29
Tryb Kampanii	5, 9, 13, 23, 29, 31
Tryb Postaci	5, 9, 13, 23, 29, 32
Tryb Przygody	5, 10, 23, 29
Walka	18, 20, 22
Werbunek	15
Więzienie	17, 36
Wigor	14, 17, 18, 19, 24
Wolna Akcja	26
Wybór	21-23
Wymagania	21-22
Zaawansowane Miasto	36
Zadanie	21-23, 31-32, 35
Zagrożenie	20, 28
Zawartość Pudełka	6-7
Zdolność	18, 21-22
Żywność	15, 16, 26

TURA GRACZA

Akcje Gracza

Wybierz jedną akcję na turę.

Odwiedzenie Miasta

Odwiedź budynek w mieście i wykonaj przypisaną do niego akcję.



Przygoda

1. Jeśli opuszczasz miasto, zorganizuj aktywną drużynę, zresetuj Wigor i umieść postać na polu miasta na mapie
2. Wykonaj ruch, podejmij się zadania i/lub postaw obóz. W takiej właśnie kolejności.

Wolna Akcja: Wykup Artefaktów

Akcję można przeprowadzić w dowolnym momencie własnej tury i dowolną ilość razy.

SYMBOLE



Zdolność: +1 do wyniku rzutów Zdolności. Używana także w Kopalni i na Farmie.



Walka: +1 do wyniku rzutów podczas pojedynków, mierzenia się z zagrożeniami i rzutów walki w zadaniach.



Ruch: +1 punkt ruchu.



Ostrożność: Jeśli znajduje się w aktywnej drużynie, możesz ignorować zagrożenia.



Przeszukiwanie: +1 moneta/klejnot podczas stawiania obozu.



Miasto na Mapie: Kiedy opuszczasz miasto (i tylko wtedy), przypomina o zresetowaniu Wigoru. Uwaga: Dla celów określania aktywności symboli zagrożenia lub skarbów, pole to jest traktowane jako zajęte przez obóz.



Punkt Podróży: Aby zostać zwycięzcą, musisz mieć ich najwięcej.



Reputacja: Wymagana do kupowania określonych Artefaktów.



Wigor: Reprezentuje wytrzymałość i morale. Używany do stawiania obozów, przekraczania pustych pól oraz zwiększania wyników rzutów kostką.