

Fantastyczne światy

# PRZEKLETE SKARBY

## WPROWADZENIE

Odwieczny konflikt między królestwami trwa. Odkryto jednak coś, co wpłynie na dotychczasowy układ sił – potężne starożytne artefakty zmieniające przebieg bitwy. Każdy artefakt jest jednak dotknięty klątwą, która będzie prześladować głupców i żądnych władzy korzystających z jego mocy.

Mieszkańcy królestw szykują się do ostatecznej bitwy – budują zamki, lochy i krypty, w których przetrzymują Nieumarłych, aby wzmocnić obronę swoich ziem. Nawet mieszkańcy odległych niezamieszkałych przez ludzi światów postanowili włączyć się w ten konflikt...



Elementy gry

47 kart

instrukcja



20'



14+



2–6 graczy

rebel

WIZKIDS

Dodatek *Fantastyczne światy: Przekłęte skarby* składa się z 2 rodzajów kart, które mogą być dołączone do podstawowej wersji gry razem albo osobno.

Karty przeklętych przedmiotów tworzą osobną talię. Tych kart nie dobierasz na rękę, ale kładziesz przed sobą. Gdy chcesz skorzystać ze zdolności przeklętego przedmiotu, odwracasz kartę awerssem do dołu. Użyte przeklęte przedmioty zazwyczaj zapewniają ujemne punkty na koniec gry (w końcu są przeklęte!). Te, które zapewniają punkty dodatnie, mają z kolei negatywne efekty.

Ponadto w dodatku znajdziesz karty z nowych zestawów, które reprezentują nieznaną do tej pory budowlę i mieszkańców innych światów. Te karty wtasowujesz do talii z podstawowej wersji gry. Dają one możliwość tworzenia nowych kombinacji i zwiększają znaczenie obszaru kart odrzuconych.

## Część I. Przeklęte przedmioty

Karty przeklętych przedmiotów tworzą osobną talię przeklętych przedmiotów (mają inne rewersy niż pozostałe karty).

Podczas przygotowania do gry potasuj talię przeklętych przedmiotów i każdemu z graczy rozdaj po 1 karcie.

Gracze kładą karty awerssem do góry przed sobą. Odłóż zakrytą talię przeklętych przedmiotów obok talii głównej.





Podczas swojej tury gracz może wykonać 1 z 3 akcji związanych z jego odkrytą kartą przeklętego przedmiotu:

**1) Nic nie rób.** Odkryta karta przeklętego przedmiotu zostaje na swoim miejscu. Możesz z niej skorzystać w swoich późniejszych turach.

**2) Odrzuć kartę na koniec swojej tury.** Odłóż kartę awerssem do góry na stos odrzuconych kart przeklętych przedmiotów (nie na obszar kart odrzuconych). Następnie dobierz kartę przeklętego przedmiotu z wierzchu talii i połóż awerssem do góry przed sobą. Jeśli talia przeklętych przedmiotów się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz z nich nową talię.

**3) Skorzystaj ze zdolności karty.** Zdolności niektórych kart zapewniają akcję, która zastępuje Twoją regularną turę. Inne możesz zagrać w dowolnym momencie swojej tury, nawet przed dobraniem karty z talii albo z obszaru kart odrzuconych albo po odrzuceniu karty. Gdy skorzystasz ze zdolności karty przeklętego przedmiotu, odwróć ją awerssem do dołu i zostaw przed sobą. Na koniec gry za wszystkie zakryte karty przeklętych przedmiotów otrzymasz punkty (najczęściej będą to punkty ujemne).

Na koniec swojej tury dobierz kartę przeklętego przedmiotu z wierzchu talii i połóż awerssem do góry przed sobą.

Bez względu na to, którą z akcji gracz wybierze, na koniec każdej swojej tury powinien mieć przed sobą dokładnie 1 odkrytą kartę przeklętego przedmiotu i dowolną liczbę zakrytych kart tego rodzaju. Gracze mogą podglądać swoje zakryte karty przeklętych przedmiotów w dowolnym momencie rozgrywki, ale nie wolno im podglądać kart przeciwników.

W wariantcie *Fantastyczne światy* dla 2 osób gracze zaczynają grę bez kart przeklętych przedmiotów. Pierwszą taką kartę dobiorą w turze, w której będą mieli już na ręce 7 kart (albo 8 w rozgrywce z nowymi zestawami).

## Część II. Budowle/Obcy/Nieumarli

Dodatek wprowadza do rozgrywki 3 nowe zestawy:

**Budowla**, **Obcy** i **Nieumarli**, które podczas przygotowania do gry wtasowujesz do talii. Dodaj wszystkie te karty (razem z kartą *Ogród*) do talii. Następnie wymień karty z podstawowej wersji gry na ich zmienione wersje z dodatku: *Drzewo świata*, *Dzwonnica*, *Fatamorgana*, *Fontanna życia*, *Nekromanta*, *Potop*, *Zmiennokształtny* i *Zwiadowcy*.

### Przygotowanie do gry i zmiany w zasadach

Jako że nowe zestawy zmieniają balans talii i utrudniają tworzenie kombinacji kart, wprowadzono zmiany w zasadach rozgrywki. Na początku gry każdemu z graczy rozdaj po 8, a nie 7 kart. W trakcie rozgrywki gracze będą mieć 8 kart na ręce.

Gra się kończy, gdy na obszarze kart odrzuconych znajdzie się 12, a nie 10 kart (również w wariantcie dla 2 osób).





# Zestawy

## Budowle

Brak zasad specjalnych.

## Obcy – więcej kart na ręce

Dzięki kartom *Dżinna* i *Skrzata* z zestawu *Obcego* gracz dobiera nowe karty na ręce na koniec gry – w podobny sposób działa karta *Nekromanty* z podstawowej wersji gry. Gracz bierze karty przed ANULOWANIEM działania innych kart, rozpatrzeniem zdolności karty *Mimika* itp., a także przed zapunktowaniem kart z zestawu *Nieumarłego*.

Gdy gracz korzysta z tych 3 kart w dowolnej kombinacji, musi przestrzegać nowej zasady: bez względu na wszystko nie może mieć na ręce więcej niż 9 kart. Ta zasada dotyczy także karty *Portalu* z talii przeklętych przedmiotów z tego dodatku. Jeśli w dowolnym momencie rozgrywki gracz ma na ręce więcej niż 9 kart, musi natychmiast odrzucić nadmiarowe karty na obszar kart odrzuconych. W ten sposób nie można odrzucać kart, które zostały użyte, aby dobrać dodatkowe karty (zob. przykład, str. 6).



**Przykład.** Na koniec gry gracz ma na ręce 9 kart dzięki karcie przeklętego przedmiotu Portal. Wśród swoich kart ma Skrzata, więc korzysta z jego zdolności i dobiera 1 kartę z talii. Dobrana karta to Nekromanta. Gracz musi odrzucić z ręki 1 kartę, ale nie Skrzata, aby mieć na ręce 9 kart. Jeśli zdecyduje się na zachowanie Nekromanty, będzie mógł skorzystać z jego zdolności i dobrać kartę z obszaru kart odrzuconych, ale następnie będzie musiał odrzucić kolejną kartę (nie może odrzucić ani Skrzata, ani Nekromanty, ponieważ skorzystał z obu tych kart, aby dobrać karty).

Gdyby gracz najpierw skorzystał ze zdolności Dżinna, aby dobrać na rękę kartę Skrzata, nie mógłby skorzystać ze zdolności Skrzata (zob. „Kolejność rozpatrywania zdolności na koniec gry” str. 7).





## Nieumarli – użycie obszaru kart odrzuconych

Cztery z pięciu kart z zestawu **Nieumarłego** zapewniają premie za odkryte karty na obszarze kart odrzuconych, a nie za karty na ręce gracza. Karty specjalne (*Fatamorgana*, *Mimik* i *Zmiennokształtny*), które znajdują się na obszarze kart odrzuconych, należą **WYŁĄCZNIE** do zestawu kart specjalnych.



## Kolejność rozpatrywania zdolności na koniec gry

1. Najpierw obowiązkowo rozpatruje się *Skrzata* i *Dżinna*, a następnie, opcjonalnie, *Nekromantę* (w tej kolejności), dobierając odpowiednio karty z talii albo z obszaru kart odrzuconych. Natychmiast odrzuca się nadmiarowe karty do limitu 9 kart na ręce.
2. Następnie rozpatruje się *Mimika*, *Fatamorganę* i *Zmiennokształtnego* (w tej kolejności).
3. Potem należy wykorzystać *Księgę zmian*.
4. Kolejno należy zastosować wszystkie zdolności, które usuwają kary.
5. Jeśli jego kara nie została usunięta, *Demon* anuluje karty z zestawów, w których gracz ma tylko 1 kartę.
6. Wreszcie należy zastosować wszystkie nieusunięte kary, rozpoczynając od kart, które nie zostaną anulowane przez zdolności innych kart.
7. Na koniec liczy się punkty ze wszystkich nieanulowanych kart.



## DODATKOWE WYJAŚNIENIA

*Klejnót porządku* nie zapewnia dodatkowej premii za 8 kart z rzędu.

*Sędzia* zapewnia premię za karty z karami na ręce gracza, które nie zostały usunięte. Karty z częściowo usuniętymi karami (np. z usuniętym słowem „*Armia*” dzięki zdolnościom kart *Zwiadowcy* i *Okręt*) wciąż liczą się do premii.

Aby otrzymać premię z *Kaplicy*, należy mieć dokładnie 2 karty spośród wymienionych zestawów. Na przykład jeśli gracz ma 2 karty *Przywódca* albo 1 kartę *Obcego* i 1 kartę *Nieumarłego*, dostaje premię. Jeśli natomiast ma 2 karty *Czarodzieja* i 1 kartę *Nieumarłego* albo po 1 karcie *Przywódcy*, *Czarodzieja* i *Obcego*, nie otrzymuje premii. Gracz może mieć na ręce dowolną liczbę kart z zestawów niewymienionych na karcie *Kaplicy*.

Jeśli gracz zdecyduje się użyć *Złodziejskich rękawiczek* albo *Mapy wrakowiska* do zdobycia karty z efektem „Zastąp turę”, musi wykorzystać zdolność zdobytej karty i nie może rozegrać swojej regularnej tury.



## OPRACOWANIE

**Projekt gry:**

Bruce Glassco

**Ilustracje:**

Anthony Cournoyer

**Projekt graficzny:**

Richard Dadisman

**Tłumaczenie:**

Katarzyna Kaszorek

**Redakcja:**

zespół Rebel

**rebel**

*Podziękowania otrzymują nasi testerzy:*

Lisa Glassco, Sarah Glassco, Sylvia Glassco, Dave Platnick, Roderick Schertler, Coleman Charlton, Chris Fishel, a także Meg i David Glassco-Polsdorferowie. *Podziękowania za cenne wskazówki niech przyjmą:* Rick Glassco, Andrew Dzikiewicz, Peter Lewellen, Amy Jacobi, Amory Fischer i Elinor Glassco.

Producent:

REBEL Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk  
www.wydawnictworebel.pl

**WIZKIDS**

Na licencji: WIZKIDS/NECA, LLC.  
603 Sweetland Ave., Hillside, NJ 07205 USA, www.wizkids.com  
© 2021 WIZKIDS/NECA, LLC. WIZKIDS i wszystkie znaki  
i logo są własnością WizKids. Wszystkie prawa zastrzeżone.