

SZKLANY TRON



AUTOR: KURO

NA PODSTAWIE KSIĄŻEK AUTORSTWA SARAH J. MASS
ZILUSTROWANE PRZEZ CORALIE JUBENOTT

UWAGA!

Akcja gry *Szklany tron* toczy się podczas wydarzeń opisanych w tomie „Królestwo popiołów”.
Jeżeli jeszcze nie skończyliście go czytać, kontynuujecie na własne ryzyko!

Aelin została pojmana przez Maeve, mroczną królową Fae. Zamknięta w żelaznej trumnie i pozbawiona swoich mocy, próbuje nie zdradzić porywaczom lokacji potężnych Kluczy Wyrda. Jej jedynymi towarzyszami są okrucieństwa i przemoc, których doświadcza ze strony swojego dręczyciela, Cairna, wizje zsyłane przez Maeve oraz milczące wsparcie bezsilnego Fenrysa. Jeżeli się zawaha, wszyscy, których kocha, będą skazani na zagładę.

SPIS TREŚCI

Wstęp	2
Talia wspomnień	4
Dodawanie wspomnień	6
Ponowne przeżywanie wspomnień	8
Prolog	10
Żar wspomnień	15
Rozdział pierwszy	16
Przygotowanie	18
Tura Fenrysa	20
Tura Aelin	22
Koniec dnia	24
Koniec gry	25
Słowniczek	26



WSTĘP

Witajcie w grze *Szklany tron*! Ta instrukcja przeprowadzi was przez rozgrywkę, zaczynając od najważniejszych informacji:

KOOPERACJA

W trakcie rozgrywki musicie ze sobą ściśle współpracować, żeby zwyciężyć grę.
Wygracie wspólnie albo wcale – nikt nie wygra samodzielnie!

POSTACIE

Każde z was zawsze wciela się w jedną (wybraną) z dwóch postaci – jej kartę należy umieścić przed sobą. Każda z nich daje zupełnie inne możliwości!

MILCZENIE

W trakcie rozgrywki nie wolno wam omawiać strategii!

Zamiast tego komunikujecie się poprzez wybór i sposób umieszczania kart w grze.

ROZDZIAŁY

Na początku rozgrywać będziecie Prolog (strona 10).

Jeżeli uda wam się wygrać, będziecie mogli kontynuować, przechodząc do rozdziału pierwszego (strona 16), a zasady gry ulegną zmianie.

W ten sposób będziecie kontynuować – rozdział po rozdziale – aż do zakończenia gry.

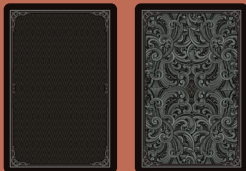
TALIA NIEWOLI



Przy pierwszej rozgrywce pozostawcie tę talię nierozpakowaną w pudełku. Kiedy przejście do rozdziału pierwszego, będziecie (postępując zgodnie z instrukcjami) dobierać z niej karty, które mogą zmienić zasady gry.

Jeżeli zasady na kartach mówią co innego niż niniejsza instrukcja, zawsze pierwszeństwo mają karty.

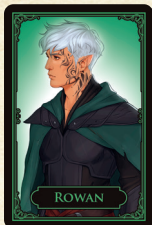
TALIA WSPOMNIEŃ



Zawiera wszystko, czego potrzebujecie do rozgrywki. Na początku będzie to 35 kart wspomnień oraz 2 karty postaci. W kolejnych rozdziałach niektóre karty będą dodawane do talii, a inne zostaną z niej usunięte.

TALIA WSPOMNIEŃ

W tej sekcji znajdziecie listę kart składających się na talię wspomnień wraz z objaśnieniami widocznych na nich elementów. Zapoznajcie się z nimi przed rozgrywką.



KARTY POSTACI

Reprezentują bohaterów, w których się wcielicie.

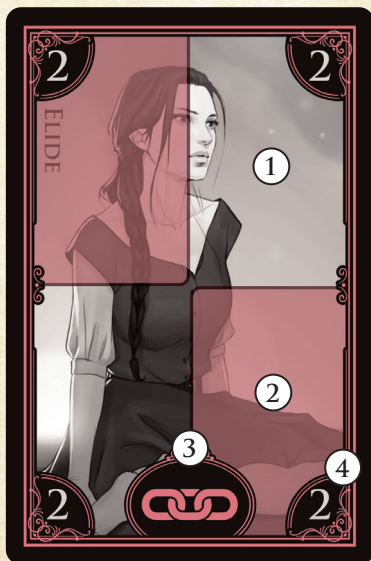
W prologu będą to Aelin i Rowan.

Przed rozgrywką każde z was wybiera postać i umieszcza jej kartę przed sobą.

KARTY WSPOMNIEŃ

Reprezentują wspomnienia, z których Aelin czerpie siłę. Kiedy zagrywacie jedną z kart wspomnień, przypominacie jej o osobach, które ją kochają. Kiedy zabieracie karty wspomnień z obszaru gry, wzmacnacie determinację Aelin, dzięki czemu jest ona w stanie dłużej opierać się swoim oprawcom.

Każda z kart wspomnień składa się z czterech elementów:



1. PUSTE OBSZARY

Wspomnienie o danej postaci dostrzec można przez puste obszary na karcie. Jak wyjaśniono na stronie 7, ma to znaczenie przy zagrywaniu karty.

2. ZAKRYTE OBSZARY

Każde ze wspomnień jest w jakiejś części zamglone, co reprezentują zakryte, kolorowe obszary. To również ma znaczenie przy zagrywaniu danej karty.

3. KOLOR

Każde wspomnienie jest związane z konkretnym kolorem, reprezentowanym przez barwę obramowania wokół karty oraz symbol. Kolor karty ma znaczenie przy ponownym przeżywaniu wspomnień (strona 8). W grze występuje pięć kolorów:



Łańcuchy:
wspomnienia o poświęceniach.



Sztylety:
wspomnienia o podstępach.



Płomienie:
wspomnienia o dziedzictwie.



Szkło:
wspomnienia o Adarlan.



Poroże:
wspomnienia o potędze.

4. SIŁA

Każda karta ma określoną wartość (siłę), która jest wykorzystywana do wzmacniania determinacji Aelin oraz do ponownego przeżywania wspomnień.

W grze, odpowiednio dla każdego koloru, występują po dwie karty o sile 1, dwie o sile 2 oraz po jednej o sile 3, 4 i 5.

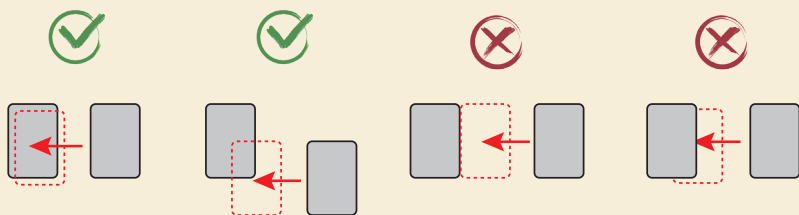
DODAWANIE WSPOMNIENI

Ta sekcja wyjaśnia, jak – zagrywając karty – dodawać wspomnienia do Umysłu Aelin.

Podczas rozgrywki będziecie zagrywać karty na obszar gry (środek stołu) – jest to Umysł Aelin. Kiedy chcecie dodać kartę do Umysłu, musicie przestrzegać czterech zasad:

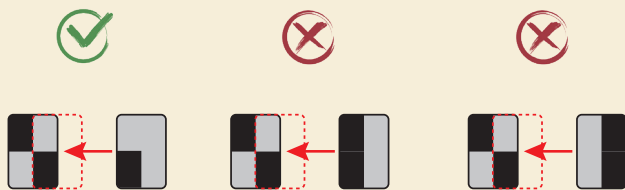
1. NAKŁADANIE SIĘ KART

Kiedy dokładacie kartę, musicie umieścić ją tak, żeby częściowo lub w całości nachodziła na przynajmniej jedną już umieszczoną. Nie wolno wsuwać kart pod inne.



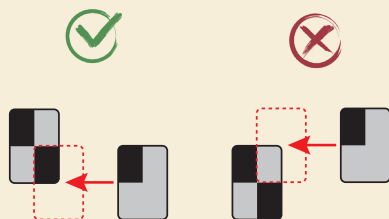
2. DOPASOWANIE NAKŁADAJĄCYCH SIĘ OBSZARÓW

Kiedy dokładacie kartę do Umysłu, wszystkie nakładające się obszary muszą być do siebie dopasowane. Oznacza to, że możecie umieszczać tylko puste obszary na pustych, a zakryte na zakrytych.



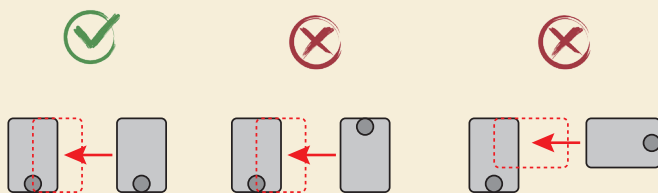
3. NAKŁADANIE SIĘ PRZYNAJMNIEJ JEDNEGO ZAKRYTEGO OBSZARU

Kiedy umieszczacie kartę, musicie nałożyć ją przynajmniej jednym zakrytym obszarem na zakryty obszar innej karty (patrz: poprzednia strona).



4. ZACHOWANIE ORIENTACJI KART

Kiedy dokładacie kartę, musicie ułożyć ją w tej samej orientacji, co wszystkie pozostałe karty w Umyśle.



PONOWNE PRZEŻYWANIE WSPOMNIEŃ

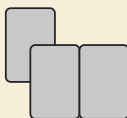
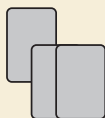
Ta sekcja wyjaśnia, jak powtórnie przeżywać wspomnienia podczas dokładania kart do Umysłu.

W trakcie rozgrywki często będziecie chcieli ponownie przeżywać wspomnienia. W ten sposób ześlecie na Aelin wizję z przeszłości, dodając jej siły. Wraz z tokiem rozgrywki będzie to miało coraz większe znaczenie. Efekty ponownego przeżywania wspomnień zostaną wyjaśnione później.

Ponownie przeżyjecie wspomnienia w momencie, kiedy dołożycie kartę wspomnienia do Umysłu, tworząc w ten sposób zbiór, który spełnia **wszystkie** poniższe kryteria:

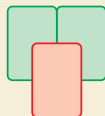
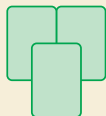
1. WSZYSTKIE KARTY SĄ POŁĄCZONE

Wszystkie wspomnienia w zbiorze muszą tworzyć ciąg nachodzących na siebie kart. Karty sąsiadujące ze sobą nie tworzą ciągu, jeśli nie są połączone inną kartą.



2. WSZYSTKIE KARTY MAJĄ TEN SAM KOLOR

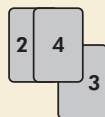
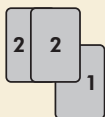
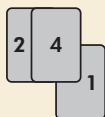
Wszystkie karty w zbiorze muszą być tego samego koloru.
Karty innego koloru nie wliczają się do zbioru.



3. ŁĄCZNA SIŁA KART WYNOŚI 7

Łączna siła kart w zbiorze musi wynosić dokładnie 7 (nie może być wyższa).

Wszystkie karty, które są ze sobą połączone i są tego samego koloru, muszą być liczone jako część zbioru, nawet jeśli pominięcie którejs z nich pozwoliłoby utworzyć zbiór o wartości 7.



Możecie ponownie przeżyć wspomnienie tylko w momencie, gdy dokładacie kartę do Umysłu. Jeżeli poprzez usunięcie karty z Umysłu stworzycie zbiór, w którym spełnione są wszystkie trzy powyższe warunki, nie możecie ponownie przeżyć wspomnienia.

PROLOG

Aby przygotować się do nadchodzących wyzwań, Aelin musi nauczyć się wyciszenia umysłu i skupienia.

Jeżeli to wasza pierwsza rozgrywka, rozegrajcie najpierw prolog, aby zapoznać się z mechaniką gry.

CZĘŚĆ PIERWSZA: ZBIERANIE MYŚLI

*Dawno, dawno temu w Wendlyn.
Księżniczka, która nie potrafi kontrolować swoich mocy.
Książę Fae, który ją tego naucza.*

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Wybierzcie po jednej karcie postaci.
2. Potasujcie talię wspomnień i umieśćcie ją w pobliżu.
3. Odsłońcie wierzchnią kartę z talii wspomnień i umieśćcie na środku stołu. To główny obszar gry: **Umysł**.
4. Kolejne trzy karty umieśćcie zakryte obok – będzie to **Determinacja**.
5. Odsłońcie cztery karty i umieśćcie je w rzędzie przed wami. Będzie to **rząd wspomnień**.



JAK GRAĆ?

Zaczynając od Rowana, będziecie po kolei rozgrywać swoje tury, polegające na wykonaniu kolejno trzech akcji:

1. DODAWANIE KARTY DO UMYŚLU

Wybierzcie jedną kartę z rzędu wspomnień i dodajcie ją do Umysłu.

Zasady dodawania kart do umysłu są opisane na stronie 6.

2. DODAWANIE KOLEJNEJ KARTY LUB ODRZUCENIE KARTY

Wybierzcie jeszcze jedną kartę z rzędu wspomnień.

Możecie albo dodać ją do Umysłu, albo odrzucić (tworząc stos kart odrzuconych w pobliżu talii wspomnień).

3. DOBRANIE DWÓCH KART

Dobierzcie dwie karty z talii i dodajcie je do rzędu wspomnień – powinien on znowu składać się z czterech kart.

PONOWNE PRZEŻYWANIE WSPOMNIEŃ

Jeżeli w trakcie gry uda wam się ponownie przeżyć wspomnienie, odkryjcie jedną z kart Determinacji. Zasady ponownego przeżywania wspomnień zostały wyjaśnione na stronie 8.

KONIEC GRY

Jeżeli wszystkie trzy karty Determinacji zostały odkryte, wygrywacie.

Jeżeli talia wspomnień wyczerpała się lub nie możecie zagrać karty na początku nowej tury – przegrywacie.

W tym miejscu przestańcie czytać instrukcję.

Jeżeli przegraliście, spróbujcie ponownie (od początku) rozegrać prolog.

Jeżeli wygraliście, kontynuujcie czytanie następnej części prologu. Jeżeli zdecydujecie się kontynuować rozgrywkę, nie chowajcie kart do pudełka!

PROLOG (KONTYNUACJA)

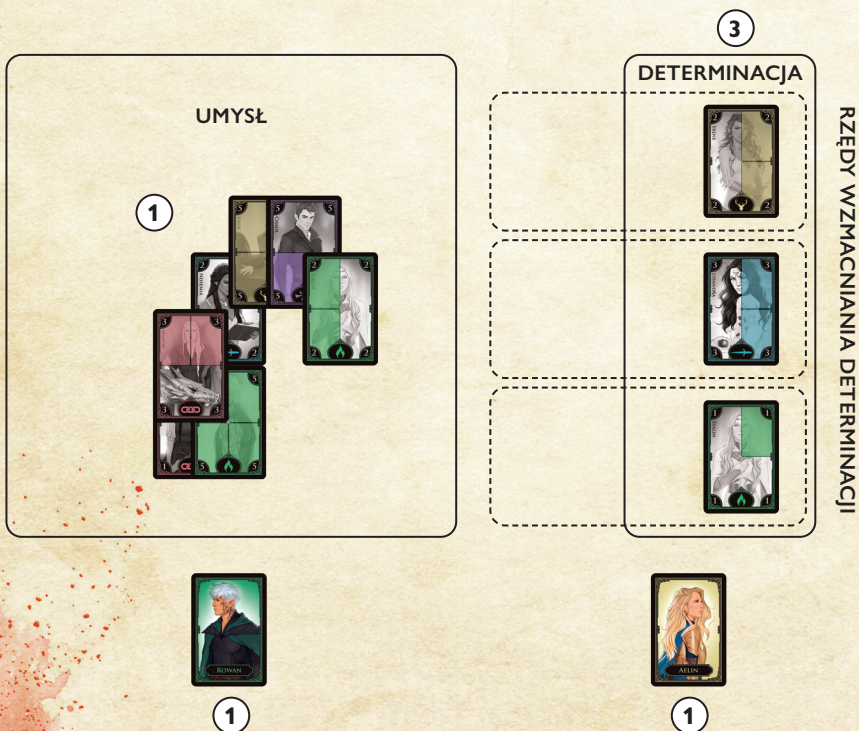
To jest druga część prologu. Rozegrajcie ją dopiero po ukończeniu części pierwszej!

CZĘŚĆ DRUGA: OCZYSZCZANIE UMYŚLU

*Chłoneła świat w zaskakującą jasnością umysłu, wdechając go i smakując.
Narastał w niej, buzujący ogień w jej żyłach i opuszkach palców.
„Wyzwól go. Nie walcz z tym.”*

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Karty postaci i niewykorzystane karty w Umyśle pozostawcie na miejscu.
2. Karty z rzędu wspomnień i z talii wspomnień umieśćcie na stosie kart odrzuconych.
3. Odślonięte karty Determinacji umieśćcie (pionowo) w kolumnie. Każda z nich tworzy własny **rząd wzmocnienia** Determinacji.



JAK GRAĆ?

Zaczynając od Aelin, po kolei będziecie rozgrywać swoje tury. Tura składa się z dwóch wykonywanych kolejno akcji:

1. ZABIERANIE KARTY Z UMYSŁU

Wybierz dowolną widoczną kartę z Umysłu. Kartę uważa się za widoczną, jeżeli przynajmniej jeden z jej obszarów nie jest zakryty przez inną kartę. Weź ją, uważając, aby nie przesunąć pozostałych kart.

2. WZMOCNIENIE DETERMINACJI

Najwyższy niekompletny rząd wzmacniania Determinacji uważa się za aktualny.

Dodaj siłę wybranej karty do siły aktualnego rzędu:

Jeżeli wartość rzędu jest wyższa niż 7, odrzuć ją.

Jeżeli wartość rzędu jest mniejsza lub równa 7, dodaj tę kartę na lewo od ostatniej karty w tym rzędzie.

Jeżeli łączna wartość kart wynosi dokładnie 7, rząd jest kompletny. Zaczynając od następnej tury, aktualny będzie niekompletny rząd poniżej.

ROZDWOJENIE UMYSŁU

Poprzez zabranie karty z Umysłu, możecie doprowadzić do jego rozdwojenia. Wszystkie karty w Umysle muszą być połączone ze sobą poprzez nakładanie się. Jeżeli pojawią się zbiory, które nie są połączone, Umysł będzie rozdwojony.

Kiedy Umysł się rozdwoi, Aelin wybiera, który zbiór należy zachować (nawet jeśli trwa tura Rowana). Wszystkie widoczne karty, które nie są jego częścią, należy odrzucić. Może to spowodować dalsze rozdwojenie Umysłu – wtedy Aelin ponownie wybiera, który zbiór zostawić.

ZAKOŃCZENIE GRY

Jeżeli wszystkie trzy rzędy wzmacniania Determinacji są kompletne, wygrywacie.

Jeżeli w swojej turze jedno z was nie ma możliwości pobrania karty z Umysłu, przegrywacie.

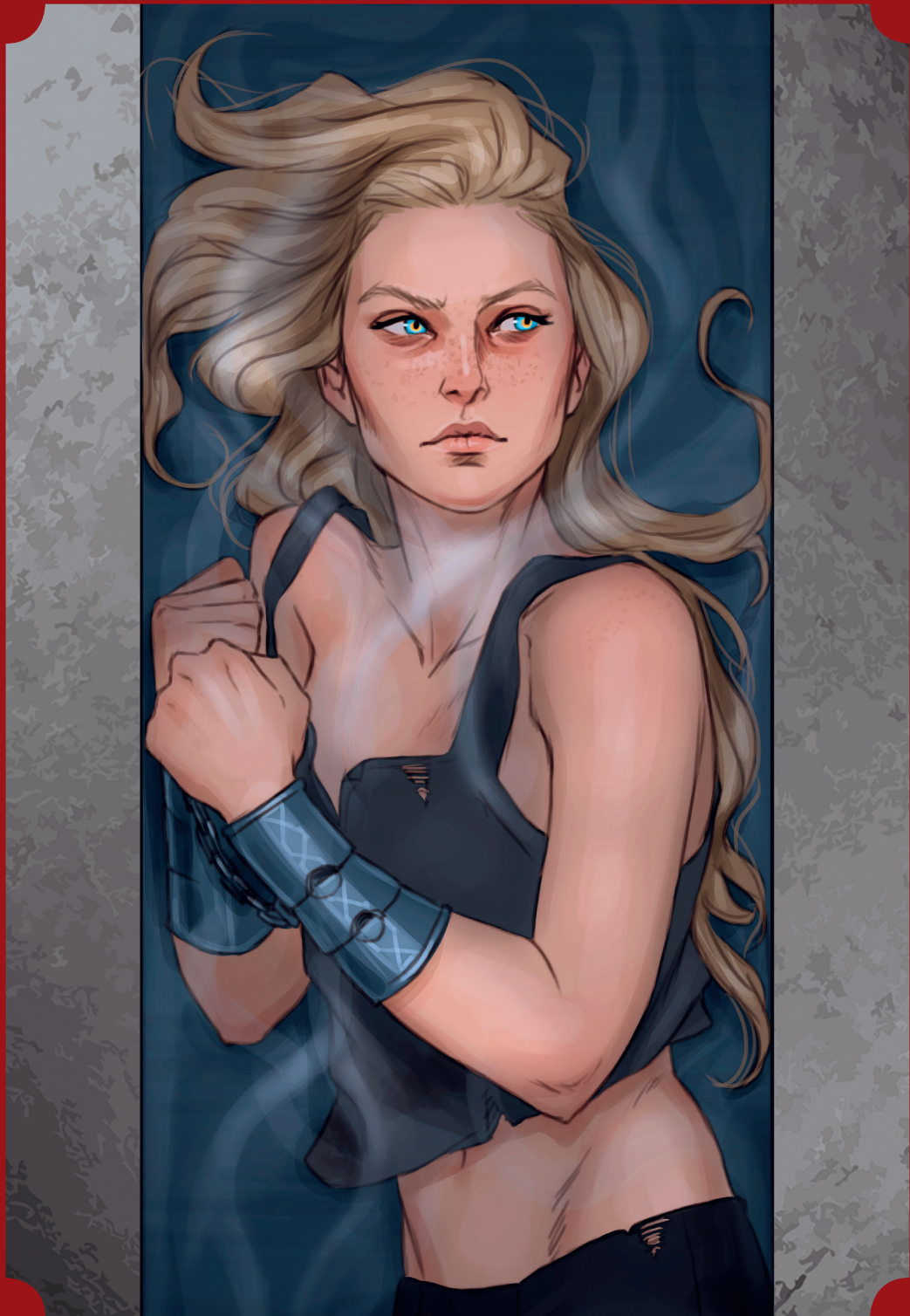
Zakończcie czytanie w tym miejscu.

Jeżeli przegraliście, rozegrajcie ponownie prolog (od początku).

Jeżeli wygraliście, gratulacje! Aelin wyciszyła swój Umysł, ale nadchodzi czas na prawdziwą walkę.

Otwórzcie talię niewoli i postępujcie według instrukcji na karcie rozdziału pierwszego.

Pamiętajcie, żeby przeczytać ją z obu stron!



ROZDZIAŁ PIERWSZY

Ta sekcja wyjaśnia, jak należy rozegrać pełną grę.
Powinniście to zrobić dopiero po przejściu Prologu.
Jeżeli jeszcze nie rozpakowaliście talii niewoli, zróbcie to teraz.

WPROWADZENIE

Aelin jest przetrzymywana przez Maeve, królową Fae. Dreńczona przez sadystycznego Cairna ma poczucie, że nawet jej wspomnienia nie należą już do niej. Jej jedynym towarzyszem jest Fenrys, zmuszony do bycia świadkiem jej cierpienia. Uwięziony przez przysięgę krwi, nie może zrobić więcej niż tylko szeptać...

„Jestem tu. Jestem przy tobie.”

W *Szklanym tronie* jedno z was wcieli się w Fenrysa szukającego wspomnień, które wzmocnią determinację Aelin. Drugie z was wcieli się w Aelin, czerpiąc ze wspomnień niezbędną do przetrwania energię. Rozgrywka potrwa trzy rundy (dni), kiedy to Aelin odpoczywa pomiędzy kolejnymi przesłuchaniami. Jeżeli będzie w stanie znieść mękę tak długo, Aelin zbliży się do ucieczki spod ucisku Maeve i powrotu do swoich bliskich. Jednak jeśli się podda, nie tylko ona znajdzie się w śmiertelnym niebezpieczeństwie.

Przed każdą rozgrywką musicie wybrać, którą postacią gra które z was. Możecie wybierać za każdym razem tę samą lub wymieniać się co rozdział.



FENRYS

Jego rolą jest dobieranie dowolnej liczby kart z talii wspomnień do rzędu wspomnień. Następnie zagrywa karty z rzędu na obszar gry – do Umysłu Aelin – lub odrzuca je. W ten sposób Fenrys przynosi Aelin wspomnienia, których ona może użyć do wzmocnienia swojej determinacji. Jego zadanie wymaga zachowania równowagi: musi przywołać właściwe wspomnienia. Jeśli będzie dobierał zbyt wiele kart, talia wyczerpie się i przegracie.



AELIN

Jej zadaniem jest w każdej turze dobierać karty z Umysłu i dodawać je do rzędów wzmacniania Determinacji tak, aby ich siła wyniosła dokładnie 7. Każdego dnia musi skompletować dokładnie cztery takie rzędy, gdyż niewola osłabia jej determinację. Im dłużej w niej pozostaje, tym mocniej musi walczyć, aby się nie ugąć.

TALIA NIEWOLI

Ta talia śledzi postępy Aelin w trakcie przebywania w niewoli u Maeve. Za każdym razem, kiedy wygrywacie, ruszacie w dalszą drogę, odblokowując nowe zdolności i wyzwania. Poniższe zasady opisują, jak używać talii niewoli.

ROZGRYWANIE KOLEJNYCH ROZDZIAŁÓW

Gdy uda wam się ukończyć rozdział, dobierzcie wierzchnią kartę z talii niewoli, aby przejść do następnego rozdziału.

Jeżeli chcecie od razu kontynuować rozgrywkę, zapoznajcie się z informacjami na odwrocie karty.

Jeżeli chcecie przerwać rozgrywkę, odłóżcie kartę rozdziału do pudełka, na wierzch talii.

Zacznijcie od niej, kiedy będziecie chcieli zagrać ponownie.

ARCHIWIZOWANIE KART

Na spodzie talii niewoli znajduje się karta Archiwum, która wyznacza koniec talii.

Jeżeli instrukcja mówi o archiwizowaniu karty, znajdźcie ją w talii i umieśćcie pod kartą Archiwum.



Karty w Archiwum mogą być przeglądane w trakcie rozgrywki.

NOWE KARTY

W miarę postępu gry, talia niewoli da wam dostęp do nowych kart zasad, pomocy i zdolności.

Karty zasad modyfikują mechanikę gry, zazwyczaj utrudniając rozgrywkę.

Zasady na kartach zawsze mają pierwszeństwo przed tymi w instrukcji.

Karty pomocy podsumowują bieżące zasady. Po każdej zmianie reguł otrzymacie nowe karty pomocy. To samo dotyczy kart zdolności.

W rozdziale pierwszym zyskacie dodatkowo nowe karty postaci i karty demonów (wyjaśnione na stronie 20).

19

RESETOWANIE TALII

Jeżeli w trakcie gry przypadkowo rozsypiecie lub potasujecie talię niewoli, lub jeśli będziecie chcieli zacząć rozgrywkę od początku, musicie zresetować talię. Aby to zrobić, należy ułożyć karty rosnąco według numerów widocznych na dole karty. Aby zachować treść kart w tajemnicy, możecie poprosić o pomoc kogoś, kto nie bierze udziału w rozgrywce.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Jeżeli to wasza pierwsza rozgrywka, zarchiwizujcie karty Aelin i Rowana z prologu.

1. WYBÓR POSTACI

Zadecydujcie, kto gra którą z postaci i umieśćcie przed sobą odpowiednie karty.

2. KARTY POMOCY I ZASAD

Dobierzcie z talii niewoli kartę zasad danego rozdziału oraz karty pomocy odpowiadające waszym postaciom. Dobierzcie również wspólną kartę pomocy i umieśćcie ją w miejscu widocznym dla obu graczy.

3. USUWANIE DEMONÓW

Znajdźcie w talii pięć kart demonów i odłóżcie je na bok.

Te karty zostaną wyjaśnione na stronie 20.



4. TASOWANIE TALII WSPOMNIEŃ

Przetasujcie wszystkie karty wspomnień i utwórzcie z nich talię. Umieśćcie ją blisko Fenrysa.

5. TWORZENIE UMYSŁU

Umieśćcie jedną odkrytą kartę wspomnienia na środku stołu, aby stworzyć Umysł.

6. PRZYGOTOWANIE DETERMINACJI

Aelin dobiera cztery karty. Nie pokazując ich Fenrynowi, umieszcza je zakryte w kolumnie. Są to karty Determinacji, które rozpoczynają cztery rzędy wzmacniania Determinacji. Upewnijcie się, że po lewej stronie kart jest dostatecznie dużo miejsca na dodawanie nowych wspomnień.

7. WTASOWYWANIE DEMONÓW DO TALII

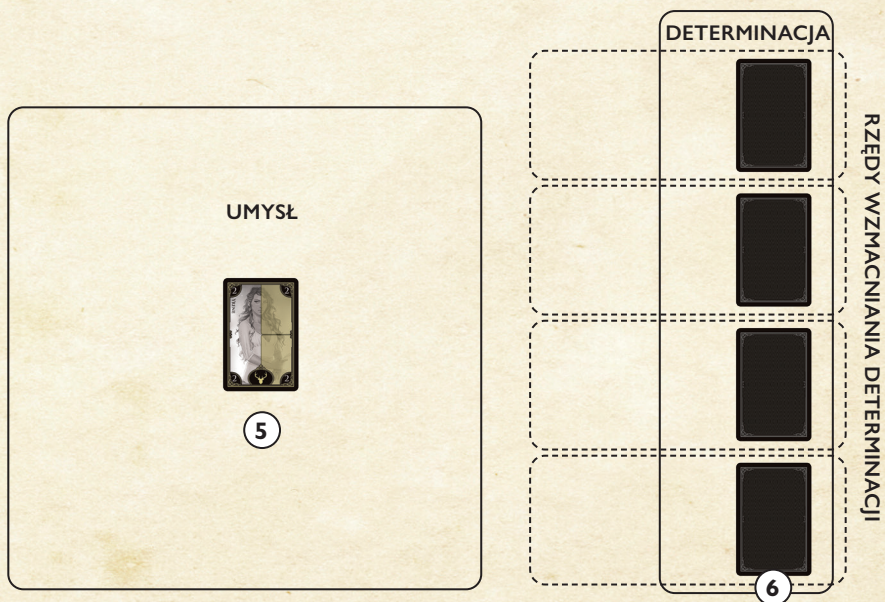
Weźcie demony, które odłożyliście wcześniej na bok, i wtasujcie je do talii wspomnień.

8. WIĘŻ

Teraz jesteście gotowi do gry. Zaczyna Fenrys. Popatrzcie sobie w oczy i pomyślcie:
„Jestem tu. Jestem przy tobie.”

PAMIĘTAJCIE

Nie możecie omawiać strategii w toku rozgrywki!



2



1



4

RZĄD WSPOMNIENI



1



2

TURA FENRYSA

Jako Fenrys odpowiadasz za dodawanie kart do Umysłu i ponowne przeżywanie wspomnień.

KROK 1: OBSERWACJA (DOBIERANIE KART)

Dobierz kartę i umieść ją w pobliżu talii wspomnień. Będzie to **rząd wspomnień**.

Następnie możesz dobrać kolejną kartę, powiększając w ten sposób rząd wspomnień.

Dobierz w ten sposób tyle kart, ile chcesz, za każdym razem umieszczając je obok poprzednich.

Pamiętaj, że dążysz do równowagi pomiędzy różnorodnością kart a wyczerpywaniem się talii.

Jeżeli nie chcesz dobierać kolejnych kart, przenieś demony do rzędu demonów i przejdź do kroku drugiego.

DEMONY

W umyśle Aelin żyją nie tylko wspomnienia o osobach, na których jej zależy – jest tam również pełno demonów! Reprezentują one osoby, które skrzywdziły Aelin i jej bliskich – niezależnie od tego, czy są to obecni oprawcy, czy postacie z przeszłości.

Po zakończeniu dobierania kart Fenrys przenosi wszystkie wylosowane demony, tworząc **rząd demonów**.



Za każdym razem, kiedy zdecydujesz się odrzucić wspomnienie, którego kolor odpowiada demonowi w rządzie demonów, staje się ono skażone. Umieść jego kartę pod kartą demona tak, aby nie była widoczna. Skażone wspomnienia mogą być zniekształcone i zapomniane na zawsze, jeżeli nie uda się ich ocalić.

Nie wolno przeglądać skażonych wspomnień znajdujących się pod kartami demonów.

ZAŁAMANIE AELIN

Jeżeli na początku tury Fenrysa nie ma już kart w talii wspomnień, oznacza to, że skończył wam się czas. Przegrywacie!

KROK 2: MRUGNIĘCIE (ZAGRYWANIE KART)

Wybierz dowolną kartę z rzędu wspomnień i dodaj ją do Umysłu. Pamiętaj o czterech zasadach dokładania kart:

1. Nakładanie się kart
2. Odpowiednie dopasowanie obszarów
3. Nakładanie chociaż jednego zakrytego obszaru
4. Zachowanie orientacji kart

Więcej szczegółów dodawania kart do Umysłu znajdziecie na stronie 6. Po dodaniu wspomnienia do Umysłu wybierz kolejną kartę z rzędu wspomnień, a następnie ją również dodaj do Umysłu lub odrzuć. Powtarzaj tę czynność dla każdej karty w rzędzie. Pamiętaj, że odrzucone wspomnienie o kolorze odpowiadającym demonowi w rzędzie demonów staje się skażone.

Jeżeli nie ma już kart w rzędzie wspomnień, następuje tura Aelin.

PONOWNE PRZEŻYWANIE WSPOMNIEŃ

Jeśli dodajesz karty do Umysłu, masz możliwość pomóc Aelin w ponownym przeżyciu wspomnień. Pamiętaj, że aby to zrobić, musisz stworzyć zbiór, który spełnia poniższe warunki:

1. Wszystkie karty muszą być połączone poprzez nakładanie.
2. Wszystkie karty muszą mieć ten sam kolor.
3. Łączna siła kart musi wynosić dokładnie 7.

Dodatkowo musi to nastąpić dokładnie w momencie zagrywania karty do Umysłu. Po więcej szczegółów wróć na stronę 8.

Ponowne przeżywanie wspomnień może pomóc Aelin na dwa sposoby. Zależy to od koloru nowego zbioru:

WYPĘDZENIE DEMONA

Jeżeli w rzędzie demonów znajduje się demon o tym samym kolorze, odrzuć jego kartę oraz wszystkie skażone wspomnienia zgromadzone pod spodem.

AELIN POKAZUJE SIŁĘ

Jeżeli wśród kart Determinacji znajduje się przynajmniej jedna karta o takim samym kolorze, Aelin może ją odkryć.

Za każdym razem, kiedy powtórnie przeżywasz wspomnienie, możliwe jest skorzystanie z jednej, obu lub żadnej z powyższych korzyści.

ZAŁAMANIE AELIN

Jeżeli nie możesz dodać karty do Umysłu, kończy wam się czas. Przegrzacie!

TURA AELIN

Jako Aelin zabierasz karty z Umysłu, aby wzmocnić swoją Determinację.

KROK 1: PRZEBŁYSK (WYBIERZ KARTĘ)

Wybierz **widoczną** kartę z Umysłu. Karta jest uznawana za widoczną, jeżeli widać co najmniej jeden z jej czterech obszarów. Podnieś ją, uważając, aby nie przesunąć pozostałych kart w Uмысле. Najwyższy rząd wzmocnienia Determinacji, który nie jest jeszcze ukończony, uważa się za **aktualny**. Kartę możesz dodać tylko do aktualnego rzędu.

Dodaj siłę wybranej karty do siły pozostałych kart w tym rzędzie (w tym też karty Determinacji, nawet jeżeli nadal jest zakryta):

ŁĄCZNA SIŁA WYŻSZA NIŻ 7

Odrzuć tę kartę.

ŁĄCZNA SIŁA MNIEJSZA BĄDŹ RÓWNA 7

Dodaj tę kartę do rzędu, na lewo od tych już umieszczonych. Jeżeli karta Determinacji w tym rzędzie ma ten sam kolor, możesz ją odkryć.

Dodawanie kart do rzędów wzmocnienia Determinacji pomaga Aelin przetrwać dzień. Czasem jednak odrzucanie kart może być dobrym pomysłem na przekazywanie Fenrynowi pewnych informacji.

ROZDWOJENIE UMYSŁU

Wszystkie karty w Umyśle muszą być połączone ze sobą poprzez nakładanie się. Jeżeli pojawią się zbiory, które nie są ze sobą połączone, umysł jest rozdwojony.

Przy sprawdzaniu, czy Umysł nie jest rozdwojony, bierzcie pod uwagę tylko widoczne karty – takie, których przynajmniej jeden obszar nie jest zakryty przez inną kartę. Zazwyczaj Umysł rozdwa się, gdy Aelin zabiera z niego wspomnienie, które łączy kilka zbiorów w jeden. Może zdarzyć się to również, gdy Fenrys zakryje taką kartę inną.

Kiedy Umysł zostaje rozdwojony, Aelin decyduje, który zbiór wspomnień zachowuje, a który odrzuca (nawet jeśli trwa tura Fenrysa). Jeżeli w ten sposób Umysł znowu się rozdwoi, Aelin decyduje ponownie. Pamiętajcie, że wspomnienia, których kolor odpowiada demonowi znajdującemu się w rządzie demonów, stają się skażone i, zamiast na stos kart odrzuconych, trafiają one pod kartę tego demona. Następnie aktywny gracz kontynuuje swoją turę.

Jeżeli jednocześnie przeżywasz ponownie wspomnienie i powodujesz rozdwojenie Umysłu, zawsze pierwszeństwo ma wspomnienie. Następnie Aelin decyduje, który zbiór wspomnień zachować.

ZAŁAMANIE AELIN

Jeżeli w Umyśle nie została żadna karta, kończy wam się czas. Przegrywacie!

KROK 2: SZEPT

Dodaj do siebie wartość wszystkich kart znajdujących się w aktualnym rządzie wzmocnienia (w tym też kartę Determinacji).

Jeżeli wynosi ona dokładnie 7, przekaz to Fenrysovi, mówiąc: „Jestem tu.” Ten rząd jest teraz **kompletny**.

Jeżeli kompletne są wszystkie cztery rzędy, przekaz to Fenrysovi, mówiąc: „Jestem przy tobie”.

W ten sposób Determinacja Aelin została wzmocniona. Następuje koniec dnia.

Jeżeli czwarty rząd nie został ukończony, ponownie następuje tura Fenrysa.

KONIEC DNIA

Kiedy Aelin wzmocni swoją Determinację i oznajmi „Jestem przy tobie”, następuje koniec dnia. Przygotujcie się do kolejnego dnia w następujący sposób:

1. USUNIĘCIE LUB SKAŻENIE WSPOMNIEŃ

Odrzućcie wszystkie karty z Umysłu oraz z rzędów wzmocniania, w tym również karty Determinacji. Jeżeli któreś z nich odpowiadają kolorem demonowi w rzędzie demonów, stają się skażone i należy umieścić je pod odpowiednim demonem.

2. ZNIEKSZTAŁCENIE SKAŻONYCH WSPOMNIEŃ

Demony zniekształcają skażone wspomnienia Aelin. Usuńcie wszystkie karty wspomnień znajdujące się pod kartami Demonów i odłóżcie je do pudełka. Nie będą już dostępne w tej rozgrywce.

Następnie odrzućcie wszystkie demony z rzędu demonów na stos kart odrzuconych.

3. POCZĄTEK NOWEGO DNIA

Przetasujcie wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych. Odkryjcie wierzchnią, tworząc Umysł. Z kolejnych czterech stwórzcie Determinację. Więcej szczegółów na stronach 5, 6 i 18.

Jeżeli w Umyśle lub Determinacji pojawi się demon, wtasujcie go ponownie do talii i zastąpcie inną kartą.

ZAŁAMANIE AELIN

Jeżeli kart w talii wspomnień nie wystarczy, aby zacząć nowy dzień, kończy wam się czas. Przegrywacie!

KONIEC GRY

AELIN PRZETRWAŁA

Jeżeli dotarliście do końca trzeciego dnia, Aelin udaje się przetrwać trochę dłużej. Gratulacje! Zwycięzacie!

HISTORIA TOCZY SIĘ DALEJ

Możecie cieszyć się swoim zwycięstwem, ale walka Aelin nie dobiegła jeszcze końca. Dobierzcie wierzchnią kartę z talii niewoli, aby zacząć nowy rozdział. Pamiętajcie, żeby przeczytać obie strony karty.

Jeżeli od razu chcecie grać dalej, postępujcie według instrukcji na odwrocie karty rozdziału.

Jeżeli chcecie na razie przerwać rozgrywkę, umieśćcie kartę rozdziału na wierzchu talii niewoli. Dzięki temu będziecie mogli zacząć od niego następną rozgrywkę w przyszłości.

ZAŁAMANIE AELIN

Wola Aelin jest silna, ale jej dręczyciele są nieugięci. Jeżeli nastąpiło jedno z poniższych zdarzeń, Aelin traci swoją Determinację i przegrywacie:

NA POCZĄTKU TURY FENRYSA
NIE MA KART W TALII WSPOMNIENIŃ

FENRYS NIE MOŻE DODAĆ KARTY DO UMYŚLU

W UMYŚLE NIE MA JUŻ KART

KART NIE WYSTARCZY, ABY ZACZAĆ NOWY DZIEŃ

Teraz jesteście już gotowi, żeby zacząć rozgrywkę w *Szklany tron*. Powodzenia!

SŁOWNICZEK

Ta sekcja zawiera listę wszystkich terminów, które pojawiają się w grze wraz z objaśnieniami. W nawiasach umieszczono numery stron, na których możecie dowiedzieć się więcej.

Archiwum: Jeżeli gra każe wam zarchiwizować kartę, umieśćcie ją na spodzie talii niewoli, pod kartą archiwum. Wszystkie karty odłożone w ten sposób uznaje się za zarchiwizowane. (17)

Demon: Wspomnienie o osobie, która prześladowała Aelin, i które może skazić jej inne wspomnienia. Jeżeli chcecie odrzucić kartę, której kolor odpowiada demonowi w rzędzie demonów, umieszczacie ją pod kartą demona – staje się ona skażona. (20)

Determinacja: Zakryte karty rozpoczynające cztery rzędy wzmacniania Determinacji, które podglądać może tylko Aelin (dopóki nie zostaną odkryte). Determinacja zostaje wzmocniona, gdy wszystkie cztery rzędy wzmacniania są kompletne. (18, 23)

Dzień: Pełna runda. Musicie przeżyć trzy dni, aby wygrać grę. Dzień kończy się, gdy wzmocnicie Determinację Aelin. (24)

Karta pomocy: Karta podsumowująca bieżące zasady gry. W grze występują karty wspólne oraz skierowane do poszczególnych graczy. (17)

Karta zasad: Karta w talii niewoli, która wprowadza nowe zasady rozgrywki. Zasady z kart zawsze mają pierwszeństwo przed zasadami z instrukcji. (17)

Odpowiadanie: Karty odpowiadają sobie nawzajem, kiedy są tego samego koloru. (5, 9)

Ponowne przeżywanie wspomnień: Kiedy Fenrys tworzy w Umyśle zbiór kart, których łączna wartość wynosi dokładnie 7, pozwala Aelin ponownie przeżyć wspomnienie. Dzięki temu może ona wypędzić demona lub odsłonić kartę Determinacji. (8, 21)

Postać: Karty, które umieszczacie przed sobą, aby zaznaczyć, w którego z bohaterów się wcielacie. (4)

Prolog: Pierwszy tryb gry. Pozwala zapoznać się przed pierwszą rozgrywką z podstawowymi koncepcjami zagrywania i odrzucania kart. (10, 12)

Rozdwojenie Umysłu: Jeżeli nie wszystkie karty w Umyśle są ze sobą połączone przez nachodzenie na siebie nawzajem, Umysł staje się rozdwojony. Aelin wybiera wtedy, który zestaw wspomnień chce zachować, a który odrzucić (na stos kart odrzuconych). (23)

Rozdział: Zestaw kart z talii niewoli, który wprowadza nowe reguły gry. Nowe rozdziały odkrywacie po przejściu poprzednich. (17)

Rząd wspomnień: Rząd, który tworzy Fenrys poprzez dobieranie kart, i z którego dodaje karty do Umysłu. (20)

Rzędy wzmacniania Determinacji: Cztery rzędy zaczynające się od kart Determinacji. Aby Aelin przetrwała dzień, wszystkie rzędy muszą być kompletne, tj. każdy musi mieć łączną siłę równą 7, nigdy więcej. Najwyższy rząd o sile mniejszej niż 7 uważa się za **aktualny**. (18, 22)

Skażone wspomnienia: Jeżeli gracz chce odrzucić kartę wspomnienia, której kolor odpowiada demonowi w rządzie demonów, kartę taką uważa się za skażone wspomnienie i należy wsunąć ją pod kartę tego demona. Jeżeli demon nie został wypędzony, pod koniec dnia skażone wspomnienia staną się zniekształcone. Nie wolno podglądać skażonych wspomnień. (20)

Stos kart odrzuconych: Trafiają na niego karty odrzucone w trakcie rozgrywki. Możecie przeglądać go w dowolnym momencie.

Talia niewoli: Talia kart, która rozwija fabułę w miarę przechodzenia kolejnych rozdziałów. Rozpakujcie ją dopiero po ukończeniu prologu. Zawsze zapoznawajcie się tylko z kartami bieżącego rozdziału. (17)

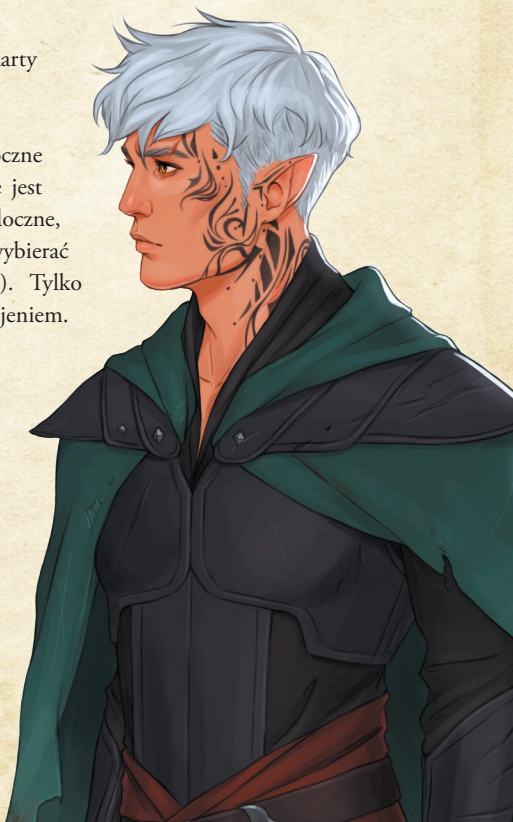
Talia wspomnień: Główna talia, składająca się ze wszystkich kart wspomnień znajdujących się aktualnie w grze. (4)

Umysł: Obszar gry do którego Fenrys zagrywa karty wspomnień i z którego pobiera je Aelin. (6)

Widoczność: Wspomnienie w Umysle uważa się za widoczne w momencie, gdy przynajmniej jeden jego obszar nie jest zakryty przez inną kartę. (wspomnienie **nie** jest widoczne, jeżeli wszystkie jego obszary są zakryte.) Aelin może wybierać widoczne karty tylko podczas Przebłysku (krok 1). Tylko widoczne karty łączą Umysł i chronią go przed rozdwojeniem. (23)

Wspomnienie: Najważniejsze karty w grze, wykorzystywane przez Aelin do wzmacniania Determinacji. Każda z kart ma swoją siłę i kolor. Składa się również z pustych i zakrytych obszarów. (4)

Zniekształcone wspomnienia: Pod koniec dnia skażone wspomnienia stają się zniekształcone. Musicie usunąć je z aktualnej rozgrywki. (24)





© 2020 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48
02-672 Warszawa, Polska
www.foxgames.pl

Wydawca: Marek Baranowski
Tłumaczenie: Magdalena Włodarczyk
Opracowanie graficzne i skład: Marek Baranowski
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
Korekta: Dorota Sikora, Arek Maj

© Sarah J. Maas. Wszystkie prawa zastrzeżone. Użyte na licencji.

Mechanika gry © Kuro, 2019.

Ta edycja © Osprey Games, 2019.

Niniejsza wersja językowa *Szklanego tronu* została opublikowana przez FoxGames we współpracy z Osprey Games, częścią Bloomsbury Publishing Plc.

Opublikowane po raz pierwszy w Wielkiej Brytanii w 2019 r. przez OSPREY GAMES.