

ZAGINIONE DZIEDZICTWO

LATAJĄCY OGRÓD



INSTRUKCJA

ZAGINIONE DZIEDZICTWO

Gra autorstwa Hayato Kisaragiiego i Seijiego Kanaia.
Dla 2-4 graczy w wieku 10+

W odległych zakątkach świata ukryte są szczątki tajemniczego okrętu spoza niebios, znane jako Zaginione Dziedzictwo. Na wschodnich szczytach, jak głoszą legendy, znajduje się latający raj, ogród niezemskich rozkoszy, chroniony przez nieludzkiego strażnika. Niektóre z podań sugerują, że ogród potrafi dostarczyć nieskończonego źródła boskiego jedzenia i wody.

Według legend pierwotny zarządca tego latającego rajku porzucił swoją służbę. Skorumpowało go zło i odszedł w dal, być może w poszukiwaniu innych Zaginionych Dziedzictw. Tymczasem Latający Ogród przyciąga poszukiwaczy przygód, ludzi żądnych władzy i świątobliwych starców. Ten kto go odnajdzie może liczyć na nagrodę niepodobną do niczego na świecie. Dotarcie do ogrodu nie jest łatwym zadaniem. Poszukiwacze muszą nie tylko badać legendy i podania, uniknąć fałszywych tropów, przebyć niebezpieczne góry, ale przede wszystkim muszą zmierzyć się z przerażającą

siłą strażnika. Tak jak zaginiony zarządca, strażnik też został wypaczony przez zło. Mierząc się z nim nie można liczyć na litość lub wybaczenie.

OGÓLEM

Zaginione Dziedzictwo to gra ryzyka, dedukcji i szczęścia. W każdej turze gracz zagrywa karty, aby wyeliminować innych graczy lub odszukać miejsce ukrycia karty Zaginionego Dziedzictwa. Kiedy w talii skończą się karty, rozpoczyna się faza poszukiwań. Gracz, który odkryje gdzie znajduje się Zaginione dziedzictwo, wygrywa. Jeżeli nikt nie odnajdzie Zaginionego Dziedzictwa, wszyscy przegrywają!



ZAWARTOŚĆ

W opakowaniu powinny znajdować się następujące komponenty:

- instrukcja
- 16 kart gry
- 4 karty pomocy



Karty gry



Karty pomocy

1x



1x



1x



1x



1x



2x



3x



3x



3x



ZASADY PODSTAWOWE



ANATOMIA KARTY

1. **Umiejętność poszukiwania:** Kiedy rozpoczyna się faza poszukiwań poziom tej umiejętności określa kolejność, w jakiej gracze będą poszukiwać. Im niższa wartość, tym szybciej gracz będzie miał możliwość poszukiwania.
2. **Rzadkość:** Liczba świecących kropek oznacza liczbę kopii karty w talii.
3. **Nazwa karty.**
4. **Efekt:** Co dzieje się, gdy karta zostanie zagrana.
5. **Symbol rozszerzenia:** Ten symbol ułatwia rozróżnienie kart z różnych zestawów Zaginionego Dziedzictwa. Nie ma on wpływu na rozgrywkę.



*Latający ogród
symbol rozszerzenia*

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Karty gry należy potasować i utworzyć z nich talię.
2. Górną kartę z talii należy bez oglądania położyć obok talii, rewersem ku górze, prostopadle do talii. W ten sposób powstają ruiny.
3. Każdy z graczy dobiera jedną kartę z talii. Jest to jego ręka. Nie wolno jej pokazywać innym graczom.
4. Grę rozpoczyna gracz, który odziedziczył najfajniejsze dziedzictwo.

Podstawowym założeniem gry jest niejawność wszystkich informacji. Gracz może oglądać karty na swojej ręce, ale nie te w ruinach czy rękach innych graczy.

ZASADY PODSTAWOWE

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA DO GRY

TALIA



RUINY



REKA
GRACZA



ODRZUCONE
KARTY GRACZA



ZASADY PODSTAWOWE

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W Zaginionym Dziedzictwie gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara aż do momentu, kiedy wyczerpią się karty w talii lub wyeliminowani zostaną wszyscy oprócz jednego gracza.

TURA

W swojej turze gracz musi wykonać następujące kroki:

1. **Dobranie:** Gracz dobiera górną kartę z talii i bierze ją na rękę. Ma teraz na ręce dwie karty.
2. **Zagranie:** Gracz wybiera jedną z dwóch kart z ręki i odrzuca ją odkrytą na stół przed siebie.
3. **Efekt:** Gracz rozpatruje efekt odrzuconej właśnie karty. Gracz musi rozpatrzyć efekt karty, nawet jeżeli jest dla niego niekorzystny.

ZASADY PODSTAWOWE

4. **Koniec tury:** Jeżeli w talii jest jeszcze przynajmniej jedna karta, swoją turę rozgrywa kolejny gracz. Jeżeli w talii nie ma już kart, rozpoczyna się faza poszukiwań (patrz strona 12).

Wszystkie odrzucone karty pozostają przed graczem, który je odrzucił. Karty należy układać tak, aby wiadomo było w jakiej kolejności zostały odrzucone. Pomoże to graczom domyślać się jakie karty mogą znajdować się jeszcze na rękach przeciwników.

ELIMINACJA

Niektóre efekty kart eliminują graczy z rozgrywki. Wyeliminowany gracz odrzuca swoją kartę z ręki (tak jak przy wykonywaniu ruchu) bez rozpatrywania jej efektu i odpada z gry: nie rozgrywa kolejnych tur i nie bierze udziału w fazie poszukiwań.

Jeżeli wyeliminowany gracz miał na ręce kartę Zaginionego Dziedzictwa, jest ona wtasowywana do talii, a nie odrzucana.

Jeżeli w grze pozostanie, zanim rozpocznie się faza poszukiwań, tylko jeden gracz, wygrywa on grę!



ZASADY PODSTAWOWE

FAZA POSZUKIWAŃ

Jeżeli w talii wyczerpią się karty, po turze gracza, który dobrał ostatnią kartę, rozpoczyna się faza poszukiwań.

Faza poszukiwań jest rozpatrywana w kolejności wynikającej z kart, które gracze mają na ręce – najniższa wartość rozpoczyna. Ponieważ graczom nie wolno pokazywać swoich kart, jedna osoba powinna zapytać: „Czy ktoś ma jedyńki? Nie? A może dwójki? Trójki?” i tak dalej. W ten sposób ustalana jest kolejność tej fazy.

Ważne:

Jeżeli więcej niż jeden gracz ma tę samą umiejętność poszukiwania, żaden z remisujących graczy nie może poszukiwać.

Dodatkowo X nie jest wartością dla tej umiejętności, w związku z czym gracz z taką kartą nie może poszukiwać.

ZASADY PODSTAWOWE

PRZEBIEG FAZY POSZUKIWAŃ

Poszukiwanie polega na odkryciu wybranej karty, aby odnaleźć Zaginione Dziedzictwo:

- 1 kartę z ręki gracza (również ze swojej ręki)
- 1 kartę z ruin

Następnie gracz pokazuje wybraną kartę wszystkim innym graczom. Jeżeli jest to Zaginione Dziedzictwo, poszukujący gracz wygrywa grę!

W innym przypadku następny gracz, w kolejności ustalonej wcześniej, rozpoczyna poszukiwanie.

Jeżeli gracz ma na ręku Zaginione Dziedzictwo, może poszukiwać w swojej własnej ręce i wygrać grę. Jednak jeżeli inny gracz z niższą wartością umiejętności poszukiwania wskaże tę rękę wcześniej, to on wygra grę. Każdy gracz może poszukiwać tylko raz w fazie poszukiwań. Wyeliminowani gracze nie poszukują.

Jeżeli żaden z graczy nie odnajdzie Zaginionego Dziedzictwa wszyscy przegrywają!

WYMIANA KART

Kiedy efekt karty pozwala wymienić ją z inną na ręce gracza, ma on wybór: czy chce ją wymienić, czy też nie. Gracz nie musi mówić innym czy wymienił kartę, więc może na przykład schować karty pod stół i blefować na temat zamiany.

EKSPLORACJA RUIN

Kiedy kolejna karta jest umieszczana w ruinach, należy ułożyć ją po prawej stronie kart, które już tam są.



Kiedy efekt karty pozwala na przetasowanie ruin, należy je pomieszać bez oglądania i ułożyć w rzędzie.

ŚWIĘTA

Święta nie ma efektu w momencie zagrania. Zamiast tego jej efekt jest rozpatrywany, kiedy gracz ma zostać wyeliminowany.

W momencie rozpatrzenia Świątej, gracz musi odrzucić swoją rękę, ale nie jest wyeliminowany z gry.

Święta nie ma efektu jeżeli w talii nie ma kart.

LATAJĄCY OGRÓD

Latający Ogród może zostać zagrany, ale po zagranieniu musi zostać wtasowany w ruiny, a nie odrzucony na stos kart odrzuconych danego gracza.

Jeżeli z jakiegokolwiek powodu Latający Ogród znajdzie się na stosie kart odrzuconych gracza (przy eliminacji, użyciu Falszywych wskazówek, itd.) jest on natychmiast wtasowywany w ruiny. W związku z tym Latający Ogród nigdy nie pozostaje na stosie kart odrzuconych gracza.

GAWĘDZIARZ

Gawędziarz nie jest rozpatrywany po zagranie, zamiast tego jest on rozpatrywany w fazie poszukiwań, zaraz po tym jak gracz podejrzy kartę. Kolejne poszukiwania wynikające z tej karty mają taką samą umiejętność poszukiwania jak pierwsza karta.

Jeżeli gracz nie może poszukiwać (jego karta ma tę samą umiejętność poszukiwania jak karta innego gracza lub wartość X) efekt Gawędziarza nie jest rozpatrywany. Innymi słowy gracz musi mieć możliwość poszukiwania, aby skorzystać z efektu tej karty.

RANA

Efekt Rany jest rozpatrywany natychmiast po umieszczeniu karty na stosie kart odrzuconych gracza. Jeżeli gracz ma Świętą, a do stosu kart odrzuconych jest dodawana kolejna rana, może on użyć efektu Świętej, aby pozostać w grze. Jednak jeżeli kolejna Rana znajdzie się na stosie kart odrzuconych gracza, jest rozpatrywana, a gracz wyeliminowany.

Raz wyeliminowany w ten sposób gracz pozostaje wyeliminowany do końca rozgrywki, nawet jeżeli Rany zostaną usunięte z jego stosu kart odrzuconych, na przykład przez efekt Nekromantki.

NEKROMANTKA

Kiedy gracz zagrywa Nekromantkę musi wybrać stos kart odrzuconych gracza, który ma tam przynajmniej jedną kartę. Innymi słowy nie można wybrać gracza, który nie ma kart na stosie kart odrzuconych. Jeżeli żaden z graczy nie ma kart na stosie kart odrzuconych Nekromantka nie wywiera efektu.

ZASADY OPCJONALNE

W celu urozmaicenia rozgrywki przedstawiamy kilka zasad opcjonalnych.

MEGAMIX

W tym wariantcie w rozgrywce może brać udział do 6 graczy. Talię 31 kart należy stworzyć zgodnie z poniższymi wytycznymi:

1. Należy użyć wszystkich kart z tego zestawu oraz jednego z rozszerzeń.
2. Jedną z kart Zaginionego Dziedzictwa należy odłożyć do pudełka.

Grę w wariantcie Megamix można prowadzić również przy normalnej liczbie graczy (2-4).

KAMPANIA

W tym wariantcie gracze rozgrywają kilka gier, aby określić zwycięzcę kampanii.

Kiedy gracz wygrywa grę otrzymuje 1 punkt. Następnie rozgrywana jest kolejna gra, zgodnie z zasadami przygotowania do gry, ale wygrany z poprzedniej rozgrywki zaczyna.

ZASADY OPCJONALNE

Gracz zwycięża kampanię, kiedy otrzyma liczbę punktów zależną od liczby graczy:

- 2 graczy - 7 punktów
- 3 graczy - 5 punktów
- 4 graczy - 4 punkty
- 5+ graczy - 2 punkty

TALIA NIESTANDARDOWA

Ten wariant pozwala graczom użyć kart z niniejszego zestawu i jednego rozszerzenia, aby stworzyć unikatową talię. Przy tworzeniu niestandardowej talii 16 kart należy stosować poniższe wytyczne:

1. W talii powinny znaleźć się karty z umiejętnością poszukiwania od 1 do 5 (po jednej z każdym numerem) oraz dwie karty z umiejętnością poszukiwania 6, a także po trzy karty z umiejętnością poszukiwania 7, 8 oraz X.
2. Karty z umiejętnością poszukiwania od 6 do 8 i X powinny pochodzić z jednego zestawu dla każdej z podanych wartości cechy. Na przykład nie należy mieszać kart z wartością 7 z różnych zestawów.
3. Nieużywane karty należy odłożyć do pudełka.

ŚWIĘTA

Mądra i uczona kobieta. Pragnie odnaleźć Latający Ogród, aby pogłębić swój kontakt z siłami natury i lepiej zrozumieć żyjący świat.

1

ŚWIĘTA

Jeżeli masz tę kartę odkrytą w swoim stosie kart odrzuconych, gdy masz zostać wyeliminowany, odrzuć swoją rękę, obróć Świętą rewersem ku górze i dobierz nową kartę na rękę. Pozostajesz w grze.

21

NEKROMANTKA

Przebiegła i potężna czarodziejka specjalizująca się w magii śmierci. Pragnie dotrzeć do Latającego Ogrodu, aby użyć sił życiowych, które tam drzemią, do zasilenia najpotężniejszych czarów magii śmierci.

2

NEKROMANTKA

Odlóż stos kart odrzuconych
dowolnego gracza do talii,
a następnie przetasuj talię.

POSZUKIWACZ PRZYGÓD

Odważny poszukiwacz wrażeń i niezrównany wojownik. Podąża za legendami o Latającym Ogrodzie dla samej satysfakcji bycia odkrywcą i pogromcą Strażnika.



3

POSZUKIWACZ
PRZYGÓD

Podejrzyj do dwóch kart z ruin.
Możesz wymienić jedną z tych kart
ze swoją ręką.

25

STRAŻNIK

Niezwykle potężny konstrukt. Jego rolą jest obrona ogrodu przed obcymi. Na przestrzeni wieków jego oprogramowanie uległo uszkodzeniu: zamiast dbać o zwierzęta w ogrodzie, uznaje wszystkich obcych za zagrożenie i niszczy wszystko, co nie jest rośliną.

4

STRAŻNIK



Bez podglądania zberz karty z rąk wszystkich graczy, a następnie potasuj je i rozdaj na nowo w losowy sposób.

LATAJĄCY OGRÓD

Prawdopodobnie najpiękniejsze z Zaginionych Dziedzictw. Latający Ogród to legendarna oaza ukryta na wschodnich szczytach. Ogród składa się z wielu latających wysp połączonych mostami. Na każdej z nich znajduje się unikatowy ekosystem z bujną roślinnością.

Rośliny, które tu rosną, same w sobie są skarbem, poszukiwanym przez alchemików oraz uzdrowicieli z całego świata ze względu na swe magiczne właściwości.

5

ZAGINIONE DZIEDZICTWO:
LATAJĄCY OGRÓD

Jeżeli zostaniesz wyeliminowany lub ta karta zostanie odrzucona, umieść ją w ruinach, a nie we własnym stosie kart odrzuconych. Następnie potasuj wszystkie karty w ruinach.

TWÓRCY

Projekt gry: Hayato Kisaragi oraz Seiji Kanai

Przygotowanie gry: John Goodenough

Ilustracje: Diego Gisbert Llorens

Projekt graficzny: Garrett Weinzierl

Oprawa fabularna: Ross Watson

Angielskie tłumaczenie: Simon Lundström

Korekta: Nicolas Bongiu,

Todd Rowland, Mark Wootton, John Zinser

Produkcja: David Lepore

PRAWA AUTORSKIE

© 2015 Alderac Entertainment Group. Lost Legacy, Alderac Entertainment Group and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

© 2015 Copyright Japon Brand, All Rights Reserved.



WERSJA POLSKA

Wydawca na terenie Polski

Bard Centrum Gier

ul. Zabłocie 23

30-701 Kraków

www.wydawnictwo.bard.pl



Wszelkie pytania lub uwagi odnośnie gry prosimy przesyłać na adres wydawnictwo@bard.pl

Skład i opracowanie graficzne: Przemysław Kasztelaniec

Tłumaczenie: Piotr Maliszewski

Korekta: Jacek Lendzioszek



**5 MILION
5 FUN**



PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasuj talię.
- Umieść 1 kartę zakrytą, obok talii, tworząc ruiny.
- Każdy z graczy dobiera 1 kartę i rozpoczyna grę.

TURA GRACZA

- Dobierz 1 kartę z talii.
- Zagraj 1 kartę z ręki.
- Rozpatrz efekt zagranej karty.
- Swoją turę rozpoczyna kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli talia jest pusta, należy przejść do fazy poszukiwań.