

ZAGINIONE DZIEDZICTWO

WIEŻA BIAŁOZŁOTA



INSTRUKCJA

ZAGINIONE DZIEDZICTWO

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

Jedno z najstynniejszych Zaginionych Dziedzictw to Wieża Białozłota. Jest to strzelista budowla zbudowana z unikatowego materiału: Białozłota, metalu który zwiększa efekty czarów i magicznych mocy. Kruszec ten jest niezwykle cenny, nie jest więc dziwnym, że w niedługim czasie po odkryciu wieży rozwinęły się wokół niej liczne szlaki handlowe. Wieżę kontroluje obecnie potężny kartel, rządząc okolicą żelazną pięścią.

Grupa poszukiwaczy skarbów zaplanowała zuchwały skok. Ich celem jest infiltracja wieży oraz kradzież dużej dostawy Białozłota ze skarbcza.

Skok nie będzie łatwy: część strażników jest nieprzekupna, konkurencyjne gangi nie śpią, a trwający festiwal utrudnia dyskretne przemieszczanie się w okolicy wieży. Jeżeli skok ma być udany, złodzieje muszą mieć nie tylko sprytny plan, ale też dużo szczęścia.

OGÓŁEM

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

1

2

3

4

ALCHEMIK

Dobierz karty na rękę, następnie wybierz kartę z ręki. Jeżeli wybrałeś kartę parzystą lub X, umieść ją w swoim stosie kart odrzuconych. Jeżeli wybrałeś kartę nieparzystą, umieść ją w ruinach.

4

5



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 zagra-na.
5. **Symbol rozszerzenia:** Ten symbol ułatwia rozróżnienie kart z różnych zestawów Zaginionego Dziedzictwa. Nie ma on wpływu na rozgrywkę.



*Wieża Białozłota
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



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!

ZASADY ROZSZERZENIA

SPECJALNE ZASADY WIEŻY BIAŁOZŁOTA

Wieża Białozłota stosuje wszystkie podstawowe zasady gry, z pewnymi zmianami w fazie poszukiwań oraz punktacji końcowej.

FAZA POSZUKIWAŃ

Faza poszukiwań jest rozpatrywana standardowo, ale gry nie wygrywa się odnajdując Zaginione Dziedzictwo. Jak tylko gracz odnajdzie Zaginione Dziedzictwo w fazie poszukiwań, kolejni gracze nie mogą już poszukiwać, a gra przechodzi w fazę punktacji końcowej.

Niezależnie od tego czy gracze poszukiwali, czy nie, muszą odrzucić swoją rękę awersem ku górze (bez rozpatrywania efektu), dodając ją do swoich kart odrzuconych. Następnie przechodzą do podliczenia punktacji. Wyeliminowani gracze nie biorą udziału w punktacji końcowej.

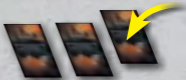
PUNKTACJA KOŃCOWA

W odróżnieniu od innych części serii, Wieża Białozłota nie jest wygrywana przez odnalezienie Zaginionego Dziedzictwa. Zamiast tego zwycięzcą jest gracz, który uzyska najwięcej punktów podczas następujących kroków:

- Każdy z graczy sumuje umiejętność poszukiwania odkrytych kart, które znajdują się w jego stosie kart odrzuconych, wliczając w to bonusy z efektów. Karty odwrócone rewersem ku górze nie dają punktów.
- Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę! W przypadku remisu, gracz który ma kartę o niższej umiejętności poszukiwania wygrywa. Jeżeli nadal jest remis, wygrywają obydwaj.

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 rzędku.

STOS KART ODRZUCONYCH

WYELIMINOWANEGO GRACZA

Jeżeli gracz zostanie wyeliminowany jego karty odrzucone nadal mogą być celem efektów kart, chyba że zasada wyraźnie mówi inaczej.

ZAKRYTE KARTY ODRZUCONE

Zakryte karty na stosie kart odrzuconych gracza tracą swój efekt. Mogą jednak nadal być celem efektu innej karty.

KARTY NIEMOŻLIWE DO ZAGRANIA

Niektóre karty nie mogą zostać zagrane z ręki.

ALCHEMIK

Jeżeli gracz wybierze liczbę parzystą lub X i umieści ją na stosie kart odrzuconych, nie rozpatruje jej efektu, chyba że efekt karty mówi inaczej.

WIDMOWY ZŁODZIEJ

Widmowy złodziej nie jest umieszczany na stosie kart odrzuconych gracza oraz nie dodaje swojej umiejętności poszukiwania do punktów, aż do momentu, kiedy jego efekt zostanie rozpatrzony. Jeżeli gracz ma najwyższą liczbę punktów na swoim stosie kart odrzuconych (nie wliczając Widmowego złodzieja), musi on obrócić wszystkie swoje odrzucone karty rewersami ku górze, następnie umieszcza tam Widmowego złodzieja awersem ku górze.

Jeżeli kilku graczy remisuje w najwyższej wartości punktów, aktywny gracz decyduje,

który z remisujących graczy musi rozpatrzyć efekt Widmowego złodzieja. Wyeliminowani gracze nie mogą być celem Widmowego złodzieja

ZŁOTO GŁUPCÓW

Aby gracz mógł użyć efektu dotyczącego fazy poszukiwań, karta musi się znaleźć na stosie kart odrzuconych przed początkiem fazy poszukiwań. Gracz ze Złotem Głupców na ręce nie może poszukiwać, ponieważ umiejętność poszukiwania tej karty to X.

Jeżeli karta odkryta podczas fazy poszukiwań to X, Złoto głupców nie daje żadnych punktów.

Jeżeli gracz ma więcej niż jedno Złoto głupców na swoim stosie kart odrzuconych, każde z nich ma taką samą umiejętność poszukiwania jak odkryta karta. Na przykład, jeżeli gracz ma dwa Złota głupców i odkryje kartę z umiejętnością poszukiwania 3, każde jego Złoto głupców jest warte 3 punkty, czyli razem 6 punktów.

WARTOWNIK

Karty z X zamiast liczby nie są ani parzyste, ani nieparzyste. W związku z tym nie działa na nie efekt Wartownika. Wyeliminowani gracze nadal mogą być celem Wartownika.

ZAROBEK

Kiedy gracz zagrywa Zarobek musi odwrócić dowolną inną kartę na swoim stosie kart odrzuconych rewersem ku górze. Jeżeli gracz nie ma innych odkrytych kart na swoim stosie kart odrzuconych musi obrócić Zarobek.

ULICZNY SZTUKMISTRZ

Kiedy gracz zagrywa Ulicznego sztukmistrza i dobiera kartę ze stosu kart odrzuconych innego gracza, nie może jej obrócić. Pozostaje ona zakryta lub odkryta, w taki sposób, w jaki u gracza, od którego ją zabrano. Karta umieszczona na stosie kart odrzuconych gracza nie ma efektu, chyba że jej zasada mówi inaczej.

OBJAŚNIENIA

Jeżeli gracz ma Ulicznego sztukmistrza na ręku podczas fazy poszukiwań i użyje go do odnalezienia Zaginionego Dziedzictwa, otrzymuje +90 punktów.

PODATKI

Wyeliminowani gracze nadal mogą być celem Podatków.

WIEŻA BIAŁOZŁOTA

Ta karta nie może być zagrana. Może jednak być wymieniona z ręką innego gracza lub ruinami w wyniku zagrania innej karty. Podczas fazy poszukiwań Wieża Białozłota daje bonus +10 punktów graczowi, który ją odszuka. Jeżeli inny gracz poszukuje i odszuka tę kartę na ręce innego gracza, otrzymuje on punkty bonusowe i umieszcza Wieżę Białozłota na stosie kart odrzuconych gracza, który ją posiadał.

HAJATO KINARAGI, SEIKKANAI, A MASHI UTSUGI

ZAGINIONE DZIEDZICTWO

PIERWSZA KRONIKA

II

LATAJĄCY OGRÓD
PRZYBYSZ

I

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.

ALCHEMIK

Rolą alchemika jest wykorzystanie swojej wiedzy tajemnej, aby rozbroić zamki i pieczęcie w wieży. Cechująca go spostrzegawczość i ostrożność mają sprawić, że skok przebiegnie jak najsprawniej.

4

ALCHEMIK



Dobierz karty na rękę, następnie wybierz kartę z ręki. Jeżeli wybrałeś kartę parzystą lub X, umieść ją w swoim stosie kart odrzuconych. Jeżeli wybrałeś kartę nieparzystą, umieść ją w ruinach.

PODEJRZANY HANDLARZ

Monopolizacja handlu przez kartel doprowadziła do rozkwitu czarnego rynku, zasilanego przez przemytników, którzy dostarczają kontrabandę nawet do najdalszych regionów królestwa. Handlarze na czarnym rynku muszą wykazać się sprytem i mądrością - to oni najlepiej wiedzą, jak unikać agentów kartelu i patroli straży.

7

PODEJRZANY
HANDLARZ



Musisz wymienić własną rękę z ręką
innego gracza.

ZŁOTO GŁUPCÓW

W kartelu nie ma głupców! Zatrudnieni przez nich alchemicy stworzyli substancję, która wygląda jak Białozłoto, ale tak naprawdę jest bezwartościowa. Złoto głupców zostało zmyślnie rozmieszczone w skarbcach, aby zwabić nieostrożnych włamywaczy w śmiertelną pułapkę. Tylko najlepsi złodzieje potrafią odróżnić prawdziwy skarb od fałszywej przynęty.

X

ZŁOTO GŁUPCÓW



Obróć zakrytą kartę w swoim stosie kart odrzuconych awersem ku górze.



Faza poszukiwań: Karta posiada tę samą umiejętność poszukiwania, co odkryta przez Ciebie karta.

ULICZNY SZTUKMISTRZ

Mistrzini w swoim fachu, który nie wiadomo na czym tak naprawdę polega. Jej zadaniem jest odwrócenie uwagi strażników i obrońców Wieży Białozłota na tyle długo, aby jej towarzysze mogli uciec ze skradzionym skarbem.

1

ULICZNY SZTUKMISTRZ

Weź kartę ze stosu kart odrzuconych innego gracza i umieść ją w swoim stosie kart odrzuconych.

Faza poszukiwań: Jeżeli odkryty *Uliczny Sztukmistrz* znajduje się w twoim stosie kart odrzuconych i wylosujesz *Zaginione Dziedzictwo*, otrzymujesz bonus +90 punktów.

WIEŻA BIAŁOZŁOTA

To Zaginione Dziedzictwo było kiedyś częścią Przybysza. Wieża zbudowana została ze wzmacniającego magię materiału, znanego jako Białożłoto. Obecnie jest domem potężnego kartelu, a w środku znaleźć można każdą zachciankę, używkę i przyjemność, którą można sprzedać. Hazard i hulanki na górnych piętrach trwają bez przerwy, to tu kartel organizuje przyjęcia, aby przypodobać się ważnym gościom.

5

ZAGINIONE DZIEDZICTWO:
WIEŻA BIAŁOZŁOTA



Ta karta nie może być zagrana.



Faza poszukiwań: Gracz, który
odszukał tę kartę, otrzymuje
bonus +10 punktów.

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 MIECZY
5 FUR**



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.