

The background of the cover is a detailed illustration of a fantasy landscape. In the foreground, a character with red hair, wearing a grey tunic and a dark cloak, stands on a dark, rocky ledge. The character is holding a staff or spear. In the background, there are snow-capped mountains and a large, ancient stone structure with Gothic-style arches and a tower. The sky is a mix of blue and white, suggesting a bright but slightly overcast day. The overall style is that of a high-quality fantasy illustration.

PRZYGOODY

ZEW

Instrukcja



1-4
GRACZY



WIEK
12+



30-60
MINUT

Autorzy:
Chris O'Neal
Johnny O'Neal

Giermek zostaje legendarnym rycerzem. Nieślubna córka króla dochodzi swoich praw do tronu i w końcu zdobywa koronę. Aristokrata postanawia pomścić swoich bestialsko zamordowanych rodziców. Historie się zmieniają, ale pewne opowieści są ponadczasowe... Wędrowka każdego bohatera zaczyna się zawsze od zewu przygody!

W grze *Zew przygody* gracze rywalizują ze sobą, tworząc postacie ze świata fantasy. Podczas drogi wiodącej od przeciętnego pochodzenia do heroicznego przeznaczenia ich postacie nabierają wyjątkowych cech, podejmują różne wyzwania i rozwijają swoje zdolności. Postaci i opowieści będzie wiele, ale prawdziwy bohater może być tylko jeden!



Zew przygody – edycja polska, wydanie I

Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Chinach.

Powielanie instrukcji jest dozwolone wyłącznie na własny użytek.

Tytuł i logo *Call to Adventure (Zew przygody)* są znakami towarowymi Brotherwise Games, LLC, 2018.

© 2020 by Brotherwise Games, LLC.

Producent: Brotherwise Games, LLC, Torrance, CA, USA.

Importer/Dystrybucja: Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska.

Zapraszamy na strony internetowe brotherwisegames.com i wydawnictworebel.pl

ZEW PRZYGOODY

Elementy



45 kart postaci

15 kart pochodzenia • 15 kart motywacji
• 15 kart przeznaczenia



91 kart opowieści

29 kart aktu I • 32 karty aktu II
• 30 kart aktu III



44 karty bohaterów
i antybohaterów

22 karty bohaterów • 22 karty antybohaterów

12 kart trybu solo
i trybu kooperacyjnego

11 kart misji • 1 karta warunku zwycięstwa

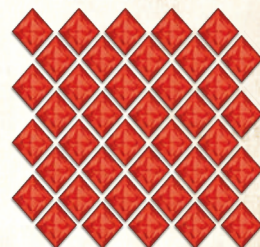


4 planszeczki opowieści
i 4 znaczniki moralności



24 runy

3 runy siły • 3 runy zręczności
• 3 runy usposobienia • 3 runy inteligencji
• 3 runy wiedzy • 3 runy charyzmy
• 3 runy podstawowe • 3 mroczne runy





40 znaczników doświadczenia

Wprowadzenie

W grze *Zew przygody* gracze tworzą postaci, które podczas 3 aktów opowieści mierzą się z wyzwaniami i rozwijają swoje charaktery. W trakcie rozgrywki postacie zdobywają punkty szlachetności za podążanie ścieżką światłości, punkty nikczemności za podążanie ścieżką mroku i znaczniki doświadczenia za zdobyte karty i porażki, których doznali.

Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry ma najwięcej punktów przeznaczenia.

szlachetność () + nikczemność () + doświadczenie () = przeznaczenie

Więcej informacji na temat liczenia punktów przeznaczenia znajduje się w rozdziale „Koniec gry” na stronie 10.

Zew przygody		Notes punktacji			
Imię					
 w opinności					
 opinności					
 przeznaczenia					
 misji					
 mroczności					
 karty					
 znaczniki					
 doświadczenia					
 karty					
 antybohaterów					
 karty					
 symbole					
 w opinności					
SUMA					

Punkty na symbolu opinności* = 2  = 8
 * Liczony wyłącznie na koniec gry.
 = 4  = 4  = 4

notes punktacji

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy rozdzielić wszystkie elementy, utworzyć talie według rewersów kart, potasować osobno każdą z nich, a także przygotować obszar gry. Gracze rozpoczynają tworzenie postaci już na etapie przygotowania do gry.

1. Rozdanie kart

Każdy gracz otrzymuje po 6 kart postaci:

- 2 karty pochodzenia (brązowe rewersy),
- 2 karty motywacji (niebieskie rewersy),
- 2 karty przeznaczenia (czerwone rewersy).

Następnie gracze wybierają po 1 karcie każdego rodzaju. Niewybrane karty odkłada się do pudełka.



Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka, radzimy rozdać graczom po 1 karcie postaci każdego rodzaju.



Każdy gracz otrzymuje także po 1 karcie bohatera, która stanowi jego rękę początkową. Kart bohaterów nie powinno się ujawniać. Na koniec gracze otrzymują po 3 znaczniki doświadczenia i po planszette opowieści.

2. Odkrycie kart postaci

Trzy wybrane karty postaci są początkiem **opowieści**. Kartę pochodzenia umieszcza się odkrytą na 1. polu z lewej na planszette opowieści, kartę motywacji odkrytą na 2. polu, a kartę przeznaczenia **zakrytą** na 3. polu (gracze mogą podglądać swoje karty przeznaczenia w dowolnym momencie rozgrywki bez pokazywania ich przeciwnikom).

Podczas rozgrywki gracze rozbudowują opowieść o swojej postaci dzięki:

- runom zdolności,
- punktom szlachetności i punktom nikczemności,
- symbolom i efektem zdobytych kart.

Z lewej strony planszетки opowieści znajduje się **tor moralności**, który odzwierciedla to, czy postać jest dobra, czy zła. Podczas przygotowania do gry gracz umieszcza swój znacznik moralności na 3. polu (licząc od góry), co oznacza, że jego postać jest neutralna. Za każdym razem, gdy gracz otrzymuje ☾ (symbol zepsucia), przesuwa znacznik o 1 pole w dół. Gdy natomiast otrzymuje ☀ (symbol prawości), przesuwa znacznik o 1 pole w górę. Położenie znacznika na torze moralności określa, czy gracz może zagrywać karty  albo  i rzucać mrocznymi runami, a także wpływa na wynik końcowy.

Przykład. Przygotowanie planszетки opowieści

Podczas przygotowania do gry gracz dostaje 6 kart postaci i postanawia zachować *Łowczynię* (pochodzenie), *Honorową przysięgę* (motywacja) i *Zespoloną z naturą* (przeznaczenie). Gracz kładzie karty na swojej planszette opowieści, a znacznik moralności umieszcza na neutralnym polu. Może teraz rozpocząć rozgrywkę.

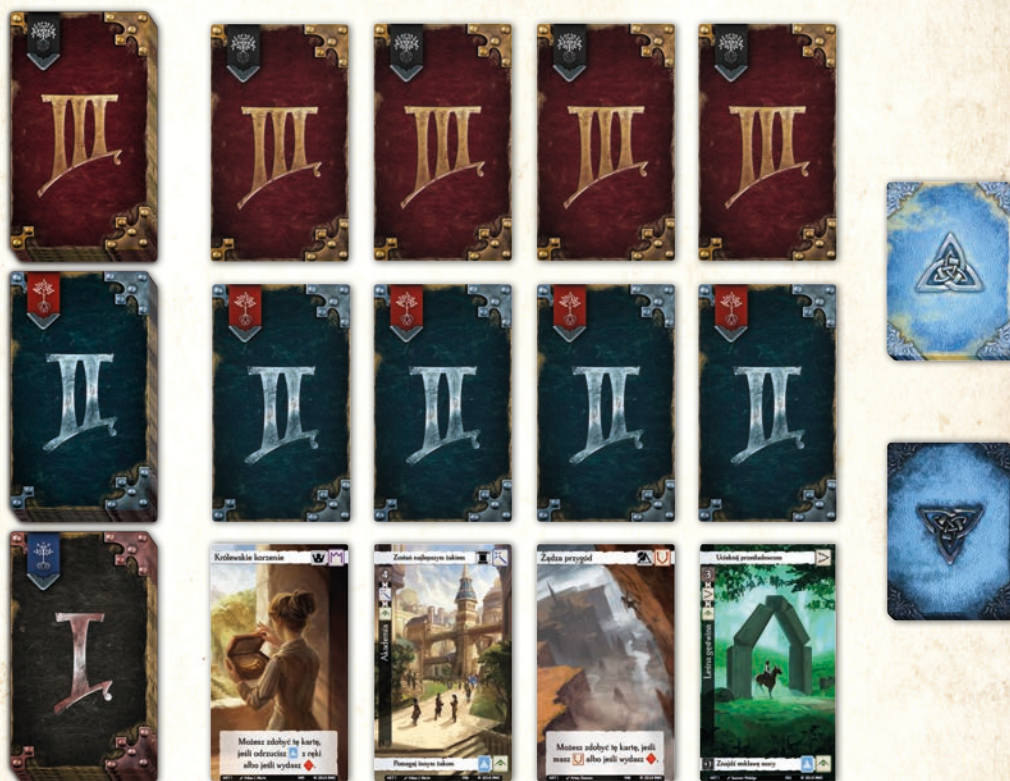


3. Przygotowanie talii opowieści

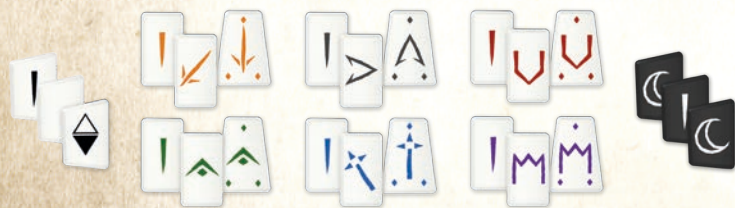
Na środku stołu należy umieścić wcześniej potasowane i zakryte 3 talie opowieści, talię bohaterów i talię antybohaterów. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy, aby z talii opowieści usunąć karty sojuszników i wrogów, a także (przed krokiem 1. przygotowania) powiązane z nimi karty z talii postaci: *Arystokraty*, *Mistrzynie szachrajstwa*, *Następczyni tronu*, *Przypadkowego ocalenia* i *Przysięgi zemsty* oraz kartę *Okrutnej zdrady* z talii antybohaterów. Obok każdej talii opowieści układa się rząd pobranych z niej zakrytych kart.

- W grze dla 1–3 graczy należy ułożyć po 4 karty w każdym rzędzie (zob. ilustracja poniżej).
- W grze dla 4 graczy należy ułożyć po 5 kart w każdym rzędzie.

Następnie odkrywa się karty aktu I.



Tackę z runami podstawowymi, runami zdolności i mrocznymi runami należy ustawić w zasięgu wszystkich graczy. Runy są ogólnodostępne i w czasie rozgrywki korzystają z nich wszyscy. Więcej informacji na temat run znajduje się na stronie 7.



Na tym przygotowanie się kończy. Rozgrywkę rozpoczyna osoba, która ostatnio przeczytała powieść fantasy.

Cechy i wyzwania

Po odkryciu kart aktu I widoczne będą 2 rodzaje kart: cechy i wyzwania. Karty cech, np. *Królewskie korzenie* i *Żądza przygód*, mają tylko 1 ścieżkę, którą może podążać postać gracza. Aby zdobyć kartę cechy, gracz musi spełniać jej wymagania (zob. str. 6).

Karty wyzwań, np. *Akademia* i *Leśna gęstwina*, mają 2 ścieżki. Aby zdobyć kartę wyzwania, gracz musi rzucić runami i sprostać wyzwaniu, spełniając jego warunki (zob. str. 6).

Tura gracza

W swojej turze gracz ma szansę zdobyć 1 z odkrytych kart opowieści. Musi wybrać 1 z 2 możliwości: może **zdobyć cechę** (pozyskać kartę cechy) albo **podjąć wyzwanie** (spróbować pozyskać kartę wyzwania). Może wykonać także dowolną liczbę akcji dodatkowych (zob. str. 8–9), np. wydawać znaczniki doświadczenia albo zagrywać karty bohaterów i antybohaterów.

Zdobycie cechy

Karty cech określają osobowość, profesję i doświadczenie życiowe postaci. Każda karta cechy ma tylko 1 ścieżkę.

Aby zdobyć kartę cechy, gracz musi spełniać wszystkie opisane na niej wymagania. Zdobytą kartę cechy wsuwa się pod swoją kartę postaci z aktualnego aktu. Z założenia:

- karty aktu I umieszcza się pod kartą pochodzenia;
- karty aktu II umieszcza się pod kartą motywacji;
- karty aktu III umieszcza się pod kartą przeznaczenia.

Karty cech należy wsuwać w taki sposób, aby górna część była widoczna. Wszystkie symbole zdolności, symbole opowieści i inne nagrody na karcie stają się częścią opowieści gracza.

Podjęcie wyzwania

Karty wyzwań to akty odwagi, których dokonuje postać gracza na swojej drodze ku przeznaczeniu. Każda karta wyzwania ma 2 ścieżki – jedną na górze, a drugą na dole karty. Jeśli w swojej turze gracz chce podjąć wyzwanie (spróbować zdobyć kartę wyzwania), musi rzucić runami. Aby podjąć wyzwanie należy:

1. **Sprawdzić poziom trudności**, który wskazuje liczba z lewej strony wybranej karty.
2. **Zadeklarować ścieżkę**, którą podąży postać. Gracz ma do wyboru 2 ścieżki: jedna znajduje się na górze karty, a druga – na dole. Jeśli obok nazwy ścieżki znajduje się symbol **+1**, poziom trudności wyzwania zwiększa się o 1. Gdy gracz wybierze ścieżkę, nie może zmienić wyzwania ani ścieżki, chyba że efekt innej karty mu na to pozwala albo tego wymaga.
3. **Dobrać runy**.
 - W puli run, którymi gracz może rzucić, zawsze znajdują się **3 runy podstawowe**.
 - Jeśli gracz ma w swojej opowieści symbole zdolności znajdujące się na karcie pod poziomem trudności wyzwania, może dołożyć do puli run po **1 runie zdolności** danego rodzaju za każdy taki posiadany symbol (zob. przykład na str. 8).
 - Gracz może wydać znaczniki doświadczenia (♦), aby dołożyć do puli run **mroczne runy** (zob. str. 7).
4. **Zastosować** wybrane pasujące **efekty** kart w swojej opowieści i właśnie zagranych kart bohaterów lub antybohaterów aktywowane **przed** rzutem runami (zob. str. 8–9). Te efekty najczęściej pozwalają dobrać kolejne runy do puli run.
5. **Rzucić runami**.
6. **Zastosować** wybrane pasujące **efekty** kart w swojej opowieści i właśnie zagranych kart bohaterów lub antybohaterów aktywowane **po** rzucie runami (zob. str. 8–9). Te efekty najczęściej dotyczą dodatkowych korzyści z wyniku rzutu runami, ponownego podejścia do wyzwania albo konieczności zmiany wyzwania.
7. Jeśli ostateczny wynik jest **równy albo wyższy** od poziomu trudności wyzwania, gracz **sprostaa** wyzwaniu. W nagrodę otrzymuje kartę wyzwania i wsuwa ją pod kartę postaci z aktualnego aktu tak, aby górna albo dolna część (w zależności od wybranej ścieżki) była widoczna. Wszystkie symbole zdolności, symbole opowieści i inne nagrody na karcie stają się częścią opowieści gracza.
8. Jeśli wynik jest **niższy** od poziomu trudności wyzwania, gracz **nie sprostał** wyzwaniu i nie otrzymuje karty opowieści. **Odkłada kartę wyzwania na stos kart odrzuconych** i bierze 1 znacznik doświadczenia (♦).



Za każdym razem, gdy gracz zdobywa albo odrzuca kartę opowieści ze stołu, wyklada na jej miejsce kartę z talii danego aktu.

Może się zdarzyć, że w swojej turze gracz nie będzie w stanie podjąć próby zdobycia żadnej z odkrytych kart opowieści (np. nie będzie żadnych odkrytych kart wyzwań, a gracz nie będzie spełniał wymagań żadnej z odkrytych kart cech). W takim przypadku może odrzucić 1 odkrytą kartę opowieści i zastąpić ją nową kartą z tej samej talii bez ponoszenia kosztu wędrówki (zob. str. 8). Gracz powtarza tę czynność tak długo, aż odkryje kartę opowieści, którą będzie mógł zdobyć.

Czytanie run

Runy wprowadzają do gry *Zew przygody* element losowości. Gracze mogą jednak zwiększać prawdopodobieństwo sukcesu, rozwijając zdolności swoich postaci. Rzut runami polega na rzuceniu run na stół i sprawdzeniu, które symbole są widoczne.

Runy podstawowe

Runami podstawowymi rzuca się podczas każdego wyzwania.



Dodaj 1 do swojego wyniku podczas wyzwania.



Nic nie dodawaj.



Nic nie dodawaj i dobiez kartę bohatera albo antybohatera na rękę.

Runy zdolności

Gdy gracz podejmuje wyzwanie, powinien sprawdzić, czy ma w swojej opowieści symbole run, które znajdują się na wybranej karcie wyzwania pod liczbą określającą poziom trudności wyzwania. Za każdy taki posiadany symbol gracz może dołożyć 1 runę zdolności z takim samym symbolem (maksymalnie 3) do puli run, którymi rzuca. **Gracz może dołożyć specjalną runę oznaczoną 3 kropkami wyłącznie wtedy, gdy ma w swojej opowieści 3 symbole danej zdolności (będzie rzucał wszystkimi runami tej zdolności).**



Dodaj 2 / dodaj 1 do wyzwania z **siłą**.



Dodaj 2 / dodaj 1 do wyzwania ze **zręcznością**.



Dodaj 2 / dodaj 1 do wyzwania z **usposobieniem**.



Dodaj 2 / dodaj 1 do wyzwania z **inteligencją**.




Dodaj 2 / dodaj 1 do wyzwania z **wiedzą**.



Dodaj 2 / dodaj 1 do wyzwania z **charyzmą**.

Mroczne runy



Do 3 razy na turę przed rzutem runami gracz może wydać 1 , aby dołożyć 1 mroczną runę do puli run, którymi będzie wykonywał rzut.



Dodaj 2 do swojego wyniku podczas wyzwania i przesun swój znacznik moralności o 1 pole w dół na torze moralności.



Dodaj 1 do swojego wyniku podczas wyzwania.

Uwaga! Wraz ze zmniejszającym się poziomem moralności postaci gracze tracą możliwość zagrywania kart bohaterów. Jeśli znacznik moralności znajduje się na samym dole toru moralności () , gracz nie może wydawać , aby dokładać mroczne runy, i na koniec gry traci 4 punkty szlachetności.



Dodaj 2 do wyzwania z **siłą** / nic nie dodawaj i weź znacznik doświadczenia.



Dodaj 2 do wyzwania ze **zręcznością** / nic nie dodawaj i dobiez kartę antybohatera na rękę.



Dodaj 2 do wyzwania z **usposobieniem** / nic nie dodawaj i weź znacznik doświadczenia.



Dodaj 2 do wyzwania z **inteligencją** / nic nie dodawaj i dobiez kartę bohatera na rękę.



Dodaj 2 do wyzwania z **wiedzą** / nic nie dodawaj i dobiez kartę bohatera na rękę.



Dodaj 2 do wyzwania z **charyzmą** / nic nie dodawaj i dobiez kartę antybohatera na rękę.

Przykład. Podjęcie wyzwania


1

Poziom trudności tego wyzwania wynosi 3. Symbole zręczności i wiedzy, które gracz ma w swojej opowieści, pozwolą mu dołożyć odpowiednie runy.

Przed rzutem gracz musi zadeklarować, którą ścieżką podąży jego postać. Gracz wybiera ścieżkę „Znajdź enklawę mocy”, więc poziom trudności wyzwania zwiększa się o 1 i wynosi 4.



3

Gracz dokłada runy zdolności do run podstawowych. Nie chcąc ryzykować, wydaje 1 , aby rzucić także 1 mroczną runę. Wynik rzutu to:

Nic nie dodawaj.

Dodaj po 1.

Dodaj 2.

Dodaj 2 i zmniejsz poziom moralności.


Dobierz kartę bohatera albo antybohatera.

Wynik gracza to 7, czyli o 3 więcej niż poziom trudności tego wyzwania!

2


Gracz ma w swojej opowieści 3 symbole zdolności, które także znajdują się na karcie wyzwania. Może dołożyć do puli 1 runę zręczności i 2 runy wiedzy.



Gracz wsuwa kartę *Leśnej gęstwiny* pod kartę pochodzenia tak, aby ścieżka „Znajdź enklawę mocy” była widoczna. Następnie dobiera kartę bohatera, zdobywa symbol opowieści i kolejny symbol wiedzy, a także 1  dzięki zdolności karty *Łowczyńni*.

Akcje dodatkowe

Poza zdobyciem cechy albo podjęciem wyzwania gracz może w swojej turze wykonywać akcje dodatkowe:

- **Wędrować.** Raz na turę gracz może wydać 1 , aby odrzucić 1 odkrytą kartę opowieści i zastąpić ją kartą z wierzchu tej samej talii. Jeśli odrzuci kartę wyzwania ze znajdującą się pod nią kartą sojusznika, odrzuca także kartę sojusznika. (Niektóre efekty kart pozwalają wykonać akcję wędrowki kilka razy).
- **Rozpatrzeć** efekty innych kart (zob. niżej).
- **Zagrywać** karty bohaterów lub karty antybohaterów (zob. str. 9).

Gracz może wykonać tyle dodatkowych akcji, ile chce (z wyjątkiem akcji wędrowki).

Efekty innych kart






Podczas swojej tury gracz może rozpatrywać efekty innych kart w swojej opowieści.


Opis efektu i jego koszt znajdują się w polu tekstowym na karcie.

- Dzięki **kartom pochodzenia** gracz zdobywa znaczki doświadczenia, a dzięki **kartom motywacji** może je wydawać, aby zdobyć jakieś korzyści.
- Efekty kart pochodzenia i kart motywacji są aktywne przez całą rozgrywkę.



Karty bohaterów i antybohaterów

Za każdym razem, gdy gracz wyrzuci runę z symbolem  albo gdy zdobędzie ścieżkę z symbolem , dobiera na rękę **1 kartę bohatera**. Gdy wyrzuci runę z symbolem  albo gdy zdobędzie ścieżkę z symbolem , dobiera na rękę **1 kartę antybohatera**. Jeśli na runie widnieje symbol , gracz może wybrać, który rodzaj karty dobiera.

Położenie znacznika moralności na torze moralności wskazuje, czy gracz może zagrywać karty bohaterów, karty antybohaterów, czy oba rodzaje kart. Na przykład jeśli znacznik znajduje się na polu z symbolem , gracz może zagrywać wyłącznie karty bohaterów. Gracze rozpoczynają rozgrywkę z możliwością zagrywania obu rodzajów kart.

Na większości kart bohaterów i antybohaterów znajduje się informacja dotycząca momentu ich zagrania. Jeśli takiej informacji nie ma, karty można zagrywać zawsze, nawet w turach innych graczy albo wtedy, gdy zapewniają runę, która nie pomaga w wyzwaniu. Efekty kart bohaterów i antybohaterów rozpatruje się jednorazowo w momencie ich zagrania. Karty bohaterów i antybohaterów mogą zakłócać akcje innych graczy. Jeśli gracze zagrali karty jednocześnie, efekty rozpatruje się w kolejności odwrotnej do ich zagrania.

Gdy gracz zagrał kartę bohatera albo antybohatera i skorzystał z jej efektu, kładzie ją odkrytą obok swojej planszeczki opowieści. Na koniec gry gracze podliczają punkty szlachetności i nikczemności, które znajdują się na zagrych przez siebie kartach. Karty bohaterów i antybohaterów (i symbole na nich) **nie wliczają** się do opowieści gracza.

Koniec tury

Gdy gracz wykona wszystkie zaplanowane akcje, jego tura dobiega końca i swoją turę rozpoczyna osoba siedząca po jego lewej stronie. Z końcem tury przestają działać aktywowane w tej turze efekty kart.

Koniec aktu

- Gdy gracz wsunie 3. kartę opowieści (cechę lub wyzwanie) pod kartę postaci z aktualnego aktu, musi zakończyć ten akt i przejść do następnego. Gracz nie może zdobywać cech ani podejmować wyzwań z aktu, który zakończył (np. nie może wsuwać kart z aktu I pod swoją kartę motywacji).
- Na początku swojej następnej tury gracz, który jako pierwszy zakończył dany akt, odkrywa rząd kart następnego aktu.
- Karty opowieści każdego odkrytego aktu są dostępne dla wszystkich graczy. Aby przejść do następnego aktu, gracz musi jednak mieć 3 karty pod kartą postaci z aktualnego aktu, ale nie muszą to być karty tego samego aktu. Na przykład jeśli gracz ma tylko 2 karty pod swoją kartą pochodzenia, może zdobyć kartę opowieści z aktu II i wsunąć ją pod swoją kartę pochodzenia, tym samym kończąc swój akt I.

Przykład. Koniec aktu I

W akcie I gracz zdobywa 1 kartę cechy i 2 karty wyzwań. Pod swoją kartą pochodzenia ma w sumie 3 karty opowieści, więc jest gotowy, aby ruszyć dalej! Karty, które zdobędzie w akcie II, wsunie pod swoją kartę motywacji *Honorowej przysięgi*.

Gracz jako pierwszy skończył akt I, więc rozpocznie swoją następną turę, odkrywając rząd kart talii aktu II. Odkryte karty są dostępne dla wszystkich graczy.



Koniec gry

Gdy dowolny gracz jako pierwszy wsunie 3 karty opowieści pod swoją kartę przeznaczenia, akt III dobiega końca. **Każdy z pozostałych graczy rozgrywa jeszcze 1 turę.** Następnie gra się kończy.

Aby wyłonić zwycięzcę, każdy z graczy odkrywa swoją kartę przeznaczenia i podlicza punkty przeznaczenia według poniższych zasad, wpisując je do notesu punktacji.

- Gracz sumuje wszystkie punkty widoczne na swoich kartach postaci i na wsuniętych pod nie kartach opowieści, dodając punkty szlachetności (♠) i punkty niczemności (♣).
- Następnie dodaje punkty szlachetności albo punkty niczemności przypisane polu na torze moralności, na którym znajduje się jego znacznik moralności.
- Dodaje także punkty otrzymane dzięki zdolności swojej karty przeznaczenia, jeśli spełnia opisane na niej wymagania.
- Dodaje po 1 punkcie za każdy niewydany znacznik doświadczenia (♠), który posiada.
- Każda zagrana karta bohatera jest warta 1♠ bez względu na położenie znacznika moralności na torze moralności.
- Każda zagrana karta antybohatera jest warta 1♣ bez względu na położenie znacznika moralności na torze moralności.
- Na koniec dodaje wszystkie punkty, które zdobył dzięki symbolom opowieści (zob. str. 11).

Zwycięzcą zostaje gracz (albo gracze) z największą liczbą punktów przeznaczenia.

Następnie gracze po kolei, poczynawszy od osoby, która zakończyła akt III, przedstawiają losy stworzonej przez siebie postaci, zaczynając od jej pochodzenia, a następnie opisują, co ją motywowało, aby wypełnić swoje przeznaczenie.

Przykład. Koniec gry

Gracz zdobywa 17 punktów szlachetności i 2 punkty niczemności ze swoich kart opowieści i kart postaci. Następnie dodaje 4 punkty niczemności wynikające z położenia znacznika moralności na torze moralności. Gracz nie ma symbolu siły, więc nie spełnia wymagania opisanego na karcie przeznaczenia i nie otrzymuje 5 punktów szlachetności. W swojej opowieści ma natomiast 4 symbole opowieści „Natura” i tym samym dzięki karcie przeznaczenia dostaje 4 punkty szlachetności. Dwa znaczniki doświadczenia zapewniają mu 2 punkty przeznaczenia, a zagrane karty bohaterów i antybohaterów są warte odpowiednio 2 punkty szlachetności i 1 punkt niczemności. Na koniec dzięki 4 symbolom opowieści „Natura” otrzymuje kolejne 8 punktów przeznaczenia (zob. str. 11).

W sumie gracz zdobywa 40 punktów przeznaczenia. To świetny rezultat! Czas, aby opowiedział historię o losach swojej postaci.

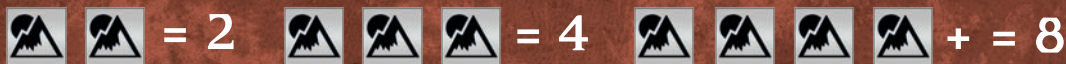


Symbole opowieści

Gdy gracze tworzą opowieści o swoich postaciach, wybierają konkretne ścieżki, dzięki którym mogą zdobyć dodatkowe punkty na koniec gry. W grze występuje 6 symboli opowieści: boskość, dostojeństwo, natura, sprawiedliwość, szubrawstwo i wiedza tajemna.



Jeśli podczas rozgrywki gracz zdobędzie co najmniej 2 symbole opowieści danego rodzaju, otrzyma dodatkowe punkty przeznaczenia na koniec gry. Gracz otrzymuje punkty za każdy zestaw jednakowych symboli. Liczba punktów zależy od liczby takich samych symboli. Wszystkie zestawy symboli opowieści są punktowane osobno w taki sam sposób. Punkty dodaje się do punktów przeznaczenia na koniec gry.



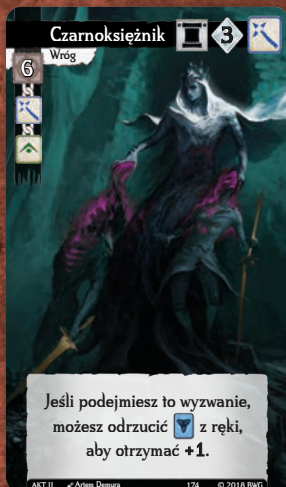
Rozbudowana rozgrywka

Gdy gracze zapoznają się z kartami cech i kartami wyzwań, mogą dodać do rozgrywki karty sojuszników i karty wrogów. Przyszłe dodatki będą wprowadzały do rozgrywki nowe światy i rasy.

Sojusznicy

Karty sojuszników należy wtasować do odpowiednich talii opowieści aktu I i aktu II. Gdy karta sojusznika zostanie odkryta, aktywny gracz musi wybrać odkrytą kartę wyzwania z tego samego aktu (może to być karta wroga) i wsunąć pod nią kartę sojusznika. Obie ścieżki tego wyzwania mają teraz poziom trudności zwiększony o **+1**. Sojuszników nie można przydzielać do kart cech. Pod kartą wyzwania może się znajdować tylko 1 karta sojusznika. Jeśli odkrytej karty sojusznika nie można przydzielić do żadnego wyzwania, należy ją odłożyć na stos kart odrzuconych i odkryć nową kartę z tej samej talii.

Gdy gracz sprostą wyzwaniu, z którym związany jest sojusznik, umieszcza odkrytą kartę sojusznika obok swojej planszетки opowieści. Efekty większości kart sojuszników pozwalają wydać **♦** albo poświęcić sojusznika (należy go odwrócić awerssem do dołu), aby zyskać dodatkowe korzyści. Nie ma ograniczeń dotyczących liczby **♦**, którą gracz może wydać w każdej turze, aby aktywować efekty kart sojuszników (dotyczy to nawet tego samego sojusznika). Karty sojuszników i widoczne na nich symbole wliczają się do opowieści gracza. Niektórzy sojusznicy zapewniają dodatkowe punkty przeznaczenia na koniec gry, jeśli nie zostali poświęceni.



Wrogowie


Karty wrogów należy wtasować do odpowiednich talii opowieści aktu II i aktu III. Stanowią one specjalny rodzaj wyzwania z tylko 1 ścieżką – pokonaniem wroga. W przeciwieństwie do standardowych kart wyzwań karty wrogów mają dodatkowe efekty, które wpływają na rozgrywkę. Należy zapoznać się z ich treścią, gdy karta wroga zostanie odkryta. Wszystkie pozostałe zasady dotyczące wyzwań mają zastosowanie do kart wrogów. Aby zdobyć kartę wroga, gracz w swojej turze wykonuje rzut runami. Jeśli sprostą wyzwaniu, wkłada kartę wroga pod kartę opowieści tak, aby górna część karty była widoczna.

Tryb solo i tryb kooperacyjny

Gra *Zew przygody* skupia się na rywalizacji, ale daje możliwość rozgrywki w trybie solo i w trybie kooperacyjnym.



Przygotowanie do gry

Rozgrywkę w trybie solo i w trybie kooperacyjnym przygotowuje się według standardowych zasad (zob. str. 4–5) z następującymi zmianami.

- **Wybór wroga.** Wszystkie karty wrogów należy odłożyć na bok i losowo wybrać 1 kartę – to przeciwnik, którego trzeba pokonać w tej rozgrywce.
- **Rozpoczęcie misji wroga.** Z talii misji należy wybrać kartę *Wróg u bram* i kartę pasującą rysunkiem do wylosowanej karty wroga. Pozostałe karty misji należy odłożyć do pudełka.
- **Wyposażenie wroga.** Wszystkie karty antybohaterów z symbolem  w dolnej części karty należy potasować, a następnie stworzyć z nich zakrytą talię wroga (zob. ramka obok).
- **Warunek zwycięstwa.** Pod kartę wroga należy wsunąć dwustronną kartę warunku zwycięstwa tak, aby część karty z liczbą graczy biorących udział w grze (1, 2, 3 albo 4) była widoczna.

Kartę wroga z kartą warunku zwycięstwa i 2 karty misji należy umieścić odkryte w pobliżu graczy. Obok należy położyć zakrytą talię wroga.


Uwaga! W trybie solo należy odłożyć do pudełka karty bohaterów, których treści odnoszą się do innych graczy (np. *Niezwykły sojusz* albo *Braterstwo broni*). Gdy w trybie kooperacyjnym gracz zagrywa kartę bohatera albo antybohatera, której jest celem, może na cel wybrać innego gracza.

Aby wygrać, wróg musi spełniać warunek, który znajduje się na wsuniętej pod niego karcie warunku zwycięstwa. W trybie solo wróg musi mieć , natomiast w trybie kooperacyjnym dodatkowo po  za każdego gracza uczestniczącego w rozgrywce.

Rozgrywka

Gra przebiega według standardowych zasad – gracze rozgrywają swoje tury po kolei. Trzeba jednak pamiętać, że efekty opisane na odkrytych kartach wroga i misji obowiązują przez całą rozgrywkę i należy je stosować za każdym razem, gdy opisana sytuacja będzie występowała podczas tury każdego z graczy.

Zagrywanie kart z talii wroga

Za każdym razem, gdy podczas wyzwania gracz wyrzuci na runach symbol , przeprowadza następujące czynności:

1. Dobiera kartę bohatera albo antybohatera na rękę według standardowych zasad.
2. Odkrywa wierzchnią kartę z talii wroga.
3. Natychmiast stosuje efekt odkrytej karty (jeśli efekt powinien być zastosowany po wyzwaniu, rozpatruje się go w odpowiednim momencie). Jeśli treść karty wymaga dokonania wyboru, wybiera aktywny gracz.
4. Ignoruje treść karty, jeśli jej efektu nie można zastosować (np. efekt karty *Okrutna zdrada* nie działa, gdy w grze nie ma kart sojuszników).

Talia wroga

Talię wroga tworzą poniższe karty antybohaterów:

- *Okrutna lekcja* (× 2),
- *Okrutna zdrada*,
- *Rycerz mrocznego władcy* (× 2),
- *Sabotaż* (× 2),
- *W ciemność*,
- *Wzbudzenie strachu* (× 2).

Na koniec tury każdego gracza należy odłożyć odkrytą kartę antybohatera z talii wroga na osobny stos kart odrzuconych. Gdy talia wroga się wyczerpie, należy potasować odrzucone karty antybohaterów z talii wroga i stworzyć z nich nową talię.



Pokonanie wroga

Aby pokonać wroga, trzeba podjąć wyzwanie z jego karty. Gracz musi to zrobić dopiero wtedy, gdy ma w sumie 8 kart opowieści pod swoimi 3 kartami postaci (karta wroga będzie ostatnią kartą jego opowieści). Jeśli gracz nie sprostą wyzwaniu z karty wroga, karty się **nie odrzuca** – zostaje na stole tak długo, aż zostanie pokonana przez któregoś z graczy albo dopóki wróg nie spełni warunku zwycięstwa.

Gracz, który sprostą wyzwaniu z karty wroga, wsuwa kartę pod swoją kartę przeznaczenia. W tym momencie w trybie kooperacyjnym pozostali gracze mogą rozegrać po 1 ostatniej turze, w których nadal muszą być rozpatrywane efekty odkrytych kart misji. Po tym gra się kończy.

Koniec gry i zwycięstwo

Gracze natychmiast przegrywają, jeśli w trakcie gry wróg spełni warunek ze swojej karty warunku zwycięstwa. Może się zdarzyć, że mimo pokonania wroga (jego karta znajduje się pod kartą przeznaczenia 1 z graczy), już po zakończeniu rozgrywki wróg spełnił warunek zwycięstwa (np. dzięki efektowi karty *Wróg u bram*, gdy któryś z graczy skończył grę z wynikiem mniejszym niż 30 punktów przeznaczenia). Wtedy gracze również przegrywają.

Gra kończy się zwycięstwem graczy, jeśli wróg został pokonany i nie spełnił warunku zwycięstwa. W tym wypadku wszyscy gracze zwyciężają, ale to gracz z największą liczbą punktów przeznaczenia jest prawdziwym bohaterem!




Wyjaśnienia

Jeśli podczas wyzwania gracz odkryje z talii wroga kartę *W ciemność*, musi wybrać 1 z symboli zdolności znajdujący się pod poziomem trudności wyzwania na karcie wroga. Wyniki rzutów na runach wybranej zdolności są ignorowane. Jeśli w tym wyzwaniu nie ma takich run, nic się nie dzieje. Jeśli był 1 rodzaj, gracz musi je zignorować. Jeśli w wyzwaniu gracz miał runy obu zdolności, może wybrać, które runy ignoruje.

Jeśli podczas wyzwania gracz odkryje z talii wroga kartę *Wzbudzenie strachu*, musi wybrać inną kartę opowieści i ponownie podjąć wyzwanie albo zdobyć cechę. Jeśli karta *Wzbudzenie strachu* została odkryta podczas próby pokonania wroga, uznaje się, że gracz nie sprostą temu wyzwaniu i nie może wybrać innej karty.

Runy i prawdopodobieństwo

System run w grze *Zew przygody* jest wyjątkowy, dlatego warto poznać szanse na uzyskanie pożądanych wartości podczas rzutów. Tabela przedstawia minimalne, średnie i maksymalne wartości, jakie gracz może osiągnąć, gdy podczas wyzwania rzuca najczęściej występującymi w grze kombinacjami run podstawowych, mrocznych run i run zdolności.

Puła run	Przykład	Wartość minimalna	Wartość średnia	Wartość maksymalna
Tylko runy podstawowe (RP)		0	1,5	3
RP + 1 mroczna runa albo runa zdolności		1	3	5
RP + 2 mroczne runy albo runy zdolności		2	4,5	7
RP + 3 mroczne runy albo runy zdolności		3	6	9
RP + 4 mroczne runy albo runy zdolności		4	7,5	11
RP + 5 mrocznych run albo run zdolności		5	9	13

Każda dodatkowa **runa zdolności** albo **mroczna runa** zwiększa średnią wartość rzutu o **1,5**.

Każda **specjalna runa** (3. runa w każdym zestawie run zdolności) zwiększa średnią wartość rzutu o **1**.

Najczęściej zadawane pytania

Czy jeśli gracz otrzymuje runę zdolności, staje się ona niedostępna dla innych graczy?

Nie. Runy zdolności, do których gracz ma dostęp, zależą od symboli znajdujących się na kartach na jego planszecie opowieści. Podczas podejmowania wyzwania w swojej turze gracz ma do dyspozycji wszystkie runy, które odpowiadają symbolom zdolności na zdobytych kartach i które mogą być zastosowane w tym wyzwaniu. Runy są ogólnodostępne, a gracze przez całą rozgrywkę korzystają z nich na zmianę.

Czy gracz może mieć więcej niż 3 symbole run tej samej zdolności?

Tak. Gracz może rzucić maksymalnie 3 runami danej zdolności, ale w swojej opowieści może mieć tyle symboli run tej samej zdolności, ile chce i uda mu się zdobyć. Na przykład jeśli gracz ma kartę przeznaczenia *Światły mistrz*, na koniec gry otrzyma dodatkowy punkt szlachetności za każdy symbol wiedzy na swoich kartach – dostanie ich tym więcej, im więcej symboli wiedzy zbierze.

Jeśli gracz chce użyć karty bohatera albo antybohatera, aby pomóc sobie podczas wyzwania, czy może ją zagrać po rzucie runami?

Jeśli karta bohatera albo antybohatera ma ograniczenia związane z momentem zagrania, w jej treści znajduje się odpowiednia informacja. Poniższe zwroty (i zwroty do nich podobne) określają, kiedy gracz może zagrać kartę.

- „Zagraj tę kartę, zanim podejmiesz wyzwanie” (albo „gdy inny gracz podejmie wyzwanie”) oznacza, że gracz musi zagrać kartę przed rzutem runami.
- „Zagraj tę kartę podczas wyzwania, które podjąłeś” oznacza, że gracz może zagrać kartę po rzucie runami, ale przed rozstrzygnięciem wyzwania.
- „Jeśli w tej turze sprostałeś wyzwaniu” (albo „gdy inny gracz rozstrzygnie wyzwanie”) oznacza, że gracz może zagrać kartę po rozstrzygnięciu wyzwania (po określeniu wyniku rzutu runami).








Czy kiedy gracz podejmuje wyzwanie, dokłada tylko te runy zdolności, które widnieją na wybranej przez niego ścieżce?

Nie. Gracz może dołożyć wszystkie runy zdolności, które widnieją po lewej stronie karty wyzwania (zazwyczaj są to 2 zdolności, a czasami 1).









Podczas wyzwania gracz otrzymuje wynik . Kiedy powinien dobrać kartę bohatera albo antybohatera?

Gracz dobiera kartę natychmiast po rzucie runami. Jeśli efekt dobranej karty zawiera zwrot „Zagraj tę kartę podczas wyzwania, które podjąłeś”, gracz może ją nawet zagrać, zanim rozstrzygnie aktualne wyzwanie.

Jak tor moralności wpływa na punkty przeznaczenia?

Na początku rozgrywki postać gracza jest neutralna. Jeśli gracz otrzymuje , przesuwa swój znacznik moralności o 1 pole w górę na torze moralności. Jeśli gracz otrzymuje , przesuwa swój znacznik moralności o 1 pole w dół na torze moralności. Gdy postać poddaje się swojej mrocznej naturze, jej poziom moralności spada. Jeśli znacznik obniży się o 2 pola (), gracz otrzymuje aż 4 punkty nikczemności. Jeśli jednak obniży się o 3 pola () postać staje się nikczemnikiem, przez co gracz nie zdobywa żadnych punktów z toru moralności na koniec gry. Co więcej, gdy postać będzie zła do szpiku kości, gracz zdobędzie punkty ujemne. Uwaga! Punkty na torze moralności się nie kumulują. Gracz otrzymuje punkty wynikające z końcowego położenia jego znacznika na torze.

Co się stanie, gdy gracz ma więcej niż 3 symbole zepsucia?

Jeśli znacznik moralności gracza znajduje się na najniższym polu toru moralności (), gracz nie może otrzymywać kolejnych symboli zepsucia. Nie może także rzucać mrocznymi runami (chyba że pozwoli mu na to efekt karty antybohatera). Jeśli otrzyma , przesuwa swój znacznik moralności o 1 pole w górę na torze moralności. Jego poziom moralności wyniesie wówczas .

W jaki sposób odkrywane są karty opowieści podczas rozgrywki?

Gdy w swojej turze gracz zdobywa kartę cechy albo kartę wyzwania, któremu sprostał, umieszcza ją na swojej planszecie opowieści (karty wyzwań, którym gracz nie sprostał, są odkładane na stos kart odrzuconych). Przed wykonaniem innych akcji gracz odkrywa następną kartę z wierzchu talii i umieszcza odkrytą na stole w rzędzie obok odpowiedniej talii opowieści.

Co trzeba zrobić, gdy talia kart się wyczerpie?

Jeśli dowolna talia kart się wyczerpie, należy potasować wszystkie odrzucone karty danego rodzaju, a następnie stworzyć z nich nową talię. Jeśli wszystkie karty bohaterów lub antybohaterów są zagrane lub znajdują się na rękach graczy, gracze nie mogą dobierać kart tego rodzaju (dopóki ich nie odrzucą i nie stworzą nowej talii).

Jeden z graczy odkrył karty aktu II. Czy pozostali gracze, którzy mają pod kartą pochodzenia z aktu I mniej niż 3 karty, mogą zdobywać karty z aktu II?

Tak. Gdy dowolne karty zostaną odkryte, stają się dostępne dla wszystkich graczy. Na przykład jeśli gracz sprostał wyzwaniu z aktu II, a pod swoją kartą pochodzenia z aktu I ma tylko 2 karty, wsuwa kartę wyzwania z aktu II pod kartę pochodzenia (nie pod kartę motywacji z aktu II). W ten sposób gracze mogą zdobyć więcej punktów, ale powinni pamiętać, że poziom trudności wyzwań rośnie z każdym następnym aktem.

Co tworzy „opowieść” gracza?

W skład opowieści gracza wchodzi jego karta pochodzenia, karta motywacji i karty sojuszników, a także wszystkie widoczne ścieżki na zdobytych kartach opowieści. Karta przeznaczenia staje się częścią opowieści, gdy zostaje odkryta. Symbole na kartach bohaterów i antybohaterów i tor moralności nie są częścią opowieści, ale mają wpływ na wynik końcowy gracza.

Gdy karta bohatera albo antybohatera (lub efekt innej karty w grze) pozwala graczowi na 2. próbę podjęcia wyzwania, które podejmował przed chwilą, czy musi on wydać znaczniki doświadczenia, aby ponownie dołożyć mroczne runy, którymi właśnie wykonał rzut?

Nie. Wszystkie mroczne runy z 1. próby, dodatkowe runy i korzyści wynikające z zagranych w 1. próbie kart bohaterów albo antybohaterów mogą być użyte w 2. próbie. Jeśli gracz wykonuje 2. próbę podjęcia wyzwania, symbole zepsucia (☾), które rzucił podczas 1. próby, są ignorowane i nie zmieniają położenia znacznika gracza na torze moralności.

Czy podczas 2. próby podjęcia wyzwania gracz może dołożyć jeszcze dodatkowe runy?

Tak. Jeśli gracz ma karty bohaterów, które mogą mu pomóc, albo znaczniki doświadczenia, które może wydać, aby zdobyć mroczne runy, może je wykorzystać podczas 2. próby.

Na stronie www.BrotherwiseGames.com znajdują się filmy z zasadami, a także odpowiedzi na pozostałe pytania. Można się z nami kontaktować także przez stronę Brotherwise Games na Facebooku!

Projekt gry i podziękowania

Opracowanie graficzne: Matt Paquette (główny projektant), David Pietrandrea, Ryan Printz • **Ilustracje:** Adam J. Marin, Paul Scott Canavan, Krystian Biskup, Artem Demura, Max Bedulenko, Sean Robinson, Jordan Jardine, Spencer Hidalgo, Chris Cold i Sean Thurlow. Za projekt monet odpowiada CampaignCoins.com • **Rozwój gry:**

Matt Gonzalez, Leslie Greitl, Mario Suhardi, Kyle Montpas i Chaz Welker • **Tłumaczenie:** Tomasz Kowalik •

Redakcja: zespół Rebel • **Główni testerzy:** David Baker, David Chang, Bruce Godfrey, Jason Harner, Rob Kalajian, Andy Kaufmann, Joe LeFavi, Jack O’Neal, Matthew Ransom, William Sobel, Patrick Rothfuss, Isaac Stewart i Susan Velazquez. Dziękujemy także pozostałym testerom, którzy dzielili się z nami swoimi uwagami podczas procesu tworzenia gry.

Serdecznie dziękujemy naszym rodzicom, Johnowi i Sandrze O’Nealom, a także naszym żonom, Victorii i Beverly. Dziękujemy także wszystkim wspierającym naszą grę na Kickstarterze. To dzięki Wam nasze marzenie się spełniło!

PRZYGOODY ZEW

Cel gry

Stworzyć postać, która zdobędzie najwięcej punktów przeznaczenia!

Przygotowanie do gry

Należy potasować wszystkie talie, a następnie:

1. **Rozdać** każdemu z graczy po 2 karty pochodzenia, 2 karty motywacji, 2 karty przeznaczenia, a także 1 kartę bohatera i **◆◆◆** (zob. str. 4).
2. **Odkryć** wybraną kartę pochodzenia i kartę motywacji bez ujawniania karty przeznaczenia (zob. str. 4).
3. **Przygotować** 3 talie opowieści (zob. str. 5).

Rozgrywkę rozpoczyna osoba, która ostatnio przeczytała powieść fantasy. W czasie rozgrywki gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Skrót zasad

Tura gracza

W swojej turze gracz może zdobyć cechę **albo** podjąć wyzwanie.

1. **Aby zdobyć cechę**, gracz musi spełniać wymagania opisane na karcie cechy (zob. str. 6).
2. **Aby podjąć wyzwanie**, gracz musi rzucić runami. Rzut zawsze wykonuje się runami podstawowymi, do których dokłada się runy z symbolami zdolności (zob. str. 6–7). Za każdy wydany **◆** gracz może dołożyć 1 mroczną runę do puli run, którymi rzuca.

Ponadto gracz może wykonywać akcje dodatkowe.

- **Wędrować**, czyli wydać 1 **◆**, aby odrzucić 1 odkrytą kartę opowieści i zastąpić ją wierzchnią kartą z tej samej talii (raz na turę).
- **Rozpatrywać** efekty swoich kart postaci lub kart sojuszników.
- **Zagrywać** karty bohaterów lub karty antybohaterów (zob. str. 9).



Rzucanie runami

Jeśli gracz ma w swojej opowieści symbole zdolności znajdujące się na karcie pod poziomem trudności wyzwania, może dołożyć do puli run po 1 runie zdolności danego rodzaju za każdy taki posiadany symbol (zob. str. 7).



Koniec aktu

Gdy gracz ma pod swoją kartą postaci z aktualnego aktu 3 karty opowieści, akt dobiega końca. Na początku swojej następnej tury gracz, który jako pierwszy skończył dany akt, odkrywa rząd kart następnego aktu.

Koniec gry

Gdy dowolny gracz jako pierwszy wsunie 3. kartę opowieści pod swoją kartę przeznaczenia, akt III dobiega końca. Każdy z pozostałych graczy rozgrywa jeszcze 1 turę. Następnie gracze odkrywają karty przeznaczenia i podliczają punkty, aby wyłonić zwycięzcę (zob. str. 10).