

WPROWADZENIE

Gracze wcielają się w role bohaterów, którzy walczą o zdobycie jak największej liczby punktów chwały. W trakcie gry rzucają kośćmi, aby pozyskać złoto, odłamki słońca i odłamki księżycy, które następnie wymieniają na:

- **Nowe ścianki, które pozwolą zmieniać i ulepszać kości,**
- **i karty heroicznych czynów,** dzięki którym zdobędą cenne punkty chwały.

Oszczędźcie czas!

Odpowiednie przechowywanie elementów pozwoli Wam szybko przygotować kolejną rozgrywkę.



II PRZECHOWYWANIE KOMPONENTÓW

Po otwarciu pudełka i po każdej rozgrywce postępujcie zgodnie z poniższymi krokami, aby odpowiednio przechować elementy gry w fundamentach.

- 1 Posegregujcie karty heroicznych czynów (A) w małe stopy po 4 identyczne karty. Następnie ułóżcie je w przeznaczonych dla nich miejscach, bazując na kosztach i rodzaju karty (z albo bez), w następujący sposób:



- 2 Złóżcie kości obu kolorów* (B) zgodnie z ich początkową konfiguracją (zob. poniższy rysunek) i umieśćcie je w przeznaczonych dla nich miejscach.
* Kolory kości nie mają wpływu na grę.



- 3 Ułóżcie pozostałe ścianki kości (C) w świątyni (D) tak, jak przedstawiono na kopercie (F).

- 4 Umieśćcie jednorazowe żetony, żetony młotów i płytki skrzyń w przeznaczonych dla nich miejscach.

- 5 Umieśćcie pionki bohaterów, znacznik rundy, znacznik pierwszego gracza i znaczniki zasobów w przeznaczonych dla nich miejscach.

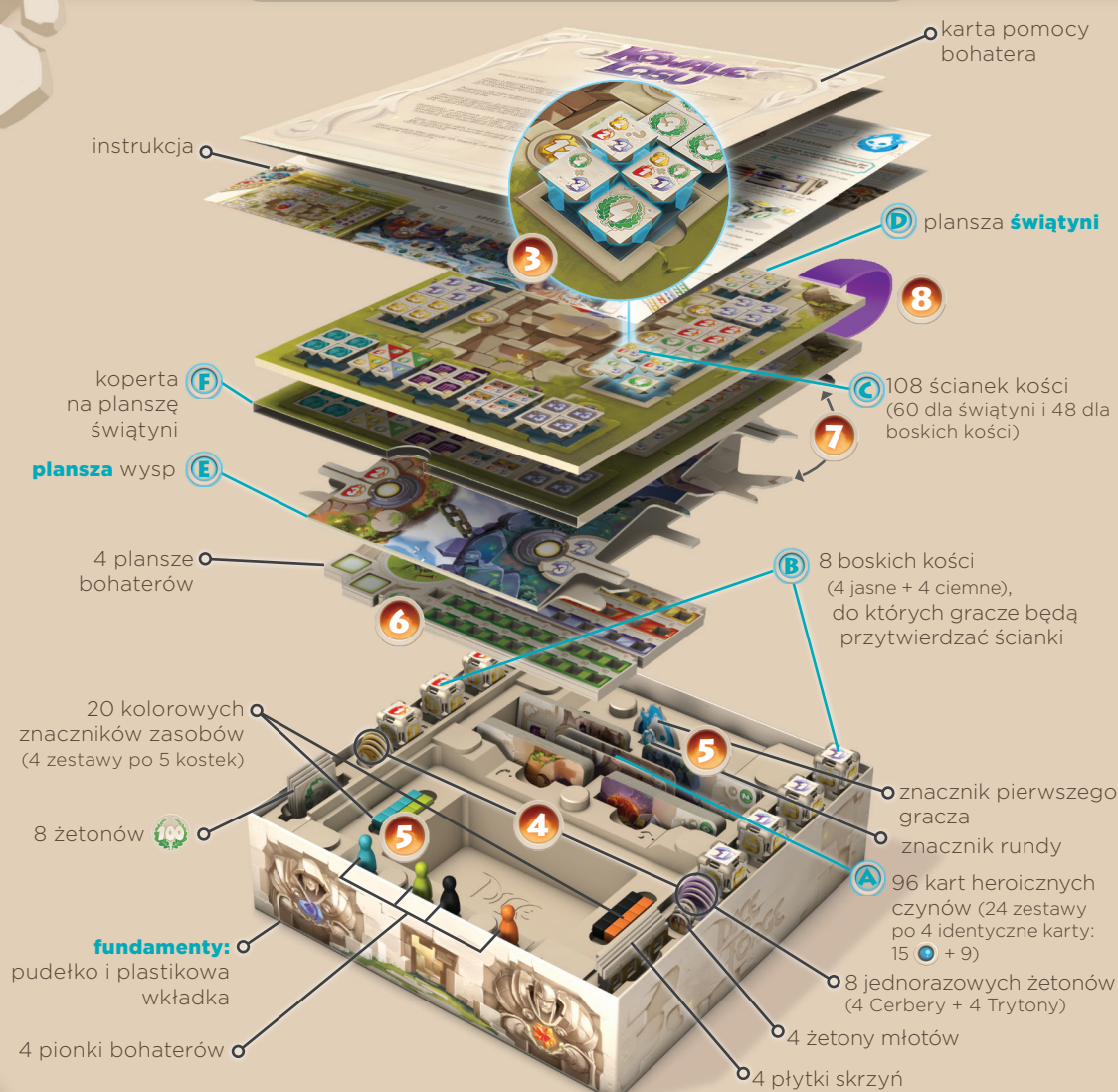
- 6 Umieśćcie plansze bohaterów w przeznaczonych dla nich miejscach.

- 7 Złóżcie planszę wysp (E) i umieśćcie w przeznaczonym dla niej miejscu.

- 8 Włóżcie świątynię (D) do koperty (F) i umieśćcie w przeznaczonym dla niej miejscu.

I

KOMPONENTY



III

PRZYGOTOWANIE



PRZYGOTOWANIE DO PIERWSZEJ ROZGRYWKI 4-OSOBOWEJ

W grze 2-osobowej (2) i 3-osobowej (3) postępujcie zgodnie z tymi samymi wytycznymi, wprowadzając stosowne zmiany, zgodnie z sekcją „Sposoby przygotowania gry”.

Upewnijcie się, że elementy są ułożone prawidłowo, po czym wyciągnijcie kopertę świątyni z fundamentów i odłóżcie na bok.

- 1 Rozłóżcie planszę wysp i połóżcie obok fundamentów.
- 2 Połóżcie wszystkie karty* na odpowiednich miejscach wokół planszy wysp (kierując się kosztem wskazanym na karcie i na danym miejscu), w stosach po 4 identyczne karty.
* Karty polecane w pierwszej rozgrywce.
- 3 Połóżcie znacznik rundy na polu „1” toru rund.
- 4 Następnie każdy gracz:
 - A kładzie przed sobą planszę bohatera.
 - B umieszcza 5 znaczników zasobów w swoim kolorze na polach „0” na planszy bohatera.
 - C umieszcza pionek bohatera w swoim kolorze na odpowiadającym mu portalu startowym.
 - D bierze jasną i ciemną kość (złożone tak, jak pokazano w sekcji „Przechowywanie komponentów”) i umieszcza je na przeznaczonych dla nich miejscach na planszy bohatera.
- 5 Najmłodszy gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza, który zachowuje do końca gry.
- 6 Każdy gracz otrzymuje początkową liczbę bryłek złota (przesuwa znacznik złota na torze złota) w zależności od kolejności rozgrywania:

| | |
|-------------|-------------|
| gracz 1 = 3 | gracz 2 = 2 |
| gracz 3 = 1 | gracz 4 = 0 |
- 7 Wyciągnijcie świątynię z koperty i połóżcie na fundamentach. Odłóżcie kopertę na bok, nie będzie już potrzebna.

Gdy karta jest umieszczona w odpowiednim miejscu przy planszy wysp, jej grafiki łączą się z grafikami na planszy.

Karty heroicznych czynów

AWERS

- A Punkty chwały (podliczane na końcu gry).
- B efekt karty*.
- C rodzaj efektu (z / w / z).
- D koszt czynu.

*Niektóre karty nie mają efektu, zapewniają jedynie punkty chwały.

REWERS

- E Efekt trwały**.
- F rodzaj efektu trwałego (z / w / z).
- G karta polecana w pierwszej rozgrywce.

**Niektóre karty nie posiadają efektu trwałego.



Plansze bohaterów

H 4 tory zasobów:

- złota,
- odłamków słońca,
- odłamków księżycy,
- punktów chwały - pola numerowane od „0” do „90”, rozdzielone na dziesiątki i jednostki.

I 3 obszary specjalne:

- 1 dla karty heroicznego czynu „Młot kowala”,
- 1 dla płytki heroicznego czynu „Skrzynia kowala”,
- 1 dla żetonów.

J obszar na kości bohatera



SPOSÓB PRZYGOTOWANIA GRY

I. PRZYGOTOWANIE W ZALEŻNOŚCI OD LICZBY GRACZY

| liczba graczy | 4 | 3 | 2 |
|---|---------|-------|-----|
| liczba kart w każdym stosie | 4 | 3 | 2 |
| liczba ścianek w każdej grupie w sanktuarium | 4 | 4 | 2* |
| złoto dla każdego gracza w zależności od kolejności rozgrywania (1./2./3./4. gracz) | 3/2/1/0 | 3/2/1 | 3/2 |
| liczba rund | 9 | 10 | 9 |

* Losowo usuwanie 2 ścianki z każdej grupy.

II. RÓŻNE ZESTAWY KART HEROICZNYCH CZYNÓW

Po pierwszej rozgrywce gracze mogą wprowadzić pewne urozmaicenia i zmieniać zestawy kart heroicznych czynów, które pojawiają się w grze.

Gdy przygotowujecie grę, wymieńcie* od 1 do 9 zestawów kart heroicznych czynów na ich odpowiedniki, tak jak przedstawiono na ilustracji obok.

Przykład. Możecie wymienić zestawy 3, 6, 9 i 12 odpowiednio na zestawy 3, 6 i 9.

* Aby podnieść poziom trudności gry, możecie w sposób losowy przydzielić każdemu obszarowi 1 z 2 zestawów kart.



- 2 Na początku każdej tury przeprowadźcie etap „Wszyscy gracze otrzymują boskie dary” 2 razy z rzędu. (Zob. „Przebieg gry”, s. 2).

PRZEBIEG RUNDY

Gra toczy się przez szereg rund. W danej rundzie, począwszy od pierwszego gracza, każdy jednokrotnie odbywa swoją turę jako gracz aktywny.

TURA GRACZA AKTYWNEGO

Gracz, który rozgrywa swoją turę, jest tzw. graczem aktywnym. Tura gracza aktywnego składa się z 4 etapów:

WSZYSCY GRACZE OTRZYMUJĄ BOSKIE DARY

Wszyscy gracze równocześnie* otrzymują **boskie dary**.

2 Uwaga! W grze 2-osobowej przeprowadźcie ten etap dwukrotnie.

OBJAŚNIENIE

Otrzymanie boskiego daru (☼). Gracz rzuca obiema swoimi kośćmi i kładzie je na planszy bohatera **wynikami ku górze**. Następnie stosuje efekty rzutów w dowolnej kolejności. (Zazwyczaj efekty dotyczą zbierania zasobów).

Gracze otrzymują **boskie dary**:

- podczas etapu (🔥),
- dzięki efektom kart,
- po **przegnaniu** przez innego bohatera.

* W przypadku konfliktu pomiędzy efektami specjalnymi gracze powinni stosować efekty swoich kości zgodnie z kolejnością rozgrywania, począwszy od gracza aktywnego.

OBJAŚNIENIE

Otrzymanie pomniejszego daru (☼). Gracz rzuca 1 wybraną kością i kładzie ją na planszy bohatera uzyskany wynikiem ku górze. Gracze nie otrzymują **pomniejszych darów** podczas etapu (🔥).

2

AKTYWNY GRACZ MOŻE UŻYĆ EFEKTÓW WZMOCNIENIA

Jeśli **aktywny gracz** posiada 1 lub więcej kart z efektem wzmocnienia (🔥), może zastosować każdy z tych efektów jeden raz w **wybranej przez siebie kolejności**.

3

AKTYWNY GRACZ MOŻE PRZEPROWADZIĆ AKCJĘ

Gracz aktywny może przeprowadzić akcję A albo B:

A – ZŁOŻENIE OFIARY BOGOM

Gracz aktywny bierze 1 lub więcej **różnych** ścianek z sanktuarium i płaci wymagane (👉) za każdą z nich. Następnie musi natychmiast **wykuć** nowe ścianki w wybranych przez siebie miejscach.

OBJAŚNIENIE

Wykuwanie nowej ścianki. Gracz usuwa ściankę, którą chce wymienić. Następnie przytwierdza nową ściankę, a zdjętą kładzie obok swojej planszy bohatera. Na koniec odkłada **kość z powrotem** na planszę bohatera nowo wykutą ścianką **ku górze**.

B – DOKONANIE HEROICZNEGO CZYNU

1) Aktywny gracz wybiera kartę heroicznego czynu, którego chce dokonać, i opłaca koszt widniejący obok karty. Następnie przesuwając swój pionek* na portal wyspy, na której znajduje się karta. Jeśli portal jest zajęty przez innego bohatera, gracz go **przegania**.

* Jeśli pionek gracza znajduje się już na tej wyspie, nie zmienia swojego położenia.

Uwaga! Bohater nie może dokonać wybranego heroicznego czynu, jeśli odpowiadający czynowi stos kart jest pusty.

OBJAŚNIENIE

Przegnanie innego bohatera (☼). Jeśli aktywny gracz przemieszcza swojego bohatera na portal zajęty przez bohatera innego gracza, to poprzedni bohater wraca na swój startowy portal i w ramach rekompensaty natychmiast otrzymuje **boski dar**.

2) Następnie aktywny gracz bierze wierzchnią kartę ze stosu heroicznego czynów i wprowadza w życie jej efekt (👉) (jeśli karta taki posiada).

3) Na koniec gracz kładzie **zakrytą** kartę obok swojej planszy bohatera, **na 1 z 3 stosów**, zależnie od rodzaju efektu karty:

Stos 1. Heroiczne czyny bez efektów trwałych.

Stos 2 (🔥). Karty z efektami trwałymi, które są aktywne po spełnieniu warunków aktywacji. (Zob. „Karta pomocy bohatera”).

Uwaga! Ten rodzaj efektów nie występuje na kartach z oznaczeniem (🔥), które są zalecane przy pierwszej rozgrywce.

Stos 3 (☼). Karty z efektami trwałymi, które właściciel aktywuje w etapie gdy jest graczem aktywnym. (Zob. „Karta pomocy bohatera”).

Gdy układacie karty „na zakładkę”, upewnijcie się, że wszystkie ich efekty są widoczne.

4

AKTYWNY GRACZ MOŻE PRZEPROWADZIĆ DODATKOWĄ AKCJĘ

Raz na turę aktywny gracz może wydać 2 (👉), aby wykonać dodatkową akcję A (🏰) albo B (🏰) (Zob. etap 3).

KONIEC TURY AKTYWNEGO GRACZA

Na koniec etapu 4 tura aktywnego gracza natychmiast się kończy (bez względu na to, czy wykorzystał dodatkową akcję).

Rozpoczyna się nowa tura. Gracz siedzący po lewej stronie zostaje nowym aktywnym graczem.



KONIEC RUNDY



Gdy wszyscy gracze rozegrają swoje tury jako aktywni gracze, runda dobiega końca. Jeśli była to ostatnia runda*, kończy się także cała rozgrywka. W przeciwnym razie przesuńcie znacznik rundy o 1 pole i rozpocznijcie nową rundę.

* 9 rund w rozgrywce 2- albo 4-osobowej i 10 rund w rozgrywce 3-osobowej.

KONIEC GRY I FAZA PUNKTOWANIA

Po zakończeniu ostatniej rundy gra natychmiast dobiega końca i następuje faza punktowania. Każdy gracz sumuje swoje (👉) z kart heroicznego czynów i planszy bohatera, włączając w to ewentualne znaczniki (👉). Gracz z największą liczbą (👉) zostaje zwycięzcą i zyskuje prawo zasiadania w gronie bogów. W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

OBJAŚNIENIE SYMBOLI

👉 złoto | 🔥 odłamki słońca | ☼ odłamki księżyca | 👉 punkty chwały

PRZYKŁAD PEŁNEJ TURY AKTYWNEGO GRACZA

Wszyscy gracze otrzymują **boskie dary**. Adam – aktywny gracz – uzyskuje (👉) i (👉), **po czym** natychmiast dodaje je do swoich zasobów.



Adam ma 3 karty z efektami (🔥). Decyduje się aktywować je w następującej kolejności:

- 1 Pierwsza karta to „Srebrna łania”. Adam otrzymuje **pomniejszy dar** (☼) w postaci 1 (👉).
- 2 Druga karta to „Sowa strażnika”. Adam decyduje się pozyskać 1 (👉).
- 3 Trzecia karta to „Sowa strażnika”. Adam decyduje się pozyskać 1 (👉).



Adam ma 9 (👉). Postanawia złożyć ofiarę bogom:

- 1 Wydaje 3 (👉) aby wziąć ściankę (🏰), i 3 (👉) aby wziąć ściankę (🏰).
- 2 Jako że nie może w trakcie 1 ofiarowania wziąć kolejnej kopii tych samych ścianek, wydaje 2 (👉) aby wziąć ściankę (🏰) (W sumie Adam wydał 8 (👉)).



Adam decyduje się wykuć jedną z nowo pozyskanych ścianek na pierwszej kości, a 2 pozostałe na drugiej kości.

- 3 Wpierw usuwa ściankę (🏰) z pierwszej kości i w jej miejsce mocuje ściankę (🏰).
- 4 Następnie odkłada kość na swoją planszę bohatera ścianką (🏰) ku górze.
- 5 Teraz powtarza tę procedurę dla swojej drugiej kości i wymienia ściankę (🏰) na ściankę (🏰) oraz ściankę (🏰) na ściankę (🏰).
- 6 Na koniec kość wraca na swoje miejsce na planszy bohatera ścianką (🏰) ku górze.

7 Adam odkłada usunięte ścianki obok swojej planszy.

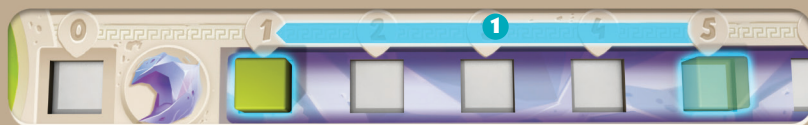


4 Adam decyduje się wydać 2 (👉), aby wykonać drugą akcję.

Adam ma 5 (👉) i chce zdobyć kartę „Przewoźnik”, która kosztuje 4 (👉). Portal na wyspie, na której znajduje się karta, jest aktualnie zajęty przez pionek Piotrka, który w poprzedniej turze kupił kartę „Hełm niewidzialności”.

- 1 Adam wydaje 4 (👉) i umieszcza swój pionek na portalu wyspy oferującej kartę „Przewoźnik”.
- 2 Bohater Piotrka zostaje **przegany** – Piotrek przesuwa swój pionek na portal startowy, za co otrzymuje natychmiast **boski dar** (tj. Piotrek rzuca swoimi kośćmi i wprowadza w życie ich efekty).
- 3 Adam bierze wierzchnią kartę „Przewoźnik”.
- 4 Ta karta nie oferuje natychmiastowego efektu (👉) ani efektu trwałego (🔥/☼). Dlatego Adam natychmiast ją odwraca i umieszcza przed sobą rewersem do góry na odpowiednim stosie.

Adam przeprowadził wszystkie etapy swojej tury, która w tym momencie dobiega końca.



ISTOTNE INFORMACJE

- Gracze mogą brać do ręki i oglądać swoje kości w każdym momencie gry, ale muszą zwracać szczególną uwagę, aby odłożyć je w tej samej pozycji.

- **Wykuwanie** ścianki jest jedynym sposobem modyfikacji kości. Gracze nie mogą sami z siebie zmieniać ścianek ani przytwierdzać ścianek uprzednio zdjętych.

- Pionek bohatera pozostaje w danym miejscu do momentu, aż zostanie przegany albo celowo **przeniesiony** do innego portalu.

- Gracz może dokonać dowolnego heroicznego czynu, łącznie z tymi, których już dokonał (nawet w bieżącej turze).

- Jeśli znacznik zasobu osiągnie maksymalną wartość na torze (👉, 🔥 albo ☼), jakkolwiek nadwyżka tego zasobu przepada.

- Jeśli gracz osiągnął 100 (👉), otrzymuje żeton (👉), a swój znacznik punktów przesuwa z powrotem na pole „0” toru punktacji i od tego miejsca kontynuuje naliczanie punktów chwały (👉).

OPRACOWANIE

Tłumaczenie: Monika Żabicka
Redakcja polskich zasad: Zespół Rebel

REBEL

www.wydawnictworebel.pl