



Czas: 20



Wiek: 14+



3-6 graczy

Fantastyczne Światy

Jesteś wszechmocnym władcą odległej krainy. Twoim celem jest zbudowanie najpotężniejszego królestwa na świecie. Możesz stworzyć olbrzymią armię, która zmięci wszystko, co stanie Ci na drodze... ale to nie jedyna ścieżka do zwycięstwa. Być może uda Ci się przejąć kontrolę nad wybuchającym wulkanem albo niszczycielskim huraganem. Może zgromadzisz imponującą kolekcję potężnych artefaktów lub broni? Może opętasz potężnego maga w jego fortecy, na odległej, niedostępnej wyspie otoczonej morzem ognia? Wybór należy do Ciebie. Każde królestwo będzie niepowtarzalne.

Elementy gry

- 53 karty (10 zestawów i 3 karty specjalne)
- instrukcja
- notes punktacji

PRZEBIEG GRY

W „Fantastycznych światach” będziesz dobierać karty z talii i obszaru kart odrzuconych, aby stworzyć jak najlepszą kombinację kart na ręce. Zwycięży gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

Na każdej karcie znajdują się cztery informacje: nazwa, zestaw, do którego należy, podstawowa siła oraz zapewniane przez nią premia lub kara.

1. **Nazwa.** Każda karta posiada niepowtarzalną nazwę.
2. **Zestaw.** Każdy zestaw posiada własny kolor. W grze występuje 11 zestawów kart: *Armia, Przywódca, Czarodziej, Broń, Artefakt, Bestia, Kraina, Pogoda, Powódź, Płomień* i 3 karty specjalne.
3. **Podstawowa siła.** Podstawowa siła może wynosić od 0 do 40.

4. **Premia lub kara.** Każda karta zapewnia premię albo karę (czasem i to, i to), zależne od innych kart posiadanych przez gracza. (Więcej informacji znajdziesz na stronie 2 w akapicie **OTRZYMYWANIE PUNKTÓW**).



Przykładowe rozłożenie kart dla 3 graczy



talia



obszar kart odrzuconych



ROZGRYWKA

Przygotowanie do gry. Każdemu z graczy rozdaj po 7 kart. Wylosuj gracza rozpoczynającego. Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Tury. Podczas swojej tury gracz może dobrać kartę z wierzchu talii albo wziąć 1 z odkrytych kart z obszaru kart odrzuconych. Na początku gry pierwszy gracz może dobrać kartę tylko z talii. Pod koniec swojej tury gracz musi odrzucić 1 kartę na obszar kart odrzuconych. Wszystkie karty na obszarze kart odrzuconych powinny leżeć awerssem do góry w taki sposób, aby wszyscy gracze dobrze je widzieli.

Koniec gry. Gra się kończy, gdy na obszarze kart odrzuconych znajdzie się 10 kart. Gracz z najwyższą sumą punktów na ręce wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ten spośród remisujących, kto posiada najniższą sumę podstawowej siły kart na ręce.

OTRZYMYWANIE PUNKTÓW

Na koniec gry dodaj siły swoich kart, uwzględniając wszystkie premie i kary. Tylko karty, które masz na ręce, będą brane pod uwagę (wyjątkami są *Fatamorgana* i *Zmiennokształtny*).

Karty trzymane przez Twoich przeciwników nie mają żadnego wpływu na punktację Twojej ręki.

Poniżej znajdują się zwroty używane w treści opisów premii i kar:

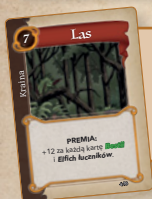
Z

Jeśli karta otrzymuje premię Z jakąś inną kartą albo rodzajem karty, może otrzymać tę premię tylko raz.
PRZYKŁAD. Posiadasz Magiczną różdżkę (premia +25 z dowolnym Czarodziejem) oraz 2 Czarodziejów. Otrzymujesz tę premię tylko raz.



**ZA
KAŻDĄ**

Karta zapewnia premię lub karę ZA KAŻDĄ kartę wskazanego rodzaju, która znajduje się na Twojej ręce.



ANULOWANIE

Niektóre kary ANULUJĄ działanie innych kart. Anulowana karta traci przynależność do zestawu i podstawową siłę. Nie zapewnia też żadnej premii ani kary.



**ANULOWANA,
CHYBA ŻE**

Taka karta zostanie anulowana, chyba że posiadasz na ręce wskazaną kartę.



USUWANIE

To specjalny rodzaj premii, która pozwala całkowicie albo częściowo USUWAĆ kary innych kart. Karta, z której usunięto karę, zachowuje swoją podstawową siłę, przynależność do zestawu i wszelkie premie. Usuwanie ma miejsce przed zastosowaniem kar.



PRZYKŁAD PUNKTACJI

Fantastyczne światy		
Gracz	JANEK	
Karta Powódź	Podstawy	9
	Premia/Kara	+50
	Suma	59
Karta Śnieg	Podstawy	40
	Premia/Kara	0
	Suma	40
Karta Trzęsienie	Podstawy	27
	Premia/Kara	0
	Suma	27
Karta Czerwona	Podstawy	32
	Premia/Kara	0
	Suma	32
Karta Pięta	Podstawy	13
	Premia/Kara	+40
	Suma	53
Karta Różnica	Podstawy	0
	Premia/Kara	0
	Suma	0
Karta Siołda	Podstawy	4
	Premia/Kara	+45
	Suma	49
Suma całkowita		260

W fazie otrzymywania punktów gracz ogłasza, że jego *Fatamorgana* przyjmuje cechy (nazwę i zestaw) *Burzy*. Normalna *Burza* anulowałaby kartę *Pożaru*, ale *Fatamorgana* jest tylko jej iluzją, więc nie posiada tej kary. Kara z *Potopu* anulowałaby *Pożar*, ale *Góry* usuwają tę karę, dlatego *Pożar* może dalej płonąć w *Górach*, mimo uderzających fal *Powodzi*. *Żywiotak powietrza* zapewnia 45 punktów za *Dym*, *Tornado* oraz fałszywą *Burzę*.



karta pierwsza



karta druga



karta trzecia



karta czwarta



karta piąta



karta szósta



karta siódma

To jeden z najwyższej punktowanych układów:



karta pierwsza



karta druga



karta trzecia



karta czwarta



karta piąta



karta szósta



karta siódma

Fantastyczne światy

GRACZ		JANEK
Karta pierwsza	Punktacja	2
	Premia/Kary	+100
Suma		102
Karta druga	Punktacja	3
	Premia/Kary	0
Suma		3
Karta trzecia	Punktacja	4
	Premia/Kary	+40
Suma		44
Karta czwarta	Punktacja	5
	Premia/Kary	+150
Suma		155
Karta piąta	Punktacja	6
	Premia/Kary	0
Suma		6
Karta szósta	Punktacja	7
	Premia/Kary	+40
Suma		47
Karta siódma	Punktacja	8
	Premia/Kary	+15
Suma		23
Suma całkowita		380

Zwróć uwagę, że gracz musi skorzystać z *Księgi zmian*, aby zamienić jedną z kart w *Czarodzieja* (ale nie *Królową*, która jest potrzebna do *Miecza* i *Tarczy*) i otrzymać premie za *Świecę* oraz *Dzwonnicę*. Zmiana zestawu za pomocą *Księgi* nie wpływa na premie, które odnoszą się do nazwy zmienionej karty – wpływa wyłącznie na premie, które wymagają konkretnego zestawu.

WARIANTY

1. Królestwa dla 2 osób

Przygotowanie do gry. Gracze rozpoczynają rozgrywkę bez żadnej karty na ręce. Na początku swojej tury gracz może dobrać 1 odkrytą kartę z obszaru kart odrzuconych (z wyjątkiem pierwszej tury) albo dobrać 2 karty z talii i odrzucić jedną z nich. Rozgrywka toczy się w ten sposób do momentu, w którym obaj gracze będą mieć 7 kart na ręce.

Tury. Kiedy gracz weźmie na rękę siódmą kartę, kontynuuje rozgrywkę zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami podstawowymi klasycznej rozgrywki.

Koniec gry. Gra kończy się, kiedy obaj gracze będą mieć na ręce po 7 kart i na obszarze kart odrzuconych będzie przynajmniej 12 kart. Gracz z najwyższą sumą punktów na ręce wygrywa.

2. Królestwa chaosu dla 3-7 graczy

Przygotowanie do gry. Każdy z graczy otrzymuje po 7 kart. Ustalcie limit czasu. Pięć minut to dobry limit dla doświadczonych graczy; niedoświadczeni mogą potrzebować nieco więcej czasu. Zadbajcie, żeby gracze znajdowali się wystarczająco blisko siebie i mogli wygodnie wymieniać się kartami. W tym wariantcie zachodzi zmiana dotycząca *Nekromanty*: po zakończeniu wymiany zamiast normalnej zdolności gracz może dobrać 3 dodatkowe karty z talii i wziąć jedną z nich na rękę.

Rozgrywka. W wyznaczonym wcześniej czasie gracze mogą się swobodnie wymieniać kartami (w stosunku 1:1).

Koniec gry. Gra się kończy, gdy upłynie wyznaczony czas. Gracz z najwyższą sumą punktów na ręce wygrywa.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

P: Co, jeśli dwie karty sobie zaprzeczają?

O: W rzadkich sytuacjach może się zdarzyć, że pewne sekwencje kart będą na siebie wzajemnie wpływać. W takim wypadku należy najpierw rozpatrzyć *Münika*, *Fatamorganę* i *Zmiennokształtnego* (w tej kolejności). Następnie należy wykorzystać *Księgę Zmian*. Potem należy zastosować wszystkie zdolności, które usuwają kary albo części kar. Wreszcie, należy zastosować wszystkie kary, rozpoczynając od kar, które nie zostały usunięte.

PRZYKŁAD: *Masz na ręce Śnieżycę (anuluje Powodzie), Potop (anuluje Płomienie i Krainy), Pożar (anuluje Krainy) oraz Jaskinię (usuwa kary wynikające z Pogody). Najpierw Jaskinia usuwa karę ze Śnieżycy. Ponieważ jej kara została usunięta, Śnieżycza nie wpływa na Potop. W związku z tym Potop anuluje Pożar i anuluje Jaskinię. Mimo że Jaskinia została anulowana, i tak zdołała usunąć karę ze Śnieżycy. Aktywnymi kartami na ręce są Śnieżycza i Potop. Gdyby gracz nie miał Jaskini, Potop zostałby anulowany, a Śnieżycza i Pożar pozostałyby aktywne.*

P: Co, jeśli *Mimik* skopiuje *Bazyliszka*?

O: Jeśli żadna karta nie usunie ich kar, obie karty zostaną anulowane. Magicy od dawna zastanawiali się, jak ten gatunek się rozmnaża...

P: Jak działa *Księga zmian*?

O: *Księga zmian* zmienia zestaw jednej innej karty. Należy tego dokonać przed rozpatrzeniem premii i kar z innych kart. Ta karta nie zmienia kar, premii ani podstawowej siły karty. Nazwa karty również nie ulega zmianie, więc wszystkie odnoszące się do niej premie z innych kart wciąż działają.

P: Czy *Zwiadowcy* chronią moją *Armię* przez *Pożarem*?

O: Nie. Karta *Zwiadowców* usuwa słowo „Armia” z kar wszystkich kart. Słowo „Armia” nie pojawia się na *Pożarze*, więc anuluje on armie zgodnie z normalnymi zasadami.

P: Jak działają karty *Zmiennokształtnego* i *Fatamorgany*?

O: Te karty przyjmują nazwę i zestaw dowolnej innej karty w grze (z tych, które pojawiły się w danej rozgrywce, nie musi być to karta na ręce). Zazwyczaj gracz korzysta z tej zdolności, aby zapewnić innej karcie na ręce premię, więc nazwa i zestaw karty powinny zostać wyraźnie zaznaczone. Czasem jednak gracze nie zależy na nazwie, a jedynie na konkretnym zestawie. Gracz może wskazać wyłącznie zestaw (bez nazwy karty). Przykładowo, jeśli gracz chce uzupełnić rękę zgodnie z wymaganiami karty *Drzewa świata* i zapewnić *Kuźni* premię związaną z *Bronią*, ale nie ma dla niego znaczenia, co to dokładnie za broń, może powiedzieć „Zmiennokształtny staje się zwykłą Bronią”.

Należy pamiętać, że podstawowa siła karty pozostaje równa „0” – gracz może to wykorzystać, tworząc układ *Klejnotu porządku*. Gracz może również nie korzystać ze zdolności karty specjalnej i pozostawić jej oryginalny zestaw i nazwę.

Zestaw	Nazwa karty	Zestaw	Nazwa karty
Armia	<i>Krasnoludzka piechota</i> <i>Elfi tucznicy</i> <i>Rycerze</i> <i>Lekka konnica</i> <i>Zwiadowcy</i>	Kraina	<i>Dzwonnica</i> <i>Jaskinia</i> <i>Żywiotak ziemi</i> <i>Las</i> <i>Góry</i>
Artefakt	<i>Księga zmian</i> <i>Klejnot porządku</i> <i>Runa ochrony</i> <i>Tarcza Ketba</i> <i>Drzewo Świata</i>	Przywódca	<i>Cesarzowa</i> <i>Król</i> <i>Księżniczka</i> <i>Królowa</i> <i>Wielki wódz</i>
Bestia	<i>Bazyliżek</i> <i>Smok</i> <i>Hydra</i> <i>Jednorożec</i> <i>Rumak</i>	Broń	<i>Elfi długi tuk</i> <i>Magiczna różdżka</i> <i>Miecz Ketba</i> <i>Wojenny sterowiec</i> <i>Okręt</i>
Płomień	<i>Świeca</i> <i>Żywiotak ognia</i> <i>Kuźnia</i> <i>Błyskawica</i> <i>Pożar</i>	Pogoda	<i>Żywiotak powietrza</i> <i>Śnieżycy</i> <i>Burza</i> <i>Dym</i> <i>Tornado</i>
Powódź	<i>Fontanna życia</i> <i>Potop</i> <i>Wyspa</i> <i>Bagno</i> <i>Żywiotak wody</i>	Karty specjalne	<i>Mimik</i> <i>Fatamorgana</i> <i>Zmiennokształtny</i>
		Czarodziej	<i>Władca bestii</i> <i>Kolekcjoner</i> <i>Zaklinaczka</i> <i>Nekromanta</i> <i>Czarnoksiężnik</i>

OPRACOWANIE

Projekt gry: Bruce Glassco
 Ilustracje: Octographics.net
 Projekt graficzny: Patricia Rodriguez
 Redakcja: Summer Mullins/zespół Rebel
 Tłumaczenie: Marcin Welnicki

Podziękowania otrzymują nasi wspaniali testerzy:
 Lisa Glassco, Rick Glassco, Sylvia Glassco, Sarah Glassco, Elinor Glassco, Amory Fischer, Dave Platnick, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Meg Glassco, Julie Glassco, Peter Lewellen, Amy Lewellen i Wendy Qualls.

WizKids i wszystkie znaki i logo są własnością WizKids.
 Wszystkie prawa zastrzeżone.

WIZKIDS

www.wizkids.com

NECA

www.necaonline.com

© 2017 WizKids/NECA LLC.

Rebel Sp. z o.o.
 ul. Budowlanych 64c
 80-298 Gdańsk
 wydawnictwo@rebel.pl