

Karma

*„Człowiek jest zbudowany z pragnień. Czego pragnie, to postanawia uczynić.
Co postanawia, to czyni. Jaki czyn popęlni, taki owoc zbierze”
– Om Namah Siwaja (hinduistyczna mantra ku czci Śiwy).*

Zawartość:

64 karty, w tym:

- 19 czerwonych kart
- 19 zielonych kart
- 19 niebieskich kart
- 7 kart mozaiki

4 karty pomocy

12 żetonów Pierścieni Karmy

1 plansza Karmicznej Drabiny

4 znaczniki graczy

... i ta instrukcja

Liczba graczy: 2 - 4 Wiek graczy: 14+ Czas: 30 - 60 minut

Wprowadzenie

Witamy w *Karmace*, strategicznej grze karcianej, w której przeżyjecie wiele wcieleń, nim osiągniecie najwyższy poziom rozwoju i poznania.

Każdy z was zaczyna grę na najniższym szczeblu Karmicznej Drabiny jako mały żuczek, posiadając kilka kart na ręce i własną, niewielką talię kart. Kiedy skończą ci się karty, twój doczesny żywot dobiegnie końca. Doświadczysz reinkarnacji i odrodzisz się w kolejnym – oby lepszym – wcieleniu. Upewnij się, że swoimi czynami popełnionymi w obecnym życiu zasłużysz na to, aby wejść na wyższy szczebel Karmicznej Drabiny. Jeśli twoje uczynki nie będą wystarczająco dobre, będziesz musiał powtórzyć swój żywot w dotychczasowym wcieleniu. Nie zmarnuj zbyt wiele czasu, bo twoi rywale nie będą na ciebie czekać. Pierwszy gracz, który osiągnie najwyższy poziom na Karmicznej Drabinie – poziom transcendencji, wygrywa!

Zdobywaj punkty za swoje uczynki, siej ziarno, z którego zbierzesz owoce w swoim przyszłym życiu, a w razie potrzeby sabotuj poczynania rywali. Pamiętaj jednak, że twoje czyny mają następstwa w tym i w kolejnych wcieleniach, a wszystkie one determinują twoją przyszłość.

Karmiczna Drabina



Transcendencja
– najwyższy szczebel

Punkty wymagane,
aby odrodzić się
we wcieleniu
na wyższym szczeblu

Żuk gnojowy
– najniższy szczebel

Karty

Wszystkie karty w danym kolorze mają wartość od **1 do 3 punktów**. Kolor karty wskazuje na charakter ludzkich poczynań: czerwony wyraża radykalne i destrukcyjne zachowania, zielony to czyny bogate w hojność i temperament, zaś niebieski oznacza odwagę i przebiegłość. W grze występują też karty o wielu kolorach nazywane kartami mozaiki, które zastępują dowolny kolor.

Wszystkie karty posiadają pewne **zdolności**, które objaśnione są na dole karty.

Kartę można użyć na trzy sposoby: zagrać jako **punkty** (tzw. **Uczynki**), skorzystać z jej **zdolności** lub odłożyć na stos **Przyszłego Życia**. Za każdym razem musisz wybrać jeden ze sposobów użycia karty. Nie jest możliwe, aby kartę zagrać na więcej, niż **jeden sposób**.



Obszar ęry

Na ęrodku stołu znajduje się tzw. wspólny obszar gry dostępny dla wszystkich graczy, na który składają się:

- **Studnia:** zakryty stos kart wspólny dla graczy.
- **Ruiny:** odkryty stos kart odrzucanych w trakcie gry.
- **Pierścienie Karmy:** taki żeton otrzymuje się podczas reinkarnacji, o ile graczowi nie udało się wspiąć na wyższy szczebel Karmicznej Drabiny.
- **Plansza Karmicznej Drabiny.**

Każdy gracz posiada tzw. własny obszar gry, na który składają się:

- **Ręka gracza:** to karty, które gracz trzyma w dłoni. Pozostają one zakryte przed innymi graczami.
- **Talia gracza:** to zakryty stos kart należący do gracza. Nie jest rzeczą niezwykłą, gdy w czasie gry talia gracza jest pusta.
- **Przyszłe Źycie:** to zakryty stos kart, które gracz odkłada na później, aby użyć je w przyszłym wcieleniu. Gracz może przeglądać ten stos, ale nie może zmieniać kolejności kart w stosie. Na początku nowego wcielenia stos kart Przyszłego Źycia jest pusty.
- **Uczynki:** to odkryty stos kart, które gracz zagrywa przed sobą jako punkty zebrane w obecnym wcieleniu. Suma punktów Uczynków tego samego typu (koloru) popełnionych w obecnym życiu przesądza o tym, czy graczowi uda się wejść na wyższy poziom Karmicznej Drabiny. Uczynki układa się w taki sposób, aby częściowo zakrywały wcześniej zagrane, a punkty na kartach pozostawały widoczne dla wszystkich graczy. Nie można zmieniać kolejności Uczynków w stosie. Ostatnio zagrany Uczynek – czyli karta na wierzchu stosu – nazywany jest Jawnym Uczynkiem.

Żetony
Pierścieni
Karmy



Zagranie karty – oznacza wybranie karty ze swojej ręki i umieszczenie jej na stole. Kartę można zagrać na trzy sposoby: użyć jako punkty (tzw. Uczynki), skorzystać ze zdolności karty, bądź odłożyć na później jako Przyszłe Źycie.

Rywal – oznacza przeciwnika lub przeciwników.

Gracz – oznacza dowolnego gracza (w tym siebie).

Talia gracza
gracz A



Uczynki
gracz A



Przyszłe Źycie
gracz A



Przygotowanie do rozgrywki dla 2 osób.

Przyszłe Życie
gracz B

Uczynki
gracz B

Talia gracza
gracz B

Jawny Uczynek – to górna karta na odkrytym stosie Uczynków gracza. Tylko ta karta może stać się celem działania innych graczy (tzn. zostać zniszczona, skradziona lub skopiowana).

Studnia

Ruiny

Karmiczna
Drabina

Studnia – to wspólny stos zakrytych kart, z którego gracze dobierają karty. Studnia reprezentuje wszechświat, w którym wszystkie działania mają swój początek.

Ruiny – to wspólny stos odkrytych kart, które zostały odrzucone przez graczy (np. zniszczone). Ruiny leżą obok Studni i reprezentują miejsce, w którym wszystkie działania mają swój koniec.

Znaczniki
graczy

Przygotowanie

1. **Ustawcie się na Karmicznej Drabinie:** każdy gracz umieszcza znacznik gracza w wybranym kolorze na najniższym szczeblu drabiny – na polu z ilustracją żuka gnojowego.
2. **Przygotujcie Pierścienie Karmy:** wszystkie żetony umieśćcie na środku wspólnego obszaru gry, w miejscu dostępnym dla graczy.
3. **Przygotujcie Studnię:** potasujcie wszystkie karty, a następnie uformujcie je w zakryty stos i połóżcie we wspólnym obszarze gry.
4. **Stwórzcie swoją startową talię i rękę gracza:** najpierw każdy gracz dobiera na rękę po cztery karty ze Studni do zagrania w obecnym życiu. Następnie gracze biorą po dwie kolejne karty ze Studni i kładą je zakryte przed sobą, tworząc swoją startową talię gracza (uwaga: na początku gry stos Przyszłego Życia gracza jest pusty).
5. **Wybierzcie gracza rozpoczynającego:** zostaje nim osoba, która ma największego pecha.

Przebieg tury

Gracze wykonują swoje tury po kolei, zaczynając od gracza rozpoczynającego i podążając dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W każdej turze gracz dobiera na rękę jedną kartę ze swojej talii, a następnie zagrywa jedną kartę z ręki. Wyjątkiem od tej reguły jest **reinkarnacja**, która została opisana w dalszej części instrukcji.

1. **Dobierz na rękę 1 kartę** ze swojej talii gracza (pomiń ten krok, jeśli twoja talia jest pusta).
2. **Zagraj 1 kartę** ze swojej ręki LUB spasuj (patrz poniżej). Kartę można zagrać na trzy sposoby:
 - A. **Zbierz punkty** – umieść odkrytą kartę (ilustracją do góry) na swoim stosie Uczynków. Twoje Uczynki są ułożone w kolejności ich zagrywania i wszystkie muszą być widoczne dla innych graczy.
 - B. **Użyj zdolności karty** – umieść odkrytą kartę na środku stołu i rozpatrz jej efekt. Następnie zaproponuj tę kartę swojemu rywalowi (zobacz akapit: *Co posiejesz, to zbierzesz*).
 - C. **Odlóż na przyszłość** – umieść zakrytą kartę (ilustracją w dół) na swoim stosie Przyszłego Życia. Nie ujawniaj innym graczom, co to za karta.

Spasuj – możesz spasować i nie zagrać karty z ręki, o ile masz choć jedną kartę w swojej talii gracza. Inaczej mówiąc, jeśli twoja talia jest pusta, musisz zagrać kartę.

Co posiejesz, to zbierzesz – kiedy zagrywasz kartę, aby użyć jej zdolności, ponosisz pewne konsekwencje – dobre lub złe. Po tym jak rozpatrzysz efekt karty, **musisz** zaproponować tę kartę swojemu rywalowi. Jeśli rywal zdecyduje się wziąć kartę, umieszcza ją zakrytą na swoim stosie Przyszłego Życia. Jeśli jej nie zechce, odlóż tę kartę odkrytą na wierzchu Ruin. Pamiętaj, że co posiejesz, to zbierzesz. Karma wraca. Czyn innym to, co chciałbyś, aby tobie czyniono... to co uczynisz dziś, wróci do ciebie w przyszłości (reguły działania tej zasady dla rozgrywki 3-4 osobowej opisano w części: Tryb wieloosobowy, na str. 10).

Następnie tura przechodzi do kolejnego gracza.

Przebieg tury (cd.)

Trzy sposoby zagrywania kart



Wskazówka taktyczna: niektóre karty warto zagrać jako Uczynki w zamian za punkty, inne przyniosą lepszy efekt, gdy użyjemy ich zdolności, a jeszcze inne najlepiej sprawdzają się, gdy odłożymy je na stos Przyszłego Życia. Skąd wiedzieć, który ze sposobów zagrania karty jest najlepszy? Pamiętaj, że gdy zagrywasz karty jako Uczynki, to do awansu na Karmicznej Drabinie liczy się suma punktów z kart **tylko jednego typu** (koloru). Jeśli jesteś początkującym graczem, możesz skorzystać z małej podpowiedzi. Spójrz na swoją startową rękę gracza. Wybierz ten kolor kart, którego zagranie zapewni ci **awans** podczas najbliższej reinkarnacji (suma punktów na kartach jest równa lub wyższa od wymaganej). Karty w drugim co do wartości kolorze odłóż na stos swojego **Przyszłego Życia**, co pozwoli ci użyć je w kolejnym wcieleniu. Zaś karty, którego koloru posiadasz najmniej (najniższa wartość punktów) zagrywaj, aby skorzystać z ich **zdolności**. Po pierwszej partii sam stwierdzisz, czy ta taktyka jest pomocna, czy warto ją nieco zmodyfikować. Od czegoś trzeba jednak zacząć...

Reinkarnacja

Gracze rozgrywają swoje tury po kolei, najpierw dobierając na rękę jedną kartę ze Studni, a następnie zagrywając jedną kartę z ręki. Od czasu do czasu żywot w obecnym wcieleniu gracza dobiega końca i następuje wówczas reinkarnacja, która zmienia przebieg tury gracza. Reinkarnacja następuje wówczas, gdy na początku tury gracz nie posiada żadnych kart ani na ręce, ani w swojej talii. W takiej sytuacji gracz nie dociąga i nie zagrywa karty, lecz przygotowuje się do reinkarnacji.

Najpierw gracz **punktuje** karty zagrane jako Uczynki, a następnie **wstępuje w kolejne wcielenie** – takie samo jak poprzednie lub o szczebel wyżej na Karmicznej Drabinie. Czy dobre czyny, które zrobiłeś w obecnym życiu wystarczą, abyś odrodził się w lepszej postaci?

Punktowanie

Podczas podliczania punktów zlicza się Uczynki tylko **tego samego typu** (koloru). Zsumuj punkty na zagranych kartach w jednokolorowym kolorze (osobno niebieskie, zielone itd.), a następnie wybierz ten kolor, który daje najwięcej punktów. Pamiętaj, że karty mozaiki zastępują dowolny kolor i możesz je sumować z dowolnym typem kart. Dodatkowo, możesz odrzucić żetony Pierścieni Karmy, które dostałeś w poprzednich turach, aby otrzymać 1 punkt za każdy odrzucony pierścień. Jeżeli łączna suma uzyskanych punktów (za karty i żetony) jest równa lub wyższa od wymaganej (4 pkt. będąc na szczeblu żuka gnojowego, 5 pkt. na szczeblu węźla, 6 pkt. na szczeblu wilka, 7 pkt. na szczeblu małpy), to udało ci się odrodzić w nowej, lepszej postaci. Przesuń swój znacznik o jeden poziom w górę na Karmicznej Drabinie. Jeżeli liczba punktów jest niższa od wymaganej, będziesz musiał powtórzyć życie w dotychczasowym wcieleniu. Nie przesuwaj znacznika na drabinie, lecz w zamian weź jeden żeton Pierścienia Karmy z puli. Pamiętaj, że podczas reinkarnacji możesz przesunąć się maksymalnie o jeden szczebel na Karmicznej Drabinie do góry, nawet jeśli zdobyłeś więcej punktów niż wymagane.

Przykład:

Anna na początku swojej tury nie posiada kart na ręce ani kart w swojej talii gracza. Oznacza to, że właśnie przechodzi proces reinkarnacji, zatem nie dobiera ani nie zagrywa karty. Anna podlicza punkty na kartach zagranych jako Uczynki w obecnym życiu. Ponieważ Anna przyjmuje aktualnie wcielenie wilka, potrzebuje co najmniej 6 punktów, aby wspiąć się na kolejny poziom na Karmicznej Drabinie. Jej najmocniejsze Uczynki to czerwone karty, które dają Annie 4 punkty, kolejny 1 punkt zyskuje z karty mozaiki (zielona karta się nie liczy), co daje łącznie 5 punktów, czyli ciągle mniej niż potrzebuje. Na szczęście Anna uzyskała podczas wcześniejszych reinkarnacji 2 Pierścienie Karmy, które może teraz użyć. Postanawia odrzucić jeden z nich, aby zdobyć potrzebny, szósty punkt. Dzięki temu Anna przesuwą swój znacznik na Karmicznej Drabinie i odradza się w nowym wcieleniu małpy.



Reinkarnacja (cd.)

Wskazówka taktyczna: *Chroń swoje Uczynki!* Zagrywanie kart, których suma punktów tylko „na styk” spełnia wymagania reinkarnacji na kolejny poziom, jest nieco ryzykowne. Twoi rywale mogą pokrzyżować ci plany, używając zdolności takich kart, jak: *Zemsta* czy *Kradzież* i pozbawić cię twojego ostatnio zagranej Uczynku (tzw. *Jawnego Uczynku*). Dobrym pomysłem jest zatem zagrać dodatkowy Uczynek o niskiej wartości (np. 1 punkt) w tym samym lub innym kolorze co pozostałe punktujące karty. Pozwoli ci to ochronić poprzednio zagrane Uczynki.

Wstępowanie w kolejne wcielenie:

Jeżeli podczas punktowania udało ci się osiągnąć stan transcendencji (ostatni szczebel na Karmicznej Drabinie), wygrałeś grę!
Gratulujemy!

W innym przypadku twoja dusza odradza się w kolejnym wcieleniu, a wy gracie dalej. W takiej sytuacji postępuj zgodnie z następującymi krokami:

1. Odrzuć wszystkie karty zagrane jako Uczynki na Ruiny.
2. Dobierz na rękę wszystkie karty ze swojego stosu Przyszłego Życia, tworząc nową rękę gracza.
3. Stwórz swoją nową talię gracza. Jeżeli masz na ręce mniej niż 6 kart, dobierz ze Studni tyle kart, aby mieć ich **łącznie 6** i umieść je zakryte w **swojej talii** (nie na ręce!). *Przykład: w kroku 2 dobrałeś na rękę 3 karty ze stosu Przyszłego Życia, które odłożyłeś w poprzednim wcieleniu. Kolejne 3 brakujące karty (do 6-ciu) dobierz ze Studni i umieść je w swojej talii.* Jeżeli po dobraniu kart ze stosu Przyszłego Życia, masz na ręce 6 lub więcej kart, nie możesz wziąć żadnej karty ze Studni, a twoja talia gracza pozostaje pusta.

Twoja tura dobiega końca. Tura przechodzi do kolejnego gracza.

„Czas wędrówki pomiędzy wcieleniami”: zwróć uwagę na to, że reinkarnacja zajmuje całą turę, co oznacza, że w tym czasie nie dobierasz ani nie zagrywasz żadnej karty (*transmigracja świadomości z jednego wcielenia w drugie wymaga czasu*). Ten czas mogą wykorzystać twoi rywale, zagrywając wysoko punktowane Uczynki lub też chroniąc się przed twoimi przyszlými niecnymi postępkami.

Gracz, którego tura właśnie nadeszła, może być na innym etapie gry niż ty, np. sam niedawno przechodził reinkarnację, bądź jego życie właśnie rozkwita lub dobiega końca. **Ogólnie mówiąc gracze przechodzą reinkarnację w różnym czasie gry.** Na przykład gracz A może właśnie kończyć swój drugi żywot węża i przechodzić reinkarnację, podczas gdy gracz B rozgrywa swoją turę, będąc we wcieleniu żuka gnojowego po raz czwarty. Ta sytuacja oczywiście może się zmienić. Ważny jest jednak cel gry. Ten z graczy, który osiągnie poziom transcendencji jako pierwszy, wygrywa grę.

Powodzenia!

Tryb wieloosobowy (dla gry 3-4 osobowej)

Jeśli zdolność zagranej karty **wpływa na innego gracza** (w trybie wieloosobowym), to **rywal, który jest celem działania danej zdolności** może zadecydować, czy zagraną właśnie kartę zabierze na swój stos Przyszłego Życia, czy nie.

Przykład: zagrywasz kartę Zemsty, aby odrzucić Jawny Uczynek ze stosu Uczynków rywala A. Po tym jak umieścisz jego Uczynek na Ruinach, rywal A może wziąć od ciebie kartę Zemsty i dołożyć ją na wierzch własnego stosu Przyszłego Życia. W innym przypadku (gdy rywal nie chce karty), należy ją odrzucić na Ruiny.

Jeżeli zdolność zagranej karty **wpływa tylko na ciebie**, to decyzję o tym czy przejąć tę kartę podejmuje najpierw rywal, który siedzi po twojej lewej stronie, a później (gdy gracz nie chce wziąć karty) kolejni rywale zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeżeli żaden z nich nie zdecydował się wziąć zagranej karty, należy odłożyć ją na Ruiny.

W grze 4-osobowej, celem działania zdolności karty nie może być rywal siedzący naprzeciwko ciebie. Efekt karty może dotyczyć wyłącznie ciebie lub jednego z rywali, którzy sąsiadują z tobą (czyli gracza siedzącego po twojej lewej lub prawej stronie).

Warianty

Gra drużynowa: 2 na 2

Jednym z wariantów gry 4-osobowej jest gra drużynowa, po dwie osoby w każdym zespole. Członkowie jednej drużyny powinni usiąść naprzeciwko siebie, tak aby gracze z przeciwnych drużyn wykonywali swoje tury naprzemiennie. Osoba, która jako pierwsza osiągnie transcendencję, zapewnia zwycięstwo swojej drużynie.

Ten sposób rozgrywki pozwala zagrać kartę w dodatkowy, czwarty sposób. Mianowicie gracz w swojej **turze może zagrać kartę, aby odłożyć ją na stos Przyszłego Życia swojego partnera** z drużyny. Ponadto ponieważ osoby z jednej drużyny nie są dla siebie rywalami, mogą zagrywać zdolności kart na swojego partnera (gracze mogą zagrywać na siebie karty takie jak *Długowieczność*, ale nie wolno im używać w ten sposób kart o działaniu destrukcyjnym, np. *Kradzieży*).

„Duży, zły wilk”: 2 na 1

Ten asymetryczny wariant rozgrywki umożliwia grę, w której dwóch graczy staje do walki przeciwko jednemu graczowi. Samotny gracz zaczyna rozgrywkę umieszczając swój znacznik na polu z ilustracją wilka, podczas, gdy osoby z drużyny rozpoczynają grę kładąc swoje znaczniki na najniższym szczeblu drabiny (na polu żuka gnojowego). Grę wygrywa gracz lub drużyna, której gracz osiągnie poziom transcendencji. Podobnie jak w wariacie drużynowym wystarczy, że jeden z partnerów spełni ten warunek, aby cała drużyna odniosła sukces.

Należy pamiętać, że osoby z jednej drużyny nie są dla siebie rywalami (mogą zatem zagrywać na siebie zdolności niektórych kart tj. *Długowieczność*, ale nie wolno im w ten sposób używać kart o działaniu destrukcyjnym, np. *Zemsty* czy *Kradzieży*).

Opracowanie

Pomysł, opracowanie i rozwój gry: Eddy Boxerman oraz Dave Burke


Ilustracje: Marco Bucci, Ilustracje Karmicznej Drabiny oraz Pierścieni Karmy: Lane Brown

Grafika: Scott Nicely / JovialGraphics.com

Wielkie wyrazy wdzięczności dla naszych rodzin i przyjaciół!

Podziękowania: Nels Anderson, Aaron Barsky, Adam Beckmann, Alyssa Bistonath, Eric Brochu, Ryan Clark, Steven Cretney, Brent Critchfield, Sarah Davignon, Ian Deane i jego rodzina, Mark Dennis, Daniel Dranove, Nathan Enkel, Andrew Federspiel, Ben Harris, Aaron Isaksen, Hendrik Kueck, Grupa testerska Marco, Billy Matthews, Andrew Patten, Lee Perry, John Ryan, Lisa Sawyer, Jamey Stegmaier, Miguel Sternberg, Max Temkin, Jessie Turner, Mike Wohlwend oraz dla wszystkich, którzy wsparli nas dobrym słowem i zaangażowali się w projekt.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa
© 2017 Grupa Wydawnicza Foksal
www.foxgames.pl
 /FOXGAMESpl

Wydawca: Wojciech Rzadek
Tłumaczenie: Viola Kijowska
Korekta i redakcja: Grupa MV
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
DTP: Cezary Szulc

Pozostałe zasady

- Kiedy zagrywasz kartę i używasz jej zdolności, a ta pozwala ci zagrać kolejną kartę (np. karta *Panika* lub *Podglądnięcie*), to twój rywal (rywale) musi najpierw zdecydować, czy chce przejąć zagrana kartę i umieścić ją na swoim stosie Przyszłego Życia, a dopiero potem możesz użyć kolejną kartę. Pamiętaj, że każdą kartę możesz zagrać na jeden z trzech sposobów opisanych na str. 6. W swojej turze możesz w ten sposób zagrać nawet kilka kart.
- Jeżeli któryś z graczy ma dociągnąć kartę ze Studni, a stos ten jest pusty, należy uformować nowy stos. Weźcie wszystkie karty z Ruin – poza 3 kartami z wierzchu, które pozostawcie na Ruinach – potasujcie je i uformujcie tworząc z nich nowy, zakryty stos kart Studni.
- Gracze zawsze mają prawo wiedzieć, ile kart znajduje się w Studni oraz w obszarze gry pozostałych graczy (dotyczy to kart na ręce gracza, w stosie Przyszłego Życia, w talii gracza oraz w stosie zagranych Uczynków).
- Kiedy przenosisz karty z jednego stosu na drugi (np. używając zdolności karty *Serce Piekiel*, czy też *Długowieczność*), przenoś karty jedna po drugiej. Pamiętaj, że kolejność kart w stosach ma duże znaczenie. Podczas reinkarnacji odrzucaj Uczynki na Ruiny w takiej kolejności, w jakiej zostały zagrane. Po prostu zsuń razem wszystkie karty zagrane jako Uczynki w jeden stos i umieść je na wierzchu Ruin.
- Zawsze możesz zagrać kartę jako zdolność, bez egzekwowania jej efektu. Na przykład możesz użyć kartę *Wędrówka dusz* („Weź dowolną kartę ze swojego Przyszłego Życia z powrotem na rękę.”), nawet jeśli w swoim stosie kart Przyszłego Życia nie masz żadnej karty. To samo dotyczy karty *Wypalenie* („Wskazany przez ciebie gracz musi odrzucić na Ruiny 1 wybraną przez siebie kartę z ręki.”) zagranej na rywala – możesz wybrać dowolnego rywala, nawet jeśli nie posiada on żadnej karty na ręce. W takich przypadkach zdolność karty nie jest rozpatrywana, a przeciwnik (przeciwnicy) ma jak zwykle możliwość przejścia zagranej karty i dołożenia jej na własny stos Przyszłego Życia. Jeśli tego nie zrobi, kartę umieszcza się na Ruinach.

FAQ: zdolności kart

Kryzys: to rywal (gracz będący celem zdolności karty) wybiera, który Uczynek ze swojego stosu odrzuci na Ruiny.

Mimikra: 1) Możesz zagrać zdolność karty *Mimikra* na kartę Jawnego Uczynku *Symulakrum* swojego rywala po to, aby skorzystać ze zdolności jednego ze swoich Uczynków. **2)** W grze 3- lub 4-osobowej, jeżeli użyjesz zdolności karty *Mimikra* na rywala A (np. aktywując kartę *Złośliwość*) i tym sposobem usuniesz 2 losowe karty z ręki rywala B, to decyżę o tym czy przejąć kartę *Mimikra* podejmuje rywal B (to jest właśnie karma, która wraca – ofiara karty *Złośliwości* może zabrać kartę *Mimikra*). **3)** w grze 4-osobowej możesz użyć zdolności karty *Mimikra*, aby skopiować zdolność karty Jawnego Uczynku gracza siedzącego naprzeciwko ciebie. Nie możesz jednak użyć zdolności skopiowanego Uczynku na tego gracza. **4)** Możesz zagrać zdolność karty *Mimikra*, by użyć zdolności Uczynku *Mimikra* innego gracza. W takim przypadku zdolność jest nieaktywna (zapętlanie rozgrywki jest niedozwolone).

Wykluczenie: 1) W grze 3- lub 4-osobowej jeżeli użyjesz zdolności karty *Wykluczenie*, aby następnie zagrać zdolność kolejnej karty obierając za cel jednego z rywali (np. *Kradzież*), to po rozpatrzeniu jej efektu, twój przeciwnik może zdecydować czy chce przejąć kartę *Wykluczenie* (a nie kartę *Kradzież*) i dołożyć ją do swojego stosu Przyszłego Życia, czy też masz ją odrzucić na Ruiny. **2)** Kiedy używasz zdolności karty *Wykluczenie*, najpierw odrzucasz jedną kartę z ręki na Ruiny, a dopiero potem rozpatrujesz jej zdolność. Oznacza to, że zdolność odrzuconej karty jest kopiowana, kiedy ta karta znajduje się już na Ruinach. A zatem zdolności kart takich jak *Ocalenie* czy *Przywrócenie* mogą wpłynąć bezpośrednio na nie same – gracz może z powrotem odzyskać tę kartę. **3)** Możesz zagrać *Wykluczenie*, odrzucając na Ruiny kolejne *Wykluczenie* po to, aby skorzystać ze zdolności karty i raz jeszcze zagrać *Wykluczenie* (itd.). W takim przypadku wszystkie karty zagrane jako zdolności (poza pierwszym zagrany *Wykluczeniem*) umieszczane są na Ruinach.

Podstęp: wybrany rywal najpierw tasuje karty, które ma na ręce, a następnie rozkłada przed tobą zakryte. Wybierz 3 karty (lub mniej, jeśli rywal nie posiada 3 kart), następnie obejrzyj je, wybierz jedną z nich i dołóż do kart na swojej ręce. Pozostałe karty zwróć rywalowi.

Uśmiech losu: jeżeli odrzucisz na Ruiny 2 karty, dobierz 0, 1, 2 lub maksymalnie 3 karty ze Studni. Jeżeli odrzuciłeś 0 kart, możesz dobrać 0 lub 1 kartę ze Studni. Zawsze możesz zdecydować, że dobierasz mniej kart niż odrzuciłeś. Co więcej możesz każdą dobraną kartę obejrzeć i dopiero wówczas zdecydować, czy chcesz dobierać kolejne.

Symulakrum: 1) Możesz zagrać *Symulakrum* jako zdolność nawet wówczas, gdy nie posiadasz żadnego Uczynku (lub w stosie Uczynków posiadasz jedynie kartę *Symulakrum*). W takiej sytuacji zdolność tej karty jest bezużyteczna. **2)** Jeżeli wśród Uczynków masz kartę *Mimikra*, możesz zagrać zdolność *Symulakrum* na *Mimikra*, aby następnie rozpatrzyć zdolność Jawnego Uczynku rywala.

Wędrowka dusz: pamiętaj o tym, że nie wolno ci zmieniać kolejności kart w stosie Przyszłego Życia. Twój rywal może zapytać cię, którą w kolejności kartę wybrałeś.

Wypalenie: zdolność tej karty możesz zagrać na samego siebie lub na rywala. Jeżeli zagrasz ją na swojego rywala, to wskazany przeciwnik sam wybiera, którą kartę odrzuci na Ruiny.

Złośliwość: wybrany rywal najpierw tasuje karty, które ma na ręce, a następnie rozkłada przed tobą zakryte. Wybierz jedną z nich, a później drugą i umieść obie karty na Ruinach, pamiętając o tym, że w grze ważna jest kolejność odrzucania kart.