

# MROCZNY ZAMEK

---

INSTRUKCJA

---





[www.themeborne.com](http://www.themeborne.com)

[facebook.com/themeborne](https://facebook.com/themeborne)

@themeborne

# MRO CZNY ZAMEK

## INSTRUKCJA

Zawartość.....	4
Przygotowanie do gry.....	5
Przebieg rozgrywki.....	6
Karty przedmiotów.....	7
Walka.....	8
Przygoda dla jednego śmiałka.....	10

### WITAJCIE, WIĘŹNIOWIE...

*Mroczny Zamek* to prosta przygodowa gra fantasy dla 1–4 graczy. Skupia się na budowaniu atmosfery, snuciu opowieści i szeroko pojętej rozrywce. To idealna pozycja dla ludzi (i nie tylko) dopiero zaczynających swoją planszówkową podróż. Przygotowanie do gry trwa 2 minuty, rozgrywka zajmuje około 30 minut, a zamek jest za każdym razem tworzony w losowy sposób, więc każda gra jest inna.

Zasady są bajecznie proste. Będziecie mogli rozpocząć grę po 5 minutach, a reszty nauczycie się już w trakcie rozgrywki.

Ale musimy Was ostrzec! Ta gra, z natury dość prosta mechanicznie, jest na tyle przewrotna, że często Was pokona! Jeśli przegracie, spróbujcie jeszcze raz – mamy nadzieję, że będziecie dobrze się bawić podczas każdej kolejnej eksploracji zamku – niezależnie od jej rezultatów.

### CEL GRY

Zostaliście niesłusznie uwięzieni w czeluściach Mrocznego Zamku. Wraz z pozostałymi więźniami podejmujecie się desperackiej próby ucieczki. Jednak zamek to przeklęte miejsce, w którym roi się od strachów, pułapek i wyzwania – każde z nich przedstawiono w grze na dużych pięknie ilustrowanych kartach rozdziałów.

Celem gry jest zakończenie każdej karty rozdziału z talii zamku i utrzymanie wszystkich uciekinierów przy życiu. Jeśli się Wam uda, uciekacie z Mrocznego Zamku i wygrywacie wspólnie grę. Jeśli jednak ktoś po drodze zginie, gra natychmiast się kończy i musicie spróbować swych sił jeszcze raz!

# ZAWARTOŚĆ

45 kart rozdziałów



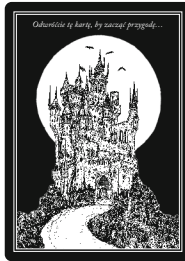
6 kart postaci



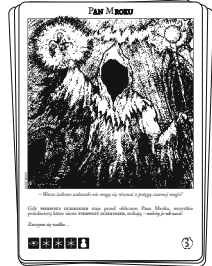
9 kości rozdziałów



karta początkowa



5 kart mrocznych władców



6 kości postaci



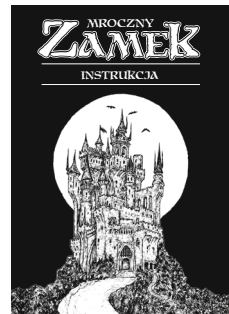
notes



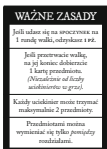
4 ołówki



instrukcja



karta pomocy



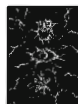
35 kart przedmiotów



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## 1) STWÓRZCIE ZAMEK

- Potasujcie karty rozdziałów, a następnie z 15 z nich utwórzcie zakrytą talię zamku.
- Potasujcie karty mrocznych władców i umieśćcie 1 z nich rewersem do góry na spodzie talii zamku.
- Umieśćcie kartę początkową stroną z zamkiem do góry na wierzchu talii zamku.
- Potasujcie talię kart przedmiotów i umieśćcie ją zakrytą po prawej stronie talii zamku.
- Kości rozdziałów umieśćcie nad talią zamku.



## 2) WYBIERZCIE POSTACIE

Położcie karty postaci i przypisane do nich kości w miejscu, w którym wszyscy dobrze je widzicie. Symbole i kreski wryte na ścianach celi każdej z postaci pokazują, na ile rozwinięta jest dana cecha u konkretnej postaci.

Liczba kresek obok każdego symbolu pokazuje, ile razy pojawia się on na kości danej postaci.

**Uwaga!** Na 2 ściankach każdej kości postaci znajdują się podwójne symbole zwane DWÓJKAMI:



SILA



PRZEBIEGŁOŚĆ



MĄDROŚĆ



Każde z Was wybiera postać, którą chce grać, a następnie kładzie przed sobą kartę tej postaci awersom do góry i przypisaną do niej kość postaci. **Wskazówka.** *Dobrze dobrana (i zbalansowana) drużyna ma największą szansę na wygraną.*

## 3) USTALCIE PUNKTY ŻYCIA

Każde z Was będzie musiało na bieżąco odnotowywać zmiany w liczbie punktów życia (PŻ) postaci, używając kartek z notesu dołączonego do gry i ołówków, które również znalazły się w pudełku. Początkowa liczba PŻ każdej postaci zależy od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce.

1 albo 2 graczy – każda postać ma 18 PŻ.

3 graczy – każda postać ma 14 PŻ.

4 graczy – każda postać ma 12 PŻ.

Podczas gry postacie będą tracić i odzyskiwać PŻ, ale początkowa liczba PŻ jest nieprzekraczalnym limitem.



# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra polega na odkrywaniu po kolei kart rozdziałów, podejmowaniu ukazywanych w ten sposób wyzwań i wychodzeniu z nich zwycięsko (bądź nie).

## KOLEJNOŚĆ GRACZY

Kolejność graczy nie jest z góry ustalona. Przed odkryciem każdej karty rozdziału musicie wspólnie zdecydować, kto z Was to zrobi. Ale strzeżcie się! W pewnych rozdziałach natkniecie się na okropne zdarzenia, które mają szczególny – i to niezbyt pozytywny – wpływ na gracza odkrywającego kartę. Takie efekty zawierają w opisie słowa: **PIERWSZY UCIEKINIER** – pogrubione i zapisane wersalikami. Słowa te mogą występować w różnych przypadkach – taki już urok języka polskiego.

**Uwaga!** Na kartach postacie graczy są nazywane „uciekinierami”.

## ODKRYWANIE KART ROZDZIAŁÓW

Gdy gracz odkrywa kartę rozdziału, umieszcza ją z lewej strony talii zamku – zupełnie tak, jakby przewracał stronę w książce. Osoba ta odczytuje na głos tekst zapisany kursywą, który opisuje, co się dzieje. Następnie wykonujecie polecenia z karty, by zakończyć rozdział.

*Wskazówka. Nie omijajcie tekstu pochylonego! W tej grze chodzi o klimat, a nic nie buduje klimatu tak dobrze, jak kursywa...*

## ZAKOŃCZENIE ROZDZIAŁÓW I KONIEC GRY

Polecenia na każdej karcie rozdziału wyjaśniają, co trzeba zrobić, aby zakończyć rozdział. Możliwe, że będziecie musieli dokonać jakiegoś wyboru, rzucić kośćmi, użyć przedmiotów, walczyć z wrogiem et cetera.

Po zakończeniu rozdziału odwróćcie kolejną kartę i postarajcie się zakończyć i ten rozdział – postępujcie tak aż do momentu, gdy uda się Wam uciec z Mrocznego Zamku, pokonawszy mrocznego władcę, co jest równoznaczne z wygraną. Jeśli wcześniej którakolwiek postać zginie, gra natychmiast się kończy i przegrywacie.

*Powodzenia, więźniowie...*



# KARTY PRZEDMIOTÓW

## DOBIERANIE PRZEDMIOTÓW

Gracze biorą karty przedmiotów, gdy w treści karty rozdziału znajduje się takie polecenie. Dobiera się je również po walce (zob. str. 9).

Gdy macie wziąć 1 lub więcej kart przedmiotów, dobierzcie je i umieśćcie awersami do góry w miejscu dobrze widocznym dla wszystkich graczy, a następnie zdecydujcie wspólnie, jak podzielić się przedmiotami.

## NOSZENIE PRZEDMIOTÓW

Każda postać może trzymać maksymalnie 2 przedmioty – zazwyczaj 1 przedmiot przypada na 1 rękę. Karty przedmiotów, które niesie dana postać, powinny leżeć obok jej karty postaci.

Niektóre przedmioty są opisane jako „dwuręczne”, co oznacza, że postać nie może nieść wtedy już żadnych innych przedmiotów.

## WYMIANA PRZEDMIOTÓW

Przedmioty można wymieniać między postaciami dopiero po zakończeniu rozdziału albo podczas dobierania nowych kart przedmiotów. Przedmiotów nie można wymieniać podczas wydarzeń z rozdziałów ani w trakcie walki.

Podczas wymiany kart przedmiotów lub wybierania kart z tych właśnie dobranych postaci mogą odłożyć na chwilę posiadane przedmioty, używać przedmiotów, przekazywać przedmioty i dokonywać różnych kombinacji tych akcji.

Niechciane przedmioty można odrzucić na odkryty stos rupieci obok talii kart przedmiotów.

## UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW


Przedmiotów można używać **w dowolnym momencie**, chyba że tekst na karcie przedmiotu wskazuje inaczej. Na każdej karcie znajduje się także opis właściwości danego przedmiotu. Niektóre przedmioty trzeba odrzucić od razu po użyciu, jeśli jednak nie ma takiego zapisu na karcie, można je mieć przy sobie tak długo, jak dusza zapagnie.

*Wskazówka. Gdy rozdział wymaga, by uciekinier wyrzucił jakiś wynik **podczas 1 próby**, to w ramach tej próby gracz może użyć swoich przedmiotów. Na przykład gracz może odrzucić eliksir Płynne szczęście, aby przerzucić kości, i dalej będzie się to liczyć jako ta sama próba.*

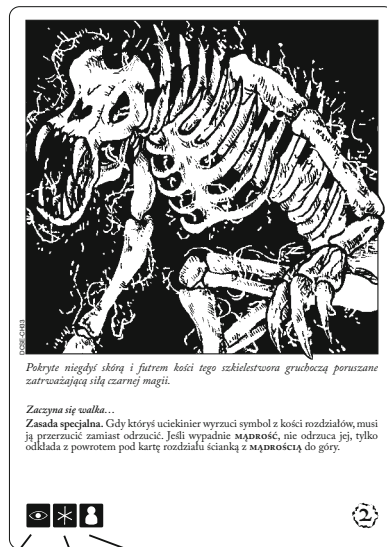
# WALKA

Gdy na karcie pojawia się zdanie: „*Zaczyna się walka...*”, dotyczy ono wszystkich graczy. Najpierw przygotujcie walkę, umieszczając pod kartą rozdziału kości rozdziałów z symbolami odpowiadającymi symbolom znajdującym się w lewym dolnym rogu karty rozdziału.

Ten rząd kości pokazuje, jakie symbole musicie wyrzucić, żeby pokonać wroga.

 Ten symbol oznacza, że musicie rzucić tyłoma kośćmi rozdziałów, ilu jest graczy, i umieścić je pod kartą rozdziału obok tych wskazanych na karcie.

Na przykład w trakcie rozgrywki czteroosobowej przez taki symbol musieliście rzucić 4 dodatkowymi kośćmi rozdziałów.




## RUNDY WALKI

Walka może trwać kilka rund. Każda runda składa się z 2 faz: ataku i obrony. Przed rozpoczęciem każdej rundy zdecydujcie, czy któryś gracz uda się na SPOCZYNEK (zob. str. 9).

### 1) ATAK

Na początku rundy walki wszyscy biorący w niej udział uciekinierzy rzucają równocześnie swoimi kośćmi postaci, aby zaatakować. Następnie w kolejności wybranej przez graczy rozpatrywane są pojedyncze ataki.


Jeśli gracz wyrzucił symbol odpowiadający symbolowi z którejkolwiek kości rozdziałów pod kartą rozdziału, uznaje się, że jego atak się powiódł – odkłada tę kość z powrotem nad talię zamku. Dwójki liczą się jako 2 zadane obrażenia, więc gracz odrzuca 2 kości z tym samym symbolem.

 Dwójki otacza tarcza. Oznacza to, że oprócz ewentualnych trafień każda DWÓJKA zapewnia też OCHRONĘ PRZED KONTRATAKIEM adwersarza (zob. str. 9).

**Wskazówka.** Podczas rozpatrywania ataków zwracajcie uwagę na przedmioty noszone przez postacie. Zmiana kolejności, w której gracze atakują (lub używają przedmiotów), może wzmocnić Wasz atak, tworząc przydatne kombinacje.



## 2) OBRONA

Jeśli po rozpatrzeniu ataku każdej postaci została jakakolwiek niepokonana kość rozdziałów, wróg wciąż żyje i kontratakuj! Każda postać, która NIE ODPIERA kontrataku, traci tyle PŻ, ile wynosi siła wroga (wartość w prawym dolnym rogu karty rozdziału): .

Trafione postacie odnotowują stracone PŻ i zapisują swoją aktualną liczbę PŻ. Postacie, które wyrzuciły DWÓJKI, mają tarczę, więc ODPIERAJĄ kontratak i nie tracą PŻ.

**Runda walki kończy się po rozpatrzeniu obu faz.** Na początku następnej rundy zdecydujcie, kto stanie do walki, a kto uda się na SPOCZYNEK. Potem równocześnie rzućcie kośćmi, aby przeprowadzić kolejny atak. Walczcie przez kolejne rundy aż do momentu, gdy wróg zostanie pokonany albo gdy któryś uciekinier padnie w boju.

## POKONANIE WROGA

Jeśli po fazie ataku pod kartą rozdziału nie ma żadnych kości rozdziałów, wróg zostaje pokonany i umiera, nie ma więc już szansy na kontratak.

## PO WALCE

Po wygranej walce weźcie **1 kartę przedmiotu** (niezależnie od liczby graczy).

Następnie wybierzcie, który gracz odwróci następną kartę rozdziału, i grajcie dalej.

## ZASADY SPECJALNE PODCZAS WALKI

Niektórzy wrogowie mają specjalne zdolności, które są opisane na karcie po słowach „**Zasada specjalna**”. Często dzięki nim łamią oni standardowe zasady walki, przez co stają się jeszcze straszliwi. Pamiętajcie więc, aby zawsze zwracać uwagę na zasady specjalne, które mogą Wam szczególnie utrudnić życie – albo wręcz Was go pozbawić.

## SPOCZYNEK

Na początku każdej rundy walki, zanim zaatakujecie, **tylko jedno** z Was może zdecydować, że chce udać się na SPOCZYNEK – chwilowo wycofuje się z walki, aby odzyskać siły. Odpoczywający gracz nie rzuca kością podczas fazy ataku, nie otrzymuje obrażeń i nie może używać przedmiotów. Zamiast tego odzyskuje 1 PŻ za każdą rundę odpoczynku. Odpoczywający gracz może wrócić do walki na początku każdej wybranej przez siebie rundy albo może odpoczywać przez całą walkę, jeśli sobie tego życzy.

**Uwaga!** W każdej rundzie walki musi walczyć co najmniej 1 gracz.

*Wskazówka. Choć podczas rundy tylko 1 gracz może udać się na SPOCZYNEK, to jest możliwość, aby kilkoro graczy ODPOCZYWAŁO w czasie różnych rund tej samej walki – po prostu muszą ODPOCZYWAĆ na zmianę.*

## PRZYGODA DLA JEDNEGO ŚMIAŁKA

Gra *Mroczny Zamek* gwarantuje dobrą zabawę niezależnie od liczby graczy. Należy jednak pamiętać o utrzymaniu się limitów – to w dalszym ciągu gra dla 1–4 graczy. Aby zagrać w wariant jednoosobowy, wybierz 2 dowolne postacie i rozpocznij grę. Będziesz podejmować wszystkie decyzje i wykonywać wszystkie rzuty. Zwróć uwagę na te 2 rzeczy:

- 1) **Przed** odwróceniem karty rozdziału musisz zdecydować, która postać odwraca tę kartę. Wszystkie efekty odnoszące się do **PIERWSZEGO UCIEKINIERA** opisane na tej karcie będą mieć wpływ tylko na tę postać.
- 2) Gdy polecenie mówi, że każdy uciekinier ma wziąć karty, rzucić kością albo zrobić jeszcze coś innego, w wariantcie jednoosobowym rozumie się to jako polecenie dla każdej postaci.





PRZYGODA TRWA DALEJ NA [WWW.THEMEBORNE.COM](http://WWW.THEMEBORNE.COM)

Autorzy: Thomas Pike, Alex Crispin, James Shelton

Ilustracje i opracowanie graficzne: Alex Crispin

Tłumaczenie: Martyna Skowron

Redakcja: Grzegorz Fortuna i zespół Rebel

**rebel**

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl

**themberne**<sup>TM</sup>

[www.themberne.com](http://www.themberne.com)

*Escape the Dark Castle (Mroczny Zamek)* © Copyright 2018 Themberne Ltd.

*Escape the Dark, Escape the Dark Castle (Mroczny Zamek)*, logo *Escape the Dark Castle (Mroczny Zamek)*, Themberne i logo Themberne to zarejestrowane znaki towarowe i znaki towarowe Themberne Ltd, zarejestrowanego w Wielkiej Brytanii.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Przedstawione komponenty mogą nieznacznie się różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

Wyprodukowano w Chinach.