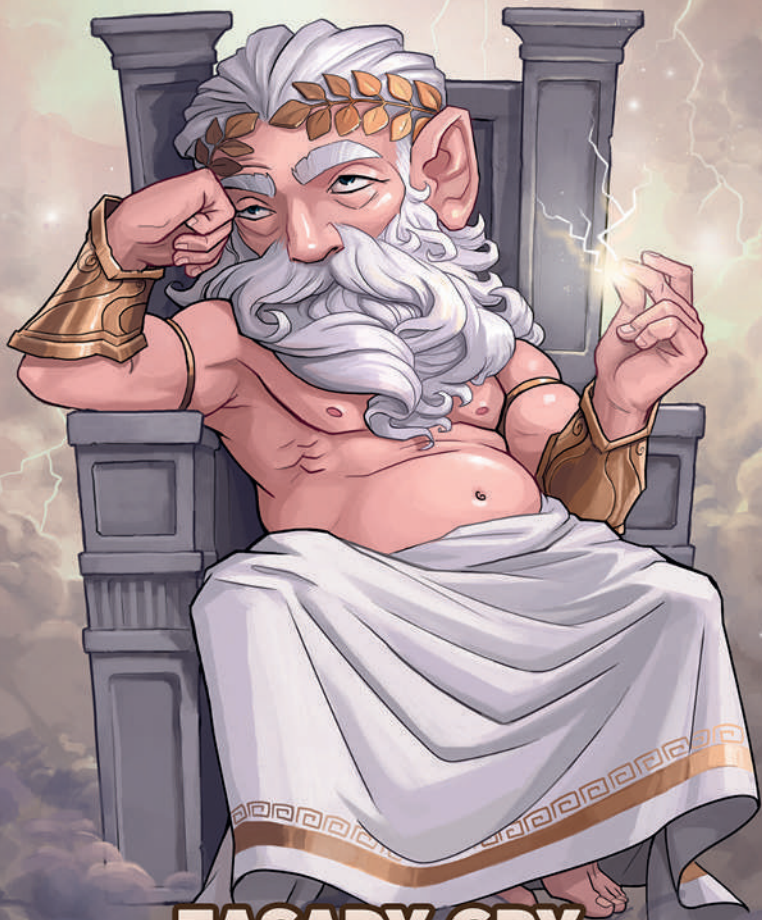


PALEC BOŻY



ZASADY GRY

CEL GRY

Palec boży to gra, w której wcielacie się w role bogów, walczących ze sobą na wyspach Archipelagu Pępka Świata. Waszym celem jest umieszczanie proroków na wyspach oraz nawracanie ich mieszkańców, korzystając z praw, które ustanowicie. Wygra ten z was, który pod koniec rozgrywki będzie posiadał najwięcej punktów zwycięstwa.

ELEMENTY GRY

MAPA



4 DWUSTRONNE KARTY BOGÓW



20 KART PRAW



28 DYSKÓW PROROKÓW (po 7 w każdym z kolorów)



8 DYSKÓW TEMPLARIUSZY (po 2 w każdym z kolorów)



16 DYSKÓW ŚWIATYŃ (po 4 w każdym z kolorów)



1 DYSK KRÓLA MAŁP



1 DYSK SFINKSA



ZESTAW NAKLEJEK NA DYSKI



1 ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA



1 ZNACZNIK RĘKI BOGA



ŻETONY PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (1 PZ, 3 PZ, 5 PZ)



1 PŁYTKA REZERWY



1 ZNACZNIK SERCA



1 ZNACZNIK TORNADA



SŁOWNICZEK

NAROŻNIK GRACZA – obszar w rogu mapy przedstawiający chmurę, w którym gracze umieszczają swoich proroków, żeby nimi pstryknąć. Narożnik gracza jest częścią morza.

GRANICA – biała linia na obrzeżu wyspy, Pępka Świata, miasta czy narożnika gracza.

MIASTO – mały okrąg wewnątrz wyspy. Zalicza się do wyspy.

PĘPEK ŚWIATA – mały okrąg w centrum mapy, nie zalicza się do żadnej z wysp.

WYSPA – jeden z czterech głównych terenów na mapie. Na obszarze każdej wyspy znajduje się miasto.

MORZE – obszar, na którym dyski nie punkują. Morze otacza wyspy i Pępek Świata.



PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką umieśćcie naklejki na każdym drewnianym dysku, zgodnie z jego rozmiarem i kolorem. Każdy dysk będzie miał naklejkę tylko na jednej stronie.

1. Rozłóżcie mapę na płaskiej powierzchni.
2. Usiądźcie w taki sposób, żeby każdy gracz miał wygodny dostęp do swojego narożnika – chmury w rogu mapy.
3. Połóżcie płytkę rezerwy oraz żetony punktów zwycięstwa obok mapy.
4. Potasujcie talię kart praw i umieśćcie ją w zakrytym stosie obok mapy.
5. Potasujcie i rozdajcie każdemu z graczy po jednej karcie boga. Gracze umieszczają je przed sobą wybraną przez siebie stroną ku górze.
6. Rozdajcie każdemu z graczy po 5 proroków i po 4 świątynie we właściwym kolorze (6 proroków w grze dla 3 graczy). Oprócz tego rozdajcie dodatkowe komponenty zgodnie ze zdolnościami na kartach bogów.
7. Wybierzcie pierwszego gracza, pstrykając (spójrz na obrazek poniżej) po jednym proroku na środek mapy. Gracz, którego prorok znajdzie się najbliżej Pępka Świata, zdobywa znacznik pierwszego gracza. Prorocy wracają do właścicieli.
8. Odłóż na bok komponenty, które nie biorą udziału w rozgrywce (proroków, templariuszy, karty bogów i dodatkowe żetony).

PSTRYKNIJ – uderz dysk w taki sposób, jak pokazano na obrazku. Używanie kciuka jest opcjonalne. Pstryknięty prorok może wypychać innych proroków, żetony i świątynie poza mapę.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI DLA 4 GRACZY



OBSZAR GRACZA



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa **4 pokolenia** (rundy) dla 2 lub 4 graczy i **3 pokolenia** dla 3 graczy. Każde pokolenie składa się z **3 faz**:

- 1. Faza obrad** – gracze głosują, które z praw zostanie wprowadzone w tym pokoleniu (strona 7).
- 2. Faza misji** – gracze pstrykają po jednym ze swoich proroków (chyba że któreś z praw mówi inaczej) na mapę w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna osoba ze znacznikiem pierwszego gracza (strona 8).
- 3. Faza nawracania** – gracze zdobywają punkty zwycięstwa (PZ) za obecność i dominację (strona 10).



1. FAZA OBRAD

Podczas tej fazy gracze wspólnie **wybierają prawa**, które będą wpływały na zasady gry.

Dobierzcie dwie karty praw. Ułóżcie je odkryte na stole, jedna nad drugą. Upewnijcie się, że wszyscy gracze zapoznali się z treścią obu kart. Teraz nadchodzi czas na głosowanie: każdy z was wyciąga przed siebie rękę i na umówiony znak **równocześnie** głosuje na jedną z kart praw, wystawiając kciuk w górę lub w dół. Następnie sprawdzacie wyniki:

Więcej kciuków w górę – wybraliście górną kartę praw. Dolną kartę odłóżcie do pudełka.

Więcej kciuków w dół – wybraliście dolną kartę praw. Górną kartę odłóżcie do pudełka.

Remis – potasujcie obie karty praw i wylosujcie jedną z nich. Ta karta wchodzi do gry.

Na każdej karcie praw znajduje się informacja, jak długo jej efekt będzie wpływał na rozgrywkę. Niekiedy efekty na karcie praw mogą być sprzeczne z podstawowymi zasadami gry. W takim wypadku **pierwszeństwo mają zasady umieszczone na karcie**.

PRZYKŁADOWY PRZEBIEG FAZY OBRAD

Gracze dobrali dwie karty praw i umieścili je odkryte na stole (jedna nad drugą). Następnie wszyscy równocześnie zagłosowali, wskazując kciukiem w górę lub w dół. Podczas tej fazy obrad trzech graczy zagłosowało na dolną kartę prawa (kciuk w dół). Górna karta prawa zostaje odrzucona, natomiast efekty dolnej wchodzą do gry.

GÓRNA KARTA



DOLNA KARTA



2. FAZA MISJI

Rozpoczynając od pierwszego gracza, rozgrywka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Podczas każdej tury aktywny gracz umieszcza **jednego** ze swoich nieużytych proroków w swoim narożniku gracza (dysk **może** dotykać granicy chmury) i pstryka nim. Tylko aktywny gracz może mieć w swoim narożniku proroka przygotowanego do pstryknięcia. Jeśli po pstryknięciu prorok nie znalazł się całkowicie poza granicą chmury, gracz **może pstryknąć ponownie**.

Po tym, jak aktywny gracz pstryknie swoim prorokiem, należy sprawdzić poniższe warunki:

a) Budowa świątyni – aktywny gracz może przenieść na płytkę rezerwy każdego ze swoich proroków, który dotyka miasta na którejś z wysp. Za każdego z takich proroków gracz umieszcza **w dowolnym** miejscu tej wyspy jedną świątynię. Jeśli nie posiada on w puli żadnej świątyni, może przemieścić tam dowolną ze swoich wybudowanych już świątyni. Świątynie **pozostają** na mapie **między pokoleniami**.

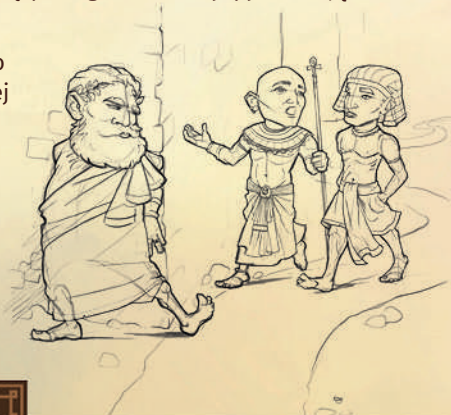
b) Punktowanie za Pępek Świata – przenieście na płytkę rezerwy wszystkich proroków, którzy znajdują się w Pępku Świata. Właściciel otrzymuje 1 PZ za każdego takiego proroka oraz 1 dodatkowy PZ za każdą wyspę, na której jest obecny.

c) Przenieście na płytkę rezerwy wszystkich proroków, którzy zostali pstryknięci lub wypchnięci poza mapę.

d) Wszystkie świątynie, które znalazły się poza granicami wyspy, wracają do swoich właścicieli.

Po wykonaniu tych kroków тура aktywnego gracza dobiega końca. Osoba po jego lewej zostaje nowym aktywnym graczem.

Faza misji kończy się, gdy żaden z graczy nie ma już proroków do pstryknięcia.



PRZYKŁAD BUDOWY ŚWIĄTYNI

1. Po pstryknięciu wykonanym przez **Anubisa** jeden z jego proroków znalazł się w mieście. Ponieważ **Anubis** posiada dostępną świątynię, może on zbudować jedną z nich na wyspie.
2. Na płycie rezerwy umieszcza on proroka, który znalazł się w mieście. Następnie (na tej samej wyspie) umieszcza on świątynię. **Anubis** może wybrać, w którym miejscu wyspy umieści swoją świątynię – nie musi to być to samo miejsce, z którego zdjął proroka.



PRZYKŁAD PUNKTOWANIA ZA PĘPEK ŚWIATA

1. Na koniec tury **Temidy** jeden z jej proroków znalazł się na polu Pępka Świata.
2. **Temida** jest obecna na 3 wyspach, dlatego otrzymuje 4 PZ. Przenosi ona swojego proroka z Pępka Świata na płytke rezerwy.



3. FAZA NAWRACANIA

Gracze zdobywają punkty zwycięstwa i przygotowują się do kolejnego pokolenia według poniższych zasad:

- a) **Obecność** – każdy z graczy otrzymuje 1 PZ za każdą wyspę, na której posiada przynajmniej jednego proroka lub świątynię. Prorok musi znajdować się **wewnątrz danego obszaru lub powinien przynajmniej dotykać jej granicy**.
- b) **Dominacja** – każdy z graczy otrzymuje dodatkowe 2 PZ za każdą wyspę, na której ma najwięcej dysków (łącznie proroków i świątyń) spośród wszystkich graczy. W przypadku remisu żaden z graczy nie uzyskuje PZ za dominację. Gracz z dominacją **naład zdobywa punkty za obecność** na wyspie.
- c) Wszyscy prorocy z mapy, płytki rezerwy, kart praw i kart bogów wracają do swoich właścicieli.
- d) **Świątynie zostają na mapie pomiędzy pokoleniami**. Gracze nie mogą ich przemieszczać.
- e) Pierwszy gracz oddaje swój znacznik osobie po jego lewej stronie.
- f) Wszystkie karty praw, których efekt przestał już działać, należy usunąć z gry.

PRZYKŁAD FAZY NAWRACANIA

Anubis jest obecny na 2 wyspach (I i II), za co otrzymuje 2 PZ. Oprócz tego zdominował II wyspę, przynosi mu to 2 PZ. Łącznie w fazie nawracania zdobywa on 4 PZ.

Dagda jest obecny na 2 wyspach (I i IV), za co otrzymuje 2 PZ. Nie zdobył on dominacji na żadnej z wysp, dlatego nie otrzymuje więcej PZ.

Freja jest obecna na 3 wyspach (I, III i IV), za co otrzymuje 3 PZ. Oprócz tego zdominowała III i IV wyspę, przynosi jej to 4 PZ. Łącznie zdobywa ona 7 PZ.

Temida zdobywa 1 punkt, ponieważ jest obecna tylko na I wyspie i nie posiada tam dominacji.

Wszyscy prorocy wracają do swoich właścicieli, natomiast świątynie zostają na swoich miejscach na mapie.



ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Na koniec ostatniego pokolenia każdy z graczy podlicza zdobyte punkty zwycięstwa. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej PZ.

W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą wybudowanych świątyń na mapie. Jeśli to nie wytoni zwycięzcy, remisujący gracze pstrykają po jednym ze swoich proroków, korzystając z zasad opisanych w punkcie 7. przygotowania rozgrywki. Gracz, którego prorok znajdzie się bliżej Pępka Świata zostaje zwycięzcą.

TWÓRCY

Autorzy:

Jan Truchanowicz, Łukasz Włodarczyk, Paweł Stobiecki, Kamil Jarząbek

Kierownik projektu:

Kamil Cieśla

Ilustracje:

Dagmara Gąska, Krzysztof Piasek

Opracowanie graficzne:

Piotr Hornowski, Adrian Radziun, Agnieszka Pogan,
Andrzej Półtoranos, Jędrzej Cieśla

Testerzy:

Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach

Konsultacja:

Michał Oracz

EDYCJA POLSKA

Wydawca:

Marek Baranowski

Tłumaczenie:

Arek Maj

Opracowanie graficzne, skład:

Sławomir Bejda



©2020 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl

©2019 Awaken Realms Lite Sp. z o.o.
Św. Mikołaja 58, 50-127 Wrocław
www.awakenrealmslite.com