

PRZEPÓWIEDNIA

KTO ZŁAMIE STAROŻYTĄ KLĄTWĘ?

INSTRUKCJA

WSTĘP

Od wielu lat krainę tę omijali wędrowcy, a po traktach opowiadano, że nawet ptaki nie przelatują nad tamtymi dolinami. Odkąd na starożytne świątynie rzucono klątwę, ich magiczna moc, zapewniająca mieszkańcom spokój i dobrobyt, ledwo się tliła.

Niedawna przepowiednia głosi jednak, że ten kto zdoła odnaleźć magiczne runy i rozwiązać ich zagadkę, ten zdejmie klątwę na wieki. Zewsząd ruszają więc dzielni śmiałkowie, by zmierzyć się z tym wyzwaniem. Pośród nich jesteś i Ty!

Używaj mocy teleportu, by skrócić drogę między świątyniami. Zbieraj kryształy i umieszczaj je w konfiguracji, jak nakazują stare księgi. Wykorzystaj kryształową moc, by jako pierwszy zdjąć klątwę.

Przepowiednia głosi też, że krainę ocali tylko jeden śmiałek, a reszta przyplaci wyprawę życiem. Ale czy to Cię powstrzyma?

CEL GRY

- ◆ W grze gracze wcielają się w Łamaczy Klątw podróżujących pomiędzy pustkowiami i świątyniami w celu zebrania różnokolorowych kryształów.
- ◆ Połączenie kolorowych kryształów w Kryształowej Sieci w odpowiedniej kombinacji złamie klątwę świątyni i pozwoli na zdobycie runów i punktów zwycięstwa.
- ◆ W momencie złamania swojej piątej klątwy przez dowolnego gracza gra dobiega końca. Kto zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa.



ZAWARTOŚĆ GRY

- ◆ 5 dwustronnych Kart Świątyń



- ◆ 4 dwustronne Kryształowe Sieci



- ◆ 10 Kart Pustkowi



- ◆ 60 kryształów
(24 bezbarwne, 8 czerwonych, 8 żółtych, 8 niebieskich, 6 zielonych i 6 fioletowych)



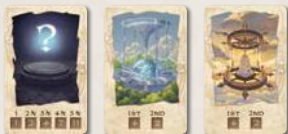
- ◆ 20 Kart Runów



- ◆ 4 pionki Łamaczy Klątwy
(po jednym w każdym kolorze)



- ◆ 6 Kart Celów
(5 Celów Świątyń i 1 Cel Runów)



- ◆ 24 znaczniki złamanych klątwy
(po 6 w każdym kolorze)



- ◆ 1 plansza punktacji
(wewnętrzna strona pudełka)

0/50	5	10	15	20	25	30	35	40	45
1	6	11	16	21	26	31	36	41	46
2	7	12	17	22	27	32	37	42	47
3	8	13	18	23	28	33	38	43	48
4	9	14	19	24	29	34	39	44	49

OPISY KART

◆ Karta świątyni



Tor kłątwy: W momencie udanego złamania kłątwy weź swój znacznik i umieść go na polu odpowiadającym zdobytym punktom (patrz strona 10).

Łuk kłątwy: Gdy gracz zatrzyma się w świątyni w celu złamania kłątwy, będzie musiał wydać kryształy w odpowiednich kolorach, zaczynając od lewego albo prawego końca łuku (patrz strona 10).

Tabliczka runiczna: Jeżeli symbol na tabliczce odpowiada Karcie Runów posiadanej przez gracza, rozpatrywany jest Runiczny Rezonans (patrz strona 11).

Pobierz kryształ: Gdy gracz zatrzyma się w świątyni może złamać kłątwe albo pobrać odpowiedni kryształ z zasobów (patrz strona 9).

◆ Karta pustkowi



Pobierz kryształ: Gdy gracz zatrzyma się na pustkowi, pobiera kryształy, tak jak wskazano na karcie (patrz strona 9).

Tabliczka runiczna: Jeżeli symbol na tabliczce odpowiada Karcie Runów posiadanej przez gracza, rozpatrywany jest Runiczny Rezonans (patrz strona 11).

Numer: Na początku gry rozłóż Karty Pustkowi rosnąco wg numerów (patrz strona 6).

◆ Kryształowa Sieć



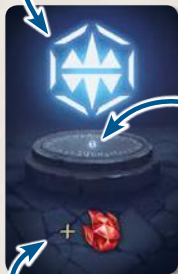
Obszar przechowywania: Gdy gracz otrzyma kryształ, musi natychmiast umieścić go na jednym z pustych miejsc w swojej Kryształowej Sieci. Jedno miejsce może pomieścić tylko jeden kryształ. Po umieszczeniu kryształów nie można ich przesuwac.

Specjalny efekt: W trybie zaawansowanym każda Kryształowa Sieć zapewnia również unikalny i potężny stały efekt, działający przez całą rozgrywkę (patrz strona 14).

Numer: W pierwszej grze osoba z Kryształową Siecią z numerem 1A zostaje pierwszym graczem. W trybie zaawansowanym strony A i B zapewniają różne efekty.

◆ Karta Runów

Rodzaj runu: ma on znaczenie przy Runicznym Rezonansie, jak również przy końcowym punktowaniu (patrz strona 12).



Numer: łączna liczba Kart Runów tego rodzaju w talii.

Efekt Runicznego Rezonansu: rodzaj efektu. Więcej informacji na stronie 11.

SYMBOLE



Umieść... w / przesunąć



Usuń... / zwracając do zasobów



Zapłać... aby uzyskać



Kryształ dowolnego koloru




Dodatkowo otrzymaj...




Za każdym razem...

P RZYGOTOWANIE GRY (PRZYKŁAD DLA 4 GRACZY)

- 1 Losowo umieść 5 odkrytych **Kart Świątyn** na środku stołu, formując pięciobok. W grze 4-osobowej użyjcie strony Kart Świątyn bez wskazanego obok oznaczenia (służącego w rozgrywce 2 i 3-osobowej). 
- 2 Umieść po 2 **Karty Pustkowi** pomiędzy **Kartami Świątyn**, rozpoczynając pomiędzy dwiema dowolnymi **Kartami Świątyn** i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. **Karty Pustkowi** powinny zostać rozłożone **w kolejności rosnącej, sugerując się numeracją** na dole **Kart Pustkowi**.
- 3 Umieść 60 **kryształów** na środku stołu i posegreguj je zgodnie z kolorami. Umieść odpowiednie kolory pod odpowiadającymi im **Kartami Świątyn**, zostawiając bezbarwne pośrodku, tworząc w ten sposób zasoby.
- 4 Potasuj 20 **Kart Runów** i umieść po 4 z nich zakryte nad każdą **Kartą Świątyn**, tworząc stopy runów. Odsłoń każdą wierzchnią z nich.
- 5 Potasuj 5 **Kart Celów Świątyn** i losowo odsłoń 3 z nich. Umieść je razem z **Kartą Celów Runów** obok toru punktów. Pozostałe 2 **Karty Celów** odłóż do pudełka, nie będą brały udziału w rozgrywce.
- 6 Każdy gracz wybiera swój kolor i pobiera **pionek Łamacza Kłąt** oraz 6 **znaczników złamanych kłąt** w tym kolorze. Następnie jeden ze znaczników umieszcza na torze punktacji na polu „50/0”.
- 7 Rozgrywkę rozpocznie gracz, który jako ostatni coś złamał. Otrzymuje on **Kryształową Sieć** z oznaczeniem 1A. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy kolejny gracz otrzymuje kolejną **Kryształową Sieć** (2A>3A>4A). Każdy gracz pobiera 2 **bezbarwne kryształy** z zasobów i umieszcza je w swojej Kryształowej Sieci na dowolnych miejscach.

Uwaga: Podczas pierwszej gry rozdajcie Kryształowe Sieci zgodnie z powyższym przykładem. W trybie zaawansowanym gracze będą mogli wybrać swoje Kryształowe Sieci (patrz strona 14).

ZMIANY DLA ROZGRYWKI 2 I 3-OSOBOWEJ:

- 1 Użyj strony Kart Świątyn ze wskazanym obok oznaczeniem (w grze 2 lub 3-osobowej kłątów z symbolem X nie da się złamać i nie biorą udziału w rozgrywce). 
- 2 Po rozłożeniu Kart Pustkowi odłóż Karty Pustkowi z numerem 4 i 7 do pudełka.
- 3 Odsłoń tylko 2 Karty Celów Świątyn.

Pozostałe zasady zostają niezmienione oprócz wariantu 2-osobowego (patrz strona 13).



ROZGRYWKA

- ◆ Gra trwa szereg rund, które rozpoczyna pierwszy gracz, a następnie kontynuują pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- ◆ Podczas swojej tury gracz musi wykonać poniższe akcje z zachowaniem kolejności:
 - ❶ Przesuń pionek Łamacza Kłąt
 - ❷ Pobierz kryształy albo spróbuj złamać kłątę


RUCH ŁAMACZEM KŁĄTW

- ◆ Podczas pierwszej tury gracz, zamiast się poruszać, umieszcza swoje pionki na dowolnej niezajętej Karcie Pustkowi albo Świątyni i przechodzą do kolejnego kroku.
- ◆ Podczas kolejnych tur gracz **musi** przesunąć swój pionek o 1 do 3 pól zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, przestrzegając poniższych zasad:
 - ❶ Każdy ruch musi dotyczyć Pustkowi albo Świątyni. Jeżeli gracz wybrał poruszanie się po Pustkowiach, pomija wszystkie Świątynie pomiędzy nimi i vice versa.

Radek stoi na Karcie Pustkowi 6. Może poruszyć się na inną Kartę Pustkowi 7, 8, 9 albo na jedną z Kart Świątyni 1, 2, 3. Natomiast Karta Pustkowi 10 jest poza jego zasięgiem.



- ❷ Jeżeli figurka innego gracza znajduje się na naszej drodze, należy ją przeskoczyć, nie licząc do limitu ruchu Karty na której ta figurka stoi.
- ◆ **Czar szybkości:** Gracz może wydać dowolne kryształy, aby zwiększyć zasięg swojego ruchu tak jak w tabeli.

Zasięg ruchu	+1	+2	+3
	-1	-3	-6

POBRANIE KRYSZTAŁÓW

- ◆ Zależnie od karty pobierz odpowiednie kryształy z zasobów i umieść je w pustych miejscach swojej Kryształowej Sieci.
- ◆ Są 3 sposoby pozyskiwania kryształów:

❶ **Bezpośrednie pobranie** (Karty Pustkowi numer 1, 3, 5, 7 i 9 oraz wszystkie Karty Świątyni): Weź odpowiednie kryształy, tak jak pokazano na kartach.



❷ **Zamiana Kryształów** (Karty Pustkowi numer 6 i 10): Usuń 3 bezbarwne kryształy ze swojej Kryształowej Sieci i pobierz 2 kryształy w różnych kolorach z zasobów.

Hania potrzebuje dwóch czerwonych kryształów. Może zamienić 3 bezbarwne kryształy na 2 dowolne różne, więc tylko jeden z nich może być czerwony.



❸ **Ulepszenie kryształów** (Karty Pustkowi numer 2, 4 i 8): Weź do dwóch bezbarwnych kryształów ze swojej Kryształowej Sieci i umieść je na wolnych miejscach na karcie, aby otrzymać w zamian kryształy w kolorach pól, które przykryłeś. Następnie, jeżeli na karcie pozostały 2 lub mniej wolnych pól, usuń z niej wszystkie kryształy i zwróć je do zasobów.



Radek postanowił ❶ zakryć niebieskie i zielone pole na karcie, aby ❷ pobrać kryształy w takich kolorach z zasobów. W wyniku tego ruchu pozostały tylko 2 wolne pola, więc wszystkie kryształy z karty wracają do zasobów.

- ◆ **Limit Kryształowej sieci:** Kryształowa sieć może pomieścić maksymalnie 12 kryształów. W przypadku pobrania kryształów ponad jej limit gracz musi odrzucić pobraną nadwyżkę.
- ◆ **Limit zasobów:** Jeżeli gracz ma pobrać kryształ w kolorze, którego nie ma już w zasobach, pobiera je z wybranej Karty Pustkowi, pozwalającej na Ulepszenie Kryształów. Jeżeli tam też nie ma odpowiedniego koloru, gracz pobiera je od innego gracza, który posiada najwięcej Kryształów w tym kolorze. (W przypadku remisu pobierający wybiera, komu zabiera kryształy).

ŁAMANIE KLĄTWY

- ◆ Jeżeli gracz zatrzyma się na Karcie Świątyni, może złamać klątwę, zamiast pobierać kryształ.
- ◆ Aby złamać klątwę, gracz zwraca do zasobów odpowiedni łańcuch kryształów (od 3 do 5) ze swojej Kryształowej Sieni. Łańcuch ten musi być nieprzerwaną ścieżką kryształów połączoną ze sobą liniami w Kryształowej Sieni. Musi on odpowiadać zarówno kolorom, jak i kolejności określonej przez Łuk Klątwy, rozpoczynając za każdym razem od jednego albo drugiego końca.

Uwaga: Łańcuch nie może posiadać żadnych pustych pól.



Radek chce złamać klątwę. Może zacząć z prawego końca Łuku Klątwy, łamiąc klątwę 1 „niebieski-czerwony-czerwony”, zdobywając 3 punkty. Może też zacząć z lewej strony 2, łamiąc klątwę „czerwony-żółty-żółty”, również zdobywając 3 punkty. Nie może jednak złamać klątwy za 5 punktów 3, ponieważ zielony kryształ nie jest częścią łańcucha kryształów.

Czar przestawienia: W swojej turze gracz może wydać jeden dowolny kryształ, aby zamienić miejscami dwa kryształy w swojej Kryształowej Sieni. Czar ten można wykonywać wielokrotnie.

Czar wymiany: W swojej turze gracz może wydać 4 dowolne kryształy, aby pozyskać 1 dowolny kryształ. Czar ten można wykonać wielokrotnie.

- ◆ Po tym, jak gracz zwróci do zasobów łańcuch kryształów, umieszcza swój znacznik na torze klątwy na polu nad ostatnim elementem złamanej właśnie klątwy. Natychmiast zdobywa tyle punktów zwycięstwa, ile wskazuje zakryte pole, co zaznacza na torze punktacji.

Uwaga: Na jednym polu może znajdować się tylko jeden znacznik.

- ◆ Następnie gracz bierze odsłoniętą Kartę Runów (jeśli taka istnieje) znad świątyni, w której złamał klątwę i umieszcza ją przed sobą. Od tego momentu będzie mógł wywołać Runiczny Rezonans, gdy kolejnym razem pobierze kryształy. Na koniec odsłania kolejną kartę ze stosu Kart Runów.



RUNICZNY REZONANS

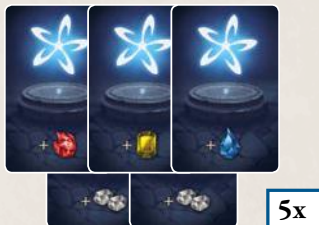
- ◆ Jeżeli w momencie pobierania kryształów (patrz strona 9) Tabliczka Runiczna (znajdująca się w prawym dolnym rogu) na karcie, na której gracz skończył ruch, jest identyczna z posiadaną przez gracza Kartą Runów, inicjowany jest Runiczny Rezonans.

Uwaga 1: Jeżeli Tabliczka Runiczna pasuje do kilku Kart Runicznych, wszystkie efekty będą uruchamiane jednocześnie.

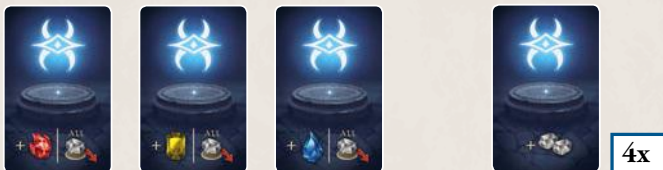
Uwaga 2: Runiczny Rezonans jest uruchamiany tylko w momencie pobierania kryształów, a nie podczas łamania kłót.



Pobierz wskazane kryształy z zasobów.



Pobierz wskazane kryształy z zasobów.



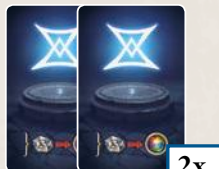
- 1 Pobierz wskazane kryształy z zasobów.
- 2 Usuń wszystkie kryształy z Karty Pustkowi, zanim ulepszysz kryształy.

Pobierz wskazane kryształy z zasobów.



Gdy wykonujesz zamianę kryształów, możesz pobrać dodatkowy kryształ w dowolnym kolorze, nawet powtarzającym się. Jeżeli posiadasz 2 takie karty, możesz pobrać 2 dodatkowe kryształy (czyli łącznie 4).

Pobierz wskazane kryształy z zasobów.



Efekt stały: Podczas Czaru wymiany musisz wydać tylko 3 dowolne kryształy.

KONIEC GRY

- ◆ Gdy gracz zużyje wszystkie swoje znaczniki złamanych kłąt, dograjcie obecną rundę do końca (każdy gracz powinien rozegrać taką samą liczbę tur).
- ◆ Wszyscy gracze sprawdzają Karty Celów i zaznaczają zdobyte punkty na torze punktów.

- ❶ **Runiczna Karta Celów:** Gracze otrzymują punkty za zebranie różnych typów Kart Runów zgodnie z następującą tabelą:



Radek zebrał 3 różne Karty, więc otrzymuje 4 punkty.

- ❷ **Karty Celów Świątyń:** Sprawdź każdą kartę Świątyń wskazaną przez Karty Celów. Gracz posiadający w danej Świątyni najwięcej swoich znaczników złamanych kłąt otrzymuje 4 punkty, drugi gracz otrzymuje 2 punkty.

W przypadku remisu na pierwszym miejscu suma punktów (4+2) jest rozdzielana pomiędzy remisujących, zaokrąglając w dół, natomiast kolejny gracz nie otrzymuje punktów. W przypadku remisu na drugim miejscu 2 punkty są również rozdzielane pomiędzy remisującymi, zaokrąglając w dół.



- ◆ **Po dodaniu punktów za Karty Celów gracz posiadający ich najwięcej zostaje zwycięzcą.**

Uwaga: Kryształy, które pozostały w Kryształowej Sieci nie punktują.

- ◆ W przypadku remisu wygrywa gracz, któremu pozostało najwięcej kolorowych kryształów. W przypadku dalszego remisu wygrywa ten, komu pozostało więcej bezbarwnych kryształów. Jeżeli gracze nadal remisują, wygrywa gracz, który wykonywał najpóźniej swoją turę.

WARIANT DLA 2 GRACZY

- ◆ Weź 5 znaczników złamanych klątw w nieużywany kolorze i umieść je na wskazanych polach na Torze Klątw z numerem 5.



Uwaga: Podczas gry miejsca te są traktowane jako zajęte. Podczas podliczania punktów z Kart Celów Świątyń traktuj te znaczniki tak, jakby należały do Wirtualnego Gracza (WG), który również zbiera punkty.



- ◆ Weź pionek Łamacza Klątw w nieużywany kolorze i umieść go na losowej Karcie Świątyń. Podczas gry traktuj go, jakby należał do wirtualnego gracza. Pozostali gracze nie mogą zatrzymać się na karcie, na której on stoi.
- ◆ Po wykonaniu ruchu przez aktywnego gracza przesuwa on pionek wirtualnego gracza o jedno pole w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, przeskakując pionki graczy, jeżeli zajdzie taka konieczność.

Radek stoi na Karcie Pustkowi ⑤ i chciałby się przesunąć na kolejną Kartę Pustkowi ⑧, jednak jest ona zajęta przez pionek wirtualnego gracza. Musi on więc przeskoczyć go ① i stanąć na kolejnej karcie ⑨. Pionek wirtualnego gracza jest następnie przesuwany ② o jedno pole w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara na Kartę Świątyń.



- ◆ Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

ZASADY ZAAWANSOWANE

- ◆ Po zapoznaniu się z podstawową wersją gry polecamy dodać do rozgrywki zasady zaawansowane.

KOLEJNOŚĆ WYBORU

- ◆ Podczas przygotowania do rozgrywki (patrz strona 6) w kroku 7, gracze mogą dowolnie wybrać, które strony Kryształowych Sיעi będą brały udział w rozgrywce (tylko A, tylko B albo dowolna kombinacja).
- ◆ Kryształowe Sיעi z wybranymi stronami są układane na środku stołu. Zaczynając od ostatniego gracza, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, każdy wybiera dla siebie jedną Kryształową Sיעię.
- ◆ Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

EFEKTY KRYSTAŁOWYCH SIECI

- ◆ Kryształowe Sיעi zapewniają unikalne i trwałe efekty w trakcie gry.
- ◆ Efekty te często stoją w sprzeczności z niektórymi zasadami gry. W takim wypadku pierwszeństwo mają zawsze efekty Kryształowej Sיעi.



- 1 Za każdym razem, gdy pobierasz bezbarwny kryształ, pobierz o 1 więcej.
- 2 Podczas Czaru wymiany wydaj tylko 3 dowolne kryształy (efekt ten nie sumuje się z Kartą Runów patrz strona 11).



- 1 Po wybraniu tej karty pobierz 3 bezbarwne kryształy i umieść je na pustych miejscach.
- 2 Raz w turze możesz usunąć dowolną liczbę bezbarwnych kryształów z tej karty. Za każdy usunięty w ten sposób kryształ możesz pobrać dowolny kryształ z zasobów.



3A

- Po wybraniu tej karty weź jedną z 5 odsłoniętych Kart Runów.
- Rozpoczynasz grę z wybraną Kartą Runów, jednak karta ta i wszystkie kolejne z TYM SAMYM symbolem runów nie liczą się w końcowym punktowaniu (wsuń ją częściowo pod swoją Kryształową Sieć, aby o tym pamiętać).



4A

Za każdym razem, gdy umieszczasz swój znacznik złamanej kłębwy, otrzymujesz odpowiednią nagrodę, zależną od tego, ile znaczników umieściłeś od tej pory.



1B

Gdy kończysz ruch w Świątyni, możesz pobrać kryształ ORAZ złamać kłębwę w tej samej turze. Od ciebie zależy kolejność wykonania akcji.



2B

Gdy umieszczasz znacznik złamanej kłębwy, możesz dodatkowo dopłacić 2/3 dowolne kryształy (nie muszą być częścią łańcucha kryształów), aby złamać kłębwę o 1/2 poziomy wyżej.

Uwaga: Musisz wydać w sumie przynajmniej 3 kryształy podczas łamania kłębwy, aby użyć tego efektu.



3B

Podczas poruszania się możesz przesuwać swój pionek na dowolną niezajętą Kartę Pustkowi albo Świątyni.

Uwaga: Nie możesz wybrać karty, na której właśnie stoisz.



4B

- Gdy zdobywasz Kartę Runów, możesz wybrać kartę z sąsiadującej Świątyni.
- Na koniec gry jesteś traktowany tak, jakbyś posiadał dodatkowy symbol runów podczas rozpatrywania Runicznej Karty Celów. Jeżeli zbierzesz 6 różnych runów, otrzymasz 16 punktów.



AUTORZY

Projektant gry: Wei-Min Ling

Ilustracje: Maisherly Chan

Wydawca: Wei-Min Ling

Projekt graficzny: EmperorS4

Projekt logo: Maisherly Chan

Tłumaczenie: Jarosław Smoła

Konsultacje: Joanna Smoła,

Łukasz Gralak, Bartosz Chlebicki

Testerzy: Maisherly Chan, Eros Lin, Eason Chen, Yung-Ying Ding i Chau-Hsin Chou

Twórca chciałaby podziękować wszystkim przyjaciołom i graczom, którzy brali udział w procesie testowania gry, za wartościowy wkład i sugestie, szczególnie każdemu, kto wykazywał aktywność na Taiwan Boardgame Design.

© 2018 EmperorS4
Technology Co., Ltd.

All Rights Reserved.

16F-2, No.267, Sec. 2, Dunhua S. Rd.,

Da'an Dist.,

Taipei City 106, Taiwan (R.O.C.)

+886-2-2732-6972

Boardgamelove@bgl.com.tw

www.EmperorS4.com



EmperorS4

Dystrybucja:

Wydawnictwo


Lucrum

Zamówienia hurtowe:

lucrum@lucrum.pl

tel. 33 812 69 90

www.lucrumgames.pl

/lucrumgames

