

Opowieści z Czterech Krain

Strategiczna gra planszowa fantasy dla 2-4 osób

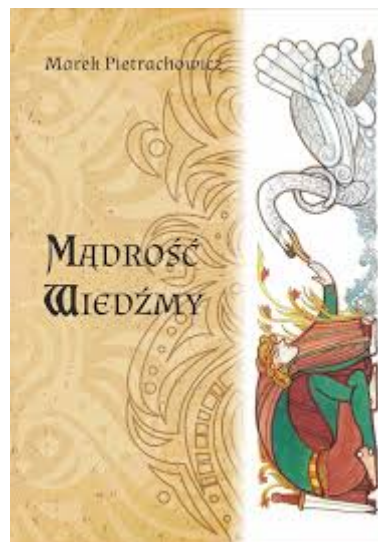
Gra: strefa-zrozumienia.pl/0z4K-gra.pdf

Dodatki: strefa-zrozumienia.pl/0z4K-dodatek.pdf

strefa-zrozumienia.pl/0z4K-dodatek2.pdf

Ważne – nota dotycząca praw autorskich

Niniejsza gra planszowa została w całości stworzona przez **Marka Pietrachowicza** – autora cyklu książek **Mądrość Wiedźmy**, wydawanych nakładem wydawnictwa **Psychoskok**.
marekpietrachowicz.autorzy365.pl



1) Autor zachowuje wyłączne prawo do nazw własnych, postaci, wydarzeń, miejsc oraz do mapy opisywanego świata. Nie mogą one być wykorzystywane ani powielane w oderwaniu od niniejszej gry i używane niezależnie, chyba, że w celach streszczenia i zareklamowania tejże gry i/lub książek autora.

2) Użyte w grze symbole są znalezione w internecie jako darmowe próbki oraz na licencji Creative Commons 4.0. Ilustracje pochodzą głównie z pietrach.deviantart.com, zostały pomniejszone, dalece przetworzone i mają jedynie charakter poglądowy. Autor nie posiada praw do żadnej z tych grafik, a zatem przestrzega przed ich powielaniem w celu komercyjnym.

3) Gra jest stworzona w schemacie *Print 'n Play* (możliwość wydrukowania we własnym zakresie i korzystania z niej za darmo) jako nieodpłatna promocja książek autora, i nie może być odsprzedawana. Może być swobodnie kopiowana i przekazywana kolejnym osobom, na tych samych zasadach. *Sugeruje się wydruk kart bezpośrednio na papierze technicznym oraz sklejenie 4 części mapy w całość, dla zwiększenia „grywalności” i satysfakcji z rozgrywki.*

4) Ilekroć nastąpi powielenie tego dokumentu, musi on być kompletny i zawierać niniejszą notę. Dokument musi zostać powielony w całości (26 stron, wliczając karty) i w niezmienionej postaci.





5) Te same zasady odnoszą się do **Rozszerzeń**, których doczekała się gra .


Korzystając z niniejszych materiałów, potwierdzasz, że zapoznałeś się z powyższą notą i wyrażasz swoją zgodę na zawarte w niej warunki.

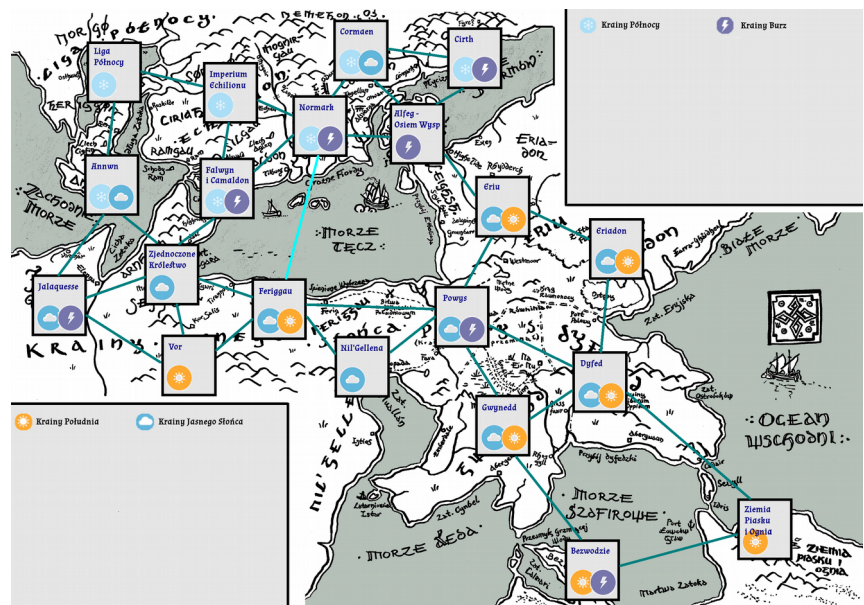
Wprowadzenie.

Gra odtwarza historie, opisane w cyklu książek Mądrość Wiedźmy (kolejne części w przygotowaniu). Jako taka, koncentruje się na aspekcie przygody i intrygi w fantastycznym świecie magii i miecza, a opisuje motyw zmagania pomiędzy krainami słonecznego, celtyckiego Południa oraz surowej, nordyckiej Północy. Celem gry jest zdobycie potajemnych wpływów w krainach przeciwnika poprzez wykonanie na ich polach wymagających zadań, a także ochrona własnych ziem przed zdobyciem takiego wpływu przez przeciwnika.

Walka występuje sporadycznie, duży akcent jest położony na współdziałaniu bohaterów przy odkrywaniu tajemnic i rozwiązywaniu zagadek. Wszystkie wspomniane w grze przedmioty, zdarzenia i zaklęcia odpowiadają tym ze świata Mądrości Wiedźmy. Podobnie jak i strony konfliktu, podzielone geografią i dominującym w nich klimatem:

- Krainy Północy, 
 - Krainy Burz, 
- a także:
- Krainy Jasnego Słońca, 
 - Krainy Południa, 

Symbol  , który można znaleźć na kartach w grze, oznacza, że taka sama karta może znajdować się w taliach kilku stron (o różnych klimatach).



Istnieją dwa możliwe tryby gry – **kooperacyjny** i **konkurencyjny**. Krainy: Północy oraz Burz współpracują ze sobą co najmniej w tym sensie, że w żadnym z trybów gry nie mogą prowadzić walki przeciwko sobie, ani razić się Zaklęciami. To samo tyczy się Krain: Jasnego Słońca i Południa. Mówi się, że te strony są ze sobą Sprzymierzone (są Sojusznikami).

Cel gry. Zadania i Agenci.

Gracze zawiadują wędrującymi po mapie Drużynami, złożonymi z postaci ze świata książek, zwanych tu Agentami. Po dotarciu na dowolne pole mapy (albo po wystawieniu nowej Drużyny na pole), przed Drużyną stawiane jest Zadanie do wykonania. Jego kartę dociąga się ze wspólnej talii Zadań, zawierającej 20 kart i pokazuje wszystkim. Jeśli na polu znajdowało się już Zadanie, nie dociąga się kolejnego.



Karty Zadania (mniejsze od kart Agentów, aby móc umieścić je na planszy z mapą, wraz z kartami Drużyn) zawierają symbole Cech – kombinację czterech lub więcej z nich:

Wojna



Układy



Intryga



Rozwój



Tajemnica




Romans



Magia



Kartę Zadania można także poznać po symbolu  na jej rogu.



Każdy Agent (zgodnie ze swą książkową osobowością) ma także pewien zestaw Cech, analogicznych do tych na karcie stawianego przed Drużyną Zadania. Agenci zazwyczaj mają po dwie-trzy, czasem cztery Cechy na swojej karcie.


Aby pokonać dane Zadanie, na jego polu musi zebrać się Drużyna, mająca razem tyle samo lub więcej odpowiednich symboli Cech. Wykonanie Zadania jest **działaniem**, co oznacza, że należy obrócić (położyć na boku) użyte doń karty, aby uwidocznic fakt, że nie mogą one wykonywać już w tej Rundzie żadnych innych działań.

Dwa wyjątki dotyczące Cech są następujące:

- Symbol Magii na karcie Agentów może zastąpić dowolny inny symbol. Kolejne dwa symbole Magii Agentów – zastępują drugi dowolny symbol, a kolejne trzy – trzeci dowolny symbol;
- Trzy takie same symbole w Drużynie mogą zostać zamienione na jeden dowolny inny – poza Magią (Magia Zadania musi być pokonana Magią Agentów).

W trybie kooperacji, do Drużyny mogą dołączać za zgodą Sprzymierzonego jego Agenci lub stawać wspólnie ze Sprzymierzonymi do walki. W trybie konkurencji, Drużynę mogą stanowić tylko Agenci najęci przez daną stronę i działają ściśle w osamotnieniu.

Dopóki wszystkie symbole Zadania nie znajdą swojej pary w Cechach Drużyny, Zadanie pozostaje niewykonane. Zadania nie można wykonywać po kawałku – albo zostaje ono w całości wykonane, albo pozostaje w całości niewykonanym. Po odejściu Drużyny z pola z niewykonanym Zadaniem, pozostaje ono na tym polu. Jedno i to samo Zadanie dotyczy wszystkich Drużyn na polu.

Na polu wykonanego Zadania nie można już więcej podejmować Zadań – połów obok niego żeton z symbolem wykorzystania pola , który będzie o tym przypominał.

Kartę wykonanego Zadania strona zabiera z planszy jako swoje **trofeum**. Miejsce na trofea znajduje się w rogach planszy-mapy. Popatrz na symbole klimatu na polu i dodaj do nich te na karcie Zadania:

- Co najmniej jeden symbol obcego klimatu w zestawie (tj. nie własnego i nie należącego do Sojusznika) uprawnia do naliczenia sobie za nią **punktu Zwycięstwa (pZ)**.
- W trybie konkurencji, dwa symbole klimatu Sojusznika także dają jeden **pZ**.
- W przypadku gry dla 3 graczy, gracz występujący bez Sojusznika także zamienia dwa symbole nieobecnego Sojusznika na **pZ**.
- Za dane Zadanie otrzymuje się **tylko jeden** pZ – powyższe warunki nie sumują się.
- Jeśli nie osiągnięto powyższych warunków – gracz dostaje +1 Punkt Akcji (PA), a kartę – zamiast odłożyć ją jako trofeum – usuwa się z gry (nie wstasowuje się jej w talię Zadań).
- W dowolnym momencie możesz zamienić jedną kartę trofeum na +3 PA i usunąć ją z gry.

Aby osiągnąć zwycięstwo w grze, dana strona musi pod koniec Rundy mieć zgromadzone **sześć pZ**, czyli sześć kart – trofeów. Sojusznicy liczą punkty Zwycięstwa osobno. Jeśli następuje remis pomiędzy graczami – gra i zdobywanie trofeów toczy się dalej, aż do osiągnięcia przewagi pod koniec Rundy.

Oznacza to, że siłą rzeczy, Agenci będą zmuszeni do zapuszczania się w obce strony i działania na terenie nieprzyjaciela, aby tam zdobywać wpływy poprzez wykonywanie Zadań. Lub też odbywać długie podróże po prowincji i wykonywać wiele różnych Zadań, aby ostatecznie skompletować sześć obcych symboli, lub sześć par symboli Rywala (w trybie konkurencji).

Jeśli nastąpiła sytuacja patowa i żaden z graczy nie może osiągnąć pełnego zwycięstwa, taktycznym zwycięzcą zostaje ten gracz, który zebrał najwięcej kart – trofeów. Jeśli nadal występuje remis – nominowani do zwycięstwa gracze walczą z sobą, na zmianę atakując się (wszystkimi swymi Agentami w grze, zebranych do pojedynczej Drużyny, bez kart Akcji i Zadań) aż do momentu, w którym jeden z nich utraci wszystkich swoich Agentów. Jego Rywal zwycięża grę.

Talie kart w grze. Zagrywanie kart.


O talii Zadań już powiedzieliśmy: z niej dociągane i stawiane są przed Drużynami Zadania.

W grze znajdują się także **talie graczy** – jest ich tyle samo co graczy i każdy z nich ma własną, specyficzną talię. Odpowiada ona ściśle klimatowi strony oraz jej bohaterom i charakterystycznym cechom (np. Imperium i Ligę Północy charakteryzuje wojowniczość, stąd wiele w niej kart i Cech dotyczących walki).

To właśnie z tych talii dociągani są Agenci, którzy następnie dołączają do Drużyn lub tworzą nowe. Nową Drużynę można sformować tylko na polu, noszącym symbol charakterystycznego klimatu danej strony. Gdy Agent (np. w wyniku walki) opuszcza planszę gry, zostaje z powrotem wtasowany w talię i może z niej być ponownie dociągnięty i powrócić do gry, osobliwym splotem fabuły.

Dokładane do gry karty Agentów pozostają niejawne, dopóki taki Agent nie stanie się celem działania obcego Agentu lub sam nie podejmie jakiegoś działania. Jedynie poruszanie się po mapie nie odkrywa Agentu. Podejrzeć zakrytą kartę swojego Agentu możesz tylko Ty, w dowolnej chwili.



Oprócz kart Agentów, w taliach graczy znajdują się też karty Akcji – oznaczone symbolem , a stanowiące Zaklęcia, przedmioty i niezwykle zdarzenia. Karty Akcji, również trafiające najpierw do ręki gracza, można zagrywać w dowolnym momencie, gdy tylko następuje kolejność tego gracza. Ich efekt jest albo trwały, albo jednorazowy, zależnie od treści na karcie. Gdy efekt danej karty kończy się lub nie powiedzie – należy ją wtasować z powrotem do talii gracza.

Zagrywanie kart Akcji (w tym: Zaklęć) nie jest wykonywaniem działania, a to oznacza, że



Agent np. rzucający Zakłęcie może nadal brać udział w czynnościach w Rundzie.

Karty Akcji mają zazwyczaj swój koszt, wyrażony w Punktach Akcji (PA), który trzeba zapłacić, aby zagrać taką kartę. Karty Agentów można zagrać za darmo, w odpowiednim momencie (na początku) Rundy. Zasadnicza różnica polega na tym, że karta Agenta może być zagrana tylko jedna na Rundę, natomiast te z kosztem PA – w dowolnej ilości, tak długo, jak długo gracz jest w stanie opłacić ich koszt.

Udaremnianie wykonania Zadań przez Rywali.

W świecie intrygi, magicznych potęg i sprzecznych interesów władców nic nie jest proste. Agenci Rywali (a także Sojusznika w trybie konkurencji) mogą udaremniać wysiłki, jakie podejmuje Twoja Drużyna. W odpowiedzi na Twoją deklarację wykonania Zadania, każdy obcy Agent na tym samym polu, może udaremniać (zanegować) wykorzystany przez Ciebie pojedynczy symbol Cechy – o ile sam taką posiada i nie wykonywał w tej Rundzie żadnego innego działania. Wykonuje on w ten sposób działanie, a zatem należy go obrócić (położyć na boku) tak samo jak wykonującą Zadanie część Drużyny.

Udaremniać dany Agent może tylko raz na Rundę, i tylko jeden symbol pojedynczej Cechy. Jest to równoznaczne z tym, że tymczasowo Zadanie jest trudniejsze o ów dodatkowy symbol Cechy. Jeśli masz nadmiarowe symbole tej Cechy w Drużynie, a posiadający je Agenci są dostępni do pracy nad tym Zadaniem – możesz obrócić ich karty i dołączyć do wykonywanego Zadania. Ten sam efekt następuje, gdy pracujący już nad wykonaniem Zadania Agenci mają nadmiarowe symbole. Wówczas udaremnianie spełźnie na niczym.

Jest też inny sposób na zneutralizowanie wrogiej Drużyny – zaatakowanie jej. Do tego celu służą statystyki Ataku  i Obrony , uwidocznione na kartach Agentów (w wysokości od 0 do 4). Zaatakować można tylko na polu z Zadaniem pt. „konflikt Zbrojny”, albo zagrywając kartę Akcji pt. „Atak”. Poza tymi przypadkami oraz ofensywnymi Zaklęciami, Drużyny nie podejmują bezpośrednich akcji zbrojnych.

Dokładna procedura Ataku.

Atak rozpoczyna się, gdy wybrani Agenci Drużyny, którzy mogą wykonać działanie – deklarują Atak. Atak sam jest działaniem (połóż na boku karty atakujących) i jest rozpatrywany

wśród czynności w pierwszej kolejności. Nie można w odpowiedzi na *Atak* wykonywać *Zadania*, ani zaatakować. Zadeklarować *Atak* wolno tylko na polu z leżącym nań *Zadaniem* pt. „Konflikt Zbrojny” lub zagrywając kartę *Ataku* ze swej ręki.



Jedynym sposobem na uniknięcie *Ataku* jest:

- Rzucenie przez dowolnego *Agent*a z Cechą *Magia Zaklęcia* „Przeciwwzaklęcie”, ze wskazaniem czynności *Ataku*. Wówczas *Atak* zostaje udaremniony, zaś działanie agresora zużyte. Proszę zauważyć, że *Przeciwwzaklęcie* może rzucić dowolny czarodziej w grze.

Kiedy *Atak* dochodzi do skutku, strona deklarująca *Atak* staje się *Atakującą*. Zaś do niej – po stronie *Atakujących*, mogą dołączyć – tylko w trybie kooperacji – posiadający możliwość działania jej *Sprzymierzeni*. Wszyscy *Atakujący* zużywają na to swoje działanie (obróć ich). Wówczas cała zaatakowana *Drużyna* (w całości, niezależnie od ich obrócenia) staje się *Broniącą*. Do niej mogą dociągnąć posiłki *Sprzymierzonych* (tylko w trybie kooperacji), którzy przebywają na tym samym polu i mają dostępne działanie. *Sprzymierzeni*, dołączający do *Obrony*, zużywają swoje działanie (obróć ich), *Drużyna* przeciwko której zadeklarowano *Atak* – nie. Karty zaatakowanej *Drużyny* są jedynymi kartami w walce, które nie zostają obrócone na bok.

Obok kart *Agentów Atakujących* (ustawianych arbitralnie przez gracza *Atakującego*) gracz zaatakowany arbitralnie układa karty *Broniących*. Dopóki nie każdy *Atakujący* ma *Obronę* naprzeciw siebie, *Obroncy* nie mogą tworzyć stosów – po kilka kart przeciw jednemu *Atakującemu*; jeśli mają więcej kart – mogą to zrobić (ich *Cechy* ulegają zsumowaniu, a także wspólnie narażają się oni na klęskę). Jeśli to *Atakujący* ma przewagę liczby kart, to on może wybrać, do kogo dołączy każda nie sparowana karta *Atakującego*.

Jeśli to ostatni moment do rzucenia *Zaklęć* przed walką (zobacz notkę dot. *Magii* poniżej).

Siłę *Ataku* danego *Agent*a wskazuje liczba umieszczona przy symbolu . Siłę *Obrony* *Agent*a pokazuje liczba przy symbolu .



Agenci, którzy **nie wykorzystali** swej *Cechy Magia* do rzucenia w tej *Rundzie Zaklęć*, mogą w tej chwili przydzielić swoją *Magię* do *Ataku* lub *Obrony* – własnej, w stosie lub sojuszniczego *Agent*a na karcie obok, czyli sąsiadującej z nim w walce (zwiększając tę statystykę o +1). Mogą to

również uczynić w odpowiedzi na ofensywne Zaklęcia, rzucając w **dowolnej** fazie gry.

Atak rozstrzyga się w parach: Atak wyższy od Obrony przeciwnika powoduje jego likwidację. Może się zdarzyć, że wrogowie pokonają się wzajemnie. Atak kończy się na takiej pojedynczej walce w każdej z par (grup). Wszyscy pokonani Agenci zawieruszają się (idą się leczyć, przenoszą się tymczasowo w Zaświaty, etc.) i zostają wtasowani w talie, z których pochodzą. Pozostałe elementy Drużyn pozostają na spornym polu, tak samo, jak znajdowały się na nim wcześniej.

Jeśli w posiadaniu zlikwidowanej całkowicie Drużyny znajdowały się dołączone do niej karty przedmiotów (Akcji, Zadań), te przechodzą do zwycięskiej Drużyny. Zwycięstwo przeciwko liczniejszej Drużynie wroga – co oznacza, że w wyniku walki nieprzyjaciel stracił przewagę liczebną i teraz to Ty masz liczniejszą Drużynę – również daje nagrodę w postaci +1 PH.

Punkty Akcji.

Na samym początku gry każda strona otrzymuje 5 PH, zaś gracz osamotniony przeciwko dwóm Rywalom – 7 PH. Symbolem PH oraz kosztu PH jest . Aby wiedzieć, jaką liczbą PH dysponujesz, możesz używać żetonów  i umieszczać je na rogach planszy-mapy.

PH służą do:

- Dociągania z talii do ręki dodatkowych kart powyżej pierwszej w Rundzie (-1, -2, -3 PH);
- Zagrania z ręki na planszę kolejnego Agenta, powyżej pierwszego w Rundzie (-1, -2, -3 PH);
- Zagrania dowolnej liczby kart Zaklęć / Akcji z kosztem PH (za ich koszt – dowolnie wiele);
- Wykonania jedną Drużyną dodatkowego ruchu – tj., poruszenie się o dwa pola zamiast jednego (-1 PH – tylko raz na Drużynę i Rundę).

W dowolnej chwili, można zamienić swoje trofeum (kartę wykonanego Zadania) na +3 PH. Po jednym PH otrzymuje się także za wykonanie Zadania, nie dającego punktu Zwycięstwa, oraz za pokonanie w walce liczniejszej Drużyny Rywala.

Dopóki **Aiendall Srebrzysty** lub **Księga z Westmoor** są dołączone do Drużyny, każde z nich liczy się jako trofeum (daje po 1 punkcie Zwycięstwa pod zwykłymi warunkami). Nie można ich natomiast odrzucić w zamian za +3 PH. Trofea trzymaj razem (na rogach planszy), do Drużyny dołącz jedynie żeton informujący o danym artefakcie i jego skutkach obecności w Drużynie.

Na początku Rundy, przed dociągnięciem karty z talii, możesz otrzymać +1 PH w zamian za

wtasowanie w talię trzech kart z ręki.

PH przychodzą z trudem; należy je oszczędzać i wykorzystywać w strategicznych momentach. W późnym etapie gry, otrzymuje się „pensję” w postaci +1 PH na Rundę (zob. poniżej).

Czynności w grze. Przebieg Rundy.

1) Na początku Rundy, uzyskiwane są dodatkowe PH. Punkty z poprzedniej Rundy przechodzą na kolejną.

- Jeśli jest to pierwsza Runda gry, każdy gracz dostaje 5 PH (7 PH, jeśli gra sam przeciwko dwóm przeciwnikom) i pociąga ze swej talii 5 kart (7 kart, jeśli jest sam przeciw dwóm graczom).
- W kolejnych Rundach, gdy już co najmniej sześć trofeów zostało zebranych z mapy, każda strona otrzymuje po +1 PH.
- Gracz ma prawo wtasować w talię trzy karty z ręki, a w zamian otrzymuje +1 PH.

2) Każdy gracz ciągnie po jednej karcie ze swojej talii (o ile nie jest pusta). Odwraca obrócone karty.

3) Kolejny gracz w sekwencji (np. zgodnie z ruchem wskazówek zegara) uzyskuje **Inicjatywę** na tę Rundę. (Radzimy użyć dobrze widocznej figurki lub pionka, żeby pokazywał, kto ma Inicjatywę.)

Oznacza to, że tym razem to on wykonuje Akcje i dokonuje decyzji jako pierwszy, a po nim dopiero kolejni gracze, aż do spasowania przez **wszystkich po kolei** (działanie jednego gracza unieważnia spasowanie i pozwala na ponowne działania jego Rywali).

Kolejność czynności:

- Zagrywanie na planszę Agentów;
- Atak + czynności Rywala w odpowiedzi na Atak;
- Wykonywanie Zadań + udaremnianie przez Rywala;
- Ruch lub pozostanie na polu tych Agentów, którzy nie wykonali dotąd żadnego działania. Ruch jest sam w sobie działaniem.

Uwaga: tylko **Drużyny Krain Północy** mogą poruszać się przez morze po błękitnej linii, łączącej Normark z Feriggau.

W każdej z tych faz dokonują stosownych działań wszyscy gracze po kolei, zanim przejdzie się do kolejnej. **W każdej z faz można rzucać Zaklęcia, bronić się przed nimi Magią** (czarodziej wspiera dowolnego Agentą w Drużynie) **i zagrywać karty Akcji**. Zaklęcie wymaga ujawnienia

Agenta, który je rzuca, zaś inne Akcje nie mają „rzucającego” ich Agentą.

Każdy Agent, który dokonał jakiegoś działania w Rundzie – pomijając rzucanie Zakłęb, którego dokonuje się „w marszu” - zostaje obrócony o 90 stopni (położony na boku), aby pokazać, że nie ma już dalszej możliwości działania i ruchu w tej Rundzie. Wejście Agentą do gry nie odbiera mu możliwości działania w tej samej Rundzie.

Jeśli zagrywany Agent pojawia się na polu bez własnej Drużyny, zawiązuje nową. W grze może być do czterech Drużyn tej samej strony naraz. Agenci mogą także przejść z jednej Drużyny do drugiej i podzielić się na dwie. Nową Drużynę z racji zagrania nowego Agentą, który nie dołączył do istniejącej, tworzy się tylko na polu z jego ojczyśnym klimatem (w tym: na polu z dwoma).

- Karty Agentów, dopóki nie zostały użyte do jakiegokolwiek działania, nie są celem Zakłęb, Akcji i działań, i tylko się poruszają, pozostają odwrócone koszulkami do góry (zakryte).
- Akcje dotyczące całej Drużyny, nie ujawniają jej Agentów. Akcje, dotyczące każdego Agentą w Drużynie z osobna, ujawniają ich.
- Agenci będący sprawcami lub celem działań, zostają ujawnieni. Pozostają jawni aż do wtasowania w talię. Ruch po mapie jest jedynym działaniem, które nie ujawnia Agentów.
- Do poruszania Drużyn na planszy używaj samych kart Drużyn, ale trzymaj obok siebie i okazuj ich skład (grupę Agentów) na żądanie innych graczy. Nie ujawniaj przy tym zakrytych kart; pokazuj tylko ich liczebność. Karty ekwipunku są zawsze jawne.

4) Po wykonaniu wszystkich czynności przez graczy i spasowaniu po kolei, Runda kończy się.

Teraz następuje sprawdzenie, czy któraś strona osiągnęła zwycięstwo (sześć + przewaga kart – trofeów lub ewentualnie: zwycięstwo taktyczne).

Tryby gry: kooperacyjny i konkurencyjny - zestawienie

Tabela dotyczy zarówno wersji podstawowej, jak i niniejszego rozszerzeń gry.

Tryb kooperacji

Drużyny mogą składać się z Agentów obu Sojuszników.

Tryb rywalizacji (konkurencji)

Drużyny danej Krainy składają się wyłącznie z jej Agentów (ew. Alkmunda po zmianie stron).

Drużyny Sojuszników na tym samym polu mogą przychodzić sobie na odsiecz w Obronie oraz wspólnie dokonywać Ataku.

Drużyny nie przychodzą w sukurs swojemu Sojusznikowi – ani w Obronie, ani w Ataku.

Agenci nie mogą udaremnić wykonania Zadania Sojusznikowi.

Agenci mogą udaremnić wykonanie Zadania Sojusznikowi.

Symbole Sojusznika nie dają pZ.

Dwa symbole krainy Sojusznika dają pZ.

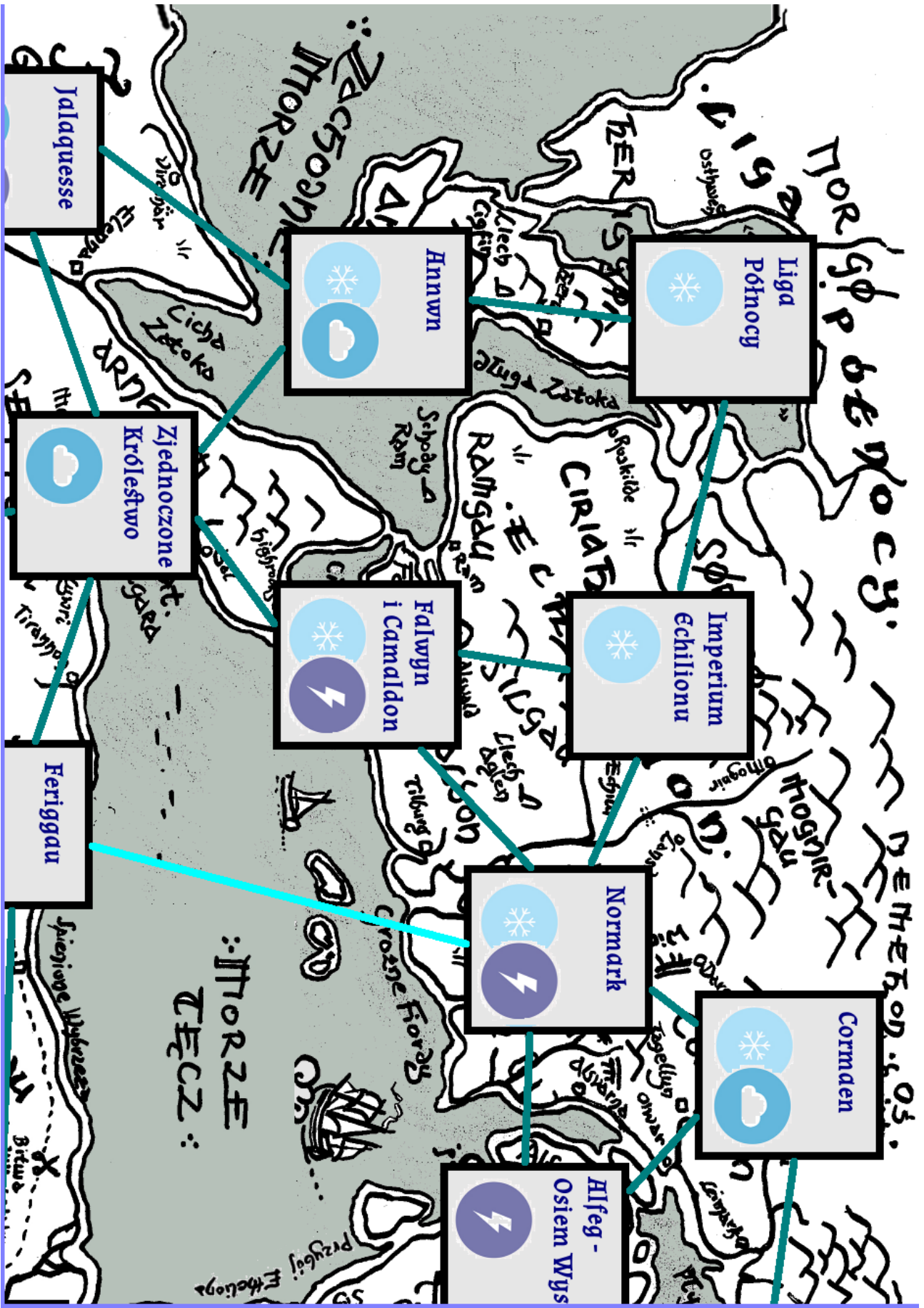
Zasady wspólne dla obu trybów gry:

Agenci nie mogą zaatakować Drużyny Sojusznika.

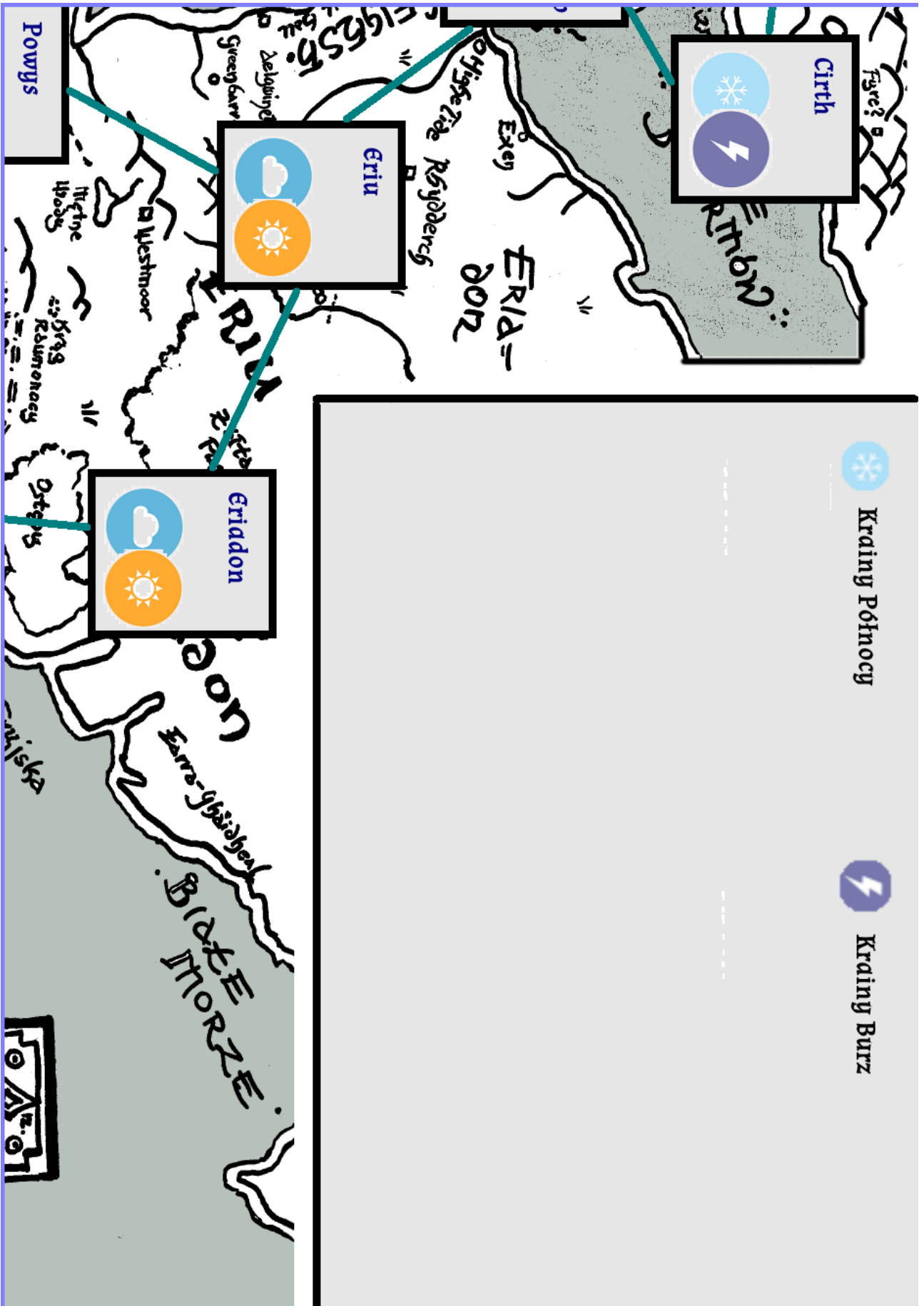
Czarodzieje nie mogą rzucać Zaklęć ofensywnych na Agentów i Drużyny Sojusznika, czyli dokonujących na nich Ataku lub przyczyniających się do ich usunięcia z gry (wtasowania w talię).

Punkty Zwycięstwa (trofea Zadań) liczą się osobno dla każdej z Krain. Zwycięzca może być tylko jeden.

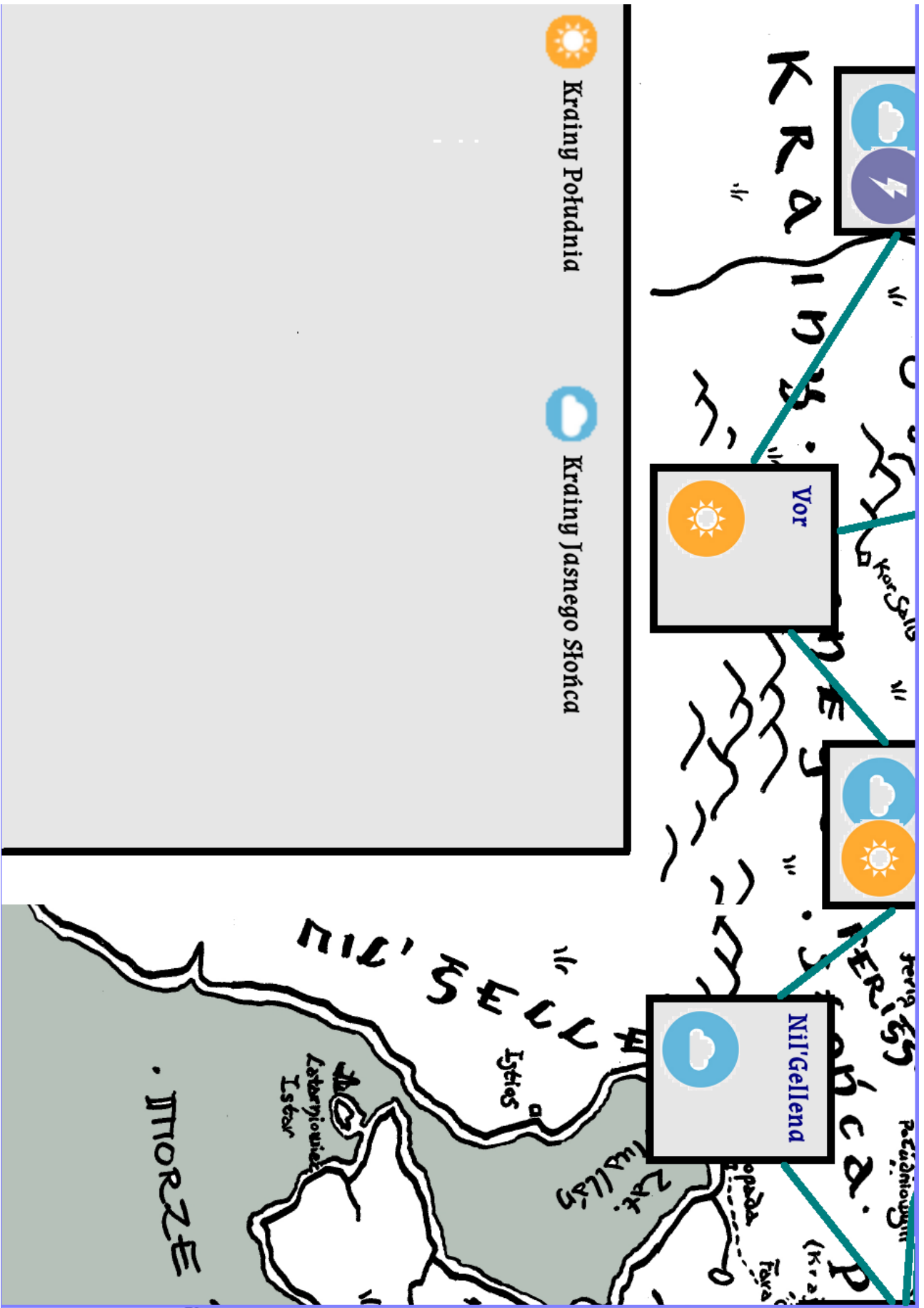




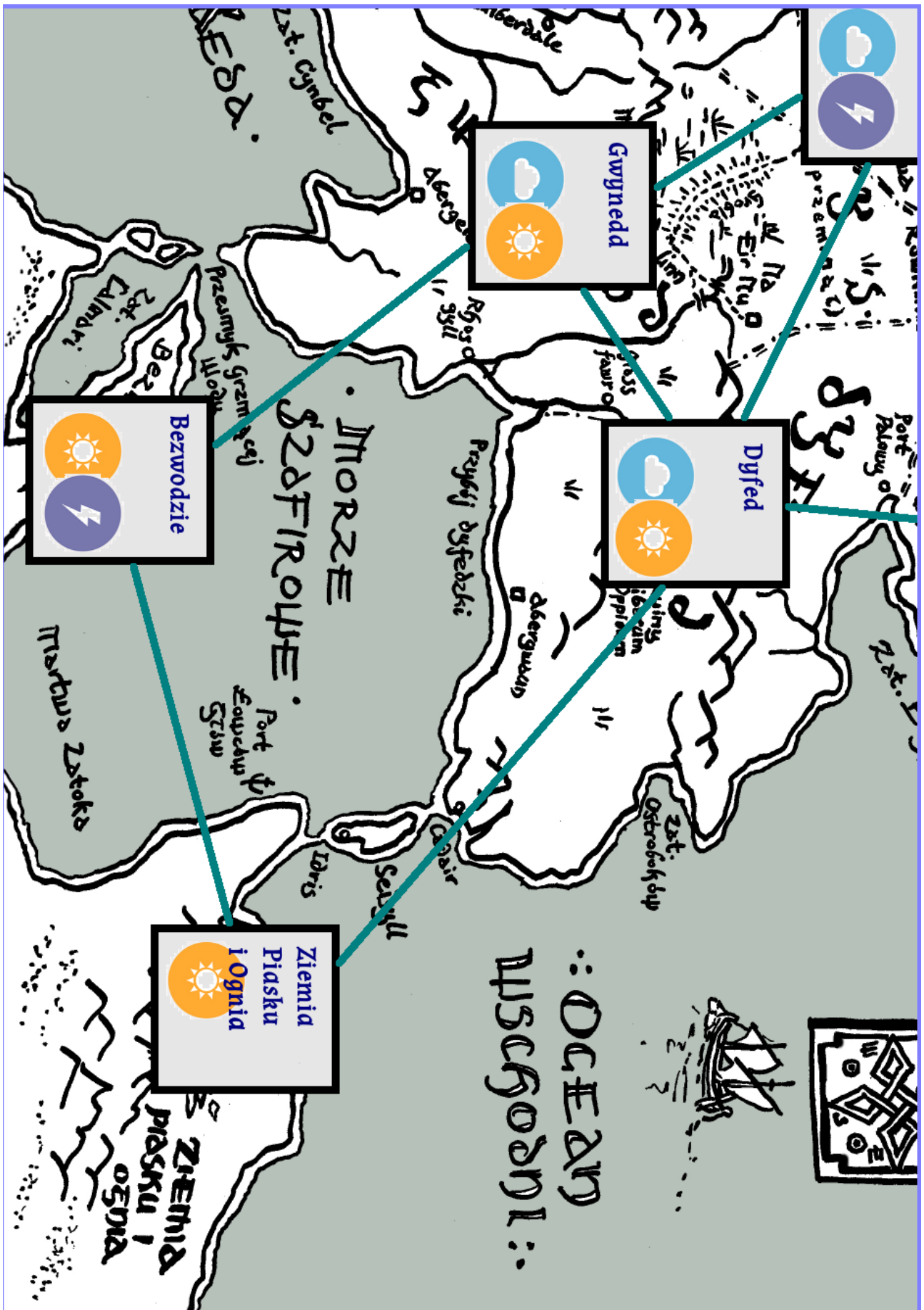
Plansza: góra - lewo



Plansza: góra - prawo



Plansza: dół - lewo




Kamienie z Nieba




Po okolicy rozniosła się wieść o przebogatyh złożach metalu z gwiazd.



Kamienie z Nieba



Po okolicy rozniosła się wieść o przebogatyh złożach metalu z gwiazd.



Zdrada



Na jednym z dworów zawiązuje się groźny spisek.



Zdrada



Na jednym z dworów zawiązuje się groźny spisek.



Konflikt zbrojny



Na tym polu Drużyny mogą się atakować bez użycia karty Ataku.



Konflikt zbrojny



Na tym polu Drużyny mogą się atakować bez użycia karty Ataku.



Konflikt zbrojny



Na tym polu Drużyny mogą się atakować bez użycia karty Ataku.



Konflikt zbrojny



Na tym polu Drużyny mogą się atakować bez użycia karty Ataku.



Konflikt zbrojny
Na tym polu Drużyny mogą się atakować bez użycia karty Ataku.



Hiendall Srebrzysty:



+1

Hiendall Srebrzysty




Po wykonaniu tego Zadania, Hiendall dołącza do Drużyny, dając jej (zbiorczo) dodatkowe Cechy: +1




Hiendall Srebrzysty
Po wykonaniu tego Zadania, Hiendall dołącza do Drużyny, dając jej (zbiorczo) dodatkowe Cechy: +1



Księga z Westmoor



Po wykonaniu tego Zadania, Księga dołącza do Drużyny, zwiększając każdego jej Agenta o +1.



Księga z Westmoor

Po wykonaniu tego Zadania, Księga dołącza do Drużyny, zwiększ. Obronę każdego jej Agenta o +1.



Księga z Westmoor:

+1




Nieurodzaj




Plaga nieurodzaju nawiedziła tę krainę.



Nieurodzaj



Plaga nieurodzaju nawiedziła tę krainę.



Ognie dla Zmarłych



Przekroczenie granicy z Zaświatami.



Ognie dla Zmarłych



Przekroczenie granicy z Zaświatami.



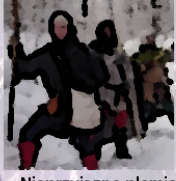
Robój w biały dzień




Nieprzyjazne plemię urządziło zasadzkę na uczęszczanym szlaku.



Robój w biały dzień



Nieprzyjazne plemię urządziło zasadzkę na uczęszczanym szlaku.




Wielka uczta




Wystawna uczta na cześć zaręczyn wodza klanu.



Wielka uczta



Wystawna uczta na cześć zaręczyn wodza klanu.



Wilcza wataha



Wygłodniałe, dzikie bestie napadają na wieś i podróżnych.



Wilcza wataha



Wygłodniałe, dzikie bestie napadają na wieś i podróżnych.



Drużyna I



Drużyna Krain Północy

Drużyna II



Drużyna Krain Północy

Drużyna III



Drużyna Krain Północy



Drużyna IV ❄️

Drużyna Krain Północy

Drużyna I ⚡️

Drużyna Krain Burz

Drużyna II ⚡️

Drużyna Krain Burz

Drużyna III ⚡️

Drużyna Krain Burz

Drużyna IV ⚡️

Drużyna Krain Burz

Drużyna I ☁️

Drużyna Krain Jasnego Słońca

Drużyna II ☁️

Drużyna Krain Jasnego Słońca

Drużyna III ☁️

Drużyna Krain Jasnego Słońca

Drużyna IV ☁️

Drużyna Krain Jasnego Słońca

Drużyna I ☀️

Drużyna Krain Południa

Drużyna II ☀️

Drużyna Krain Południa

Drużyna III ☀️

Drużyna Krain Południa

Drużyna IV ☀️

Drużyna Krain Południa





karty w talii Północy (x 18, 2 str.)



Mag z Cirth



Tajemnicza postać.



Mag z Cirth




Tajemnicza postać.



Atak

Ta karta Akcji pozwala wybranej Twojej Drużynie na zaatakowanie Drużyny Rywala na tym samym polu.

Koszt 2, karta Ataku wraca do Twojej ręki po dokonaniu ataku.




0 / 2

Atak

Ta karta Akcji pozwala wybranej Twojej Drużynie na zaatakowanie Drużyny Rywala na tym samym polu.

Koszt 2, karta Ataku wraca do Twojej ręki po dokonaniu ataku.




0 / 2

Atak

Ta karta Akcji pozwala wybranej Twojej Drużynie na zaatakowanie Drużyny Rywala na tym samym polu.

Koszt 2, karta Ataku wraca do Twojej ręki po dokonaniu ataku.




0 / 2

Portal do Innej Ziemi


Przenieś wybraną Twoją Drużynę co najwyżej o 3 pola, nie korzystając z drogi morskiej innej niż przez Alfeg lub Falwyn.

Inne Drużyny na tym samym polu mogą przemieścić się w ślad za Twoją.




2

Komplikacje


Każde Zadanie w grze jest do końca Rundy trudniejsze o +1 .

Zagrywający tę kartę gracz może przedłużyć jej działanie na kolejną rundę, płacąc na początku Rundy koszt 1.




1

Przeciwzaklęcie


Zaklęcie (wymaga Agenta, mającego Cechę , aby je rzucić).


Wybrane dział. w kolejce (Atak, rzucenie Zaklęcia, wykonanie Zadania, zagranie karty Akcji) zostaje zanegowane. Kartę wtasuj z powrotem w talię.




1

Strzała Ogniśta

Zaklęcie (wymaga Agenta, mającego Cechę , aby je rzucić).

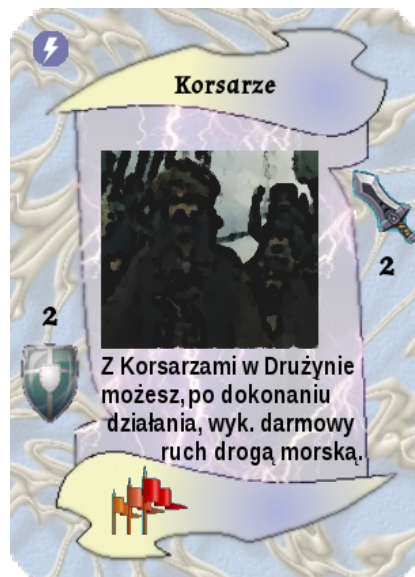
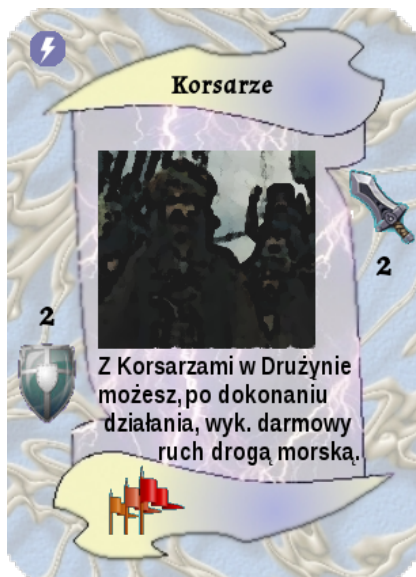
Wybrany Agent na tym samym polu co rzucający Zaklęcie, zostaje zaatakowany z  równą 3, a kosztem 2, równą 4.



1 / 2



karty w talii Burz (x 18, 2 str.)



Minstrel



I **0**

Poeta lub bard
- niezastąpiony w
poczcie bohatera.



Rzemieślnicy



I **I**


Pracowici mistrzowie
rzemiosła.



Atak

Ta karta Akcji pozwala
wybranej Twojej
Drużynie na zaatakowa-
nie Drużyny Rywala na
tym samym polu.

Kosztem 2, karta Ataku
wraca do Twojej ręki po
dokonaniu ataku.




0 / 2

Amulet Przedwiecznej

Amulet dołącza do
wybranej Drużyny.


Drużyna z Amuletem
nie może atakować ani
rzucać Zaklęć.

Gdy wykona swoje
najbliższe Zadanie,
usuwa jego trofeum z
gry, wraz z Amuletem.




3

Przeciwzaklęcie


Zaklęcie (wymaga
Agent, mającego
Cechę , aby je
rzucić).


Wybrane dział. w kolejce
(Atak, rzucenie Zaklęcia,
wykonanie Zadania,
zagranie karty Akcji)
zostaje zanegowane.
Kartę wtasuj z powrotem
w talię.




I

Strzała Ogniśta


Zaklęcie (wymaga
Agent, mającego
Cechę , aby je
rzucić).

Wybrany Agent na tym
samym polu co rzucający
Zaklęcie, zostaje zaatakowa-
wany z  równą 3, a
kosztem 2, równą 4.






I / 2

Falujące Powietrze

Zaklęcie (wymaga
Agent, mającego
Cechę , aby je
rzucić).

Rzuć to Zaklęcie
bezpośrednio przed
wyznaczeniem par w
walce.


Jeśli atakujesz, Twój
Agenci zyskują +1 .
Jeśli się bronisz, +1 .




2

Wir Ognia


Zaklęcie (wymaga
Agent, mającego
Cechę , aby je
rzucić).



Każdy Agent Rywali,
znajdujący się na tym
samym polu co rzucający
Zaklęcie, jest atakowany
z  równą kosztowi.




2 / 4 / 6

Krąg Więzienny

Zaklęcie (wymaga
Agent, mającego
Cechę , aby je
rzucić).

Wybrana Drużyna nie
może się poruszać,
atakować ani
wykonywać Zadania,
dopóki nie skumuluje się
w niej 4x  lub 2x .

Wówczas usuń tę kartę.



2



karty w talii Słońca (x 18, 2 str.)



Wojsko secinne



I

2

Setka milicji chłopskiej.






Atak

Ta karta Akcji pozwala wybranej Twojej Drużynie na zaatakowanie Drużyny Rywala na tym samym polu.

Koszt 2, karta Ataku wraca do Twojej ręki po dokonaniu ataku.




0 / 2

Atak


Ta karta Akcji pozwala wybranej Twojej Drużynie na zaatakowanie Drużyny Rywala na tym samym polu.

Koszt 2, karta Ataku wraca do Twojej ręki po dokonaniu ataku.




0 / 2

Dar Wymiany


Zaklęcie (wymaga Agenta, mającego Cechę , aby je rzucić).

Do końca Rundy, jedna z Cech wybranego Agenta zamienia się w inną, wybraną przez Ciebie Cechę, nie będącą Magią.




I

Pancerz Łza Nocy

Dołącz tę kartę do wybranego Agenta, który otrzymuje +1 .

Gdy ów Agent trafia do talii, wtasuj kartę Łzy Nocy w swoją talię. Zagranie Łzy Nocy nie ujawnia Agenta, który jest jej celem.



2

Komplikacje

Każde Zadanie w grze jest do końca Rundy trudniejsze o +1 .

Zagrywający tę kartę gracz może przedłużyć jej działanie na kolejną rundę, płacąc na początku Rundy koszt 1.





I

Płynna Mgła

Zaklęcie (wymaga Agenta, mającego Cechę , aby je rzucić).


Koszt 1, można wykonać darmowy ruch wybranym Agentem przed wykon. działania.

Koszt 2, do końca Rundy rosną o +1 jego Cechy ,  oraz .




I / 2

Przeciwwzaklęcie

Zaklęcie (wymaga Agenta, mającego Cechę , aby je rzucić).

Wybrane dział. w kolejce (Atak, rzucenie Zaklęcia, wykonanie Zadania, zagranie karty Akcji) zostaje zanegowane. Kartę wtasuj z powrotem w talię.




I

Zwrot Akcji

Celem tej Akcji są dowolne dwie karty Zadania, znajdujące się na planszy (ale nie jako trofea i nie dołączone do Drużyny).

Zamień te karty miejscami.



2



karty w talii Południa (x 18, 2 s.)



Wojsko secinne



I

2


Setka milicji chłopskiej.




Atak

Ta karta Akcji pozwala wybranej Twojej Drużynie na zaatakowanie Drużyny Rywala na tym samym polu.

Koszt 2, karta Ataku wraca do Twojej ręki po dokonaniu ataku.




0 / 2

Atak


Ta karta Akcji pozwala wybranej Twojej Drużynie na zaatakowanie Drużyny Rywala na tym samym polu.

Koszt 2, karta Ataku wraca do Twojej ręki po dokonaniu ataku.




0 / 2

Dar Wymiany


Zaklęcie (wymaga Agenta, mającego Cechę , aby je rzucić).

Do końca Rundy, jedna z Cech wybranego Agenta zamienia się w inną, wybraną przez Ciebie Cechę, nie będącą Magią.

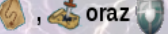



I

Płynna Mgła

Zaklęcie (wymaga Agenta, mającego Cechę , aby je rzucić).

Koszt 1, można wykonać darmowy ruch wybranym Agentem przed wykon. działania.

Koszt 2, do końca Rundy rosną o +1 jego Cechy .




I / 2

Portal do Innej Ziemi


Przemieść wybraną Twoją Drużynę co najwyżej o 3 pola, nie korzystając z drogi morskiej innej niż przez Alfeg lub Falwyn.

Inne Drużyny na tym samym polu mogą przemieścić się w ślad za Twoją.




2

Przeciwwzaklęcie


Zaklęcie (wymaga Agenta, mającego Cechę , aby je rzucić).


Wybrane dział. w kolejce (Atak, rzucenie Zaklęcia, wykonanie Zadania, zagranie karty Akcji) zostaje zanegowane. Kartę wtasuj z powrotem w talię.




I

Strzała Ognista


Zaklęcie (wymaga Agenta, mającego Cechę , aby je rzucić).


Wybrany Agent na tym samym polu co rzucający Zaklęcie, zostaje zaatakowany z  równą 3, a kosztem 2, równą 4.




I / 2

Strzała Ognista

Zaklęcie (wymaga Agenta, mającego Cechę , aby je rzucić).

Wybrany Agent na tym samym polu co rzucający Zaklęcie, zostaje zaatakowany z  równą 3, a kosztem 2, równą 4.



I / 2