

ZAKLINACZE™
CIENIA

ZASADY GRY



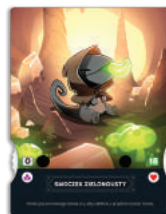
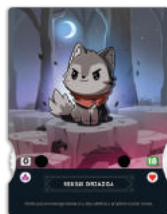
WPROWADZENIE

Eksploruj magiczny świat mrocznych mocy i stań do walki z przeciwnikami w tej strategicznej grze rywalizacyjnej przeznaczonej dla od 2 do 4 graczy. Podczas rozgrywki będziesz pozyskiwać zasoby i poznawać nowe zaklęcia. Przywołasz też towarzysza i wyzwolisz swój cień. A wszystko po to, aby zostać największym zaklinaczem cienia. Gracz, który wytrwa najdłużej w tej niezemskiej rozgrywce, wygra!

CO ZNAJDUJE SIĘ W PUDEŁKU?



**7 SZĘŚCIOKĄTNYCH
KAFELKÓW**



4 DWUSTRONNE PLANSZETKI GRACZY



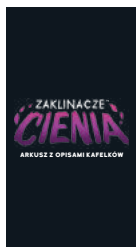
TALIA PRZECIWZAKŁĘC
10 kart



TALIA TOWARZYSZY
10 kart



TALIA GŁÓWNA
52 karty



**ARKUSZ Z OPISAMI
KAFELKÓW**



**13 ŻETONÓW
ZASOBÓW**



**5 KOŚCI
ZASOBÓW**



**4 PIONKI
ZAKLINACZY**



4 KARTY POMOCY

OD CZEGO ZACZAĆ?

Najpierw każdy wybiera zaklinacza i bierze przypisaną mu **planszетkę 1** i odpowiadający **pionek 2**. Ustaw licznik punktów życia (PŻ) na swojej planszетce na poziomie **18**, a licznik energii cienia na poziomie **0**. Planszетka powinna być odwrócona do góry stroną przedstawiającą podstawową postać zaklinacza (na tej stronie planszетki licznik PŻ znajduje się z prawej strony). Po prawej stronie planszетki zostaw miejsce na księгę czarów, czyli obszar, w którym podczas rozgrywki będziesz przechowywać pozyskane karty zaklęć, przeciwzaklęć i zasobów. Każdy może także wziąć po 1 **karcie pomocy 3**.



Następnie przygotuj **mapę 4**. Wyjmij z pudełka wszystkie kafelki i umieść na stole **kafelek z pradawnymi runami 5**. To środek mapy. Obok kafelka z pradawnymi runami, po jego przeciwnych stronach, umieść **kafelek z pustynią skalistą 6** i **kafelek z podziemnym wulkanem 7**. Na koniec każdy z graczy dokłada do mapy swój kafelek domowy tak, jak pokazano na ilustracji. Najmłodszy gracz zostaje pierwszym graczem, gracz po jego lewej stronie zostaje drugim graczem itd.



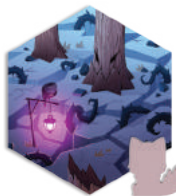
Kafelki domowe i zaklinacze, którym są przypisane:



*Liliowa Falbanka +
+ Niezłomna Falbanna*



*Kitka Wicherek +
+ Kita Huragan*



*Reksik Drzazga +
+ Rex Bestia*



*Smoczek Zielonousty +
+ Smok Niszczyciel*

Po przygotowaniu mapy każdy umieszcza pionek zaklinacza na swoim kafelku domowym. Następnie potasuj **talie przeciwzakłęt** 8 i umieść ją zakrytą obok kafelka z pustynią skalistą.

Potasuj **talie główną** 9, a potem umieść po 1 odkrytej karcie obok każdego z kafelków otaczających kafelek z pradawnymi runami (oprócz kafelka z pustynią skalistą). Talie główną umieść zakrytą w zasięgu wszystkich graczy. Obok niej zostaw miejsce na **stos kart odrzuconych** 10.

Potasuj **talie towarzyszy** 11 i umieść ją zakrytą w zasięgu wszystkich graczy. Odkryj 3 wierzchnie karty i umieść je obok mapy, tworząc **portal towarzyszy** 12. To obszar, z którego przywołasz swojego towarzysza.

Umieść wszystkie **zemony i kości** 13 w pobliżu obszaru gry w zasięgu wszystkich graczy.



Po wykonaniu powyższych kroków obszar gry powinien wyglądać tak:



Rozgrywkę rozpoczyna pierwszy gracz, następnie gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracze rozgrywają swoje tury, aż zostaną wyeliminowani z gry. Ostatni niewyeliminowany gracz wygrywa!

JAK GRAĆ?

Twoja tura składa się z 3 faz:

Faza 1. Weź 5 kości zasobów i wykonaj nimi rzut. W ten sposób utworzysz swoją pulę zasobów. Zawiera zasoby, które możesz wydać w bieżącej turze. Jeśli rozpoczynasz swoją turę na kafelku, który zapewnia Ci określony zasób, dołóż do swojej puli zasobów odpowiedni żeton zasobu.

Faza 2. W tej fazie masz do wykorzystania 4 punkty akcji. Możesz je wydać, aby wykonać dowolne z poniższych akcji w dowolnej kolejności. Każda akcja kosztuje 1 punkt akcji. W turze możesz wykonać tę samą akcję kilka razy, o ile masz wystarczającą liczbę punktów akcji. Podczas danej tury nie musisz wydać wszystkich 4 punktów akcji, ale niewykorzystane punkty akcji przepadają. Możesz wykonać następujące akcje:

◆ **PODRÓŻ.** Przesuń swojego zaklinacza z kafelka, na którym się obecnie znajduje, na dowolny sąsiadujący kafelek.

◆ **RZUCENIE ZAKŁĘCIA.** Wydaj zasoby, aby użyć efektu karty zaklęcia ze swojej księgi czarów. Każdej karty zaklęcia możesz użyć tylko raz na turę.

◆ **PRZERZUT.** Rzuć ponownie dowolną liczbą kości zasobów. Nie możesz przerzucać przeklętych kryształów.

◆ **OCHRONA.** Usuń ze swojej puli zasobów 1 przeklęty kryształ.

Uwaga! Każdy przeklęty kryształ, który na koniec tury zostanie w Twojej puli zasobów, zada Ci obrażenie.

◆ **ODŚWIEŻENIE.** Odłóż na stos kart odrzuconych kartę leżącą obok kafelka, na którym się obecnie znajduje Twój zaklinacz, a w jej miejsce odkryj nową kartę z wierzchu talii głównej. Jeśli Twój zaklinacz znajduje się na kafelku z pradawnymi runami albo na kafelku z pustynią skalistą, nie możesz wykonać tej akcji.

◆ **POZYSKANIE.** Przenieś do swojej księgi czarów kartę zaklęcia, przeciwzaklęcia albo zasobu leżącą obok kafelka, na którym się obecnie znajduje Twój zaklinacz uwzględniając wierzchnią kartę zakrytej talii przeciwzaklęć. Jeśli karta ma koszt pozyskania, wydaj wymagane zasoby. Gdy pozyskasz kartę zaklęcia albo zasobu, w jej miejsce natychmiast odkryj nową kartę z wierzchu talii głównej. Jeśli pozyskasz kartę przeciwzaklęcia z talii przeciwzaklęć, nie odkrywaj w jej miejsce nowej karty z talii głównej.

Aby wykonać niektóre akcje (takie jak **POZYSKANIE** i **RZUCENIE ZAKŁĘCIA**), oprócz punktu akcji musisz także wydać zasoby. Usuń wtedy odpowiednie zasoby ze swojej puli zasobów, czyli odłóż je do ogólnej puli kości i żetonów zasobów.

Faza 3. W tej fazie Twój zaklinacz może wchłonąć wszystkie cząstki cienia, które pozostały w Twojej puli zasobów – zwiększ poziom energii cienia zaklinacza o tyle, ile zostało Ci cząstek cienia. Jeśli zaklinacz wchłonął wystarczającą ilość energii cienia, a wciąż ma podstawową postać, może natychmiast przybrać postać cienia (zob. sekcja „Postać cienia i jej zdolność” na str. 11).

Na koniec swojej tury musisz także wykonać następujące kroki:

1. Otrzymujesz 1 obrażenie za każdy przekłuty kryształ, który pozostał w Twojej puli zasobów. Następnie usuń odpowiednie kości ze swojej puli zasobów.
2. Usuń ze swojej puli zasobów wszystkie niewydane zasoby.

Gdy wykonasz powyższe kroki, swoją turę rozgrywa następny gracz.

JAK ODNIEŚĆ ZWYCIĘSTWO?

Gdy opadnie kurz i ucichną echa ostatniego zaklęcia, na polu magicznej walki może stać tylko 1 zwycięzca. Ostatni niewyeliminowany gracz zostaje ogłoszony mistrzem i wygrywa grę. Pokonasz wszystkich przeciwników czy może pozostaniesz w cieniu?



ZASOBY

Podczas rozgrywki będziesz wykorzystywać zasoby, aby pozyskiwać i rzucać zaklęcia. Nie musisz się jednak martwić. Zasobów jest mnóstwo i przy odrobinie wysiłku (i szczęścia) znajdziesz wszystko, czego Ci potrzeba. Na początku swojej tury wykonaj rzut 5 kośćmi zasobów, aby określić, jakie masz zasoby w swojej puli. Na ściankach każdej kości znajdują się symbole 4 różnych zasobów występujących w grze:



klejnoty



kule



części cienia



przekłute kryształy

Standardowe klejnoty i kule występują w 2 kolorach: czerwonym i niebieskim. Na 2 kościach zasobów można wyrzucić czerwone klejnoty i kule, a na 2 innych kościach – niebieskie klejnoty i kule. Ostatnia kość zasobów to specjalna kość, która pozwala wyrzucić fioletowe klejnoty i kule. Fioletowy zasób możesz wykorzystać jako czerwony ALBO niebieski zasób tego samego rodzaju.



czerwony klejnot



niebieski klejnot



fioletowy klejnot



część cienia



czerwona kula



niebieska kula



fioletowa kula



przekłute kryształy



Uwaga! Jeśli w koscie pozyskania karty zaklęcia widoczny jest szary klejnot albo szara kula, możesz wydać zasób odpowiedniego rodzaju w dowolnym kolorze, aby opłacić ten koszt.



Cząstki cienia pozwalają pozyskiwać i rzucać potężne zaklęcia. Możesz je też zachować do końca swojej tury, aby Twój zaklinacz wchłonął ich energię. Za każdą cząstkę cienia, którą Twój zaklinacz wchłonie w danej turze, zwiększ jego poziom energii cienia o 1 (zob. sekcja „Postać cienia i jej zdolność” na str. 11).



Przeklęte kryształy przypominają klejnoty, ale w rzeczywistości są to niebezpieczne zasoby, których moc trudno okiełznać. Za każdy przeklęty kryształ, który na koniec tury zostanie w Twojej puli zasobów, otrzymasz 1 obrażenie. Możesz wykonać akcję ochrony, aby usunąć 1 przeklęty kryształ ze swojej puli zasobów. Nie otrzymasz wtedy obrażenia. *Uwaga! Nie możesz przerzucać przeklętych kryształów.*

Jeśli rozpoczynasz swoją turę na kafelku, który zapewnia Ci na początku tury określony zasób, możesz dołożyć do swojej puli zasobów odpowiedni żeton zasobu (więcej informacji znajduje się na arkuszu z opisami kafelków). Żetony zasobów przedstawiające klejnoty i kule są 2-stronne. Gdy dokładasz żeton zasobu do swojej puli, upewnij się, że bierzesz zasób w odpowiednim kolorze.

Gdy wydajesz zasób, usuń ten zasób ze swojej puli zasobów. W swojej turze będziesz potrzebować zasobów w określonych kombinacjach, aby pozyskiwać i rzucać zaklęcia, więc mądrze zarządzaj swoimi zasobami!

PLANSZETKI GRACZY

Twoja planszетка jest 2-stronna. Jedna strona przedstawia podstawową postać zaklinacza, a druga – jego postać cienia. Po obu stronach planszетки znajdują się obrotowe liczniki PŻ i energii cienia.

POZIOM ŻYCIA I ELIMINACJA Z GRY

Licznik PŻ pokazuje poziom życia zaklinacza podczas rozgrywki. Za każdym razem, gdy otrzymujesz obrażenia, obróć licznik PŻ w taki sposób, aby obniżyć poziom życia o tyle, ile otrzymałeś obrażeń. Podobnie, jeśli dzięki efektowi karty otrzymujesz PŻ, obróć licznik PŻ w taki sposób, aby zwiększyć poziom życia o tyle, ile otrzymałeś PŻ. Jeśli kiedykolwiek poziom życia Twojego zaklinacza spadnie do 0, zostajesz natychmiast wyeliminowany z gry. Odłóż wszystkie karty ze swojej książki czarów na stos kart odrzuconych. Teraz możesz już tylko kibicować graczowi, którego najmniej nie znosisz, w nadziei, że to on wygra rozgrywkę.



POSTAĆ CIENIA I JEJ ZDOLNOŚĆ

Licznik energii cienia pokazuje poziom energii cienia zaklinacza podczas rozgrywki. Za każdym razem, gdy w fazie 3. swojej tury wciąż masz w puli zasobów co najmniej 1 cząstkę cienia, Twój zaklinacz może wchłonąć energię tych cząstek – zwiększ poziom energii o tyle, ile zostało Ci cząstek cienia. Maksymalny poziom energii cienia, jaki może osiągnąć podstawowa postać zaklinacza, wynosi **3**, a jego postać cienia – **5**. Gdy licznik wskaże maksymalny poziom, oznacza to, że zaklinacz jest maksymalnie wypełniony energią cienia i nie może wchłonąć jej więcej, dopóki nie obniżysz poziomu energii.

Jeśli Twój zaklinacz ma wciąż podstawową postać, możesz obniżyć poziom energii cienia o 3, aby przybrał postać cienia. Odwróć wtedy swoją planszетkę na drugą stronę. Licznik energii cienia ustaw na poziomie 0, a licznik PŻ pozostaw na takim samym poziomie, na jakim się znajdował przed przeobrażeniem zaklinacza.



energia
cienia

PŻ

POSTAĆ PODSTAWOWA

Obniż poziom energii cienia
o 3, aby Twój zaklinacz
przybrał postać cienia.
Odwróć plansztkę na
drugą stronę.



PŻ

energia
cienia

POSTAĆ CIECIA

Gdy Twój zaklinacz przybierze postać cienia, natychmiast przywołaj 1 z towarzyszy odkrytych w portalu towarzyszy. Do końca rozgrywki będzie Ci towarzyszyć tylko ten 1 towarzysz, więc wybierz mądrze!

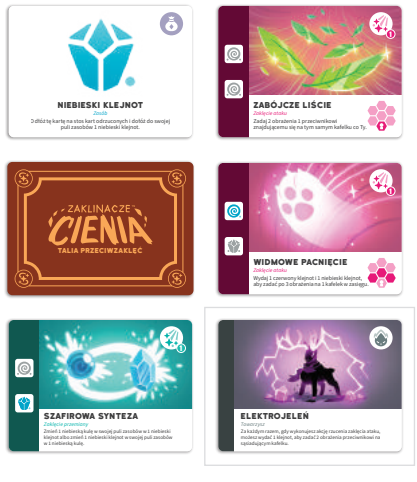
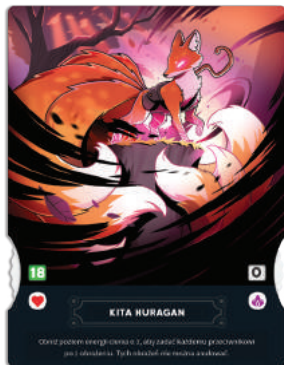


Postać cienia daje Ci również dostęp do specjalnej zdolności zaklinacza. Możesz jej używać w fazie 2. swojej tury, obniżając poziom energii cienia. Nie kosztuje Cię to punktu akcji. Po użyciu zdolności specjalnej zaklinacza obróć odpowiednio licznik energii cienia. Możesz użyć zdolności specjalnej swojego zaklinacza wielokrotnie w trakcie 1 rozgrywki, ale przed każdym użyciem licznik energii cienia musi wskazywać poziom maksymalny.

KSIĘGA CZARÓW

Księga czarów to obszar, w którym przechowujesz karty zaklęć, przeciwalklęć i zasobów. Karty zaklęć i zasobów umieszczaj w księdze czarów odkryte tak, aby pozostali gracze mogli je zobaczyć, karty przeciwalklęć przechowuj natomiast zakryte i nie pokazuj ich przeciwnikom.

Księga czarów może jednocześnie pomieścić maksymalnie 5 kart (i dodatkowo 1 kartę towarzysza, jeśli Twój zaklinacz przybrał już postać cienia). Jeśli Twoja księga czarów jest pełna, a chcesz pozyskać kartę, odłóż na stos kart odrzuconych dowolną kartę zaklęcia albo zasobu, aby zwolnić miejsce na nową kartę.



księga czarów

Karty zaklęć znajdują się w talii głównej. Są ich 2 rodzaje: karty zaklęć ataku i karty zaklęć przemiany.

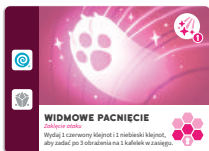


Niektóre karty zaklęć w ramach kosztu pozyskania wymagają wydania z księgi czarów karty zaklęcia niższego poziomu. Wskazuje to szary symbol zaklęcia umieszczony w koszcie pozyskania. Jeśli koszt pozyskania karty obejmuje kartę zaklęcia niższego poziomu, aby opłacić ten koszt, wybierz ze swojej księgi czarów dowolną kartę zaklęcia ataku albo przemiany odpowiedniego poziomu i odłóż ją na stos kart odrzuconych.





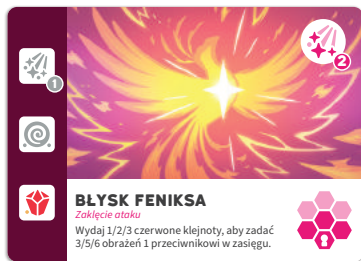
KARTY ZAKŁĘĆ ATAKU



Efekty kart zaklęć ataku pozwalają zadawać obrażenia po wydaniu określonych zasobów.

- Efekty mierzące w przeciwnika pozwalają zadać obrażenia przeciwnikowi w zasięgu. Możesz zadać obrażenia tylko 1 przeciwnikowi niezależnie od tego, ilu przeciwników jest w zasięgu.
- Efekty mierzące w kafelek pozwalają zadać obrażenia wszystkim przeciwnikom znajdującym się na kafelku w zasięgu. Te efekty zadają obrażenia każdemu przeciwnikowi, który znajduje się na danym kafelku.

Niektóre efekty kart zaklęć ataku pozwalają wydać więcej zasobów, aby zadać więcej obrażeń. Jeśli na przykład efekt karty zaklęcia ataku brzmi: „Wydaj 1/2/3 czerwone klejnoty, aby zadać 3/5/6 obrażeń 1 przeciwnikowi w zasięgu”, możesz wydać do 3 czerwonych klejnotów, aby zadać do 6 obrażeń.



wydane klejnoty	zadane obrażenia
	3
	5
	6

Na kartach zaklęć ataku znajduje się również wskaźnik zasięgu, który pokazuje, jaki zasięg ma efekt karty, biorąc za punkt odniesienia pozycję Twojego zaklinacza. Kafelki oznaczone symbolem pionka pokazują pozycję Twojego zaklinacza. Ciemniejsze kafelki pokazują zasięg efektu karty. Na kartach występuje 5 rodzajów zasięgu:



Możesz mierzyć tylko w przeciwników znajdujących się na tym samym kafelku co Ty.



Możesz mierzyć w przeciwników znajdujących się na tym samym kafelku co Ty i na dowolnym sąsiadującym kafelku.



Możesz mierzyć w przeciwników znajdujących się na dowolnym sąsiadującym kafelku, ale nie na kafelku, na którym się znajdujesz.



Możesz mierzyć w przeciwników znajdujących się na tym samym kafelku co Ty i w odległości do 2 kafelków od Ciebie.



Możesz mierzyć w przeciwników znajdujących się w odległości do 2 kafelków od Ciebie, ale nie na kafelku, na którym się znajdujesz.



KARTY ZAKLĘĆ PRZEMIANY



Efekty kart zaklęć przemiany pozwalają zmieniać zasoby w inne zasoby. Przemiana działa do końca danej tury. Niektóre efekty kart zaklęć przemiany pozwalają Ci nawet dodać zasoby do swojej puli zasobów.

Aby rzucić zaklęcie (i ataku, i przemiany) i użyć jego efektu, oprócz wymaganych zasobów musisz wydać 1 punkt akcji. Każdej karty zaklęcia możesz użyć tylko raz na turę.



KARTY ZASOBÓW



Karty zasobów również znajdują się w talii głównej. Dzięki nim możesz dokładać do swojej puli zasobów dodatkowe zasoby. Aby użyć karty zasobu ze swojej księgi czarów, odłóż tę kartę na stos kart odrzuconych, a następnie dołóż do swojej puli zasobów odpowiedni żeton zasobu. Użycie karty zasobu nie kosztuje punktu akcji. Przechowuj karty zasobów w swojej księdze czarów do czasu, aż uznasz, że chcesz ich użyć. Pamiętaj jednak, że gdy użyjesz karty zasobu, musisz wydać ten zasób do końca tury (w przeciwnym razie przepadnie). Aby pozyskać kartę zasobu, nie musisz wydawać żadnych zasobów, ale musisz wydać 1 punkt akcji.



KARTY TOWARZYSZY



Karty towarzyszy znajdują się w talii towarzyszy. Te karty mają specjalne efekty, które są stale aktywne, nawet podczas tur przeciwników. Przywołaj towarzysza, gdy Twój zaklinacz przybierze postać cienia – weź 1 z kart towarzyszy odkrytych w portalu towarzyszy i umieść ją w swojej księdze czarów, a następnie w miejsce wziętej karty odkryj nową kartę z wierzchu talii towarzyszy. Karty towarzysza umieszczonej w księdze czarów nie można usunąć.



KARTY PRZECIWKAZŁĘĆ



Karty przeciwzakłęć znajdują się w talii przeciwzakłęć. Dzięki nim możesz zaskoczyć swoich przeciwników. Karty przeciwzakłęć możesz pozyskiwać tylko z kafelka z pustynią skalistą. Aby pozyskać kartę przeciwzakłęcia, wydaj 1 punkt akcji, 1 klejnot w dowolnym kolorze i 1 kulę w dowolnym kolorze, a następnie weź 1 kartę z wierzchu talii przeciwzakłęć. Obejrzyj tę kartę, nie pokazując jej pozostałym graczom, a potem umieść zakrytą w swojej księdze czarów.

Każda karta przeciwzakłęcia zawiera warunek, który wskazuje, kiedy można jej użyć. Aby użyć efektu karty przeciwzakłęcia, odkryj tę kartę, gdy zajdzie określony warunek. Użycie karty przeciwzakłęcia nie kosztuje punktu akcji.

Dodatkowe wyjaśnienia dotyczące kart przeciwzakłęć:

- W odpowiedzi na 1 warunek możesz użyć tylko 1 karty przeciwzakłęcia.
- Jeśli kilku graczy użyje kart przeciwzakłęć w odpowiedzi na tę samą akcję, gracz, który następny będzie rozgrywać turę, jako pierwszy rozpatruje efekt swojej karty przeciwzakłęcia. Kontynuujcie rozpatrywanie efektów kart przeciwzakłęć zgodnie z kolejnością rozgrywania tur.
- Możesz w każdej chwili obejrzeć karty przeciwzakłęć w swojej księdze czarów (ale nie pokazuj ich innym graczom!).
- Kart przeciwzakłęć nie odkłada się na stos kart odrzuconych. Gdy użyjesz karty przeciwzakłęcia, odłóż ją na spód talii przeciwzakłęć.

ZAKLINACZE™ CIENIA

Więcej informacji o grze znajdziesz na stronie
unstablegames.com/castingshadows