

Instrukcja

Black Rose Wars

Cel gry

W Black Rose Wars gracze wcielają się w rolę potężnych magów, członków Zakonu Czarnej Róży, pragnących zostać nowym Mistrzem poprzez zdobycie artefaktu Czarnej Róży.

Mag, który zgromadzi najwięcej punktów mocy na koniec rozgrywki, zostanie ukoronowany przez Czarną Różę jako Wielki Mistrz Zakonu.

Autorzy

Menadżer projektu: Andrea Colletti

Produkcja: Fabio Braghettoni

Autor gry: Marco Montanaro

Rozwój gry: Ludus Magnus Studio

Kierownictwo artystyczne: Andrea Colletti

Grafika: Paolo Scippo

Ilustracje: Giovanni Pirrotta, Henning Ludvigsen

Elementy 3D: Fernando Armentano

Scultori 3d: Fernando Armentano, Tommaso Incecchi

Redakcja: Luca Bernardini

Edycja polska: Czacha Games

Tłumaczenie i korekta: Michał "Windziarz" Szewczyk, Michel "Leviathan" Sorbet, Jakub Ciesiółka

www.czachagames.pl

Spis treści

Black Rose Wars 2
Cel gry 2
Autorzy 2
Spis treści 3

Elementy gry 4
1 Plansza mocy 4
1 Plansza wydarzeń 4
1 Żeton korony 4
4 Komnaty Magów 5
18 Pomieszczeń i żetonów aktywacji 5
1 Komnata Czarnej Róży i żeton aktywacji 6
5 Żetonów punktów mocy 6
4 Plansze Magów 6
130 Żetony uszkodzeń i niestabilności 7
8 Żetonów akcji fizycznych 7
28 Żetonów elementów 7
24 Żetony pułapek/ochrony 7
40 Żetonów trofeów 7
1 Żeton Infamii z Krety 7
4 Żetonów zakazów 7
228 Kart czarów 8
7 Kart pomocy ze szkołami magii 9
10 Kart zapomnianych czarów 9
34 Karty Ewokacji 9
95 Kart zadań 10
78 Kart wydarzeń 11
24 Różane przypinki 12
4 Figurki Magów 12
30 Figurek Ewokacji 13

Przygotowanie gry 14

Faza Księżyca i Czarnej Róży 18
Punkty mocy i faza Księżyca 18
Zapomniane czary i Czarna Róża 18
Przykład *18*

Przebieg gry 19
1. Faza Czarnej Róży 19
2. Faza Studiów 20
Przykład *21*
3. Faza Przygotowań 21
Przykład *22*
4. Faza Akcji 23
Przykład fazy akcji *24*
Przykład fazy akcji *25*
Przykład aktywacji pomieszczenia *26*
Rodzaje czarów 27
Czary pułapek i ochronne 27
Przykład czarów pułapek i ochronnych *28*
Cel i zasięg czaru 29
Przykład rzucania czaru *29*
Obrażenia i porażka 30
Zasada opcjonalna *30*
Przykład porażki *31*
Umieszczanie niestabilności 32
Zniszczenie pomieszczenia 32
Zasada opcjonalna *32*
Przykład niestabilności *32*
Ewokacje 33
5. Faza Ewokacji 33
Przykład Ewokacji *33*
6. Faza Porządkowania 34

Koniec gry 35
Podliczanie punktów 35
Zasady opcjonalne: Dodatkowe tury *35*
Przykład zakończenia gry *36*

Najczęściej zadawane pytania 37

Słowniczek 38



Andromeda

Elementy gry

Plansza mocy



Na tej planszy znajdują się kluczowe informacje:

- (**A**) Aktualny poziom **punktów mocy**: Każdy Mag i Czarna Róża posiada swój żeton na tym torze. Zdobywanie lub utratę punktów mocy, należy zaznaczyć, poruszając odpowiedni **żeton punktów mocy** na tym torze.
- (**B**) Stos **kart zadań.**
- (**C**) Stos **odrzuconych kart zadań**.
- (**D**) **Karty Ewokacji.**

Postęp punktów mocy podczas rozgrywki determinuje **fazę Księżyca**:

Faza Pierwszego Księżyca (**E**), faza Drugiego Księżyca (**F**) lub faza Trzeciego Księżyca(**G**).

Żeton Czarnej Róży (**H**) umieszczacie w Loży kiedy następuje faza Drugiego Księżyca (**F**).

Koniec gry następuje, kiedy jakiś żeton punktów mocy dotrze na torze do symbolu Czarnej Róży (**I**) na poziomie 30 punktów (więcej na stronie 34).

Plansza wydarzeń



Plansza wydarzeń składa się z:

- (**A**) **Talia wydarzeń** aktualnej fazy Księżyca *(więcej na stronie 11)*.
- (**B**) **3 odkryte karty** wpływające na przebieg gry.
- (**C**) Stos **odrzuconych kart wydarzeń** *(więcej na stronie 11)*.
- (**D**) **Obszar z zasobami** do zaznaczania uszkodzeń Czarnej Róży / miejsce na żetony niestabilności.
- (**E**) Trofea Magów i żetony aktywacji zniszczonych pomieszczeń, zdobytych przez Czarną Różę podczas gry.

Żeton korony

Żeton wskazuje na pierwszego gracza. Gdy gracze wykonują jakieś działania, rozgrywają swoje tury, gracz posiadający ten żeton robi to jako pierwszy. Po nim gracze po kolei rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Zasada opcjonalna: Za koronę!

Zasada ta zwiększa poziom nieprzewidywalności w grze. Za każdym razem, kiedy korona zmienia swojego właściciela, należy wprowadzić jej efekt.

Właściciel korony jako pierwszy rozgrywa kolejną fazę w turze, a nie kolejną turę jak w zasadach podstawowych.

Komnaty Magów (4)

Są to, przypisane na początku gry, specjalne pomieszczenia dla każdego Maga w jego kolorze. Cechy tych pomieszczeń są następujące:

- Jest to **pole początkowe**, z którego każdy Mag rozpoczyna grę.
- Jest to miejsce **wznowienia gry,** po tym jak Mag zostanie pokonany *(więcej na stronie 30)*.
- Jest to **bezpieczna kryjówka**. W swojej celi Mag nie może stanowić celu jakiegokolwiek efektu (wywołanego przez KTÓREGOKOLWIEK gracza). Efekty wywołane przez Czarną Różę **wpływają** na Maga znajdującego się w jego celi.
- Mag nie może wybrać, by nie opuszczać celi. **Musi** wyjść z celi używając akcji lub poświęcając czar by się poruszyć. To jedyne akcje dostępne w celi *(więcej na stronie 23)*.
- **Nie można wejść** do celi wskutek normalnego poruszania się. W grze występuje jednak kilka efektów, które powodują, że Mag zostaje wysłany do swojej celi.



Pomieszczenia i żetony aktywacji (18)

Każde pomieszczenie Loży Czarnej Róży składa się z sześciokątnych kafli oraz żetonu aktywacji. Charakteryzują się:

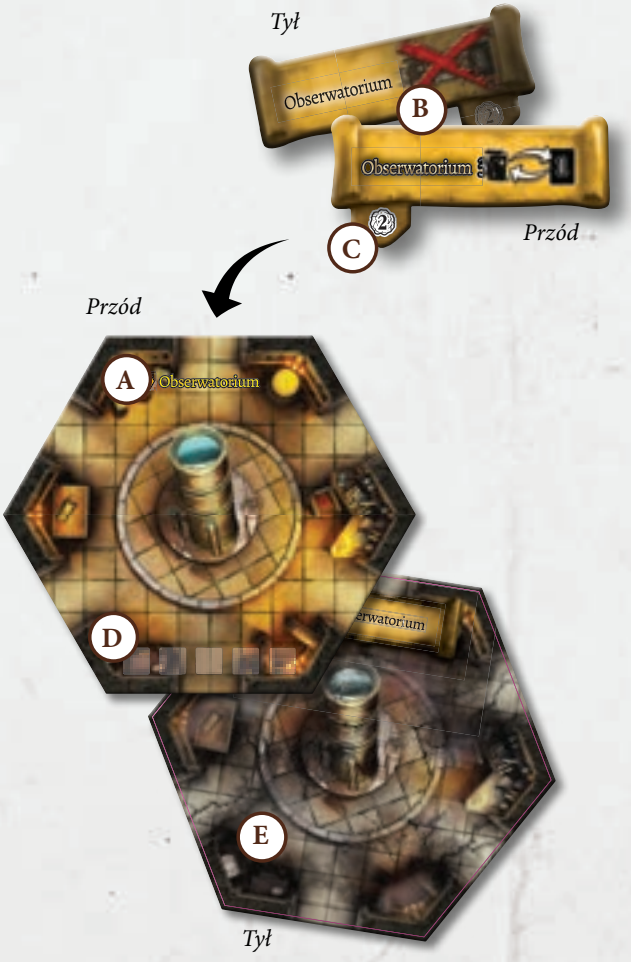
(**A**) Nazwą pomieszczenia i kolorem ( ). W każdym kolorze są 3 pomieszczenia.

(**B**) Każde pomieszczenie posiada żeton aktywacji, na którym widnieje jego efekt. Kiedy jest ono aktywowane, należy obrócić żeton na stronę wskazującą, że pomieszczenia nie można użyć do momentu jego ponownego odwrócenia. **Uwaga**: Kiedy pomieszczenie aktywowane jest zdalnie, efekt ma miejsce w tym pomieszczeniu, a nie w tym, w którym znajduje się aktywujący je Mag.

(**C**) W narożniku żetonu aktywacji znajduje się liczba punktów mocy, które otrzymuje mag za zniszczenie pomieszczenia poprzez niestabilność.

(**D**) Otwory na kaflu pomieszczenia wskazują jego odporność na niestabilność. Pomieszczenie zostaje zniszczone, jeśli w fazie czyszczenia wszystkie otwory są wypełnione *(więcej na stronie 32)*.

(**E**) Kiedy pomieszczenie zostaje zniszczone, należy obrócić jego kafel na drugą stronę *(więcej na stronie 34)*.



"Nie Czarna Różo, nie odgrywasz żadnej roli w moich działaniach. Nie przeszkadzaj mi swoimi głupimi zadaniami"
Jaf'ar

Komnata Czarnej Róży i żeton aktywacji

Komnata Czarnej Róży znajduje się w centrum Loży. Jej żeton aktywacji będzie dostępny od początku fazy Drugiego Księżyca i umożliwi dostęp do potężnych **zapomnianych czarów.**



Żetony punktów mocy (5)

Żetony te są używane do zaznaczania postępu magów i Czarnej Róży na planszy mocy.

Kiedy Mag lub Czarna Róża mieliby zdobyć ponad 30 punktów należy obrócić odpowiedni żeton na stronę z "+30" i umieścić go na pozycji 0, a następnie kontynuować liczenie punktów od tej pozycji.



Plansze Magów (4)

Każdy Mag posiada swój arkusz z następującymi informacjami:
(**A**) Maksymalna liczba **kart czarów**, które może posiadać w ręce.
(**B**) Liczba pomieszczeń, o które może poruszyć się Mag.
(**C**) Liczba **obrażeń,** którą Mag zada podczas ataku.
(**D**) **Tor życia** wskazujący na liczbę **punktów życia** Maga**.**

Miejsca na umieszczanie kart i żetonów Maga:
(**E**) **Karta Szybkiego Czaru.**
(**F**) **Karty gotowych czarów.**
(**G**) **Żetony akcji.**
(**H**) **Żetony trofeów.**
(**I**) **Żetony aktywacji** pomieszczeń zniszczonych przez Maga.

Dodatkowe karty umieszczone obok arkusza Maga:
(**L**) **Księga czarów** (stos kart czarów).
(**M**) **Wspomnienia** (stos odrzuconych kart czarów).
(**N**) **Ewokacje** (wezwane istoty będące w grze).
(**O**) Aktywne **zadania** (stos rewersem do góry).
(**P**) Wykonane **zadania** (stos awersem do góry).

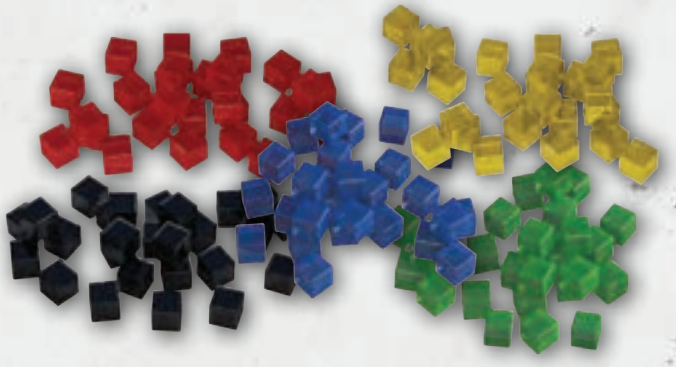


Kostki uszkodzeń i niestabilności (130)

Kostki używane są podczas gry do zaznaczania obrażeń oraz niestabilności, w zależności od tego, gdzie zostały umieszczone.

Każdy Mag ma zestaw w swoim kolorze. Czarne kostki należą do Czarnej Róży.

Mag nie może zadać dodatkowych obrażeń lub spowodować dodatkowej niestabilności, jeśli nie ma w swoich zasobach kostek. Mag może zdecydować, gdzie umieści swoje ostatnie dostępne kostki wskutek jakiegoś efektu.



Żetony akcji fizycznych (8)

W grze występują zestawy po dwa żetony akcji fizycznych w każdym kolorze. Żetony pozwalają Magom na wykonywanie konkretnych czynności. Po ich użyciu należy je odwrócić. Więcej na temat ich używania znajduje się na stronie 23.



Żetony elementów (28)

Zestaw 7 żetonów elementów (po 1 z każdego rodzaju). Żetony te używane są przez magów do zaznaczania, który element został użyty do czaru z symbolem "Dowolnego elementu" ❄.



Żetony pułapek/ochrony (24)

Zestaw 6 dwustronnych żetonów w każdym kolorze. Żetony te służą do zaznaczania kiedy zostaje aktywowana pułapka lub czar ochronny (więcej na stronie 27).



Żetony trofeów (40)

Każdy Mag posiada zestaw 10 żetonów. Są one przyznawane jako trofeum Magowi (lub Czarnej Róży), który zadał ostatnie obrażenie innemu Magowi i tym samym odesłał go do jego celi. Jeśli Magowi skończą się te żetony, to w przypadku pokonania go, nikt nie otrzymuje trofeum.



Żeton Infami z Krety

Żeton ten wykorzystuje się, gdy wzywana jest za pomocą zapomnianego czaru - Infamia z Krety. Żeton ten traktowany jest jak figurka - tak samo, jak figurki Ewokacji, kiedy rozstrzygacie efekty, których celem są figurki.



Żetony zakazów (4)

Żetony te używane są przez Magów do zaznaczania efektu zakazu, który nie pozwala na wykonanie akcji ruchu lub aktywowania pomieszczenia.

Ten żeton należy odrzucić, kiedy Mag wkracza do swojej celi.



Karty czarów (228)

W grze występuje 6 zestawów składających się z 36 kart, tworzących bibliotekę Loży Czarnej Róży. Każdy zestaw przynależy do jednej ze szkół magii i składa się z 12 różnych czarów, po 3 kopie każdego z nich.

W grze są również 4 specjalne czary (po 3 kopie każdego) należące do każdego z Magów. W opisie przygotowania rozgrywki (na stronie 16) dowiecie się jak korzystać z biblioteki.



Destrukcja



Wróżbiarstwo



Nekromancja



Transmutacja



Iluzja



Konspiracja

Karta czaru

Karty czarów reprezentują zaklęcia używane przez Magów podczas ich próby zostania nowym Mistrzem Loży.

Na karcie znajdują się:

(**A**) Nazwa czaru *(wypowiadajcie ją podczas rzucania czaru)*.

(**B**) Strzałka wskazująca **Efekt górny** karty.

(**C**) **Dwa różne efekty**: efekt górny oraz efekt dolny. Podczas Fazy Przygotowań Mag może zdecydować, którego z nich użyje *(więcej na stronie 21)*.



Każdy efekt ma 3 symbole:

(**D**) **Rodzaj czaru**

- *Walka:* Czary zadające obrażenia.
- *Wzmocnienie.* Czary przywołujące Ewokacje, zapewniające punkty mocy, ruch, pozwalające dociągać zadania, itp.
- *Ochronne.* Czary, które aktywowane pomagają Magowi będącemu celem jakiegoś efektu.
- *Pułapki.* Czary, które aktywują się kiedy zostaną spełnione wyszczególnione na nim warunki. Na przykład, kiedy jego cel wchodzi do pomieszczenia w konkretnym kolorze lub wykonuje konkretną akcję, czar można aktywować, wywołując konkretny efekt.

(**E**) **Elementy**: Element czaru jest używany w specyficznej sytuacji podczas gry (na przykład podczas realizacji zadań lub rozpatrywania wydarzeń).

Dowolny	*Powietrze*	*Ziemia*	*Ogień*
Woda	*Magia*	*Święty*	*Nieczysty*

Kiedy czar z symbolem "Dowolny" zostanie odsłonięty, rzucający go Mag musi wybrać konkretny element i umieścić na karcie odpowiedni żeton.

(**F**) **Cel** czaru oraz jego zasięg (liczba od 0 do *) muszą zostać określone podczas jego rzucania.

- *Na siebie:* rzucający Mag.
- *Pojedynczy:* pojedyncza figurka znajdująca się we wskazanym zasięgu. Może to być żeton Ewokacji lub inny Mag.
- *Obszar:* pojedyncze pomieszczenie znajdujące się we wskazanym zasięgu. Przeważnie celem czarów niszczących zostają wszystkie figurki znajdujące się we wskazanym pomieszczeniu, co znajduje się w opisie efektu.
- *Specjalne:* elementy gry niewyszczególnione wcześniej (np. plansza mocy, plansza wydarzeń, biblioteka, itd.).

(**G**) **Niestabilność** : Jeśli znajduje się na karcie, oznacza to, że Mag musi umieścić żeton niestabilności w swoim kolorze w pomieszczeniu, gdzie znajduje się rzucający czar Mag (niektóre czary nie powodują niestabilności, co oznaczone jest brakiem tego symbolu). Niestabilność może zostać umieszczona przed lub po rzuceniu czaru.

Specjalne czary

Każdy Mag posiada swoje własne czary. Są one przypisane do Maga od początku gry *(więcej na stronie 16)*. Żaden inny Mag nie może posiadać czarów specjalnych na ręce, poza ich właścicielem.

- Jeśli czar specjalny innego Maga zostanie pociągnięty z księgi czarów:
  Należy go odrzucić do wspomnień właściciela. Nie dociąga się kolejnej karty.
- Jeśli czar specjalny innego Maga zostanie rzucony przez Maga w wyniku specjalnego efektu:
  To może się wydarzyć, ale karta nie może zostać zabrana przez Maga używającego efektu.



Karty pomocy Szkół Magii (7)

W grze jest 7 kart Tarota, jedna dla każdej ze szkół i jedna dla zapomnianych czarów. Na każdej znajdują się informacje dotyczące elementów na czarach w ramach szkoły. Na jej odwrocie znajdują się dwie księgi czarów w formie listy.



Karty zapomnianych czarów (10)

Talia zapomnianych czarów to zestaw 10 unikatowych kart reprezenujących olbrzymią moc Czarnej Róży.
Jedynym sposobem na dobranie karty z tej talii, jest aktywowanie pomieszczenia Czarnej Róży lub użycie pozwalającego na to efektu.
Po rzuceniu, zapomniany czar jest odrzucany z gry podczas fazy porządkowania *(więcej na stronie 34)*.



Karty Ewokacji (34)

Zestaw 34 kart używanych jako reprezentacja Ewokacji podczas gry.
Przód karty pokazuje ilustrację Ewokacji.
Na tyle karty znajduje się nazwa Ewokacji, archetyp i opis.

Ruch Atak Punkty życia

Kiedy Ewokacja zostaje wezwana, należy położyć odpowiednią kartę w jednym z dostępnych miejsc na arkuszu Maga *(więcej na stronie 33)*.

Przód *Tył*





Karty zadań (95)

Zestaw 95 kart podzielonych na talie ze względu na fazę Księżyca, zawiera wyzwania, których muszą podjąć się Magowie, by otrzymywać nagrody od Czarnej Róży.

Zadania w kolejnych fazach Księżyca stają się coraz trudniejsze, ale ich wykonanie zapewnia lepsze nagrody.



Pierwszy Księżyc



Drugi Księżyc



Trzeci Księżyc

Karta zadania

Karty zadań to wyzwania Czarnej Róży, jakie musi wykonać Mag, by udowodnić, że jest godnym następcą Wielkiego Mistrza. Wszelkie niewykonane zadania, należy trzymać w ukryciu.

Mag może naraz posiadać 2 niewykonane zadania. Jeśli Mag w jakikolwiek sposób posiadałby więcej niż 2 niewykonane zadania, musi natychmiast odrzucić ich tyle, by zostały mu tylko 2 karty.
Za każdym razem, kiedy zadanie jest odrzucane, Czarna Różna otrzymuje punkty mocy w zależności od tego, z której fazy Księżyca ono pochodziło.

Pierwszy Księżyc = 1 Drugi Księżyc= 2 Trzeci Księżyc = 3

Karta zadań składa się z:
(**A**) Nazwy zadania.
(**B**) Treści zadania.

W grze występują dwa rodzaje zadań: wymagające **aktywacji pomieszczenia** (z ilustracją klamki) i wymagające spełnienia **innych wymogów** (np. rzucenia konkretnego czaru lub czaru z konkretnym elementem, itp.).

Po wypełnieniu zadania Mag otrzymuje następujące nagrody:
(**C**) Efekt nagrody: np. może zastąpić lub dodać coś do efektu aktywacji pomieszczenia.
(**D**) Punkty mocy.

Wypełnione zadania muszą być trzymane odkryte, we wskazanym miejscu na arkuszu Maga. Na końcu gry zapewnią dodatkowe punkty mocy.

Uwaga: Zadania z symbolem w lewym, dolnym rogu przeznaczone są do rozgrywek 4, 5 lub 6 osobowych. W przypadku gry w 2 lub 3 osoby należy je odłożyć do pudełka.



Zadanie "Przelana krew" na ilustracji zapewnia jako nagrodę 1 punkt mocy i zadanie 3 obrażeń dowolnemu Magowi na planszy, zamiast normalnego efektu aktywacji pomieszczenia.





Karty wydarzeń (78)

Karty wydarzeń podzielone są na 3 talie - tak jak karty zadań.

W trakcie Fazy Czarnej Róży zostaje odkryta jedna, nowa karta wydarzenia *(więcej na stronie 19)*.



Pierwszy Księżyc | Drugi Księżyc | Trzeci Księżyc

Karta wydarzeń

Karty wydarzeń oddają wpływ Czarnej Róży na walkę pomiędzy Magami. Część z nich może być łaskawa dla graczy, część nieprzychylna. Pragnienie Czarnej Róży jest nieprzewidywalne.
Kiedy wydarzenie wchodzi do gry lub ją opuszcza, Czarna Róża otrzymuje tyle puktów mocy, ile wskazanych jest w odpowiedniej sekcji na karcie (więcej w punkcie D i G poniżej).

Na karcie wydarzenia znajdują się następujące elementy:

(**A**) Nazwa wydarzenia, którą należy przeczytać po dobraniu karty.

(**B**) Niektóre wydarzenia mają symbol korony. Mag, który dociągnął takie wydarzenie otrzymuje żeton korony.

(**C**) Opis efektu wydarzenia na obecną turę. Zwróćcie uwagę na fazę, w której efekt wchodzi w życie (więcej w punkcie **E** poniżej).

W dolnej części karty znajdują się 3 ważne elementy:

(**D**) Liczba punktów mocy, jakie otrzyma Czarna Róża, kiedy wydarzenie pojawi się w grze.

(**E**) Faza tury, w której należy rozpatrzyć wydarzenie:
- faza Czarnej Róży,
- faza Akcji,
- efekt natychmiastowy.

(**F**) Miejsce na planszy wydarzeń, w którym należy umieścić odkrytą kartę.

(**G**) Liczba punktów mocy, którą otrzyma Czarna Róża, kiedy wydarzenie zostanie odrzucone *(więcej na stronie 19)*.



Wydarzenie "Smutny taniec" pozwala Magowi otrzymać 1 punkt mocy, za każdym razem, kiedy aktywuje fioletowe pomieszczenie podczas Fazy Akcji.

Magowie (4)

Każdy Mag używa odpowiedniej figurki, by zaznaczyć swoją aktualną pozycję w Loży.



Tessa



Jaf'ar



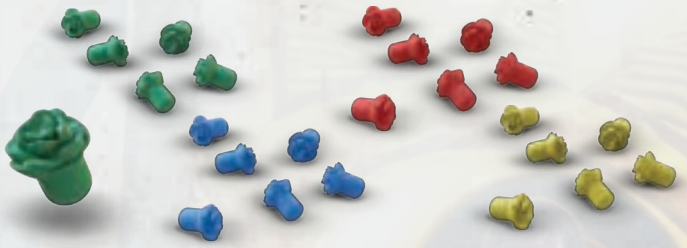
Rebecca



Nero

Różane przypinki (24)

Każdy Mag posiada 6 różanych przypinek w swoim kolorze. Przypinki te umieszcza się w podstawce Ewokacji, łącząc ją z odpowiednią kartą na arkuszu Maga. Jedna przypinka do pierwszej Ewokacji, dwie do kolejnej i trzy do trzeciej.



Ewokacje (30)



8x Landsknecht



3x Kościany Rycerz



5x Boski Ołtarz



3x Cerber



5x Zmutowany Ołtarz



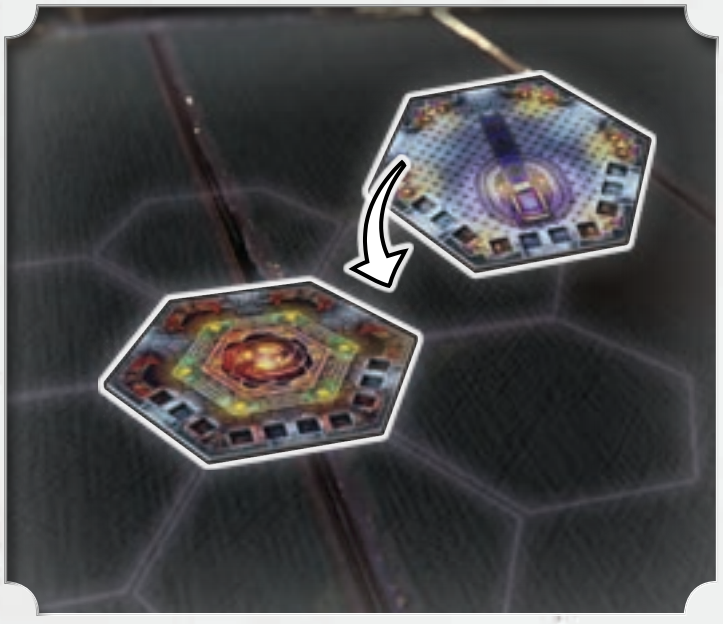
3x Andromeda



3x Malacoda

Przygotowanie gry

1. W pierwszym kroku przygotujcie Lożę. Umieśćcie **Komnatę Czarnej Róży** i **Salę Tronową** obok siebie po środku stołu (nieważne w jakiej orientacji).



2. Potasujcie pozostałe kafle **pomieszczeń** i umieśćcie je naokoło **pomieszczenia Czarnej Róży** tak, jak na przykładzie poniżej.



Powyższy układ jest jedną z możliwych konfiguracji Loży. Inne kształty są wprowadzane przez dodatki do gry. Zachęcamy was do eksperymentowania z układami, by znaleźć swój ulubiony.
Pamiętajcie jednak o jednej zasadzie tworzenia Loży. Komnata Czarnej Róży **zawsze musi** sąsiadować z Salą Tronową.

3. Umieśćcie odpowiedni **żeton aktywacji** na każdym pomieszczeniu, oprócz Komnaty Czarnej Róży. Ten żeton umieśćcie na planszy mocy (zobaczcie krok 6). Przemieścicie go na Komnatę Czarnej Róży, kiedy rozpocznie się faza Drugiego Księżyca.



4. Weźcie tyle **Komnat Magów**, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Potasujcie je i w losowy sposób umieśćcie zakryte w miejscach oznaczonych białą obwódką na poniższych ilustracjach (zgodnie z liczbą graczy). Nie odwracajcie ich. Ukończyliście przygotowanie Loży.

2 Graczy



3 Graczy



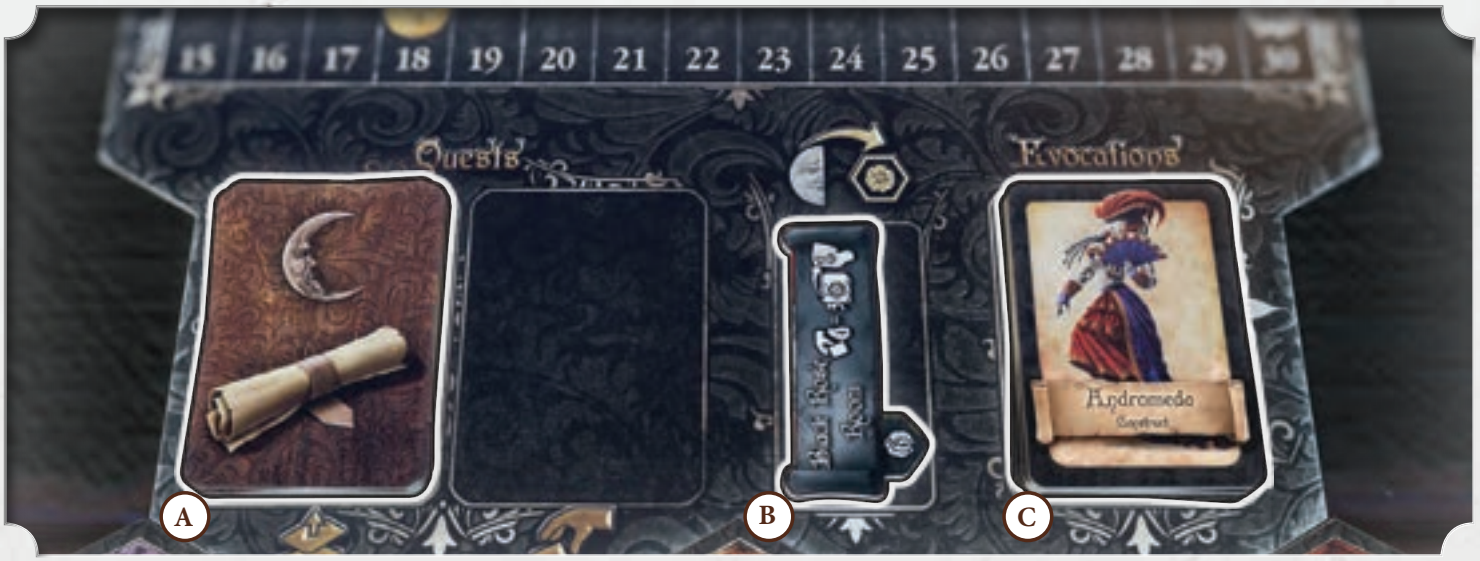
4 Graczy



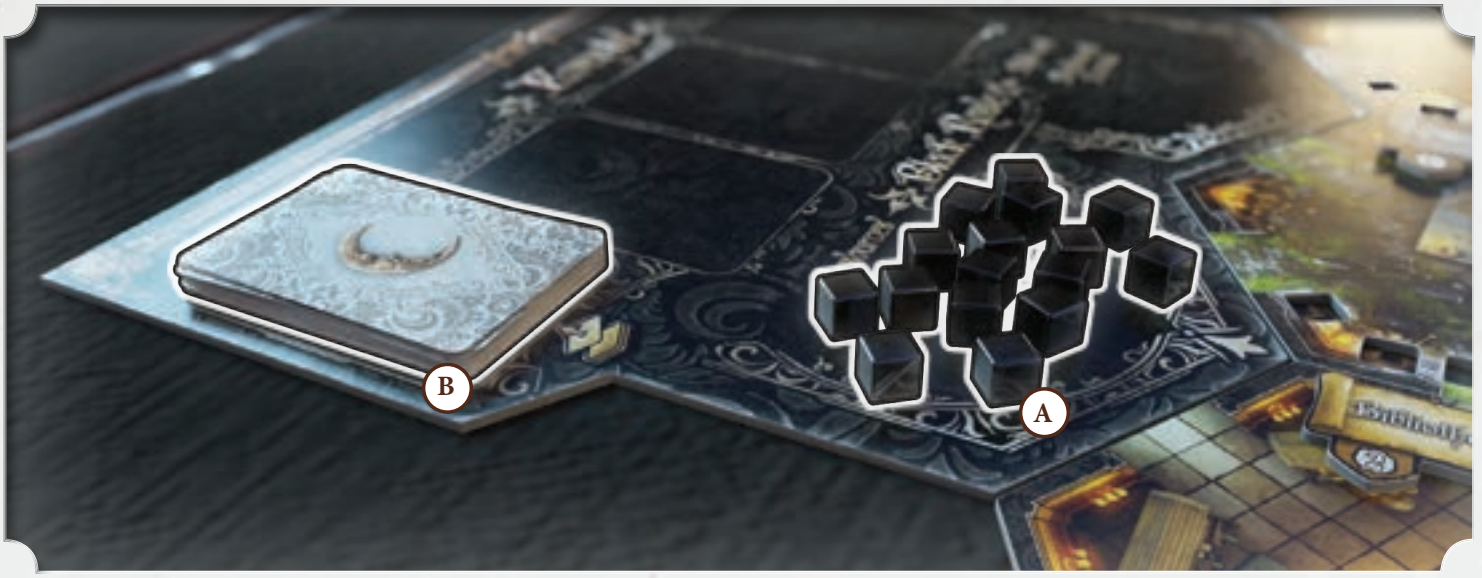
5. Umieśćcie **planszę mocy (A)** i **planszę wydarzeń (B)** po obu stronach Loży.



6. Potasujcie karty zadań z fazy Pierwszego Księżyca i umieśćcie na planszy mocy jak wskazano na ilustracji. Następnie umieśćcie tam **żeton aktywacji Czarnej Róży (B)** i **karty Ewokacji (C)**.



7. Na planszy wydarzeń umieśćcie **żetony obrażeń/niestabilności (A)** Czarnej Róży. Potasujcie **karty wydarzeń** fazy Pierwszego Księżyca i umieśćcie na wskazanym miejscu **(B)**.



Potasujcie pozostałe karty zadań i wydarzeń. Połóżcie je z boku, nie będą potrzebne do momentu rozpoczęcia kolejnej fazy Księżyca. Gracz, który jako ostatni podarował lub otrzymał różę bierze **żeton korony** i zostaje graczem rozpoczynającym.

8. Począwszy od gracza rozpoczynającego (kontynuując w kierunku ruchu wskazówek zegara), każdy gracz wybiera Maga i bierze **odpowiednią figurkę, arkusz i specjalne czary** przypisane do wybranej postaci.

Każdy gracz wybiera kolor jednej z wylosowanych w kroku 4 komnaty:  i **bierze wszystkie żetony obrażeń/niestabilności, żetony akcji fizycznej, żetony pułapek i ochronne oraz różane przypinki** w wybranym kolorze.

9. Począwszy od gracza rozpoczynającego, każdy Mag wybiera swoją początkową szkołę magii (**nie można** wybrać szkoły, na którą zdecydował się inny Mag). Każdy Mag posiada swoją preferowaną szkołę, co jest wskazane w **Codex Arcanum**, ale Mag nie jest zobligowany do jej wyboru.

Następnie, każdy gracz wybiera spośród dwóch wskazanych z tyłu **karty pomocy** (z wybranej szkoły magii), **początkową księgę czarów**. Gracze tworzą księgę, wybierając wskazane czary z odpowiedniej talii szkoły magii. Następnie dodają do niej **1 czar specjalny**, odkładając dwa pozostałe na bok. Zostaną one dołączone do ręki gracza podczas zmiany fazy Księżyca (więcej na stronie 18). Każdy Mag przygotowuje w ten sposób księgę czarów składającą się z 7 kart, którą należy potasować.

10. Magowie odwracają kafelki **Komnat** i umieszczają swoją figurkę w tej pasującej kolorem.

11. Potasujcie sześć talii szkół magii i umieśćcie je w pobliżu planszy w zasięgu wszystkich graczy. Umieśćcie karty pomocy poniżej każdej talii, jak na ilustracji na dole strony. Potasujcie talię zapomnianych czarów i umieśćcie ją z boku - będzie wam potrzebna, gdy rozpocznie się faza Drugiego Księżyca

Te 7 talli tworzą **Bibliotekę.**





Chuderlany Landsknecht

Faza Księżyca i Czarna Róża

Punkty mocy i fazy księżyca

Gra toczy się podczas trzech faz Księżyca. Bieżąca faza wyznaczona jest przez żeton (maga lub Czarnej Róży), znajdujący się najdalej na torze punktów mocy. Podczas każdej zmiany fazy Księżyca zmieniają się talie wydarzeń oraz zadań.



Faza Pierwszego Księżyca trwa do momentu osiągnięcia 6 punktów mocy.



Faza Drugiego Księżyca rozpoczyna się, gdy któryś z żetonów osiągnie 6 punktów mocy. W momencie jej rozpoczęcia umieśćcie żeton aktywacji na pomieszczeniu Czarnej Róży.



F**aza Trzeciego Księżyca** rozpoczyna się, gdy któryś z żetonów osiągnie 18 punktów mocy i trwa do końca gry.

Gdy któryś z żetonów na planszy mocy osiągnie wymagany poziom, faza Księżyca zmienia się natychmiast wraz z akcją, która przesunęła żeton. W trakcie zmiany fazy pozostałe karty zadań i wydarzeń odrzućcie z gry i wymieńcie je na te oznaczone symbolem nowej fazy. Gracze dodają do ręki 1 specjalny czar (z tych odłożonych podczas przygotowań do gry). Jeśli w wyniku jakiegoś efektu ktoś straciłby punkty i musiał cofnąć swój żeton na torze mocy, Faza Księżyca **nie cofa się** do poprzedniej.

Przykład

Tessa rzuca Czar „Zwolnienie".
Odrzucenie daje jej 1 punkt mocy jako dodatek do efektu usunięcia wybranej przez nią Ewokacji.
To zwiększa jej 5 punktów mocy do 6, co wystarczy, aby rozgrywka przeszła do fazy Drugiego Księżyca.
Zaraz potem Tessa używa swojej Akcji Fizycznej, aby wejść do Sali Uciech i ją aktywować.
Rozpatruje efekt i dobiera misję z talii fazy Drugiego Księżyca.



Zapomniane czary i Czarna Róża

Kiedy rozpoczyna się faza Drugiego Księżyca, umieśćcie w **Komnacie Czarnej Róży** żeton aktywacji. Od tego momentu Magowie mogą ją aktywować.



Aktywacja pomieszczenia Czarnej Róży przebiega w taki sam sposób jak innych pomieszczeń. Gracz odrzuca 4 czary z ręki i dobiera 3 zapomniane czary. Z nich wybiera jeden, który dodaje na rękę, pozostałe 2 odkłada na spód talii (w dowolnej kolejności). Zapomniane czary są unikatowe i bardzo potężne. Po zagraniu odrzuca się je poza grę.

Przebieg gry



Tessa

Gra składa się z szeregu tur.
Każda podzielona jest na 6 faz:

1. Faza Czarnej Róży
2. Faza Studiów
3. Faza Przygotowań
4. Faza Akcji
5. Faza Ewokacji
6. Faza Porządkowania

Każdy Mag musi rozegrać fazę do końca, zanim rozpocznie się kolejna.

1. Faza Czarnej Róży

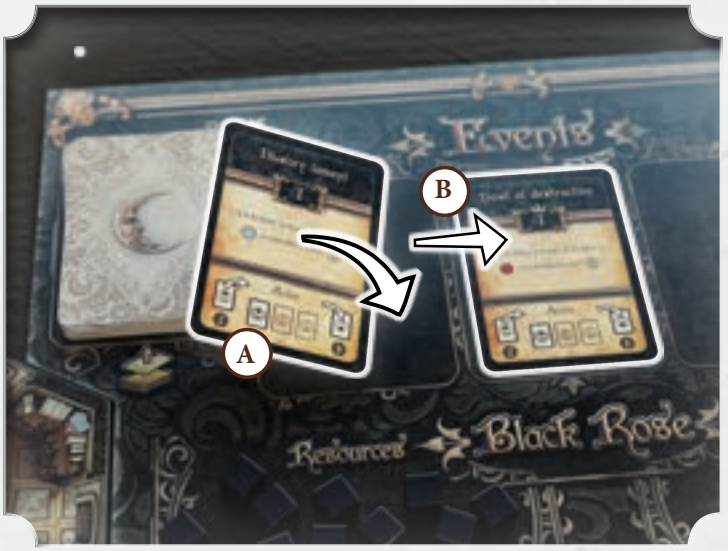
Mag będący w posiadaniu żetonu korony na początku tej fazy, zostaje graczem rozpoczynającym w tej turze.
Podczas tej fazy pojawia się nowe wydarzenie.

Jakakolwiek zmiana posiadania żetonu korony, nie wpływa na kolejność rozgrywki, aż do rozpoczęcia kolejnej tury.

Faza ta podzielona jest na 3 kroki:

1. Wydarzenia na planszy przesuwane są w prawo o jedną pozycję. Wydarzenie, które zsuwa się z planszy (na 3 pozycji) należy odrzucić z gry. Kiedy to się dzieje, Czarna Róża otrzymuje tyle punktów mocy ile jest wskazane w prawym, dolnym rogu na karcie odrzucanego wydarzenia.

2. Gracz siedzący na prawo od rozpoczynającego dobiera kartę wydarzeń z talii (zgodnie z aktualną fazą Księżyca), czyta jej treść i umieszcza na odpowiednim miejscu na planszy (jak wskazano na karcie A).
Kiedy wydarzenie wchodzi do gry, Czarna Róża otrzymuje tyle punktów mocy, ile jest wskazane w prawym, dolnym rogu na karcie. Jeśli w miejscu, gdzie nowa karta ma być umieszczona, znajduje się inna, należy ją przesunąć w prawo (jak wskazano na karcie B). Może to spowodować, że karta z pozycji 3 zostanie odrzucona z gry.



Niektóre wydarzenia są natychmiastowe i po rozpatrzeniu ich efektów, należy je odrzucić.

Czarna Róża zawsze zdobywa punkty mocy wskazane na karcie, niezależnie od tego, kiedy zostaje ona odrzucona.

Część kart wydarzeń posiada symbol korony (żeton korony) powyżej oznaczenia fazy Księżyca. Mag, który dobierze taką kartę, bierze żeton i zostanie graczem rozpoczynającym w kolejnej turze.

3 Począwszy od pierwszego gracza, każdy Mag, który nie posiada zadania, dobiera jedno z talii kart zadań (aktualnej fazy Księżyca).

Jeśli graczowi nie podoba się jedno lub więcej posiadanych zadań, może odrzucić jedno lub dwa z nich na początku Fazy Czarnej Róży. W takim przypadku Czarna Róża otrzymuje punkty mocy równe aktualnej fazie Księżyca (np. w drugiej fazie - dwa punkty) za każdą odrzuconą kartę.

Żaden Mag nie może posiadać więcej niż 2 aktywne zadania w jednym momencie. Jeśli kiedykolwiek miałby przekroczyć tę liczbę, musi natychmiast odrzucić nadwyżkowe karty. W takim przypadku Czarna Różna również otrzymuje punkty w sposób opisany powyżej.



2. Faza Studiów

Podczas tej fazy Magowie dobierają czary ze swoich **ksiąg czarów** i **biblioteki**.

1. Począwszy od gracza rozpoczynającego, każdy Mag dobiera na rękę 2 karty ze swojej księgi czarów.

2. Począwszy od pierwszego gracza, każdy Mag dobiera 4 karty z talii dowolnej szkoły magii (z wyjątkiem zapomnianych czarów). Każdy Mag zapoznaje się z dobranymi kartami, wybiera 2 z nich, które dodaje na rękę i odrzuca pozostałe 2 na odkryte stosy znajdujące się przed odpowiednimi taliami (A).

Na koniec tej fazy, każdy gracz powinien posiadać 4 czary w ręce, 2 pochodzące z księgi i 2 z biblioteki. Jeśli w jakikolwiek sposób, liczba posiadanych kart byłaby wyższa niż limit wskazany na planszy Maga (więcej na stronie 6), to gracz musi natychmiast odrzucić nadmiarowe karty (na stos kart odrzuconych).

Kiedy Mag miałby dobrać kartę, ale w jego księdze nie ma już kart, należy stworzyć nową księgę (przetasowując stos kart odrzuconych).

Gracze nie muszą dobierać kart z jednej szkoły magii. Można na przykład dobrać 2 karty ze szkoły Destrukcji, 1 kartę ze szkoły Nekromancji i ostatnią ze szkoły Transmutacji.



W dowolnym momencie Fazy Studiów, gracz może usunąć 1 czar z ręki na stos kart odrzuconych odpowiedniej szkoły (czary specjalne odkładane są na bok, nie na stos kart odrzuconych i gracz dobierze je na rękę podczas zmiany fazy Księżyca *(więcej na stronie 18))*.

Pamiętajcie, że usuwanie kart z ręki i docelowo z księgi czarów, jest sposobem na jej "odchudzenie" z niechcianych lub mniej przydatnych czarów.



Przykład

Swoją Fazę Studiów rozgrywa gracz kontrolujący Nero.
Jego limit kart w ręce wynosi 7.

Mag posiada 4 karty na ręce, które pozostały mu z poprzedniej tury. Dobiera 2 karty z księgi czarów i dodaje je do swojej ręki. Ma teraz łącznie 6 kart. Następnie dobiera 4 karty z biblioteki: 3 ze szkoły Destrukcji i 1 ze szkoły Transmutacji, licząc na dobranie czaru walki. Zapoznaje się z 4 kartami i decyduje, które 2 dołączy do ręki.

W tym momencie posiada 8 kart w ręce, co wynosi o 1 więcej niż jego limit.
Gracz musi odrzucić jedną z nich. Odrzuconą kartę musi umieścić w swoich wspomnieniach (stosie kart odrzuconych).

Decyduje się usunąć jedną z posiadanych kart, która nie pasuje do przyjętej przez niego strategii. Umieszcza ją na stosie kart odrzuconych odpowiedniej szkoły magii.



3. Faza Przygotowań

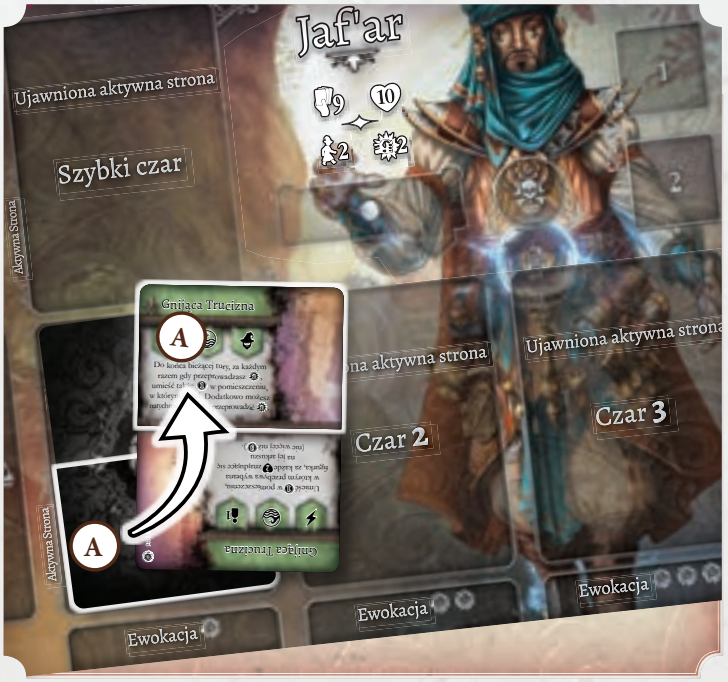
Podczas tej fazy każdy gracz wybiera swoją strategię na Fazę Akcji.

Każdy gracz musi umieścić **przynajmniej 2, a maksymalnie 4** zakryte karty czarów na swoim arkuszu Maga. Każdy czar posiada dwa różne efekty. Podczas umieszczania karty należy pamiętać, żeby zrobić to w takiej orientacji, w jakiej chcemy skorzystać z jej efektów. Czary takie nazywane są **przygotowanymi**.

(**A**) Na ilustracji pokazana jet aktywna strona karty czaru.

Każdy Mag musi umieścić jeden czar na polu Szybkiego Czaru. Reszta musi zostać umiejscowiona na pozostałych, standardowych miejscach (od 1 do 3). Faza Przygotowań kończy się, kiedy wszyscy Magowie umieszczą karty czarów na swoich arkuszach Magów.

Zwróćcie szczególną uwagę podczas umieszczania kart, na to, który efekt zostanie odkryty. Wybrany efekt, kiedy karta jest zakryta, jest wskazany na arkuszu Maga przez napis - Aktywna strona. Po odsłonięciu karty pojawia się tekst "Ujawniona aktywna strona". Odsłaniając kartę czaru, róbcie to jak wskazano na ilustracji.

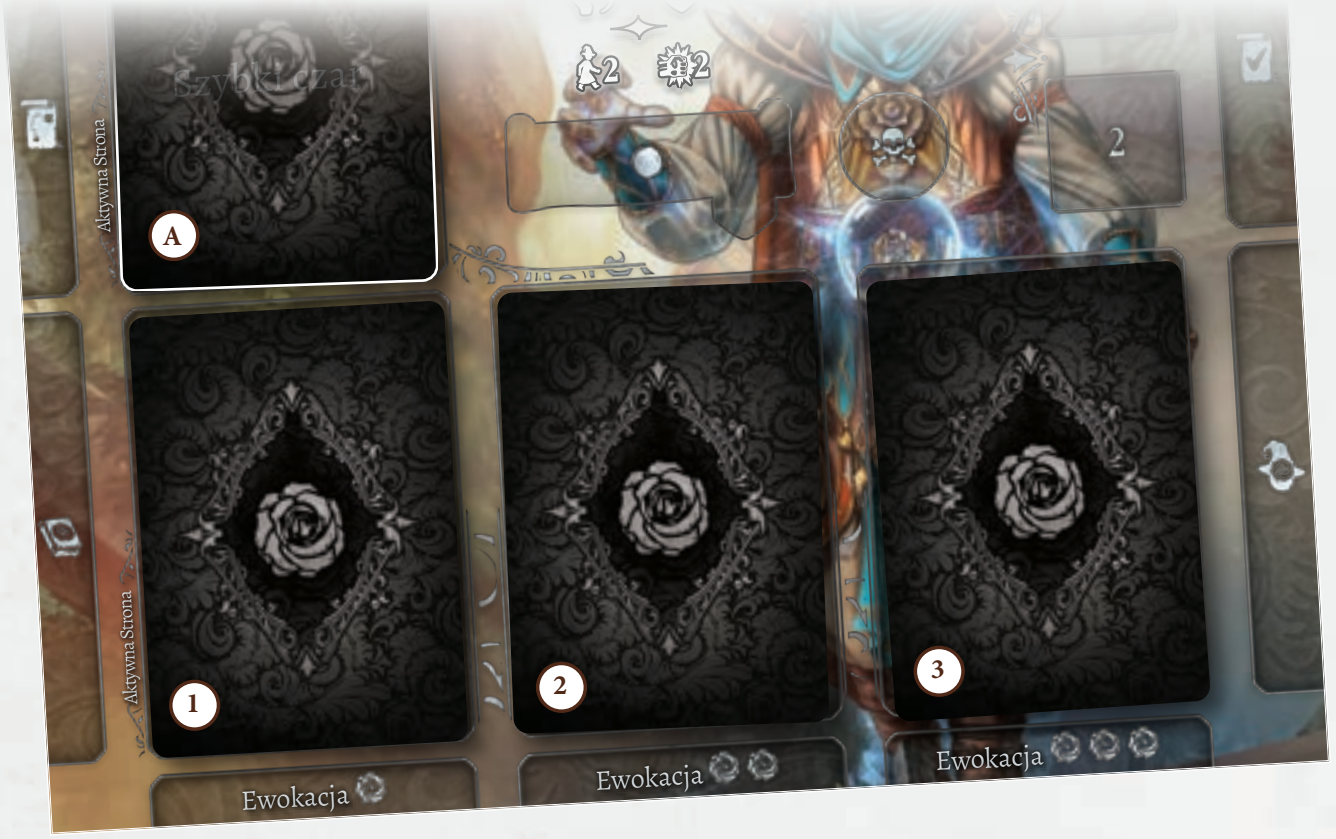


Gracz nie może zmieniać orientacji karty czaru po tej fazie.

Faza ta jest niezwykle istotna ze strategicznego punktu widzenia. W jej trakcie, umieszczając karty, decydujecie o kolejności ich rozpatrywania (czary są odkrywane od lewej do prawej, od 1 do 3) i ich efekty wpłyną na kolejną fazę.

Musicie przewidywać zagrania waszych przeciwników np. po to, żeby byli oni w zasięgu rzuconej przez was "Kuli ognia" lub, by stworzyć różne kombinacje efektów.

Szybki Czar (A) jest wyjątkowo ważny, gdyż jako jedyny może być zagrany poza ustaloną kolejnością.
Gracz może go zagrać w dowolnym momencie podczas swojej aktywacji w Fazie Akcji, trzymając się zasad opisanych w kolejnej sekcji.



Przykład



Tessa jako swój pierwszy czar wybrała Ochronę (1), dwa ataki jako drugi (2) i trzeci (3) czar. Na polu Szybkiego Czaru umieściła "Wybuch kwasu" (A).
Dzięki temu, będzie mogła rzucić "Wybuch kwasu", jak tylko któryś z Magów będzie w zasięgu czaru.









4. Faza Akcji

Podczas tej fazy, gracze realizują swoją zaplanowaną we wcześniejszej fazie, strategię.
Na początku fazy sprawdźcie, czy któraś z kart wydarzeń na planszy wydarzeń zostanie w niej aktywowana.
Każdy Mag oprócz czarów na arkuszu Maga, posiada dwa żetony Akcji Fizycznej.
Żetony te oferują graczowi dwie możliwości (*patrz grafika obok*):



1. Ta opcja pozwala Magowi poruszyć się o tyle pomieszczeń, ile wskazane jest na jego arkuszu (może to być także ruch o 0 pomieszczeń). Dodatkowo Mag może aktywować pomieszczenie, w którym się znajduje przed lub po ruchu (może jednak aktywować tylko jedno pomieszczenie).
2. Ta opcja pozwala Magowi zadać obrażenia (co wskazane jest w punkcie C na arkuszu Maga). Dodatkowo Mag może aktywować pomieszczenie, w którym się znajduje przed lub po ataku (może jednak aktywować tylko jedno pomieszczenie).
3. Po użyciu żetonu należy go odwrócić na drugą stronę.

Począwszy od gracza rozpoczynającego, każdy Mag **musi** wykonać jedną z poniższych kombinacji:

A. Akcja Fizyczna
B. Akcja Fizyczna + Akcja Fizyczna
C. Akcja Fizyczna + Czar
D. Akcja Fizyczna + Szybki Czar
E. Czar + Szybki Czar
F. Czar lub Szybki Czar

Jedyną **niedozwoloną** kombinacją jest rzucenie dwóch standardowych czarów po kolei. **Uwaga**: w grze występuje kilka efektów pozwalających na rzucanie czarów posiadanych w ręce (nie jest to zakazane powyższym obostrzeniem).

Po wykonaniu akcji przez wszystkich Magów, rozgrywka jest kontynuowana według tej samej kolejności do momentu, kiedy wszyscy zagrają dostępne czary i żetony Akcji Fizycznej.

Każda kombinacja akcji może być wykonywana w dowolnej kolejności. Jednakże, akcja musi być w pełni wykonana, by móc wykonać kolejną. Na przykład gracz nie może przerwać ruchu, rzucić czaru i poruszyć się do kolejnego pomieszczenia. Mag musiałby wykonać cały ruch, aktywować pomieszczenie (opcjonalnie) i na końcu rzucić czar (lub na odwrót).
G, H. Mag może w ramach akcji, odrzucić jeden z przygotowanych czarów by **poruszyć się o 1 pomieszczenie** 1 (**Uwaga**: gracz nie może atakować w tym pomieszczeniu, ani go aktywować. Mag musi wykonać tę akcję jeśli znajduje się w swojej Komnacie i nie ma dostępnych żetonów akcji fizycznej. Nie liczy się ona jako rzucenie czaru, ani Akcja Fizyczna.

Aktywowane, ale nie uruchumione pułapki ( ) i ochrona ( ) (więcej na stronie 27) mogą zostać w ten sposób odrzucone.

W każdej wybranej kombinacji akcje można podejmować w dowolnej kolejności.
Dostępne kombinacje:



Faza Akcji - przykłady

PRZYKŁAD 1: Nero decyduje wykorzystać swój żeton akcji fizycznej (A), obraca go na drugą stronę. Pozwala mu to na poruszenie się 2 pomieszczenia bliżej do swojego przeciwnika. Porusza się do Sali Uciech i decyduje się nie aktywować tego pomieszczenia.





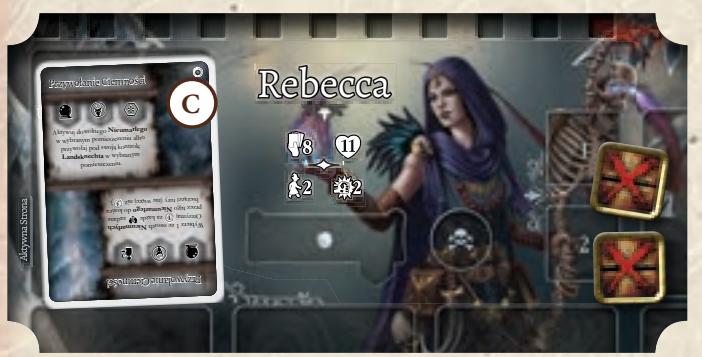
Następnie Nero rzuca czar "Kula ognia" (B) i zadaje 3 obrażenia każdej figurce, znajdującej się w pomieszczeniu z Rebeccą. Nero miał to zaplanowane wcześniej.





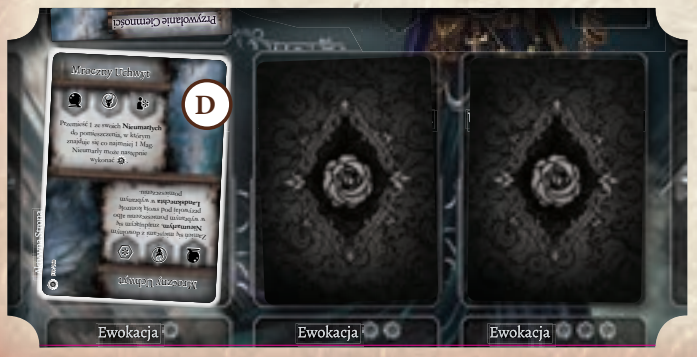
Swoją kolej ma teraz Rebecca . Nie posiada już dostępnego żetonu akcji fizycznej, decyduje się zatem rzucić Szybki Czar "Przywołanie ciemności" (C) i przywołać na planszę **Landsknechta**.







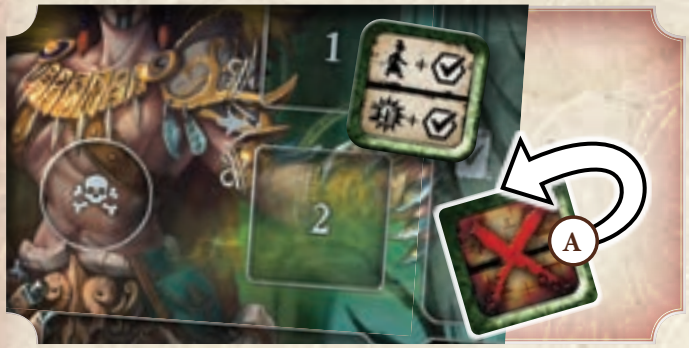
Zaraz po tym, odkrywa czar "Mroczny chwyt" (D) i wprowadza jego efekt, pozwalający Landsknechtowi wykonać działanie. Landsknecht porusza się do pomieszczenia z Nero i atakuje go, zadając 2 obrażenia zgodnie z tym, co wskazuje karta Ewokacji.





Faza Akcji - przykłady

PRZYKŁAD 2: Tessa uważa, że to nie jest dobry moment na ujawnianie swoich czarów. Decyduje się wykonać jedną Akcję Fizyczną (A), by poruszyć się do pomieszczenia i je aktywować.





Porusza się o 2 pomieszczenia do Biblioteki i aktywuje ją. W efekcie (B) dobiera jedną kartę z Biblioteki. Decyduje się dobrać kartę ze szkoły Transmutacji (C).





Podczas Fazy Akcji Magowie rzucają czary, by otrzymywać punkty mocy, zadawać obrażenia przeciwnikom i powodować niestabilność oraz aby niszczyć pomieszczenia. W dalszej części instrukcji wyjaśniamy szczegółowo te mechaniki.



Jaf'ar próbuje uciec, ale Nero krzyczy: „O nie, tym razem nigdzie nie pójdziesz!"

Mag **nie może** spasować podczas swojej tury jeśli ma dostępne czary lub żetony akcji fizycznej. W takim przypadku musi wykonać akcje**.**

„Uwielbiam obstawiać głupotę innych." – Jafar

Gracz **nie może** rzucić dwóch czarów w jednej kombinacji. Może za to rzucić czar i Szybki Czar.

Przykład aktywacji pomieszczenia

Aktywacja Sali Tronowej zapewnia graczowi **żeton korony** (**A**) .
Żeton aktywacji pomieszczenia należy obrócić na drugą (ciemniejszą) stronę (**B**) .





Pamiętajcie, że zmiana właściciela żetonu korony nie wpływa na zmianę kolejności rozgrywania faz, aż do rozpoczęcia kolejnej Fazy Czarnej Róży.

"Tesso! Uderzanie kijem nie jest zbyt eleganckie... nie mówiąc już o drapaniu pazurami!" - Jaf'ar

Gracz **nie może** poruszyć się i zaatakować używając jednej akcji fizycznej. Pozwala ona na wykonanie ruchu lub zaatakowania, a po wykonaniu jednej z tych rzeczy gracz może aktywować pomieszczenie, w którym się znajduje.

Wszyscy byli przerażeni, widząc deszcz ognistych meteorów uderzających w pokój. Gdy dym się rozwiał, wśród poległych górowała postać Nero: „Uwielbiam zapach zwęglonego mięsa o poranku."

Gracz **nie może** zadać obrażeń sobie lub swojej Ewokacji. Jeśli efekt czaru miałby to sprawić, należy go zignorować.

Rodzaje czarów

Pierwszy symbol na karcie czaru wskazuje na jego typ:





Walka
Czary zadające obrażenia innym Magom i ich Ewokacjom.



Wzmocnienie
Czary przywołujące Ewokacje, dające punkty mocy, umożliwiające dociąg kart itp.



Ochrona
Czary, które rzucone zapewniają ochronę Magowi przed różnymi efektami.



Pułapki
Czary, które rzucone są aktywne do momentu spełnienia specyficznych warunków (np. cel czaru wchodzi do pomieszczenia konkretnego koloru lub wykonuje wskazaną akcję), wywołujących określony efekt.

Zaklęcia ochronne i pułapki

Zaklęcia ochronne i pułapki zaczynają działać w momencie spełnienia specyficznych warunków i można je uruchomić jeśli były wcześniej rzucone.

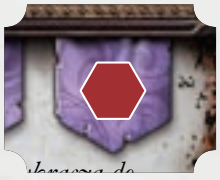


Ochrona: Kiedy jest rzucany czar ochronny, to nie jest odkrywany. Zamiast tego Mag umieszcza na nim żeton ochrony. W ten sposób zaznacza, że czar jest aktywny i może zostać uruchomiony.
Każdy czar ochronny określa warunki, w jakich zostaje uruchomiony, np. jeśli Mag otrzymuje obrażenie lub jest poruszony jako efekt innego czaru. Kiedy zachodzą określone warunki (i tylko wtedy) czar zostaje uruchomiony, a jego efekty wprowadzone w życie. Użyty w ten sposób czar nie może być ponownie uruchomiony. Obrażenia nie mogą zostać zredukowane poniżej zera. Niektóre czary ochronne pozwalają zadać obrażenia atakującemu, a nie celowi czaru. W takim przypadku użyjcie żetonów obrażeń w kolorze atakującego. Niektóre czary ochronne pozwalają rzucającemu je, "uniknąć" lub "zignorować" efekt czaru rzuconego przeciwko niemu. Jeśli czar oddziałuje na kilka celów, to tylko Mag z czarem ochronnym nie jest pod jego wpływem. Jeśli czar ochronny "anuluje" efekt, oznacza to, że efekt nie wpływa na żaden z celów. W każdym opisanym przypadku, czar ochronny uznawany jest za zużyty.



Pułapki: Kiedy czar, będący pułapką zostaje rzucony, to gracz nie odkrywa karty. Zamiast tego umieszcza na niej żeton pułapki, zaznaczając w ten sposób, że jest ona aktywna i może zostać uruchomiona. Określa warunki w jakich zostaje uruchomiona, np. jeśli Mag poruszy się do konkretnego pomieszczenia. Kiedy zachodzą określone warunki (i tylko wtedy) czar zostaje uruchomiony, a jego efekty wprowadzone w życie. Użyty w ten sposób czar nie może być ponownie uruchomiony. Mag ani jego Ewokacje nie mogą uruchomić pułapki zastawionej przez niego samego.

W grze występują dwa rodzaje pułapek:
1. Pułapki efektów
2. Pułapki w pomieszczeniach



Pułapka efektu: stosuje się do niej standardowe zasady umieszczania podczas Fazy Przygotowań. Kiedy zajdzie warunek na niej opisany, jej efekt wprowadzany jest w życie.

Pułapka w pomieszczeniu: w przeciwieństwie do innych czarów, ma tylko jedną stronę.

Pułapka w pomieszczeniu posiada dwa efekty oznaczone różnymi kolorami. Kiedy Mag porusza się do pomieszczenia w kolorze, wskazanym na karcie pułapki, to zostaje ona uruchomiona. Kiedy to następuje, należy odkryć kartę pułapki i zastosować efekt zgodny z kolorem pomieszczenia. Pułapka nie jest uruchamiana przez figurki już znajdujące się w pomieszczeniu lub opuszczające go.

Efekt uruchomionego czaru ochronnego lub pułapki, przerywa właśnie rozgrywaną akcję i musi zostać w pełni rozstrzygnięty zanim gra zostanie wznowiona. Kiedy Mag zostanie pokonany w efekcie uruchomienia pułapki, nie kończy wykonywania akcji (więcej na temat obrażeń i pokonania na stronie 30), a swoją turę rozgrywa kolejny gracz.

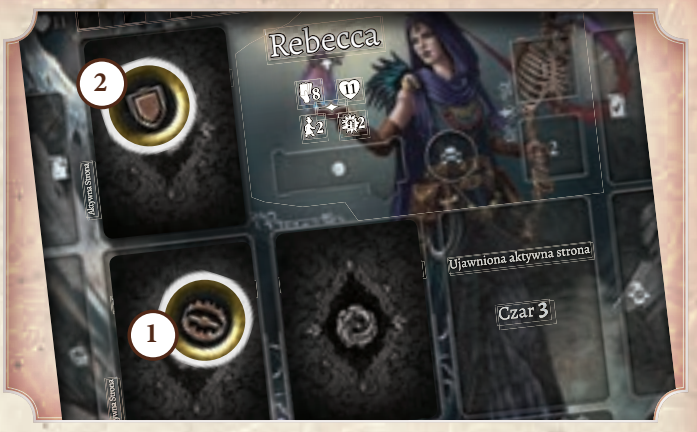
Podczas Fazy Porządkowania wszelkie nieuruchomione czary ochronne należy odrzucić na wspomnienia. Nieuruchomione czary pułapek Magowie mogą wziąć do ręki i zagrać je w późniejszym etapie gry.



Przykładowy czar pułapki

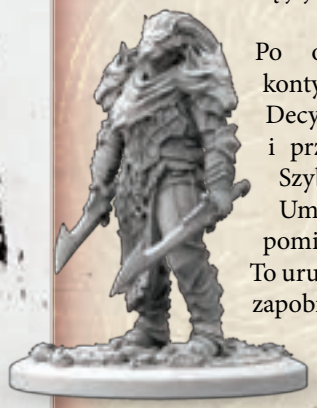
Przykłady użycia czarów ochronnych i pułapek

PRZYKŁAD 1: **Ula** rzuca swój pierwszy czar pułapki (1) i Szybki Czar ochronny (2). Stają się one aktywne, co zaznacza umieszczenie na nich adekwatnych żetonów (nie ujawnia kart). Czar pułapki to "Bariera z ostrzy", który uruchamiany jest w czerwonym lub zielonym pomieszczeniu. Czarem ochronnym jest "Mroczna zbroja", która zapobiega otrzymaniu obrażenia i wyrządza jedno obrażenie atakującemu. Na tym kończy się akcja Uli.



Swoją turę rozgrywa **Marek**. Znajduje się w swojej Komnacie i decyduje się użyć swojej Akcji Fizycznej, by poruszyć się o 2 pomieszczenia w stronę Uli. Swój ruch kończy w pomieszczeniu **Sala Przywołań.**

Niestety to czerwone pomieszczenie, które uruchamia pułapkę Uli. Ula odkrywa **kartę czaru - pułapki (A)**. W jej efekcie zadaje 3 obrażenia obszarowe w pomieszczeniu, w którym znajduje się Marek. Ula nie otrzymuje obrażeń, gdyż nie działa na nią jej własny czar pułapki.

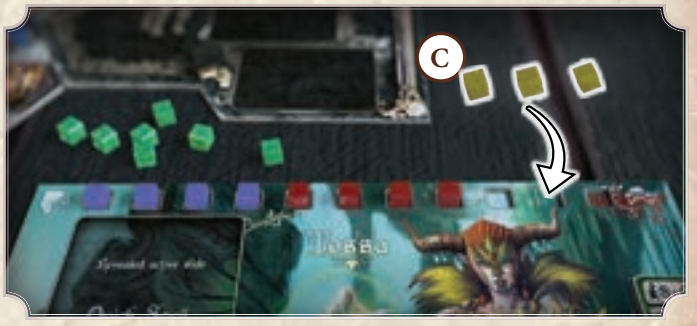


Po otrzymaniu obrażeń, Marek może kontynuować rozgrywanie swojej akcji. Decyduje się aktywować pomieszczenie i przywołać Cerbera. Następnie ujawnia Szybki Czar "Niszczycielski Piorun". Umieszcza żeton niestabilności w pomieszczeniu i zadaje 3 obrażenia Uli. To uruchamia **czar ochronny Uli (B)**, który zapobiega przed otrzymaniem obrażeń i zadaje 1 obrażenie atakującemu.



Ula przechytrzyła swojego przeciwnika - Marek miał sporego pecha!

PRZYKŁAD 2: **Tessa** używa fizycznej akcji by poruszyć się do **Kuźni**, przechodząc przez **Laboratorium Alchemii**. **Ula** posiada aktywny czar pułapkę, który uruchamia się po wejściu Tessy do pomieszczenia. Tessa musi przerwać wykonywanie swojej akcji i rozpatrzyć efekt pułapki, według którego otrzymuje 3 obrażenia (C). Ponieważ Tessa otrzymała swoje 8 obrażenie, to zostaje pokonana i musi udać się do swojej Komnaty (D) *(więcej na stronie 30)*. Tessa nie może dokończyć wykonywania swojej akcji. Musi poczekać do momentu, kiedy będzie mogła wyjść ze swojej Komnaty. Dopiero wtedy będzie mogła kontynuować realizację swojego planu.





Ula znikąd pojawiła się za Magiem. Przykładając zimną stal do jego boku syknęła: "Czy nikt nie pomyślał, że niektóre miejsca są bardzo niebezpieczne?".

Po rozpatrzeniu ich efektów, karty pułapek są zużyte i nie mogą być ponownie uruchomione.

Cele i zasięg czarów

Odkrycie czaru wymaga określenia celu, znajdującego się w zasięgu. Wyróżniamy 4 rodzaje celów:

Sam Mag
Mag rzucający czar.

Pojedynczy
Pojedynczy cel znajdujący się na planszy. Mag lub Ewokacja (nie można wybrać siebie).

Miejsce
Pomieszczenie na planszy (zwróćcie uwagę na to, że niektóre czary oddziałują na wszystkie figurki w pomieszczeniu, celem innych jest pomieszczenie).

Specjalne
Cel inny niż wymieniony powyżej, wskazany na karcie czaru (np. plansza wydarzeń lub biblioteka).

Na karcie czaru, na której cel jest pojedynczy lub jest nim miejsce, znajduje się liczba wskazująca jego zasięg (od 0 do ❄).
Zasięg określany jest jako liczba pomieszczeń w linii prostej, oddzielająca pomieszczenie, w którym czar został rzucony (lub uaktywniony). Figurki znadujące się pomiędzy Magiem rzucającym czar i celem nie blokują jego działania. Gdy zasięg wynosi ❄, jako cel może zostać obrana dowolna figurka, niezależnie od dystansu, czy linii prostej.

Pamiętajcie, że Mag znajdujący się swojej celi nigdy nie może być celem czaru.

0 Pomieszczenie, w którym rzucono czar.



Przykład rzucania czaru

Marek gra efekt górny czaru.



Jedynym dostępnym celem jest **Malacoda**, gdyż Ula nie znajduje się na linii strzału, a Gabrysia jest poza zasięgiem. **Malacoda** otrzymuje 4 obrażenia i zostaje usunięta z gry.



Obrażenia i pokonanie

Kiedy Mag (lub Czarna Róża) zadaje obrażenia, oznacza się je za pomocą kostek obrażeń w jego kolorze. Umieśćcie odpowiednią liczbę kostek na pasku życia atakowanego lub na karcie Ewokacji.



Kiedy liczba kostek obrażeń na pasku życia Maga osiągnie jego poziom życia, jest on uznany za **pokonanego**.
Figurkę pokonanego Maga należy umieścić w jego Komnacie. Pozostali Magowie (i/lub Czarna Róża) otrzymują punkty mocy, zgodnie z liczbą obrażeń, które zadali pokonanemu.

Policzcie liczbę kostek obrażeń w każdym kolorze:

Punkty mocy za zadane obrażenia:

4 1 miejsce (najwięcej zadanych obrażeń)
2 2 miejsce
1 Udział (pozostali, którzy zadali jakieś obrażenie).

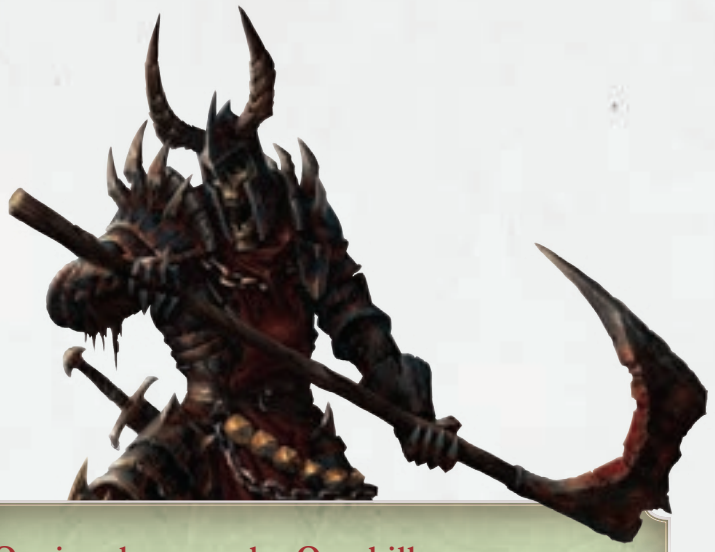
Mag, który zadał najwięcej obrażeń otrzymuje 4 punkty mocy, drugi w kolejności 2 punkty mocy, a pozostali po 1 punkcie mocy. W przypadku remisu na pierwszym lub drugim miejscu, wszyscy remisujący Magowie otrzymują 1 punkt mniej. Jeśli tylko jeden Mag zadał wszystkie obrażenia, otrzymuje 5 punktów mocy.

Mag (lub Czarna Róża), która zadała ostateczne obrażenie, otrzymuje **żeton trofeum** od pokonanego (żeton ten zapewni dodatkowe punkty mocy na końcu gry).

Mag może partycypować we własnym pokonaniu. W takim przypadku nie otrzymuje żadnej nagrody (punktów mocy, ani trofeum). Może się to zdarzyć w przypadku odbicia obrażeń lub zamiany koloru kostek obrażeń.
Po tym jak wszyscy otrzymają punkty mocy, wszystkie kostki obrażeń z paska życia pokonanego, są zwracane właścicielom. Pokonanego Maga umieszcza się w jego Komnacie. Wróci do gry w kolejnej turze.
Taki Mag musi opuścić swoją celę albo używając akcji fizycznej (jeśli ją posiada), albo odrzucając jeden przygotowany czar w zamian za poruszenie się o 1 pomieszczenie *(więcej na stronie 23)*.
Musicie uważać, by nie zużyć swoich wszystkich kostek obrażeń. Jeśli to się wydarzy, może okazać się, że nie będziecie mogli spełnić jakichś efektów. Jeśli Mag nie posiada Akcji Fizycznej i przygotowanych czarów, to po jego pokonaniu zakończy Fazę Akcji w swojej Komnacie. Jeśli efekt wymaga użycia więcej kostek niż posiada gracz, może on swobodnie wybrać w jaki sposób przypisze on posiadane, by częściowo spełnić wymogi.

Wrodzona odporność

Mag i jego Ewokacje są odporni na wszelkie efekty wytwarzane przez Maga, jego czary i wezwania.
W związku z tym Mag nie może dobrowolnie zadać Obrażeń samemu sobie ani zadać Obrażeń jednej ze swoich Ewokacji. Ewokacja nie może zranić Maga, który ją wezwał, ani innej Ewokacji znajdującej się pod jego kontrolą, chyba że działa pod kontrolą wrogiego Maga (w takim przypadku w ramach tej akcji umieszcza żetony Obrażeń Maga, który go kontroluje). Efekty jakiegokolwiek rodzaju nigdy nie wpływają na Maga, który je wytworzył, chyba że są to efekty pułapki lub obrony, lub tekst na karcie czaru wyraźnie to stwierdza.
Jedynym wyjątkiem od tej reguły są efekty, które pozwalają ci usunąć lub zamienić obrażenia z twojego Maga lub Ewokacji albo aktywować Ewokację.



Opcjonalna zasada: Overkill

Zasada ta dotyczy sytuacji, kiedy liczba zadanych obrażeń przewyższa **punkty życia** pokonanego Maga. Podczas obliczania liczby zadanych obrażeń, dodajcie te nadmiarowe do wyniku gracza, który je umieścił.

Zasada ta umożliwia graczom przekroczenie ustalonych parametrów.

Przykład: By pokonać Maga wystarczy zadać mu 1 obrażenie. Otrzymuje 4 obrażenia. W standardowych zasadach tylko 1 byłoby brane pod uwagę podczas obliczania liczby zadanych obrażeń, ale w przypadku tej zasady, dodatkowe 3 również liczą się podczas liczenia.

„Nie ma odpoczynku, schronienia ani ucieczki: wyjdź i umrzyj jeszcze raz" - Rebeka

Każdy Mag jest zmuszony do wyjścia ze swojej Komnaty za pomocą Akcji Fizycznej lub poprzez odrzucenie przygotowanego czaru (co pozwala poruszyć się do pomieszczenia obok). Jeśli Mag nie może wykonać żadnej z dwóch opcji, pozostaje w Komnacie do kolejnej tury.

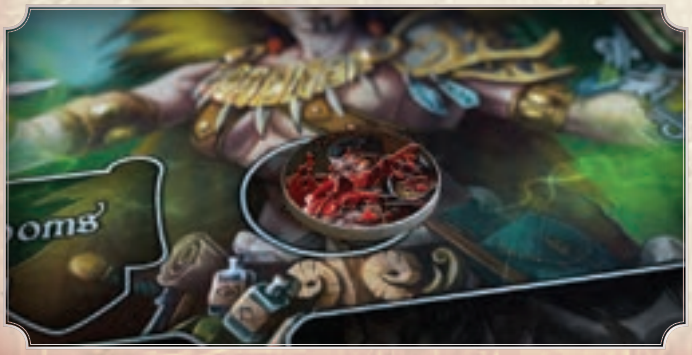
Przykład porażki

Tessa zadaje 1 obrażenie Markowi. Marek zostaje pokonany. Punkty mocy w ramach nagrody przyznawane są następująco:

Pierwsze miejsce: Ula z 6 kostkami obrażeń. Otrzymuje 4 punkty mocy.
Drugie miejsce: Piotr i Kasia remisują na drugim miejscu z 3 kostkami obrażeń. Normalnie drugie miejsce daje 2 punkty mocy. Jednakże w przypadku remisu jest to o 1 punkt mniej. Piotr i Kasia otrzymują po 1 punkcie mocy.



Zadając ostateczne obrażenie, Ula bierze żeton trofeum od Marka.
Kostki obrażeń zwracane są do Magów. Marek umieszcza swojego Maga w Komnacie.







Umieszczenie niestabilności

Niektóre czary są tak potężne, że generują niestabilność w pomieszczeniu, w którym zostały rzucone. Takie czary oznaczone są symbolem niestabilności (wir) pośrodku karty, pomiędzy dwoma efektami.

Mag, który odkrywa czar, powodujący niestabilność, powinien natychmiast umieścić kostkę niestabilności w swoim kolorze w odpowiednim miejscu na kaflu pomieszczenia. Jeśli nie ma dostępnych miejsc, kostki nie można umieścić.
By umieścić niestabilność, gracz bierze jedną z kostek obrażeń/niestabilności w swoim kolorze i umieszcza ją w pomieszczeniu. Niektóre czary pozwalają na umieszczenie dodatkowej kostki zgodnie z zasadami dotyczącymi celu i zasięgu.

Niektóre czary pozwalają na **zamianę** kostki niestabilności na inny kolor. By to zrobić gracz musi wybrać określoną liczbę kostek niestabilności (dowolnych kolorów), znajdujących się w pomieszczeniu, oddać je właścicielom i zamienić je na kostki niestabilności w swoim kolorze.



Przykładowy efekt pozwalający na zamianę żetonów niestabilności

Zniszczenie pomieszczenia

Podczas Fazy Porządkowania, jeśli pomieszczenie osiągnęło najwyższą wartość niestabilności, Mag, który umieścił w nim najwięcej kostek, bierze żeton aktywacji tego pomieszczenia jako nagrodę. Żeton aktywacji zapewni graczowi punkty mocy na końcu gry.

W przypadku remisu, żeton aktywacji otrzymuje Czarna Róża.

Zasada opcjonalna: Overload

Zasada ta pozwala Magom na umieszczenie więcej kostek niestabilności, niż wynosi maksimum pomieszczenia.
Magowie mogą dokładać dodatkowe kostki niestabilności do pomieszczenia, którego kafel nie został odwrócony, nawet w przypadku kiedy nie ma już w nim miejsca.
Ponieważ pomieszczenia są niszczone podczas Fazy Porządkowania, zasada ta pozwala Magom na umieszczanie kostek niestabilności i walkę o pozyskanie żetonu aktywacji.



Czar nie generujący niestabilności

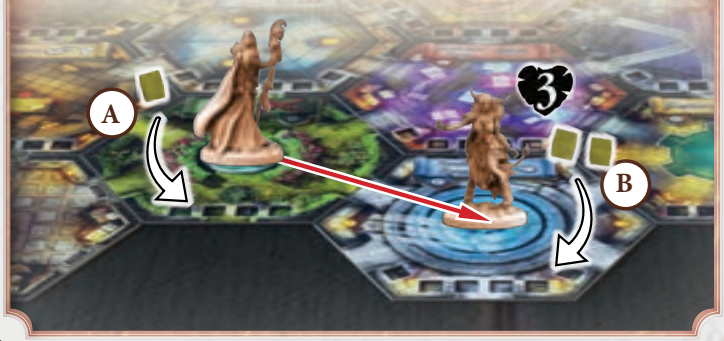
Czar generujący niestabilność

Przykładowe umieszczenie kostek niestabilności

Kasia rzuca czar "Wir" i korzysta z jego dolnego efektu, jako cel obierając pomieszczenie Wyrocznia, gdzie znajduje się Ula.



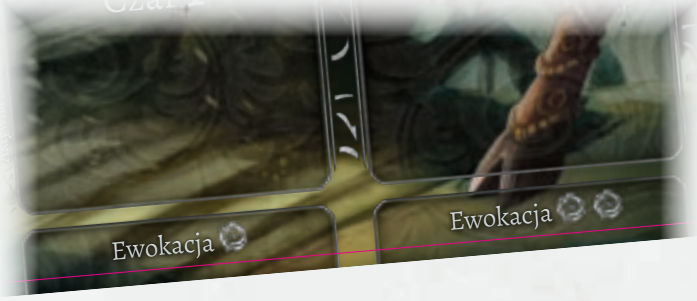
Kasia umieszcza 1 kostkę niestabilności (A) w Ogrodzie, z którego rzucała czar. Następnie zgodnie z efektem czaru, zadaje 3 obrażenia Uli i umieszcza 2 kostki niestabilności (B) w jej pomieszczeniu.



Ewokacje

Czary WZMOCNIENIA (oznaczone symbolem) i inne efekty, takie jak aktywacja pomieszczenia, pozwalają Magom na przywoływanie Ewokacji. Dzieje się to przeważnie podczas Fazy Akcji.

Kiedy Mag przywołuje Ewokację, bierze odpowiedni **żeton/figurkę i kartę** z puli. **Uwaga!** Żetony aktywacji traktujecie jako **FIGURKI** na potrzeby rozpatrywania kart.
Karta, stroną z charakterystyką Ewokacji, musi zostać umieszczona na jednym z trzech wyznaczonych miejsc na arkuszu Maga. **Jeśli odpowiedni żeton/figurka nie jest dostępny w puli, należy zignorować efekt Ewokacji.**



Każde miejsce na Ewokację, na arkuszu Maga opisane jest symbolem i liczbą róż. Kiedy gracz umieszcza kartę Ewokacji w takim miejscu, musi wpiąć tyle przypinek róż w żeton, ile jest ich nadrukowanych. Ułatwia to identyfikację żetonów Ewokacji będących pod kontrolą tego samego Maga.
Jeśli Mag przywołuje nową Ewokację, a posiada już trzy, może zamienić posiadaną na nową lub zrezygnować z przywołania nowej.



Sala Przywołań i **Cmentarz** pozwalają Magom na przywołanie Ewokacji, by dla nich walczyły. Więcej na ten temat znajduje się **Codex Arcanum**.

Przykład przywołania Ewokacji

Ula zagrywa dolny efekt (A) czaru "Ryk Demona" i przywołuje **Malacodę** do sąsiedniego pomieszczenia.



Ula bierze kartę Ewokacji (C) i umieszcza ją na pierwszym miejscu na swoim arkuszu. Następnie wpina jedną przypinkę róży w podstawkę **Malacody** i umieszcza ją w pomieszczeniu.



5. Faza Ewokacji

Podczas Fazy Ewokacji, każdy Mag może aktywować dowolne lub wszystkie swoje Ewokacje. Magowie po kolei, rozpoczynając od pierwszego gracza, mogą aktywować po kolei swoje Ewokacje.

Ewokacja może poruszyć się o tyle pomieszczeń, ile wskazane jest na jej karcie (A). Po ruchu, może zaatakować i zadać obrażenia równe wartości siły (B). Ewokacja może także nie wykonać ruchu i zaatakować.
Kiedy Ewokacja zadaje obrażenie, oznacza się je za pomocą żetonów obrażeń w kolorze kontrolującego ją Maga.
Kiedy na karcie Ewokacji znajduje się tyle żetonów obrażeń, ile wynosi jej poziom życia (C), należy usunąć ją z gry. Umieśćcie żeton/figurkę Ewokacji w puli, a kartę odłóżcie na planszę mocy.
Celem niektórych efektów są Ewokacje konkretnego typu (D), zmuszając je do ruchu, ataku, itd. Dzieje się to przeważnie w innych fazach, np. Fazie Akcji.



Karta Ewokacji Cerber

6. Faza Porządkowania



To ostania faza w turze. Podczas niej należy ponownie aktywować pomieszczenia i sprawdzić ich poziom niestabilności. Czary są odrzucane, żetony odzyskiwane, a planszę należy przygotować na kolejną turę. Jeśli któryś z Magów lub Czarna Róża, na końcu tej fazy osiągnęła wystarczający poziom mocy, by wygrać grę, gra kończy się.

Wykonajcie po kolei poniższe kroki:

1. Magowie odrzucają zagrane czary, umieszczając je odkryte w swoich **wspomnieniach** (stosie kart odrzuconych), z wyjątkiem nieuruchomionych pułapek, które Magowie biorą do ręki. Obróćcie użyte **żetony akcji fizycznej**. Usuńcie zagrane **zapomniane czary** poza grę. Usuńcie wszystkie efekty trwające "do końca tury".



2. **Żetony aktywacji** w pomieszczeniach obróćcie na aktywną stronę.

3. Sprawdźcie **niestabilność** w pomieszczeniach:
Jeśli liczba żetonów niestabilności w pomieszczeniu jest równa jego poziomowi odporności, to uznane jest ono za niestabilne.
Mag (lub Czarna Róża), który umieścił najwięcej żetonów niestabilności w tym pomieszczeniu, otrzymuje żeton aktywacji pomieszczenia jako nagrodę. Przyniesie mu to dodatkowe punkty na końcu gry.
Mag umieszcza ten żeton na swoim arkuszu. Oddajcie żetony niestabilności z pomieszczenia swoim właścicielom, a kafel odwróćcie na zniszczoną stronę. W przypadku remisu, żeton aktywacji pomieszczenia jako nagrodę otrzymuje Czarna Róża.

Zniszczenie pomieszczenia nie ma żadnego efektu na znajdujących się w nim Magów i Ewokacje. Po odwróceniu kafla umieśćcie na nim figurki i żetony, które się na nim znajdowały. Są dwie zmiany funkcjonowania zniszczonych pomieszczeń w grze:

- Pomieszczenie nie może zostać aktywowane, by użyć jego efektu.
- W takim pomieszczeniu nie można umieszczać żetonów niestabilności.

4. Sprawdźcie planszę mocy, by upewnić się czy któryś z Magów lub lub Czarna Róża osiągnęła lub przewyższyła poziom 30 punktów mocy. Jeśli tak, to gra kończy się. Przejdźcie do sekcji końca gry *(więcej na stronie 35)*, by ustalić, kto zostanie nowym **Wielkim Mistrzem**.

Jeśli nikt nie osiągnął 30 punktów mocy, przejdźcie do rozegrania **kolejnej tury**.
Każdy Mag zatrzymuje wszystkie karty, które posiada w ręce.



Koniec gry

Liczenie punktów

Kiedy gra dobiegnie końca, policzcie punkty mocy, by ustalić kto zostanie nowym Wielkim Mistrzem Zakonu Czarnej Róży (grę może wygrać Czarna Róża, w takim przypadku wszyscy gracze przegrywają).
Do wyniku Magów (nie Czarnej Róży) dodajcie dodatkowe punkty mocy za:



1. **Zealizowane zadania**: Każdy Mag podlicza ile zadań zrealizował podczas gry. Przyznajcie punkty mocy według poniższej tabeli:

Najwięcej zrealizowanych zadań:

6 1 miejsce (Mag z największą liczbą zrealizowanych zadań)
3 2 miejsce
1 Uczestnictwo (każdy Mag ze zrealizowanym przynajmniej 1 zadaniem)



2. **Żetony trofeum**: każdy Mag podlicza ile zdobył żetonów trofeum od innych Magów. Liczy się tylko liczba żetonów, a nie ich pochodzenie.
Przyznajcie punkty mocy według poniższej tabeli:

Najwięcej żetonów trofeum:

4 1 miejsce (Mag z największą liczbą żetonów trofeum)
2 2 miejsce
1 Uczestnictwo (każdy Mag z przynajmniej 1 żetonem).



3. **Zniszczone pomieszczenia**: każdy zdobyty żeton aktywacji pomieszczenia jest warty tyle punktów mocy, ile jest na nim napisane.



4. **Posiadacz korony:** posiadanie żetonu korony na końcu gry jest warte 1 punkt mocy.

Podczas przyznawania punktów za zealizowane zadania i żetony trofeum, jeśli jest remis, gracze otrzymują 1 punkt mocy mniej.

Jeśli po podliczeniu punktów mocy jest remis, zwycięża gracz, który posiada najwięcej elementów z poniższej listy (według ważności):
1. Zrealizowane zadania
2. Żetony trofeum
(**Przykład**: Marek i Ula po podliczeniu na końcu gry, mają tyle samo punktów mocy. Każde z nich zrealizowało 5 zadań, ale Ula ma dwa żetony trofeum więcej i to ona zwycięża grę!)

Jeśli po porównaniu liczby elementów nadal jest remis, gracz który posiada żeton korony decyduje kto, spośród remisujących, zostanie **Wielkim Mistrzem**.

Zasada opcjonalna: Dodatkowe tury

Jeśli po końcowym podliczeniu punktów, dwóch lub więcej Magów posiada taką samą liczbę punktów mocy, kontynuujcie grę rozgrywając rundę dodatkową. Dogrywka.

Jeśli po tej dodatkowej rundzie nadal nie ma zwycięzcy, kontynuujcie grę do momentu ustalenia zwycięzcy.

Na końcu dodatkowej rundy policzcie **jedynie** dodatkowe punkty za:

1. żetony trofeum,
2. zrealizowane zadania,
3. zniszczone pomieszczenia.

Przykład końca gry

Na końcu gry Magowie liczą dodatkowe punkty mocy:

1. Zrealizowane zadania:
Rebecca 3 zadania = 1 miejsce = 6 PM
Nero 2 zadania = remis na 2 miejscu = 2 PM
Tessa 2 zadania = remis na 2 miejscu = 2 PM

2. Żetony trofeum:
Nero 4 żetony = 1 miejsce = 4 PM
Tessa 3 żetony = 2 miejsce = 2 PM
Rebecca 1 żeton = uczestnictwo = 1 PM

3. Zniszczone pomieszczenia:
Tessa 2+3+3+2 = 10 PM
Rebecca 3+2 = 5 PM
Nero 0 PM

4. Posiadacz korony:
Nero = 1 PM

Dodatkowe punkty mocy:
Tessa = 14 PM
Rebecca = 12 PM
Nero = 7 PM

Dodatkowe punkty mocy są dodawane do tych zdobytych podczas gry i w ten sposób wyłaniany jest zwycięzca. W tym przykładzie:

	PM w grze	PM dodatkowe	Suma
Nero	34 PM	7 PM	41 PM
Tessa	24 PM	14 PM	38 PM
Rebecca	25 PM	12 PM	37 PM

Nero zostaje nowym Wielkim Mistrzem.









Często zadawane pytania

Zagrałem 2 identyczne pułapki, które dotyczą tego samego pomieszczenia. Czy mogę uruchomić je obie?
Tak, możesz uruchomić obie pułapki i zdecydować o kolejności ich uruchamiania.

Po poruszeniu się do pomieszczenia, uruchomiłem kilka pułapek należących do różnych Magów. W jakiej kolejności są one uruchamiane?
Pułapki są uruchamiane po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od tej, należącej do Maga, który będzie wykonywał akcję po tobie. Jeśli jeden z graczy zastawił kilka pułapek, to on decyduje o kolejności ich uruchomienia.

Czy mogę rzucać zaklęcia na Magów, którzy stracili wszystkie swoje punkty życia?
Nie. Kiedy poziom obrażeń jest równy poziomowi życia Maga (lub jest wyższy w grze z opcjonalną zasadą), to Mag zostaje pokonany. Od razu przystępujecie do przyznania punktów mocy za jego pokonanie.

Jeśli przywołam Ewokację do pomieszczenia z pułapką, czy zostaje ona uruchomiona?
Tak. Jeśli pułapka może zadać obrażenie Ewokacji to można ją uruchomić.

Posiadam kilka czarów ochronnych uruchamianych pod tym samym warunkiem. Co w takim przypadku?
Możesz zdecydować w jakiej kolejności je uruchomić. Musisz pamiętać, że warunek uruchamiający czar musi znajdować się na każdym z nich (np. jeśli dwie karty pozwalają uniknąć 3 następnych obrażeń i otrzymać 1 punkt mocy, to po pierwszym uruchomieniu nie ma już obrażeń do przydzielenia i nie możesz uruchomić drugiego czaru).

Nie posiadam więcej standardowych kart czarów do odkrycia, ale nadal mam Szybki Czar. Czy mogę go zagrać jako ostatnią kartę?
Tak. Szybki Czar może zostać zagrany jako ostatnia karta.

Czar obszarowy, który miał wpłynąć na kilku Magów został anulowany przez czar ochronny. Czy efekty wpływają na innych Magów?
Nie. Jeśli czar został anulowany, to żaden z Magów znajdujących się w pomieszczeniu nie jest dotknięty żadnymi efektami.

Czar obszarowy, który wpłynie na kilku Magów uruchamia mój czar ochronny "Zignoruj efekt". Czy efekt działa na innych Magów?
Tak. Ignorowanie efektu dotyczy tylko ciebie. Anuluj i zignoruj nie są tożsamymi pojęciami.

Zostałem pokonany i wróciłem do swojej Komnaty. Nie posiadam fizycznej akcji ale mam jeden gotowy czar. Czy mogę pozostać w swojej Komnacie?
Nie. Jeśli możesz, to musisz opuścić Komnatę. Musisz odrzucić kartę czaru w zamian za poruszenie się o 1 pomieszczenie (pamiętaj, że nie możesz go aktywować, gdyż nie jest to ruch za pomocą akcji fizycznej). Nie możesz użyć tej karty czaru w żaden inny sposób.

Jeśli czar ochronny lub pułapki posiada symbol niestabilności, kiedy umieszcza się żeton niestabilności w pomieszczeniu?
Żeton umieszcza się, kiedy czar lub pułapka zostaje uruchomiona. Jeśli to się nie stanie, żeton nie zostanie położony w pomieszczeniu.

Dobrałem zadanie, które mi się nie podoba. Czy mogę je odrzucić i dobrać kolejne?
Nie. Musisz poczekać na kolejną fazę Czarnej Róży.

Posiadam 3 Ewokacje w grze i zagrywam czar Ewokacji. Co się dzieje w takim przypadku?
Możesz natychmiast odrzucić jedną ze swoich Ewokacji, by zrobić miejsce na nową. Nie możesz dodać czwartej Ewokacji. Możesz zrezygnować z przywołania Ewokacji.

Pułapka, która wpływa na pomieszczenia w 2 kolorach została uruchomiona przez jeden z tych kolorów. Co się dzieje?
Jeśli pułapka została uruchomiona przez pomieszczenie w jednym z kolorów, nie wpływa na pomieszczenie w drugim kolorze.

Jestem pierwszym graczem i chcę aktywować Salę Tronową. Czy mogę?
Tak. Możesz. To taktyczny ruch, pozwalający na zachowanie korony!

Mag znajdujący się w swojej Komnacie realizuje zadanie. Czy moja pułapka na realizowane zadania może zostać uruchomiona?
Nie. Mag znajdujący się swojej Komnacie jest odporny na wszystkie efekty, za wyjątkiem tych pochodzących od Czarnej Róży.

Nie posiadam już żetonów obrażeń/niestabilności, by wypełnić w całości efekt mojego czaru. Czy jest jakaś kolejność, w której muszę ich użyć?
Nie. Sam decydujesz o kolejności ich rozmieszczania. Możesz najpierw zadać obrażenia, a potem umieścić żeton niestabilności lub na odwrót.



Szkoła Transmutacji

Słowniczek

Działanie: Ewokacje mogą podejmować działania, polegające na przemieszczeniu, a następnie na ataku, w swojej własnej fazie lub za sprawą specjalnych czarów w fazie akcji.

Aktywacja pomieszczenia ( ): Rozpatrzenie efektu, znajdującego się na znaczniku aktywacji tego pomieszczenia (o ile ten znacznik już nie został aktywowany wcześniej, tj. nie jest odwrócony na swoją ciemniejszą stronę).

Atak ( ): Próba zadania fizycznych obrażeń konkretnemu celowi. Na przykład Magowie, korzystając ze swoich znaczników akcji fizycznych, zadają 2 obrażenia.

Uniknij: Efekt nie ma wpływu na Maga, jeżeli ten go uniknął lub zignorował.

Odwołaj: Odwołany efekt zostaje całkowicie powstrzymany. Żadna figurka nie podlega więc jego efektom.

Rzucanie czarów: Rozpatrzenie wybranego efektu, odsłoniętej karty czaru, jeżeli ta posiada lub . W innym przypadku, jeżeli czar jest lub , umieść na odwrocie czaru znacznik pułapki/ochrony. W trakcie trwania tej tury taka pułapka/ochrona może zostać następnie aktywowana.

Rzucenie czaru z ręki: Wybór 1 czaru z arkusza twojego Maga (gotowego, aktywnego lub wykorzystanego) i jego odrzucenie na stos wspomnień. Następnie, zastąpienie odrzuconej karty 1 wybranym i od razu rzuconym czarem z twojej ręki.

Zamień (/): Gracz może zamienić wskazaną liczbę kostek obrażeń/niestabilności swojego wyboru na kostki własnego koloru.

Wylecz ( ): Usuń wskazaną liczbę kostek obrażeń z arkusza Maga lub z karty Ewokacji.

Obrażenia ( ): Obrażenia zadawane figurce są oznaczane z wykorzystaniem kostek obrażeń w kolorze Maga, który te obrażenia zadał. Obrażenia zadawane przez Czarną Różę są oznakowywane czarnymi kostkami. W momencie zadawania obrażeń Magowi, znaczniki są umiejscawiane na torze życia na arkuszu Maga. Obrażenia zadawane Ewokacjom trafiają na kartę właściwej Ewokacji.

Wyeliminuj: Trwale usuń z gry wskazany obiekt (umieść go z powrotem w pudełku).

Zignoruj: patrz **Uniknij**.

Aktywuj: Ten termin odnosi się do pułapek ( ) oraz ochron ( ). Gdy zostają spełnione określone warunki aktywacji, gracz, który rzucił wcześniej ten czar, może odwrócić kartę i zastosować aktywowany efekt.

Niestabilność ( ): Przydzielona do pomieszczenia niestabilność jest oznaczana z wykorzystaniem kostek niestabilności w kolorze Maga, który te kostki umieszcza. W przypadku, gdy źródłem jest Czarna Róża, to powinny zostać wykorzystane czarne kostki.

Ruch ( ): Określa o ile pomieszczeń, może przemieścić się Mag lub Ewokacja, w trakcie poruszania się po Loży.

Szybkie czary: Gotowe czary mogą zostać rzucone w dowolnym momencie tury Maga w trakcie jego fazy akcji.

Gotowe czary: Czary, które w trakcie fazy przygotowania, zostały umieszczone koszulką do góry na arkuszu Maga i przeznaczone do wykorzystania w trakcie fazy akcji. Czary pozostają gotowe do momentu ich rzucenia, kiedy to, w zależmości od rodzaju czaru, stają się aktywne lub wykorzystane.

Standardowe czary: Gotowe czary, które mogą zostać rzucone w określonej kolejności w trakcie fazy akcji danego Maga.

Przywołaj: Weź z rezerwy wskazaną Ewokację i umieść ją we wskazanym pomieszczeniu (patrz str. 33).

Dobierz ( ): Dobierz wskazaną liczbę kart z wierzchu wskazanej talii i dodaj je do swojej ręki.

Przemieść: Przemieść się bezpośrednio z jednego pomieszczenia do innego, bez przechodzenia przez dzielące je pomieszczenia. Jest to coś na kształt teleportacji, choć efekty w docelowym pomieszczeniu nadal mogą być aktywowane w wyniku takiego przemieszczenia.

Punkty Mocy ( ): Są traktowane jak punkty zwycięstwa. Ich liczba jest mierzona na arkuszu mocy, po którym poruszane są znaczniki każdego z Magów oraz Czarnej Róży - zarówno, gdy punkty są zdobywane, jak i wtedy gdy są tracone.

Usuń: Usuń z gry obiekt, umieszczając go z powrotem we wskazanej rezerwie lub na właściwym stosie kart odrzuconych.

Ujawnij czar: Czar zostaje ujawniony z chwilą, gdy gracz odwraca gotowy czar, gdy zostaje zagrany czar lub , a także gdy zostają aktywowane lub .

Ukradnij: Weź wskazany obiekt (z reguły punkty mocy, ale czasami również karty) od innego Maga. Jeżeli dany Mag nie posiada takiego obiektu, to nie można go od niego ukraść.

Odrzuć ( ): Umieść jedną lub więcej kart na odpowiednim stosie kart odrzuconych. Przykładowo czary są umieszczane na stosie wspomnień, a wydarzenia na stosie odrzuconych kart wydarzeń.

Odnieś: Dotyczy przypadków, gdy na Maga ma wpływ jakiś negatywny efekt, taki jak obrażenia lub efekt pomieszczenia.

Przenieś: Weź wskazane znaczniki i przenieś je na inny cel - zgodnie z instrukcją wywołującą ten efekt.

Wykorzystane czary: Czary znajdujące się na arkuszach Magów, które zostały już w pełni rozpatrzone.





Black Rose Wars - Zasady Gry wersja 1.6

©2022 Czacha Games
Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.czachagames.pl