DISCOVER™

NIEZNANE LĄDY

ZASADY GRY

galakta

Opis gry

Odzyskawszy przytomność, uświadamiacie sobie, że jesteście na jakimś dzikim obszarze. Nie macie bladego pojęcia, co to za miejsce ani jak się tu znaleźliście. Wasz pierwszy cel jest oczywisty: zdobyć wodę oraz pożywienie. W trakcie badania okolicy odkrywacie niebezpieczeństwa oraz tajemnice, których się nie spodziewaliście. Jeśli uda wam się je rozwikłać, może znajdziecie sposób na powrót do domu.

W grze Discover: Nieznane lądy gracze ze sobą ani w pełni nie rywalizują, ani nie współpracują. Ich głównym celem jest przetrwanie, a każdy, kto przetrwa do końca scenariusza, zostaje zwycięzcą!

Rozgrywkę może wygrać, jak i przegrać dowolna liczba uczestników. Gra kończy się, kiedy gracze zrealizują ostatnie zadanie, a osiągnięcie tego celu często wymaga współpracy. By ujść z życiem, gracze muszą stąpać po cienkiej granicy, biegnącej pomiędzy niesieniem pomocy innym a koniecznością obrony własnego interesu.

Poznanie waszej Unikatowej Gry

Wasz egzemplarz gry Discover: Nieznane lądy zawiera unikatowe połączenie elementów, inne niż we wszystkich egzemplarzach gry na całym świecie! Poczujcie się jak prawdziwi odkrywcy i **nie czytajcie** treści żadnej z kart przed rozpoczęciem rozgrywki. W toku gry będziecie odkrywać nowe tajemnice, a wiedza ta pozwoli Wam odpowiednio dostosować strategię w czasie kolejnych rozgrywek.

Każdy egzemplarz gry Discover: Nieznane lądy został starannie przygotowany, aby stworzyć całkowicie funkcjonalną, a przy tym niepowtarzalną grę. Jeśli posiadacie kilka kopii tego tytułu, każdą z nich przechowujcie osobno i nie mieszajcie ich elementów.

Scenariusze i rodzaje terenu

Historie zawarte w grze opowiadają o grupach postaci, ich próbie przetrwania i rozwikłania tajemnicy. Każda rozgrywka odbywa się w oparciu o konkretny scenariusz. To właśnie scenariusz opowiada historię nowej grupy bohaterów. Choć każdy scenariusz jest rozgrywany w ramach osobnej rozgrywki, to łączy się z innymi w tematyczną całość. Jeśli gracze rozegrają wszystkie scenariusze, lepiej zrozumieją te rozegrane wcześniej.

W każdym egzemplarzu gry znajdują się dwa zestawy kafelków mapy (rodzajów terenu). Do każdego rodzaju terenu przypisany jest arkusz pomocy przedstawiający sposób przygotowania mapy z danym terenem oraz zawierający specjalne zasady oraz listę kart i scenariuszy wykorzystywanych w połączeniu z terenem danego rodzaju.

Elementy

Rzeczywiste elementy znajdujące się w Waszym egzemplarzu gry będą różnić się od tych przedstawionych poniżej. Na przykład, arkusze pomocy terenu, które znajdziecie w pudełku, będą odpowiadały rodzajom terenu dostępnym w waszej kopii gry.

2 arkusze pomocy terenu

4 pionki bohaterów

2 żetony obozowiska

1 żeton kompasu

4 żetony ogniska

2 kości

34 kafelki mapy

10 kart nocy
(4 niebieskie, 6 czerwonych)

11 kart wyprawy

12 kart wsparcia w walce

od 94 do 96 kart przeszukiwania

od 30 do 32 kart wrogów

44 karty wytworzonych przedmiotów

11 kart projektów
(8 normalnych, 3 zaawansowane)

1 żeton wodza plemienia

12 kart postaci

24 karty zagrożenia
(12 niebieskich,
12 pomarańczowych)

4 karty pomocy

4 liczniki stanu postaci
(Każdy licznik składa się z 4 tarcz oraz 4 zestawów łączników. Wszystkie liczniki należy złożyć tak, jak to pokazano powyżej).

20 znaczników

6 żetonów źródeł wody

od 103 do 106 żetonów krajobrazu

16 żetonów potworów

84 żetony zasobów

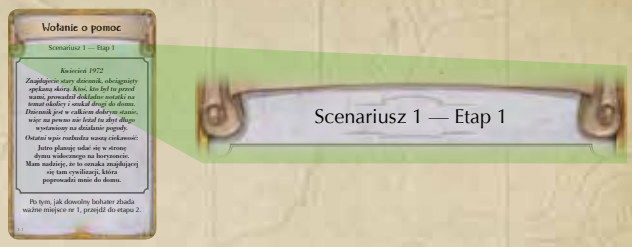
od 2 do 5 żetonów specjalnych potworów

Przygotowanie gry

W celu przygotowania gry należy wykonać następujące czynności:

1. **Wybór scenariusza:** podczas swojej pierwszej rozgrywki gracze powinni użyć „Scenariusza 1". Pośród kart wyprawy należy odszukać wszystkie karty powiązane z danym scenariuszem, a pozostałe odłożyć do pudełka.

   Kartę „Etap 1" wybranego scenariusza należy odczytać na głos. Wskazuje ona pierwszy cel, który gracze muszą zrealizować, by zbliżyć się do zwycięstwa. Pozostałe karty wyprawy danego scenariusza należy trzymać zakryte (będą one potrzebne później).



2. **Wybór wodza plemienia:** każdy gracz rzuca kością, a gracz, który uzyska najwyższy wynik, otrzymuje żeton wodza plemienia. W przypadku remisu, remisujący gracze powtarzają rzut.

3. **Przygotowanie talii nocy:** sześć kart II fazy nocy (czerwonych) należy potasować w celu przygotowania zakrytej talii. Następnie należy potasować cztery karty I fazy nocy (niebieskie) i umieścić je na wierzchu talii nocy.

4. **Odszukanie elementów terenu:** należy odnaleźć arkusz pomocy terenu odpowiadający **wybranemu scenariuszowi** – przedstawia on elementy związane z konkretnym rodzajem terenu niezbędne do rozgrywki. Elementy te należy przygotować w następujący sposób:

   a. *Talie przeszukiwania, wrogów oraz wytworzonych przedmiotów:* karty te należy podzielić na trzy zakryte talie, ułożone zgodnie z numerami. Tych talii nie należy tasować.

   Arkusz pomocy wskazuje, które karty przeszukiwania należy odłożyć z powrotem do pudełka. Należy upewnić się, że to polecenie zostało dokładnie wykonane.

   b. *Talia projektów:* karty projektów należy potasować w celu przygotowania zakrytej talii, a następnie umieścić je obok talii wytworzonych przedmiotów. Jeśli arkusz pomocy przedstawia zaawansowane karty projektów (z czerwonym tyłem), należy je potasować w celu przygotowania osobnej talii.

   c. *Talia zagrożenia:* karty zagrożenia (w kolorze wskazanym na arkuszu pomocy) należy potasować w celu przygotowania zakrytej talii, a następnie umieścić obok talii nocy.

   d. *Żetony powiązane z terenem:* należy zgromadzić wszystkie kafelki mapy, żetony źródeł wody, żetony obozowisk, żetony potworów oraz wszystkie żetony krajobrazu pokazane na arkuszu pomocy. Należy je podzielić na zakryte stosy, zgodnie z rysunkiem na ich tylnej stronie, a każdy z tych stosów osobno wymieszać.

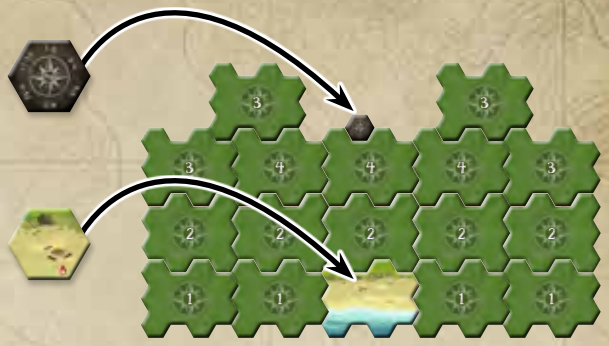
   e. *Wspólne żetony:* wszystkie żetony zasobów, ognisk, znaczniki oraz żetony specjalnych potworów należy podzielić i umieścić w stosach w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

   Wszystkie pozostałe kafelki mapy, żetony krajobrazu, potworów oraz obozowiska należy odłożyć do pudełka (nie będą one wykorzystywane podczas tej rozgrywki).

5. **Przygotowanie mapy:** pośród kafelków mapy należy odnaleźć ten, który po obu stronach posiada rysunek mapy. Należy go umieścić na środku stołu. Następnie należy podzielić wszystkie pozostałe kafelki mapy na stosy zgodnie z cyframi widocznymi po ich tylnej stronie. Każdy stos należy osobno potasować, a następnie zbudować z nich mapę poprzez rozłożenie zakrytych kafelków zgodnie z tym, co zaprezentowano w arkuszu pomocy.

   Przy krawędzi mapy należy umieścić żeton kompasu zgodnie z tym, co pokazano na arkuszu pomocy. Następnie na mapie, na polu obozowiska, należy umieścić żeton obozowiska, stroną z rozpalonym ogniskiem do góry.

   Uwaga: rysunek po prawej przedstawia mapę wyspy. W przypadku innych rodzajów terenu należy posłużyć się układami przedstawionymi w odpowiednich arkuszach pomocy.



6. **Przydzielenie postaci:** karty postaci należy potasować, a następnie rozdać po dwie każdemu z graczy. Każdy gracz w sekrecie wybiera jedną z tych kart, którą zatrzyma. Po tym, jak wszyscy dokonają wyboru, karty postaci są równocześnie ujawniane. Wszystkie pozostałe karty postaci należy odłożyć z powrotem do pudełka.

   Podczas rozgrywki jednoosobowej gracz losuje cztery karty postaci i wybiera z nich jedną, którą zatrzyma.

7. **Przygotowanie bohaterów:** każdy gracz otrzymuje następujące elementy i umieszcza je w pobliżu swojej karty postaci:
   a. Jeden licznik stanu postaci. Trzy wskaźniki zdrowia należy ustawić tak, aby wskazywały symbol serca, a wskaźnik wytrzymałości na wartość odpowiednią do liczby graczy:

      - trzech lub czterech graczy: 8 punktów wytrzymałości

      - dwóch graczy: 10 punktów wytrzymałości

      - jeden gracz: 12 punktów wytrzymałości

   b. Żetony zasobów - po jednym żetonie jedzenia i czystej wody.

   c. Trzy karty wsparcia w walce w kolorze odpowiadającym licznikowi stanu postaci. Podczas rozgrywki **jednoosobowej** karty te nie są wykorzystywane (należy pominąć tę czynność).

   d. Z wierzchu talii normalnych projektów (niebieskiej) każdy gracz dobiera karty odpowiednio do liczby graczy (obecnie zachowując ich treść w tajemnicy):

      - trzech lub czterech graczy: po 1 karcie

      - dwóch graczy: po 2 karty

      - jeden gracz: 3 karty

   e. Jeden pionek bohatera w kolorze licznika stanu postaci. Pionek ten należy postawić w obozowisku.

Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia rozgrywki!

Bohaterowie a gracze

Używane w grze określenie **bohater** odnosi się zarówno do gracza, jak i jego postaci w grze.

Przebieg gry

Rozgrywka składa się z serii rund, a każda runda dzieli się na dwie fazy:

1. **Fazę dnia:** w której bohaterowie poruszają się po mapie, gromadzą zasoby, wytwarzają przedmioty itd.
2. **Fazę nocy:** w której bohaterowie rozpatrują kartę nocy. Na kartach tych występuje szeroki wachlarz efektów pozytywnych, jak i negatywnych, takich jak potrzeba zaspokojenia głodu przez każdego z bohaterów, czy poruszenie żetonów potworów po mapie.

Każda z faz została szczegółowo opisana poniżej.

1. Faza dnia

W ciągu dnia bohaterowie zbierają zasoby (np. jedzenie, czystą wodę), wytwarzają przedmioty oraz poruszają się po mapie szukając drogi do domu.

Począwszy od wodza plemienia i kontynuując w kierunku ruchu wskazówek zegara każdy bohater wykonuje jedną turę. Podczas swojej tury gracz może wykonać tyle akcji ile chce, wydając jeden punkt wytrzymałości za każdą wykonaną akcję (zostaną one wyjaśnione później). Poniżej znajduje się krótkie zestawienie akcji dostępnych w grze. Ich dokładny opis dostępny jest w dalszej części instrukcji.

* **Zbieranie**
* **Ruch i zbieranie**
* **Zwiad**
* **Gotowanie mięsa**
* **Ponowne rozpalenie ogniska**
* **Wytworzenie przedmiotu**
* **Wymiana**
* **Badanie**
* **Odpoczynek**
* **Akcja z karty**

Po tym, jak wszyscy bohaterowie wykonają swoje tury, rozgrywka przechodzi do fazy nocy.

„W obozowisku" oraz „przy ognisku"

Niektóre efekty wymagają, aby bohaterowie znajdowali się **w obozowisku** lub **przy ognisku**. Oznacza to, że pionek bohatera musi znajdować się na tym samym polu, co obozowisko lub ognisko.

Ognisko może być rozpalone lub zgaszone, co jest reprezentowane przez odpowiednią stronę żetonu. Bohater jest **przy ognisku** tylko wtedy, gdy znajduje się na polu z żetonem rozpalonego ogniska.

Rozpalone ognisko

Zgaszone ognisko

Kiedy ogień się wypali, żeton jest odwracany na stronę zgaszoną. Bohaterowie mogą wykonać akcję „Ponownego rozpalenia ogniska", aby odwrócić żeton ogniska na stronę rozpaloną.

Na początku rozgrywki jedynym ogniskiem jest to dostępne na żetonie obozowiska. Jeśli znajdujące się tam ognisko jest rozpalone, to obecność w obozowisku spełnia zarówno wymóg obecności w obozowisku, jak i przy ognisku. Przy pomocy określonych kart przedmiotów gracze mogą wypracować nowe sposoby na rozpalenie ognia.

2. Faza nocy

W nocy wódz plemienia dobiera wierzchnią kartę z talii nocy, rozpatruje po kolei od góry do dołu opisane na niej efekty, po czym ją odrzuca.

Wskaźnik wytrzymałości

Karty nocy **zawsze** umożliwiają bohaterom zyskanie co najmniej sześciu punktów wytrzymałości. Są one dodawane do obecnej wartości wytrzymałości każdego z bohaterów (wskaźnik wytrzymałości każdego bohatera należy przekręcić na odpowiednią wartość).

Punkty wytrzymałości są wykorzystywane przez bohaterów do wykonywania akcji (patrz dalej). Bohater nie może mieć mniej niż 0 punktów wytrzymałości ani więcej niż 12.

Po odrzuceniu rozpatrzonej karty nocy wódz plemienia decyduje, czy przekazuje żeton wodza plemienia innemu graczowi, czy zatrzymuje go dla siebie.

Następnie bohaterowie rozpoczynają nową rundę od fazy dnia. Cykl ten jest powtarzany, dopóki każdy z bohaterów nie wygra lub nie przegra.

Karty zagrożenia

Karta zagrożenia

Przebywanie w nocy z dala od ogniska może być niebezpieczne. Niektóre karty nocy nakazują jednemu lub kilku bohaterom rozpatrzyć kartę zagrożenia. W tym celu bohater dobiera kartę z wierzchu talii zagrożenia, postępuje zgodnie z poleceniami na niej zawartymi, po czym ją odrzuca.

Na niektórych kartach zagrożenia, pod tytułem karty występuje słowo **Trwały**. Taką kartę po wylosowaniu należy położyć przed bohaterem. Pozostaje ona tam do czasu, aż jakiś efekt ją odrzuci (często efekt ten jest wskazany na samej karcie zagrożenia).

Jeśli kilku bohaterów dobiera karty zagrożenia w tym samym czasie, to dobierają i rozpatrują je pojedynczo, zaczynając od wodza plemienia i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Plemię

Niektóre karty zagrożenia są oznaczone słowem „Plemię". Jeśli w momencie dobrania przez bohatera karty zagrożenia ze słowem „Plemię" na planszy nie ma innych bohaterów, to należy ją odrzucić i na jej miejsce dobrać nową kartę zagrożenia. Na ogół dzieje się tak podczas rozgrywki jednoosobowej, ale może się także zdarzyć, jeśli wszyscy pozostali bohaterowie wygrali, bądź zostali wyeliminowani.

Odrzucanie kart

Gdy karta nocy lub karta zagrożenia jest odrzucana, należy ją położyć odkrytą obok odpowiedniej talii. Kiedy w talii nocy skończą się karty, w celu przygotowania nowej, należy wybrać ze stosu odrzuconych kart nocy wszystkie karty **II fazy** i je potasować. Kiedy w talii zagrożenia skończą się karty, w celu przygotowania nowej należy potasować wszystkie karty ze stosu odrzuconych kart zagrożenia.

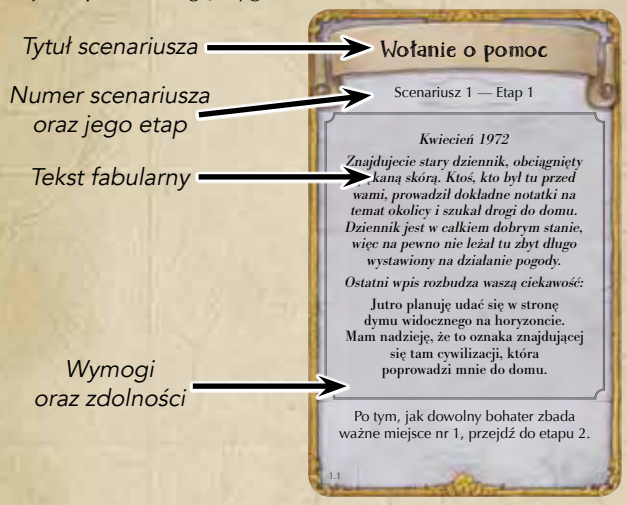
Kiedy odrzucana jest karta przeszukiwania, wroga lub wytworzonego przedmiotu, należy ją odłożyć z powrotem do odpowiedniej talii, zachowując przy tym kolejność numeryczną kart, co ułatwi przeszukiwanie talii.

Cechy

Na niektórych kartach, powyżej opisu zdolności, znajduje się lista cech (takich jak **Chłód** lub **Główny klucz**). Cechy same w sobie na ogół nie mają żadnego efektu, ale odnoszą się do nich inne karty.

Zwycięstwo

Głównym celem bohaterów jest realizowanie kart wyprawy, a ostatnia karta wyprawy każdego scenariusza wskazuje im, w jaki sposób mogą wygrać.



Karta wyprawy

Obecna karta wyprawy pozostaje odkryta na stole. Zawiera ona instrukcje na temat tego, co jest wymagane do jej zrealizowania, oraz tego, co stanie się w momencie jej zrealizowania. Kiedy karta nakazuje bohaterom przejść do nowego etapu, muszą oni odnaleźć kartę określonego etapu rozgrywanego scenariusza. Ta nowa karta jest układana odkryta na stole i staje się nową obecną kartą wyprawy.

Ostatni etap każdego scenariusza objaśnia bohaterom, w jaki sposób mogą wygrać grę. Kiedy bohater wygra, gracz usuwa jego pionek z mapy, odrzuca wszystkie karty, żetony oraz znaczniki i nie bierze już udziału w grze. Wszyscy bohaterowie pozostali w grze kontynuują rozgrywkę.

Jeśli bohater otrzyma zbyt wiele obrażeń (patrz dalej), przegrywa. Po tym, jak bohater przegra, pozostali bohaterowie kontynuują rozgrywkę i nadal mogą wygrać. Gra kończy się, kiedy na mapie nie pozostanie żaden bohater.

Wykonywanie akcji

Podczas tury bohatera gracz może wykonać dowolną liczbę akcji. Za każdym razem, kiedy bohater wykonuje akcję, należy zmniejszyć o 1 wartość widoczną na jego wskaźniku wytrzymałości (lub więcej, jeśli akcja kosztuje więcej niż jeden punkt wytrzymałości). Bohater może wykonać tę samą akcję kilka razy podczas swojej tury, ale nie może wykonać akcji, jeśli nie ma wystarczającej liczby punktów wytrzymałości, aby opłacić jej koszt.

Bohaterowie zachowują na kolejny dzień niewykorzystane punkty wytrzymałości.

Kiedy bohater wykonuje swoją turę, prowadzący go gracz jest **aktywnym bohaterem** i jednocześnie jest jedynym bohaterem, który może wykonywać akcje.

Wódz plemienia

Żeton wodza plemienia

Bohater posiadający żeton wodza plemienia jest **wodzem plemienia** i jako pierwszy wykonuje swoją turę każdego dnia. Ponadto, jeśli grupa musi podjąć jakąś decyzję, ale nie może w tej kwestii dojść do porozumienia, to właśnie wódz plemienia ma ostateczny głos.

Na koniec każdej nocy bohaterowie naradzają się przed nadchodzącym dniem i decydują, czy chcą, aby wodzem plemienia został inny bohater. Wódz plemienia podejmuje ostateczną decyzję w tej sprawie i może sprzeciwić się woli innych bohaterów, **chyba że** wszyscy pozostali gracze jednomyślnie wybiorą nowego wodza plemienia.

W dalszej części znajdują się zasady rozgrywania poszczególnych akcji.

Akcja „Zbieranie"

Jest to główny sposób, w jaki bohaterowie wchodzą w interakcję z żetonami obecnymi na mapie. Podczas wykonywania tej akcji bohater wybiera jeden żeton krajobrazu, zasobu lub źródła wody na swoim polu i w następujący sposób go rozpatruje:

Żeton krajobrazu

Bohater odkrywa wybrany żeton.

Jeśli przedstawia on symbol zasobu, gracz umieszcza go obok swojej karty postaci, **zachowując ten żeton krajobrazu** jako **zasób.** Bohaterowie wydają zasoby, aby wytwarzać przedmioty, lub aby wspomóc się w walce (patrz dalej).

Jeśli na żetonie znajduje się rysunek wroga oraz numer, bohater ściera się z danym wrogiem w walce (patrz dalej).

Jeśli na żetonie znajduje się tylko numer, bohater odnajduje w talii przeszukiwania kartę z tym samym numerem i ją rozpatruje (patrz „Rozpatrywanie kart z numerami" na stronie 9). Po rozpatrzeniu karty **należy odrzucić żeton**, chyba że karta nakazuje inaczej.

Zasób na żetonie krajobrazu

Wróg na żetonie krajobrazu

Numer na żetonie krajobrazu

Żeton zasobu

Żeton zasobu

Bohater bierze żeton zasobu ze swojego pola i kładzie go obok swojej karty postaci. Żetony zasobów oraz krajobrazu znajdujące się obok karty postaci są uznawane za **zasoby**.

Kiedy bohater zyskuje określony zasób w wyniku działania efektu karty, wówczas gracz zyskuje odpowiedni żeton zasobu (nie żeton krajobrazu) z puli niewykorzystywanych żetonów. Arkusz pomocy terenu zawiera pełną listę wszystkich rodzajów zasobów.

Źródło wody

Odkryty żeton źródła wody

Podczas wykonywania akcji „Zbieranie" bohater **nie zdobywa żetonu źródła wody** – zamiast tego odwraca żeton na stronę odkrytą i zyskuje jeden żeton zasobu z puli żetonów w rodzaju wskazanym na danym żetonie źródła wody. Sam żeton źródła wody pozostaje na polu do końca gry i zapewnia nieograniczoną liczbę zasobów. Na przykład, bohater na polu z żetonem źródła „czysta woda" może wydać 10 punktów wytrzymałości, aby wykonać 10 akcji „Zbieranie" i w ten sposób zyskać 10 żetonów czystej wody.

Akcja „Ruch i zbieranie"

Bohater porusza swój pionek na sąsiednie pole, wydając na to punkty wytrzymałości w liczbie wymaganej przez koszt wytrzymałości danego pola (jest on wskazany na arkuszu pomocy terenu).

Po wykonaniu ruchu bohater może wykonać jedną akcję „Zbieranie" na swoim polu, **nie wydając na nią żadnych punktów wytrzymałości**.

Jeśli na polu widocznych jest kilka rodzajów terenu, koszt ten jest wyznaczony przez rodzaj terenu, który zajmuje **większość** danego pola. Jeśli na polu znajduje się żeton źródła wody bądź ważne miejsce, koszt wytrzymałości danego terenu jest uzależniony od terenu otaczającego dane źródło wody lub ważne miejsce.

Przykład tej akcji znajduje się w ramce na stronie 10.

Akcja „Zwiad"

Bohaterowie nie mogą poruszać się na zakryte kafelki mapy – muszą najpierw przeprowadzić na nich zwiad. W tym celu bohater wybiera kafelek mapy sąsiadujący z jego polem i odkrywa go.

Następnie losuje **żetony krajobrazu** z puli, umieszczając odpowiednie żetony na każdym symbolu krajobrazu na danym kafelku mapy. Każdy żeton umieszcza się na mapie zakryty, bez ujawniania jego zawartości.

Kiedy w stosunku do tego kafelka wykonywana jest akcja „Zwiad", należy na nim umieścić żeton krajobrazu .

Ilustracja na żetonie krajobrazu nie musi odpowiadać tej na polu. W tym wypadku zwraca się jedynie uwagę na symbol obecny na żetonie.

Jeśli na danym kafelku znajduje się symbol źródła wody ( ), należy umieścić na nim zakryty żeton źródła wody.

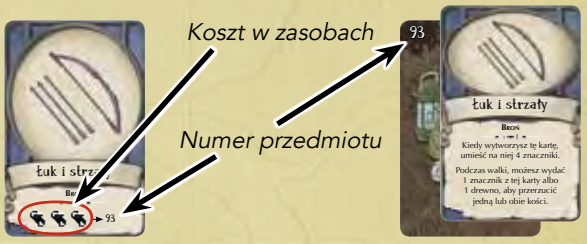
Akcja „Wymiana"

Bohater wybiera **jednego innego bohatera** na swoim polu. Taka para bohaterów może dowolnie wymieniać się przedmiotami, zasobami oraz kartami projektów.

W celu dokonania wymiany obaj bohaterowie muszą zgodzić się na jej warunki (tj. jakie przedmioty i zasoby zostaną wymienione). Jeśli nie mogą dojść do porozumienia, nie dochodzi do żadnej wymiany, a aktywny bohater nie wydaje żadnych punktów wytrzymałości na tę nieudaną akcję.

Karty projektów

Karty projektów zapewniają bohaterom plany niezbędne do wytworzenia przedmiotów. Każda karta projektu przedstawia przedmiot, który może zostać wytworzony, oraz koszt w zasobach, wskazujący materiały niezbędne do przygotowania go przedmiotu.



Karta projektu

Karta wytworzonego przedmiotu

Karty projektów mogą znajdować się w ręce bohatera lub odkryte na obszarze gry, skąd mogą użyć ich wszyscy bohaterowie. Karty projektów znajdujące się w ręce bohatera pozostają tajne, jednak bohaterowie mogą rozmawiać o nich, a nawet pokazywać je, jeśli uznają to za zasadne. Bohaterowie nie mogą podglądać jednak kart w talii wytworzonych przedmiotów, dopóki odpowiedni przedmiot nie zostanie wytworzony.

Akcja „Wytworzenie przedmiotu"

Akcja „Wytworzenie przedmiotu" umożliwia bohaterom wykorzystanie zasobów do tworzenia przedmiotów. Kiedy bohater wykonuje tę akcję, wybiera ze swojej ręki kartę projektu lub odkrytą kartę projektu znajdującą się na stole. Następnie wydaje zasoby wskazane w dolnej części karty, aby w zamian zdobyć kartę wytworzonego przedmiotu, która odpowiada numerem liczbie w prawym dolnym rogu karty projektu.

Jeśli bohater wybrał kartę projektu ze swojej ręki, kładzie ją odkrytą na stole w pobliżu mapy, **a potem dobiera z talii** nową kartę projektu. Odkryte karty projektów pozostają w grze do końca rozgrywki i nie należą do żadnego z bohaterów.

Na niektórych kartach projektów, poza kosztem w zasobach, znajduje się także symbol ogniska ( ). Projekty te nie mogą zostać wytworzone, jeśli bohater nie znajduje się przy ognisku.

Niektóre arkusze pomocy terenu używają zaawansowanych kart projektów. Bohaterowie na początku gry nie mają w ręce żadnych zaawansowanych kart projektów. Kiedy dobierają karty, mogą zdecydować się dobrać je z zaawansowanej talii projektów, zamiast z talii normalnych projektów.

Wydawanie i odrzucanie żetonów

W celu wydania zasobu bohater bierze jeden ze swoich żetonów krajobrazu lub zasobu i odrzuca go odkryty obok puli niewykorzystywanych żetonów. Jeśli bohater wydaje żeton, który ma wartość dwóch zasobów, może wydać go jako jeden zasób i wziąć z puli jeden żeton pojedynczego zasobu.

Kiedy stos żetonów krajobrazu się wyczerpie, należy wziąć wszystkie żetony danego rodzaju, zakryć je i wymieszać w celu przygotowania nowej puli.

Limit ładunku

Każdy bohater może mieć przy sobie w jednym momencie dowolną kombinację maksymalnie 10 zasobów i przedmiotów. Jeśli ma ich więcej niż 10, musi wybrać, które 10 z nich zatrzyma. Zasoby, które nie zostały wybrane**, odkłada się na pole danego bohatera** stroną z zasobem do góry, a niewybrane karty są odrzucane patrz „Odrzucanie kart" na stronie 6. Niektóre z przedmiotów posiadają cechę **Przedmiot wyprawy**. Przedmioty te są kluczowe w niektórych wyprawach należy je zachować.

Niektóre przedmioty pozwalają bohaterom **przenosić** na nich zasoby. Pozwala to bohaterowi umieścić na odpowiedniej karcie kilka z jego zasobów. Zasoby te nie wliczają się wówczas do limitu ładunku bohatera (choć sam przedmiot nadal liczy się jako jedna karta w momencie sprawdzania limitu).

Akcja „Badanie"

Na wybranych polach znajdują się ważne miejsca, które są istotne z punktu widzenia bohaterów, a które można zbadać. Każde takie ważne miejsce posiada numer odpowiadający karcie przeszukiwania.

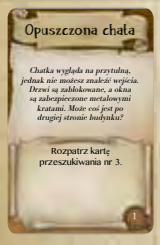
Ważne miejsce nr 1

Jeśli bohater znajduje się na tym samym polu, co ważne miejsce, może wykonać akcję „Badanie" i rozpatrzyć kartę przeszukiwania, której numer odpowiada numerowi danego ważnego miejsca.

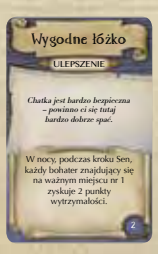
Rozpatrywanie kart z numerami

Na odwrocie kart przeszukiwania, wrogów oraz wytworzonych przedmiotów znajdują się numery. Talie te należy trzymać ułożone w kolejności numerów, aby bohaterowie szybko mogli odnaleźć odpowiednią kartę, kiedy otrzymają takie polecenie.

Jeśli bohater zostaje poinstruowany, aby rozpatrzyć kartę z numerem, wówczas bierze odpowiednią talię i odszukuje w niej kartę, która na swoim tyle ma wskazany numer. Następnie odczytuje na głos treść tej karty i rozpatruje ją. W tych taliach występują cztery rodzaje kart, a każdy z nich rozpatruje się inaczej, zgodnie z następującymi zasadami:



Wydarzenie



Ulepszenie

Wróg

Przedmiot

* **Wydarzenie:** bohater postępuje zgodnie z instrukcjami opisanymi na karcie, a następnie **odkłada kartę z powrotem do talii**. Zapisany kursywą tekst fabularny zawiera elementy opowieści i mogą się do niego odwoływać inne karty.
* **Ulepszenie:** bohater umieszcza daną kartę obok mapy. Pozostaje ona w grze, zapewniając trwały efekt dla wszystkich bohaterów.
* **Wróg:** bohater rozpatruje walkę z danym wrogiem (patrz dalej).
* **Przedmiot:** bohater zachowuje kartę i umieszcza ją obok swojej karty postaci. Ten przedmiot zapewnia bohaterowi korzyść opisaną na karcie.
* Bohater **nie może** posiadać dwóch przedmiotów o tej samej nazwie – **odnosi się to także do wytworzonych przedmiotów.** Jeśli bohater zyska przedmiot, który już posiada, wówczas zyskuje nową kopię karty, a starą zwraca do odpowiedniej talii albo przekazuje innemu bohaterowi na swoim polu.

Gdy w talii nie ma odpowiedniej karty

Jeśli bohater ma rozpatrzyć określoną kartę, ale w danej talii nie ma karty o wskazanym numerze, wówczas nie rozpatruje żadnej karty. Może się tak zdarzyć, jeśli inny bohater już posiada dany przedmiot lub jeśli karta została usunięta z gry przez inny efekt.

Powielone numery

Wszystkie karty w talii przeszukiwania, mające ten sam numer, są identyczne (za wyjątkiem niektórych kart, które są usuwane z talii podczas przygotowania gry).

Obrażenia

Bohaterowie mogą otrzymywać obrażenia na różne sposoby – np. w trakcie walki lub w chwili gdy nie mają jedzenia lub wody, a karta nocy wymaga wydania ich. Za każdym razem, kiedy bohater otrzymuje obrażenie, musi wybrać jeden ze swoich wskaźników zdrowia, obecnie ustawiony na symbolu serca, i przestawić go na symbol otrzymanego obrażenia.

W grze występują cztery rodzaje obrażeń:

Głód: to obrażenie reprezentuje dolegliwości pojawiające się, gdy bohater nie spożył wystarczającej ilości jedzenia. Łatwo je wyleczyć przy pomocy jedzenia (patrz „Akcja «Odpoczynek»" na stronie 10).

Odwodnienie: to obrażenie reprezentuje dolegliwości pojawiające się, gdy bohater nie wypił wystarczającej ilości wody. Łatwo je wyleczyć przy pomocy wody (patrz „Akcja «Odpoczynek»").

Choroba: to obrażenie reprezentuje chorobę lub zatrucie, które można wyleczyć przy pomocy lekarstw (patrz „Akcja «Odpoczynek»").

Uraz fizyczny: to obrażenie reprezentuje poważny uraz, taki jak złamana ręka, i nie można go wyleczyć przy pomocy akcji „Odpoczynek".

Jeśli bohater ma już trzy obrażenia i **otrzymuje czwarte obrażenie** dowolnego rodzaju, to zostaje wyeliminowany i przegrywa grę (patrz dalej).

Akcja „Odpoczynek”

Bohater może wyleczyć jedno obrażenie wydając na to odpowiedni zasób, zgodnie z poniższymi zasadami:

* Wydając jedno jedzenie, leczy jedno obrażenie ✕ (głód).
* Wydając jedną wodę, leczy jedno obrażenie ◆ (odwodnienie).
* Wydając jedno lekarstwo, leczy jedno obrażenie ✱ (choroba).

Bohater decyduje, czy leczy swoje obrażenie, czy obrażenie innego bohatera znajdującego się na tym samym polu. W celu wyleczenia obrażenia, bohater wybiera jeden wskaźnik zdrowia, obecnie wskazujący obrażenie danego rodzaju, i przekręca go na symbol serca.

Leczenie jednego obrażenia ✕

Brudna woda

Brudna woda

W grze występują dwa rodzaje wody: czysta oraz brudna. Każdy z tych rodzajów może być wydany jako woda.

Po tym, jak bohater wyda brudną wodę, musi wydać jedno lekarstwo albo rzucić kością.

Jeśli wypadnie 1-3, bohater otrzymuje jedno obrażenie ✱.

Jeśli bohater po prostu odrzuca brudną wodę, to nie rzuca kością.

Akcja „Gotowanie mięsa”

Jeśli bohater znajduje się przy ognisku, może wymienić **dowolną liczbę** swojego mięsa na taką samą liczbę jedzenia.

Akcja „Ponowne rozpalenie ogniska”

Jeśli bohater znajduje się przy zgaszonym ognisku, może wydać jedno drewno, aby rozpalić ognisko (odwrócić żeton na rozpaloną stronę).

Akcja z karty

Symbol wytrzymałości

Bohater może użyć akcji z jednego ze swoich przedmiotów, karty postaci, karty ulepszenia, bądź obecnej karty wyprawy. Zdolności te są poprzedzone cyfrą oraz symbolem wytrzymałości (na przykład „**1**:”). W celu wykonania tej akcji bohater musi wydać wskazaną liczbę punktów wytrzymałości. Bohater może rozpatrzyć akcję z karty tylko podczas swojej tury.

Przykład tury

1. Obecnie trwa tura Adama, który ma do dyspozycji dziewięć punktów wytrzymałości do wydania na akcje.
2. W ramach swojej pierwszej akcji postanawia poruszyć się na sąsiednie pole. Koszt wytrzymałości tego pola wynosi dwa (zgodnie z tym co pokazano na arkuszu pomocy terenu), więc na wykonanie tej akcji zużywa dwa punkty wytrzymałości.
3. W ramach swojej kolejnej akcji także się porusza. Tym razem koszt wytrzymałości pola wynosi jeden.
4. Adam sąsiaduje teraz z nieodkrytym kafelkiem mapy, dlatego wydaje jeden punkt wytrzymałości, aby przeprowadzić zwiad.
5. Kafelek jest odkrywany i na polach z symbolem krajobrazu rozkładane są żetony krajobrazu.
6. Jego kolejną akcją jest ruch i zbieranie.
7. W ramach tej akcji ruchu wykonuje także akcję zbierania (nie wydając dodatkowych punktów wytrzymałości), aby zdobyć żeton krajobrazu ze swojego pola. Jest to zasób, dlatego zachowuje go przed sobą.
8. W ramach kolejnych dwóch akcji Adam porusza się na ważne miejsce nr 33.
9. Wykonuje tam akcję badania i rozpatruje kartę nr 33 z talii. To przedmiot, więc zachowuje kartę i kładzie ją obok swojej karty postaci.

Adamowi został jeden punkt wytrzymałości – decyduje się zachować go na kolejną rundę. Następnie bohater po jego lewej wykonuje swoją turę.

Zagrożenia w dziczy

Dzicz to niebezpieczne miejsce. Poza ciągłym zapotrzebowaniem na jedzenie i wodę bohaterowie mogą mierzyć się w niej z groźnymi wrogami, chorobami i nieokiełznaną pogodą.

Ofiary

Kiedy bohater **otrzymuje czwarte obrażenie** dowolnego rodzaju, jeśli ma już trzy obrażenia, zostaje wyeliminowany. Pionek tego bohatera należy położyć na boku, żeby oznaczyć, że jest on teraz ofiarą. Jeśli ten bohater był **wodzem plemienia**, musi przekazać żeton wodza plemienia graczowi po swojej lewej.

Bohater

Ofiara

Kiedy bohater zostanie wyeliminowany, to gracz przegrywa. Wszyscy pozostali bohaterowie kontynuują grę, ale wyeliminowany gracz nie wykonuje już swojej tury. Zdolności znajdujące się na kartach wyeliminowanego gracza nie mogą dłużej być wykorzystywane. Na potrzeby wszystkich kart i zasad nie traktuje się go już jako bohatera.

Łupienie

Kiedy bohater zostanie wyeliminowany, jego karty projektów i zagrożenia są usuwane z gry, jednak jego zasoby i przedmioty pozostają obok jego karty postaci. Wykonując akcję, bohater znajdujący się na tym samym polu co ofiara, może wziąć od niej **jeden zasób bądź jeden przedmiot**.

Żetony potworów

Niektóre karty powodują **rozstawienie** na mapie żetonów potworów. W celu rozstawienia potwora należy wylosować żeton potwora z puli niewykorzystywanych żetonów i umieścić go zakrytego na wskazanym polu. Jeśli znajduje się tam bohater, żeton potwora należy odkryć, a dany bohater natychmiast rozpatruje walkę z nim (patrz dalej).

Tył żetonu potwora

Przód żetonu potwora

Jeśli zdolność powoduje rozstawienie potwora na polu, które nie znajduje się na mapie (na przykład jest to nieujawnione jeszcze ważne miejsce), wówczas nie rozstawia się żadnego potwora.

Kiedy bohater poruszy się na pole, na którym znajduje się żeton potwora, to odkrywa go i natychmiast rozpatruje z nim walkę.

Jeśli bohater poruszy się na pole, na którym znajduje się żeton potwora, musi rozpatrzyć walkę z tym potworem, zanim będzie mógł rozpatrzyć darmową akcję „Zbieranie".

Jeśli na polu bohatera znajduje się kilka żetonów potworów, wówczas gracz rozpatruje walkę z jednym z nich – sam wybiera z którym. Potem, jeśli na jego polu nadal znajduje się jakiś żeton potwora, gracz walczy z kolejnym z nich. Bohater powtarza ten cykl, dopóki na jego polu znajdują się żetony potworów, lub dopóki nie zostanie wyeliminowany.

Poruszanie żetonów potworów

Zdolności niektórych kart poruszają potwory po mapie. Potwory zawsze poruszają się o określoną liczbę pól, ignorując przy tym teren. Kiedy żeton potwora poruszy się na pole z bohaterem, żeton potwora jest odkrywany, a dany wróg mierzy się z bohaterem (patrz dalej).

Jeśli potwór poruszy się na pole, na którym znajduje się kilku bohaterów, wówczas bohaterowie obecni na danym polu muszą ustalić, z którym z nich będzie walczył potwór. Jeśli nie mogą dojść do porozumienia, decyzję podejmuje wódz plemienia. Wódz plemienia rozstrzyga wszystkie inne remisy, w tym takie, w których potwór ma poruszyć się w stronę najbliższego bohatera, a dwaj bohaterowie znajdują się w takiej samej odległości od niego.

Ta karta nakazuje bohaterowi poruszyć najbliższy żeton potwora o dwa pola w jego kierunku. W związku z tym, że żeton nie wszedł na pole bohatera, nadal pozostaje zakryty.

Jeśli potwór porusza się o więcej niż jedno pole, to porusza się po jednym polu na raz i zatrzymuje się, kiedy wejdzie na pole, na którym znajduje się bohater.

Żetony potworów nie mogą schodzić z mapy ani poruszać się na niezbadane kafelki – jeśli miałoby to nastąpić, to zamiast tego poruszają się wzdłuż krawędzi mapy. Jeśli kilka żetonów potworów porusza się równocześnie, to wszystkie poruszają się, zanim dojdzie do jakiejkolwiek walki.

Żetony specjalnych potworów

Niektóre karty wyprawy i przeszukiwania powodują rozstawienie **żetonów specjalnych potworów**. Takie żetony potworów mają szare tło, są takie same z obu stron i nigdy nie umieszcza się ich w puli żetonów normalnych potworów.

Żeton specjalnego potwora

Żetony specjalnych potworów **nie poruszają się** w wyniku działania kart nocy ani kart zagrożenia, ale normalnie mogą się wycofywać. Poza tym jednym wyjątkiem przestrzegają wszystkich pozostałych zasad dotyczących potworów, chyba że jakaś zasada wyraźnie wskazuje „normalnego potwora".

Uwaga: karty specjalnych potworów można czasem znaleźć w talii przeszukiwania, zamiast w talii wrogów.

Wrogowie i potwory

Określenie **wróg** odnosi się do dowolnego adwersarza, z którym bohater może walczyć. **Potwory** są określonym rodzajem wrogów, reprezentowanym przez żetony potworów. Zdolności, które poruszają żetony potworów **nie poruszają** żetonów krajobrazu ❀ ani żetonów specjalnych potworów. Odkryte żetony krajobrazu ❀ znajdujące się na polu bohatera nie powodują automatycznego rozpoczęcia walki - rozpatruje się je przy pomocy akcji „Zbieranie".

Walka

Karty wrogów reprezentują wszystkich przeciwników, z którymi bohaterowie muszą walczyć – w tym potwory oraz dzikie zwierzęta. Kiedy bohater dobiera kartę wroga, gracz natychmiast musi rozpatrzyć walkę. Każda karta wroga przedstawia statystki walki danego wroga oraz jego zdrowie.

Karta wroga

Podstawowe zasady walki są bardzo proste: bohater rzuca dwiema kośćmi – jedną szarą oraz jedną czerwoną. Jeśli wynik na szarej kości jest równy bądź wyższy od wartości obrony wroga, zostaje mu zadane obrażenie. Jeśli wynik na czerwonej kości jest równy bądź wyższy od wartości ataku danego wroga, to bohater otrzymuje jedno obrażenie. Poszczególne kroki walki zostały opisane poniżej.

Kroki walki

Bohater odbywający walkę z wrogiem jest określany mianem **WALCZĄCEGO**. W celu rozpatrzenia walki należy wykonać poniższe kroki:

1. **Rzut kośćmi:** walczący rzuca obiema kośćmi. Szara kość jest określana na kartach jako **TWOJA/SWOJA KOŚĆ**, a czerwona kość jest określana jako **KOŚĆ WROGA**.
2. **Modyfikowanie kości:** walczący może użyć zdolności pozwalających na ponowny rzut kośćmi (przerzut) albo zmodyfikowanie uzyskanych wyników. Odnosi się to także do wydawania zasobów w celu zmodyfikowania kości w następujący sposób:
   - *1 drewno:* przerzut szarej kości.
   - *1 kamień:* przerzut czerwonej kości.
   - *1 trucizna:* +1 do szarej kości.
   - *1 komponent:* -1 do czerwonej kości.

   Walczący pojedynczo rozpatruje efekty modyfikujące kości, robiąc to w kolejności wybranej przez siebie, i może rozpatrzyć ten sam efekt wielokrotnie. Na przykład, bohater może wydać jeden kamień, aby przerzucić kość wroga, a następnie jeszcze jeden kamień, aby przerzucić ją ponownie. Jeśli bohater ma kilka przedmiotów **BROŃ**, może użyć wszystkich, jednak każdego przedmiotu tylko raz **na walkę**.
3. **Zadanie obrażeń:** wróg i bohater mogą otrzymać obrażenia odpowiednio do wyników uzyskanych na kościach.
   a. Jeśli wynik uzyskany na szarej kości jest **równy bądź wyższy** od wartości obrony danego wroga, to wrogowi zostaje zadane obrażenie. Na karcie danego wroga należy umieścić jeden znacznik, aby oznaczyć otrzymane przez niego obrażenie.

      Jeśli na wrogu znajdują się znaczniki w liczbie równej jego wartości zdrowia, to wróg zostaje **POKONANY** – a bohater zdobywa nagrodę opisaną na karcie wroga (jeśli występuje), a następnie odrzuca kartę wroga i jego żeton.

   b. Jeśli wynik uzyskany na czerwonej kości jest **równy bądź wyższy** od wartości ataku danego wroga, to bohater otrzymuje jedno obrażenie ☠ (uraz fizyczny). Dzieje się tak nawet, jeśli wróg został pokonany w tym etapie.

      Wartość ataku niektórych wrogów wynosi „–". Bohater nie otrzymuje żadnych obrażeń od takiego wroga, a wartość na czerwonej kości jest wykorzystywana jedynie podczas wycofywania się.
4. **Wycofanie się wroga:** jeśli wróg nie został pokonany, żeton danego wroga wycofuje się, zgodnie z tym co opisano poniżej. Jego karta pozostaje odkryta w grze wraz ze znajdującymi się na niej znacznikami obrażeń.

Po tym kroku walka się kończy, nawet jeśli wróg nie został pokonany.

Wycofywanie się wroga

Jeśli bohaterowi nie uda się pokonać wroga w walce, to wróg ten się wycofa. Kiedy wróg się wycofuje, jego żeton pozostaje odkryty i porusza się na sąsiednie pole – wyrzucony podczas walki wynik **widoczny na czerwonej kości** wskazuje kierunek ruchu tego żetonu zgodnie z liczbami na kompasie.

Żeton kompasu

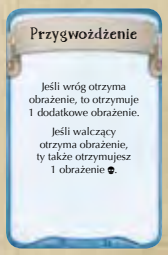
Żeton nie może wycofać się poza planszę, na niezbadany kafelek mapy ani na pole z bohaterem. Jeśli miałoby się tak stać, walczący wybiera pole, które sąsiaduje z jego polem, na którym nie znajduje się inny bohater i porusza na nie żeton wroga.

Ucieczka z walki

Niektóre karty pozwalają bohaterom uciekać z walki. Kiedy bohater ucieka z walki, porusza swój pionek na sąsiednie pole (wybrane przez siebie), na którym nie ma żetonu potwora, a walka natychmiast się kończy. Wszelkie nierozpatrzone kroki walki są pomijane, co oznacza, że bohater ucieknie przed krokiem zadania obrażeń – nie otrzyma więc żadnych obrażeń, a wróg nie zostanie pokonany ani się nie wycofa. Karta wroga pozostaje odkryta obok mapy.

Wspieranie w walce

Pozostali bohaterowie znajdujący się w zasięgu dwóch pól od walki są **WSPIERAJĄCYMI**.



Karta wsparcia w walce

Przed rzutem kośćmi każdy wspierający decyduje, czy zagrywa jedną ze swoich trzech kart wsparcia w walce i kładzie ją odkrytą na stole, czy też rezygnuje z zagrania karty. Bohaterowie podejmują decyzje pojedynczo, zaczynając od gracza po lewej od walczącego. Walczący nie zagrywa żadnej karty wsparcia w walce.

Każdy wspierający może użyć zdolności ze swojej karty w etapie modyfikowania kości. Jeśli zdolność nie zawiera słowa „możesz", to wspierający musi jej użyć. Po użyciu karta wraca do właściciela i może być użyta w kolejnych walkach.

Jeśli wróg zostanie pokonany, walczący może zachować zdobyte nagrody albo może się nimi podzielić (częścią, a nawet wszystkimi) z wspierającymi.

Przykład walki

1. Żeton potwora poruszył się na pole Zuzanny, więc odkrywa ona żeton i dobiera kartę o odpowiednim numerze.
2. Inni bohaterowie nie znajdują się na tyle blisko, aby ją wesprzeć, więc Zuzanna po prostu rzuca kośćmi.
3. Wartość na szarej kości jest niższa od wartości obrony wroga, więc Zuzanna wydaje jedno drewno, aby przerzucić szarą kość.
4. Jej rzut jest teraz równy wartości obrony wroga, więc zadaje mu jedno obrażenie. W tym celu umieszcza na karcie wroga jeden znacznik. Wartość zdrowia tego wroga wynosi dwa, więc nie zostaje on pokonany.
5. Wartość na kości wroga jest wyższa od wartości ataku wroga, więc Zuzanna otrzymuje jedno obrażenie ☠ (uraz fizyczny).
6. Wróg wycofuje się z pola bohatera w kierunku wskazanym przez kompas dla wartości równej na kości wroga, w tym wypadku jest to 12.

Zaciekli wrogowie

Niektóre z kart wrogów są oznaczone jako **Zaciekłe**, co oznacza, że taki wróg kontynuuje starcie z walczącym, dopóki nie zostanie pokonany, bądź wszyscy bohaterowie z jego pola nie zostaną pokonani.

Jeśli zaciekły wróg nie zostanie pokonany w walce, to **nie wycofuje się**. Zamiast tego **zaczyna nową walkę** z innym bohaterem na swoim polu. Walczy z bohaterem siedzącym **na lewo** od poprzedniego walczącego. Jeśli na jego polu nie ma innych bohaterów, to walczy z poprzednim walczącym.

Zdolności, które pozwalają bohaterowi uciec z walki nie pozwalają mu oddalić się od zaciekłego wroga. Zamiast tego walka kończy się, a wróg zaczyna nową walkę z bohaterem na swoim polu, siedzącym na lewo od poprzedniego walczącego. Jeśli na polu nie ma innych bohaterów, wróg ponownie walczy z tym samym bohaterem.

Poznawanie świata

By ukończyć scenariusz, bohaterowie często muszą udać się do określonych miejsc, bądź odnaleźć konkretne przedmioty. Poniżej zostały opisane zasady dotyczące takich miejsc i przedmiotów.

Symbole celu

Na niektórych polach wydrukowano czerwone symbole celów. Symbole te same w sobie nie mają efektu, jednak mogą się do nich odnosić zdolności kart.

Symbol celu

Zmienne efekty

Karty wyprawy często używają symbolu „liczba graczy” (). Taki symbol oznacza liczbę graczy na początku rozgrywki, uwzględniając ofiary oraz bohaterów, którzy już wygrali grę. Na przykład treść „Rzuć kośćmi” podczas rozgrywki czteroosobowej zawsze należy odczytywać jako „Rzuć czterema kośćmi”.

Klucze

Niektóre przedmioty posiadają zdolności, które są rozpatrywane w momencie dobrania karty wyprawy. Przedmioty te pozwalają bohaterowi na rozpatrzenie innej karty przeszukiwania **zamiast karty, która właśnie została dobrana**. Bohater musi zdecydować, którą z kart rozpatrzy, zanim pozna treść którejkolwiek z nich.

Przykład: bohater posiada „Srebrny klucz”, którego treść brzmi „Jeśli masz rozpatrzyć kartę, która w swej treści zawiera zwrot „drzwi są zablokowane”, możesz zamiast tego rozpatrzyć kartę o numerze wyższym o 1”.

Podczas wykonywania akcji „Badanie” bohater dobiera kartę nr 1, która zawiera zwrot „Drzwi są zablokowane”. Bohater może zdecydować się rozpatrzyć kartę nr 3, zgodnie z tym, co opisano na karcie nr 1, albo może użyć „Srebrnego klucza”, aby rozpatrzyć kartę nr 2.

STOP!

Znacie już wszystkie zasady niezbędne do rozpoczęcia rozgrywki. Jeśli podczas gry pojawi się pytanie, na które nie potraficie odpowiedzieć, wówczas powinniście sprawdzić sekcję z wyjaśnieniem zasad, znajdującą się na stronach 14 oraz 15. Na stronach 15 oraz 16 znajdują się zasady, które są wykorzystywane tylko w scenariuszu 5. Ten specjalny scenariusz wymaga co najmniej 2 graczy i jest w pełni rywalizacyjny.

Wyjaśnienie zasad

W tej sekcji instrukcji znajduje się wyjaśnienie rzadkich lub skomplikowanych zależności między zasadami. Jeśli gracze napotkają sytuację, która nie została opisana w głównych zasadach, właśnie tutaj powinni poszukać wyjaśnienia. Większość graczy nie musi czytać tej części do momentu pojawienia się problemu.

Złote zasady

* Jeśli treść karty stoi w sprzeczności z instrukcją, to pierwszeństwo ma karta. Jeśli na karcie znajduje się zwrot „nie może" (lub dowolna jego odmiana), to taki efekt jest ostateczny i nie można go zniwelować.
* Znaczniki, żetony ognisk i zasobów nie są ograniczone do tych zawartych w pudełku. Jeśli gracze potrzebują dodatkowych żetonów, mogą użyć monet, lub innego dostępnego substytutu. Wszystkie pozostałe żetony są ograniczone do liczby zawartej w pudełku.
* Jeśli efekt sprawia, że bohater traci punkty wytrzymałości lub odrzuca żetony, ale dany bohater nie ma wystarczającej liczby elementów do utraty lub odrzucenia, wówczas traci bądź odrzuca tyle, ile może.
* Określone sytuacje podczas rozgrywki mogą sprawić, że zdolności nie odniosą żadnego efektu. Na przykład, jeśli karta zagrożenia nakazuje bohaterowi rozstawić żeton potwora na najbliższym ważnym miejscu, a w grze nie ma jeszcze żadnych ważnych miejsc, wówczas karta jest rozpatrywana bez efektu, a następnie się ją odrzuca.

Walka

* Zdolności, odnoszące się do wartości „widocznej" na kości, odnoszą się tylko do wartości faktycznie widocznej na kości, ignorując modyfikatory. Zdolności, które odnoszą się do „ostatecznego wyniku" na kości, odnoszą się do wyniku uzyskanego po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów.
* Jeśli zdolność modyfikuje kość (np. dodając do niej 2), a następnie dana kość jest przerzucana, modyfikator działa także na nowy wynik widoczny na tej kości.
* Jeśli bohater ucieka z walki, a na polu z żetonem wroga znajduje się inny bohater, wróg natychmiast rozpoczyna walkę z tym bohaterem.
* Jeśli zdolność może zostać użyta „raz na walkę", to można użyć jej kilka razy, jeśli dojdzie do kilku walk. Na przykład, podczas walki z zaciekłym wrogiem bohater może odbyć kilka walk z tym wrogiem i w każdej z nich użyć każdej zdolności „raz na walkę".
* Z przedmiotów i zdolności postaci w walce może korzystać tylko bohater (lub bohaterowie), którzy rzucili kośćmi. Wspierający nie mogą korzystać z takich zdolności, chyba że na karcie zaznaczono inaczej.
* Jeśli nie ma żadnych dozwolonych pól, na które mógłby wycofać się żeton wroga (na przykład w wyniku tego, że na każdym sąsiednim polu znajduje się bohater), żeton jest umieszczany na najbliższym polu, na którym nie ma żadnego bohatera.
* Niektórzy wrogowie (np. Gazela) wycofują się o dwa pola zamiast o jedno. Jeśli taki wróg może poruszyć się tylko o jedno pole we wskazanym kierunku, ponieważ w przeciwnym wypadku wyszedłby poza mapę, wówczas porusza się tylko o jedno pole.
* Jeśli bohater pokona wroga i w tej samej walce sam zostanie wyeliminowany, to otrzymuje nagrodę za tego wroga, zanim zostanie wyeliminowany.
* Karty, które są wykorzystywane „Przed rzutem kości podczas walki" są używane zaraz po tym, jak wspierający zdecydują, czy chcą użyć kart wsparcia w walce.
* Jeśli bohater używa zdolności, aby zadać wrogowi obrażenia poza walką, to może przy ich pomocy pokonać tego wroga. Bohater otrzymuje nagrodę, nawet jeśli nie znajduje się na polu tego wroga.
* Jeśli kilku bohaterów znajduje się w zasięgu dwóch pól od walki, decydują, które karty wsparcia w walce chcą zagrać (jeśli w ogóle chcą to robić), zaczynając od gracza siedzącego na lewo od walczącego i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Ruch i odległość

* Niektóre zdolności poruszają bohaterów (na przykład „**10:** porusz się maksymalnie o 4 pola"). Do takich zdolności odnoszą się następujące zasady:
  - W takim wypadku rodzaje terenu są ignorowane i nie kosztują dodatkowych punktów wytrzymałości.
  - Bohater musi zatrzymać się, jeśli wejdzie na pole, na którym znajduje się żeton potwora. Musi natychmiast rozpatrzyć walkę z tym potworem, a następnie jego akcja się kończy.
  - Bohater nie może przerwać tego ruchu, aby wykonać inną akcję. Na przykład, nie może wykonać akcji „Zbieranie", aby po drodze zebrać jakieś zasoby.
  - W przeciwieństwie do akcji „Ruch i zbieranie", zdolności te nie pozwalają bohaterowi na wykonanie akcji „Zbieranie" bez wydawania punktów wytrzymałości.
* Jeśli zdolność porusza bohatera lub żeton bezpośrednio na określone pole (np. „Porusz się na ważne miejsce nr 1"), pionek bohatera jest podnoszony, a następnie ustawiany dokładnie na polu, bez poruszania się przez pola, które je dzielą.
* Kiedy zasada lub zdolność odnoszą się do elementu znajdującego się w określonym zasięgu od bohatera (na przykład „w zasięgu 2 pól"), to wszystko co znajduje się na polu bohatera jest w zasięgu zero, wszystko co z nim sąsiaduje znajduje się w zasięgu jeden, itd.

Karty przeszukiwania oraz akcja „Badanie"

* Jeśli karta przeszukiwania z wydarzeniem nakazuje bohaterowi rozpatrzyć inną kartę przeszukiwania, bohater nie musi w tym celu wykonywać kolejnej akcji.
* Bohater może zbadać to samo ważne miejsce kilka razy podczas swojej tury, normalnie wydając punkt wytrzymałości za każdą akcję.
* Jeśli karta przeszukiwania z żetonu krajobrazu z numerem nakazuje bohaterowi pozostawić żeton na miejscu, to żeton ten pozostaje na nim odkryty. Jeśli karta tego nie wskazuje, żeton krajobrazu z numerem jest odrzucany.

Zasoby i limit ładunku

* Karty projektów, trwałe karty zagrożenia oraz karty wsparcia w walce nie wliczają się do limitu ładunku bohatera.
* Bohaterowie mogą odrzucać zasoby (wówczas odkładają je na swoim polu) tylko wtedy, gdy przekroczą swój limit załadunku.
* Niektóre przedmioty posiadają cechę **Przedmiot wyprawy**. Przedmioty te są kluczowe w niektórych wyprawach i nie można ich odrzucić, nawet jeśli bohater przekracza swój limit ładunku. Przedmioty te nadal wliczają się do limitu ładunku.
* Bohater może zdecydować się zebrać zasób lub wymienić się przedmiotami, nawet jeśli miałoby to sprawić, że przekroczy swój limit ładunku. Na koniec tej akcji musi odrzucić zasoby na swoje pole, albo odrzucić przedmioty tak, aby nie przekraczać limitu ładunku.
* Na potrzeby limitu ładunku bohatera żeton z dwoma symbolami zasobów liczy się jako jeden żeton. Bohater może w dowolnym momencie wymienić w puli taki żeton na dwa pojedyncze żetony. Po tym, jak żeton zostanie rozmieniony, oba żetony wliczają się do limitu ładunku bohatera i nie mogą być z powrotem wymienione na jeden podwójny żeton.
* Bohater podczas każdej akcji „Zbieranie" może zebrać tylko **jeden** żeton zasobu. Jeśli chciałby zebrać kilka zasobów ze swojego pola, musi w tym celu wykonać kilka akcji „Zbieranie".
* Bohater może wydawać tylko swoje zasoby.
* Bohaterowie mogą swobodnie i w dowolnym momencie przekładać swoje zasoby na swoje przedmioty pozwalające na „przenoszenie zasobów" i zdejmować je z nich. Jeśli bohater wymieni się przedmiotem, na którym znajdują się zasoby, wówczas zasoby także są elementem tej wymiany.

Pozostałe

* Jeśli w puli nie ma żadnych żetonów potworów, wszystkie niewykorzystywane żetony potworów należy zakryć i wymieszać w celu przygotowania nowej puli.
* Jeśli efekt „usuwa" kartę lub żeton z gry, to dany element należy odłożyć do pudełka. Nie będzie on już wykorzystywany do końca rozgrywki.
* Niektóre zdolności wskazują, że można ich użyć tylko „raz na dzień". Jeśli jeden bohater użyje takiej karty, to nie może ona zostać użyta przez żadnego innego bohatera do czasu kolejnej fazy dnia.
    - Zasada ta działa także w sytuacji, kiedy taki przedmiot zostanie wymieniony.
    - Jeśli dostępna jest więcej niż jedna kopia danej karty, to każdy jej egzemplarz może zostać użyty raz na dzień.
    - Karty te mogą być wykorzystywane w fazie nocy, pod warunkiem, że nie zostały użyte w ciągu poprzedzającego ją dnia. Jeśli dana zdolność została użyta w nocy, można jej użyć ponownie począwszy od początku kolejnego dnia.
* Podczas wykonywania akcji „Wymiana" bohaterowie nie muszą wymieniać się taką samą liczbą rzeczy. Na przykład, jeden bohater może zdecydować się oddać trzy sztuki jedzenia innemu bohaterowi na swoim polu. Dopóki ten drugi się na to zgadza, taka wymiana jest dozwolona.
* Żeton ogniska może znajdować się na dowolnym polu, niezależnie od rodzaju terenu, obecności ważnych miejsc czy źródeł wody. Fabularnie oznacza to, że bohater rozpalił ognisko na brzegu, bądź na skale wystającej z wody.
* Jeśli zdolność leczy obrażenia, to obrażenie to **musi** zostać wyleczone u bohatera, który używa danej zdolności, chyba że w jej treści zaznaczono inaczej.
* Jeśli zdolność leczy obrażenie, ale nie wskazuje wyraźnie jego rodzaju, to bohater może sam wybrać jego rodzaj.
* Zdolności obecne na przedmiotach ofiary oraz jej karcie postaci nie mogą być rozpatrywane.
* Niektóre karty przedmiotów nakazują bohaterom umieścić na nich znaczniki „w momencie wytworzenia" lub „w momencie znalezienia". Żetony te są umieszczane na karcie, kiedy bohater zyskuje ją z talii. Jeśli taki przedmiot zostanie wymieniony z innym bohaterem, wszystkie pozostałe znaczniki pozostają na karcie, ale nie dokłada się do nich żadnych nowych znaczników.
    - W celu umieszczenia dodatkowych znaczników na karcie wytworzonego przedmiotu bohater musi wytworzyć dany przedmiot ponownie (wydając na to akcję oraz wymagane zasoby).
* Kiedy bohater wygrywa grę, wszelkie karty projektów pozostałe na jego ręce są usuwane z gry.

Scenariusz 5

Piąty i ostatni scenariusz rozgrywany jest inaczej niż pozostałe. Ta trzymająca w napięciu przygoda zmusza bohaterów, by stanęli przeciwko sobie w starciu, z którego zwycięsko może wyjść tylko jeden z nich. Nie jest on tak naprawdę częścią głównej linii fabularnej, ale jest bardziej regrywalny od pozostałych scenariuszy i można go rozegrać na dowolnym rodzaju terenu.

Scenariusz ten posiada następujące zasady specjalne:

Odkryte karty projektów

Na początku rozgrywki wszystkie karty projektów są układane odkryte na stole. Bohaterowie mogą w ramach akcji „Wytworzenie przedmiotu" przygotować dowolny z nich i nigdy nie dobierają na rękę kart projektów. Jeśli arkusz pomocy terenu nakazuje użycie zaawansowanych kart projektów, karty te także są układane na stole podczas przygotowania gry.

Losowe rozłożenie ważnych miejsc

Kiedy bohater bada ważne miejsce, **nie** dobiera karty, której numer odpowiada ważnemu miejscu. Zamiast tego rozpatruje losową kartę spotkania nr 100 i umieszcza na swoim polu znacznik. Bohaterowie nie mogą przeprowadzać akcji „Badanie" na polach ze znacznikiem.

Atakowanie innych bohaterów w scenariuszu 5

Podczas rozgrywania 5 scenariusza bohaterowie mogą atakować innych bohaterów, ale **nie w ciągu pierwszego dnia**.

Bohater może zaatakować innego bohatera, wydając w tym celu **trzy punkty wytrzymałości** i wybierając bohatera na swoim polu. Aktywny bohater jest **atakującym**, a wybrany bohater jest **obrońcą**. Zarówno atakujący, jak i obrońca są walczącymi.

Walka pomiędzy bohaterami przebiega zgodnie z tymi samymi krokami walki, co normalna walka, wzbogaconymi o następujące wyjaśnienia:

1. **Rzut kośćmi:** atakujący rzuca szarą kością, a obrońca rzuca czerwoną kością.
2. **Modyfikowanie kości:** zaczynając od atakującego i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, bohaterowie na zmianę w turach modyfikują kości, używając kart wsparcia w walce, przedmiotów i zasobów (zgodnie z normalnymi zasadami). Nieposiadające kosztu zdolności, które dodają lub odejmują wartości kości, zawsze są aktywne i nie zużywają w tym kroku tury bohatera.

   Na potrzeby zdolności każdy walczący traktuje kość, którą rzucał, jako **swój rzut**, a drugą kość jako **rzut wroga**.

   Wspierający nie mogą używać przedmiotów, zdolności postaci ani wydawać zasobów do modyfikowania kości.

   Bohater może spasować (zdecydować, że nic nie robi), kiedy jest jego kolej modyfikowania kości. Kiedy wszyscy bohaterowie kolejno spasują, należy przejść do 3 kroku walki. Bohater może spasować, a w późniejszej części tego kroku zdecydować, że zmodyfikuje kość.
3. **Zadanie obrażeń:** atakujący i obrońca mogą otrzymać obrażenia w zależności od uzyskanych wyników.
   a. Jeśli wynik na szarej kości wynosi 10 lub więcej, obrońca otrzymuje jedno obrażenie ☠ (uraz fizyczny) **oraz** atakujący może zabrać jeden z zasobów obrońcy.
   b. Jeśli wynik na czerwonej kości wynosi 10 lub więcej, atakujący otrzymuje jedno obrażenie ☠ (uraz fizyczny) **oraz** obrońca może zabrać jeden z zasobów atakującego.

Walka kończy się po 3 kroku (nie ma kroku wycofywania się). Bohaterowie mogą podczas swojej tury wykonać tak wiele akcji ataku, jak chcą, ale za każdym razem muszą na to wydać punkty wytrzymałości.

Karty wsparcia w walce

Każdy inny bohater w zasięgu dwóch pól od walczących jest **wspierającym** i przed rzutem kośćmi normalnie może zagrać kartę wsparcia w walce. Obowiązują przy tym następujące zasady.

Karta „Przygwożdżenie" zadaje obrońcy dodatkowe obrażenie. Jeśli atakujący otrzyma obrażenie, bohater, który zagrał tę kartę otrzymuje jedno obrażenie ☠ (uraz fizyczny).

Wspierający nie mogą otrzymywać obrażeń kiedy używają kart „Szturm" lub „Obrona".

Zapobieganie otrzymaniu obrażeń

Jeśli bohater zadaje więcej niż jedno obrażenie, a inny walczący zapobiegnie jednemu z nich, dodatkowe obrażenie nadal jest zadawane. Jeśli uda się zapobiec zadaniu wszystkich obrażeń, to **nie** zapobiega to zabraniu przez bohatera jednego zasobu od drugiego walczącego.

Twórcy gry

Projekt i rozwinięcie: Corey Konieczka

Dodatkowy rozwój: Dane Beltrami oraz Daniel Lovat Clark i Alex Schlee

Producent: Jason Walden

Redakcja: Adam Baker

Korekta: Mark Pollard

Projekt graficzny: WiL Springer oraz Christopher Beck

Kierownik projektu graficznego: Christopher Hosch

Okładka: Chan Chau

Grafika kafelków mapy: Juliette Brocal

Dodatkowe rysunki: Chan Chau i Keny Widjaja

Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen

Rzeźba pionków: Bexley Andrajack

Główny rzeźbiarz: Cory DeVore

Kierownik procesu rzeźbienia: Derrick Fuchs

Rozwój oprogramowania: Nathan Karpinski

Producent wykonawczy oprogramowania: Keith Hurley

Wykonawczy dyrektor artystyczny: Melissa Shetler

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Kierownictwo produkcji: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Wizualny dyrektor kreatywny: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Starszy kierownik rozwoju projektu: Chris Gerber

Wydawca: Andrew Navaro

Tłumaczenie: Michał Walczak-Ślusarczyk

Korekta wersji polskiej: Wiktor Marek, Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Testy wersji polskiej: Stanisław Błaszkiewicz, Krystian Dobrowolski, Jan Jewuła, Wiktor Marek, Jakub Skopowski

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Brad Andres, Travis Baluyot, Christopher Beck, Ryan Billington, Joost Boere, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Jasmine Bottorff, Jacob Bottorff, Carl Coffey, Michelle Coffey, Derrick Farwell, Andrew Fischer, Marieke Franssen, Paul Grimes, Nathan Hajek, Anita Hilberdink, Justin Hoeger, Grace Holdinghaus, Tim Huckelbery, Harvie Jarriell, Kimberly Jarriell, Betsy Munro Jeffrey, Clinton Jeffrey, Anna Jinx, Laurin Johnson, Mark Jones, Dan Keith, Carl King, James Kniffen, Harper Konieczka, Shannon Konieczka, Emile de Maat, Alexander Meadows, George Meadows III, Susan Meadows, Evan Moreno-Davis, Jonathan Morgan, Joseph D. Olson, Cliff Orme, Stephen Pakbaz, Ben Pletcher, Garrett Ranck-Buhr, Wendy Ranck-Buhr, Chris Rivers, George Rothrock, Scott Sage, Levi Sager, Daniel Smith, Richard Sprayberry, Jamie Sprayberry, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, David Sullivan, Chris Tannhauser, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Darrell Ulm, Emily Ulm, Paul Wallwork i Shaun Wilson

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych betatesterów.

© 2018 Fantasy Flight Games. *Discover,* logo Unique Game oraz Fantasy Flight Supply są TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games i logo FFG są ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 12 LAT.