

LEGENDY  
**BLUE MOON™**



**INSTRUKCJA**



## WPROWADZENIE

*Noc Zagłady na długo zapadnie w pamięć wszystkim mieszkańcom miasta Blue Moon. Ta straszna noc była świadkiem upadku Złotego Smoka, który, jak mówią niektórzy, spowodował wszystko co nastąpiło później. Zanim światło słońca jeszcze raz dotknęło wież tego wspaniałego miasta, stary król wydał ostatnie tchnienie; Blue Moon, stwórca wszystkiego, zniknął; Święty Kryształ Psi rozpadł się na miriady kawałków, a miasto Blue Moon pogrążyło się w chaosie.*

*Trzy Smoki Żywiołów, jedyne boskie istoty pozostałe na świecie, strzegą fragmentów kryształu. Dwoje królewskich dziedziców, Książę Roland i Księżniczka Elinor, walczy o koronę. Każde z nich oskarża to drugie o zabicie Złotego Smoka i doprowadzenie do katastrofy.*

*Ludy miasta Blue Moon nie wiedzą za kim podążyć, ale ktokolwiek zdoła ich poprowadzić i sięgnie po tron, otrzyma moc, dzięki której odtworzy Święty Kryształ Psi i być może przekona Blue Moon do powrotu.*

## OPIS GRY

W *Legendach Blue Moon* gracze wcielają się w dwójkę królewskich dziedziców, walczących o tron miasta Blue Moon. Aby sięgnąć po koronę, gracze muszą zdobyć przychyłność trzech Smoków Żywiołów, ostatnich bóstw tego świata. Każda walka ma znaczenie, ponieważ smoki łatwo zmieniają strony. Aby osiągnąć swój cel, gracze mogą zebrać u swego boku wiele różnych ludów, emisariuszy z odległych krain i nie tylko.

## JAK KORZYSTAĆ Z TEJ INSTRUKCJI

Niniejsza instrukcja została napisana w taki sposób, aby wprowadzić nowych graczy w świat *Legend Blue Moon* i zawiera wszystkie zasady niezbędne do gry. Przed przeczytaniem dalszej części instrukcji, należy przygotować planszę, plastikowe figurki smoków oraz karty tworzące talie Vulkan i Hoaxów. Karty te można rozpoznać dzięki symbolom talii, które się na nich znajdują (patrz: krok 3 przygotowania gry na stronie 4). Wszystkie pozostałe elementy należy odłożyć do pudełka.

Po broszurę z zasadami zaawansowanymi gracze powinni sięgnąć dopiero gdy będą pewni, że dobrze poznali podstawowe zasady, lub jeśli będą mieli pytania, na które nie znaleźli odpowiedzi w niniejszej instrukcji.

## CEL GRY

Podczas rozgrywki gracze rywalizują ze sobą w serii walk, w każdej turze starając się zebrać moc większą niż przeciwnik. Zwycięzca walki może zabić smoki, a gracz, po którego stronie na koniec gry znajdzie się najwięcej smoków, będzie rządził miastem Blue Moon i wygra grę!





## ELEMENTY GRY



1 PLANSZA



1 BROSZURA  
Z ZASADAMI  
ZAAWANSOWANYMI



296 KART LUDÓW



3 PLASTIKOWE FIGURKI SMOKÓW



9 PLASTIKOWYCH  
KRYSTAŁÓW



10 KART MUTANTÓW



7 KART ZAKŁÓCENIA



8 KART TUTU



8 KART HYLAN



4 KARTY INKWIZYTORÓW



4 KARTY EMISARIUSZY



3 KARTY OSIĄGNIĘĆ



4 KARTY DUCHÓW



1 KARTA ŻYWIÓŁU



## LUDY BLUE MOON

Pomimo tego, że jest tylko niewielką częścią świata, miasto Blue Moon jest domem dla wielu ludów. Dwa pierwsze ludy, z którymi zetkną się gracze, to Vulcanie i Hoaxowie.

*Vulcanie to lud płomiennej pasji i magii, któremu najbliższy jest Lika – Smok Ognia. Przed nastaniem Mrocznej Ery, Vulcanie opiekowali się Świątynią Ognia i pomagali innym poznawać magiczne zaklęcia. Teraz świątynia leży w gruzach, a Vulcanie za pomocą swojej magii i płomieni próbują przywrócić pokój w mieście Blue Moon.*



*Hoaxowie to lud milczącej mądrości. To także uczeni i historycy miasta Blue Moon. Niegdyś zabawiali innych opowieściami na miejskim dziedzińcu lub przekazywali swoją ezoteryczną wiedzę każdemu, kto zechciał się jej uczyć. Hoaxowie wolą unikać konfliktów, wierząc, że cierpliwość i namysł doprowadzą do pokojowego rozwiązania.*



## ZASADY PODSTAWOWE

### PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wykonać następujące kroki:

1. **Przygotowanie planszy:** Planszę należy umieścić pomiędzy graczami.
2. **Przygotowanie smoków:** Trzy figurki smoków należy umieścić w centrum planszy.
3. **Wybranie talii:** Każdy z graczy wybiera jedną z talii ludów i bierze wszystkie 31 kart oznaczonych symbolem tej talii (patrz poniżej). Uwaga: Każda talia ludu zawiera kilka kart innych ludów. Podczas swojej pierwszej rozgrywki gracze powinni wybrać talie Vulcan oraz Hoaxów, oznaczone w dolnym lewym rogu odpowiednio „V” oraz „H”.



SYMBOL TALII VULCAN



SYMBOL TALII HOAXÓW

4. **Tasowanie talii:** Każdy z graczy kładzie kartę lidera ze swojej talii na swoim obszarze lidera, a następnie dokładnie tasuje talię. Potasowaną talię należy umieścić na obszarze talii (patrz „Przykład przygotowania gry” poniżej).
5. **Przekładanie talii:** Każdy z graczy może przełożyć lub przetasować talię przeciwnika, a następnie odłożyć ją na obszar talii.
6. **Ustalenie pierwszego gracza:** Gracze losują pierwszego gracza.
7. **Dobranie początkowych kart:** Każdy z graczy dobiera sześć kart ze swojej talii.

### PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY



1. Plansza
2. Smoki
3. Obszar wsparcia
4. Obszar walki
5. Obszar talii
6. Stos kart odrzuconych
7. Karta lidera



# ROZGRYWKA

Rozgrzywka składa się z serii tur. Gracz, który aktualnie rozgrywa swoją turę, nazywany jest **AKTYWNYM GRACZEM**. Podczas swoich tur gracze mogą rozpocząć walkę, która będzie trwała przez kolejne tury i zakończy się, kiedy jeden z graczy się wycofa.

Każda tura składa się z następujących faz:

1. **Faza rozpoczęcia:** Gracze rozpatrują tekst mocy specjalnych, działających na początku tury. Aktywny gracz może użyć symbolu odzyskania, obecnego na jego aktywnych kartach.
2. **Faza dowodzenia:** Aktywny gracz może zagrać jedną kartę dowodzenia.
3. **Faza bitwy:** Jeśli obecnie nie toczy się walka, aktywny gracz decyduje czy rozpoczyna walkę czy rezygnuje. Jeżeli walka już się toczy, gracz wybiera czy kontynuować walkę, czy się wycofać.
4. **Faza postaci:** Aktywny gracz zagrywa jedną kartę postaci aby rozpocząć lub kontynuować walkę.
5. **Faza wzmocnienia/wsparcia:** Aktywny gracz może zagrać jedną kartę wzmocnienia lub wsparcia. Jeśli jest to pierwsza tura walki, podczas tej fazy gracz nie może zagrać żadnych kart.

6. **Faza mocy:** Jeśli jest to pierwsza tura walki, aktywny gracz wybiera żywioł zmagania i ogłasza swoją całkowitą moc w tym żywiole. W innym wypadku, gracz ogłasza swoją całkowitą moc żywiołu zmagania. Jego całkowita moc musi być równa lub większa niż obecna całkowita moc jego przeciwnika.
7. **Faza odpoczynku:** Aktywny gracz dobiera karty z talii aż będzie miał ich sześć na ręce.
8. **Faza zakończenia:** Gracze rozpatrują tekst mocy specjalnych, działających na koniec tury.

Po fazie zakończenia tura się kończy, a drugi gracz, który teraz jest aktywnym graczem, rozpoczyna nową turę.

## TEKST KARTY

Tekst karty, który ma wpływ na rozgrywkę lub inne karty to **TEKST MOCY SPECJALNEJ**. Teksty mocy specjalnych w *Legendach Blue Moon* zostały napisane w taki sposób aby odczytywać je na głos. Podmiot domyślny zawsze odnosi się do właściciela karty, a zwroty „ty” do jego przeciwnika. Zagrywając kartę, gracz umieszcza ją we właściwym obszarze, a następnie odczytuje na głos tekst mocy specjalnej.

## OPIS KARTY



- |                          |                          |                          |                        |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|------------------------|
| 1. Nazwa karty           | 4. Wartość żywiołu Ziemi | 7. Tekst mocy specjalnej | 11. Symbol talii       |
| 2. Tytuł                 | 5. Symbol tarczy         | 8. Typ karty             | 12. Symbol stronnictwa |
| 3. Wartość żywiołu Ognia | 6. Symbol                | 9. Wartość księżyca      | 13. Numer karty        |
|                          |                          | 10. Tekst fabularny      |                        |



## FAZA ROZPOCZĘCIA

Podczas tej fazy aktywny gracz rozpatruje wszystkie efekty tekstu mocy specjalnej aktywnych kart, które posiadają tekst „podczas mojej fazy rozpoczęcia”. Aby **ROZPATRZYĆ** tekst mocy specjalnej, gracz wykonują polecenia wskazane na karcie. Mianem **AKTYWNEJ** karty, określa się każdą kartę znajdującą się na obszarze walki lub obszarach wsparcia, która nie jest całkowicie zakryta przez inną (patrz „Przykład zakrywania kart” na stronie 11).

Aktywny gracz może w tej fazie także cofnąć na swoją rękę dowolną liczbę swoich aktywnych kart z symbolem odzyskania (patrz „Odzyskiwanie” na stronie 9).

## FAZA DOWODZENIA

Podczas fazy dowodzenia aktywny gracz może **ZAGRAĆ** jedną kartę dowodzenia na swoją kartę lidera, w taki sposób, aby tekst ponad rysunkiem lidera był w dalszym ciągu widoczny (patrz „Przykład zakrywania kart” na stronie 11). Aby zagrać kartę dowodzenia, aktywny gracz umieszcza ją na właściwym obszarze, odczytuje na głos jej tekst mocy specjalnej i rozpatruje ją we wskazanym momencie. Gracz nie może zagrać więcej niż jedną kartę dowodzenia na turę.

Karty dowodzenia są aktywne tylko w turze, w której zostały zagrane. Karty dowodzenia pozostają na obszarze lidera, nawet jeśli nie są już aktywne.

## FAZA BITWY

Podczas tej fazy aktywny gracz ma do wyboru kilka możliwości, zależnie od obecnego stanu rozgrywki. Jeśli aktualnie nie toczy się walka, wybiera jedną z poniższych opcji:

- **Rozpoczyna walkę:** Jeśli gracz rozpoczyna walkę, natychmiast przechodzi do fazy postaci.
- **Rezygnuje z walki:** Jeśli gracz rezygnuje z walki, odrzuca jedną, dwie lub trzy karty z ręki, a następnie dobiera karty aż będzie miał ich sześć na ręce. Po tym tura gracza dobiega końca, a jego przeciwnik rozpoczyna następną jako aktywny gracz.

Jeśli aktualnie toczy się walka, aktywny gracz wybiera jedną z poniższych opcji:

- **Kontynuuje walkę:** Jeśli gracz kontynuuje walkę, natychmiast przechodzi do fazy postaci.
- **Wycofuje się:** Jeśli gracz nie jest w stanie wyrównać całkowitej mocy przeciwnika lub zdecydował się nie kontynuować walki, ogłasza, że się wycofuje i natychmiast przechodzi do kroku smoków (patrz „Wycofywanie się” na stronie 7).

## FAZA POSTACI

Podczas fazy postaci aktywny gracz musi zagrać jedną z kart postaci umieszczając ją na obszarze walki. Gracz nie może zagrać więcej niż jednej karty postaci na turę. Postacie są aktywne dopóki w kolejnej turze nie zostaną zakryte przez nową kartę postaci lub nie zostaną odrzucone z gry.

## FAZA WZMOCNIENIA/WSPARCIA

Podczas tej fazy aktywny gracz może zagrać jedną kartę wzmocnienia lub jedną kartę wsparcia. Gracz nie może zagrać więcej niż jednej karty wzmocnienia/wsparcia na turę.

Jeśli aktywny gracz zagrywa kartę wzmocnienia, umieszcza ją odkrytą na swoim obszarze walki, tak aby częściowo zakrywała karty, które już się tam znajdują (patrz „Przykład zakrywania kart” na stronie 11). Karty wzmocnienia są aktywne dopóki w kolejnej turze nie zostaną zakryte przez nową kartę postaci lub nie zostaną odrzucone z gry.

Jeśli aktywny gracz zagrywa kartę wsparcia, umieszcza ją odkrytą na swoim obszarze wsparcia, obok kart wsparcia, które już się tam znajdują (jeśli takie są). Karty wsparcia są aktywne dopóki nie zostaną odrzucone z gry.

Jeśli gracz rozpoczyna walkę, nie może zagrać kart wzmocnienia ani wsparcia w turze, w której rozpoczął walkę.

## FAZA MOCY

Podczas tej fazy aktywny gracz ogłasza swoją całkowitą moc żywiołu zmagają. **ŻYWIOŁ ZMAGAŃ** to żywioł Ognia lub Ziemi, za pomocą którego rozstrzyga się walkę. Wszystkie aktywne karty wpływają na całkowitą moc gracza. Ustalając całkowitą moc, aktywny gracz najpierw bierze pod uwagę wszelkie efekty, które wpływają na wydrukowane wartości żywiołów. Następnie rozpatruje wszystkie efekty, które wpływają na wartości mocy pojedynczych kart. Na samym końcu gracz bierze pod uwagę efekty, które zmieniają jego całkowitą wartość mocy.

Podczas pierwszej tury walki aktywny gracz wybiera żywioł zmagają dla tej walki, Ogień lub Ziemię, oraz ogłasza swoją całkowitą moc dla tego żywiołu.

Jeśli nie jest to pierwsza tura walki, aktywny gracz musi ogłosić swoją całkowitą moc żywiołu zmagają. Jego całkowita moc musi być równa lub większa od całkowitej mocy przeciwnika.

## FAZA ODPOCZYNKU

Podczas fazy odpoczynku aktywny gracz dobiera karty ze swojej talii, do momentu aż będzie miał na ręce sześć kart. Jeśli ma już na ręce sześć lub więcej kart, nie dobiera żadnych.

### PRZYKŁAD OGŁASZANIA MOCY

1. Wartość Ziemi „Demegodasa Dziwnego” wynosi 2.
2. Wydrukowana wartość Ziemi „Trebusza strachu” wynosi 1.
3. Tekst mocy specjalnej „Demegodasa Dziwnego” podwaja wartości na jego kartach wsparcia. Dzięki temu wartość Ziemi „Trebusza strachu” wzrasta do 2.
4. Grający Hoaxami ogłasza że jego całkowita moc Ziemi wynosi 4.



## FAZA ZAKOŃCZENIA

Podczas tej fazy aktywny gracz rozpatruje wszystkie efekty tekstu mocy specjalnej aktywnych kart, które posiadają tekst „podczas mojej fazy zakończenia” lub „podczas twojej fazy zakończenia”.

## WYCOFYWANIE SIĘ

Jeśli gracz wycofuje się podczas fazy bitwy lub jest zmuszony wycofać się w innym momencie, wykonuje się poniższe kroki:

1. **Krok smoków:** Gracz, który nie wycofuje się z walki **WABI** jednego smoka (patrz „Wabienie smoków”). Jeśli posiada w sumie sześć lub więcej kart na swoich obszarach walki i wsparcia, wabi dwa smoki (zamiast jednego).
2. **Krok odrzucania:** Każdy gracz odrzuca wszystkie karty z obszarów walki oraz wsparcia i umieszcza je odkryte na swoim stosie kart odrzuconych. Jeśli w tej turze została zagrana karta przywództwa, przestaje być aktywna.

3. **Krok odpoczynku:** Każdy gracz dobiera karty ze swojej talii, do momentu aż będzie miał na ręce sześć kart. Jeśli posiadał już sześć lub więcej kart, nie dobiera żadnych.
4. **Krok zakończenia:** Obecna tura oraz walka natychmiast się kończą. Wycofujący się gracz rozpoczyna nową turę jako aktywny gracz.

## WABIENIE SMOKÓW

Jeśli wszystkie trzy smoki znajdują się na planszy podczas gdy gracz wabi smoka, może wybrać dowolnego z nich i umieścić po swojej stronie obok swojej karty lidera. Jeśli przeciwnik posiada jednego lub więcej smoków, gracz wabiący smoka musi przenieść jednego ze smoków przeciwnika na planszę, zamiast przesunąć smoka na swoją stronę. Jeśli gracz wabi więcej niż jednego smoka, musi przenieść wszystkie smoki przeciwnika na planszę zanim będzie mógł przesunąć je na swoją stronę.

### PRZYKŁAD WYCOFYWANIA SIĘ

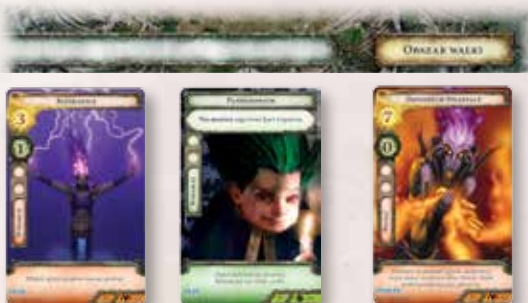
1



3



2

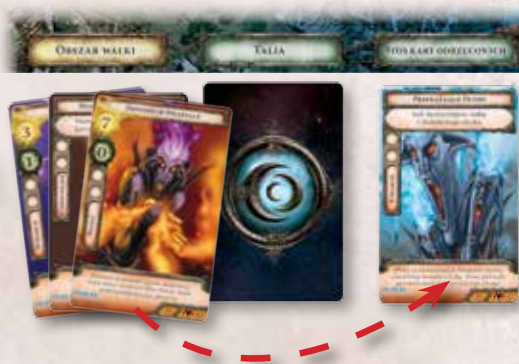


(1 KARTA)

(1 KARTA)

(5 KART)

4



1. Grający Hoaxami zagrywa kartę dowództwa „Zbierz wsparcie”, która pozwala mu dobrać pięć kart. Po dobraniu kart okazuje się, że gracz nie jest w stanie osiągnąć dostatecznej wartości mocy aby dorównać grającemu Vulcanami, nawet korzystając z dodatkowych kart. W związku z tym jest on zmuszony do wycofania się.
2. Grający Vulcanami posiada pięć kart na swoim obszarze walki i dwie kart na obszarze wsparcia, co daje łącznie siedem kart. Gracz wabi dwa smoki.
3. Grający Hoaxami posiada jednego smoka, a dwa pozostałe znajdują się na planszy. Jego przeciwnik wabi pierwszego smoka, przenosząc na planszę smoka ze strony wycofującego się gracza.

Następnie wabi drugiego smoka, wybierając dowolnego smoka z planszy i przenosząc go na swoją stronę.

4. Obaj gracze odrzucają wszystkie karty z obszarów walki i wsparcia, przenosząc je na swoje stosy kart odrzuconych.

W tym momencie grający Hoaxami posiada na ręce dziesięć kart, ponieważ dobierał je korzystając z karty dowodzenia. Grający Vulcanami posiada sześć kart, ponieważ uzupełnił rękę pod koniec poprzedniej tury. Żaden z nich nie dobiera żadnych kart.

Tura oraz walka dobiega końca. Grający Hoaxami wycofał się, więc rozpoczyna następną turę i ma możliwość rozpocząć nową walkę lub zrezygnować z walki.



# ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się gdy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- Kiedy gracz posiadający po swojej stronie trzy smoki ma zwabić czwartego smoka.
- Po walce, w której gracz zagrał lub odrzucił swoją ostatnią kartę z ręki i talii.
- Po tym jak gracz rezygnuje z walki i nie posiada żadnych kart w ręce ani w talii.

Kiedy gra się kończy, gracz który zwabił więcej smoków wygrywa! Jeśli wszystkie trzy smoki znajdują się na planszy, zwycięzcą zostaje gracz, któremu pozostały karty na ręce.



## PRZYKŁAD ZWYCIĘSTWA

1.

2.

3.

4.

5. + =

6.

1. Podczas swojej fazy postaci grający Vulcanami zagrywa „Płomyka”.
2. Następnie, podczas swojej fazy wzmocnienia/wsparcia, zagrywa swoją ostatnią kartę - „Ognisty podmuch”. Pomimo tego, że nie posiada już kart w ręce i w talii gracz kontynuuje walkę.
3. Grający Vulcanami ogłasza, że jego całkowita wartość mocy Ziemi wynosi 5 i jest wyższa niż moc Hoaxów, wynosząca aktualnie 4. Gracz nie ma już żadnych kart w talii, więc nie może dobrać żadnych kart w fazie odpoczynku. Jego tura dobiega końca.
4. Podczas swojej fazy postaci grający Hoaxami zagrywa „Helkomedesa Retora”. Nie zagrywa żadnych dodatkowych kart, ale na swoim obszarze wsparcia posiada zagrana w poprzedniej turze „Balistę zamętu”.
5. Podczas swojej fazy mocy grający Hoaxami ogłasza, że jego całkowita wartość mocy Ziemi wynosi 5, dzięki czemu wyrównuje wartość Vulcan, a jego tura dobiega końca.
6. Grający Vulcanami rozpoczyna swoją turę, ale ponieważ nie ma żadnych kart, które mógłby zagrać, nie ma możliwości zagrania postaci w celu wyrównania wartości mocy Hoaxów. Podczas fazy bitwy zostaje więc zmuszony do wycofania się. Grający Hoaxami wabi jednego smoka, przemieszczając go z obszaru gracza Vulcan na planszę. Po tym jak gracz rozpatrzy pozostałe kroki tej fazy gra się kończy. W związku z tym, że wszystkie trzy smoki znajdują się na planszy, a podczas ostatniej walki grającemu Vulcanami skończyły się karty, jego przeciwnik wygrywa grę!



## SYMBOLE

Niektóre karty posiadają **SYMBOLE**, reprezentujące różne efekty, które oprócz tekstu mocy specjalnej mogą wywoływać karty. W tej części instrukcji opisano zasady wykorzystania symboli talii Hoaxów i Vulcan.

### TARCZA

Symbol tarczy umiejscowiony obok wartości mocy żywiołu karty pozwala aktywnemu graczowi, podczas fazy mocy, zignorować wartość mocy tego żywiołu zgromadzoną przez przeciwnika.

### STOP

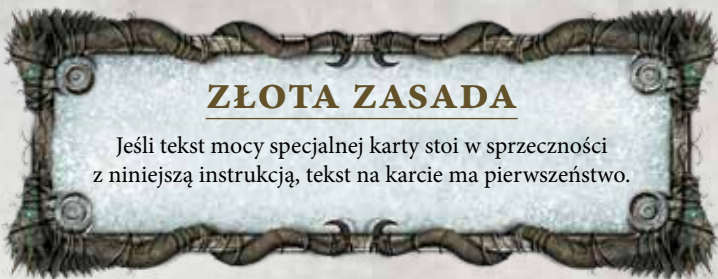
Jeśli gracz zagrywa kartę z symbolem stop, nie będzie mógł zagrać kolejnych kart w tej turze. Gracz normalnie decyduje czy wycofać się z walki lub nie, ogłasza swoją moc, uzupełnia rękę i rozpatruje teksty mocy specjalnych.

### ODZYSKANIE

Jeśli aktywny gracz posiada aktywną kartę z symbolem odzyskania podczas swojej fazy rozpoczęcia, może cofnąć ją na swoją rękę. Jeśli jego przeciwnik posiada aktywną kartę postaci z symbolem odzyskania, aktywny gracz nie może cofnąć na rękę swojej aktywnej karty postaci z symbolem odzyskania. Aktywny gracz w dalszym ciągu może cofać na rękę pozostałe karty z symbolem odzyskania. Podczas każdej tury gracz może cofnąć na rękę dowolną liczbę aktywnych kart z symbolem odzyskania.

### ZŁOTA ZASADA

Jeśli tekst mocy specjalnej karty stoi w sprzeczności z niniejszą instrukcją, tekst na karcie ma pierwszeństwo.





## DODATKOWE ZASADY

### ODRZUCANIE KART

Jeśli jakiś efekt wymaga do spełnienia warunku odrzucenia kart o określonej wartości, gracz nie może odrzucić dodatkowych kart, które nie przyczynią się do spełnienia tego warunku. Przykładowo, jeśli gracz musi odrzucić kartę o wydrukowanej wartości mocy Ognia nie mniejszej niż 3 i odrzuca kartę o wydrukowanej wartości mocy Ognia 4, to nie może odrzucić drugiej karty o wartości mocy Ognia 1.

### IGNOROWANIE KART

Jeśli karta jest **IGNOROWANA**, zachowuje wszystkie charakterystyki na niej wydrukowane, ale jej symbole, wartości mocy i tekst mocy specjalnej nie mają wpływu na rozgrywkę. Ignorowana karta w dalszym ciągu posiada wartość mocy, ale gracze nie biorą jej pod uwagę podczas określania całkowitych wartości mocy.

### MUTANTY

Mutanty to karty postaci o tekście mocy specjalnej, który do zagrania wymaga spełnienia określonych warunków. Jeśli warunek na karcie mutanta został spełniony, gracz może zagrać tę kartę podczas fazy postaci.

### PRZYKŁAD IGNOROWANIA KARTY

1



3



2



4



1. Grający Hoaxami rozpoczyna swoją turę i, podczas swojej fazy dowodzenia, zagrywa „Oczaruj opozycję”.
2. Karta „Oczaruj opozycję” sprawia, że tekst mocy specjalnej na karcie Vulcan „Wulkaniczne rękawice” jest ignorowany, co obniża całkowitą moc grającego Vulcanami do sześciu.

3. Grający Hoaxami podczas swojej fazy postaci zagrywa „Zedemikrasa Mózga”.
4. Grający Hoaxami ogłasza, że jego całkowita wartość mocy Ognia wynosi 7, dodając wartości mocy „Zedemikrasa Mózga” i aktywnej „Księgi Mądrości”. W ten sposób przewyższa wartość całkowitej mocy grającego Vulcanami wynoszącą 6.



## ZAKRYWANIE KART

Podczas rozgrywki gracze często umieszczają karty na innych kartach, zakrywając wcześniej zagrane karty (patrz „Przykład zakrywania kart” poniżej).

### PRZYKŁAD ZAKRYWANIA KART



Podczas rozgrywki, gracze często muszą całkowicie lub częściowo zakryć wcześniej zagrane karty własnie zagrywanymi kartami.

1. Grający Hoaxami całkowicie zakrywa kartę postaci zagranej w poprzedniej turze. Tylko wierzchnia karta jest aktywna.
2. Grający Vulcanami zagrywa kartę wzmocnienia i częściowo zakrywa kartę postaci, którą zagrał w swojej fazie postaci. Jeśli gracz zagrywa więcej niż jedną kartę na swój obszar bitwy podczas jednej tury, umieszcza je w taki sam sposób. Wszystkie karty zagrane w tej samej turze są aktywne.
3. Grający Vulcanami częściowo zakrywa kartę dowodzenia swoją kartę lidera.

## STOP!

Dotarliście do końca zasad podstawowych. Jesteście teraz gotowi do rozegrania pełnej partii w *Legendy Blue Moon*! Grajcie taliami Hoaxów i Vulcan dopóki nie będziecie już dobrze znali zasad. Kiedy będziecie gotowi wypróbować nowe talie ludów, dodawajcie je zgodnie z zasadami zawartymi obok opisów talii na stronie 12. Jeśli podczas gry natraficie na sytuacje, których nie będziecie w stanie rozwiązać korzystając z tej instrukcji, sprawdźcie odpowiedź w broszurze z zasadami zaawansowanymi.





## ZASADY TALII LUDÓW

Kiedy gracze zaznajomią się z taliami Hoaxów i Vulcan, mogą wykorzystać dodatkowe talie ludów znajdujące się w pudełku. Talie te wprowadzają nowe zasady i symbole oraz zwiększają różnorodność podczas rozgrywek w *Legends Blue Moon*. Aby wprowadzić do gry nową talię ludu, poza stosowaniem podstawowych zasad gry, należy postępować zgodnie z poleceniami zawartymi w opisie tej talii. Nowe talie ludów należy wprowadzać w zaprezentowanej kolejności, ponieważ zasady każdej talii ludu bazują na tych przedstawionych wcześniej.



## MIMIXOWIE

*Ten dziki i wolny lud żyje w harmonii z naturą. Widząc skutki chaosu spowodowanego przez walczących dziedziców, Mimixowie wierzą, że nadszedł czas aby zacząć wszystko od nowa. Teraz starają się odnowić swoją więź z Blue Moon pokładając w nim nadzieję na nowy początek.*

Kiedy gracze zaznajomili się z Vulcanami i Hoaxami, mogą poznać Mimixów. Aby zebrać ten klan siostr, gracze przygotowują planszę i smoki zgodnie z normalnymi zasadami. Podczas kroku „Wybranie talii” przygotowania gry, jeden z graczy bierze wszystkie 31 kart oznaczonych symbolem talii Mimixów jako swoją talię. Drugi gracz wybiera talię Vulcan lub Hoaxów. Następnie wszystkie nieużywane talie należy odłożyć do pudełka i wykonać dalsze kroki przygotowania w normalny sposób.



**SYMBOL TALII  
MIMIXÓW**

Talia Mimixów podlega wszystkim zasadom podstawowym oraz tym opisanym poniżej.

### WOLNY SYMBOL ★

**LIMIT KART** to liczba kart jaką gracz może zagrać podczas każdej tury. Karty z wolnym symbolem nie wliczają się do limitów kart postaci, wzmocnienia lub wsparcia. W grze nie ma limitu kart z wolnym symbolem, które mogą zostać zagrane podczas jednej tury.

### SYMBOL PARY ♠

Jeśli gracz posiada dwie karty z symbolem pary i takim samym pierwszym słowem w nazwie to może zagrać obie karty. Na potrzeby limitu kart, zagranie dwóch kart z symbolem pary liczy się jako zagranie jednej karty postaci, wzmocnienia albo wsparcia.

## FLITOWIE

*Ten podniebny lud woli przestworza od naziemnych mieszkań innych mieszkańców miasta Blue Moon. Kiedy tylko mogą, unikają innych, zadowolając się towarzystwem smoków i innych Flitów. Teraz używają nieba jako bezpiecznego schronienia, włączając się do toczących się pod nimi walk, tylko kiedy sami o tym zadecydują.*

Kiedy gracze będą mieli dość chodzenia po ziemi, mogą dołączyć do Flitów szybujących w przestworzach. Aby polatać wraz z nimi, gracze przygotowują planszę i smoki zgodnie z normalnymi zasadami. Podczas kroku „Wybranie talii” przygotowania gry, jeden z graczy bierze wszystkie 31 kart oznaczonych symbolem talii Flitów jako swoją talię. Drugi gracz wybiera talię Vulcan, Hoaxów lub Mimixów. Następnie wszystkie nieużywane talie należy odłożyć do pudełka i wykonać dalsze kroki przygotowania w normalny sposób.



**SYMBOL TALII  
FLITÓW**

Talia Flitów podlega wszystkim zasadom podstawowym oraz tym dla talii Mimixów.





## KHINDOWIE

*Ten uwielbiający zabawę lud to psotne rozrabiaki miasta Blue Moon. Mroczna Era zmieniła to bez troskie grono w zahartowane gangi, które będą walczyć do upadłego o to w co wierzą. Szczęśliwie dla innych ludów w mieście, Khindowie nadal wierzą w zabawę.*

Kiedy gracze będą gotowi na wyzwanie, mogą spróbować poprowadzić Khindów. Aby przyciągnąć ich uwagę, gracze przygotowują planszę i smoki zgodnie z normalnymi zasadami. Podczas kroku „Wybranie talii” przygotowania gry, jeden z graczy bierze wszystkie 31 kart oznaczonych symbolem talii Khindów jako swoją talię. Drugi gracz wybiera talię Vulcan, Hoaxów, Mimixów lub Flitów. Następnie wszystkie nieużywane talie należy odłożyć do pudełka i wykonać dalsze kroki przygotowania w normalny sposób.

Talia Khindów podlega wszystkim zasadom podstawowym oraz tym opisanym poniżej.

### SYMBOL GANGU

Symbol gangu występuje w czterech różnych kolorach. Jeśli gracz posiada dwie lub więcej kart postaci z symbolem gangu w tym samym kolorze i takim samym pierwszym słowem w nazwie to może zagrać dowolną liczbę tych kart. Zagranie kilku kart z pasującymi symbolami gangu liczy się jak zagranie jednej karty.

Jeśli gracz posiada jedną lub więcej aktywnych kart postaci z pasującymi symbolami gangu, a na jego obszarze walki i wsparcia nie ma kart wzmocnienia ani wsparcia, to może zagrać jedną lub więcej kart postaci z tym samym symbolem gangu co na aktywnych kartach, nie zakrywając całkowicie aktywnych kart postaci (patrz „Przykład zakrywania kart” na stronie 11 instrukcji).

*Chcemy się przy do nas.*



SYMBOL TALII  
KHINDÓW



## TERRAHOWIE

*Ten silny, ciężko pracujący lud jest najbliższy Doranowi – Smokowi Ziemi. Terrahowie nigdy wzniesli wiele budynków miasta Blue Moon i uprawiali jego pola, jak również pielęgowali Święte Drzewo Życia w Świątyni Ziemi. Teraz używają swojej siły i dyscypliny aby chronić świat natury przed dalszym zniszczeniem.*

Kiedy gracze będą mieli dość chaosu i walki, mogą dowiedzieć się jak zespolic się z naturą i Terrahami. Aby uczyć się z Terrahami, gracze przygotowują planszę i smoki zgodnie z normalnymi zasadami. Podczas kroku „Wybranie talii” przygotowania gry, jeden z graczy bierze wszystkie 31 kart oznaczonych symbolem talii Terrahów jako swoją talię. Drugi gracz wybiera talię Vulcan, Hoaxów, Mimixów, Flitów lub Khindów. Następnie wszystkie nieużywane talie należy odłożyć do pudełka i wykonać dalsze kroki przygotowania w normalny sposób.

Talia Terrahów podlega wszystkim zasadom podstawowym oraz tym dla talii Mimixów.

*cy Blue Moon  
gospodarząc lud*



SYMBOL TALII  
TERRAHOŃ





## PILLAROWIE

*Ci wędrowni nomadzi byli handlarzami miasta Blue Moon, transportującymi towary do lub od obcych kultur. W Noc Zagłady Pillarowie ucierpieli mniej niż inne ludy i wyczekują jedynie szybkiego końca konfliktu aby móc wznowić handel.*

Kiedy gracze są gotowi aby wyruszyć nieco dalej niż do tej pory, mogą podążyć z Pillarami w niezbadane regiony. Aby dołączyć do karawany Pillarów, gracze przygotowują planszę i smoki zgodnie z normalnymi zasadami. Podczas kroku „Wybranie talii” przygotowania gry, jeden z graczy bierze wszystkie 31 kart oznaczonych symbolem talii Pillarów jako swoją talię. Drugi gracz wybiera talię Vulcan, Hoaxów, Mimixów, Flitów, Khindów lub Terrahów. Następnie wszystkie nieużywane talie należy odłożyć do pudełka i wykonać dalsze kroki przygotowania w normalny sposób.

Talia Pillarów podlega wszystkim zasadom podstawowym, dla talii Mimixów oraz tym opisanym poniżej.

### UJAWNIANIE RĘKI

Jeśli efekt wymaga od gracza **UJAWNIEŃ** ręki, wówczas gracz kładzie wszystkie karty z ręki odkryte przed sobą. Karty pozostają odkryte do momentu aż zostaną zagrane lub odrzucone z ręki tego gracza. Wszystkie karty dobrane po ujawnieniu ręki przez gracza nie są pokazywane jego przeciwnikowi.



**SYMBOL TALII  
PILLARÓW**



## AQUANIE

*Ten wodny lud jest najbliższy Seshy - Smokowi Wody. Aquanie wierzą, że woda jest siłą napędową wszystkich żywych stworzeń. Przed Nocą Zagłady opiekowali się miejskimi akweduktami i sadzawkami. Teraz wycofali się do morza, chcąc trzymać się z dala od konfliktów toczonych na lądzie.*

Kiedy gracze są gotowi rzucić się na głęboką wodę, mogą pływać wraz z Aquanami. Aby zanurzyć się w głębinach, gracze przygotowują planszę i smoki zgodnie z normalnymi zasadami. Podczas kroku „Wybranie talii” przygotowania gry, jeden z graczy bierze wszystkie 31 kart oznaczonych symbolem talii Aquan jako swoją talię. Drugi gracz wybiera talię Vulcan, Hoaxów, Mimixów, Flitów, Khindów, Terrahów lub Pillarów. Następnie wszystkie nieużywane talie należy odłożyć do pudełka i wykonać dalsze kroki przygotowania w normalny sposób.

Talia Aquan podlega wszystkim zasadom podstawowym, dla talii Mimixów oraz tym opisanym poniżej.



**SYMBOL TALII  
AQUAN**



### SYMBOL OCHRONY

Aktywne karty z symbolem ochrony nie mogą być celem efektów przeciwnika. Przeciwnik nie może ich zignorować ani odrzucić, a ich wartości nie mogą zostać przez niego zmniejszone.



## BUKANIE

*Ci przemierzający morza piraci składają się z grupy luźno powiązanych rodzin. Dawniej podzieleni walkami, zjednoczyli się poprzez małżeństwo pomiędzy klanami Tan i Marn. Teraz szukają zemsty na ludach miasta Blue Moon za niewypowiedziane okrucieństwa, które ich spotkały.*

Kiedy gracze będą gotowi postawić zagłę, mogą wynająć Bukan. Aby wypłynąć z Bukanami na głęboką wodę, gracze przygotowują planszę i smoki zgodnie z normalnymi zasadami.

Podczas kroku „Wybranie talii” przygotowania gry, jeden z graczy bierze wszystkie 31 kart oznaczonych symbolem talii Bukan jako swoją talię. Drugi gracz wybiera talię Vulcan, Hoaxów, Mimixów, Flitów, Khindów, Terrahów, Pillarów lub Aquan. Następnie wszystkie nieużywane talie należy odłożyć do pudełka i wykonać dalsze kroki przygotowania w normalny sposób.

Talia Bukan podlega wszystkim zasadom podstawowym, dla talii Mimixów, Aquan oraz tym opisanym poniżej.

## STATKI

Gracz może, podczas swojej fazy dowodzenia, zagrać jedną kartę statku zamiast karty dowodzenia. Kiedy zagrywa kartę statku, umieszcza ją odkrytą na obszarze wpływu statków. Obszar wpływu statków gracza znajduje się obok planszy, po przeciwnej stronie niż karta lidera. Karty statków na obszarze wpływu statków są aktywne, dopóki nie przybiją do brzegu lub nie zostaną odrzucone z gry. Karty statków na obszarze wpływu nie są odrzucane po zakończeniu walki.

Po zagraneniu karty statku, gracz może załadować statek lub przybić do brzegu, zgodnie z poniższymi zasadami.

## ŁADOWANIE STATKÓW

Podczas swojej fazy wzmocnienia/wsparcia, zamiast zagrywać kartę wsparcia, gracz może **ZAŁADOWAĆ** jeden ze swoich aktywnych statków umieszczając na nim odkrytą kartę postaci, wzmocnienia lub wsparcia. Karta załadowana na statek nie jest zagrana i nie jest aktywna dopóki znajduje się na statku.

**ŁADOWNOŚĆ** statku jest określana przez symbol ładowności na karcie statku, umieszczony poniżej nazwy i tekstu mocy specjalnej karty. Jeśli liczba kart załadowanych na statek jest równa jego ładowności, gracz nie może załadować na ten statek żadnych dodatkowych kart.

## PRZYBIJANIE DO BRZEGU

Gracz, podczas swojej fazy rozpoczęcia, może przybić do brzegu dowolną liczbą swoich aktywnych statków. Jeśli gracz **PRZYBIJA DO BRZEGU**, przenosi kartę statku oraz wszystkie znajdujące się na niej karty i umieszcza je przed sobą. Może w tej turze zagrać dowolne karty ze statku, który przybił do brzegu, tak jakby te znajdowały się na jego ręce. Gracz może zagrać karty postaci Bukan z tego statku, tak jakby posiadały wolny symbol. Jeśli gracz przybija statkiem do brzegu, podczas tej tury nie może zagrać żadnej karty postaci, wzmocnienia ani wsparcia z ręki.

Przed ogłoszeniem wartości mocy, gracz musi odrzucić wszystkie statki, które w tej turze przybiły do brzegu, wraz ze znajdującymi się na nich kartami.

## SYMBOL BLEFU ? ? ?

Symbol blefu jest obecny w grze w trzech różnych kolorach. Szary kolor jest neutralny, podczas gdy żółty i zielony reprezentują odpowiednio żywioły Ognia i Ziemi. Karty z symbolem blefu podlegają poniższym zasadom.

## BLEFOWANIE

Gracz może zagrać kartę z symbolem blefu jako kartę wsparcia, zamiast zagrywać ją normalnie. Aby zagrać kartę z symbolem blefu, gracz umieszcza ją zakrytą na swoim obszarze wsparcia, bez pokazywania jej przeciwnikowi.

Zakryta karta na obszarze wsparcia to **KARTA BLEFU**. Kartę blefu uznaje się za kartę wsparcia z symbolem blefu, o wydrukowanej wartości mocy 2 w żywiole zmagania, i wartości mocy 0 w drugim żywiole. Jeśli żywioł zmagania ulegnie zmianie podczas walki, wszystkie wydrukowane wartości kart blefu zmieniają się, tak aby zgadzały się z obecnym żywiołem zmagania. Karty blefu pozostają aktywne, dopóki nie zostaną odrzucone z gry.

Karty blefu nie wliczają się do sześciu kart, których gracz potrzebuje aby zwabić dodatkowego smoka, kiedy jego przeciwnik wycofuje się z bitwy. Gracz, podczas swojej fazy rozpoczęcia, może odrzucić dowolną liczbę swoich aktywnych kart blefu.

## WYKRYCIE BLEFU

Podczas fazy mocy, jeśli aktywny gracz posiada aktywne karty blefu, jego przeciwnik może wykryć **BLEF**, po tym jak aktywny gracz ogłasza swoją moc. Jeśli gracz wykrywa blef, aktywny gracz musi odkryć wszystkie swoje aktywne karty blefu.

Jeśli wszystkie odkryte karty mają symbol blefu w kolorze odpowiadającym żywiołowi zmagania, gracze wykonują poniższe kroki:

- **Zwabienie smoka:** Aktywny gracz wabi jednego smoka.
- **Odrzucanie:** Aktywny gracz odrzuca wszystkie odkryte karty blefu.

Jeśli jedna lub więcej odkrytych kart posiada symbol blefu, którego kolor nie odpowiada żywiołowi zmagania, lub symbole blefu są ignorowane, gracze wykonują poniższe kroki:

- **Zwabienie smoka:** Przeciwnik aktywnego gracza wabi jednego smoka.
- **Wycofanie się:** Aktywny gracz natychmiast wycofuje się z walki.



SYMBOL TALII  
BUKAN



SYMBOL  
ŁADOWNOŚCI





# PODSUMOWANIE PODSTAWOWYCH ZASAD

## FAZY TURU

### 1. FAZA ROZPOCZĘCIA

- Rozpatrz tekst mocy specjalnych.
- Użyj symboli odzyskania aktywnych kart.
- Odrzuć aktywne karty blefu.
- Przybij statkami do brzegu.

### 2. FAZA DOWODZENIA

- Zagraj 1 kartę dowodzenia lub kartę statku.

### 3. FAZA BITWY

- Wykonaj jedno z poniższych:
  - » Rozpocznij walkę.
  - » Zrezygnuj z walki.
  - » Kontynuuj walkę.
  - » Wycofaj się.

### 4. FAZA POSTACI

- Zagraj jedną kartę postaci.

### 5. FAZA WZMOCNIENIA/WSPARCIA

(Jeśli jest to pierwsza tura walki, gracze nie mogą zagrać żadnych kart podczas fazy wzmocnienia/wsparcia, chyba, że gwarantuje im to jakiś efekt).

- Wykonaj jedno z poniższych:
  - » Zagraj jedną kartę wzmocnienia, wsparcia lub blefu.
  - » Załaduj jedną kartę na statek.

### 6. FAZA MOCY

- Ogłoś całkowitą moc.

### 7. FAZA ODPOCZYNKU

- Dobierz do sześciu kart.

### 8. FAZA ZAKOŃCZENIA

- Rozpatrz tekst mocy specjalnych.

## TWÓRCY GRY

**Projekt gry:** Reiner Knizia

**Producent:** Mark O'Connor

**Dodatkowa zawartość:** Brendan Weiskotten i Chris Dearlove

**Dokumentacja techniczna:** Brendan Weiskotten

**Główny projektant grafiki:** Brian Schomburg

**Projekt graficzny:** Taylor Ingvarsson oraz Franz i Imelda Vohwinkel

**Główny kierownik artystyczny:** Andrew Navaro

**Ilustracje:** Franz Vohwinkel, John Matson, Todd Lockwood, Lars Grant-West, Samuel E. Wood, Darrell Riche, Michael Phillippi, Randy Gallegos, Scott M. Fischer, Jim Nelson, Steve Prescott, Daren Bader, Jeremy Jarvis oraz Wayne England

**Koordynator licencji i rozwoju:** Deb Freytag

**Kierownik produkcji:** Eric Knight

**Koordinacja produkcji:** John Britton, Megan Duehn, oraz Jason Glawe

**Producent zarządzający:** Steven Kimball

**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Tłumaczenie:** Mateusz Szupik

**Polska wersja:** GALAKTA

**Testerzy FFG:** Samuel Bailey, Adam Baker, Mark Larson, Lukas Litzinger oraz Michael Silsby

Rainer Knizia składa specjalne podziękowania dla Davida Farquhara, Kevina Jacklina oraz Chrisa Dearlove'a za ich istotny wkład w rozwój świata Blue Moon, zwłaszcza dla Davida za jego kluczową rolę w rozgrywkach testowych oraz Chrisa za stanie się źródłem wszelkiej wiedzy odnoszącej się do zawilości rozgrywki. Reiner Knizia dziękuje również niezliczonym testerom, a w szczególności Jonowi Blackwellowi, Chrisowi Botte'owi, Matthew Dodkinsowi, Ian'owi Elvesowi, Martinowi Highamowi, Mario Ludwigowi, Richardowi Murphy'emu i Lesowi Murellowi.

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. © 2004–2006 Kosmos Verlag, Stuttgart; Oryginalne tytuły: *Blue Moon*, *Blue Moon-Buka Invasion*, *Blue Moon-Gesandte und Inquisitoren*, *Blue Moon-Inquisitoren und Gesandte*, *Blue Moon-Die Aqua*, *Blue Moon-Die Flit*, *Blue Moon-Die Khind*, *Blue Moon-Die Mimix*, *Blue Moon-Die Pillar*, *Blue Moon-Die Terrah*. Fantasy Flight Supply to zastrzeżony znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY POWYŻEJ 14 ROKU ŻYCIA.

KOSMOS®

