

LEGENDY BLUE MOON

ZASADY ZAAWANSOWANE

STOP!

Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka, odłóżcie tę broszurę do pudełka i najpierw przeczytajcie instrukcję. Nie czytajcie zasad zaawansowanych, dopóki nie zapoznacie się z zasadami gry lub nie napotkacie problemu, na który odpowiedzi nie znajdziecie w instrukcji.

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ BROSZURY?

Ta broszura zawiera objaśnienia zaawansowanych zasad oraz opcjonalne zasady rozszerzające rozgrywkę. Nie czytajcie jej w całości. Zamiast tego, korzystajcie z niej kiedy narodzi się pytanie lub kiedy będziecie chcieli poznać alternatywne sposoby rozgrywki w *Legendy Blue Moon*.

OBJAŚNIENIA

FAZY GRY

FAZA DOWODZENIA

Limit kart: Podczas swojej fazy dowodzenia gracz nie może zagrać więcej niż jednej karty fazy dowodzenia (patrz poniżej) ani odrzucić więcej niż jednej karty z symbolem zastąpienia. W jednej turze może wykonać tylko jedną z powyższych czynności.

Karty fazy dowodzenia: Każda karta, która może zostać zagrana podczas fazy dowodzenia to karta fazy dowodzenia. Wliczają się w to karty dowodzenia, Hylan, statków i osiągnięć.

FAZA BITWY

Rezygnowanie z walki: Jeśli gracz rezygnuje z walki, musi odrzucić przynajmniej jedną kartę (jeśli to możliwe). Jeśli nie jest w stanie odrzucić żadnych kart, a w jego talii także nie ma już żadnych kart, gra natychmiast się kończy.

Kontynuowanie walki: Gracz nie może kontynuować walki, jeśli nie jest w stanie wyrównać wartości mocy przeciwnika, ani nie posiada na ręce żadnej karty postaci.

Wycofanie się: Gracz nie może kontynuować walki, jeśli nie może spełnić warunków tekstu mocy specjalnej przeciwnika. Wówczas, podczas swojej fazy bitwy, musi się z niej wycofać. Nie może zagrać żadnych kart w fazach następujących po fazie bitwy i dopiero potem się wycofać.

FAZA POSTACI

Zagrywanie kart postaci: Podczas swojej tury gracz nie może zagrać więcej niż jednej karty postaci, chyba że pozwala mu na to jakiś efekt. Jeśli nie jest w stanie zagrać karty postaci, gracz musi wycofać się z walki podczas swojej fazy postaci.

FAZA WZMOCNIENIA/WSPARCIA

Limit wzmocnienia/wsparcia: Podczas każdej tury gracze mogą zagrać maksymalnie jedną kartę wzmocnienia albo jedną kartę wsparcia. Limit kart wzmocnienia/wsparcia dla gracza, który rozpoczyna walkę, w turze w której rozpoczął tę, walkę, wynosi 0. Niektóre symbole lub teksty specjalnych zdolności mogą wpłynąć na ten limit.

Zagrywanie karty wzmocnienia: Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi zagrać dodatkowe karty wzmocnienia, wówczas gracz może zagrać odpowiednią liczbę dodatkowych kart wzmocnienia ponad limit jednej karty wzmocnienia/wsparcia na turę. Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi na zagranie „dowolnej liczby” kart wzmocnienia, wówczas gracz może zagrać ich dowolną liczbę ponad swój limit jednej karty wzmocnienia/wsparcia na turę.

Zagrywanie karty wsparcia: Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi zagrać dodatkowe karty wsparcia, wówczas gracz może zagrać odpowiednią liczbę dodatkowych kart wsparcia ponad limit jednej karty wzmocnienia/wsparcia na turę. Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi na zagranie „dowolnej liczby” kart wsparcia, wówczas gracz może zagrać ich dowolną liczbę ponad swój limit jednej karty wzmocnienia/wsparcia na turę.

FAZA MOCY

Wartość mocy: Wartość mocy gracza może wynieść zero. Gracze nie mogą mieć ujemnych wartości mocy.

Wyrównywanie wartości mocy: Podczas swojej fazy mocy gracz musi wyrównać aktualną całkowitą wartość mocy przeciwnika. Może się tak zdarzyć, że wartość mocy przeciwnika nie jest równa wartości ogłoszonej przez niego w poprzedniej turze.

Cofanie akcji: Jeśli podczas swojej fazy mocy aktywny gracz nie jest w stanie wyrównać lub przebić aktualnej wartości mocy przeciwnika, musi cofnąć swoje akcje (patrz „Cofanie akcji” poniżej).

ZWYCIĘSTWO

Zakończenie gry: Gra kończy się jedynie jeśli będzie miała miejsce jedna z sytuacji opisanych w sekcji „Zwycięstwo” na stronie 8 instrukcji. Jeśli gracz zagrał ostatnią kartę i nie może dobrać kart w swojej fazie odpoczynku, gra się nie kończy. Gracze kontynuują aktualnie prowadzoną walkę dopóki jeden z nich się nie wycofa.

COFANIE AKCJI

Jeśli po swojej fazie bitwy aktywny gracz wykonał jakieś czynności, a następnie został zmuszony do wycofania się, gracze cofają wszystkie akcje wykonane po fazie bitwy, a następnie kontynuują grę. Ta mechanika pozwala na naprawienie przypadkowych błędów i nie powinna być nadużywana.

TYPY KART

KARTY POSTACI

Mutanty: Jeśli tekst mocy specjalnej karty mutantą jest ignorowany, gracz może zagrać tę kartę bez spełniania jej wymagań.

KARTY DOWODZENIA

Karty dowodzenia, których tekst mocy specjalnej zawiera słowo „teraz” nie są dłużej aktywne po tym, jak tekst mocy specjalnej zostanie rozpatrzony.

Odrzucanie kart dowodzenia: Jeśli gracz odrzuca kartę dowodzenia, umieszcza tę kartę na swoim liderze, zakrywając wszystkie karty dowództwa, które już się tam znajdują. Gracz nie może umieścić karty dowodzenia na stosie kart odrzuconych.

Wybrańcy: Jeśli gracz rozpatruje tekst mocy specjalnej karty dowodzenia, której nazwa zaczyna się od „Wybraniec”, jego przeciwnik jako pierwszy wykonuje akcje.

KARTY WPLYWU

Aktywne karty wpływu nie są odrzucane na koniec walki.

Statki: Gracz może posiadać dowolną liczbę statków w swojej strefie wpływu statków. Obaj gracze mogą w tym samym czasie posiadać karty statków w swoich odpowiadających strefach wpływu statków.

Ładowanie statków: Liczba kart załadowanych na statek w żadnym momencie nie może przekroczyć ładowności statku.

Ładowanie wielu kart na statki: Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi na zagranie więcej niż jednej karty wsparcia, to może on załadować tyle samo kart na statek albo może zagrać karty wsparcia i ładować je na statki w dowolnej kombinacji, tak długo jak ich suma nie przekracza limitu kart wzmocnienia/wsparcia. Jeśli podczas fazy wzmocnienia/wsparcia gracz ładuje więcej niż jedną kartę, może wybrać różne statki dla każdej z ładowanych kart.

Blokowanie załadunku na statki: Gracz nie może ładować kart na statki, jeśli nie może zagrać żadnych kart wsparcia.

Przybijanie statkami do brzegu: Kiedy gracz przybija statkiem do brzegu, karta statku pozostaje aktywna.

Zagrywanie kart blefu ze statku, który przybił do brzegu: Jeśli gracz zagrywa ze statku kartę postaci z symbolem blefu jako kartę blefu, ta karta nie otrzymuje wolnego symbolu.

Odrzucanie statku, który przybił do brzegu: Jeśli gracz wycofuje się, rezygnuje z walki albo kończy swoją turę z dowolnego powodu, musi odrzucić wszystkie statki, które w tej turze przybiły do brzegu.

Jeśli gracz odrzuca lub odzyskuje aktywny statek, wszystkie znajdujące się na nim karty są odrzucane.

Hylanie: Na obszarze wpływu Hylan nie może być więcej niż jednej aktywnej karty na raz. Jeśli gracz zagrywa kartę Hylan, a na obszarze wpływu Hylan znajduje się już jakaś karta, właściciel aktywnej karty Hylan musi odrzucić tę kartę, zanim zostanie tam umieszczona następna karta.

KARTY EMISARIUSZY

W trzecim kroku przygotowania gry gracz umieszcza na swoim obszarze dowodzenia, wraz ze swoją kartą lidera, swoje karty emisariuszy. Jeśli gracze używają kart emisariuszy, po zakończeniu kroku trzeciego przygotowania gry, w ich taliach musi znajdować się dokładnie 40 kart. Jeśli gracze używają kart emisariuszy grając talią Bukan, po zakończeniu kroku trzeciego przygotowania gry, w ich taliach musi znajdować się dokładnie 38 kart.

KARTY INKWIZYTORÓW

Karty inkwizytorów nie są aktywne.

Tekst mocy specjalnej inkwizytora: Tekst mocy specjalnej z karty inkwizytora traktuje się jak normalny tekst mocy specjalnej.

KARTY ZAKŁÓCENIA

Karty zakłócenia nie są aktywne.

Anulowanie kart: Anulowana karta nie jest aktywna i nie wlicza się do aktualnego limitu kart dla aktualnej fazy.

KARTY OSIĄGNIĘĆ

Gracz może posiadać dowolną liczbę kart osiągnięć na swoim obszarze osiągnięć.

KARTA ŻYWIOŁU

Karta żywiołu nie jest aktywna. Znajduje się ona w grze tylko dla wygody graczy.

SYMBOLE

STOP

Zagrywanie kart wzmocnienia i wsparcia, a symbol stop: Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi zagrać dowolną liczbę kart wzmocnienia lub wsparcia i zagrywa on kartę z symbolem stop, wówczas podczas swojej fazy wzmocnienia/wsparcia gracz może zagrać dowolną liczbę kart wzmocnienia lub wsparcia.

Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi na zagranie dodatkowych kart wzmocnienia lub wsparcia i zagrywa on kartę z symbolem stop, wówczas podczas swojej fazy wzmocnienia/wsparcia gracz może zagrać tyle dodatkowych kart wzmocnienia lub wsparcia, na ile pozwala mu dany efekt.

ODZYSKANIE

Aktywny gracz nie może użyć symbolu odzyskania żadnej ze swoich kart postaci, jeśli jego przeciwnik posiada aktywną kartę postaci z symbolem odzyskania, nawet jeśli karta postaci lub symbol odzyskania przeciwnika jest ignorowany.

WOLNY

Karta z wolnym symbolem, który nie jest ignorowany, to **WOLNA** karta.

Gracz może zagrać jedną kartę postaci z wolnym symbolem jako jedyną kartę postaci w danej turze.

Wolny symbol i symbol pary: Jeśli gracz zagrywa podczas jednej fazy dwie karty z symbolem pary, a pierwsza zagrana karta posiada wolny symbol (patrz „Otrzymywanie symboli”), obie karty z tej pary nie wliczają się do limitu kart.

Wolny symbol i symbol gangu: Jeśli gracz zagrywa podczas swojej fazy postaci kilka kart z tym samym symbolem gangu, a pierwsza zagrana karta posiada wolny symbol (patrz „Otrzymywanie symboli”), wszystkie karty z tego gangu nie wliczają się do limitu kart.

PARA

Zagrywanie karty z symbolem pary: Jeśli gracz zagrywa dwie karty z symbolem pary jako jedną kartę, zagrywa je jedna po drugiej, czytając i rozpatrując tekst mocy specjalnej na pierwszej z nich przed zagranieniem drugiej.

GANG

Zagrywanie karty z symbolem gangu: Jeśli gracz zagrywa kilka kart z symbolem gangu jako jedną kartę, zagrywa je jedna po drugiej, czytając i rozpatrując tekst mocy specjalnej na każdej z nich przed zagranieniem kolejnej.

Jeśli gracz zagrywa kartę postaci z takim samym symbolem gangu jak na jego aktywnych kartach postaci, a na jego obszarze walki nie ma żadnych innych aktywnych kart, może zdecydować się na pozostawienie wcześniej zagrzanych kart postaci jako aktywnych.

OCHRONA

Karta z symbolem ochrony, który nie jest ignorowany, to **CHRONIONA** karta.

BLEF

Zakrywanie kart blefu: Jeśli gracz zagrywa kartę blefu, ta wlicza się do jego limitu kart wzmocnienia/wsparcia na tę turę.

Zagrywanie kilku kart blefu: Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi na zagranie więcej niż jednej karty wsparcia, gracz może zagrać taką samą liczbę kart blefu lub może zagrać karty wsparcia i karty blefu w dowolnej kombinacji, pod warunkiem, że suma zagrzanych kart nie przekroczy limitu kart wzmocnienia/wsparcia na tę turę.

Blokowanie zagrywania kart blefu: Jeśli gracz nie może zagrać kart wsparcia, nie może zagrać kart blefu. Jeśli gracz nie może zagrać kart postaci, nie może zagrać kart blefu. Jeśli gracz nie może zagrać kart bez tekstu mocy specjalnej, nie może zagrać kart blefu. Jeśli gracz nie może zagrać kart z tekstem mocy specjalnej, nie może zagrać kart blefu, które posiadają tekst mocy specjalnej wydrukowany na stronie postaci.

Podglądanie kart blefu: Gracz może podglądać swoje karty blefu w dowolnym momencie. Gracze nie mogą podglądać aktywnych kart blefu przeciwnika.

Odkrywanie kart blefu: Jeśli gracz z jakiegokolwiek powodu odrzuca, odzyskuje lub wtasowuje do talii aktywną kartę blefu, musi odkryć tę kartę i pokazać ją przeciwnikowi przed umieszczeniem jej na stosie kart odrzuconych, na ręce lub w talii.

Ignorowanie kart blefu: Jeśli karty blefu gracza są ignorowane, nie wliczają się do jego całkowitej wartości mocy. Gracz nie może zagrać kolejnych kart blefu, a jego przeciwnik nie może wykryć blefu.

Ignorowanie symboli blefu: Jeśli symbole blefu gracza są ignorowane, nie może on zagrać kolejnych kart blefu, a jego aktywne karty blefu nie mają symbolu blefu. Aktywne karty blefu tego gracza w dalszym ciągu wliczają się do jego całkowitej wartości mocy, a jego przeciwnik może wykryć blef w jego fazie mocy.

Odrzucanie ignorowanych kart blefu: Gracz może odrzucić dowolną liczbę swoich aktywnych kart blefu podczas swojej fazy rozpoczęcia, nawet jeśli karta albo symbol blefu są ignorowane.

Wykrywanie blefu: Jeśli gracz wykrywa blef przeciwnika, a wszystkie symbole blefu przeciwnika odpowiadają żywiołowi zmagania, gracz kontynuuje walkę, nawet jeśli wykrycie blefu sprawiło, że całkowita wartość mocy aktywnego gracza jest mniejsza niż przeciwnika.

Wabienie smoka za pomocą blefu: Smok zwabiony natychmiast po wykryciu blefu nie podlega efektom zmieniającym liczbę smoków wabionych po wycofaniu się z walki. Jeśli aktywny gracz wycofuje się z walki w wyniku wykrycia blefu przez jego przeciwnika, przeciwnik wabi smoki normalnie, po tym jak zwabi smoka po wykryciu blefu.

ZASTĄPIENIE

Karta odrzucana za pomocą symbolu zastąpienia nie jest aktywna, a jej tekst mocy specjalnej nie jest rozpatrywany.

OTRZYMYWANIE SYMBOLI

Jeśli jakiś efekt pozwala na zagranie karty tak, jakby posiadała określony symbol, ta karta czasowo otrzymuje dany symbol. Traci go natychmiast po tym jak zostanie zagrana.

Otrzymywanie symbolu zastąpienia: Jeśli jakiś efekt pozwala na odrzucenie karty, tak jakby miała symbol zastąpienia, ta karta czasowo otrzymuje ten symbol. Traci go natychmiast po tym jak zostanie odrzucona.

TEKST MOCY SPECJALNEJ

RODZAJE TEKSTÓW MOCY SPECJALNEJ

Każdy rodzaj tekstu mocy specjalnej podlega innym zasadom, które określają kiedy należy go rozpatrzeć. Poniżej opisano dokładnie wszystkie rodzaje:

- **Rozpatrz natychmiast przed zagranieniem:** Gracz rozpatruje ten rodzaj tekstu mocy specjalnej zaraz przed zagranieniem karty. Jeśli nie jest w stanie w pełni rozpatrzeć tekstu mocy specjalnej, nie może zagrać tej karty. Wszystkie akcje wykonywane jako rezultat rozpatrzenia tekstu mocy specjalnej muszą być zakończone zanim karta zostanie zagrana.
- **Rozpatrz natychmiast po zagranieniu:** Gracz rozpatruje ten rodzaj tekstu mocy specjalnej zaraz po zagranieniu karty. Gracz nie może rozpatrzeć tekstu mocy specjalnej więcej niż raz, nawet jeśli karta pozostaje aktywna dłużej niż jedną turę. Ten rodzaj obejmuje wszystkie karty zawierające słowo „teraz” w tekście mocy specjalnej.
- **Rozpatrz raz na turę:** Gracz rozpatruje ten rodzaj tekstu mocy specjalnej raz w każdej turze. Jeśli tekst mocy specjalnej nie wskazuje momentu jego użycia, gracz może wybrać w którym momencie swojej tury rozpatrzeć ten efekt. Podczas każdej tury może wybrać inny moment na rozpatrzenie tego efektu.
- **Stały efekt:** Gracz rozpatruje ten rodzaj tekstu mocy specjalnej zaraz po zagranieniu karty. Efekt działania tekstu mocy specjalnej ma zastosowanie dopóki karta jest aktywna.

Kilka rodzajów tekstu mocy specjalnej: Karta może posiadać więcej niż jeden rodzaj tekstu mocy specjalnej, o ile każdy rodzaj to osobny efekt.

ROZPATRYWANIE TEKSTU MOCY SPECJALNEJ

Wszystkie teksty mocy specjalnej to polecenia opcjonalne lub polecenia obowiązkowe.

Polecenia opcjonalne: Tekst mocy specjalnej zawierający słowo „mogę” jest **OPCJONALNY**. Podczas rozpatrywania opcjonalnego tekstu mocy specjalnej, gracze muszą rozpatrzyć go w całości lub wcale.

Polecenia obowiązkowe: Tekst mocy specjalnej nie zawierający słowa „mogę” jest **OBOWIĄZKOWY**. Podczas rozpatrywania obowiązkowego tekstu mocy specjalnej, gracze muszą rozpatrzyć go w takim stopniu w jakim jest to możliwe.

KOLEJNOŚĆ STOSOWANIA TEKSTÓW MOCY SPECJALNEJ

Jeśli dwie lub więcej aktywnych kart posiada teksty mocy specjalnej, które stoją ze sobą w sprzeczności, gracze używają poniższej listy do ustalenia w jakiej kolejności należy stosować efekty tekstów mocy specjalnych. Teksty mocy specjalnej z wyższej grupy mają pierwszeństwo przed tekstami mocy specjalnej z grup poniżej.

1. Teksty mocy specjalnej zawierające słowa „muszę”.
2. Teksty mocy specjalnej zawierające słowa „są ignorowane”.
3. Teksty mocy specjalnej zawierające słowa „nie możesz”.
4. Wszystkie pozostałe teksty mocy specjalnej.

Jeśli tekst mocy specjalnej aktywnej karty powstrzymuje gracza przed zagranie karty, która zanegowała by tę aktywną kartę, gracz nie może zagrać danej karty, nawet jeśli jej tekst mocy specjalnej znajduje się w wyższej grupie na powyższej liście.

Kilka efektów w tym samym czasie: Jeśli gracz musi rozpatrzyć dwa lub więcej efektów w tym samym czasie, wybiera, który z nich rozpatrzy najpierw.

EFEKTY WYBIERAJĄCE CEL

Kiedy gracz rozpatruje tekst mocy specjalnej, który bezpośrednio wpływa na inną aktywną kartę, to ta aktywna karta jest **CELEM** tekstu mocy specjalnej. Gracz musi zadeklarować cel kiedy rozpatruje tekst mocy specjalnej swojej karty.

Zmianianie celu: Gracz może natychmiast zmienić cel jednego lub więcej tekstów mocy specjalnej swoich aktywnych kart, jeśli spełniony zostanie jeden z poniższych warunków:

- Poprzedni cel tekstu mocy specjalnej został odrzucony z gry.
- Na poprzedni cel tekstu mocy specjalnej wpływa tekst mocy specjalnej przeciwnika.
- Nowa karta będąca możliwym celem tekstu mocy specjalnej wchodzi do gry. Jeśli gracz zmienia cel tekstu mocy specjalnej swojej karty, musi jako cel wybrać nową kartę.

IGNOROWANIE KART

Tekst mocy specjalnej ze słowami „są ignorowane” pozwala zignorować wszystkie karty, symbole lub teksty mocy specjalnej wymienione w tekście mocy specjalnej, włączając w to karty na rękach graczy, w taliach, obszarach dowodzenia i stosach kart odrzuconych.

W określonych przypadkach tylko symbole albo teksty mocy specjalnej kart są ignorowane.

WARTOŚĆ, A WYDRUKOWANA WARTOŚĆ

Wartość to wartość mocy, którą posiada karta w momencie rozpatrywania jakiegoś efektu. Wydrukowana wartość to wartość mocy znajdująca się na karcie.

ODRZUCANIE KART

Jeśli gracz odrzuca więcej niż jedną kartę, odrzuca je po jednej.

Kilka efektów odrzucania: Jeśli więcej niż jeden efekt wymaga od gracza odrzucenia kart o określonej wartości, gracz musi spełnić wymagania oddzielnie dla każdego efektu.

Odrzucanie kart przeciwnika: Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi wybrać i odrzucić karty z ręki przeciwnika, gracz wybiera każdą z tych kart losowo. Jeśli przeciwnik posiada jakiegokolwiek ujawnione karty (patrz „Pillarowie” na stronie 14 instrukcji), to zamiast tego gracz może wybrać dowolną z ujawnionych kart.

BRANIE KART NA RĘKĘ

Jeśli jakiś efekt zabrania graczowi brać karty na rękę, to nie może on dobierać z talii, odzyskiwać ani dodawać ich do ręki.

JAWNE INFORMACJE

W dowolnym momencie gry gracze mogą przeglądać wszystkie karty na obszarach bitwy i wsparcia obu graczy. Gracze mogą również liczyć liczbę kart pozostałych w talii i posiadanych na ręce przez obu graczy. Gracze nie mogą zmieniać kolejności ani ułożenia jakichkolwiek kart podczas ich liczenia bądź przeglądania.

Gracze nie mogą przeglądać kart znajdujących się poniżej wierzchniej karty na stosach kart odrzuconych lub na obszarach dowodzenia.

DZIAŁANIE POSZCZEGÓLNYCH KART

„ODBICIE”

Jeśli gracz zagrywa „Odbicie”, może w dalszym ciągu używać tekstów mocy specjalnej na swoich aktywnych kartach, za wyjątkiem kart, które są rozpatrywane zaraz przed lub po tym jak karta zostaje zagrana (patrz „Rodzaje tekstów mocy specjalnej” na stronie 3).

„KETHARKOPAS ASTRONOM”

Efekty kart, które wpływają na tekst mocy specjalnej ze słowami „podczas fazy zakończenia” nie wpływają na tekst mocy specjalnej „Ketharkopasa Astronoma”.

„NAJLEPSZY-PIES”

I „UTOP BUNTOWNIKÓW”

Jeśli gracz zagrywa „Najlepszego-Psa” lub „Utop buntowników”, może wybrać chronioną kartę aby spełnić wymaganie jednej karty postaci w tekście mocy specjalnej „Najlepszego-Psa” i „Utop buntowników”.

ZASADY OPCJONALNE

Ta sekcja zawiera zasady opcjonalne dotyczące budowania talii, alternatywnych wariantów rozgrywki i dodatkowych kart, których gracze mogą używać podczas budowania talii.

BUDOWANIE TALII

Legandy *Blue Moon* pozwalają na różnicowanie rozgrywki. Gracze, którzy poszukują zróżnicowanych wrażeń płynących z rozgrywki mogą stworzyć swoje własne talie zgodnie z poniższymi zasadami.

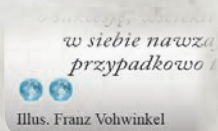
PODSTAWY BUDOWANIA TALII

Podczas budowania talii gracze wybierają lidera ludu. Karta lidera określa stronnictwo gracza i ograniczenia w tworzeniu talii. Każda karta lidera wymaga talii składającej się z 30 kart, spośród których mogą znaleźć się karty spoza stronnictwa lidera, pod warunkiem, że widnieje na nich nie więcej niż 10 księżyców.

WARTOŚCI KSIĘŻYCÓW

WARTOŚĆ KSIĘŻYCÓW karty jest równa liczbie księżyców widniejących w lewym dolnym rogu karty. Każda karta za wyjątkiem liderów, emisariuszy i inkwizytorów posiada wartość księżyców. Karta bez księżyców ma wartość księżyców równą 0.

Podczas budowania talii, jeśli gracz dodaje kartę spoza stronnictwa lidera, suma wartości księżyców dodawanych kart nie może przekroczyć dozwolonego limitu dla karty tego lidera i inkwizytora (patrz „Inkwizytorzy”). Karty spoza frakcji, ale posiadające ten sam symbol talii co lider, wliczają się do tego limitu.

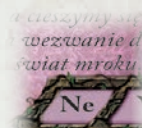


KARTA Z WARTOŚCIĄ KSIĘŻYCÓW 2

EMISARIUSZE

Gracze, którzy chcą szybko zbudować własne talie mogą skorzystać z kart emisariuszy. Przed rozpoczęciem gry obaj gracze muszą się zgodzić na użycie emisariuszy. Podczas budowania talii z kartami emisariuszy, gracze wykonują poniższe czynności w kroku 3 przygotowania gry:

- **Dodanie kart ludów:** Każdy gracz dodaje do talii trzy karty bez symbolu talii wybranego ludu.
- **Wybranie emisariusza:** Każdy gracz wybiera kartę emisariusza i umieszcza ją na swoim obszarze dowodzenia, tak aby zarówno karta lidera i emisariusza była widoczna (patrz „Przykład zakrywania kart” na stronie 11 instrukcji). Następnie gracze dodają do talii wszystkie karty z symbolem talii emisariusza.



SYMBOL TALII EMISARIUSZA

INKWIZYTORZY

Gracze poszukujący większej różnorodności podczas tworzenia talii mogą skorzystać z kart inkwizytorów. Karty inkwizytorów zwiększają możliwości graczy podczas tworzenia talii, zapewniają teksty mocy specjalnych, które mogą wpłynąć na całą rozgrywkę lub obie te rzeczy. Przed rozpoczęciem gry obaj gracze muszą się zgodzić na użycie inkwizytorów.

Karty inkwizytorów posiadają symbole budowania talii podobne do tych obecnych na kartach liderów (patrz „Opis karty” poniżej). Podczas tworzenia talii z wykorzystaniem inkwizytora, gracz dodaje wartości symboli budowania talii inkwizytora do wartości symboli lidera, aby ostatecznie określić rozmiar talii i limit wartości księżyców.

Gracz umieszcza swoją kartę inkwizytora na obszarze dowodzenia wraz z kartą lidera podczas kroku 3 przygotowania gry.



SYMBOL STRONNICTWA INKWIZYTORA

OPIS KARTY



1. Nazwa karty
2. Tytuł
3. Typ karty
4. Tekst mocy specjalnej
5. Symbole budowania talii
6. Tekst fabularny
7. Symbol talii
8. Symbol stronnictwa
9. Numer karty

RODZINY BUKAN

Gracze, którzy chcą grać swoimi ulubionymi taliami, jednocześnie korzystając z Bukan, mogą używać rodzin Bukan. Przed rozpoczęciem gry obaj gracze muszą się zgodzić na użycie rodzin Bukan. Jeśli się na to zgodzą, każdy z graczy wybiera jedną z rodzin i wtasowuje ją do talii podczas kroku 3 przygotowania gry.

Talia Bukan może być podzielona na sześć rodzin, z których każda składa się z sześciu kart. Każda rodzina jest oznaczona liczbami od 1 do 6, znajdującymi się w prawym dolnym rogu karty, obok symbolu talii.

Jeśli gracze zawierają rodziny Bukan w samodzielnie tworzonej talii, te karty wliczają się do limitów kart i wartości księżyców. Jeśli gracze zawierają rodziny Bukan w gotowych taliach ludów, te karty nie wliczają się do limitu kart i wartości księżyców.

DODATKOWE ZASADY

Poniższe zasady mają zastosowanie tylko podczas rozgrywki samodzielnie budowanymi taliami.

SYMBOL ZAMIANY

Podczas swojej fazy dowodzenia, gracz może odrzucić jedną kartę z symbolem zamiany zamiast zagrywać kartę fazy dowodzenia (patrz „Faza dowodzenia” na stronie 1). Jeśli odrzuca w ten sposób kartę z symbolem zamiany, to dobiera jedną kartę z talii.

KARTY HYLAN

Podczas swojej fazy dowodzenia gracz może zagrać jedną kartę Hylan zamiast jakiegokolwiek innej karty fazy dowodzenia (patrz „Faza dowodzenia” na stronie 1). Aby zagrać kartę Hylan, gracz umieszcza ją odkrytą na obszarze wpływu Hylan, odczytuje na głos tekst mocy specjalnej tej karty i we wskazanym momencie rozpatruje jej tekst mocy specjalnej (patrz „Rodzaje tekstów mocy specjalnej” na stronie 3). Obszar wpływu Hylan to wspólny obszar znajdujący się na planszy, pomiędzy obszarami wsparcia obu graczy. Karty Hylan znajdujące się na obszarze wpływu pozostają aktywne aż nie zostaną odrzucone.

Jeśli gracz zagrywa kartę Hylan, kiedy aktywna karta Hylan znajduje się już na obszarze wpływu, właściciel aktywnej karty odrzuca ją zanim aktywny gracz umieści kartę na obszarze wpływu Hylan. Karty Hylan na obszarze wpływu nie są odrzucane po zakończeniu walki.

KARTY ZAKŁÓCENIA

Gracz może zagrać kartę zakłócenia w odpowiedzi na akcje wykonywane przez przeciwnika, tak jak jest to opisane na każdej z kart zakłócenia. Aby zagrać kartę zakłócenia, gracz umieszcza ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych i natychmiast odczytuje i rozpatruje tekst mocy specjalnej tej karty.

Jeśli karta gracza jest **ANULOWANA** przez kartę zakłócenia, nie jest ona zagrywana i natychmiast jest umieszczana na stosie kart odrzuconych.

DODATKOWE ZASADY

Podczas budowania talii gracze mogą używać trzech dodatkowych rodzajów kart: Kryształów, Tutu oraz Duchów. Karty Tutu i Duchów nie posiadają żadnych specjalnych zasad i podlegają normalnym zasadom kart i tekstów mocy specjalnych. Karty kryształów są wykorzystywane tylko podczas wielokrotnych rozgrywek (patrz „Karty osiągnięć” na stronie 7).

Jeśli gracze chcą używać tej samej karty w wielu taliach, mogą skorzystać z kopii tej karty znajdujących się w dodatkowych pudełkach *Legend Blue Moon*. Jednakże, gracze nie mogą zawierać więcej niż jednej kopii danej karty w talii, nawet jeśli w pudełku z grą znajduje się więcej niż jedna taka karta.

ZASADY TURNIEJOWE

Podczas rozgrywek turniejowych gracze muszą stosować się do poniższych zasad.

MULLIGAN

Po kroku 7 przygotowania gry, każdy z graczy może odłożyć na wierzch talii dowolną liczbę kart z ręki, potasować talię, a następnie dobrać taką samą liczbę kart. Każdy z graczy może skorzystać z mulligana tylko raz na grę.

COFANIE AKCJI

Jeśli aktywny gracz został zmuszony do cofnięcia akcji (patrz „Cofanie akcji” na stronie 2), ale uzyskał informacje, których wcześniej nie znał, takie jak informacja o karcie dobranej z talii lub zagranie zakłócenia przez jego przeciwnika, aktywny gracz może zostać ukarany. Kary ustala organizator przed rozpoczęciem każdego turnieju.

PRZYKŁAD BUDOWANIA TALII



USUNIĘTE



DODANE

Mikołaj chce zbudować własną talię i decyduje się zacząć od talii Terrahów. Może dodać do talii „Zatapiającą burzę”, „Bashdina” i „Catusana”, pochodzące odpowiednio z talii Aquan, Flitów i Hoaxów, bez wliczania wartości księżyców tych kart do limitu wartości księżyców jego lidera. Mikołaj decyduje się na dodanie jedynie „Zatapiającej burzy”.

Jeśli Mikołaj zdecyduje się pozostawić „Gąsienicę gryzącą ziemię”, „Szalonego Mike'a Srokę” i „Migota Zapalacza” w talii Terrahów, wartość księżyców tych kart będzie się wliczać do wartości księżyców na karcie lidera. Migot przyda się w walkach, gdzie żywiołem będzie ogień, a Szalony Mike jest bardzo mocną kartą, dlatego Mikołaj decyduje się zatrzymać obie z nich. Usuwa z talii „Gąsienicę gryzącą ziemię”. Mutant „Ras-mus-Pan” pochodzi spoza stronnictwa, ale posiada wartość księżyców równą 0.

Mikołaj chce dodać do talii „Spopielacza Łatwopalnego”, „Zrzuć płonąca ziemię” i „Zrzuć ognisty deszcz”. Może dodać je do talii bez przekraczania limitu wartości księżyców, ale musi najpierw usunąć jeszcze trzy karty. Mikołaj decyduje się usunąć „Rocare”, „Sonatosa” i „Toranę”. Następnie tasuje swoją nową talię i jest gotowy do rozgrywki.

KARTA ŻYWIÓŁU

Ta karta reprezentuje żywioł zmagañ podczas walk. Kiedy gracz rozpoczyna walkę i ogłasza swoją moc po raz pierwszy, umieszcza kartę żywiołu w zasięgu obu graczy, odpowiednią stroną do góry. Jeśli żywioł zmagañ zmienia się podczas walki, gracze obracają kartę żywiołu, aby zaznaczyć tę zmianę.

WIELOKROTNE ROZGRYWKI

Legendy Blue Moon pozwalają na rozegranie serii gier, zwanych **MECZAMI**, w których gracze walczą o punkty zwycięstwa, zwane **KRYSTAŁAMI**. Kiedy gracz wygrywa grę, otrzymuje jeden kryształ za zwycięstwo. Następnie otrzymuje kryształy w liczbie równej liczbie smoków po swojej stronie. Przykładowo, jeśli gracz zwycięża przez zwabienie dostatecznej ilości smoków, otrzymuje jeden kryształ za zwycięstwo i trzy za smoki, czyli w sumie cztery kryształy.

Przegrany w danej grze rozpoczyna kolejną. Mecz rozgrywa się do pięciu kryształów.

KARTY OSIĄGNIĘĆ

Karty osiągnięć mogą być wykorzystywane tylko podczas rozgrywania meczu (patrz powyżej).

Podczas swojej fazy dowodzenia gracz może zagrać jedną kartę osiągnięcia zamiast jakiegokolwiek innej karty fazy dowodzenia (patrz „Faza dowodzenia” na stronie 1). Aby zagrać kartę osiągnięcia, gracz umieszcza ją odkrytą na swoim obszarze osiągnięć, obok karty lidera, odczytuje na głos tekst mocy specjalnej tej karty, a następnie rozpatruje go we wskazanym momencie (patrz „Rodzaje tekstów mocy specjalnej” na stronie 3). Karty osiągnięć pozostają aktywne, dopóki nie zostaną odrzucone z gry. Jeśli gracz zagrywa kartę osiągnięcia, a jego przeciwnik posiada jedną lub więcej kart osiągnięć na swoim obszarze osiągnięć, to każdy z graczy musi odrzucić jedną kartę osiągnięcia.

WARIANT DRAFTU

Doświadczeni gracze, którzy szukają większej różnorodności lub nowych sposobów rozgrywki w *Legendy Blue Moon*, mogą skorzystać z opcjonalnych zasad draftowania. Zasady draftowania stawiają przed graczami nowe wyzwania i wymagają podejmowania decyzji podczas budowania talii, a to wszystko podczas konkurowania z przeciwnikiem (przeciwnikami) o najlepsze dostępne karty.

Jeśli gracze zdecydują się na korzystanie z zasad „wielokrotnych rozgrywek” podczas wariantu draftu, muszą się na nie zgodzić przed rozpoczęciem draftowania.

DRAFTOWANIE

Aby rozegrać wariant draftu, gracze muszą wykonać poniższe kroki:

1. Potasować razem 33-kartowe talie ludów w liczbie zgodnej z tabelą „przygotowanie draftu”. Należy w nich zawrzeć wszystkie karty z symbolem danego stronnictwa oraz karty mutantów z tej talii ludu. Nie należy zawierać w nich kart liderów i kart spoza stronnictwa danej talii.
2. Rozdać każdemu z graczy karty w liczbie zgodnej z tabelą „przygotowanie draftu”. Pozostałe karty należy odłożyć na bok, tak aby były łatwo dostępne.
3. Każdy z graczy ogląda karty, które otrzymał i wybiera jedną z nich. Każdy z graczy umieszcza wybraną kartę zakrytą przed sobą, a następnie przekazuje pozostałe karty graczowi po swojej prawej, trzymając je zakryte.
4. Po tym jak wszyscy przekazali swoje karty, każdy z graczy patrzy na nowe karty, które otrzymał i wybiera jedną z nich. Każdy z graczy umieszcza wybraną kartę zakrytą przed sobą, a następnie przekazuje pozostałe karty graczowi po swojej prawej, trzymając je zakryte.

5. Krok 4 należy powtarzać, aż każdy z graczy przekaże dwie ostatnie karty.
6. Po tym jak wszyscy gracze przekazali dwie ostatnie karty, każdy z graczy wybiera jedną z nich i kładzie zakrytą przed sobą, a ostatnią kartę odrzuca zakrytą na stos kart odrzuconych pomiędzy wszystkimi graczami.
7. Gracze biorą karty odłożone w punkcie 2. Następnie powtarzają kroki 2-6, przekazując karty w lewo. Należy powtarzać tę czynność dopóki gracze nie przeprowadzą rund draftu w liczbie wskazanej w tabeli „przygotowanie draftu”, za każdym razem zmieniając kierunek przekazywania kart.
8. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż sześciu graczy, gracze biorą karty odłożone w punkcie 2 i rozdają każdemu z graczy po cztery karty, a następnie wykonują jeszcze raz kroki 3-6. Jeśli w stosie odłożonym w punkcie 2 pozostały jeszcze jakieś karty, należy umieścić je na stosie kart odrzuconych. Jeśli w rozgrywce bierze udział sześciu graczy, karty pozostałe w stosie odłożonym w punkcie 2 należy umieścić na stosie kart odrzuconych. Każdy z graczy powinien posiadać karty w liczbie wskazanej w tabeli „przygotowanie draftu”.

PRZYGOTOWANIE DRAFTU

Liczba graczy	Liczba talii ludów	Liczba rozdawanych kart	Liczba rund	Liczba kart po draftowaniu
2	3	5	9	39
3	4	5	8	35
4	6	5	9	39
5	7	6	7	38
6	9	7	7	42

Po zakończeniu kroku 8, wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych należy odłożyć do pudełka.

Ważne: Podczas rozgrywki w dwóch, trzech lub pięciu graczy, z wykorzystaniem talii Bukan jako jednej z talii ludów, każdy z graczy otrzyma trzy karty podczas kroku 8 i będzie posiadał jedną kartę mniej po zakończeniu draftu, niż jest to wskazane w tabeli „przygotowanie draftu”.

Podczas draftowania gracze mogą w dowolnym momencie przeglądać wybrane przez siebie karty. Gracze nigdy nie mogą podglądać kart wybranych przez przeciwników.

BUDOWANIE TALII

Gracze budują talie korzystając jedynie z kart wybranych podczas draftu. Budowanie talii podlega następującym regułom:

- Talia musi zawierać dokładnie 30 kart.
- Talia może zawierać dowolną liczbę kart z dowolnej liczby ludów.
- Nie ma limitu wartości księżyców.
- Nie używa się kart liderów, emisariuszy ani inkwizytorów. (Gracze normalnie umieszczają karty dowodzenia na obszarze dowodzenia).

ROZGRYWKA W WARIANCIE DRAFTU

Podczas rozgrywki z wykorzystaniem talii budowanych z użyciem zasad draftu, gracze powinni stosować się do wszystkich zasad zawartych w niniejszej instrukcji. Jeśli po zakończeniu draftu rozgrywanych jest równocześnie kilka gier, gracze mogą wykorzystać dowolne dostępne obiekty jako smoki.

Jeśli gracze zdecydują się na wykorzystanie zasad „wielokrotnych rozgrywek”, mogą zmieniać swoje talie pomiędzy każdą grą, korzystając z nieużywanych kart, które zdobyli podczas draftu. Podczas zmieniania talii gracze muszą stosować się do zasad budowania talii opisanych powyżej.

KOMPLETNY SKRÓT 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

- Wykonaj jedno z poniższych:
 - » Zagraj 1 kartę dowodzenia, statku lub Hylan.
 - » Użyj symbolu zamiany na jednej ze swoich kart.

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.

OPIS SYMBOLI

TARCZA

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

STOP

Jeśli gracz zagrywa kartę z symbolem stop, w tej turze nie będzie mógł zagrać kolejnych kart.

ODZYSKANIE

Podczas każdej tury gracz może cofnąć na rękę dowolną liczbę aktywnych kart z symbolem odzyskania.

WOLNY SYMBOL

Karty z wolnym symbolem nie wliczają się do limitów kart postaci, wzmocnienia lub wsparcia.

SYMBOL PARY

Jeśli gracz posiada dwie karty z symbolem pary i takim samym pierwszym słowem w nazwie to może zagrać obie karty.

SYMBOL GANGU

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.

SYMBOL OCHRONY

Aktywne karty z symbolem ochrony nie mogą być celem efektów przeciwnika.

SYMBOL BLEFU

Gracz może zagrać kartę z symbolem blefu jako kartę wsparcia o wydrukowanej wartości dwa w żywiole zmagania.

SYMBOL ZAMIANY

Podczas swojej fazy dowodzenia, gracz może odrzucić jedną kartę z symbolem zamiany i dobrać jedną kartę z talii.

AKCJE MOŻLIWE DO WYKONANIA PODCZAS TURU PRZECIWNIKA

- Zaganie kart zakłócenia.
- Wykrycie blefu przeciwnika, po tym jak ogłasza on swoją moc.

CZĘSTO POMIJANE ZASADY

- Karty dowodzenia są odrzucane na obszarze dowodzenia.
- Karta z wolnym symbolem, który nie jest ignorowany, to **WOLNA** karta.
- Karta z symbolem ochrony, który nie jest ignorowany, to **CHRONIONA** karta.
- Kiedy jakiś efekt powoduje, że gracz z jakiegokolwiek powodu umieszcza kartę na swojej ręce, gracz „bierze” tę kartę na rękę.
- Karty postaci Bukan zagrywane ze statku, który przybił do brzegu, otrzymują wolny symbol.

SYMBOLE STRONNICTW

Vulcanie	Hoaxowie	Mimixowie	Flitowie	Khindowie	Terrahowie	Pillarowie	Aquanie	Bukanie
								
Mutanci	Inkwizytorzy	Emisariusze	Hylanie	Tutu	Kryształ	Zakłócenie	Duch	
								