

TAJEMNICE PUSZCZY





Tajemnice puszczy to kooperacyjna gra o eksploracji i przygodach dla 1-4 graczy, trwająca około 40 minut.

Założenia gry (tryb podstawowy): Podczas gry, gracze eksplorują puszcze, walczą z potworami, zdobywają sprzęt i nowe umiejętności oraz próbują pokonać bossa. Gracze rozgrywają kolejne rundy póki nie zwyciężą... lub nie poniosą porażki!



Zawartość

- 1 instrukcja
- 4 plansze bohaterów 1
- 4 pionki bohaterów 2
- 4 kości bohatera (czerwone) 3
- 4 kości walki (czarne) 4
- 4 kości mocy: 1 fioletowa, 1 zielona, 1 niebieska, 1 pomarańczowa 5
- 4 czerwone znaczniki (używane do oznaczania poziomu zdrowia bohaterów) 6
- 6 niebieskich znaczników (używane do oznaczania liczby magicznych kul bohaterów i poziomu zagrożenia bossa) 7
- 24 kafelki puszczy (symbolizujące miejsca, które eksplorują gracze) 8
- 25 kart łupów 9

- 12 kart wydarzeń 10
- 4 karty mocy bohaterów 11
- 8 kart legowisk 12
- 5 kart karczmi 13
- 6 kart bossów 14
- 3 karty cierni 15
- 1 karta rozwścieczonych potworów 16
- 1 karta rozwścieczonych bossów 17
- 5 znaczników zatrucia 18
- 5 znaczników cierni 19
- 4 znaczniki magicznych kul 20
- 1 znacznik mrozu 21
- 3 znaczniki liściotarcz 22
- 3 znaczniki tarczy +1 23

- 1 znacznik kości walki +1 24
- 5 znaczników skrzyń 25
- 3 znaczniki wydarzeń 26
- 20 znaczników potworów: 27
 - 4 grzyby
 - 4 rośliny
 - 4 zjawy
 - 4 szkielety
 - 4 węże
- 22 znaczniki zadań:
 - 6 znaczników grzybów 28
 - 2 znaczniki pustych fiolek 29
 - 4 znaczniki obozowisk 30
 - 10 znaczników spaczenia 31

Przygotowanie gry

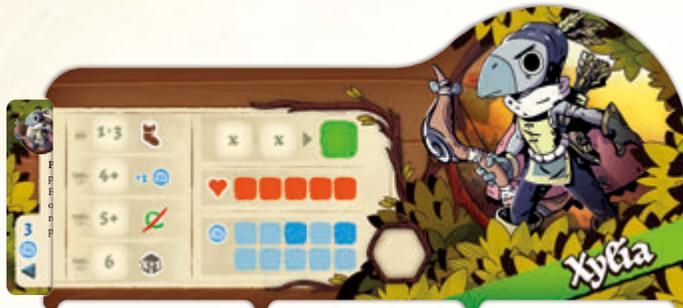
1 – Każdy gracz wybiera swojego bohatera i bierze odpowiadającą mu planszę, pionka, kartę mocy i znacznik w każdym z kolorów. Umieszcza znaczniki na poniższych wartościach:



Czerwony tor: początkowa wartość punktów zdrowia (♥): 5. Maksymalny poziom ♥ bohatera nigdy nie może być większy niż 5.

Niebieski tor: początkowa liczba magicznych kul (☼): 0. Bohater nigdy nie może posiadać więcej niż 10 ☼.

Kartę mocy bohatera należy wsunąć pod planszę danego bohatera w taki sposób, by można ją było przesuwac w lewo.



2 – Odłóż na bok kafelki startowy (ma inny rewers, aby łatwo go było odnaleźć), kafelki bossa oraz kafelki karczmy. Umieść kafelki startowy w obszarze gry tak, aby każdy gracz miał do niego łatwy dostęp. Następnie potasuj pozostałe kafelki puszczy. Bez podglądania weź 2 losowe kafelki puszczy, dodaj do nich kafelki bossa, a następnie potasuj te 3 kafelki. Umieść je na spodzie stosu zakrytych kafelków puszczy.



Kafelek startowy



Kafelek bossa



Kafelek karczmy

3 – Potasuj znaczniki potworów i umieść je zakryte w pobliżu obszaru gry, tworząc w ten sposób stos dobierania potworów.

4 – Potasuj karty łupów i utwórz z nich zakryty stos, następnie zrób to samo z kartami wydarzeń i bossów, tworząc w ten sposób 3 stosy (po 1 dla każdego rodzaju kart).

4.5 – Jeśli chcecie zagrać z wykorzystaniem mini-rozszerzenia Legowiska, potasuj osobno 4 karty legowisk A i 4 karty legowisk B i umieść je zakryte w pobliżu obszaru gry, tworząc 2 stosy dobierania legowiska.

Jeśli chcecie zagrać z wykorzystaniem mini-rozszerzenia Karczma, dodaj kafelek karczmy do stosu kafelków, potasuj 5 kart karczmy i umieść je w zakrytym stosie w pobliżu obszaru gry, tworząc stos dobierania karczmy.

5 – Umieść wszystkie znaczniki gry oraz kości (tworzące wspólną rezerwę kości) w zasięgu wszystkich graczy.

6 – Czas rozpocząć grę! Gracz, który przeczytał zasady zostaje pierwszym graczem i rozpoczyna grę. Zaczyna swoją turę od fazy 1 (eksploracja). Możecie również wybrać pierwszego gracza w losowy sposób.

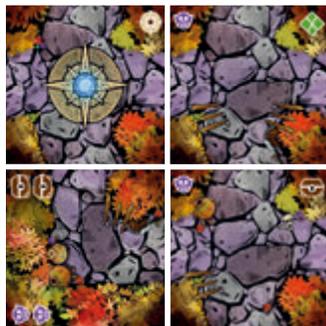
Fazy gry

Każda runda składa się z fazy 1 (eksploracja), po której następuje faza 2 (przygoda).

Faza 1: Eksploracja

Podczas fazy eksploracji, gracze kolejno odkrywają i umieszczają po 1 kafelku puszczy.

Rozpoczynając od pierwszego gracza, i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz dobiera kafelek puszczy, odkrywa go i dokłada do już obecnych w grze kafelków, decydując, w jaki sposób go umieścić. Każdy kafelek puszczy należy umieścić tak, aby sąsiedował z już obecnym w obszarze gry kafelkiem i był z nim połączony ścieżką. Jeśli gracz umieszcza kafelek tak, że będzie on sąsiedował z kilkoma kafelkami, musi to zrobić w taki sposób, aby w miarę możliwości unikać tworzenia ślepych zaułków. Jeśli kafelek można umieścić na kilka sposobów, wówczas gracz musi wybrać ten, który spowoduje połączenie jak największej liczby ścieżek. Jeśli danego kafelka nie da się połączyć z już istniejącą ścieżką, wówczas należy odłożyć go na spód stosu dobierania i dobrać na jego miejsce nowy kafelek.



Przykład dozwolonego umieszczenia: Każdy kafelek jest połączony ścieżką i umożliwia ruch pomiędzy jednym kafelkiem, a drugim.

Ważne: Jeśli podczas fazy eksploracji trzeba dołożyć kafelek, a stos puszczy jest pusty oraz karta bossa nie została jeszcze odkryta, natychmiast odkryj kartę bossa i umieść niebieski znacznik na pierwszym polu toru zagrożenia bossa (patrz Tor zagrożenia bossa, strona 16).

Po tym, jak każdy z graczy rozegrał fazę 1, przejdź do fazy 2 (przygoda).

Faza 2: Przygoda

2a) Kontrolowanie bohaterów

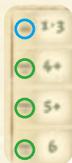
W fazie przygody gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od pierwszego gracza. Aktywny gracz (czyli rozgrywający właśnie swoją turę) rzuca i przypisuje 4 kości bohatera, a następnie wykonuje akcje w oparciu o wyniki na zachowanych kościach.



Przed rzutem 4 kośćmi bohatera aktywny gracz sprawdza, czy nie musi rozpatrzyć efektów zatrucia (patrz Zatrucie, strona 13) oraz odwraca swoje zużywalne karty awerssem do góry (patrz strona 8).

Na początku swojej tury aktywny gracz rzuca 4 kośćmi bohatera i sprawdza ich wyniki. Gracz może zachować wylosowane wyniki lub przerzucić wybrane kości **1 raz** pod warunkiem, że zachowa przynajmniej 1 kość z pierwszego rzutu. Po ostatecznym rzucie gracz umieszcza zachowane kości na swojej planszy bohatera w miejscach odpowiadających wylosowanym wynikom. Po tym kroku nie może już przerzucić kości.

Każde pole na kości zawiera informację, ile kości można na nim umieścić:



: Na tym polu można umieścić dowolną liczbę kości bohatera z wymaganym wynikiem.

: Na tym polu można umieścić tylko 1 kość bohatera z wymaganym wynikiem.

Przykład: Ewa rzuca 4 kośćmi i uzyskuje wyniki odpowiadające następującym akcjom: ruch (1), ruch (3), (4) i (4). Decyduje się zachować tylko 1 (4) z wyrzuconych wyników i przerzuca 3 pozostałe kości. Po przerzucie uzyskuje ruch (1), ruch (1) i akcję specjalną (6), które dodaje do zachowanej z poprzedniego rzutu kości (4).

Po zakończeniu tego kroku gracz wykonuje akcje w oparciu o wyniki na zachowanych kościach. Akcje można wykonywać w dowolnej kolejności. Wyniki odpowiadają poniższym akcjom:

Ruch, skupienie, akcja specjalna, przyzwanie

RUCH (wyniki 1, 2 i 3 na kości bohatera)

Za każdą kość umieszczoną na tym polu, bohater może poruszyć się na sąsiedni kafelek. Odrzuć kość ruchu po jej użyciu.

1-3

Przykład: Jeśli umieścisz na tym polu 3 kości, możesz poruszyć się 3 razy.

Przypomnienie: Ruchy i akcje mogą być wykonywane w dowolnej, wybranej przez gracza kolejności.

Gdy tylko bohater poruszy się na kafelek, musi natychmiast rozpatrzyć jego efekty, zanim będzie mógł poruszyć się na kolejny kafelek (patrz Kafelki, strona 9). Ruch może również doprowadzić do walki (patrz Walka, strona 14).

Ryzykowna eksploracja: Jeśli gracz zdecyduje się poruszyć na pole, gdzie nie ma jeszcze umieszczonego kafelka, wówczas dobiera, odkrywa i umieszcza nowy kafelek w miejscu sąsiadującym z jego obecną pozycją. Musi umieścić kafelek zgodnie z zasadami umieszczania (patrz strona 5) oraz w taki sposób, aby co najmniej 1 ścieżka na nowo umieszczonym kafelku łączyła się z tą, na której znajduje się bohater. Po umieszczeniu kafelka bohater porusza się na niego i kontynuuje swoją turę w zwykły sposób. Ten bohater zyskuje 1  za każdy kafelek dodany w ten sposób w tej fazie.



SKUPIENIE: (wyniki 4+ na kości bohatera)



Na tym polu planszy bohatera gracz może umieścić dowolną z rzuconych wcześniej kości, wskazującą wynik 4 lub większy, aby otrzymać 1 darmową  **na końcu swojej tury**. Może skorzystać z niej od swojej kolejnej tury – nie może skorzystać z tej  w turze, w której ją zdobył.

AKCJE SPECJALNE (wyniki 5 i 6 na kości bohatera)



Każdy bohater posiada 2 unikatowe akcje specjalne, których może użyć, wykorzystując kości bohatera wskazujące wyniki 5 i 6. Pełny opis tych akcji znajduje się na stronach 11 i 12.

PRYZYWANIE (dowolny wynik, wymagane są 2 kości)



Każdy bohater może przypisać 2 dowolne kości spośród tych, którymi wcześniej rzucał, aby przyzwać 1 kość mocy do końca swojej tury. 2 umieszczone na tym polu kości nie będą dla niego dostępne do końca tury.

Kość mocy pozyskana w ten sposób staje się dostępna w każdej walce w czasie tury bohatera. Dodaje się ją do puli dostępnych kości walki danego bohatera, i odkłada do wspólnej rezerwy kości na końcu tury. Każda kość mocy może być użyta 1 raz na rzut. Przykładowo w tej samej walce nie można przyzwać zielonej kości mocy, a następnie użyć zielonego kostura.

Niektóre potwory są wrażliwe, odporne lub niewrażliwe na konkretne kości mocy (patrz strona 13).

Przykład: Używając dowolnych 2 spośród wyrzuconych wyników, Xylia może przyzwać zieloną kość i korzystać z niej w swojej turze.

2b) Używanie kart łupów

Kart łupów pozyskanych w czasie gry można użyć w fazie przygody. Wyróżniamy kilka rodzajów kart łupów:

- Trwałe karty łupów, które nie posiadają symboli, zaś ich efekty są zawsze aktywne (np. karta Ciężka zbroja).
- Zużywalne karty łupów, które posiadają symbole określające sposób ich użycia. Tylko aktywny gracz może ich używać w swojej turze (patrz poniżej).



 Karty łupów z tym symbolem należy po użyciu odwrócić na zakrytą stronę. W kolejnej turze gracza staną się ponownie dostępne.

 Karty łupów z tym symbolem należy po użyciu odrzucić.

Każdy bohater posiada 3 miejsca na karty łupów pod swoją planszą bohatera. Jeśli gracz chce pozyskać 4 kartę łupu, dana karta zastępuje jedną z już posiadanych. Zastępowaną kartę należy odrzucić.

Jeśli przynajmniej 2 bohaterów znajduje się na tym samym kafelku, a na danym kafelku nie ma potworów, wówczas aktywny gracz może przekazać innemu bohaterowi 1 lub kilka swoich odkrytych przedmiotów (czyli takich, które nie były jeszcze użyte w tej turze).

2c) Tor magicznych kul i ich używanie

Położenie niebieskiego znacznika na twoim torze  wskazuje, ile  aktualnie posiadasz. Bohater nigdy nie może mieć więcej niż 10 .

Przypomnienie: Bohaterowie zaczynają grę bez .



 można użyć do 3 rzeczy:

Przerzucania kości walki (patrz Walka, strona 14).

Aktywny gracz może przerzucić 1 kość walki za każdą wydaną .

 nie można użyć do przerzucenia kości mocy w czasie walk.

Robienia zakupów u handlarza

(cena jest przedstawiona na kafelku i karcie handlarza).



Odblokowania unikatowych mocy ◀ (patrz Bohaterowie, strony 11 i 12).
Wszyscy bohaterowie posiadają unikatowe moce, które można odblokować w następujący sposób:

- Gdy tylko bohater osiągnie poziom 3 na torze, może wydać 3, aby zyskać swoją pierwszą unikatową moc. Jeśli się na to zdecyduje, przesuwa swoją kartę mocy w lewo tak, aby widoczna była pierwsza moc.
- Po odblokowaniu pierwszej mocy, kiedy bohater osiągnie poziom 5 na torze magicznych kul, może wydać 5, aby zyskać swoją drugą unikatową moc. Jeśli się na to zdecyduje, przesuwa swoją kartę mocy w lewo tak, aby widoczna była druga moc.



Karty mocy bohaterów



Po tym, jak wszyscy gracze rozegrali swoją turę, faza 2 dobiega końca i pierwszy gracz rozpoczyna nową rundę od fazy 1.

Kafelki

Wyróżniamy kilka rodzajów kafelków. Niektóre wywołują walkę, na innych znajdziesz skarby i różne niespodzianki. Jeśli na kafelku znajduje się kilka symboli (np. ciernie i potwór), zawsze rozpoczynaj od tego, który znajduje się najwyżej i kieruj się w dół. Poniżej znajdują się objaśnienia każdego z symboli, jakie można znaleźć na kafelkach.

Skarb: Kiedy odkryjesz i umieścisz w grze kafelek z tym symbolem, umieść na nim 1 znacznik skrzyni. Aktywny gracz, którego bohater znajduje się na kafelku ze znacznikiem skrzyni (i nie ma na nim potworów), może odrzucić dany znacznik i natychmiast dobrać 1 losową kartę łupu.

Wydarzenie: Kiedy odkryjesz i umieścisz w grze kafelek z tym symbolem, umieść na nim 1 znacznik wydarzenia. Aktywny gracz, którego bohater poruszy się na kafelek ze znacznikiem wydarzenia, musi go odrzucić i dobrać 1 losową kartę wydarzenia. Gracz czyta na głos treść karty i stosuje opisane na niej efekty. Jeśli efekt mówi o odrzuceniu lub utracie jakiegoś elementu (np.), a gracz go nie posiada, nic się nie dzieje.

Potwór: Kiedy odkryjesz i umieścisz w grze kafelek z tym symbolem, pojawia się na nim potwór. Za każdy symbol potwora na kafelku, doберz 1 losowy znacznik potwora i umieść go zakrytego na danym kafelku. Kiedy dowolny gracz po raz pierwszy poruszy się na ten kafelek, należy odkryć znajdujące się na nim znaczniki potworów. Aktywny gracz, którego bohater rozpoczyna swoją turę na kafelku lub porusza się na kafelek z przynajmniej jednym znacznikiem potwora, musi natychmiast przystąpić do walki (patrz Walka, strona 14).

 **Boss:** Kiedy odkryjesz i umieścisz w grze kafelek z tym symbolem, pojawia się na nim boss. Dobierz 1 losową kartę bossa i umieść ją zakrytą w obszarze gry. Zostanie ona odkryta, gdy dowolny gracz poruszy się na dany kafelek po raz pierwszy lub jeśli nie można umieścić kafelka w fazie eksploracji, ponieważ stos puszczy jest pusty (patrz Faza 1: Eksploracja, strona 5). Aktywny gracz, którego bohater rozpoczyna swoją turę na kafelku lub porusza się na kafelek z bossem, musi natychmiast przystąpić do walki (patrz Walka, strona 14).

 **Legowisko:** Gracz, znajdujący się na kafelku legowiska, może w trakcie swojej tury za darmo do niego wejść. Jeśli kilku bohaterów znajduje się na tym samym kafelku legowiska, mogą połączyć siły i eksplorować legowisko wspólnie z aktywnym graczem (patrz Mini-rozszerzenie: Legowiska, strona 20).

 **Wir:** Aktywny gracz, którego bohater poruszy się lub znajduje się na kafelku wiru, może wydać 1 , aby przenieść się na kafelek startowy.

 **Studnia energii:** Kiedy odkryjesz ten kafelek, umieść na nim tyle zakrytych znaczników magicznych kul () , ilu graczy jest w grze. Aktywny gracz, którego bohater poruszy się lub znajduje się na kafelku studni energii (i nie ma na nim potworów), może za darmo wziąć 1 znacznik magicznych kul. Ten gracz odkrywa znacznik i dodaje wskazaną na nim wartość  do swojej aktualnej wartości  , zaś odkryty znacznik umieszcza obok swojej planszy bohatera. Każdy bohater może zdobyć tylko 1 taki znacznik.

 **Obozowisko:** Aktywny gracz, który kończy swoją turę na kafelku obozowiska, natychmiast odzyskuje całe .



 **Ciernie:** Kiedy bohater poruszy się na ten kafelek, aktywny gracz natychmiast rzuca 1 kością, sprawdza wynik na karcie cierni i stosuje wskazane efekty. Jeśli kilkoro bohaterów w tym samym czasie wejdzie na taki kafelek, wówczas wynik rzutu kością odnosi się do każdego z nich.

***Przykład:** Michał kontroluje Bethrasa i porusza go na kafelek z symbolem (lub znacznikiem) cierni. Zanim zrobi cokolwiek innego, musi rzucić 1 kością. Wyrzuca wynik 2 i Bethras zostaje unieruchomiony na resztę tury.*

 **Runy:** Niektóre wydarzenia mogą kazać graczom umieścić potwory na runach. Runy wykorzystuje się również w zaawansowanych zasadach (patrz strona 18 i 19) oraz scenariuszach kampanii (patrz strona 21).

 **Kafelek handlarza:** Kiedy dowolny bohater po raz pierwszy w grze poruszy się na ten kafelek, dobiera 3 karty łupów i umieszcza je odkryte obok obszaru gry. Są to przedmioty, które chce sprzedać handlarz. Każda karta kosztuje 3  . Te karty zostają w grze, póki ktoś ich nie kupi, a po zakupie nie uzupełnia się ich.

Możesz również sprzedać karty łupów handlarzowi: Odrzuć kartę łupu i weź 1  za każdą sprzedaną kartę. Aby kupić lub sprzedać karty łupów, bohater musi znajdować się na kafelku handlarza.



Kafelek podwójnego ślepego zaułka: Ten kafelek posiada dwa ślepe zaułki. Gracz, który umieszcza ten kafelek wybiera, czy dołącza go do już umieszczonych w grze kafelków stroną  , czy .

Bohaterowie

Xylia

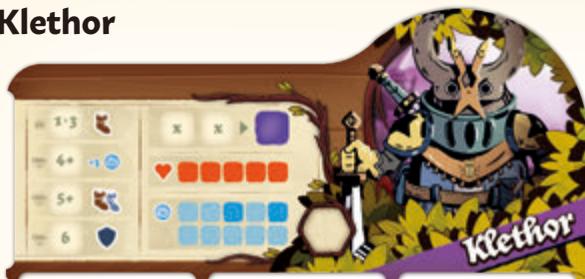


Kość mocy: Xylia może przyzwać zieloną kość mocy.

Akcje specjalne:

- 5+** Xylia ignoruje ciernie w czasie swojej tury. Nie działa na sojuszników. Kość zostaje na miejscu przez całą turę gracza, jako przypomnienie.
- 6** Xylia dodaje +1 do wszystkich swoich rzutów kośćmi walki w tej turze. Kość zostaje na miejscu przez całą turę gracza, jako przypomnienie.

Klethor



Kość mocy: Klethor może przyzwać fioletową kość mocy.

Akcje specjalne:

- 5+** Jeśli przynajmniej 1 inny bohater znajduje się na tym samym kafelku co Klethor, może on w ramach swojego ruchu zabrać ich ze sobą, o ile dani bohaterowie się na to zgodzą. Sojusznicy (inni bohaterowie) Klethora mogą się zgodzić na wykorzystanie pełnego lub tylko częściowego ruchu. Kość zostaje na miejscu przez całą turę gracza, jako przypomnienie. Można wykorzystać tę kość, aby poruszyć bohatera, który jest nieprzytomny.
- 6** Klethor zakłada swój pancerz. Umieść kość na planszy bohatera w miejscu przeznaczonym na tę akcję. Kiedy Klethor zostaje zaatakowany, należy odrzucić tę kość. Ten atak nie zadaje żadnych obrażeń.

Sha'Vi



Kość mocy: Sha'Vi może przyzwać niebieską kość mocy.

Akcje specjalne:

- 5+ Każdy bohater na kafelku z Sha'Vi odzyskuje 1 ❤️. Odrzuć kość po jej użyciu.
- 6 Sha'Vi zamroza wroga na swoim kafelku. Umieść na zamrożonym wrogu znacznik mrozu. Dany wróg nie zadaje obrażeń, nie rozpatruje się też efektów „przegranej walki” z nim ani ucieczki od niego, aż do początku kolejnej tury Sha'Vi. Sha'Vi może skorzystać z tej specjalnej akcji przed lub po walce (nawet, jeżeli zakończyła się przegrana). Odrzuć kość po jej użyciu. Można atakować zamrożonego wroga. Nie można zamrażać bossów.

Bethras



Kość mocy: Bethras może przyzwać pomarańczową kość mocy.

Akcje specjalne:

- 5+ Bethras może usunąć 1 znacznik statusu (👉, 🍷) z dowolnego bohatera na swoim kafelku.
- 6 Każda kość bohatera, umieszczona na tym polu, staje się dodatkową kością walki (wyłącznie na czas bieżącej tury). Kości użyte w ten sposób są odrzucane na końcu walki. Maksymalnie 4 kości.

Potwory

Gdy tylko aktywny bohater znajdzie się na kafelku z potworem, rozpoczyna się **walka**, chyba że bohater zdecyduje się na **ucieczkę** (patrz poniżej). Odwróć znacznik potwora, jeśli nie został jeszcze odwrócony, i sprawdź, jakie cechy posiada dany potwór. Wyróżniamy 5 rodzajów **potworów** (zjawy, rośliny, grzyby, szkielety i węże).

Przykładowo poniższy potwór posiada następujące cechy:



Aby zadać mu 1 obrażenie, musisz w czasie walki wyrzucić na dowolnej kości wartość 4 lub większą. Nie można sumować wyników na kościach: każda kość symbolizuje osobny atak.



Jeśli uda się z powodzeniem zaatakować potwora przynajmniej 2 razy w tej samej walce, zostaje on pokonany. Z tego powodu nie da się pokonać tego potwora dysponując tylko 1 kością.



Liczba obrażeń (w tym przypadku 2), jakie ten potwór zada bohaterowi, jeśli nie zostanie pokonany lub jeśli bohater zdecyduje się na ucieczkę.

Wrażliwości, odporności i niewrażliwości

 **Wrażliwość** (w tym przypadku niebieska): dodaj 1 do wyniku rzutu niebieską kością mocy przeciwko temu potworowi lub bossowi.

 **Odporność** (w tym przypadku pomarańczowa): odejmij 1 od wyniku rzutu pomarańczową kością mocy przeciwko temu potworowi lub bossowi.

 **Niewrażliwość** (w tym przypadku fioletowa): wynik rzutu fioletową kością nie liczy się przeciwko temu potworowi lub bossowi.

Potwór w powyższym przykładzie jest wrażliwy na niebieską kość mocy.

***Przykład:** Ewa rzuca niebieską kością mocy i uzyskuje wynik 3. Przeciwno temu potworowi wynik 3 zmienia się na 4, co skutkuje zadaniem mu 1 obrażenia!*

Obszar  wskazuje premie za pokonanie danego potwora.

Obszar  wskazuje kary za przegranie walki z danym potworem.

W tym przykładzie, jeśli potwór zostanie pokonany:

 Aktywny gracz otrzymuje 1 .

 Aktywny gracz rozpatruje wydarzenie.

Niektóre potwory oznaczono opisanymi poniżej specjalnymi symbolami:

 Ten potwór powoduje zatrucie. Przegranie walki z tym potworem lub ucieczka sprawi, że bohater zostanie zatruty! Zatruty bohater natychmiast bierze znacznik zatrucia i umieszcza go na swojej planszy bohatera. Bohater może posiadać tylko 1 znacznik zatrucia.

Kiedy na planszy bohatera znajduje się znacznik zatrucia, dany bohater traci 1 ♥ na początku każdej swojej tury (tuż przed rzutem kośćmi bohatera na początku fazy 2). Niektóre efekty (takie jak antidotum czy akcja specjalna 5+ Bethrasa) mogą usuwać znaczniki zatrucia. Nieprzytomny bohater natychmiast odrzuca znacznik zatrucia, jeśli jakiś posiadał.

 Ten znacznik potwora należy wtasować z powrotem do puli dobierania potworów po tym, gdy dany potwór zostanie pokonany.

 Niektórzy wrogowie oraz wydarzenia mogą sprawić, że bohater zostanie oplątany. Oplątany bohater natychmiast bierze znacznik cierni i umieszcza go na swojej planszy bohatera. Kiedy znacznik cierni znajduje się na planszy bohatera danego gracza, za każdym razem, gdy dany gracz wejdzie na kafelek cierni, musi rzucić dwiema kośćmi i rozpatrzyć efekty ich obu. Bohater może posiadać tylko 1 znacznik cierni.

Walka

Kiedy aktywny bohater rozpoczyna walkę, rzuca swoimi dostępnymi kośćmi i porównuje wyniki z cechami potwora.

Uwaga: Do każdej walki każdy bohater ma 1 darmową kość walki. Z tego powodu każdy bohater może zawsze rzucić co najmniej 1 kością.

***Przykład:** Laura kontroluje Bethrasa i rozpoczyna walkę z potworem z poprzedniej strony. W fazie 2 umieściła 1 kość na polu specjalnej akcji swojego bohatera, co zapewnia jej 1 dodatkową kość walki. Zdecydowała również, że w tej turze nie weźmie kości mocy. Rzuca 2 kośćmi, uzyskując wyniki 2 i 5. Wartość obrony tego potwora wynosi 4, więc zadaje 1 obrażenie. Ponieważ ten potwór posiada 2 ♥, nie udało jej się wygrać walki. Gdyby pokonała potwora, natychmiast otrzymałaby 1  i dobrała 1 kartę wydarzenia.*

Jeśli potwór nie zostanie pokonany, pozostaje on odkryty na danym kafelku i odzyskuje całe swoje ♥ na kolejną walkę. Dodatkowo dany potwór zadaje obrażenia i nakłada kary na aktywnego gracza. Możliwe jest również leczenie bohaterów na kafelku z potworem po walce z nim (nawet jeśli nie udało się go pokonać).

Kiedy ♥ bohatera spadnie do 0, należy natychmiast położyć jego pionek na boku, odrzucić znaczniki stanu (zatrucie, ciernie itp.), a następnie jego tura dobiega końca. Jednak nie wszystko jest dla niego stracone.

- Mikstura leczenia pozwala przywrócić nieprzytomnemu bohaterowi 2 ♥ i pomóc mu wstać. Możesz użyć mikstury leczenia na dowolnym bohaterze na twoim kafelku.
- **Pierwsza pomoc:** Aktywny bohater może w swojej turze pomóc wstać innemu, nieprzytomnemu bohaterowi. Aby to zrobić, ten bohater musi być na kafelku nieprzytomnego bohatera i wydać tyle , ilu bohaterów jest w grze +1. Bohater, który wstał, umieszcza znacznik na 1 ♥.

***Przykład:** W rozgrywce 3-osobowej Xylia jest nieprzytomna po przegranej walce. Gracz kontrolujący Bethrasa może poruszyć się na jej kafelek i wydać 4  (3+1). Xylia wstaje i umieszcza swój czerwony znacznik na 1 ♥.*

- Akcja specjalna 5+ Sha'Vi nie pozwala wstać nieprzytomnemu bohaterowi.
- Akcja specjalna 5+ Klethora pozwala na poruszenie nieprzytomnego bohatera.

Gra kończy się porażką, jeśli cała grupa stanie się nieprzytomna.

Jeśli uda się pokonać potwora w walce, należy go odrzucić odkrytego obok stosu dobierania potworów (wyjątek stanowią Zjawy, patrz Zjawy strona 18).

Przerzuty: W czasie walki aktywny gracz może wydać 1  za każdą kość, którą chce przerzucić. **Nie można przerzucać** kości mocy.

Gracz może wydać na przerzuty w trakcie walki nieograniczoną liczbę . Gracze nie mogą wydawać swoich , aby przerzucać kości sojuszników. Tylko aktywny gracz może przerzucać kości walki w ten sposób.

Walka grupowa: Jeśli w fazie 2 przynajmniej dwóch bohaterów znajduje się na tym samym kafelku i rozpocznie się na nim walka, wówczas nieaktywni bohaterowie rzucają swoimi kośćmi walki, aby wesprzeć aktywnego bohatera. Nieaktywni gracze do wsparcia nie mogą używać swoich kart ani kości mocy (wyjątek stanowią przedmioty trwałe).

***Przykład:** Michał i Tomek są na tym samym kafelku. Michał, będący aktywnym graczem, rozpoczyna walkę z potworem. Rzuca swoimi kośćmi walki w zwykły sposób. Dodatkowo Tomek rzuca swoją kością walki oraz 1 kością za swój buzdygan. Każda kość, na której wypadł wynik większy bądź równy wartości obrony potwora, zadaje 1 obrażenie.*

W czasie walki każdy nieaktywny bohater może otrzymać maksymalnie 1 obrażenie. Pełną wartość zadawanych przez wroga obrażeń otrzymuje wyłącznie aktywny bohater. Dodatkowo wyłącznie bohater kontrolowany przez aktywnego gracza otrzyma karę nakładaną przez potwora. Wszelkie otrzymane od potwora premie można podzielić między graczy, którzy brali udział w walce na danym kafelku.

***Przykład:** Michał i Tomek są na tym samym kafelku i właśnie pokonali potwora, który zapewnia premię +2  za zwycięstwo w walce. Każdy z nich może otrzymać po 1  lub mogą zdecydować, że jeden z nich otrzyma 2 .*

Walki grupowe, a moce bohaterów:

- Jeśli moc **Klethora** została odblokowana, może przerzucać swoje kości walki przy jej pomocy, nawet jeżeli nie jest aktywnym bohaterem.
- Druga moc **Xylii** pozwala pomóc aktywnemu bohaterowi, nawet jeśli jest oddalony o 1 kafelek. Jeśli się na to zdecyduje, Xylia nie traci  ani nie otrzymuje premii po walce.

Ucieczka: Jeśli bohater dysponuje kością ruchu, może opuścić kafelek z potworem. Bohaterowie nie mogą uciec z walki z bossem. Bohaterowie mogą uciec przed lub po walce. Kiedy bohater ucieka przed walką, traci  w liczbie równej wartości ataku potwora i stosuje kary nakładane przez potwora (jeśli jakieś są). Następnie bohater porusza się na już umieszczony, sąsiadujący kafelek lub przeprowadza ryzykowną eksplorację. Jeśli bohater ucieka po przegranej walce, wówczas otrzymuje obrażenia i kary nakładane przez potwora drugi raz.

Grupy potworów: Jeśli kilka potworów znajduje się na tym samym kafelku, aktywny bohater rozpoczyna walkę z tym, który posiada najniższą wartość obrony (wskazaną na symbolu tarczy potwora). Jeśli kilka potworów posiada tę samą wartość obrony, aktywny gracz wybiera z którym walczy w pierwszej kolejności. W kolejnej walce (lub walkach) należy ponownie rzucać kośćmi.

Walki z Bossem



Gdy tylko bohater znajdzie się na kafelku z bossem, rozpoczyna się **walka**. Jeśli na kafelku z bossem znajdują się jakiegokolwiek inne potwory, należy najpierw walczyć z nimi, zanim będzie można walczyć z bossem. Bądźcie ostrożni! Bossowie są znacznie bardziej wymagający niż potwory!

Przypomnienie: Bohaterowie nie mogą uciec z walk z bossami.

Bossowie posiadają podobne cechy jak potwory, wyróżniają ich jednak dwa elementy:

- tor zagrożenia

- strefa zdolności walki

Tor zagrożenia

Po odkryciu karty bossa natychmiast umieść niebieski znacznik na 1 polu **toru zagrożenia** bossa, oznaczając w ten sposób jego poziom zagrożenia.

Poziom zagrożenia może się zwiększyć na 3 sposoby:

- po każdej **turze** bohatera, jeśli boss nadal żyje, przesunąć znacznik na torze zagrożenia bossa o 1 pole w prawo;
- po każdej **rundzie**, jeśli boss nadal żyje, przesunąć znacznik na torze zagrożenia o 1 pole w prawo;
 - w wyniku niektórych efektów gry np. zdolność walki 6 opisana na następnej stronie.



Bądźcie ostrożni! Kiedy niebieski znacznik na torze zagrożenia dotrze na ostatnie dostępne pole, przegrywacie!



Zdolności walki bossów

Przed każdą walką z bossem aktywny gracz musi rzucić 1 kością i zastosować wyniki opisane na odpowiadającym polu na karcie cech bossa, ustalając w ten sposób jego zdolność walki.

Poniższy boss posiada następujące zdolności walki:



- 1- Dodaj 1  na kafelek.
- 2- W tej walce, ten boss jest niewrażliwy na niebieską kość mocy.
- 3- W tej walce, ten boss jest niewrażliwy na zieloną kość mocy.
- 4- W tej walce, ten boss jest niewrażliwy na fioletową kość mocy.
- 5- W tej walce, ten boss jest niewrażliwy na pomarańczową kość mocy.
- 6- Boss kradnie 1  od każdego bohatera w walce. Zwiększ poziom zagrożenia bossa (patrz poprzednia strona) o skradzioną wartość.

Inni bossowie posiadają następujące zdolności walki:

-  Kiedy ta zdolność walki jest aktywna, wskazana wartość obrony zastępuje na czas obecnej tury standardową wartość obrony bossa.
-  Kiedy ta zdolność walki jest aktywna, ten boss natychmiast zadaje 1 obrażenie każdemu bohaterowi na kafelku z bossem.
-  Kiedy ta zdolność walki jest aktywna, poziom zagrożenia bossa (patrz poprzednia strona) natychmiast rośnie o 1.
-  Kiedy ta zdolność walki jest aktywna, boss natychmiast zatrauwa każdego bohatera na kafelku bossa.
-  Kiedy ta zdolność walki jest aktywna, każdy bohater na kafelku z bossem musi odwrócić 1 z wyposażonych kart z tym symbolem. Te karty będą niedostępne na całą rundę. Jeśli nie ma takich kart, nic się nie dzieje.
-  Kiedy ta zdolność walki jest aktywna rzuć 1 kością, a następnie w zwykły sposób sprawdź i zastosuj wynik zgodnie z kartą cierni.
-  Kiedy ta zdolność walki jest aktywna, umieść znacznik liściotarczy na tym bossie. Kiedy uda się po raz pierwszy z sukcesem zaatakować bossa, liściotarcza pochłania obrażenia, po czym zostaje zniszczona. Ten boss może posiadać kilka znaczników liściotarczy.
-  Kiedy ta zdolność walki jest aktywna, ten boss jest niewrażliwy na wszystkie kości mocy.
-  Kiedy ta zdolność walki jest aktywna, każdy bohater na kafelku z bossem musi odrzucić 1 kartę łupu, w którą jest wyposażony. Jeśli żadnej nie ma, nic się nie dzieje.
-  Kiedy ta zdolność walki jest aktywna, każdy bohater na kafelku z bossem rzuca 1 kością walki mniej w czasie rzutu.

Dodatki

Rozgrywka solo

Aby zagrać w *Tajemnice puszczy* w trybie solo, pokieruj dwoma bohaterami. Runda przebiega w taki sam sposób jak przy rozgrywce dla 2 graczy.

Dostosowywanie poziomu trudności

Przed rozpoczęciem gry gracze mogą zdecydować, czy zagrają wykorzystując kartę zwykłych cierni, łatwych cierni, czy trudnych cierni.

Zasady zaawansowane: Rozwścieczone potwory



Po lepszym zapoznaniu się z podstawową rozgrywką możesz dodać do gry kartę rozwścieczonych potworów. Ta karta wskazuje zdolność **rozwścieczenia** każdego z potworów, która modyfikuje ich zdolności.



Zjawy: Rozwścieczone zjawy wracają do gry po tym, jak zostaną pokonane po raz pierwszy. Należy z nimi natychmiast walczyć po raz drugi. Jeśli ten potwór zostanie pokonany ponownie w tej samej turze, należy go odrzucić i nie umieszczać z powrotem w stosie.



Węże: Rozwścieczone węże zatrują każdego bohatera na swoim kafelku, biorąc go udział w walce z danym wężem, bez względu na wynik walki.



Szkielety: Walcząc przeciwko rozwścieczonym szkieletom nie możesz przerywać kości walki.



Rośliny: Rozwścieczone rośliny posiadają liściotarczę. Kiedy taki potwór pojawia się na kafelku, natychmiast umieść na nim znacznik liściotarczy. Kiedy uda się po raz pierwszy z sukcesem zaatakować tego potwora, znacznik liściotarczy pochłania obrażenia, po czym zostaje zniszczony.



Grzyby: Rozwścieczone grzyby zawsze atakują jako pierwsze i zadają obrażenia bez względu na wynik walki.



Mini-rozszerzenie: Karczma

Zasady:

Kiedy dowolny bohater po raz pierwszy w grze wejdzie na kafelek karczmy, dobiera 1 losową kartę karczmy, czyta na głos jej treść i stosuje opisane efekty. W trakcie gry można dobrać tylko 1 kartę karczmy.



Mini-rozszerzenie: Legowiska

Zasady:

Gracz znajdujący się na kafelku legowiska może w trakcie swojej tury za darmo do niego wejść. Jeśli się na to zdecyduje, dobiera i odkrywa kartę legowiska A, czyta wstęp i zasady specjalne. Następnie dobiera i odkrywa kartę legowiska B i łączy obie karty, tworząc w ten sposób legowisko.

Przypomnienie: Jeśli kilku bohaterów znajduje się na tym samym kafelku legowiska, mogą połączyć siły i eksplorować legowisko wspólnie z aktywnym graczem.



Na karcie A, stanowiącej wejście do legowiska, znajdują się następujące informacje:

- 1 Wprowadzenie
- 2 Zasada specjalna, odnosząca się do całego legowiska (każde składa się z karty A i B)
- 3 Wskazane przez wynik rzutu kością spotkanie do rozpatrzenia
- 4 Pierwsze pole toru postępu

Po ukończeniu pierwszego wydarzenia, gracz (lub gracze) porusza się na kartę B.

Na karcie B, stanowiącej wyjście z legowiska, znajdują się następujące informacje:

- 5 Wskazane przez wynik rzutu kością spotkanie do rozpatrzenia
- 6 Kolejne pola toru postępu
- 7 Premie legowiska
- 8 Kara legowiska

Aby ukończyć legowisko, należy z sukcesem rozpatrzyć co najmniej 3 spotkania.

Dla każdego spotkania, rzuć 1 kością i umieść ją na odpowiednim polu (1,2 lub 3 w zależności od tego jak daleko już dotarliście). Rozpatrź spotkanie, porównując wynik na kości. Po jego zakończeniu:

- Jeśli spotkanie zakończyło się sukcesem: Ponownie rzuć kością i powtórz cały proces, aż nie dotrzesz do końca toru postępu.
- Jeśli spotkanie zakończyło się porażką (aktywny bohater stał się nieprzytomny): Twoja przygoda w tym legowisku natychmiast dobiega końca. Zastosuj kary przedstawione na karcie B. To legowisko staje się niedostępne.

Niektóre spotkania mogą wpływać na tor postępu. Jeśli tak się stanie, przesunij kość zgodnie z poleceniem, a następnie kontynuuj eksplorację legowiska.

Po zakończeniu eksploracji legowiska rozpatrz ewentualne premie lub kary, a następnie odrzuć karty, które tworzyły dane legowisko. Te karty stają się niedostępne do końca gry.

Tryb kampanii

Poza trybem podstawowym na kolejnych stronach znajduje się 5 przygód, w które można zagrać osobno lub w ramach kampanii, rozgrywając każdy rozdział po kolei. Niezbędne informacje znajdują się w opisie przygotowania każdego rozdziału. Aby rozegrać kampanię, należy postępować zgodnie z poniższymi zasadami.

Przejście do kolejnego rozdziału

Po pomyślnym ukończeniu rozdziału wszyscy gracze odrzucają swoje znaczniki stanów. Jeśli opis nie wskazuje inaczej, odzyskują również całe swoje zdrowie i ustawiają na 0 poziom swoich . Jeśli gracze zdobyli jakieś karty łupów, mogą je zatrzymać lub w dowolny sposób przekazać pozostałym bohaterom. Wszelkie unikatowe moce bohaterów , które udało się odblokować, należy zachować do kolejnego rozdziału. Sugerujemy zapisywanie wszelkich postępów.

Jeśli rozdział zakończy się porażką, należy zresetować postęp. Gracze zbierają początkowy ekwipunek, z którym rozpoczynali dany rozdział, i odrzucają po 1 karcie łupu ze swojego bohatera. Następnie rozpoczynają dany rozdział ponownie. Muszą go z powodzeniem ukończyć, zanim będą mogli przejść do kolejnego.

Przebudzenie puszczy

Po pomyślnym ukończeniu każdego z rozdziałów policzcie pokonane potwory każdego rodzaju. Potwory najczęściej pokonywanego rodzaju stają się rozwścieczone na resztę kampanii (patrz strona 18).

Jeśli potwory najczęściej pokonywanego rodzaju są już rozwścieczone, zamiast tego weź po 1 znacznik każdego nie-rozwścieczonego potwora, zakryj je wszystkie i dobrać losowo 1 z nich. Wylosowany rodzaj potwora staje się rozwścieczony na resztę kampanii.

Przypomnienie: *Zjawy posiadają specjalny trwały symbol  i z tego powodu mogą stać się rozwścieczone tylko w wyniku opisanego powyżej losowego dobrania.*

Nowa akcja: Przeszukiwanie

Niektóre z rozdziałów tej kampanii umożliwią wykonywanie akcji przeszukiwania.

Jeśli bohater wykonuje akcję przeszukiwania, odwraca znacznik zadania na swoim kafelku, zabiera go i umieszcza odkryty na jednym z 3 miejsc na ekwipunek. Jeśli to konieczne odrzuca kartę łupu, aby zwolnić miejsce i zabiera znacznik. Nie ma ograniczenia liczby i rodzaju znaczników zadań, które bohater może umieścić w tym konkretnym miejscu na ekwipunek.

Jeśli gracz nie chce odrzucać żadnego ekwipunku lub nie chce zabrać znacznika zadania, może zostawić dany znacznik na kafelku, na którym go znalazł. Dowolny bohater z dostępnym polem ekwipunku może go zabrać w dalszej części gry.

Rozdział 1 - Grzyby dla starszego wioski

Od kilku tygodni puszcza się zmienia. Stworzenia, które ją zamieszkują stały się agresywne i zdaje się, że równowaga została utracona. Co gorsza, podczas ostatniej wyprawy zbierackiej starszego wioski oraz handlarza ukusił wąż. Żadna kuracja nie zdołała zbić gorączki. Uzdrawiciel potrzebuje silniejszego lekarstwa. Niezwłocznie musicie wyruszyć do serca puszczy w poszukiwaniu niezbędnych składników.

Cel rozdziału

Zbierz wszystkie składniki niezbędne do sporządzenia 2 antidotów dla wioski: 6 grzybów w 3 różnych kolorach i 2 puste fiołki.

Przygotowanie gry

- W tym rozdziale nie korzystaj z kafelków legowiska, handlarza, bossa, karczmy ani i studni energii.
- W tym rozdziale nie korzystaj z 2 kart antidotów.
- Weź 8 poniższych znaczników zadania, pomieszaj je i umieść w zakrytym stosie dobierania.



6 znaczników grzybów

2 znaczniki pustych fiolek

Dalsza część przygotowania przebiega tak samo jak w trybie podstawowym.

Specjalne zasady

- 1)** Kiedy odkryjesz kafelek z **runą**, dobierz i umieść na danej runie 1 zakryty znacznik zadania. Dowolny bohater, który poruszy się na ten kafelek w trakcie swojej tury, może wykonać **akcję przeszukiwania** (patrz strona 21), aby zebrać dany znacznik.
- 2)** Akcję **sporządzenia mikstury** można wykonać tylko na kafelku obozowiska (). Aby ją wykonać, bohater musi zakończyć swój ruch na kafelku obozowiska i odrzucić z ekwipunku poniższe przedmioty:
 - 3 grzyby w różnych kolorach
 - 1 pustą fiołkę
 - 2 

Po sporządzeniu mikstury odłóż składniki do pudełka.

- 3)** *Potwory obserwują!* Nie możesz skorzystać z kafelka obozowiska, aby odzyskać punkty zdrowia ani by sporządzić miksturę, jeśli obecne są na nim potwory.

Gdy tylko uda się sporządzić drugą miksturę, dobierz 1 znacznik potwora i dodatkowo 1 znacznik potwora za każdego bohatera w grze. Umieść te znaczniki na kafelku obozowiska.

Porażka: Rozdział kończy się porażką, gdy wszyscy bohaterowie są jednocześnie nieprzytomni.

Zwycięstwo: Rozdział kończy się zwycięstwem, jeśli uda się sporządzić 2 mikstury i pokonać wszystkie potwory na kafelku obozowiska.

Tryb kampanii: Jeśli ten rozdział zakończył się zwycięstwem, możesz dodać 2 karty **antidotum** do kart tępów na kolejne rozdziały kampanii!

Rozdział 2 - Drzewo życia (część 1)

Starszy wioski dziękuje za ocalenie życia i prosi, byście zbadali i odkryli, jakie zło zagnieżdżyło się w puszczy. Ponadto wdzięczny handlarz proponuje, że zabierze was do osłabionej studni energii, którą mijał w czasie swych podróży. Po kilku dniach podróży z jego karawaną nastała pora, byście ruszyli dalej na własnych nogach. W pobliżu kasztanowca dostrzegacie dziwną poświatę. Studnia energii została uszkodzona, najpewniej przez grupę potworów. Drzewo życia traci swoje siły vitalne i musicie powstrzymać odpływ mocy, nim będzie za późno. Na początek należy zebrać magiczne kule, które zostały zabrane ze studni.

Cel rozdziału

Musisz przywrócić moc studni energii, umieszczając w niej jak najwięcej .

Przygotowanie gry

- W tym rozdziale nie korzystasz z kafelków legowiska, bossa ani karczmy.
- Przed utworzeniem stosu dobierania kafelków puszczy, odłóż na bok kafelki wiru i studni energii. Wtasuj je w drugą połowę stosu kafelków, po jego utworzeniu.
- Na końcu potasuj i po równo rozdziel pomiędzy graczami 4 .

Przykład w rozgrywce dla 3 graczy: Dwóch graczy bierze po 1 , a trzeci 2.

Specjalne zasady

1) Tropieni przez potwory: Każdy bohater, który posiada co najmniej 1 , jest tropiony przez potwory, na których nie znajdują się żadne . Na końcu każdej rundy, tropiące bohaterów potwory poruszają się o 1 kafelek w kierunku najbliższego bohatera. Jeśli kilkoro bohaterów znajduje się w tej samej odległości od potworów, kolejny aktywny gracz decyduje, których bohaterów będą tropić.

2) Rosnące napięcie: Po odkryciu kafelka studni energii, potwory tropiące bohaterów na końcu każdej rundy poruszają się o 2 kafelki (zamiast o 1) w stronę najbliższego bohatera.

3) Przegrana walka: Jeśli przegrałeś walkę, posiadając co najmniej 1 , wróg z którym walczyłeś natychmiast go przejmuje. Umieść  na . Jeśli posiadasz kilka , po każdej przegranej walce tracisz tylko 1 z nich. Każdy  może otrzymać kilka .

4) Złodzieje magicznych kul: Na końcu każdej rundy 🧙 niosące stracone 🧙 poruszają się o 2 kafelki w stronę kafelka startowego. Jeśli potwór z 🧙 poruszy się na kafelek wiru, zatrzymuje się na nim, a na końcu kolejnej rundy teleportuje się na kafelek początkowy. Jeśli 🧙 z 🧙 rozpoczyna swój ruch na kafelku startowym, ten 🧙 przepada i należy go odrzucić!

Uwaga! Jeśli wszystkie 4 🧙 przepadną, przegrywasz grę!

Po tym, jak pokonasz potwora, który posiadał 🧙, natychmiast przejmujesz dany 🧙.

Porażka: Rozdział kończy się porażką, gdy wszyscy bohaterowie są jednocześnie nieprzytomni lub gdy przepadną 4 🧙!

Zwycięstwo: Wszyscy bohaterowie muszą spotkać się na studni energii, posiadając wymaganą liczbę 🧙. Wszelkie 🧙, które posiadają, będą dodane do zebranych w tym rozdziale 🧙. Jeśli spełnicie powyższe wymagania, odrzućcie wskazaną poniżej liczbę 🧙, aby zwyciężyć!

Liczba 🧙 potrzebna do zwycięstwa: 2 graczy: 15; 3 graczy: 16; 4 graczy: 18.

Przykład: W rozgrywce dla 3 graczy, posiadając 2 🧙, warte odpowiednio 3 i 2 🧙, gracze muszą odrzucić 5 🧙, którym odpowiadają ich 2 🧙, oraz jeszcze 11 🧙, aby łącznie odrzucić wymagane 16 🧙.

Tryb kampanii: Jeśli ten rozdział zakończył się zwycięstwem, przeczytaj wstęp do kolejnego rozdziału, ale nie resetuj ❤️ ani 🧙 bohaterów!



Rozdział 3 - Drzewo życia (część 2)

Gdy magiczne kule wróciły na miejsce, musicie bronić studni w czasie, gdy rzemieślnicy z wioski będą dokonywali wymaganych napraw. Łatwo nie będzie, bo już słyszycie nadciągające w waszą stronę potwory. Zapewne te same, które uszkodziły studnię.

Cel rozdziału

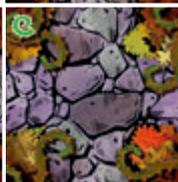
Obroń studnię energii przed ciągłymi atakami okolicznych potworów. Musisz pokonać 1  i łącznie 10  w rozgrywce dla 2 graczy, 12 w rozgrywce dla 3 graczy i 15 w rozgrywce dla 4 graczy.  zjawy nie liczą się.

Przygotowanie gry

Ważne: Wszyscy bohaterowie zaczynają na kafelku studni energii.

Tryb kampanii: Bohaterowie odzyskują tylko po 1  i mogą zachować , które zdobyli w poprzednim rozdziale.

Rozłóż 11 kafelków puszczy zgodnie z poniższym układem. Następnie umieść każdego bohatera na kafelku studni energii. Wreszcie umieść na symbolach odpowiadające im zakryte znaczniki: 1 znacznik , 3 znaczniki  i 7 znaczników  (nie umieszczaj na kafelku studni energii żadnych znaczników  ani .



Specjalne zasady

- 1) Gra zaczyna się od fazy przygody.
- 2) Gracze w fazach eksploracji i przygody nie dokładają kafelków puszczy.
- 3) W tym rozdziale nie działa standardowy efekt kafelka studni energii.
- 4) Nie można uciec z walki, jeśli na tym samym kafelku znajduje się przynajmniej 2 wrogów.

5) **Ponowne pojawianie się i ruch** potworów:

Po każdej rundzie sprawdź poniższą tabelę i zastosuj odpowiadające efekty:

Runda 1	Potwory poruszają się o 1 kafelek w kierunku studni energii.
Runda 2	Potwory poruszają się o 2 kafelki w kierunku studni energii.
Runda 3	Umieść 2  na każdym kafelku z runą.
Runda 4	Potwory poruszają się o 2 kafelki w kierunku studni energii.
Runda 5	Umieść 1 kartę bossa w obszarze gry (jeśli żadnej tam nie ma) i odkryj ją.
Runda 6	Umieść 1  na każdym kafelku z runą.
Runda 7	Potwory poruszają się o 1 kafelek w kierunku studni energii.
Rundy 8+	Potwory poruszają się o 1 kafelek w kierunku studni energii. Następnie umieść 1  na każdym kafelku z runą.

Porażka: Rozdział kończy się porażką, gdy wszyscy bohaterowie są jednocześnie nieprzytomni lub gdy na końcu rundy co najmniej 1 znacznik  znajduje się na kafelku studni energii.

Zwycięstwo: Rozdział kończy się zwycięstwem, gdy pokonasz co najmniej 1  oraz wskazaną na początku zadania liczbę .

Tryb kampanii: Jeśli ten rozdział zakończył się zwycięstwem, możesz dodać kafelek studni energii do stosu dobierania kafelków puszczy na kolejne rozdziały kampanii!

Rozdział 4 - Kroki w ciemności

Zapada noc. Wyczerpani niedawnymi wydarzeniami rozbijacie obóz pod majestatyczną sosną, lecz gdy do waszych uszu zaczynają dobiegać niepokojące odgłosy uznajecie, że bezpieczniej będzie spędzić noc pośród jej gałęzi. Całe szczęście, że tak postąpiliście! O świcie odkrywacie, że wasz obóz został splądrowany. Dobrze, że chociaż jesteście nadal w jednym kawałku. Gorzej, że skradziono wasz ekwipunek. Z waszego punktu obserwacyjnego dostrzegacie jednak obozowiska złodziejasków. Nie ma wątpliwości, że najbliższe godziny będą... interesujące!

Cel rozdziału

Musisz udać się do co najmniej 3 obozowisk wrogów i odzyskać swój sprzęt.

Przygotowanie gry

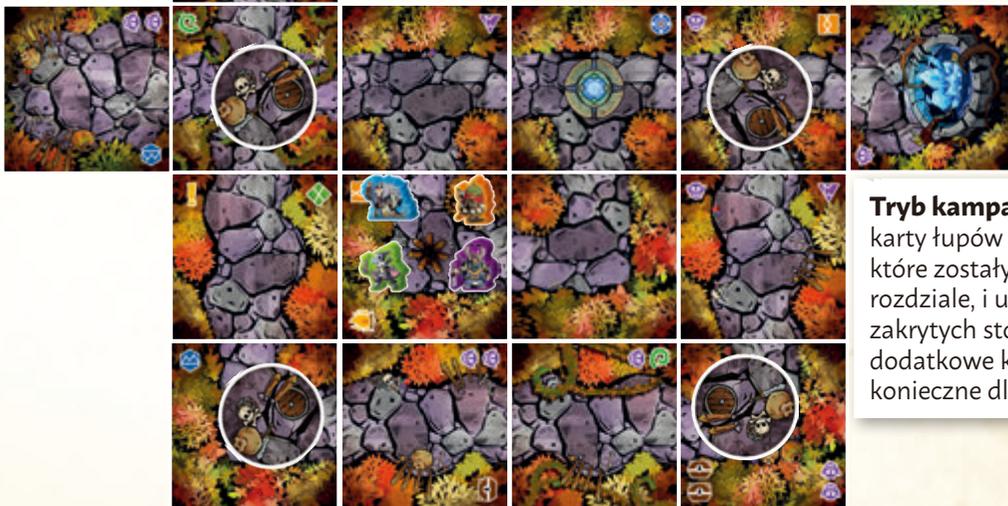
Ważne: Wszyscy bohaterowie zaczynają na kafelku obozowiska.

Rozłóż 15 kafelków puszczy zgodnie z poniższym układem, a następnie weź znaczniki obozowisk i umieść je tak, jak pokazano poniżej. Następnie umieść na symbolach odpowiadające im zakryte znaczniki: 11 , 3  i 1 .

Pojedyncza przygoda: Dobierz 2 karty łupów i 1 dodatkową kartę łupu na gracza. Potasuj je razem i umieść zakryte w 4 równych stosach w pobliżu obszaru gry.



Przykład w rozgrywce dla 3 graczy: Dobierasz łącznie 5 kart łupów (2+3) i stwórz trzy stosy, po 1 karcie w każdym, i jeden stos z dwiema kartami.



Tryb kampanii: Potasuj razem karty łupów wszystkich graczy, które zostały wam po poprzednim rozdziale, i umieść je w 4 równych zakrytych stosach (dobierz dodatkowe karty łupu, jeśli to konieczne dla utworzenia 4 stosów).

Specjalne zasady

1) Gracze w fazach eksploracji i przygody nie dokładają kafelków puszczy.

2) W tym rozdziale nie działa standardowy efekt kafelka wiru.

3) Znaczniki obozowisk:

- Kiedy dotrzesz do kafelka z zakrytym znacznikiem obozowiska, walcz z każdym 🧟, który się tam znajduje. Po pokonaniu wszystkich 🧟 na tym kafelku, odwróć znacznik obozowiska na widoczną stronę i rozpatrz jego efekty (patrz poniżej), a następnie walcz z 🧟, którego właśnie umieściłeś.
- Poza dodawaniem wrogów, każde obozowisko wyróżnia się czymś wyjątkowym:



Kiedy wchodzisz do tego obozowiska, słyszysz dźwięk rogu. Wszyscy wrogowie oddaleni od obozowiska o maks. 3 kafelki natychmiast poruszają się do obozowiska!



Gdy wkraczasz do obozowiska, jest niemal całkowicie opustoszałe. Dostrzegasz zwęglone pozostałości waszego sprzętu. Tylko jeden przedmiot zdołał przetrwać pożogę. Wylosuj 1 kartę z wybranego stosu, zachowaj ją i odrzuć resztę.



Kiedy wchodzisz do tego obozowiska, nie masz czasu, by zatrzymać uciekającego strażnika. Wrogowie znają teraz wasze zamiary. Umieść znacznik tarczy +1 na kafelku obozowiska, które nie zostało jeszcze odkryte w tej grze. Kiedy na kafelku znajduje się znacznik tarczy +1, wszyscy wrogowie na danym kafelku otrzymują premię +1 do wartości obrony. Jeśli nie ma takiego obozowiska, umieść znacznik na tym obozowisku.



Kiedy wchodzisz do tego obozowiska uruchamiasz pułapkę, co niemal kosztuje cię życie. Aktywny bohater traci 2 ❤️ i umieszcza 🧟 na swojej planszy!

Okraść złodziei: Po pokonaniu wszystkich potworów na kafelku z obozowiskiem, aktywny gracz bierze 1 ze stosów kart łupów utworzonych podczas przygotowania, odzyskuje dane karty i wyposaża się w nie.

Porażka: Rozdział kończy się porażką, gdy wszyscy bohaterowie są jednocześnie nieprzytomni.

Zwycięstwo: Jednocześnie na co najmniej 3 kafelkach z odkrytym znacznikiem obozowiska nie znajdują się żadne 🧟. Jeśli zwyciężyliście, możecie zakończyć rozdział lub grać dalej, i spróbować oczyścić ostatnie obozowisko.

Tryb kampanii: Jeśli nie udało się oczyścić czwartego obozowiska, odrzuć ostatni stos kart łupów, utworzony podczas przygotowania gry. Ten sprzęt jest teraz w łapach potworów!

Rozdział 5 - Spaczenie

Po ostatnich (niezbyt miłych) przeżyciach w waszej grupie dominuje ponury nastrój, lecz mimo to musicie ruszać dalej. Po zaledwie dwóch dniach wędrówki docieracie do celu. Wiecie to nie dzięki kompasowi, ale rozwijającym się roślinom wokół, które zdają się jarzyć niepokojącym blaskiem. Zupełnie jakby wszystko wokół zostało spaczone przez skryty w gąszczu kryształ. Macie przeczucie, że nastał moment ostatecznej walki o przywrócenie równowagi w puszczy. Najważniejszej walki... I zapewne najtrudniejszej ze wszystkich...

Cel rozdziału

Aktywuj 4 totemy oczyszczenia, aby oczyścić puszcę z rozprzestrzeniającego się spaczenia.

Przygotowanie gry



Przygotuj 10 znaczników spaczenia (🍄) i umieść w grze 3 kafelki, tak jak pokazano powyżej. Umieść 1 🍄 na skrajnie prawym kafelku, a pozostałe 9 znaczników odłóż na bok, jako pulę.

Tryb kampanii: Jeśli w poprzednim rozdziale poświęciłeś czas na przeszukanie każdego obozowiska, ten rozdział na koniec pierwszej fazy przygody zaczyna z poziomem spaczenia zwiększonym o 1 (patrz poniżej).

Specjalne zasady

1) Wzrost spaczenia: Po każdej rundzie spaczenie się rozprzestrzenia. Każdy kafelek z umieszczonym na nim 🍄 generuje 1 🍄 za każde niespaczone wyjście z kafelka. Nie ma znaczenia, czy jest do niego dołączony kafelek puszczy, czy nie. Najpierw umieść wygenerowane znaczniki na każdym sąsiadującym, połączonym kafelku puszczy, na którym nie ma jeszcze 🍄. Następnie, jeżeli wyjście z kafelka prowadzi na pole, gdzie nie ma jeszcze dołożonego kafelka puszczy, umieść 🍄 w miejscu, gdzie kolejny kafelek będzie się łączył z danym wyjściem (w wyniku fazy eksploracji lub ryzykownej eksploracji).

- Na każdym kafelku puszczy można umieścić tylko 1 🍄.
- Kiedy spaczenie dotrze do kafelka ze znacznikiem 🍄, należy odrzucić dany znacznik 🍄.
- Kiedy spaczenie dotrze do kafelka z 🍄, należy natychmiast odkryć bossa i aktywować jego tor zagrożenia.

2) Aktywowanie totemu oczyszczenia: Aby aktywować totem oczyszczenia musisz przyzwać kość mocy, znajdując się na kafelku puszczy z pasującym totemem (czyli z runą w tym samym kolorze) i umieścić daną kość na totemie. Uwaga! Gdy to zrobisz kość mocy będzie niedostępna aż do końca gry!

3) Przyzwanie ostatniej szansy: Możesz aktywować totem oczyszczenia bohaterem, który przyzywa kość mocy o innym kolorze niż kolor totemu na jego kafelku. Jeśli posiadasz co najmniej 1 , przyzwij kość mocy w zwykły sposób, umieszczając 2 kości bohatera na twojej planszy gracza, a następnie odrzuć wszystkie swoje , aby uzyskać możliwość wybrania koloru przyzwanej kości.

4) Oczyszczenie:  znajdujące się w grze można usuwać na dwa sposoby. Za każdym razem, gdy aktywowany zostanie totem lub zostanie pokonany boss, możesz wybrać i odrzucić 1  z dowolnego kafelka puszczy. Jeśli to zrobisz, umieść znacznik spaczenia w puli.

Nie możesz oczyścić kafelka podwójnego ślepego zaułka.

5) Znaczniki spaczenia ():

- Kiedy bohater poruszy się lub rozpoczyna swoją turę na kafelku ze , sprawdź poniższą tabelę, aby rozpatrzyć efekt zależny od łącznej liczby spaczonych kafelków puszczy.

Liczba spaczonych kafelków puszczy	Wpływ na bohaterów na kafelku ze 	Wpływ na pozostałych na kafelku ze 
1-3	Brak efektu	 = +1 
4-8	-1 ruchu	 = +1  i 
9	-1 wyposażonych  LUB Jeśli bohater nie ma wyposażonych  , pada nieprzytomny	Na kafelku pojawia się +1 
10+		Gra kończy się porażką.

Porażka: Podobnie jak w trybie podstawowym, rozdział kończy się porażką, gdy tor zagrożenia bossa osiągnie maksymalny poziom. Porażka następuje również wtedy, gdy spaczenie nie może się rozprzestrzenić (pula  jest pusta).

Zwycięstwo: Rozdział kończy się zwycięstwem natychmiast po tym, gdy jednocześnie spełnione zostaną dwa poniższe warunki:

- 4 kości mocy są umieszczone na odpowiadających im totemach.
- Żadna karta bossa nie jest odkryta.

Po pomyślnym ukończeniu tego rozdziału, kampania dobiega końca. Gratulacje!
Przeczytaj opis na kolejnej stronie, aby sprawdzić, jak zakończyła się ta przygoda!

Nie czytaj poniższego opisu, dopóki nie ukończycie z powodzeniem rozdziału 5.

Gdy tylko aktywujecie ostatni totem, czujecie potężną falę uderzeniową, rozchodzącą się we wszystkich kierunkach, po czym nad puszcza zapada głucha cisza. Spoglądając po sobie nawzajem, słyszycie, jak w konarach drzew zaczyna śpiewać ptak. Wkrótce dołączają do niego kolejne, zaś puszcza zdaje się odradzać i dziękować wam.

Kilka minut później, gdy rozpromienieni oddajecie się zasłużonemu odpoczynkowi, kryształ zaczyna jasno świecić i przed wami, znikąd, pojawia się starszy.

„Dziękuję Wam drodzy przyjaciele. Słowa nie wyrażą w pełni mojej wdzięczności. Dziś ocaliliście puszcza. Niestety z jej krańca dobiegają niepokojące wieści. Wasze zdolności mogą być niezmiernie przydatne. Gdy już odpoczniecie, udajcie się na mokradła i pomożcie naszym przyjaciołom. Niech drzewo życia czuwa nad Wami!”

Twórcy gry

Autor gry i kierownik projektu: Geoffrey Wood

Ilustracje: Jiahui Eva Gao

Projekt graficzny: From the Woods Studio

Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk

Korekta wersji polskiej: Łukasz Chelmecki

Skład: Aleksandra Miszta-Mars

Wersja polska: Galakta

Dziękuję wszystkim, którzy pomogli mi w sprawdzaniu poprawności zasad, testowali grę i wnieśli konstruktywną krytykę: Raph R, Eugénie B, June W, Matthis G, Sunday, Tien, Lara A, Romain L, Rodolphe C, Tom V, Brieuc F, Maxime M, Charles B, Chris i Laura, Alexis B, Théo R, Laura i Olivier

Dziękuję Michaelowi i całemu zespołowi Meeple on Board Vanguard za ich świetną robotę, jak również naszym partnerom odpowiedzialnym za inne wersje językowe!

I wreszcie słowa podziękowania dla ponad 3000 wspierających kampanię na Kickstarterze. Ten projekt nie powstałby bez Was!

~ Pamiętajcie! ~



- Uwaga: Do każdej walki każdy bohater ma 1 darmową kość walki (🎲).
- Aktywny bohater zawsze jako pierwszą rozpatruje walkę z potworem o najniższej wartości obrony (♥).
- Nieaktywni bohaterowie na tym samym kafelku co aktywny gracz rzucają swoimi kośćmi walki, aby wesprzeć aktywnego gracza.
- Nieaktywni bohaterowie na tym samym kafelku co aktywny bohater mogą otrzymać maks. po 1 obrażeniu.
- Otrzymane od potwora premie można podzielić między graczy, którzy brali udział w walce na danym kafelku.



- Bohaterowie nie mogą uciec z walki z bossem.
- Poziom zagrożenia może się zwiększyć na 3 sposoby:
 - Po każdej turze gracza, jeśli boss nadal żyje.
 - Po każdej rundzie, jeśli boss nadal żyje.
 - W wyniku niektórych efektów gry.
- Kiedy niebieski znacznik na torze zagrożenia dotrze na ostatnie dostępne pole, przegrywacie!