

BEN FISNER TIM FISNER
IAN MOSS MANNY TREMBLEY



WOJNA
W
KRAINIE CZARÓW



ZASADY GRY

Kraina Czarów utraciła swą frywolność i szaleństwo...

Gdzie niegdyś królowały żarty i frywolność, teraz rządzi tylko złość. Herbatki są całkowicie normalne, Królowa Kier mówi szeptem, Dżabbersmok uciekł z wiersza, a gdy Alicja wraca do Krainy Czarów, nie czuje już w niej magii. Każdy lider chwytą za broń, aby przywrócić ukochanej Krainie dawną świetność. Niektórzy walczą dla pysznej herbatki, drudzy dla samej walki, jeszcze inni pragną pozbyć się kilku głów. Jest też ktoś, kto pragnie jedynie, by Kraina Czarów na nowo zatraciła wszelką logikę.

Spis treści

Elementy gry	2
Przygotowanie gry	4
Przygotowanie gracza	5
Omówienie gry	6
Herbatka	6
Tura fazy herbatki	7
Koniec herbatki	7
Efekty kart herbatki	8
Zestawy kart sprzymierzeńców	9
Efekty liderów	10
Faza wojny	12
Wynik bitwy	14
Punktacja końcowa	15
Przykłady bitwy	16
Przykłady zadań i przekuwania	20
Zasady gry 2-osobowej	21
Twórcy gry	21
Słowniczek	22
Najczęściej zadawane pytania	22
Objaśnienie zdolności	23

Elementy gry



1 PLANSZA KRAINY CZARÓW



5 PLANSZ FRAKCJI GRACZA



70 STRONNIKÓW FRAKCJI
(PO 14 W KAŻDYM KOLORZE)



25 ZNACZNIKÓW ZAMKÓW
(PO 5 W KAŻDYM KOLORZE)



6 ŻETONÓW PUNKTACJI REGIONÓW



2 ŻETONY BLOKADY



30 DYSKÓW FRAKCJI
(PO 6 W KAŻDYM KOLORZE)



5 PIONKÓW LIDERÓW I 13 PIONKÓW MIESZKAŃCÓW KRAINY CZARÓW



5 ŻETONÓW PUNKTACJI 50+



20 ŻETONÓW POCZĄTKOWYCH FRAKCJI (PO 4 DLA KAŻDEJ FRAKCJI)



20 KART ZAKŁADÓW

30 KART ZADAŃ



30 ŻETONÓW ARTEFAKTÓW FRAKCJI (PO 6 DLA KAŻDEJ FRAKCJI)



24 KARTY MIESZKAŃCÓW KRAINY CZARÓW I 21 KART SPRZYMIERZEŃCÓW



5 ZNACZNIKÓW SIŁY FRAKCJI



5 ŻETONÓW TARCZ



24 ŻETONY PRZEDMIOTÓW MIESZKAŃCÓW KRAINY CZARÓW (12 x 2)



90 KART HERBATKI (3 x 30)



PIONEK POCZĄTKOWEJ BITWY



5 WORKÓW FRAKCJI GRACZA



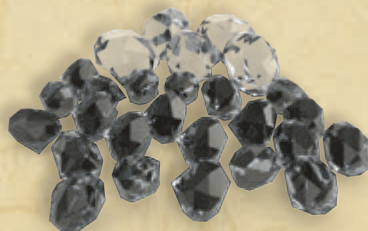
25 ŻETONÓW KUŹNI

34 ŻETONY SZALEŃSTWA (29 ZWYKŁYCH, 5 PODWÓJNYCH)

7 ŻETONÓW TRUCIZNY



1 ARKUSZ POMOCY, 5 KART POMOCY GRACZA I 10 KART POMOCY ZDOLNOŚCI SPRZYMIERZEŃCÓW



40 ODŁAMKÓW SZALEŃSTWA (30 O WARTOŚCI 1 I 10 O WARTOŚCI 5)



1 KOŚĆ ODŁAMKÓW



95 ŻETONÓW SPRZYMIERZEŃCÓW (PO 19 KAŻDEGO TYPU) FLAMINGI | ISTOTY | CZERWONE WIEŻE RÓŻE | KARCJANI ŻOŁNIERZE

Przygotowanie gry

- 1 Połóż planszę Krainy Czarów na środku stołu.
- 2 Potasuj żetony punktacji regionów i umieść po 1 na każdym z 5 regionów. Odłóż pozostały żeton do pudełka.
- 3 Wybierz 1 zestaw kart sprzymierzeńców (A, B, C lub D – pełna lista kart znajduje się na str. 9) i umieść wszystkie karty z danego zestawu obok planszy. (Sugerujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki użyć zestawu A). Obok nich umieść kartę sprzymierzeńców Kuźnia. Następnie połóż żetony sprzymierzeńców na odpowiadających im kartach. Odłóż pozostałe karty sprzymierzeńców do pudełka.
- 4 Potasuj karty mieszkańców Krainy Czarów i umieść je obok planszy w formie zakrytej talii. Dobierz z niej 3 karty i połóż je odkryte obok talii. Są dwa rodzaje kart mieszkańców Krainy Czarów – więcej informacji na str. 8.
- 5 W zależności od rodzaju danej odkrytej karty mieszkańca Krainy Czarów, umieść na niej odpowiednio pasujący pionek lub 2 żetony. Pozostałe pionki mieszkańców Krainy Czarów i żetony przedmiotów mieszkańców Krainy Czarów połóż z boku obszaru gry.
- 6 Połóż żetony szaleństwa, odłamki i kość odłamków na środku obszaru herbatki.
- 7 Potasuj każdą z 3 talii herbatki. Z talii rundy I rozłóż odkryte karty na każde pole herbatki zgodnie z liczbą graczy biorących udział w rozgrywce: 11 kart w grze dla 2 lub 3 graczy, 12 kart w grze dla 4 graczy lub 13 kart w grze dla 5 graczy. (Na nieużywanych polach możesz umieścić dla przypomnienia żetony blokady).
- 8 Połóż talię rundy I na polu tacy obok szczytu stołu, a talie rundy II i rundy III obok planszy.
- 9 Potasuj karty zadań i połóż je w formie zakrytej talii obok planszy.
- 10 **2 graczy:** Przejdź na stronę 21 i wykonaj opisane tam kroki.
3 lub 4 graczy: Połóż pionek początkowej bitwy na Czerwonym zamku. Rzuć kością odłamków i porusz pionek początkowej bitwy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o tyle regionów, ile symboli odłamków wypadło na kości.



Przygotowanie gracza

A Każdy gracz wybiera frakcję i bierze następujące elementy:

- ⊗ 1 plansza frakcji (podczas rozgrywki dla 2 graczy użyj strony 2-osobowej)
- ⊗ 14 stronników
- ⊗ 5 zamków
- ⊗ 1 pionek lidera frakcji
- ⊗ 4 żetony początkowe frakcji (o wartościach 1, 1, 1, 2)
- ⊗ 6 żetonów artefaktów frakcji (o wartości 3)
- ⊗ 1 worek na żetony
- ⊗ 1 żeton punktacji „+50”
- ⊗ 4 karty zakładów (nie w grze 2-osobowej)
- ⊗ 1 początkowy podwójny żeton szaleństwa (granatowy z 2 symbolami „usuń jednostkę”)
- ⊗ 2 zwykłe żetony szaleństwa (fioletowe z 1 symbolem „usuń jednostkę”)
- ⊗ 1 żeton kuźni
- ⊗ 6 dysków frakcji
- ⊗ 1 znacznik siły frakcji
- ⊗ 1 żeton tarczy
- ⊗ 2 karty pomocy zdolności sprzymierzeńców



Jeśli grasz jako Dżabbersmok, weź tyle żetonów trucizny, ile wynosi liczba graczy +2. Umieść te żetony obok swojej planszy frakcji, a pozostałe odłóż do pudełka.

B Połóż swoich stronników i zamki obok swojej planszy frakcji.

C Umieść 4 z twoich stronników na odpowiednich polach trzeciego toru kuźni na twojej planszy frakcji.

D Umieść 4 z twoich żetonów artefaktów na odpowiednich symbolach po prawej stronie twojej planszy frakcji.

E Umieść 4 z twoich dysków frakcji na odpowiednich polach ulepszeń po lewej stronie twojej planszy frakcji. Następnie umieść kolejny dysk na polu „1” twojego toru siły lidera (symbol miecza).

F Włóż do swojego worka 4 żetony początkowe frakcji, 2 żetony artefaktów frakcji, 1 żeton kuźni, 1 początkowy podwójny żeton szaleństwa i 2 zwykłe żetony szaleństwa.

Przykładowo, Królowa Kier umieszcza w swoim worku poniższe żetony:



G Umieść swój żeton tarczy w lewym górnym rogu twojej planszy frakcji, stroną aktywną do góry.

H Umieść 1 dysk frakcji na początku toru punktacji.

I Umieść 1 znacznik siły frakcji na początku toru bitwy jako twój znacznik siły w bitwie.

J Dobierz 2 karty zadań. Wybierz 1 z nich, którą zachowasz, i umieść ją zakrytą obok twojej planszy frakcji. Niewybrana karta wtasuj do talii zadań.

K Odłóż do pudełka wszystkie karty zakładów odpowiadające frakcjom, które nie biorą udziału w grze.

L Znajdź kartę pomocy zdolności sprzymierzeńców dla zestawu żetonów, którego używasz (A, B, C lub D) i połóż ją obok swojej planszy frakcji. Odłóż nieużywaną kartę pomocy do pudełka.

M Umieść swój pionek lidera na polu szczytu stołu na obszarze herbatki.

N Gracz, który jako ostatni pił herbatę, zostaje pierwszym graczem. Rozdaj początkowe odłamki zgodnie z tabelą poniżej.

Gotowi do startu!

Na koniec każdy gracz otrzymuje liczbę odłamków w oparciu o kolejność oraz liczbę graczy i umieszcza je obok swojej planszy frakcji.

ZGODNIE Z RUCHEM WSKAZÓWEK ZEGARA

	GRACZ 1	GRACZ 2	GRACZ 3	GRACZ 4	GRACZ 5
5 GRACZY	●●●●●	●●●	●●	●	
4 GRACZY	●●●●	●●●	●●	●	
3 GRACZY	●●●●	●●●	●		
2 GRACZY	●●	●			

Omówienie gry

W *Wojnie w Krainie Czarów* każdy gracz wciela się w rolę słynnego mieszkańca Krainy Czarów i staje na czele jednej z frakcji, aby naprawić krzywdy, które zostały wyrządzone Krainie. Gra trwa 3 rundy (I, II i III). Każda runda składa się z fazy herbatki i fazy wojny.

Podczas fazy herbatki postaci biegną dookoła stołu, przygotowując się do bitwy. Gracze umieszczają swoich stronników w regionach Krainy Czarów, aby zyskać w nich siłę, pozyskują wsparcie innych mieszkańców Krainy Czarów, rekrutują nowych sojuszników w postaci żetonów sprzymierzeńców oraz korzystają z magicznej kuźni, która pozwala odblokowywać unikalne zdolności ich frakcji.

Herbatka

Herbatka u Kapelusznika to szalone miejsce, pełne sprzymierzeńców i ekscytujących możliwości.

W swojej turze możesz poruszyć się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara na dowolne krzesło i zyskać zasoby z karty, która znajduje się na danym polu. Uważaj jednak, aby nie poruszać się zbyt szybko! Za każdym razem, gdy miniesz szczyt stołu, otrzymasz niebezpieczne odłamki, które mogą zaprowadzić cię na drogę szaleństwa.

Podczas herbatki masz dwa główne cele: umieścić swoje jednostki w regionach, w których chcesz stoczyć bitwy, oraz zgromadzić mieszkańców Krainy Czarów i żetony sprzymierzeńców, którzy staną po twojej stronie.

W fazie wojny postaci graczy toczą bitwy wszędzie tam, gdzie umieścili swoje jednostki, korzystając przy tym ze sprzymierzeńców zebranych podczas fazy herbatki. Podczas bitwy dobierasz ze swojego worka żetony sprzymierzeńców i dodajesz ich siłę do walki. Gracz z największą siłą wygrywa bitwę, za co zdobywa nagrody za zwycięstwo oraz buduje zamek w danym regionie. Strzeż się jednak! Skażone odłamki zbitego lustra szerzą szaleństwo w całej krainie. Im dłużej trwa bitwa, tym większa szansa na to, że twoi stronnicy zostaną spaczeni przez mrok szaleństwa i opuszczą szeregi twojej armii.

PRZYGOTOWANIE STOŁU

Każda runda ma swoją własną talię herbatki. Przygotuj herbatkę na nową rundę, wykonując poniższe kroki (podczas przygotowania gry wykonałeś już te kroki dla pierwszej rundy):

1. Odrzuć z planszy wszystkie karty herbatki, które pozostały po poprzedniej rundzie.
2. Rozłóż po 1 odkrytej karcie na każde puste pole karty na planszy herbatki, zaczynając od pola po prawej stronie szczytu stołu i idąc dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na niektórych polach znajduje się wydrukowana liczba graczy – połóż na nich kartę, tylko jeśli w grze bierze udział taka sama lub większa liczba graczy. Możesz na nich umieścić żetony blokady, aby o tym pamiętać.
3. Każdy gracz umieszcza swój pionek lidera na szczycie stołu.
4. W drugiej i trzeciej rundzie jako pierwszy swoją turę wykonuje gracz z najmniejszą liczbą punktów. Jeśli jest remis, pierwszy porusza się ten z remisujących graczy, który ma łącznie mniej jednostek we wszystkich regionach. Jeśli nadal jest remis, wygrywa go gracz z większą liczbą odłamków. Gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracze trzymają wybrane przez siebie karty herbatki przez całą grę przed sobą, aby pamiętać, jakie żetony mają w swoim worku, oraz na potrzeby punktacji za zadania na końcu gry.

Zwycięstwo

Gracze zdobywają wpływy w Krainie Czarów poprzez budowanie zamków, wykonywanie zadań i zbieranie punktów zwycięstwa (PZ). Na końcu rundy III gracz z największą liczbą punktów (zamki, zadania i PZ) wygrywa grę i zostaje nowym władcą Krainy Czarów!



Tura fazy herbatki

WYBIERZ KARTĘ

W swojej turze, jeśli posiadasz mniej niż 4 karty obecnej herbatki, porusz swojego lidera zgodnie z ruchem wskazówek zegara o dowolną liczbę pól na niezajęte krzesło z kartą (A), weź daną kartę, zyskaj pokazane na niej nagrody (B) i umieść wszystkich otrzymanych stronników (C) w **jednym** regionie.



ODWIEDŹ SZCZYT STOŁU

Jeśli dotarłeś do szczytu stołu, musisz na moment się zatrzymać, aby rzucić kością odłamków (D). Weź wyrzuconą liczbę odłamków, po czym uzupełnij karty herbatki na wszystkich niezajętych polach (E). Następnie możesz kontynuować swoją turę poprzez poruszenie się na dowolne niezajęte krzesło. Nie możesz minąć szczytu stołu więcej niż raz na turę.



WYRUSZ W GŁĘB KRAINY CZARÓW

Jeśli na początku swojej tury posiadasz już 4 karty obecnej herbatki, umieść swojego lidera w dowolnym z 5 regionów na zewnętrznej części planszy (F). Kiedy ostatni lider zostanie tam umieszczony, faza herbatki dobiega końca.



KONIEC HERBATKI

Faza herbatki dobiega końca, kiedy wszyscy gracze wzięli już 4 karty herbatki i umieścili swojego lidera w regionie.

Z powodu spożycia naparu od Kapelusznika wszyscy gracze otrzymują po 1 żeton szaleństwa z puli i umieszczają je w swoich workach.

Każdy gracz z największą liczbą odłamków dodaje do swojego worka 1 dodatkowy żeton szaleństwa, po czym odrzuca połowę swoich odłamków (zaokrąglając w górę).

Jeśli podczas któregoś z powyższych kroków w puli zabraknie żetonów szaleństwa, aby rozdzielić je po równo pomiędzy graczy, żaden gracz nie otrzymuje żetonów szaleństwa. Jeśli gracz (lub gracze) z największą liczbą odłamków nie otrzymuje żetonu szaleństwa, nie odrzuca połowy swoich odłamków.

Efekty kart herbatki

Każda karta herbatki zapewnia różne nagrody (a czasem również kary) zgodnie z tym, co na niej pokazano. Musisz rozpatrzyć wszystkie efekty danej karty, w maksymalnym możliwym zakresie i w wybranej przez siebie kolejności.

Jednostki

Umieść liczbę jednostek pokazaną w lewym górnym rogu karty w **jednym regionie**. Zazwyczaj są to stronnicy, ale możesz umieścić także mieszkańca Krainy Czarów, jeśli wcześniej go zrekrutowałeś.



Jeśli w twojej puli nie ma już żadnych stronników, za każdą jednostkę, której nie możesz umieścić, możesz cofnąć z planszy stronnika lub mieszkańca Krainy Czarów, którego kontrolujesz, i umieścić go w innym regionie.

Jeśli karta herbatki ma dwa symbole umieszczania jednostek (jeden w lewym górnym rogu i jeden na środku), możesz umieścić każdy zestaw jednostek w innym regionie.

Żetony sprzymierzeńców



Zyskaj wskazany żeton i umieść go w swoim worku. Każdy żeton sprzymierzeńca ma swoją słabą (•) i silną (••) wersję (wyjątkiem są żetony kuźni, które mają tylko słabą wersję). Upewnij się, że bierzesz żeton sprzymierzeńca o odpowiednim poziomie.

Dowolny sprzymierzeniec

Zyskaj 1 żeton dowolnego sprzymierzeńca wskazanego poziomu: 1 kropka wskazuje słaby żeton sprzymierzeńca o niższej sile, a 2 kropki silny żeton sprzymierzeńca.



Kość odłamków

Ten symbol pojawia się w prawym górnym rogu niektórych kart. Rzuć kością odłamków i zyskaj daną liczbę odłamków, które umieszczasz obok swojej planszy frakcji.



Tarcza

Odwróć swój żeton tarczy, jeśli był uszkodzony (nieaktywny), kiedy wybrałeś tę kartę.



Mieszkańcy Krainy Czarów

Wybierz jedną z odkrytych kart mieszkańców Krainy Czarów i umieść ją obok swojej planszy frakcji. Zatrzymujesz tego mieszkańca Krainy Czarów do końca gry. Istnieją dwa rodzaje mieszkańców Krainy Czarów:



PIONKI

Karty pionków mieszkańców Krainy Czarów można rozpoznać po miniaturce pionka w prawym dolnym rogu (patrz Biały Królik poniżej).



Kiedy zdobywasz pionek mieszkańca Krainy Czarów, natychmiast umieszczasz go w dowolnym regionie.

ŻETONY

Karty żetonów mieszkańców Krainy Czarów można rozpoznać po miniaturce żetonu przedmiotu na środku dolnej części karty. Kiedy zdobywasz taką kartę, umieszczasz 2 żetony przedmiotów wskazanego rodzaju w swoim worku.



Po zdobyciu karty mieszkańca Krainy Czarów należy dobrać nową kartę mieszkańca Krainy Czarów i dodać ją na rynek kart.

Zdolności frakcji

Ta nagroda pozwala ci odblokować 1 z twoich zdolności frakcji. Usuń dysk ze zdolności frakcji, którą chcesz odblokować. **Zdolności frakcji mogą być odblokowywane w dowolnej kolejności**. Każda frakcja ma 4 zdolności: 2 ulepszające twoje artefakty frakcji i 2 pasywne zdolności.



Odrzuć odłamki

Odrzuć wskazaną liczbę odłamków.



Zamek

Umieść zamek w regionie, w którym nie masz jeszcze zamku. Zamki dają ci 2 punkty siły na początku bitwy, jeśli posiadasz w danym regionie jakieś jednostki. Zamki zapewniają punkty zwycięstwa na koniec gry.



Siła lidera

Zwiększ swoją siłę lidera o 1. Jeśli masz już maksymalną siłę lidera (6), zamiast tego możesz odrzucić 1 odłamek.



Odrzuć szaleństwo

Ta nagroda pozwala ci wyszukać w swoim worku 1 zwykły żeton szaleństwa i odrzucić go na stałe. Nie możesz odrzucić swojego podwójnego żetonu szaleństwa.



Zadania

Ta nagroda pozwala ci dobrać 1 kartę zadania.



Ta nagroda pozwala ci dobrać 2 karty zadania, a następnie odrzucić dowolną 1 kartę zadania z twojej ręki.



Podzielone karty

Niektóre karty herbatki mają pośrodku linię oddzielającą symbole. Kiedy zdobywasz jedną z takich kart, musisz wybrać nagrody znajdujące się nad albo pod kreską. Zawsze zdobywasz stronników i musisz rzucić kością odłamków, jeśli jej symbol znajduje się w prawym górnym rogu.



Spaczone karty

Karty herbatki z szarym tłem i symbolem kości odłamków przy jednej z nagród dają ci dwie możliwości:

- ☉ Rzuć kością odłamków i otrzymaj wyrzucone odłamki oraz daną nagrodę w dodatku do pozostałych nagród z karty.
- ☉ Zignoruj nagrodę oznaczoną symbolem kości odłamków i weź tylko pozostałe nagrody.



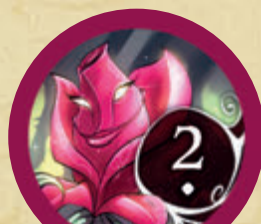
Ograniczona liczba elementów

Liczba żetonów sprzymierzeńców jest ograniczona. Jeśli wybierzesz kartę, która miałaby zapewnić ci żeton sprzymierzeńca, którego nie ma już w puli, możesz zamiast tego otrzymać dowolny żeton o takim samym poziomie (słaby lub silny).

Zestawy kart sprzymierzeńców

W grze są 4 pełne zestawy kart sprzymierzeńców. Choć można je ze sobą mieszać, dla zbalansowanej rozgrywki najlepiej korzystać z pełnego zestawu.

Nowym graczom sugerujemy korzystanie z zestawów w kolejności alfabetycznej. Doświadczeni gracze mogą wylosować jeden z zestawów!



A

Kiedy zagrywasz ten żeton, odłóż 1 wyczerpany żeton z powrotem do twojego worka ALBO podwój siłę tego żetonu.

Podwój siłę następnego żetonu, który umieścisz na twoim torze aktywnych żetonów.

Na końcu bitwy zyskaj 1 PZ.
Kiedy przekuwasz ten żeton, zyskaj 2 PZ.

Nie może stać się celem zdolności innych twoich żetonów.

Kiedy wyczerpiesz ten żeton, odłóż go do puli żetonów i dodaj żeton Istoty o innej wartości do twojego obszaru wyczerpania.

B

Kiedy zagrywasz ten żeton, możesz poruszyć tylu stronników, ile wynosi siła tego żetonu, z sąsiedniego regionu do tej bitwy ALBO podwoić siłę tego żetonu.

Jeśli posiadasz 1 lub więcej aktywnych Flamingów, wszystkie żetony sprzymierzeńców, które zagrzasz w tej bitwie, mają +1 siły.

Na końcu bitwy umieść aktywne Róże w twoim worku zamiast w obszarze wyczerpania.

Kiedy zagrywasz ten żeton, jego siła zmniejsza się do 1, jeśli masz już aktywną Czerwoną więź.

Na końcu bitwy, jeśli masz najwięcej aktywnych Istot, umieść 1 stronnika w dowolnym regionie.

C

Podczas dobierania następnego żetonu dobierz tyle dodatkowych żetonów, ile wynosi siła tego żetonu. Wybierz 1 z nich, który zagrzasz, a pozostałe odłóż do worka.

Po dodaniu siły z tego żetonu możesz przesunąć swój znacznik siły na najbliższy symbol kuźni.

Na końcu bitwy, jeśli posiadasz 2 lub więcej aktywne Róże, możesz wypełnić dodatkowy wyczyn z karty zadania bez spełniania jego warunków.

Kiedy spełnisz warunki wyczynu z karty zadania, musisz na stałe odrzucić 1 aktywny żeton.

Jeśli to słaba wersja żetonu, zyskuje 2 siły za każdą inną aktywną Istotę, którą posiadasz w momencie zagrzenia tego żetonu. Jeśli to silna wersja żetonu, zamiast tego traci 2 siły za każdą.

D

Kiedy zagrywasz ten żeton, jeśli nie masz zamku w tym regionie, możesz potroić siłę tego żetonu.

Kiedy zagrywasz ten żeton, wybierz przeciwnika z wyższą siłą w bitwie niż twoja, który otrzyma 1 odłamek.

Kiedy przekuwasz Różę, umieść stronnika w dowolnym regionie.

Jeśli wygrasz tę bitwę, otrzymujesz 1 odłamek. Jeśli to silna wersja żetonu, otrzymujesz 1 dodatkowy odłamek.

Kiedy zagrywasz ten żeton, jeśli posiadasz więcej odłamków niż wynosi siła tego żetonu, tracisz 1 odłamek. Jeśli posiadasz mniej, otrzymujesz 1 odłamek.

Efekty Liderów

Każdy lider posiada unikatową zdolność, która może zostać użyta tylko podczas fazy herbatki.

Dżabbersmok

Na początku herbatki umieść po 1 żetonie trucizny na 2 różnych kartach na planszy. Na końcu twojej tury, jeśli na kartach nie ma żadnych żetonów trucizny **1**, umieść jeszcze jeden **2**. Jeśli przeciwnik weźmie kartę z żetonem trucizny, dodaje go do swojego worka. Jeśli ty dobierzesz taką kartę, odłóż żeton trucizny do swojej puli.



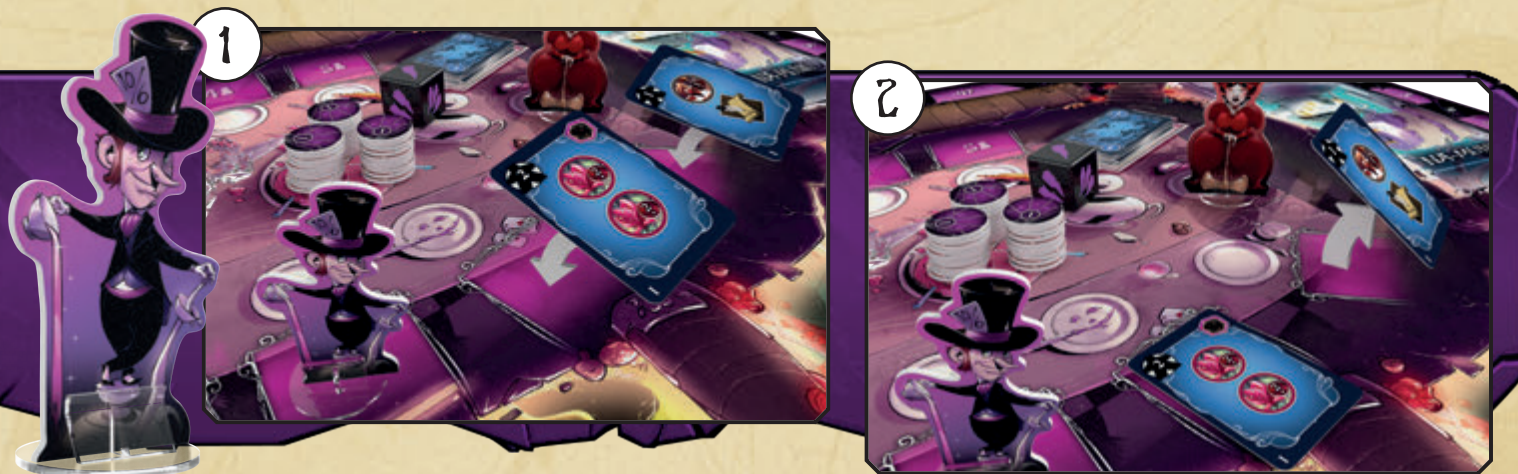
ŻETONY TRUCIZNY

Kiedy dobierasz ten żeton, tracisz 1 jednostkę i oddajesz dany żeton trucizny Dżabbersmokowi. Żetony trucizny można blokować tarczą. Jeśli żeton trucizny zostanie zablokowany, nie ma żadnego efektu i wraca do twojego worka. Żetony trucizny nie trafiają na tor szaleństwa.

Jeśli Dżabbersmok weźmie kartę herbatki, na której umieścił żeton trucizny, dany żeton wraca do jego puli. Dżabbersmok ma ograniczoną liczbę żetonów trucizny (liczba graczy +2). Jeśli wszystkie żetony trucizny znajdują się w workach innych graczy, Dżabbersmok nie może umieszczać ich na kartach. Na końcu każdej herbatki, jeśli na kartach herbatki znajdują się jakieś żetony trucizny, wracają do puli Dżabbersmoka.

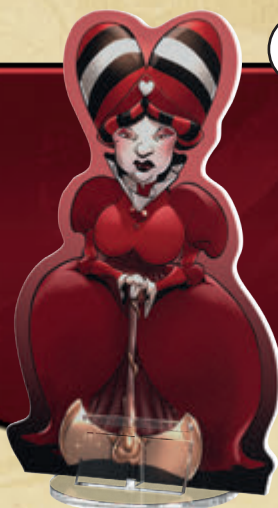
Kapelusznik

Raz na fazę herbatki Kapelusznik może uzupełnić wszystkie niezajęte pola odpowiadające liczbie graczy **1** dookoła stołu nowymi kartami z talii herbatki. **2** Następnie może wziąć dowolną kartę bez poruszania się.



Królowa Kier

W każdej swojej turze Królowa Kier może umieścić stronników z jednej karty **1** w kilku regionach **2**.



Alicja

Alicja zawsze porusza się dookoła stołu w kierunku przeciwnym ruchowi wskazówek zegara **1**, aby zdobywać karty herbatki **2**.



Kot z Cheshire

Kiedy podczas fazy herbatki wyrzucisz 2 lub 3 na kości odłamków **1**, możesz dać 1 z tych odłamków innemu graczowi. **2**



W grze 2-osobowej niektórzy liderzy mają inne zdolności. Podczas gry dla 2 graczy upewnijcie się, że używacie odpowiedniej strony plansz frakcji.

Faza wojny

W fazie wojny stoczysz bitwę w każdym regionie, w którym posiadasz jednostki (stronników, mieszkańców Krainy Czarów lub swojego lidera), poprzez dobieranie żetonów z twojego worka bitwy. Aby wygrać bitwę i wybudować zamek, musisz mieć najwyższą siłę, ale możesz też chcieć wycofać się wcześniej, aby wypełnić zadanie lub przekuć żetony.

W oparciu o różnorodne cele, które masz do zrealizowania, musisz ostrożnie przeanalizować pozycję swoich przeciwników i osiągnąć balans pomiędzy pragnieniem uzyskania kontroli a niebezpieczeństwem popadnięcia w objęcia szaleństwa.

■ Bitwy

Zaczynając od regionu z pionkiem początkowej bitwy i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpatrz bitwę w każdym regionie. Podczas bitwy dobierasz żetony, aby przesunąć dalej swój znacznik siły na torze bitwy.

Wszyscy gracze posiadający przynajmniej 1 jednostkę (stronników, mieszkańców Krainy Czarów i liderów) w danym regionie biorą udział w bitwie. Mimo że zamki zapewniają dodatkowe 2 siły na początku bitwy, nie liczą się jako jednostki. Jeśli gracz posiada w regionie tylko zamek, nie bierze udziału w bitwie.

■ Zakłady

Jeśli nie uczestniczysz w bitwie, możesz założyć się, kto według ciebie wygra daną bitwę (czyli będzie posiadał najwyższą łączną siłę). Zakłady są deklarowane równocześnie przez wszystkich graczy nie biorących udziału w bitwie po ustaleniu początkowej siły.

Aby się założyć, wybierz kartę zakładu pokazującą frakcję, która według ciebie wygra, i połóż ją zakrytą przed sobą. Jeśli obstawiłeś poprawnie, dodaj do swojego worka 1 dowolny słaby żeton sprzymierzeńca. Jeśli się pomyliłeś, otrzymujesz 1 odłamek. W przypadku remisu gracze nie otrzymują ani żetonów, ani odłamków.

W grze 2-osobowej karty zakładów nie są używane.

BEZ PODGLĄDANIA!

Podczas fazy wojny nie możesz sprawdzać zawartości twojego worka.

Szczegółowy opis każdego kroku bitwy przedstawiono na schemacie *Przebieg wojny* na str. 24 (oraz na arkuszu skrótu zasad).



Kolejność rozpatrywania

Większość zdolności można rozpatrywać równocześnie. Jednak w sytuacji, gdy ma to znaczenie, należy rozpatrywać je w następującej kolejności:

- 1 Żetony szaleństwa i odpadanie jest ZAWSZE rozpatrywane najpierw.
- 2 Każdy gracz rozpatruje wszystkie zdolności, które wpływają na niego lub jego żetony w wybranej przez siebie kolejności.
- 3 Każdy gracz rozpatruje wszystkie zdolności, które wpływają na innych graczy.
- 4 Jeśli trzeba określić, w jakiej kolejności gracze mają rozpatrywać swoje akcje i zdolności, jako pierwszy rozpatruje je gracz z najmniejszą liczbą PZ. Jeśli gracze remisują pod względem najmniejszej liczby PZ, najpierw akcje i zdolności rozpatruje gracz z większą liczbą odłamków.

Wycofywanie się

Po dobraniu pierwszego żetonu możesz nie dobierać następnego żetonu, a tym samym wycofać się i opuścić bitwę. Kiedy się wycofasz, nie możesz już dobierać kolejnych żetonów. Możesz chcieć się wycofać, aby wykonać zadanie, zatrzymać się na symbolu kuźni lub zachować swoich pozostałych stronników na następną rundę.

Kiedy wszyscy gracze z wyjątkiem jednego wycofają się lub odpadną, jeśli ostatni gracz znajduje się najwyżej na torze bitwy, również musi się wycofać.

Jeśli gracz dotrze do pola 25 (lub je minie) na torze bitwy, natychmiast wygrywa bitwę. Wszyscy gracze muszą się wycofać i bitwa dobiega końca.

Jeśli kilku graczy dotrze do pola 25 w ramach tego samego dobierania, remisują i dzielą się zwycięstwem.

Żetony szaleństwa i odpadnięcie z bitwy

Kiedy zagrywasz żeton szaleństwa, nie przesuwasz się na torze bitwy. Zamiast tego tracisz 1 jednostkę (stronnika, lidera lub mieszkańca Krainy Czarów) za każdy widoczny symbol „strać 1 jednostkę” (👤). Odłóż wszystkie utracone jednostki do twojej rezerwy i umieść dobrany żeton szaleństwa na skrajnym lewym pustym polu twojego toru szaleństwa (w prawym górnym rogu planszy gracza).

Nie możesz usunąć swojego lidera, dopóki nie zostaną usunięte wszystkie inne twoje jednostki.

Mieszkańcy Krainy Czarów, których utracisz, wracają do twojej rezerwy. Podczas fazy herbatki możesz ich ponownie rozmieścić w ramach umieszczania jednostek. Kiedy tracisz mieszkańców Krainy Czarów, nie odejmujesz ich siły, ale ich zdolności przestają wpływać na bitwę.

BLOKOWANIE TARCZĄ

Kiedy dobierzesz żeton szaleństwa, możesz zablokować jego efekty poprzez zakrycie żetonu sprawnej tarczy. Jeśli



żeton szaleństwa zostanie zablokowany przez tarczę, włóż go z powrotem do worka i odwróć tarczę na jej pękniętą (zakrytą) stronę. Tarcza blokuje cały efekt normalnych oraz podwójnych żetonów szaleństwa.

ODPADANIE Z BITWY

Jeśli nie masz już żadnych jednostek, odpadasz z bitwy. Twoja siła spada do 0, wszystkie twoje aktywne żetony natychmiast stają się wyczerpane i nie możesz już dobrać kolejnego żetonu.

Przesuń wyczerpane żetony z twojego obszaru aktywnych żetonów na dół twojej planszy frakcji. Kiedy odpadniesz, wszystkie specjalne zdolności twoich aktywnych żetonów przestają działać (np. nie możesz już przekuwać przy użyciu żetonów kuźni). **Na koniec odwróć swój żeton tarczy na sprawną stronę.**

ODŚWIEŻANIE SWOJEGO WORKA

Kiedy umieścisz żeton szaleństwa na ostatnim (czwartym) polu twojego toru szaleństwa, odśwież wszystkie swoje żetony szaleństwa i wyczerpane żetony poprzez umieszczenie ich natychmiast w swoim worku. Jeśli odpadniesz i dany żeton zapełni twój obszar szaleństwa, najpierw przesuń wszystkie aktywne żetony na twój obszar wyczerpania, a następnie włóż wszystkie wyczerpane żetony i wszystkie żetony szaleństwa z powrotem do twojego worka.

Gracze powinni wystrzegać się odświeżania swojego worka, kiedy większość ich żetonów znajduje się na obszarze aktywnych żetonów, ponieważ odświeżone zostaną tylko żetony znajdujące się w obszarze wyczerpania, co oznacza, że będą mieć większą szansę na dobranie żetonów szaleństwa.

ODPADNIĘCIE I ODŚWIEŻANIE

Te dwa efekty mogą się wydarzyć równocześnie, ale są odrębne i każdy ma swoje własne zasady. Możesz odwrócić pękniętą tarczę na sprawną stronę tylko wtedy, gdy odpadasz (lub wybierzesz podczas herbatki kartę z odpowiednim symbolem albo użyjesz specjalnej zdolności), ale nie gdy odświeżasz swój worek. Odświeżanie uzupełnia worek, ale nie powoduje odwrócenia tarczy ani przegrania bitwy.

(Zobacz *Przykład odpadnięcia i odświeżania* na str. 18).

Efekty żetonów

Z wyjątkiem żetonów szaleństwa, każdy żeton zwiększa twoją siłę w bitwie. Niektóre żetony (sprzymierzeńcy, mieszkańcy Krainy Czarów i artefakty) mają zdolności, które mogą wpływać na bitwę lub zadziałają po jej zakończeniu. Efekty zostały opisane na karcie żetonu lub planszach frakcji, a dodatkowe wyjaśnienia można znaleźć w sekcji *Najczęściej zadawane pytania* na str. 22.

Zdolności, które zmieniają siłę jakiegoś żetonu, wpływają na niego wyłącznie do momentu umieszczenia danego żetonu. Kiedy żeton zostanie później ponownie dobrany, jego siła powróci do wydrukowanej na nim wartości.

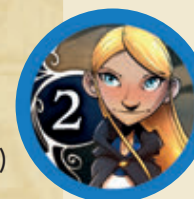
ŻETONY WPŁYWAJĄCE NA PRZECIWNIKÓW

Żetony, które odnoszą się do przeciwników, wpływają tylko na graczy, którzy mają jednostki w regionie obecnej bitwy. Dotyczy to również graczy, którzy się wycofali, ale nie tych, którzy odpadli.

CZAS TRWANIA EFEKTÓW ŻETONÓW

Niektóre żetony wpływają na kolejne dobrane żetony. Te efekty dotyczą tylko obecnej bitwy.

PRZYKŁAD DOBIERANIA



ŻETON 1: ŻETON FRAKCJI

Żetony frakcji nie mają żadnych specjalnych zdolności. Kiedy Alicja umieszcza ten żeton, zwiększa swoją siłę w bitwie o 2.

ŻETON 2: FLAMING



SŁABY

FLAMINGI



SILNY

Podwój siłę następnego żetonu, który umieścisz na twoim torze aktywnych żetonów.

Żeton Flaminga (zestaw A) podwaja siłę następnego aktywnego żetonu, który zagrasz. Ten żeton sam ma siłę 1, dlatego Alicja od razu przesuwa swój znacznik siły o 1.

ŻETON 3: KARCJANY ŻOŁNIERZ



SŁABY

KARCJANI ŻOŁNIERZE



SILNY

Kiedy zagrywasz ten żeton, odłóż 1 wyczerpany żeton z powrotem do twojego worka ALBO podwój siłę tego żetonu.

Żeton Karcjanego żołnierza (zestaw A) pozwala graczowi odświeżyć 1 żeton albo zwiększyć swoją własną siłę. Alicja postanawia zwiększyć siłę tego żetonu z 1 na 2. Siła 2 zostaje następnie podwojona do 4, ponieważ jest to następny żeton dobrany po Flamingu.

Wynik bitwy

Jeśli nie odpadniesz z bitwy, możesz otrzymać różne nagrody. Zyskujesz każdą, której warunki spełniasz.

ROZPATRYWANIE WYNIKU BITWY

- 1 NAGRODY I ZAMKI ZA ZWYCIĘSTWO W REGIONIE
- 2 WYPEŁNIANIE ZADAŃ
- 3 ZDOLNOŚCI FRAKCJI I MIESZKAŃCÓW KRAINY CZARÓW
- 4 PRZEKUWANIE
- 5 ROZSTRZYGNIĘCIE ZAKŁADÓW
- 6 PORZĄDKI PO BITWIE

Nagrody i zamki za zwycięstwo w regionie



Gracz z najwyższą siłą wygrywa bitwę i otrzymuje nagrodę za zwycięstwo odpowiadającą obecnej rundzie, pokazaną na żetonie punktacji regionów. Na każdym żetonie punktacji znajdują się trzy wartości: lewa dla pierwszej rundy, środkowa dla drugiej i prawa dla trzeciej.

Oprócz zdobycia PZ gracz z największą siłą umieszcza w danym regionie swój zamek. Każdy gracz może mieć w regionie maksymalnie 1 zamek. Jeśli gracz, który wygrał bitwę, ma już zamek w danym regionie, otrzymuje jedynie PZ.

Gracz posiadający drugą najwyższą siłą zdobywa połowę PZ pokazanych dla danej rundy na żetonie punktacji regionu.

REMISY I REGIONY BEZSPORNE

- ⦿ Jeśli kilku graczy remisuje na pierwszym miejscu, każdy z nich wybiera, czy chce otrzymać PZ, czy umieścić zamek. W takiej sytuacji nie przyznaje się nagrody za drugie miejsce.
- ⦿ Jeśli kilku graczy remisuje na drugim miejscu, dzielą między sobą po równo nagrodę za drugie miejsce, zaokrąglając w górę.
- ⦿ W regionie bezspornym (tzn. w którym tylko jeden gracz posiada jednostki) gracz może zdecydować, czy chce otrzymać PZ, czy umieścić zamek. W takich regionach nie deklaruje się żadnych zakładów.
- ⦿ W przypadku remisu na pierwszym miejscu żadne zakłady dla danej bitwy nie mają efektu.

W regionie bezspornym gracz może wybrać, czy chce otrzymać PZ, czy umieścić zamek. W takich regionach nie deklaruje się żadnych zakładów ani nie dobiera żetonów (z wyjątkiem gry 2-osobowej).

BRAK ZWYCIĘZCY

Jeśli wszyscy gracze w regionie odpadli, nie ma zwycięzcy.

Zadania (Przykład na str. 20)

Każda karta zadania składa się z 2 części: wyczynu i celu. Wyczyn to misja, którą masz wykonać w bitwie w konkretnym regionie, z kolei na wypełnienie celu musisz pracować przez całą grę, głównie w fazie herbatki. Możesz wypełnić tylko jedną lub obie części karty zadania. Na końcu gry każda wypełniona część zadania zapewni ci 3 PZ, a jeśli uda ci się zrealizować je obie, otrzymasz dodatkowe 3 PZ.

WYCZYNY

Każde zadanie zawiera wyczyn, który możesz zrealizować w bitwie w określonym regionie (np. podczas bitwy w regionie Drzew Tumtum zatrzymaj się, kiedy twój ostatni aktywny żeton ma wartość „1”). Jeśli na końcu bitwy spełniasz ten warunek, ogłoś, że wypełniłeś wyczyn z danej karty zadania i umieść ją odkrytą na twoim obszarze gry.



Podczas każdej bitwy możesz wykonać wyczyn tylko z 1 karty zadania.

CELE

Każdy cel na karcie zadania wskazuje, jakie karty powinieneś wziąć podczas fazy herbatki i w jaki sposób rozwijać swoją frakcję. Każdy cel ma również minimalną wartość, jaką musisz osiągnąć (np. 7 lub więcej żetonów Istot i Czerwonych wież).

Cele sprawdza się na koniec gry. Do wypełnienia celu liczą się wszystkie twoje żetony wskazanych typów: w twoim worku, na obszarze aktywnym, obszarze wyczerpania oraz na polach kuźni.

Karta zadań zapewnia 3 PZ, jeśli został wypełniony wyczyn albo cel z danej karty, lub 9 PZ, jeśli zostały wypełnione oba.

Zdolności frakcji i mieszkańców Krainy Czarów



Wszyscy biorący udział w bitwie gracze, którzy nie odpadli, mogą rozpatrzyć zdolności swojej frakcji i mieszkańców Krainy Czarów, które aktywują się na końcu bitwy.

Przekuwanie (Patrz przykład na str. 20)

Możesz przekuwać swoje żetony w potężne artefakty. Możesz przekuć 1 żeton, jeśli na twoim końcowym polu na torze bitwy znajduje się symbol kuźni. Możesz też przekuć 1 żeton za każdy żeton kuźni w twoim aktywnym obszarze.



ABY PRZEKUĆ ŻETON:

1. Wybierz 1 dowolny aktywny żeton (możesz wybrać żeton kuźni).
2. Połóż go na skrajnym lewym pustym polu dowolnego toru kuźni na twojej planszy gracza.
3. Otrzymujesz nagrodę z pola, które zasłoniłeś.
4. Jeśli wypełniłeś tor kuźni, natychmiast zyskaj żeton artefaktu znajdujący się na końcu danego toru i dodaj go do swojego worka.

Musisz mieć dostępny aktywny żeton, który możesz przekuć. Przekuwanie jest opcjonalne – możesz zdecydować, że nie użyjesz symbolu kuźni.

Większość nagród na torach kuźni jest taka sama, jak symbole na kartach herbatki. Kilka ma jednak specjalne znaczenie:

STRONNICZY

Zwiększa maksymalną liczbę twoich stronników. Dodaj stronników z danego pola do twojej puli.

ZAMKI

Zwiększa liczbę PZ za każdy twój zamek na koniec gry. Zamki zaczynają z początkową wartością 3 PZ, która może wzrosnąć do 6 PZ (7 PZ w grze 2-osobowej).

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Gwiazda zapewnia 4 PZ, kiedy zostaje zakryta w wyniku przekuwania.



Niektóre nagrody znajdują się pomiędzy 2 torami kuźni. Musisz zakryć zarówno pole nad, jak i pod daną nagrodą, aby ją otrzymać.

Rozstrzygnięcia zakładów

- Gracze, którzy prawidłowo obstawili zwycięzcę bitwy, zyskują dowolny słaby żeton sprzymierzeńca.
- Gracze, którzy obstawili błędnie, otrzymują odłamek.

Porządki po bitwie

Po przyznaniu nagród:

1. Przesuń wszystkie żetony z twojego aktywnego obszaru do twojego obszaru wyczerpania.
2. Cofnij swój znacznik siły na początek toru bitwy.
3. Rozpoczyna się bitwa w następnym regionie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Bitwy toczą się, dopóki nie zostaną rozpatrzone w każdym regionie.

Żetony szaleństwa zostają na twoim torze szaleństwa.



Koniec fazy wojny

Faza wojny kończy się po tym, jak w każdym regionie zostanie rozpatrzona bitwa. Jeśli trwa runda 3, przejdź do punktacji końcowej. Jeśli nie:

1. Rzuć kością i przesunij pionek początkowej bitwy zgodnie z ruchem wskazówek zegara o tyle regionów, ile symboli odłamków wyrzuciłeś na kości.
2. Włóż z powrotem do worka wszystkie żetony znajdujące się na twoim obszarze wyczerpania i torze szaleństwa.
3. Wszyscy stronnicy i mieszkańcy Krainy Czarów, których nie straciłeś w bitwie, pozostają w regionach.
4. Połóż swojego lidera na polu szczytu stołu na obszarze herbatki.
5. Wtasuj 3 odkryte karty mieszkańców Krainy Czarów do talii i rozdaj 3 nowe odkryte karty mieszkańców Krainy Czarów.
6. Przygotuj następną herbatkę (str. 6).

Tarcze nie odwracają się automatycznie na sprawną stronę na końcu fazy wojny. Pęknięte tarcze pozostają pęknięte, a sprawne tarcze pozostają sprawne.

Punktacja końcowa

Po fazie wojny w rundzie 3 gra kończy się i należy przejść do punktacji końcowej. Każdy gracz oblicza swój końcowy wynik:

SPRAWDŹ SWÓJ WYNIK NA TORZE PZ

DODAJ 3-6 PZ ZA KAŻDY ZAMEK

(Zamek może mieć wartość od 3 do 6 PZ w zależności od dolnego rzędu twojego toru kuźni).

Uwaga: PZ w grze 2-osobowej są inne. Więcej informacji na str. 21.

DODAJ PZ Z KAŻDEJ KARTY ZADANIA

Wypełniony wyczyn = 3 PZ

Wypełniony cel = 3 PZ

Premia za wypełnienie obu = 3 PZ

(Za każdą kartę zadania otrzymujesz 3 PZ, jeśli wypełniłeś dolną albo górną część karty, lub 9 PZ, jeśli wypełniłeś obie części).

NA KONIEC ODEJMIJ 1 PZ ZA KAŻDY ODŁAMEK SZALEŃSTWA

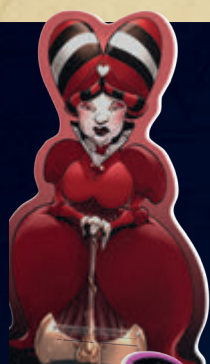
MAMY ZWYCIĘZCĘ!

Gracz z najwyższą łączną liczbą PZ zostaje zwycięzcą i nowym władcą Krainy Czarów. Może teraz opisać, jak po swoim niesamowitym zwycięstwie przebuduje Krainę Czarów po swojemu.

W przypadku remisu wygrywa gracz z najmniejszą liczbą odłamków. Jeśli gracze nadal remisują, wygrywa ten z nich, który ma najwięcej jednostek na planszy.

PRZYKŁAD BITWY 1 NA-MUNIU

1. POZĄTKOWA SIŁA



$$2 \text{ (sword)} + 0 \text{ (coin)} = 2$$

KRÓLOWA KIER znajduje się w regionie z bitwą i jako lider ma siłę 2, dlatego umieszcza swój znacznik siły na polu 2 toru bitwy.



$$0 \text{ (sword)} + 0 \text{ (coin)} = 0$$

KAPELUSZNIK NIE znajduje się w regionie z bitwą i ma tylko stronników, dlatego zaczyna z siłą 0.



$$2 \text{ (crown)} + 2 \text{ (Morsa)} = 4$$

DZABBERSMOK NIE znajduje się w regionie z bitwą, więc nie może dodać siły swojego lidera. Ma jednak w Na-Muniu zamek (2 siły) i Morsa (również 2 siły). Daje mu to łącznie 4 siły na początku bitwy.



ALICJA nie ma żadnych jednostek w tej bitwie, więc może wybrać jedną z kart zakładów.



2. BITWA!

OBECNA
RUNDA



ŻETON 1

Królowa dobiera żeton Czerwonej wieży (3), Kapelusznik dobiera żeton kuźni, a Dzabbersmok – żeton szaleństwa. Ich nowa siła wynosi teraz kolejno 5, 1 i 4.

ŻETON 2

Królowa postanawia się wycofać (nie dobiera żetonu), Kapelusznik dobiera żeton frakcji (1), a Dzabbersmok artefakt (3). Ich nowa siła wynosi teraz kolejno 5, 2 i 7.

ŻETON 3

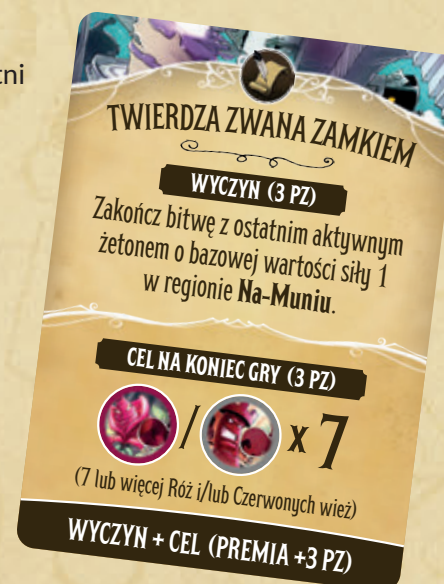
Królowa nie dobiera już żetonu, Kapelusznik również postanawia się wycofać, a Dzabbersmok dobiera słaby żeton Flaminga. Ich nowa siła wynosi teraz kolejno 5, 2 i 8.

Dzabbersmok to jedyna frakcja, która się nie wycofała. **Ponieważ jest na prowadzeniu**, musi również się wycofać i bitwa natychmiast się kończy. Jeśli gracz jest ostatnim pozostałym aktywnym graczem i nie jest na prowadzeniu, może dobierać kolejne żetony, dopóki nie wyjdzie na prowadzenie lub odpadnie.

DZABBERSMOK WYGRYWA.

3. WYPEŁNIENIE ZADAŃ

- ⊙ Kapelusznik wypełnia wyczyn z karty zadania „Twierdza zwana zamkiem”, ponieważ wycofał się, kiedy jego ostatni aktywny żeton w bitwie w regionie Na-Muniu miał bazową wartość 1.
- ⊙ Kapelusznik umieszcza kartę zadania odkrytą przed sobą. Na końcu gry sprawdzi, czy udało mu się wykonać cel z danej karty, i tym samym ustali, ile PZ otrzyma za tę kartę zadania.





ŻETON 1



ŻETON 2



ŻETON 3



KONIEC



2



Przesuwa swój znacznik na torze bitwy o 3 pola.



5

Decyduje się wycofać i przestać dobierać żetony.



5



5

2. MIEJSCE

Zajmuje 2. miejsce w bitwie: +3 PZ

0



Przesuwa swój znacznik na torze bitwy o 1 pole.

1



Przesuwa swój znacznik na torze bitwy o 1 pole.

2

Decyduje się wycofać i przestać dobierać żetony.

2

3. MIEJSCE

4



Traci 1 jednostkę. Wybiera stronnika.

4



Przesuwa swój znacznik na torze bitwy o 3 pola.

7



Przesuwa swój znacznik na torze bitwy o 1 pole.

8

ZWYCIĘZCA

Wygrywa bitwę: +6 PZ

Umieszcza zamek w Czerwonej twierdzy.

Wygrywa bitwę z Morsem w regionie: +3 PZ

4. KUJ PÓKI GORAĆE!

KRÓLOWA KIER

Królowa zakończyła dobieranie na symbolu kuźni, ale postanawia nie przekuć żetonu Czerwonej wieży.

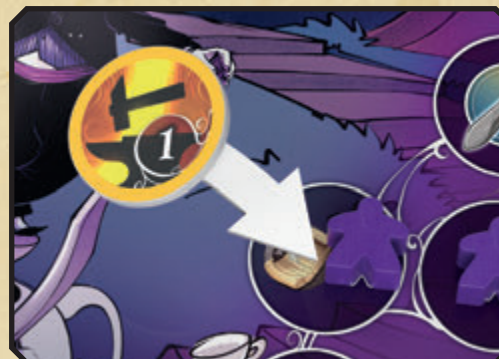
KAPELUSZNIK

Kapelusznik ma na swoim aktywnym obszarze 1 żeton kuźni oraz zakończył dobieranie na symbolu kuźni, dlatego może wykonać 2 akcje przekuwania.

Kapelusznik postanawia przekuć oba swoje aktywne żetony (żeton kuźni i żeton frakcji o wartości 1).

Umieszcza pierwszy z nich w rzędzie „Siła lidera” i przesuwając znacznik na torze siły swojego lidera o 1.

Następnie umieszcza drugi z żetonów na pierwszym polu rzędu stronników, po czym przesuwając danego stronnika do swojej puli i dobiera 1 kartę zadania.



MORS

Jeśli wygrasz bitwę z Morsem, zyskujesz 3 PZ i możesz umieścić swój zamek w dowolnym regionie.

Mors zapewnia +3 PZ za wygranie bitwy w tym regionie.

Dzabbersmok ma już zamek w Na-Muniu, więc nie może umieścić kolejnego. Używa więc zdolności Morsa, aby zamiast tego umieścić zamek w Czerwonej twierdzy.

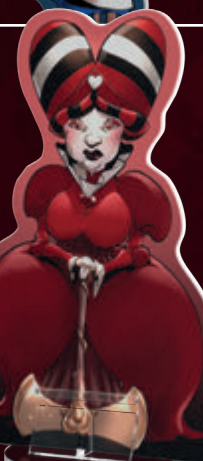
PRZYKŁAD BITWY Z CZERWONĄ TWIERDZĄ

1. POZATKOWA SŁA



$$3 \text{ (Sword)} + 0 \text{ (Shield)} = 3$$

ALICJA umieszcza swój znacznik siły na polu 3 toru bitwy, ponieważ znajduje się w regionie z bitwą i jej aktualna siła lidera wynosi 3.



$$0 \text{ (Sword)} + 2 \text{ (Eagle)} = 2$$

KRÓLOWA KIER umieszcza swój znacznik siły na polu 2 toru bitwy. Królowa nie znajduje się osobiście w regionie z bitwą, dlatego nie może dodać swojej siły lidera, ale kontroluje Gryfa, który znajduje się w tym regionie i ma siłę 2.



WSKAZÓWKA!

W każdym regionie ustawiaj swoje jednostki w jednej grupie, aby łatwiej je rozróżnić!

2. BITWA!

OBECNA RUNDA
↓



ŻETON 1

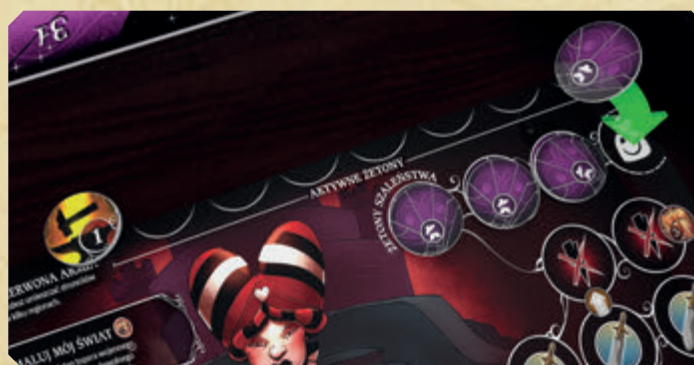
Alicja dobiera żeton frakcji (2), a Królowa Kier żeton kuźni. Ich nowa siła wynosi teraz kolejno 5 i 3.

ŻETON 2

Alicja dobiera żeton kuźni. Królowa Kier dobiera żeton szaleństwa i decyduje, że straci Gryfa.

Mimo że Królowa Kier straciła Gryfa z bitwy, nie traci siły w bitwie, którą jej zapewnił na początku bitwy. Odkłada Gryfa do swojej puli i będzie mogła go ponownie umieścić podczas następnej fazy herbatki.

Tor szaleństwa Królowej Kier jest teraz pełen (4 żetony szaleństwa). Odkłada do swojego worka wszystkie swoje wyczerpane żetony i żetony szaleństwa. Aktywne żetony pozostają na torze aktywnych żetonów.

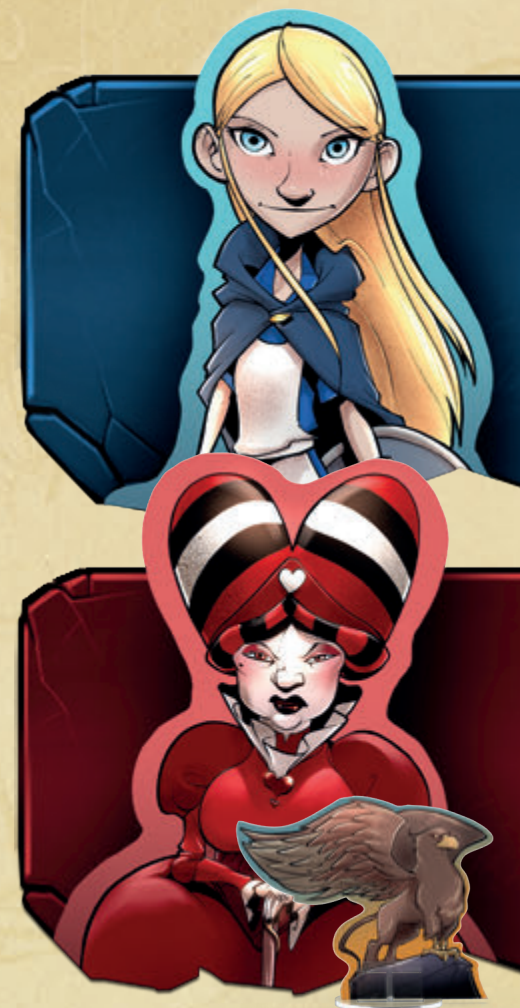


ŻETON 3

Alicja dobiera żeton Róży. Królowa Kier dobiera żeton szaleństwa i powinna stracić swojego ostatniego stronnika, ale decyduje się użyć swojej tarczy. Odwraca ją ze strony sprawnej na pękniętą i odkłada żeton szaleństwa z powrotem do swojego worka.

ŻETON 4

Alicja wycofuje się, a Królowa Kier dobiera kolejny żeton szaleństwa i traci ostatniego stronnika, przez co odpada. Jej siła w bitwie spada do 0 i nie zdobędzie żadnych punktów za tę bitwę. Ponieważ odpadła, nie będzie też mogła użyć akcji przekuwania ze swojego żetonu kuźni. Przesuwa swoje aktywne żetony na obszar wyczerpania, cofa znacznik siły na torze bitwy na pole 0 i odwraca swoją tarczę na sprawną stronę.



**ŻETON 1****ŻETON 2****ŻETON 3****ŻETON 4****KONIEC**

3 Przesuwa swój znacznik na torze bitwy o 2 pola.



5 Przesuwa swój znacznik na torze bitwy o 1 pole.



6 Przesuwa swój znacznik na torze bitwy o 2 pola.

Decyduje się wycofać i przestać dobierać żetony.

ZWYCIĘZCA

Wygrywa bitwę: +2 PZ

Umieszcza zamek w Czerwonej twierdzy. Zdobywa 1 PZ za Różę.



2 Przesuwa swój znacznik na torze bitwy o 1 pole.



3 Traci 1 jednostkę. Wybiera Gryfa.



3 Używa tarczy, aby odłożyć żeton z powrotem do swojego worka.



3 Traci ostatniego stronnika. **ODPADA!**

X

3. PORA SIĘ ULEPSZYĆ!

Alicja kończy bitwę z 1 żetonem kuźni pośród swoich aktywnych żetonów i postanawia przekuć swój żeton Róże (zyskując przy tym 2 PZ – zobacz karta Róż po prawej). Umieszcza go na ostatnim polu swojego toru siły lidera i zyskuje 1 siły lidera. Ponieważ zapełniła cały ten tor, otrzymuje również żeton artefaktu frakcji (w przypadku Alicji jest to Miecz Nadziei), który wkłada do swojego worka.



W tym przykładzie Alicja otrzymuje 2 nagrody za aktywny żeton Róże: 1 PZ na koniec bitwy oraz 2 PZ za przekucie żetonu Róże.

Przykłady

PRZYKŁAD ZADANIA 1 (WYCZYN)

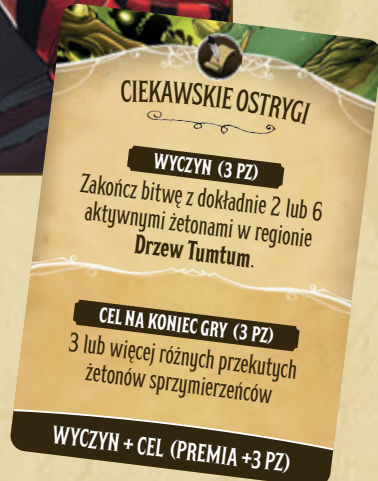
Królowa Kier zakończyła bitwę w regionie Drzew Tumtum z 2 aktywnymi żetonami.



Spełniła warunki wyczynu z karty zadania „Ciekawskie ostrygi”, czyli zakończyła dobieranie w regionie Drzew Tumtum, mając dokładnie 2 lub 6 aktywnych żetonów.



Kładzie odkrytą kartę przed sobą, aby zaznaczyć, że wyczyn został wykonany. Na końcu gry otrzyma 3 PZ za wykonanie wyczynu z tej karty zadania.



PRZYKŁAD ZADANIA 2 (CEL)

Królowa Kier kończy grę, posiadając 5 różnych rodzajów żetonów sprzymierzeńców na jej torach kuźni.



Spełnia tym samym warunki celu z karty „Ciekawskie ostrygi”, czyli przekuła 3 różne żetony sprzymierzeńców.

Łącznie zdobyła więc 9 PZ: 3 PZ za wykonanie wyczynu, 3 PZ za wykonanie celu i dodatkowe 3 PZ za wykonanie obu części karty zadania.

PRZYKŁAD PRZEKUWANIA

Tak jak w przykładzie po lewej, Królowa Kier zakończyła bitwę z żetonem kuźni pośród jej aktywnych żetonów. Postanawia go przekuć, kładąc go na ostatnim polu jej drugiego toru kuźni (siły lidera).



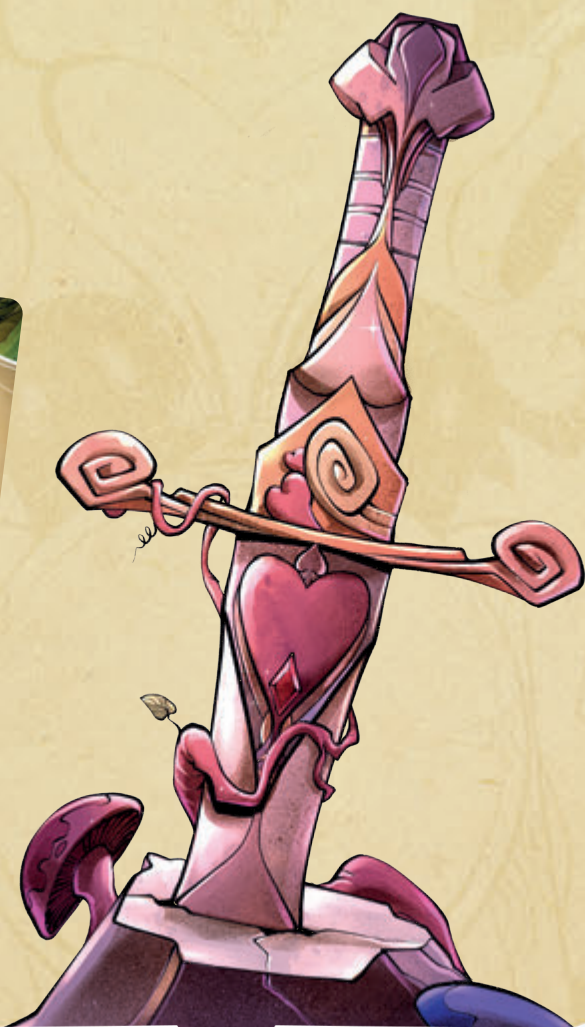
Zakrycie danego pola kuźni podnosi jej siłę lidera o 1.



Otrzymuje też nagrodę w postaci usunięcia żetonu szaleństwa z jej worka za zakrycie pól nad i pod symbolem „Odrzuć 1 żeton szaleństwa”.



Ponadto zapełniła cały tor kuźni, dlatego otrzymuje żeton artefaktu „Topór wojenny”, który dodaje do swojego worka.



Zasady gry 2-osobowej

PRZYGOTOWANIE

1. Odkryj 1 losową kartę zadania. Pokazany na niej region nie będzie używany podczas tej gry. Nie mogą tam być umieszczane jednostki ani zamki, nie będą tam również rozpatrywane bitwy.
2. Usuń z talii zadań wszystkie karty zadań odpowiadające danemu regionowi.
3. Usuń żeton punktacji regionu z danego regionu.
4. Połóż pionek początkowej bitwy w regionie znajdującym się bezpośrednio obok (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) nieużywanego regionu. Rzuć kością odłamków i porusz pionek początkowej bitwy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o tyle regionów, ile symboli odłamków wypadło na kości (pomijając podczas liczenia nieużywany region).
5. Odwróć planszę frakcji każdego gracza na stronę do gry 2-osobowej (rozpoznaś ją po złotej ramce i napisie „2 GRACZY” w lewym dolnym rogu), która uwzględnia zmiany na torach kuźni. Niektóre frakcje mają też inną zdolność frakcji na stronie do gry 2-osobowej.



ZAPALONY KOWAL

Każdy gracz rozpoczyna grę z 1 dodatkowym żetonem kuźni w swoim worku.

USUŃ PONIŻSZE KARTY MIESZKAŃCÓW KRAINY CZARÓW

W grze 2-osobowej usuń z gry karty mieszkańców Krainy Czarów „Amulet Księżnej” i „Marcowy Zajac”.

HERBATKA DLA DWOJGA

W fazie herbatki każdy gracz weźmie 1 kartę więcej (łącznie 5), zanim umieści swojego lidera w regionie.



LOKALNY RUCH OPORU

Aby zająć 1. lub 2. miejsce w bitwie i otrzymać nagrody za zwycięstwo w regionie (także umieścić zamek), gracze muszą osiągnąć siłę równą lub większą od siły „lokalnego ruchu oporu”.

Na początku gry weź 1 znacznik siły nieużywanej frakcji i umieść ją na torze bitwy jako znacznik siły lokalnego ruchu oporu.

Na początku każdej fazy wojny połóż znacznik siły lokalnego ruchu oporu na polu toru bitwy odpowiednim dla trwającej rundy:

PIERWSZA	DRUGA	TRZECIA
3	5	7

Jeśli tylko jeden gracz ma jednostki w regionie, nadal musi rozpatrzyć bitwę. W grze 2-osobowej żaden region nigdy nie może być bezsporny. Gracz musi osiągnąć większą siłę niż lokalny ruch oporu, aby wygrać w takim regionie, lub taką samą siłę, aby zremisować. Jeśli jesteś jedynym pozostałym graczem i minąłeś znacznik siły lokalnego ruchu oporu na torze bitwy, bitwa natychmiast się kończy. Jeśli gracz zakończy bitwę z mniejszą siłą niż siła lokalnego ruchu oporu, nie otrzyma żadnych punktów za zwycięstwo w regionie (ani za 1., ani za 2. miejsce). Może jednak nadal zrealizować kartę zadania i przekuć żeton.

W grze 2-osobowej nie używa się kart zakładów.

Efekty i zdolności, które wpływają na przeciwników, nie działają na lokalny ruch oporu. Kiedy wygrasz bitwę z lokalnym ruchem oporu, otrzymujesz nagrodę za zwycięstwo w regionie i umieszczasz w nim zamek.

BUDOWA ZAMKU

Ponieważ masz tylko 1 przeciwnika, chcesz, aby twoje zamki były jeszcze większe i bardziej okazałe. Aby wybudować zamek, musisz wygrać 2 bitwy w danym regionie. Po wygraniu pierwszej bitwy w regionie, połóż w nim zamek bokiem. Kiedy wygrasz bitwę w regionie, w którym masz już leżący bokiem zamek, podnieś go tak, aby stał prosto.

Karta herbatki lub zdolność, która pozwala ci umieścić zamek, w grze 2-osobowej pozwala ci położyć zamek bokiem lub przekręcić do pionu leżący bokiem zamek. Zamki leżące bokiem nadal zapewniają 2 siły na początku bitwy.

Tylko stojące prosto zamki zapewniają punkty na koniec gry.

TWÓRCY GRY

Gra oparta na pomysśle Bena Eisnera, Tima Eisnera, Jona Gilmoura, Iana Mossa i Jamesa Hudsona.

AUTORZY GRY

Tim Eisner, Ben Eisner i Ian Moss

ILUSTRACJE

Manny Trembley

WARSTWA FABULARNA

Manny Trembley i Ben Kepner

KIEROWNIK PROJEKTU

James Hudson

OPRACOWANIE GRAFICZNE

Matt Paquette & Co.

ROZWÓJ GRY

Derek Funkhouser, Ben Kepner, Matt Faulisi, Dan Stong, Aris Bionat i James Hudson

KIEROWNIK PRODUKCJI

Kate Finch

REDAKCJA INSTRUKCJI

Jonathan Cox, Maya Coleman i Christina Ha

TESTERZY LIDERÓW FRAKCJI

Jessica Dickens Waters, Carol LM Johnson, KP Michael, Mike Deich, Matt Gould, Corey Coleman i Kyle Wilson

KOREKTA INSTRUKCJI

Justin Clyburn, Jake Schwaftfigure, Nickolas Zuniga, Travis Rhoads, Corbin Coyle, Ryan Halberg, Lauren Peterson (projekt schematu Przebiegu wojny), Alejandro Quesada Rodríguez, Christopher Wilson, Sean „Hawkins” Faeth, Rick May, Alicia Molstad, Chris Smolen, Jennifer Schmidt, Ty James, Cardinal Marking i Gayle Richardson

DOSKONALI TESTERZY

Ryan Swisher, Evan Halbert, Ryan Mauk, Taran Kratz, Don Sheets, Scott Biersdorf, Petr Sorfa, Rob Randolph, Keith Eisner, Jeanne Marie Musca, Jake, David Dysart, Lamar Neal, Jake Bachman, Katie McKay, Nick Rhoads, Martin Mitev, Teresa Hedin, Krista Cox, Ryan Schoon, Alicia Molstad, Tami Hurlburt, Adam McCarty, Luke Seigars, John Heidrich, Michael Lencioni, Dawson Cowals, Rio Wibowo, Keith Farmer, Shawn Miller, Chase Van Epps, Joseph Owens, Mohammad Ali, Nathan Woll, Thor Hansen, Jake Schwaftfigure, Micah Sawyer, Isaac Villa, Travis Magrum, Michael Addison, Sarah Addison, Mike Gallegos, Jim Schoch, Julia Vasquez, Chris Vasquez, Alvin Vasquez, Josh Swartz, Heather Swartz, Tate Thiel, Matt Paquette, Marshall Britt, Michael Chang, AJ Brandon, Curtis Clark, Dan Shoe, Kira Peavley, Jeremy Salinas, David Waybright, Lizzy Funkhouser, Chris Gerber, Luke Muench, Brad Bachelor, Kyle Williamson, Julie Ewald, Garrett Ewald, Anna Vann, Craig Schwenke, Vesa Luukonen, Christina Ensalata, Don Liles, Brianna Nivinski, Christina Ha, Tom Twedell, Jonathan Larson i Herb Haneke

Wersja polska

TŁUMACZENIE I SKŁAD

Aleksandra Miszta-Mars



KOREKTA

Łukasz Chełmecki, Katarzyna Tkaczyk, Łukasz Tkaczyk

WYDAWCA

Galakta

W grze wykorzystano nazwy zaczerpnięte z powieści *Przygody Alicji w Krainie Czarów* oraz *O tym, co Alicja odkryła po drugiej stronie lustra* w tłumaczeniu Macieja Słomczyńskiego.

Słowniczek

Jednostka

Stronnik, mieszkaniec Krainy Czarów lub lider.

Stronnicy

Jednostki, które pozwalają ci wziąć udział w bitwie w regionie, ale nie zapewniają żadnej siły w bitwie.

Przeciwnik

Dowolny gracz posiadający jednostki (stronników, mieszkańców Krainy Czarów, lidera) w regionie podczas bitwy. Dotyczy to również graczy, którzy się wycofali.

Wyczerpany

Po bitwie twoje aktywne żetony zostają wyczerpane i przesunięte na dół twojej planszy frakcji.

Sąsiedni

Regiony, które znajdują się obok siebie, są uznawane za sąsiednie. Kałuża też i Na-Muniu również są uznawane za sąsiednie.

Zyskiwanie

Karty herbatki, zakłady i przekuwanie pozwalają ci zyskiwać żetony. Kiedy zyskujesz żeton, włóż go bezpośrednio do twojego worka, chyba że zaznaczono inaczej.

Rodzaje żetonów

W grze występują następujące rodzaje żetonów:

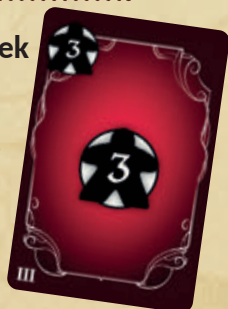
- ⊙ żetony sprzymierzeńców – każdy liczy się jako osobny rodzaj (w tym żetony kuźni);
- ⊙ żetony frakcji – w tym żetony artefaktów;
- ⊙ żetony mieszkańców Krainy Czarów – każdy liczy się jako osobny rodzaj;
- ⊙ żetony szaleństwa;
- ⊙ żetony trucizny.

Szczyt stołu

To pole na prawym końcu stołu w obszarze herbatki, na którym rozpoczynają wszyscy liderzy. Za każdym razem gdy lider dotrze na pole szczytu stołu, musi się na moment zatrzymać, aby rzucić kością odłamków i uzupełnić wszystkie pola herbatki, na których nie znajduje się lider lub karta.

Dwa symbole umieszczania jednostek

Jeśli weźmiesz kartę herbatki, która ma dwa symbole umieszczania jednostek, możesz umieścić każdy z tych zestawów jednostek w innym regionie.



Najczęściej zadawane pytania

Kolejność graczy

Jeśli trzeba określić, w jakiej kolejności gracze mają rozpatrywać swoje akcje i zdolności, jako pierwszy rozpatruje je gracz z najmniejszą liczbą PZ. Jeśli gracze remisują pod względem najmniejszej liczby PZ, najpierw akcje i zdolności rozpatruje gracz z większą liczbą odłamków.

Żetony trucizny

Kiedy ten żeton zostanie dobrany, tracisz 1 jednostkę i oddajesz dany żeton trucizny Dżabbersmokowi. Żetony trucizny mogą zostać zablokowane przez tarczę. Jeśli żeton trucizny zostanie zablokowany, nie ma żadnego efektu i wraca do twojego worka. Żetony trucizny nie trafiają na tor szaleństwa.

Jeśli Dżabbersmok weźmie kartę herbatki, na której umieścił żeton trucizny, dany żeton wraca do jego puli.



Dżabbersmok ma ograniczoną liczbę żetonów trucizny (od 4 do 7, w zależności od liczby graczy). Jeśli wszystkie żetony trucizny znajdują się w workach innych graczy, Dżabbersmok nie może umieszczać ich na kartach.

Zdolności frakcji

Zdolności sprzymierzeńców, mieszkańców Krainy Czarów i frakcji odblokowane w wyniku przekuwania nie zapewniają swoich efektów w tej samej walce. Przykładowo, „Miłość do nauki” Alicji nie pozwoli jej włożyć z powrotem do worka żetonu sprzymierzeńca z tej samej bitwy, w której ta zdolność została odblokowana przez przekuwanie.

Nagrody z kart herbatki

Możesz otrzymać nagrody i kary z karty herbatki w wybranej przez siebie kolejności. Sugerujemy, aby w pierwszej kolejności umieścić swoje jednostki, aby następny gracz mógł zacząć swoją turę.

Pusty worek

W rzadkiej sytuacji, gdy miałbyś dobrać żeton, ale twój worek jest pusty, natychmiast włóż wszystkie wyczerpane żetony i żetony szaleństwa z powrotem do twojego worka.

Zdolności w bitwie

Zdolności sprzymierzeńców, mieszkańców Krainy Czarów i frakcji aktywowane w jednej bitwie nie działają automatycznie w żadnej z kolejnych bitw.

Pionki mieszkańców Krainy Czarów

Jeśli w wyniku dobrania żetonu szaleństwa stracisz mieszkańca Krainy Czarów, nie odejmujesz jego siły. Straceni mieszkańcy Krainy Czarów mogą zostać ponownie umieszczeni na planszy podczas fazy herbatki zamiast umieszczenia stronnika.

Brak stronników do umieszczenia

Jeśli nie masz już w swojej puli żadnych stronników, a karta herbatki lub zdolność pozwala ci umieścić stronników, możesz wziąć kontrolowanych przez siebie stronników z planszy i umieścić ich w innym regionie. W ten sam sposób możesz również wziąć i przemieścić mieszkańców Krainy Czarów.

Cele z kart zadań

Możesz użyć tych samych elementów, aby wypełnić kilka celów (dolna część kart zadań). Przykładowo, jeśli masz 5 żetonów Róż, możesz ich użyć, aby wypełnić zarówno cel „Posiadaj 7+ żetonów Róż i Istot” oraz „Posiadaj 7+ żetonów Róż i Czerwonych wież”.

Tarcze

Tarcze są odwracane na sprawną stronę tylko wtedy, gdy gracz odpadnie, dobierz kartę herbatki z symbolem tarczy lub użyj specjalnej zdolności (Alicja, Rękawiczka Humpty'ego).



Wycofanie się po dobraniu pierwszego żetonu

Gracze mają możliwość wycofać się w czasie dobierania drugiego lub kolejnego żetonu, niezależnie od tego, jaki żeton dobrali jako pierwszy.



Objaśnienie zdolności

MIESZKAŃCY KRAINY CZARÓW

Biały Królik

Licz tylko siłę wydrukowaną na żetonach.

.....

Walec Kierowy

Licz tylko siłę wydrukowaną na żetonach. Dla tej zdolności licz żeton szaleństwa jako 0 siły. Jeśli przeciwnik dobiera kilka żetonów, porównaj swój żeton z tym, który postanowi zagrać.

.....

Marcowy Zając

Gracze nie mogą mieć siły niższej niż 0.

.....

Amulet Księżnej

Jeśli wybrany gracz ma pusty tor szaleństwa, ten żeton nie ma efektu.

.....



Korona Waleta

Dzieje się to przed zastosowaniem wszystkich innych efektów. Jeśli następny żeton zagrany przez przeciwnika to żeton szaleństwa, zignoruj ten efekt.

.....

Karciani żołnierze

Niezależnie od tego, ile dodatkowych żetonów dobierzesz, możesz zagrać tylko 1 żeton.

.....



Fajka Gąsienicy

Jeśli wszystkie dobrane żetony szaleństwa zostały odłożone z powrotem do worków przy pomocy tarczy, odrzucasz 1 odłamek.

.....

Księżna

Jeśli stracisz Księżną, nie zyskujesz PZ za jednostki stracone podczas tego samego dobierania żetonu.

.....

Mors

Jeśli wygrasz w bezspornym regionie, nadal otrzymujesz 3 PZ i możesz umieścić swój zamek w dowolnym regionie. Jeśli remisujesz pod względem najwyższej siły, Mors nie zapewnia ci swoich premii.

ZDOLNOŚCI FRAKCJI

Królewski temperament

Dzieje się to, kiedy żeton zostanie zagrany, zanim inni gracze dodadzą siłę ze swoich żetonów.

.....

Zdwojona prędkość

Jeśli miniesz innego lidera i weźmiesz kartę herbatki dającą 0 stronników, nadal umieścisz dodatkowego stronnika.

.....

Szpony jak kły/Tnące szczęki/Jaszmije smukwijnie

Jeśli nie masz w swojej puli żadnych żetonów trucizny, zignoruj te zdolności. Możesz zdecydować, że nie dasz graczowi żetonu trucizny, jeśli chcesz zachować go na później.

.....

Pogromny wróg

Dzieje się to, kiedy żeton zostanie zagrany, zanim inni gracze dodadzą siłę ze swoich żetonów.

.....

Przyjaźń z ludem

Dobieraj karty z talii mieszkańców Krainy Czarów, dopóki nie dobierzesz karty z pionkiem. Wtasuj nieużyte karty mieszkańców Krainy Czarów z powrotem do talii. Możesz umieścić danego mieszkańca Krainy Czarów w dowolnym regionie.

.....

Wszędzie naraz

Alicja może zostać przemieszczona z dowolnego regionu lub z twojej puli.

.....

Gospodarz

Zastępuje to normalną turę.

.....

Taktyki wojenne

Porównaj, zanim gracze dodadzą siłę. Kiedy dobierzesz podwójny żeton szaleństwa, tracisz stronników pojedynczo. Sprawdź swoją pozycję na torze bitwy po stracie każdego stronnika.

.....

Jaszmije smukwijnie

Możesz umieścić dodatkowy żeton trucizny na początku herbatki albo na końcu swojej tury, jeśli umieszczasz żeton trucizny przy pomocy zdolności Tnące szczęki.

SPRZYMIERZEŃCY

KARCIANI ŻOŁNIERZE

ZESTAW B: Sąsiednie regiony to poprzedni i następny region w kolejności rozpatrywania bitew.

ZESTAW C: Możesz wybrać tylko 1 żeton, który zagrasz, nawet jeśli ten efekt jest zwielokrotniony.

ZESTAW D: W grze 2-osobowej dla tego żetonu zamki leżące bokiem liczą się jako zamki.



ISTOTA

ZESTAW B: W przypadku remisu żaden gracz nie otrzymuje nagrody.



FLAMING

ZESTAW A: Ta zdolność aktywuje się tylko raz. Nie odnosi się do zdolności, które zapewniają ci siłę (Filiżanka wrzątku, Koszmarny uśmiech), ale działa ze zdolnościami, które wpływają bezpośrednio na siłę żetonu (Pogromny wróg, Pomaluj mój świat).

ZESTAW B: Nie odnosi się do żetonów dobranych wcześniej niż został dobrany aktywny Flaming.

ZESTAW C: Dotyczy to również symboli kuźni za tobą.

ZESTAW D: Dotyczy to również graczy, którzy się wycofali.



CZERWONA WIEŻA

ZESTAW A: Ten żeton nie może zostać przekuty przy pomocy żetonu kuźni. Można go przekuć, kończąc bitwę na symbolu kuźni na torze bitwy lub używając efektu karty herbatki.

ZESTAW C: Negatywny efekt tego żetonu działa tylko w bitwach, w których masz aktywny żeton Czerwonej wieży.

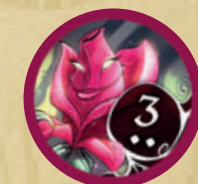
ZESTAW D: Każda aktywna Czerwona wieża daje ci odłamek, jeśli wygrasz, i 1 dodatkowy odłamek, jeśli to silny żeton Czerwonej wieży.



RÓŻA

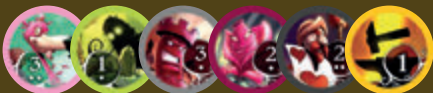
ZESTAW A: Zyskujesz premię 2 PZ z tego żetonu, tylko jeśli zostanie przekuty podczas bitwy.

ZESTAW C: Ignorujesz region i wymagania wyczynu z tej karty zadania.



Symbole i słowa kluczowe

Dodaj pokazany żeton (lub żetony) sprzymierzeńców do swojego worka.



Umieść zamek w regionie, w którym nie masz jeszcze zamku.



Rzuć kością odłamków i otrzymaj wyrzuconą liczbę odłamków. Połóż je obok swojej planszy frakcji.



Umieść wskazaną liczbę jednostek w jednym regionie.



Zwiększ swoją siłę lidera o 1. Jeśli masz już maksymalną siłę lidera (6), możesz odrzucić 1 odłamek.



Odblokuj jedną ze zdolności twojej frakcji. Usuń dysk ze zdolności frakcji, którą chcesz odblokować.



Na stałe odrzuć 1 zwykły żeton szaleństwa ze swojego worka. Nie możesz odrzucić podwójnego żetonu szaleństwa.



Odwróć swój żeton tarczy na sprawną stronę. Jeśli twoja tarcza jest już na sprawnej stronie, ta nagroda nie ma żadnego efektu.



Wybierz jedną z odkrytych kart mieszkańców Krainy Czarów i połóż ją obok twojej planszy frakcji.



Możesz dobrać 1 kartę zadania.



Możesz dobrać 2 karty zadania, a następnie odrzucić 1 kartę zadania z ręki.



Zyskaj 1 dowolny żeton sprzymierzeńca we wskazanej wersji: „♦” oznacza słaby żeton sprzymierzeńca, a „♣” silny.



Odrzuć wskazaną liczbę odłamków.



Możesz zdecydować, że rzucisz kością odłamków, aby otrzymać te opcjonalne nagrody.

JEDNOSTKA

Stronnik, mieszkaniec Krainy Czarów lub lider.

STRONNICY

Jednostki, które pozwalają ci wziąć udział w bitwie w regionie, ale nie zapewniają żadnej siły w bitwie.

PRZECIWNIK

Dowolny gracz posiadający jednostki (stronników, mieszkańców Krainy Czarów, lidera) w regionie podczas bitwy. Dotyczy to również graczy, którzy się wycofali.

WYCZERPANY

Po bitwie twoje aktywne żetony zostają wyczerpane i przesunięte na dół twojej planszy frakcji.

SĄSIEDNI

Regiony, które znajdują się obok siebie, są uznawane za sąsiednie. Kałuża łez i Na-Muniu również są uznawane za sąsiednie.

ZYSKIWANIE

Karty herbatki, zakłady i przekuwanie pozwalają ci zyskiwać żetony. Kiedy zyskujesz żeton, wóź go bezpośrednio do twojego worka, chyba że zaznaczono inaczej.

RODZAJE ŻETONÓW

Rodzaje żetonów to:

- ☉ Sprzymierzeńcy
- ☉ Żetony frakcji
- ☉ Mieszkańcy Krainy Czarów
- ☉ Żetony szaleństwa
- ☉ Żetony trucizny

SZCZYT STOŁU

To pole na prawym końcu stołu obszaru herbatki, na którym rozpoczynają wszyscy liderzy. Za każdym razem, gdy lider dotrze na pole szczytu stołu, musi się na moment zatrzymać, aby rzucić kością odłamków i uzupełnić wszystkie pola herbatki, na których nie znajduje się lider lub karta.

Przebieg wojny

W KAŻDYM REGIONIE NALEŻY STOCZYĆ 1 BITWĘ, ZACZYNAJĄC OD REGIONU Z PIONKIEM POCZĄTKOWEJ BITWY I KONTYNUUJĄC ZGODNIE Z RUCHEM WSKAZÓWEK ZEGARA.

