

OLTREE



awno temu Cesarstwo toczyło bezlitosną wojnę z Królem Upiorów, który był najwyższym kapłanem Wszechojca Bestii. Cesarstwo zwyciężyło, lecz konsekwencje były srogie – najpierw poszła wniwecz jedność, potem same podstawy jego istnienia. Po erze cesarskiego pokoju kraina pogrążyła się w mrocznych wiekach. Rozdarte domeny, nieustanne kłótnie, złowrogie kulty, zniszczenie i smutek – wszystko to stało się udziałem mieszkańców. Niemniej jedna cesarska tradycja pozostała żywa. Z wnętrza swych twierdz i fortec Zwiadowcy niezłomnie kontynuują misję ochrony mieszkańców dawnego Cesarstwa, patrolowania dziczy, jednoczenia społeczności, walki z potworami i odzyskiwania skarbów Cesarza, aby pewnego dnia nadzieja odrodziła się na nowo. Teraz nadeszła twoja kolej, by wstąpić w szeregi dzielnych Zwiadowców! Oltree!*

*Oltree! (Naprzód!) Zawołanie bojowe Zwiadowców



ZAWARTOŚĆ GRY

Plansza	Karty Wyzwań	Karty Wydarzeń	Karty Problemów	Karty Kronik	Karty Zadań	Kafelki Budynków	Kości Profesji	Kość Przeciwności	Kość Lokalizacji	Żetony Tarcz	Żetony Prowiantu	
Planszетка	Arkusze i drewniane pionki Zwiadowców	Żetony Zasobów (5 , 5 , 5 , 5 i 10)	Znaczniki Zdrowia	Żetony Stanu	Żetony Celu	Znaczniki Sukcesu	Znacznik Przeciwności	Znacznik Poważania	Znacznik Obrony	Znaczniki Uszkodzenia		

♦ ELEMENTY POWIĄZANE Z KRONIKAMI ♦

- Żetony Chochlików
- Żetony Sługusów
- Kafelki Portalu

- Znacznik Smoka
- Kafelki **SMOCZEJ FORTECY**
- Żeton Kochanka

- Kafelki Specjalnego Budynku: **GROBOWCA**
- Kafelki Specjalnych Celów
- Kafelki **WIOSKI BUNTOWNIKÓW**

PRZYGOTOWANIE GRY

• UWAGA • W zasadach elementy gry są określone wyłącznie poprzez ich typ. Przykładem może być wyrażenie: „Dobierasz 1 Wyzwanie” (zamiast „Dobierasz 1 kartę Wyzwania”).

- 1 ✦ Ułóżcie planszę na środku stołu.
- 2 ✦ Ułóżcie planszетkę obok planszy.
- 3 ✦ Potasujcie talie Problemów i Wyzwań i ułóżcie je na odpowiednich polach planszетки.
- 4 ✦ Każdy gracz wybiera arkusz Zwiadowcy i bierze znacznik Zdrowia (♥). Następnie umieszcza znacznik na najwyższym polu paska Zdrowia. Każdy gracz bierze drewniany pionek przedstawiający jego Zwiadowcę i stawia go w Twierdzy. Ponadto bierze 1 żeton Prowiantu i umieszcza go obok arkusza swojego Zwiadowcy.
- 5 ✦ Ustawcie znacznik Przeciwności na pierwszym polu toru Przeciwności na planszетce.
- 6 ✦ Ustawcie znaczniki Poważania i Obrony na polach „3” odpowiednich torów.
- 7 ✦ Ułóżcie obok planszy wszystkie kafelki Budynków, stroną Budowy do góry.
- 8 ✦ Wszystkie pozostałe zasoby, żetony i kości ułóżcie tak, aby były łatwo dostępne dla wszystkich graczy.

❖ WYBÓR KRONIKI (ORAZ WYZWAŃ) ❖

- 9 ✦ Wybierzcie Kronikę spośród dostępnych w grze i ułóżcie ją na przypisanym polu upewniając się, że karty Kroniki są w odpowiedniej kolejności (podobnie do zamkniętej książki z okładką na wierzchu i rozdziałami w rosnącej kolejności).
- 10 ✦ Wybierzcie Zadanie (3 poziomy trudności: łatwy, średni, trudny). Każde z Zadań opisuje trzy Cele, które są niezależne od fabuły Kroniki, ale wypełnione ułatwią osiągnięcie zwycięstwa.
- 11 ✦ Weźcie dwie talie Wyzwań pokazane na wybranym Zadaniu i potasujcie je razem, aby stworzyć talię. Trzy pozostałe talie Wyzwań nie będą używane podczas tej rozgrywki.
- 12 ✦ Wylosujcie i ułóżcie po 3 Wyzwania na każdym z ośmiu pól Wyzwań na planszy (stronę Pogłoski do góry).
- 13 ✦ Ułóżcie pozostałe Wyzwania na przypisanym polu planszетки.

8

• ZASOBY I ŻETONY •



❖ PIERWSZA ROZGRYWKA ❖

Oltrée oferuje specjalną krótką Kronikę, która pozwala wprowadzić graczy w zasady: „*Otwarte Drzwi*”.

Ta Kronika wiąże się z 3 wyjątkowymi Zadaniem dla krótkich Kronik.

Podczas pierwszej rozgrywki najlepiej użyć Zadania „NOWY POCZĄTEK” o średnim stopniu trudności.



ZAŁOŻENIA GRY

DODATKOWE PRZYGOTOWANIA DLA 2 I 3 GRACZY

- ♦ W grze 3-osobowej wybierzcie 1 Budynek spośród 4 pokazanych poniżej
- ♦ W grze 2-osobowej wybierzcie 2 Budynki spośród 4 pokazanych poniżej



- ♦ Ułóżcie wybrane Budynki na polach Budowy w Twierdzy, Zbudowaną stroną do góry. Zostały one już wzniesione i Zwiadowcy mogą czerpać z nich korzyści od początku rozgrywki.



tej kooperacyjnej grze uczestnicy wcielają się w dzielnych Zwiadowców, którzy pomagają mieszkańcom satrapii – prowincji dawnego Cesarstwa – za którą są odpowiedzialni z nadania okolicznych władz. Muszą odbudować Twierdzę, aby zagwarantować bezpieczeństwo i spokój tutejszym mieszkańcom.

Na początku rozgrywki Zwiadowcom zostaje przydzielone Zadanie. Obejmuje ono rozkazy, które otrzymali od władz. Wypełnienie ich stanowi najlepszą drogę do wygrania gry.

Realizacja zadania byłaby prosta, gdyby inne okoliczności nie stanęły Zwiadowcom na drodze. Opowieść, nazywana Kroniką, będzie iść naprzód podczas rozgrywki. Wraz z tym pojawią się nowe sytuacje i okoliczności, z którymi będą musieli sobie poradzić Zwiadowcy.

W międzyczasie Zwiadowcy natkną się też na Wyzwania – krótkie scenki fabularne, podczas których będą mieli okazję wsławić się jakimś znaczącym czynem (lub nie). Co więcej, będą musieli wspomagać społeczności satrapii, kiedy Problemy wywołają zagrożenie. Nie można też zapomnieć o nieprzewidywanych Wydarzeniach.

Jeśli Zwiadowcy zdołają sobie poradzić, jednocześnie dbając o Poważanie i Obronę swojej Twierdzy, dotrą do ostatniego rozdziału Kroniki i zakończenia opowieści. Jeśli liczą na pomyślny finał, będą musieli wypełnić Zadanie najlepiej, jak zdołają.

ELEMENTY GRY

PLANSZA

Plansza reprezentuje satrapię, gdzie stacjonują Zwiadowcy. Dzieli się na 9 stref: 8 Regionów i 1 Twierdzę.



REGIONY

Satrapią, jak wiele innych obszarów dawnego Cesarstwa, obejmuje najróżniejsze rodzaje terenu, cenne zasoby naturalne... oraz niebezpieczeństwa!

Regiony ponumerowano od 1 do 8. Każdy Region sąsiaduje z dwoma innymi (zatem Regiony po dwóch stronach narożnika planszy także ze sobą sąsiadują, jak to się ma na przykład z Regionami 2 i 3). Wszystkie Regiony sąsiadują z Twierdzą.

Każdy Region zawiera pole Społeczności i pole Wyzwań.

♦ SPOŁECZNOŚCI ♦

Rażdy Region stanowi siedzibę jakiejś Społeczności – mężczyzn i kobiet, którzy pracują i spędzają życie w satrapii czekając na to, co przyniesie przyszłość.

Każda Społeczność umożliwia wykonanie jakiejś akcji, zakładając że nie dotyka jej żaden Problem.



♦ ZYSKANIE I ZASOBU.



♦ **ZYSKANIE I OBRONY.** Zwiadowcy rekrutują zbrojnych, którzy wzmacniają garnizon Twierdzy.



♦ **ZYSKANIE I POWAŻANIA.** Zwiadowcy zatrudniają osoby o wyjątkowych umiejętnościach: emisariuszy, gońców, rzemieślników.



♦ **WYMIANA ZASOBÓW.** Zwiadowca może wymienić dowolną liczbę Zasobów po kursie 1 do 1.



♦ **LECZENIE.** Zwiadowca odzyskuje CAŁE stracone Zdrowie (znacznik Zdrowia wraca na najwyższe pole paska Zdrowia).

❖ TWIERDZA ❖

To rozbiciu Cesarstwa twierdze popadły w ruinę. Odbudowanie ich i przywrócenie im choć cienia dawnej chwały przysporzy Zwiadowcom dumy.

Twierdza stanowi bazę wypadową Zwiadowców. Zajmuje centralną część planszy i zapewnia dostęp do każdego z 8 Regionów satrapii.

Twierdza zawiera:

- 1 ♦ tor Poważania
- 2 ♦ tor Obrony
- 3 ♦ Magazyn
- 4 ♦ 12 pól Budowy
- 5 ♦ 4 pola Wież





Twierdza zapewnia każdemu Zwiadowcy jedną stałą kość Profesji z każdej z 4 Profesji: Rzemieślnika, Uczonego, Żołnierza i Podróżnika. Na Twierdzy widnieją 4 symbole Profesji, aby przypominać o tej zasadzie. Oznacza to, że przez całą grę, bez względu na to, gdzie się znajdują, wszyscy Zwiadowcy dysponują co najmniej jedną kością wykonując testy Profesji.

♦ POWAŻANIE ♦



Poważanie reprezentuje pracę Zwiadowców wykonywaną w satrapii – jeśli dobrze wypełniają swoje obowiązki, Poważanie rośnie. W przeciwnym razie maleje.

JEŚLI POWAŻANIE SPADNIE DO 0: gra natychmiast dobiega końca!

JEŚLI POWAŻANIE MIAŁOBY PRZEKROCZYĆ 8: znacznik pozostaje na polu 8, a Zwiadowcy zyskują 1 Skarb zamiast Poważania. Może się to zdarzyć maksymalnie raz na rundę (wszystkie późniejsze zyski należy zignorować).



♦ OBRONA ♦



Obrona reprezentuje trwałość umocnień Twierdzy, umiejętności bojowe jej obsady oraz ogólne bezpieczeństwo na terenie satrapii.

JEŚLI OBRONA SPADNIE DO 0: gra natychmiast dobiega końca!

JEŚLI OBRONA MIAŁOBY PRZEKROCZYĆ 8: znacznik pozostaje na polu 8, a Zwiadowcy mogą usunąć 1 Wyzwanie z wybranego Regionu. Może się to zdarzyć maksymalnie raz na rundę (wszystkie późniejsze zyski należy zignorować).



♦ MAGAZYN ♦

Centralne, kwadratowe pole Twierdzy stanowi Magazyn. Właśnie tam trzymane są wszystkie Zasoby zdobyte przez Zwiadowców. Zasoby w Magazynie są wspólną własnością wszystkich Zwiadowców. Nie ma ograniczenia ilości Zasobów, które można trzymać w Magazynie.

♦ POLA BUDOWY ♦

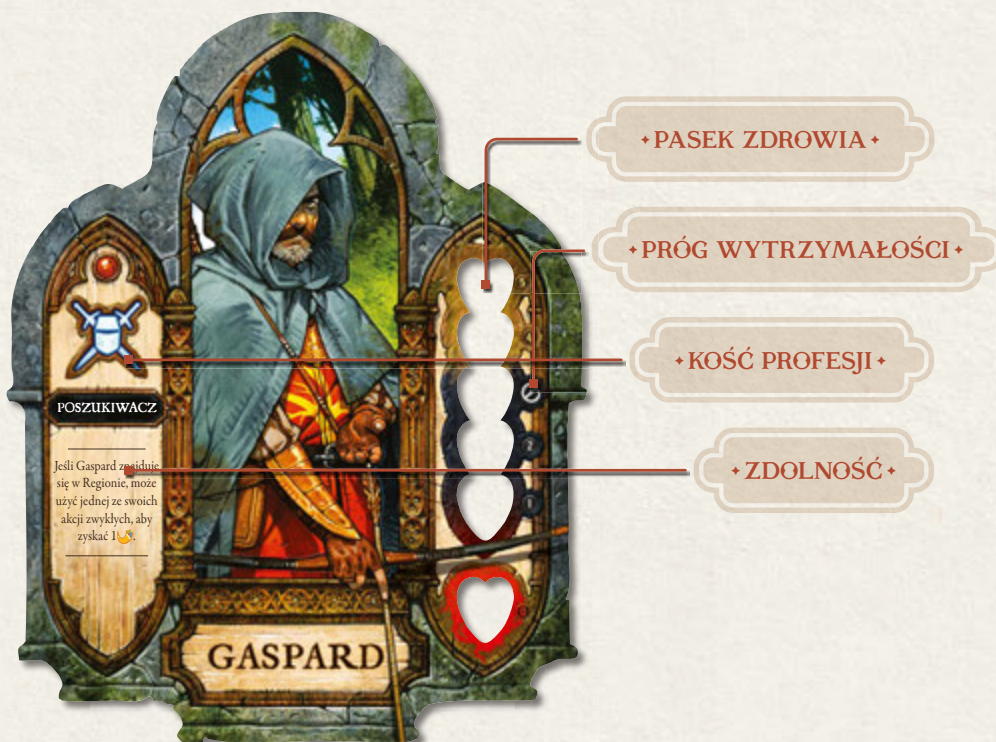
Twierdza pozwala również Zwiadowcom na zbudowanie różnych Budynków na 12 zaznaczonych tu polach.

♦ POLA WIEŻ ♦

Wieże można zbudować w 4 narożnikach Twierdzy. Każda Wieża jest powiązana z dwoma sąsiednimi Regionami i je zabezpiecza (patrz „Budowa Wieży”, strona 14).

ZWIADOWCY

Oprócz imienia i ilustracji każdego Zwiadowcę charakteryzuje kość jednej z 4 Profesji, Zdolność oraz pasek Zdrowia.



+ PROFESJA + Każdy Zwiadowca posiada kość Profesji z jednej z 4 Profesji: Żołnierza (🗡️), Rzemieślnika (🔨), Uczonego (📖) lub Podróżnika (🌟).

+ ZDOLNOŚĆ + Każdy Zwiadowca posiada unikatową Zdolność. Wszystkie Zdolności opisano na [stronie 16](#).

+ ZDROWIE + Zdrowie Zwiadowcy (❤️) reprezentuje jego wigor oraz zdolność do pokonywania przeszkód, jakie staną na drodze do pomyślnego wykonania przydzielonego zadania. Zdrowie Zwiadowcy ma wartość maksymalną (4 lub 5 zależnie od Zwiadowcy) oraz wartość minimalną (0).

+ PRÓG WYTRZYMAŁOŚCI + Na pasku Zdrowia oznaczono próg Wytrzymałości. Kiedy znacznik Zdrowia Zwiadowcy spadnie do tego progu (lub poniżej), nie może on już używać swojej Zdolności. Zwiadowca odzyskuje możliwość korzystania ze Zdolności, gdy tylko znacznik Zdrowia powróci na pole powyżej progu Wytrzymałości.

Kiedy poziom Zdrowia wynosi 0, nie może spaść niżej. Wówczas Zwiadowca nie może korzystać ze ścianek Wysiłku na kościach Profesji.



ZASOBY

Q *dbudowa twierdzy, a także ochrona dróg i wiosek na terenie całej satrapii, wymagają mnóstwa wysiłku, jak również wysokiej jakości materiałów i budulca.*

W grze występuje 5 typów Zasobów.



KAMIEN reprezentuje surowce mineralne (kamienie, klejnoty, rudy itd.).



FUTRO reprezentuje surowce pochodzenia zwierzęcego (futra, skóry, wełnę itd.).



ROŚLINA reprezentuje surowce związane z roślinami (drewno, rośliny, zioła lecznicze itd.).



OGIEŃ reprezentuje surowce stanowiące paliwo lub opał (olej do lamp, węgiel itd.).



SKARB reprezentuje przedmioty wytworzone przez człowieka (pieniądze, biżuterię itd.).
• UWAGA • Skarb nie może zastąpić innego Zasobu.

Zasoby są wykorzystywane głównie do stawiania Budynków i Wież, rozwiązywania niektórych Problemów oraz radzenia sobie z wyjątkowymi okolicznościami, pojawiającymi się na kartach Wyzwań i Kronik.

♦ ZASOBY SĄ WSPÓLNE ♦

Gdy tylko Zwiadowca zyskuje Zasób, natychmiast umieszcza go w Magazynie. Od tej pory pozostaje on dostępny do użycia przez dowolnego Zwiadowcę.

Kiedy Zwiadowca traci lub wydaje Zasób, usuwa go z Magazynu.

Nie ma ograniczenia ilości Zasobów, które można trzymać w Magazynie, ale liczba elementów gry reprezentujących każdy z Zasobów jest ograniczona (10 Skarbów i po 5 każdego innego Zasobu).

PROWIANT

Z *adania zmuszają Zwiadowców do życia na szlaku, czasem przez wiele dni i nocy. Wypełnienie sakw zapasami pomoże im odzyskać siły podczas popasów.*



W odróżnieniu od Zasobów, które są wspólne, Prowiant stanowi osobistą własność Zwiadowcy. Każdy gracz trzyma swoje żetony Prowiantu przed sobą.

Prowiant pozwala Zwiadowcom zrobić dwie rzeczy:

- ♦ Wydając 1 Prowiantu Zwiadowca może raz na test przerzucić wybrane kości Profesji (patrz „Test Profesji”, strona 8). Nowy wynik zastępuje poprzedni.

- ♦ Wydając 2 Prowiantu Zwiadowca może wykonać akcję premiową (patrz „Akcja premiowa”, strona 14).

Zwiadowca może wydawać Prowiant wyłącznie na swoje potrzeby.

Istnieje możliwość wydania jednego żetonu Prowiantu, aby przerzucić kości, a potem wydania kolejnego celem przerzucenia części lub wszystkich kości z tej samej puli rzutu.

Zwiadowca może mieć maksymalnie 3 żetony Prowiantu. Jeśli miałby zyskać więcej, należy zignorować nadwyżkę.

BUDYNKI



dbudowa Twierdzy, za którą są odpowiedzialni Zwiadowcy, stanowi jedno z ich długoterminowych zadań. Naprawa murów i wznoszenie budynków w dalszej perspektywie ułatwi życie jej mieszkańcom.

Każdy Budynek ma dwie strony:



♦ STRONA BUDOWY ♦

Na stronie Budowy widnieją Zasoby wymagane do wzniesienia Budynku (1), jak również opis korzyści, jakie zapewnia (2).



♦ STRONA ZBUDOWANA ♦

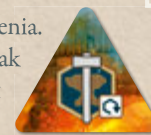
Kiedy Budynek zostanie wzniesiony, należy go umieścić na pustym polu w Twierdzy, stroną Zbudowaną do góry. Korzyści, jakie zapewnia, wymieniono na jego kafelku (3).

Na stronie 16 znajduje się szczegółowy opis każdego Budynku i korzyści, jakie zapewnia.

Podczas gry Budynki mogą ulec uszkodzeniu lub zniszczeniu. Jeśli jasno tego nie określono, gracze sami decydują, na który Budynek ma wpływ dany efekt (wliczając w to Budynek, który już został uszkodzony).

- ♦ **USZKODZONY BUDYNEK:** należy na nim umieścić żeton Uszkodzenia.

Od tej chwili przestaje przynosić jakiegokolwiek korzyści. Można go jednak naprawić (patrz „Naprawa Budynku”, strona 13). Jeśli Budynek, który był uszkodzony, zostaje uszkodzony ponownie, należy go natychmiast zniszczyć.



- ♦ **ZNISZCZONY BUDYNEK:** Budynek, który uległ zniszczeniu, jest usuwany z Twierdzy. Tym samym przestaje zapewniać jakiegokolwiek korzyści, ale można go znów zbudować na dalszym etapie gry (ponownie ponosząc cały koszt).

Niektóre Budynki w chwili wzniesienia zwiększają Obronę lub Poważanie. Kiedy jeden z takich Budynków ulega uszkodzeniu lub zniszczeniu, należy obniżyć Poważanie i Obronę o odpowiednią wartość. Można je odzyskać w chwili naprawy lub ponownego postawienia Budynku.



WIEŻE

Zapewnianie bezpieczeństwa mieszkańcom satrapii niewątpliwie stanowi najważniejszą misję Zwiadowców. W tym celu będą musieli wznieść solidne strażnice.

Wieże opierają się na podobnych zasadach co Budynki, ale nie można ich uszkodzić ani zniszczyć.



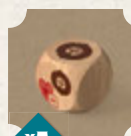
Wieża zapewnia bezpieczeństwo dwóm Regionom, z którymi jest powiązana (patrz „Zabezpieczanie Regionu”, strona 14).

KOŚCI

Zycie Zwiadowców – podobnie do życia pospolitego ludu – będzie znacznie spokojniejsze, jeśli nie będą ich ciągle spotykać niespodziewane wydarzenia, pojawiające się w najmniej odpowiednim momencie...

W grze występują 3 typy kości: Profesji, Przeciwności oraz Lokalizacji.

❖ KOŚCI PROFESJI ❖



*5

Kości Profesji pozwalają Zwiadowcom wykonywać testy swoich Profesji celem rozpatrywania Wyzwań, Problemów oraz rozdziałów Kroniki.

❖ KOŚĆ LOKALIZACJI ❖



Kość Lokalizacji służy do losowego wyboru jednego z 8 Regionów. Czasem używa się jej również podczas rozpatrywania pewnych Wyzwań i Wydarzeń.

❖ KOŚĆ PRZECIWNOCI ❖



Kością Przeciwności rzuca się na początku tury każdego gracza, aby dokonać postępu rozgrywki. Wywołuje ona ruch znacznika Przeciwności i określa typ zagrywanej karty (karta Kroniki, Wyzwania, Problemu lub Wydarzenia).

WYBORY, TESTY ORAZ KONSEKWENCJE

Podczas gry Zwiadowcy będą musieli się zmierzyć z najróżniejszymi sytuacjami: część będzie od nich wymagać dokonania wyboru, inne wydania Zasobów lub wykonania testu Profesji.

STRATY, WYDATKI I ZYSKI

Większość strat, wydatków i zysków jest reprezentowana za pomocą symboli. Bardzo rzadko są opisane w tekście.

ELEMENT

- Zwiadowca **musi stracić** wskazane elementy.
- Zwiadowca **może wydać** wskazane elementy.
- Zwiadowca **zyskuje** wskazane elementy.

SPIS ELEMENTÓW

ZASOBY	POWAŻANIE	OBRONA	PROWIANT	AKCJA
Dowolny Zasób				

PRZYKŁAD

	2		
Zwiadowca zyskuje 1 Zasób „Ogień”, który umieszcza w Magazynie.	Zwiadowca odrzuca 2 Zasoby „Kamień” z Magazynu.	Zwiadowcy zyskują 1 Poważania. Należy przesunąć znacznik Poważania o jedno pole w górę toru Poważania.	Zwiadowca odzyskuje CAŁE Zdrowie.

UWAGI DOTYCZĄCE STRAT

Jeśli karta wymaga odrzucenia Zasobów lub Prowiantu, którymi Zwiadowca nie dysponuje, należy zignorować daną stratę (o ile karta nie mówi inaczej).

STRATA AKCJI Zwiadowca traci swoją następną akcję. Aby to zaznaczyć, gracz kładzie pionek swojego Zwiadowcy na boku, w strefie, gdzie obecnie się znajduje. Następną akcją danego Zwiadowcy (w ramach jego aktualnej lub następnej tury) będzie polegać na postawieniu pionka.



TEST PROFESJI



W grze występują 4 typy testów Profesji: Żołnierza () , Rzemieślnika () , Uczzonego () oraz Podróżnika () . Chcąc wykonać test Profesji Zwiadowca określa liczbę kości Profesji, jaką dysponuje na potrzeby testu danej Profesji:

- Twierdza zapewnia wszystkim Zwiadowcom 1 kość każdej Profesji bez względu na to, gdzie się znajdują. Oznacza to, że każdy Zwiadowca dysponuje co najmniej 1 kością Profesji bez względu na charakter wykonywanego testu.
- Każdy Zwiadowca dysponuje 1 kością Profesji.
- Niektóre Budynki zapewniają wszystkim Zwiadowcom 1 kość konkretnej Profesji bez względu na to, gdzie się oni znajdują.

PRZYKŁAD

Gaspard musi wykonać test Profesji Żołnierza. Rzuca 3 kośćmi (1 za Twierdzą, 1 za swój arkuś Zwiadowcy i 1 dzięki wybudowaniu Kuźni).

Zwiadowca rzuca kośćmi Profesji i sprawdza liczbę uzyskanych Sukcesów.



Pusta ścianka: nie ma efektu



Ścianka Sukcesu: zapewnia 1 Sukces



Ścianka Wysiłku: Zwiadowca może wydać 1 Zdrowia () , aby zyskać 1 Sukces. Jeśli Zdrowie () Zwiadowcy wynosi 0, ta ścianka nie ma efektu.

Zasadniczo gracz potrzebuje co najmniej 1 Sukcesu, aby zdać test. Jednak niektóre testy wymagają większej liczby Sukcesów. Z kolei inne mogą wiązać się z różnymi konsekwencjami zależnie od liczby Sukcesów.



PRZYPOMNIENIE Gracz posiadający co najmniej 1 żeton Prowiantu może go wydać podczas testu, aby przerzucić wybrane kości. Istnieje możliwość wydania kilku żetonów Prowiantu podczas tego samego testu.

TEST PROGU

Niektóre karty wymagają określenia poziomu Poważania lub Obrony graczy albo podsumowania łącznej liczby jakiegoś elementu gry (przykładowo liczby żetonów Stanu pod kartami Kroniki). Należy wówczas sprawdzić wymagany poziom lub liczbę elementów i zastosować odpowiedni efekt.

PRZYKŁAD

?	?	?	?
Sprawdź poziom Poważania.	Sprawdź liczbę żetonów Stanu .	Sprawdź liczbę kart Problemów w grze.	Sprawdź liczbę wypełnionych Celów Zadania.

KOŚĆ LOKALIZACJI



Pewne sytuacje wymagają od graczy rzutu kością Lokalizacji celem wylosowania jednego z Regionów lub określenia wyniku. W takim przypadku należy rzucić kością Lokalizacji i zastosować efekt odpowiadający jej wynikowi.

KRONIKI

Wypełnianie zadań powierzonych przez władze nie powinno normalnie sprawiać problemu nieustraszonemu Zwiadowcom. Niestety gdy w grę wchodzi los, należy się spodziewać, że życie wkrótce stanie się bardziej ekscytujące... ale i bardziej skomplikowane.

Oltrée to gra oparta na scenariuszach fabularnych. Są one nazywane Kronikami. W grze występują dwa typy Kronik: krótkie oraz długie.

Kroniki to po prostu zestawy kart ułożonych w kolejności numerycznej, które rozdział po rozdziale przedstawiają historię zmagañ Zwiadowców.



Każda Kronika zaczyna się okładką, na której widnieje tytuł Kroniki. Rewers okładki opisuje pierwszy rozdział. Liczba rozdziałów (1) oraz długość Kroniki (2) są oznaczone w górnej części karty. Poniżej znajduje się tytuł pierwszego rozdziału (3) oraz opis sytuacji, z jaką mierzą się Zwiadowcy (4). Awers następnej karty ukazuje ilustrację obecnego rozdziału (5).



Za każdym razem, kiedy podczas gry znacznik Przeciwności dotrze na pole Kroniki na torze, prawą kartę Kroniki odwraca się i umieszcza na lewym polu w taki sposób, jakby przewracało się stroną książki. Tym samym zostaje odkryty następny rozdział Kroniki.

ALTERNATYWNE ROZDZIAŁY

Niektóre Kroniki mają rozgałęziającą się fabułę – w zależności od wyboru dokonanego przez Zwiadowców lub zajścia jakiegoś Wydarzenia, Kronika może potoczyć się w różnym kierunku. W takiej sytuacji zostają też zaprezentowane różne wersje danego rozdziału (2, czasem 3). Łatwo je zidentyfikować po zakładce w prawym górnym rogu przedstawiającej literę (przykładowo „A” lub „B”). Gracze zostaną poproszeni o zachowanie tylko jednego z takich rozdziałów i odrzucenie pozostałych wersji (w danej rozgrywce nigdy nie używa się kilku wersji tego samego rozdziału).



OSTATNI ROZDZIAŁ

W chwili odkrycia ostatniego rozdziału Zwiadowcy dowiadują się, jaki jest test finałowy oraz na czym polega zakończenie gry, które zależnie od Kroniki może być natychmiastowe lub bliskie.

- ♦ Jeśli zakończenie jest natychmiastowe, test finałowy należy rozpatrzyć od razu po przeczytaniu karty.
- ♦ Jeśli zakończenie jest bliskie, Zwiadowcy mają nieco więcej czasu na rozpatrzenie testu finałowego. W takim przypadku gra dobiega końca, kiedy znacznik Przeciwności ponownie przejdzie przez cały tor i powróci na pole Kroniki.

PRZYPOMNIENIE ♦ Im więcej Celów Zadania wypełnili Zwiadowcy, tym łatwiejszy będzie test finałowy.

PRZEGRANA, NIEPEŁNE I PEŁNE ZWYCIĘSTWO

Zależnie od skuteczności Zwiadowców, ostatni rozdział Kroniki zakończy się zwycięstwem lub przegraną (w przypadku długiej Kroniki zwycięstwo może być niepełne lub pełne). Odpowiednio do uzyskanego wyniku (Przegrana, Niepełne Zwycięstwo, Pełne Zwycięstwo) gracze muszą odwrócić stronę, aby przeczytać zakończenie Kroniki.

Bez względu na zakończenie gracze mogą oczywiście ponownie rozegrać tę samą Kronikę – najlepiej korzystając z innego Zadania.

SPIS DOSTĘPNYCH KRONIK

W pudełku z grą znajdują się następujące Kroniki:

- ♦ *Otwarte drzwi* (krótka)
- ♦ *Dama nie całkiem w opałach* (długa)
- ♦ *W cieniu smoka* (długa)
- ♦ *Problem z bruntownikami* (długa)
- ♦ *Podziemne zagrożenie* (długa)
- ♦ *Kiedyś to były czasy* (długa)

Większość Kronik wymaga dodatkowych elementów gry (żetonów, znaczników, kafelków). Można je zidentyfikować po rewersie, który wskazuje Kronikę, z jaką są powiązane dane elementy. Gracze nie powinni patrzeć na awers, aby nie zepsuć sobie zabawy podczas rozgrywania danej Kroniki.



ZADANIA

Zwiadowcom bynajmniej nie pozostawiono swobody działania na terenie satrapii. Muszą wysyłać raporty przełożonym i wykonywać powierzone zadania.

NOWE PRAWA

1 DŁUGA KRONIKA

2

Poprzedni satrapa był bezwzględnym tyranem. Jest tak wiele praw, które wymagają zmian, że poproszono Zwiadowców, aby przyjęli u siebie zgromadzenie prawodawców z okolicznych wiosek. Do nich będzie też należeć ogłoszenie nowych przepisów.

4

5

KARCZMA

BIBLIOTEKA

1 + Zadania podzielono w oparciu o długość rozgrywanej Kroniki (krótkiej lub długiej). Jeśli gracze zdecydowali się na krótką Kronikę, powinni wykorzystać jedno z krótkich Zadań. Z kolei podczas długiej Kroniki powinni sięgnąć po któreś z długich Zadań.

2 + Zadania są również sklasyfikowane pod kątem trudności, co oznaczono liczbą kruków widocznych pod tytułem. Gracze powinni wybrać Zadanie z myślą o poziomie trudności, jakiego oczekują w danej rozgrywce.

- + ŁATWY
- + ŚREDNI
- + TRUDNY

3 + Na karcie Zadania widnieją symbole 2 talii kart Wyzwań, które będą wykorzystywane w grze (patrz „Przygotowanie gry”, strona 2).

WIEJSKA SIELANKA

BEZDROŻA

STWORZENIA

TAJEMNICE

SPOTKANIA

4 + Zadania reprezentują rozkazy zwierzchników Zwiadowców, stawiając przed graczami Cele niezależne od fabuły Kroniki (🏰). Wypełnianie tych Celów jest kluczowe, gdyż pomaga w odniesieniu zwycięstwa w grze. Cele można wypełniać w dowolnej kolejności i w dowolnej chwili.

5 + Kiedy Cel zostanie wypełniony, należy zaznaczyć to żetonem Celu. Każdy element wymagany na potrzeby Celu może być wykorzystany tylko raz – pojedyncza zabezpieczona strefa liczy się zatem wyłącznie na potrzeby jednego Celu.



•PRZYKŁAD•

Chcąc wypełnić wszystkie 3 Cele Zadania pokazanego powyżej, Zwiadowcy muszą zabezpieczyć łącznie 5 stref (2 za 1. Cel, 2 za 2. Cel oraz 1 za 3. Cel) w dodatku do pozostałych wymagań.



Zwiadowcy muszą zabezpieczyć X Regionów.
Uwaga: ten Cel pojawia się na wszystkich Zadaniach.



Poziom Poważania musi być równy lub wyższy niż wymagana wartość. Kiedy uda się wypełnić ten Cel, pozostaje wypełniony, nawet jeśli później poziom Poważania spadnie.



Poziom Obrony musi być równy lub wyższy niż wymagana wartość. Kiedy uda się wypełnić ten Cel, pozostaje wypełniony, nawet jeśli później poziom Obrony spadnie.



BUDYNEK

Należy wznieść wymieniony Budynek lub Budynki (i nie mogą one być Uszkodzone). Kiedy uda się wypełnić ten Cel, pozostaje wypełniony, nawet jeśli później wymagane Budynki ulegną zniszczeniu lub uszkodzeniu.



Wszystkie wymienione Zasoby należy wydać jednocześnie.



Zwiadowcy muszą rozwiązać X Problemów. Rozwiązane Problemy należy trzymać obok karty Zadania, aby śledzić ich liczbę. Po wypełnieniu Celu można odrzucić Problemy.

•UWAGA• Problemu odrzuconego w wyniku efektu karty nie uważa się za rozwiązany.

WYZWANIA



Satrapia jest pełna niewiadomych, niespodzianek oraz niebezpieczeństw! Zwiadowcy będą musieli udowodnić swoją wartość w wielu sytuacjach, czasem ryzykując przy tym życiem.



Wyzwania to krótkie przygody, które czekają na Zwiadowców w każdym zakątku satrapii.



•STRONA POGŁOSKI• Na rewersie każdego Wyzwania znajduje się nazwa, która daje graczom wskazówki co do charakteru sytuacji opisanej na awersie.

•STRONA PRZYGODY• Awers każdego Wyzwania opisuje fabularnie jakąś sytuację. Tekstowi czasem towarzyszą symbole.

Karty Wyzwań umieszcza się na planszy i na planszecie stroną Pogłoski do góry. Stronę Przygody odkrywa się wyłącznie, gdy Zwiadowca postanowi rozpatrzyć dane Wyzwanie.



Na początku gry każdy z 8 Regionów zawiera 3 Wyzwania. Jeśli w Regionie nie pozostały żadne Wyzwania, pojawia się możliwość jego **zabezpieczenia**. Z kolei kiedy Region zawiera 4 Wyzwania, staje się **niebezpieczny**. Żetonów Tarcz (dwustronnych) używa się do oznaczania stanu Regionu.

♦ CZYTANIE WYZWANIA ♦

Czytając tekst Wyzwania innemu graczowi można spróbować odegrać sytuację opisaną na karcie. Oltreé to gra przygodowa i tylko od uczestników zależy, czy stworzą sobie wyjątkowy klimat! Czytanie Wydarzenia jest niczym snucie opowieści. Owszem, bardzo krótkiej, lecz wciąż opowieści.

Kiedy karta daje graczowi wybór, nie należy czytać konsekwencji każdej podjętej decyzji. Niech gracz dokona wyboru, a dopiero potem pozna konsekwencje i to wyłącznie te, które są z danym wyborem bezpośrednio powiązane.

Na podobnej zasadzie jeśli karta sugeruje test lub warunek, gracz nie powinien wiedzieć niczego o powiązanych konsekwencjach i usłyszeć wyłącznie to, co dotyczy wyniku jego działań w danych okolicznościach.

Niektóre testy Profesji wymagają kilku Sukcesów. Można o tym powiedzieć graczowi. W końcu powinien zdawać sobie sprawę, czego oczekuje się od jego Zwiadowcy, prawda?

Karty Wyzwań opisują najróżniejsze sytuacje: przypadkowe spotkania, konflikty, którym trzeba zaradzić, okazje do wykorzystania lub zignorowania, ryzykowne czyny wraz z powiązanymi nagrodami, tajemnice do rozwikłania itd.

Zależnie od opisywanej sytuacji, niektóre Wyzwania mogą wymagać testu Profesji. Inne wiążą się z wydawaniem Zasobów albo zwyczajnie wymagają od gracza dokonania wyboru – najczęściej między dwoma opcjami.

♦ PRZYKŁAD ♦



1 Chcąc wykonać wymagany test gracz rozpatrujący Wyzwanie sprawdza liczbę kości Profesji Podróżnika, posiadanych przez jego Zwiadowcę: jedną zapewni mu zawsze Twierdza, drugą dysponuje dzięki temu, że zbudowano wcześniej Karcznię.

2 Gracz rzuca 2 kośćmi i uzyskuje jeden sukces oraz jedną porażkę. Ogólnie test kończy się sukcesem.

3 Gracz czytający kartę ogłasza wynik odpowiadający „Sukcesowi”.

4 Gdyby gracz nie wyrzucił żadnych Sukcesów, przeczytano by mu wynik opisany pod „Porażką”.

5 W obu wypadkach należy odrzucić kartę Wyzwania i kontynuować grę...

♦ SUKCES ♦

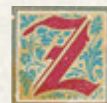
W ostatniej chwili pochylasz głowę i unikasz zderzenia z roślinnym adversarzem. Dalszą drogę przebywasz znacznie bardziej czujny.

♦ PORAŻKA ♦

Reagujesz zbyt wolno i uderzasz się prosto w głowę. Spadasz z konia oszołomiony i ciężko ranny.



PROBLEMY



Zwiadowcy są obarczeni dużą odpowiedzialnością polegającą na dbaniu o bezpieczeństwo i dobrobyt mieszkańców satrapii. W praktyce oznacza to zajmowanie się tak drobnymi niedogodnościami, jak też poważnymi problemami.



Do obowiązków Zwiadowców należy dbałość o dobrostan Społeczności, więc jeśli któryś z nich napotka Problem, musi spróbować go rozwiązać. Tak długo, jak na polu Społeczności leży karta Problemu, nie można jej Mobilizować (patrz „Społeczności”, strona 4).

Każda karta opisuje pewną sytuację oraz warunki wymagane do rozwiązania danego Problemu przez Zwiadowcę.



W przypadku niektórych Problemów rozwiązanie wymaga więcej niż jednego Sukcesu. Jeśli gracz ma mniej Sukcesów niż jest wymagane, uzyskane Sukcesy należy zaznaczyć na karcie Problemu za pomocą znaczników Sukcesów. W następnej turze brakujące Sukcesy może spróbować uzyskać ten sam lub inny gracz. Problem zostaje rozwiązany z chwilą uzyskania wymaganej liczby Sukcesów.

WYDARZENIA



Życie w satrapii jest ciężkie, zaś Zwiadowcy będą musieli stawić czoła różnym okolicznościom – od wymagających odrobiny sprytu po tak ekstremalne, że mogą zagrozić ich życiu.



W grze występują dwa typy Wydarzeń:



♦ WYDARZENIA JEDNORAZOWE ♦

Ich efekt jest wprowadzany natychmiast.



♦ WYDARZENIA DŁUGOTRWAŁE ♦

Działają dopóki nie zostaną zakryte nowym Wydarzeniem (jednorazowym lub długotrwałym).

PRZEBIEG GRY

Gra toczy się, dopóki Zwiadowcy nie wygrają lub nie przegrają.

Chcąc wygrać grę, Zwiadowcy muszą pozytywnie ukończyć ostatni rozdział Kroniki. Im więcej Celów wypełnią w toku rozgrywki, tym większa szansa na odniesienie zwycięstwa.

Zwiadowcy przegrywają, jeśli ich Poważanie lub Obrona spadną do 0 lub jeśli nie zdołają pozytywnie ukończyć ostatniego rozdziału Kroniki.

RUNDA

Zwiadowcy wykonują swoje tury pojedynczo, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Runda dzieli się na 2 fazy:



• Określenie Przeciwności



• Wykonanie 2 różnych akcji

❖ A) OKREŚLENIE PRZECIWNOCI ❖

Gracz rzuca kością Przeciwności i przesuwając znacznik w prawo, po torze Przeciwności, w oparciu o wynik swojego rzutu. Tor tworzy pętlę złożoną z 4 pól. Kiedy znacznik minie czwarte pole, powraca na pierwsze pole.



Należy przesunąć znacznik Przeciwności o jedno pole w prawo na torze Przeciwności i rozpatrzeć pole, na którym stanął.



Należy przesunąć znacznik Przeciwności o dwa pola w prawo na torze Przeciwności i rozpatrzeć pole, na którym stanął.

•WAŻNE• Znacznik nie może ominąć pola odpowiadającego Kronice. Jeśli gracz wyrzuci podwójną strzałkę, gdy znacznik znajduje się na polu tuż przed polem Kroniki (czyli na polu Wydarzenia), porusza znacznik tylko o jedno pole w prawo.



Znacznik Przeciwności pozostaje na swoim obecnym polu. Należy je ponownie rozpatrzeć.

•WAŻNE• Znacznik nie może pozostać na polu odpowiadającym Kronice. Jeśli się tam znajduje, a gracz wyrzuci symbol KROPKI, przesuwa znacznik Przeciwności o jedno pole w prawo i rozpatruje efekt nowego pola (w tym przypadku Wyzwania).



•UWAGA• Na początku gry znacznik Przeciwności znajduje się na polu Kroniki. Ponieważ będzie musiał zostać przesunięty w pierwszej rundzie gry, pole Kroniki zostanie rozpatrzone dopiero po tym, jak znacznik raz obejdzie cały tor.



♦ POLE KRONIKI (1) ♦

Gracz odwraca prawą kartę Kroniki i umieszcza ją po lewej, tak jakby przewracał stronę w książce. Zostaje odkryty następny rozdział. Należy go przeczytać i wykonać przedstawione instrukcje (patrz „Kroniki”, strona 9).

Kiedy wymagane jest dodanie żetonów Stanu (✓/✗) do Kroniki, umieszcza się je na przeznaczonych do tego polach.

♦ POLE WYZWANIA (2) ♦

Najpierw za każdy **niebezpieczny** (🔴) Region w grze gracze tracą 1 Poważania (👑).

Następnie gracz rzuca kością Lokalizacji (🎲) i sprawdza stan wskazanego Regionu:

• Jeśli dany Region jest **niebezpieczny** lub **zabezpieczony** (🔴 lub 🟢), nic się nie dzieje. • W innym razie gracz umieszcza pierwsze Wyzwanie z talii na polu Wyzwań w danym Regionie. Gracz nie czyta karty (🔴 lub 🟢), (czyli pozostawia ją stroną Pogłoski do góry).

Na polu Wyzwań w Regionie mogą leżeć maksymalnie 4 karty. Kiedy w Regionie pojawi się czwarte Wyzwanie, staje się on natychmiast **niebezpieczny**. Należy umieścić na stosie kart Wyzwań w Regionie żeton Tarczy, czerwoną stroną do góry (🔴), aby oznaczyć ten stan.

♦ POLE PROBLEMU (3) ♦

Gracz rzuca kością Lokalizacji (🎲). Następnie bierze pierwszą kartę z talii Problemów i umieszcza ją odkrytą (👁️) na polu Problemów we wskazanym Regionie. Jeśli w danym Regionie znajduje się już Problem, należy umieścić nowy Problem na następnym pustym polu zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli wszystkie pola Problemów są zajęte, a gracz musi wprowadzić do gry nową kartę Problemu, nie robi tego: zamiast tego gracze tracą 1 Poważania (👑).

Dopóki w Regionie znajduje się Problem, nie można Mobilizować Społeczności danego Regionu.

♦ POLE WYDARZENIA (4) ♦

Gracz bierze pierwszą kartę ze stosu Wydarzeń. Należy ją przeczytać i wykonać przedstawione instrukcje. Następnie gracz umieszcza daną kartę odkrytą (👁️) na odpowiednim polu, na wierzchu wszystkich innych kart Wydarzeń, jakie tam już leżą.

❖ B) WYKONANIE 2 RÓŻNYCH AKCJI ❖

Po rzuceniu kością Przeciwności i zagranie karty gracz może wykonać 2 akcje zwykle. **Każda z tych akcji musi być inna.** Ponadto gracz może wykonać akcje premiowe.

♦ AKCJE ♦

Niektóre akcje można wykonać wyłącznie w Twierdzy lub w Regionach. Zaznaczono to w nawiasie.

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------|
| ♦ Ruch | ♦ Budowa Budynku (Twierdza) |
| ♦ Popas | ♦ Naprawa Budynku (Twierdza) |
| ♦ Mobilizacja Społeczności (Region) | ♦ Budowa Wieży (Twierdza) |
| ♦ Zajęcie się Problemem (Region) | ♦ Akcja przypisana Zwiadowcy |
| ♦ Podjęcie się Wyzwania (Region) | ♦ Akcja tymczasowa |

AKCJE ZWYKŁE

❖ RUCH ❖

Gracz porusza pionek swojego Zwiadowcy do sąsiedniej strefy.

♦ **PRZYPOMNIENIE** ♦ Twierdza sąsiaduje ze wszystkimi Regionami satrapii.

♦ **UWAGA** ♦ Podczas gry niektóre ruchy mogą być zabronione tymczasowo lub na stałe.

❖ POPAS ❖

Zwiadowca zyskuje 1 ❤️ i 1 🍞 (patrz „Prowiant”, strona 6).

♦ **PRZYPOMNIENIE** ♦ Zwiadowca może mieć maksymalnie 3 żetony Prowiantu.

❖ MOBILIZACJA SPOŁECZNOŚCI ❖

Zwiadowca korzysta z efektu Społeczności w Regionie, w którym obecnie się znajduje.

♦ **PRZYPOMNIENIE** ♦ W Regionie nie może być żadnych kart Problemów, aby można było wykonać tę akcję. Efekty Społeczności opisano na stronie 4.

❖ ZAJĘCIE SIĘ PROBLEMEM ❖

Zwiadowca podejmuje się rozwiązania Problemu (mając nadzieję, że mu się uda) w strefie, w której obecnie się znajduje.

♦ NIEKTÓRE PROBLEMY WYMAGAJĄ TESTU PROFESJI ♦

Gracz wykonuje wskazany test Profesji.

- ♦ Jeśli uzyska wymaganą liczbę Sukcesów, Problem zostaje rozwiązany.
- ♦ Jeśli uzyska tylko część wymaganych Sukcesów, umieszcza na Problemie jeden znacznik Sukcesu za każdy uzyskany Sukces. Podczas następnej próby rozwiązania Problemu, ten sam lub inny gracz może uzupełnić Sukcesy wymagane do rozwiązania Problemu.
- ♦ Jeśli test się nie uda, Zwiadowca tego lub innego gracza może spróbować rozwiązać dany Problem na późniejszym etapie gry.

♦ **PRZYKŁAD** ♦ Maeva postanawia Zająć się Problemem „DOTKLIWY CIOS!”. Aby się to udało potrzebne są dwa Sukcesy. Gracz rzuca kośćmi Profesji, ale uzyskuje tylko jeden Sukces. Dlatego umieszcza na karcie znacznik Sukcesu. Od tej pory wystarczy jeden Sukces, aby rozwiązać ten problem.

♦ NIEKTÓRE PROBLEMY WYMAGAJĄ WYDANIA ZASOBU. INNE ZMUSZAJĄ DO WYDANIA PROWIANTU. ♦

♦ **PRZYKŁAD** ♦ Chcąc rozwiązać Problem „CIEMNOŚĆ W ŚWIĄTYNI”, Zwiadowca musi wydać Zasób Ogień (🔥).

W momencie rozwiązania Problemu jego kartę należy odrzucić. Od tej chwili ponownie staje się możliwa „Mobilizacja Społeczności” danego Regionu.

♦ **UWAGA** ♦ Zajęcie się Problemem oraz Mobilizacja Społeczności to dwie różne akcje. Korzystając ze swoich dwóch akcji zwykłych Zwiadowca może Zająć się Problemem, a następnie – jeśli uda mu się rozwiązać dany Problem – skupić się na Mobilizacji Społeczności.

❖ PODJĘCIE SIĘ WYZWANIA ❖

Gracz bierze pierwsze Wyzwanie ze stosu w Regionie, w którym obecnie znajduje się jego Zwiadowca. Podaje kartę graczowi po swojej prawej stronie, który czyta na głos treść Wyzwania.

Bez względu na działania Zwiadowcy Podejmującego się Wyzwania, a także bez względu na wszelkie konsekwencje i zyski, Wyzwanie uważa się za rozpatrzone. Należy odrzucić jego kartę.

Jeśli na stosie danego Regionu nie ma żadnych Wyzwań, a powiązana z nim Wieża została już postawiona, Region zostaje natychmiast zabezpieczony (patrz „Budowa Wieży”, strona 14).

❖ BUDOWA BUDYNKU ❖

Chcąc wznieść Budynek Zwiadowca musi znajdować się w Twierdzy i wydać liczbę Zasobów równą kosztowi Budynku (1).

Kafelek Budynku należy umieścić Zbudowaną stroną do góry (2) na jednym z pustych pól Budowy. Od tej chwili efekt Budynku staje się dostępny (3) (patrz „Budynki”, strona 6).



❖ NAPRAWA BUDYNKU ❖



Chcąc naprawić Budynek Zwiadowca musi znajdować się w Twierdzy, wykonać test Profesji Rzemieślnika i uzyskać co najmniej jeden Sukces.

- ♦ Jeśli się to uda, gracz może usunąć żeton Uszkodzenia z danego Budynku. Budynkowi zostaje przywrócona pełna funkcjonalność, a Zwiadowcy mogą ponownie używać jego efektów.
- ♦ W innym razie żeton Uszkodzenia pozostaje na kafelku, a gracze mogą ponownie spróbować naprawić Budynek nieco później.



❖ BUDOWA WIEŻY ❖

Chcąc postawić Wieżę, Zwiadowca musi znajdować się w Twierdzy i wydać liczbę Zasobów równą kosztowi Wieży (1).

Wówczas kafelki Wieży należy umieścić Zbudowaną stroną do góry na jednym z narożników Twierdzy (2). Od tej chwili efekt Wieży staje się dostępny (3) (patrz „Wieże”, strona 16).



♦ ZABEZPIECZANIE REGIONU ♦

Region zostaje zabezpieczony – umieszcza się na nim zieloną Tarczę (🛡️) – jeśli zostały spełnione 2 opisane poniżej warunki:

- ♦ W Regionie nie ma żadnych Wyzwań
- ♦ Wieża powiązana z Regionem została zbudowana

Nie ma znaczenia kolejność spełnienia tych warunków. Wieżę można postawić przed rozpatrzeniem wszystkich Wyzwań w Regionie lub odwrotnie.

•PRZYKŁAD• Podczas gry Region 4 opróżniono z Wyzwań. Ponieważ Wieża powiązana z tym Regionem nie została jeszcze zbudowana, Region nie jest zabezpieczony. Zwiadowca w Twierdzy wykonuje akcję „Budowa Wieży” i wydaje 1 Zasób – Roślinę (🌿) – celem postawienia Wieży na polu powiązonym z tym Regionem. Region zostaje natychmiast zabezpieczony, zatem gracz umieszcza zieloną Tarczę na polu Wyzwań tego Regionu.

Region 5 jest również powiązany z tą Wieżą, ale wciąż znajdują się na nim Wyzwania, zatem na ten moment nie jest on zabezpieczony. Stanie się to, gdy zostanie rozpatrzona ostatnia karta Wyzwania w tym Regionie.

AKCJE SPECJALNE

❖ AKCJA PREMIOWA ❖

Zwiadowca może wykonać akcję premiową w dodatku do swoich dwóch akcji zwykłych. Może ona być taka sama jak jedna z akcji zwykłych. Zwiadowca może ją wykonać przed, po lub pomiędzy swoimi dwoma akcjami zwykłymi.

- ♦ Gracz może zyskać akcję premiową wydając 2 Prowiantu (🍪).
- ♦ Niektóre karty (Wyzwań, Kronik) także mogą zapewnić akcję premiową.
- ♦ Niektóre Zdolności Zwiadowców zapewniają akcję premiową.

•PRZYKŁAD• Podczas swojej tury Tomyris wykonała ruch (1. akcja zwykła), a następnie Podjęła się Wyzwania (2. akcja zwykła). W Regionie pozostało jedno Wyzwanie, a ponieważ Zwiadowczyni posiada 2 żetony Prowiantu (🍪), postanawia wydać je, aby wykonać akcję premiową i podjąć się ostatniego Wyzwania w swojej strefie.

•PRZYKŁAD• Tomyris wykonała ruch (1. akcja zwykła) do Regionu 5, a następnie Mobilizowała Społeczność (2. akcja zwykła) tego Regionu („Zyskujesz 1 🍪”). Ponieważ dysponuje akcją premiową (Ruch DO Twierdzy) dzięki swojej Zdolności Zwiadowcy, może zdecydować, że wraca do Twierdzy (w ramach tej akcji premiowej).

❖ AKCJA NATYCHMIASTOWA ❖

Akcja natychmiastowa *może* (opcjonalna) lub *musi* (obowiązkowa) zostać wykonana przez wskazanego Zwiadowcę lub Zwiadowców. Jest traktowana jak dodatkowa akcja, a Zwiadowca nadal dysponuje swoimi dwoma akcjami zwykłymi.

Opis efektu wskazuje, kto wykonuje taką akcję. Najczęstsze przypadki wymieniono poniżej: „Ty” (druga osoba liczby pojedynczej wskazująca Zwiadowcę rozpatrującego właśnie swoją turę), „Jeden dowolny Zwiadowca” lub „Wszyscy Zwiadowcy”.

Po wykonaniu akcji natychmiastowej turę należy kontynuować normalnie.

•PRZYKŁAD• W opisie Wydarzenia „WIZYTACJA” pojawia się efekt „AKCJA NATYCHMIASTOWA + Wszyscy Zwiadowcy muszą udać się do Twierdzy”. Oznacza to, że wszyscy gracze muszą poruszyć swoich Zwiadowców do Twierdzy.

❖ AKCJA TYMCZASOWA ❖

Akcja tymczasowa jest dodawana do listy potencjalnych akcji. Może ją wykonać Zwiadowca wykorzystując swoją akcję zwykłą lub premiową.

Akcje tymczasowe pojawiają się podczas gry na niektórych kartach Kronik. Mogą pojawiać się bezpośrednio na takich kartach lub wiązać się z innymi elementami gry (żetonami, kafelkami itd.).

Każda akcja tymczasowa zawiera instrukcje opisujące okoliczności jej wykonania:

- ♦ **GDZIE** jest dostępna („w Twierdzy”, „w Regionie”)
- ♦ **KIEDY** jest dostępna („do chwili zakrycia tej karty następną kartą Kroniki”, „do chwili, aż ta akcja będzie udana”, „do końca gry” itd.)

•PRZYKŁAD•

Gracze rozpoczęli grę Kroniką zatytułowaną „Wyimaginowany epos”. Jeden z graczy właśnie odkrył nowy rozdział, na którego karcie oprócz innych opisów znajduje się następujący tekst:

❖ AKCJA TYMCZASOWA ❖

♦ DO NASTĘPNEJ KARTY KRONIKI ♦

Możesz skomponować poemat liryczny.



SUKCES ♦ Dodajecie 1 🟢 do Kroniki.

Akcja jest dostępna do chwili, kiedy następną kartą Kroniki zakryje obecny rozdział lub jeden ze Zwiadowców odniesie sukces wykonując ją. Tę akcję można wykonać jak akcję zwykłą, potencjalnie nawet kilka razy. Każdy udany test Profesji zapewnia 1 🟢.

KONIEC GRY

Chcąc osiągnąć zwycięstwo, Zwiadowcy muszą pozytywnie ukończyć ostatni rozdział Kroniki.

W krótkich Kronikach ostatni rozdział prowadzi do **PRZEGRANEJ** lub **ZWYCIĘSTWA**.

W długich Kronikach ostatni rozdział prowadzi do **PRZEGRANEJ**, **NIEPEŁNEGO ZWYCIĘSTWA** lub **PEŁNEGO ZWYCIĘSTWA**.

♦ **PRZYPOMNIENIE** ♦ *Do Przegranej może dojść w toku gry, zanim graczom uda się odkryć ostatni rozdział Kroniki, jeśli ich Obrona lub Poważanie spadną do 0.*

PORADY DLA GRACZY

♦ WSPÓŁPRACA I KOMUNIKACJA ♦

Oltrée to gra kooperacyjna, w której Zwiadowcy stanowią członków żywej grupy, zmagającej się z problemami życia w niebezpiecznym świecie. Dlatego graczy zachęca się do dzielenia się strategicznymi decyzjami z resztą uczestników zabawy. Który Budynek powinienem postawić? Na którym Celu Zadania powinniśmy się najpierw skupić? Którymi Problemami zająć? Którą strefę zabezpieczyć?

Pewne sytuacje, na przykład te powiązane z Wyzwaniami, angażują pojedynczego Zwiadowcę. Kiedy się pojawią, najlepiej pozwolić graczowi wcielającemu się w zaangażowanego Zwiadowcę na samodzielne podjęcie decyzji.

♦ WYPEŁNIANIE CELÓW ♦

Wypełnianie Celów Zadania stanowi najpewniejszą drogę do zwycięstwa. Czasami wypełnienie wszystkich Celów Zadania nie będzie łatwe. Niejednokrotnie dobrym pomysłem może być śledzenie ogólnego przebiegu Kroniki i dzielenie Celów według ważności.



♦ PONOWNE ROZGRYWANIE KRONIKI ♦

Jeśli Kronika zakończyła się Przegraną, można ją rozegrać ponownie z wykorzystaniem innego Zadania, być może o niższym poziomie trudności.

Z drugiej strony jeśli gracze osiągnęli Pełne Zwycięstwo podczas rozgrywania jakiejś Kroniki, mogą podejść do niej ponownie z wykorzystaniem innego Zadania o wyższym poziomie trudności.

♦ GRANIE Z DZIEĆMI ♦

Oltrée można rozgrywać całą rodziną i włączyć do zabawy dzieci, jednak gra wymaga dużo czytania. Jeśli dzieci nie radzą sobie z tym zbyt dobrze, opiekunowie mogą czytać im karty na głos, aby w pełni cieszyły się wspólną zabawą.



AUTORZY

♦ AUTOR ♦

Antoine Bauza

♦ AUTOR GRY FABULARNEJ „OLTRÉE” ♦

John Grümph

♦ DODATKOWE POMYSŁY NA KRONIKI ♦

Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat,
Françoise Sengissen

♦ ILUSTRACJE ♦

Vincent Dutrait, Jérôme Lereuley, Ivan Gil, Ronan Toulhoat, Albertine Ralenti

♦ PODZIĘKOWANIA ♦

Autor pragnie gorąco podziękować wszystkim graczom oraz Zwiadowcom zaangażowanym w testy gry.

EDYCJA POLSKA

♦ TŁUMACZENIE ♦

Marek Mydel

♦ REDAKCJA I KOREKTA ♦

Łukasz Chelmecki,
Łukasz Tkaczyk

♦ SKŁAD I ŁAMANIE ♦

Krzysztof Bernacki



Galakta
Łagiewnicka 39,
30-417 Kraków
www.galakta.pl




Wszelkie prawa zastrzeżone
© Studio H 2022

BUDYNKI

❖ BUDYNKI PROFESJI x8 ❖




♦ KOSZARY ♦

Każdy Zwiadowca zyskuje 1 kość Profesji .





♦ BIBLIOTEKA ♦

Każdy Zwiadowca zyskuje 1 kość Profesji .





♦ KUŹNIA ♦

Każdy Zwiadowca zyskuje 1 kość Profesji . Zyskujecie 1 .




♦ OBSERWATORIUM ♦

Każdy Zwiadowca zyskuje 1 kość Profesji . Zyskujecie 1 .




♦ KARCZMA ♦

Każdy Zwiadowca zyskuje 1 kość Profesji .





♦ WARSZTAT ♦

Każdy Zwiadowca zyskuje 1 kość Profesji .





♦ ZAJAZD ♦

Każdy Zwiadowca zyskuje 1 kość Profesji . Zyskujecie 1 .




♦ MANUFAKTURA ♦

Każdy Zwiadowca zyskuje 1 kość Profesji . Zyskujecie 1 .

❖ BUDYNKI SPECJALNE x4 ❖





♦ OGRÓD ♦

Zyskujecie 3 .




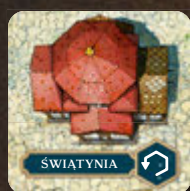
♦ RATUSZ ♦

Zyskujecie 1 . Kiedy Zwiadowca rozwiąże Problem, zyskujecie 1 .



♦ WIEZIENIE ♦

Zyskujecie 3 .



♦ ŚWIĄTYNIA ♦

Zwiadowcy mogą raz na każdy rzut przerzucić kość Lokalizacji i kość Przeciwności. Drugi wynik musi zostać zaakceptowany.

WIEŻE

Wież nie można uszkodzić ani zniszczyć.




♦ STRAŻNICA ♦

Można zabezpieczyć 2 Regiony powiązane z daną Strażnicą.




♦ BASZTA ♦

Można zabezpieczyć 2 Regiony powiązane z daną Basztą. Zyskujecie 1 .

ZWIADOWCY

GASPARD





Gaspard posiada kość Profesji .


♦ **POSZUKIWACZ** ♦ *Jeśli Gaspard znajduje się w Regionie, może użyć jednej ze swoich akcji zwykłych, aby zyskać wybrany przez siebie Zasób.*

MAEVA



Maeva posiada kość Profesji .


♦ **TWARDA** ♦ *Maeva nigdy nie wydaje ani nie traci Zdrowia wykonując test Profesji .*

Kiedy Maeva wykonuje test Profesji :

- ♦ zyskuje korzyści związane z Sukcesami ze ścianek Wysiłku bez konieczności wydawania Zdrowia.
- ♦ nie traci Zdrowia w wyniku testu.

CONRAD




Conrad posiada kość Profesji .

♦ **WYTRWAŁY** ♦ *Obie akcje zwykłe Conrada mogą być takie same.*

TOMYRIS




Tomyris posiada kość Profesji .

♦ **GORLIWA** ♦ *Tomyris może wykonać akcję premii: Ruch DO Twierdzy.*

SELINA




Selina posiada kość Profesji .

♦ **NIEZŁOMNA** ♦ *Selina może przerzucić jedną kość Profesji w każdym teście.*

Wybrana kość jest przerzucana tylko raz, a nowy wynik musi zostać zastosowany.

BERENICE




Berenice posiada kość Profesji .

♦ **BUDOWNICZKA** ♦ *Jeśli Berenice znajduje się w Twierdzy, może wykonać akcję premii: Budowa lub Naprawa.*

LARS




Lars posiada kość Profesji .

♦ **AWANTURNIK** ♦ *Kiedy Lars wykonuje akcję Popasu, dodatkowo zyskuje 1 Zdrowia i 1 Prowiantu.*

ERNEST



Ernest posiada kość Profesji .

♦ **ODDANY** ♦ *Kiedy Ernest rozwiąże Problem, otrzymuje akcję premii: Mobilizacja Społeczności w Regionie, gdzie rozwiązał Problem.*

TEST PROFESJI



Żołnierz



Rzemieślnik



Podróżnik



Uczony



Kość Lokalizacji

TEST PROGU



Poziom Poważania



Liczba wypełnionych Celów



Liczba kart Problemów



Liczba żetonów Stanu

STRATY, WYDATKI I ZYSKI



Zyskanie 1 Zasobu



Odzyskanie całego Zdrowia



Wydanie 1 Zasobu



Strata 1 akcji



Zyskanie 1 Poważania



Strata 1 Obrony