

ALMANACH

# TIDAL BLADES

## OBROŃCY RAFY

Projekt  
TIM I BEN EISNER

Ilustracje i świat  
MR. CUDDINGTON

CZĘŚĆ I



# TIDAL BLADES

## OBRONCY RAFY

Projekt  
TIM I BEN EISNER

Ilustracje i świat  
MR. CUDDINGTON

## ALMANACH

Cel Almanachu	2
Objaśnienie kart	3
Rozgrywka zaawansowana – zaawansowane karty	8
Pola akcji	10
Tryb dla dwóch graczy	12
Tryb solo	14
Słowa kluczowe	18
Podsumowanie zasad	20

### CEL ALMANACHU

W tym Almanachu dokładniej opisano niektóre zasady oraz działanie kart występujących w grze *Tidal Blades: Obrońcy Rify*. Zawiera on także zasady dla trybów zaawansowanego, dla dwóch graczy oraz solo.

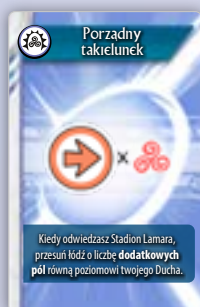
Jeżeli to wasz pierwszy kontakt z grą *Tidal Blades*, powinniście zacząć od zapoznania się z Instrukcją.



# OBJAŚNIENIE KART

## OBJAŚNIENIE KART SZTUCZEK

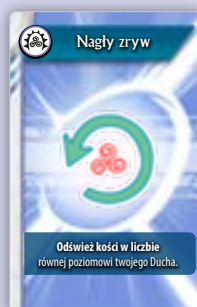
### PORZĄDNY TAKIELUNEK



Zyskaj nagrody za każde pole, które minie łódź.

**Aby zagrać tę kartę, musisz odwiedzić Stadion Lamara.**

### NAGŁY ZRYW



Tak jak w przypadku pół akcji, które pozwalają odświeżyć kości, nie można użyć tej karty do ulepszenia kości, a tylko do ich odświeżenia.

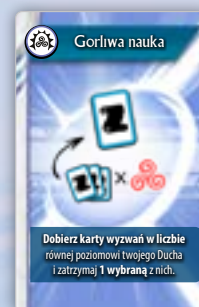
### KUSZĄCA OFERTA



Skorzystaj z efektu wyspy Szranków Droska w normalny sposób – dzięki tej karcie możesz zdobyć dwie karty z rynku w tej samej turze.

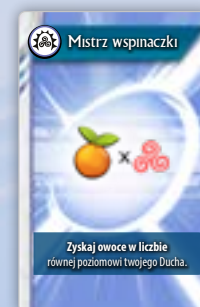
**Aby zagrać tę kartę, musisz odwiedzić Szranki Droska.**

### GORLIWA NAUKA



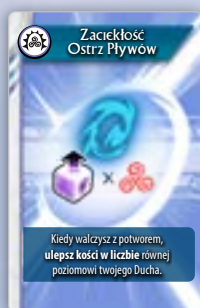
Możesz dobrać karty tylko z talii standardowych wyzwań (nie z talii legendarnych wyzwań). Pozostałe wyzwania (których nie zachowałeś) umieść na spodzie talii.

### MISTRZ WSPINACZKI



Zyskaj owoce w liczbie równej twojemu Duchowi.

### ZACIEKŁOŚĆ OSTRZ PŁYWÓW



Dzięki tej karcie możesz ulepszyć kości w liczbie równej twojemu Duchowi. Możesz ulepszyć tylko te kości, których używasz w walce z danym potworem, a każdą kość możesz ulepszyć tylko raz. Ulepszenie kości nie oznacza ich odświeżenia.

### PRZYCHYLNOŚĆ ARBITRA



Zyskujesz każdą z nagród, licząc od dołu aż do poziomu twojego Ducha. Na przykład, zagrywając **Przychylność Arbitra** z Duchem na poziomie 3, zyskujesz 1 muszlę, 1 owoc i kość nowicjusza.

### BŁYSKAWICZNY REFLEKS



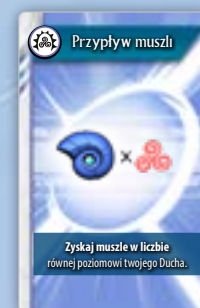
Zyskujesz każdą z nagród, licząc od dołu aż do poziomu twojego Ducha. W przypadku nagrody poziomu 3, możesz wziąć lub dobrać wyzwanie. Na przykład, zagrywając **Błyskawiczny refleks** z Duchem na poziomie 2, odświeżasz jedną kość i zyskujesz 1 muszlę.

### NOCNY TRENING



Zyskujesz nagrodę odpowiadającą poziomowi twojego Ducha. Na przykład, zagrywając **Nocny trening** z Duchem na poziomie 2, zyskujesz kość nowicjusza. Zyskujesz wyłącznie kość nowicjusza i nie zyskujesz muszli.

### PRZYPŁYW MUSZLI



Zyskaj muszle w liczbie równej twojemu Duchowi.

## OBJAŚNIENIE KART POSTACI

### WSZYSTKIE POSTACIE

#### SAME / Z INNĄ POSTACIĄ

„Postacie” to grywalne postacie w grze. Arbitr nie jest traktowany jako postać.

„Sam” oznacza, że na tej samej wyspie co ty nie znajduje się żadna inna postać.

„Z inną postacią” lub „na tej samej wyspie” oznacza, że na tej samej wyspie co ty znajduje się co najmniej jedna inna postać.

Jeżeli karta postaci lub sztuczki wymaga „odwiedzenia” wyspy oznacza to, że w swojej turze, przed zagranieniem lub skorzystaniem z danej karty, musisz poruszyć swoją postać na daną wyspę.

### WYZWANIA DUCHA, WYTRWAŁOŚCI, SYNERGII I SKUPIENIA

Niektóre karty odnoszą się do „wyzwania konkretnej cechy”. Oznacza to dowolne wyzwanie z przynajmniej jednym symbolem cechy danego rodzaju. Na przykład „wyzwanie Ducha” to dowolne wyzwanie z przynajmniej jednym symbolem Ducha.

### ULEPSZANIE MUSZLOWEJ TARCZY

W każdej talii postaci znajduje się Wzmocniona Muszlowa Tarcza oraz jedno Ulepszenie Tarczy.

Kiedy zagrywasz Wzmocnioną Muszlową Tarczę, zastępuje ona twoją standardową Muszlową Tarczę. Przenieś wszystkie muszle z Muszlowej Tarczy na Wzmocnioną Muszlową Tarczę.

Kiedy zagrywasz Ulepszenie Muszlowej Tarczy, umieść je pod swoją Muszlową Tarczą (lub Wzmocnioną Muszlową Tarczą) – od tej pory zapewnia dodatkową zdolność opłacaną muszlami z Tarczy.

Szczegółowy opis wszystkich kart postaci znajduje się na stronach 4-7.

# OMÓWIENIE KART POSTACI

AXL

## NADAJNIK BRAZE

„Kiedy jesteś na Stadionie Lamara, możesz podjąć wyzwanie z dowolnej areny.

**ODRZUĆ:** Dobierz kartę sztuczki”.



Kiedy odwiedzasz Stadion Lamara, możesz podjąć wyzwania Chronoseum i Szranków Droska. Możesz odrzucić tę kartę, aby dobrać kartę sztuczki.

## SKUTER WYŚCIGOWY

„Kiedy odwiedzasz Stadion Lamara, przesun 100z o dodatkowe pole”.



Aby skorzystać z efektu Skutera wyścigowego, musisz odwiedzić Stadion Lamara.

## MŁODY TALENT

„Kiedy żyłujesz wyzwanie Ducha, przesun się o +1 w rankingu czempionów”.



Aby żyłować wyzwanie, musisz dopasować wszystkie wymagane symbole oraz co najmniej jeden symbol żyłowania.

Wyzwanie Ducha to takie, na którym jest co najmniej jeden symbol Ducha.

## DZIEDZICTWO NAGA

„Możesz używać swojego poziomu Synergii zamiast poziomu Skupienia”.



## MIEJSCOWY MISTRZ

„Kiedy odwiedzasz Fałdę, możesz wybrać dowolną arenę i skorzystać z jej efektu wyspy”.



Przed walką z potworem skorzystaj z efektu wyspy jednej wybranej areny (Szranków Droska, Stadionu Lamara lub Chronoseum).

KAJMAN

## KRABIA KUSZA

„Kiedy odwiedzasz Fałdę, odśwież jedną kość”.

**ODRZUĆ:** Dodaj do rzutu kopię swojej dodatkowej kości”.



Możesz odrzucić tę kartę, aby skorzystać z jeszcze jednej dodatkowej kości. Na przykład: jeżeli miałbyś otrzymać podczas walki 1 kość elity, otrzymujesz zamiast tego 2 kości elity.

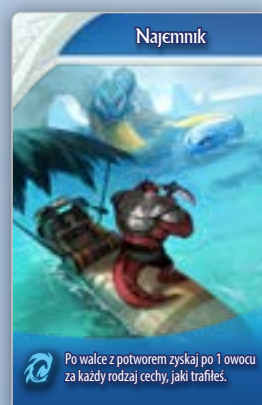
## STAROŻYTNE ZATARGI

„Kiedy odwiedzasz Cytadelę Czasu lub Chronoseum, zyskaj 1 muszlę”.



## NAJEMNIK

„Po walce z potworem zyskaj po 1 owocu za każdy rodzaj cechy, jaki trafiłeś”.



Zyskujesz owoce w liczbie równej łącznej liczbie trafień, jakie zadałeś potworowi. Możesz w ten sposób zyskać maksymalnie 4 owoce na turę.

## SZTUCZKI ZAWODOWCA

„Możesz używać muszli jako owoców i owoców jako muszli”.



Wskazane żetony można stosować zamiennie w każdym przypadku, w tym przy aktywowaniu Muszlowej Tarczy. (Możesz umieszczać owoce na swojej muszlowej Tarczy).

## NIETYPOWE CUMOWANIE

„Możesz wykonać akcję na polu, na którym znajduje się już jeden znacznik akcji”.



Możesz skorzystać z pola akcji nawet wtedy, kiedy znajduje się już na nim jeden znacznik akcji. Nie możesz jednak skorzystać z jednorazowego pola akcji, na którym znajduje się inny pionek.

### BEZ WYTCHNIENIA

„Kiedy zaliczysz wyzwanie z 3 symbolami, możesz jeszcze raz skorzystać z efektu swojej wyspy”.



Za każdym razem, kiedy zaliczysz wyzwanie, na którym są dokładnie 3 symbole cech, jeszcze raz skorzystaj z efektu wyspy. Obejmuje to również symbole żyłowania.

### ODWAŻNY NARWANIEC

„Kiedy walczysz z potworem, obniż poziom swojej kości zagrożenia o 1 (jeśli to możliwe). Możesz użyć dowolnego stylu walki”.



Strategicznym posunięciem jest użycie swojego najmocniejszego stylu walki. Dodatkowo, kiedy walczysz z potworem, rzucasz kością zagrożenia poprzedniego poziomu. W pierwszej rundzie rzucasz zawsze białą kością zagrożenia, ponieważ to kość zagrożenia najniższego poziomu.

### NIEPOPRAWNY OPTYMISTA

„Kiedy rzucasz kośćmi, raz na turę możesz użyć pustej ścianki jako jednego symbolu wybranej cechy”.



Dzięki tej karcie możesz zmienić wynik tylko jednej pustej ścianki na turę.

### ZAKŁAD O MUSZLE

„Przed wyzwaniem możesz dać 1 muszlę innej postaci na tej samej wyspie. Jeżeli zaliczysz to wyzwanie, dobierz kartę sztuczki”.



### BEZKONKURENCYJNY

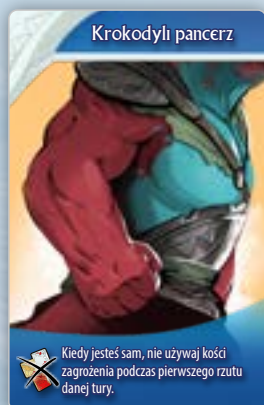
„Kiedy zagrywasz kartę sztuczki znajdując się na tej samej wyspie z inną postacią, odśwież jedną kość”.



Dzięki tej karcie możesz jedynie odświeżyć kość. Nie możesz jej ulepszyć.

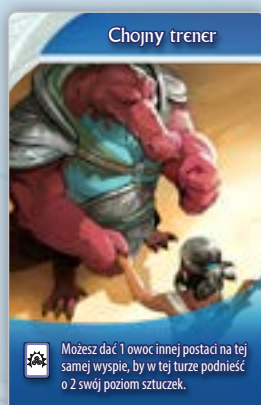
### KROKODYLI PANCERZ

„Kiedy jesteś sam, nie używaj kości zagrożenia podczas pierwszego rzutu danej tury”.



### CHOJNY TRENER

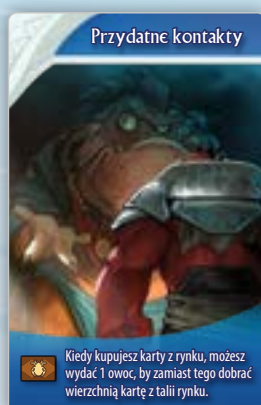
„Możesz dać 1 owoc innej postaci na tej samej wyspie, by w tej turze podnieść o 2 swój poziom sztuczek”.



Ta karta podnosi o 2 poziom kart sztuczek, kiedy zagrywasz je będąc na wyspie z inną postacią. Na przykład: poziom Ducha Kajmana wynosi 2 i znajduje się na Stadionie Lamara razem z Pyłem, której daje owoc, więc jego sztuczki będą rozpatrywane tak, jakby zagrywał je z poziomem Ducha 4.

### PRZYDATNE KONTAKTY

„Kiedy kupujesz karty z rynku, możesz wydać 1 owoc, by zamiast tego dobrać wierzchnią kartę z talii rynku”.



Możesz wykonać tę akcję specjalną zamiast korzystać z efektu wyspy Szranków Droska w normalny sposób.

### ZWYCIĘSTWO WYRZUTKA

„Kiedy żyłujesz wyzwanie Skupienia, przesunij się o +1 w rankingu czempionów”.



Aby żyłować wyzwanie, musisz dopasować wszystkie wymagane symbole oraz co najmniej jeden symbol żyłowania.

Wyzwanie Skupienia to takie, na którym jest co najmniej jeden symbol Skupienia.

### SAMOTNY WOJOWNIK

„Kiedy jesteś sam, możesz odrzucić kartę sztuczki lub wyzwania z ręki, by zyskać kość nowicjusza”.



Możesz skorzystać z tej zdolności tylko raz na turę.

### KOMPAS SKARABEUSZA

„Karty rynku kosztują cię 1 owoc mniej. **ODRZUĆ:** Zyskaj muszle w liczbie równej twojej Wytrwałości”.



Wszystkie karty rynku kosztują cię 1 owoc mniej. Jeżeli normalny koszt karty rynku wynosi 1 owoc, zyskujesz ją za darmo. Możesz odrzucić tę kartę w dowolnym momencie swojej tury, aby zyskać muszle w liczbie równej twojej Wytrwałości.

### NOWA NA WYPACH

„Przed podjęciem wyzwania, jeżeli znajdujesz się na tej samej wyspie z inną postacią, zyskaj 1 muszlę”.



Kiedy podejmujesz wyzwanie znajdując się na tej samej wyspie z inną postacią, przed rzutem kośćmi zyskujesz 1 muszlę.

### POJĘTNA

„Kiedy żyłujesz wyzwanie z 2 symbolami, rozwiń żyłowaną cechę o 1 dodatkowy stopień”.



Wyzwanie z 2 symbolami to takie, na którym są łącznie dwa symbole cech, wliczając symbole żyłowania. Mogą to być takie same lub różne cechy.

### PODJĄĆ WYZWANIE

„Przed wyzwaniem Wytrwałości możesz wydać 1 muszlę, by zyskać kość nowicjusza”.



Z tej zdolności możesz skorzystać tylko raz na turę i tylko przed podjęciem wyzwania Wytrwałości. Nie musisz wykorzystywać tej kości w danym wyzwaniu.

### DZIECIĘ PIASKÓW

„Kiedy żyłujesz wyzwanie Wytrwałości, przesuń się o +1 w rankingu czempionów”.



Aby żyłować wyzwanie, musisz dopasować wszystkie wymagane symbole oraz co najmniej jeden symbol żyłowania.

Wyzwanie Wytrwałości to takie, na którym jest co najmniej jeden symbol Wytrwałości.

### STAROŻYTNY BESTIARIUSZ

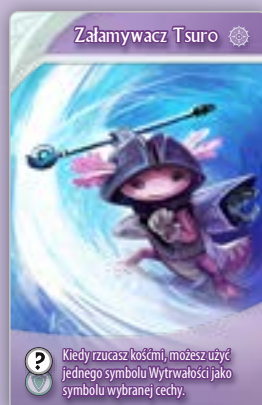
„Możesz trafić jedno opancerzone miejsce z użyciem kości o dowolnym poziomie. **ODRZUĆ:** Zignoruj wszelkie ograniczenia potwora z którym walczysz”.



Trafiasz opancerzone miejsce z użyciem kości o dowolnym poziomie. W dalszym ciągu musisz odpowiednio dopasować symbol na kości. Odrzuć, aby zignorować wszelkie ograniczenia potwora. Obejmuje to opancerzone miejsca oraz wszelkie specjalne ograniczenia zaawansowanych potworów.

### ZAŁAMYWACZ TSURO

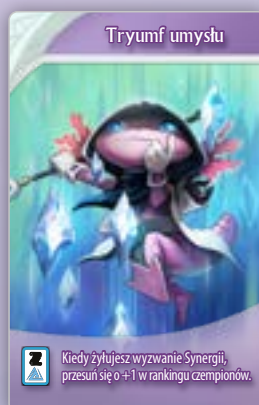
„Kiedy rzucasz kośćmi, możesz użyć jednego symbolu Wytrwałości jako symbolu wybranej cechy”.



Podczas wyzwania lub walki z potworem możesz użyć jednego symbolu Wytrwałości jako symbolu wybranej cechy. Możesz użyć w ten sposób tylko jednego symbolu Wytrwałości na turę.

### TRYUMF UMYSŁU

„Kiedy żyłujesz wyzwanie Synergii, przesuń się o +1 w rankingu czempionów”.

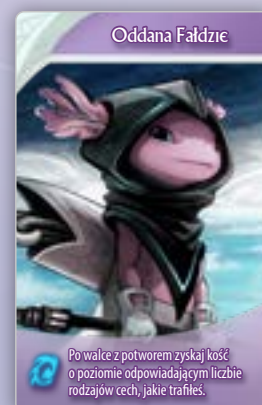


Aby żyłować wyzwanie, musisz dopasować wszystkie wymagane symbole oraz co najmniej jeden symbol żyłowania.

Wyzwanie Synergii to takie, na którym jest co najmniej jeden symbol Synergii.

### ODDANA FAŁDZIE

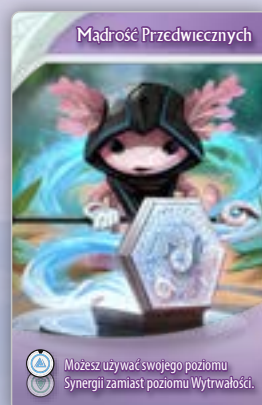
„Po walce z potworem zyskaj kość o poziomie odpowiadającym liczbie rodzajów cech jakie trafiłeś”.



Na przykład: jeżeli trafiłeś po jednym miejscu z symbolem Ducha, Skupienia i Synergii, zyskujesz kość elity 3 poziomu.

### MĄDROŚĆ PRZEDWIECZNYCH

„Możesz używać swojego poziomu Synergii zamiast poziomu Wytrwałości”.



Twój poziom Synergii zastępuje twój poziom Wytrwałości, kiedy odświeżasz i ulepszasz kości na końcu rundy lub kiedy korzystasz z pola akcji Pustynnej Karawany.

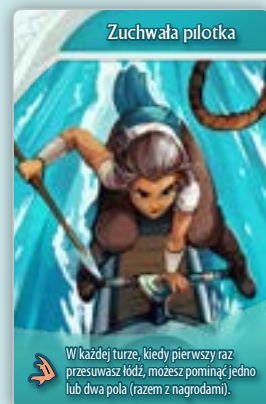
### TRYNITYTOWY MIECZ

„Kiedy walczysz z potworem, poziom wszystkich twoich stylów walki wynosi +1”.



### ZUCHWAŁA PILOTKA

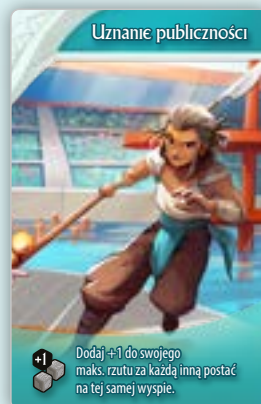
„W każdej turze, kiedy pierwszy raz przesuwasz łódź, możesz pominąć jedno lub dwa pola (razem z nagrodami)”.



Przed przesunięciem łodzi pierwszy raz w swojej turze możesz przenieść ją na torze łodzi Stadionu Lamara o jedno lub dwa pola do przodu. Możesz to zrobić tylko raz na turę i tylko przed przesunięciem łodzi po raz pierwszy. Nie zyskujesz nagród za ominięte w ten sposób pola.

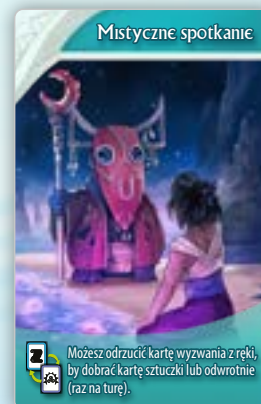
### UZNANIE PUBLICZNOŚCI

„Dodaj +1 do swojego maks. rzutu za każdą inną postać znajdującą się na tej samej wyspie”.



### MISTYCZNE SPOTKANIE

„Możesz odrzucić kartę wyzwania z ręki, by dobrać kartę sztuczki lub odwrotnie (raz na turę)”.



Raz na turę możesz odrzucić z ręki kartę sztuczki lub kartę wyzwania. Jeżeli odrzucisz z ręki kartę sztuczki, dobierz kartę wyzwania. Jeżeli odrzucisz z ręki kartę wyzwania, dobierz kartę sztuczki.

### POBLIŻNIONA

„Po walce z potworem, przenieś swoją dodatkową kość na pole zużytych kości zamiast ją tracić”.



Zamiast odrzucać dodatkową kość wykorzystaną do walki z potworem, umieść ją na swoim polu zużytych kości. Jeżeli tracisz dodatkową kość za sprawą kości zagrożenia, nie odzyskujesz jej.

### BEZKRESNA WIEDZA

„Na końcu swojej tury, jeżeli nie podejmowałeś wyzwania lub nie walczyłeś z potworem, odśwież wszystkie swoje kości”.



Dzięki tej karcie możesz jedynie odświeżyć kości. Nie możesz ich ulepszyć.

### PRAGMATYCZNA PRZEZORNOŚĆ

„Możesz odrzucić kartę wyzwania z ręki, by zyskać 2 muszle (raz na turę)”.



W dowolnym momencie swojej tury możesz odrzucić z ręki jedną kartę wyzwania. Nie możesz odrzucić wyzwania, które zamierzasz podjąć.

### OŚIĄGNIĘCIA BETALODA

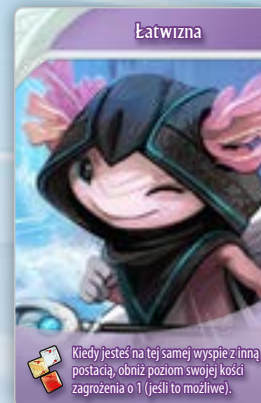
„Po tym jak zaliczysz wyzwanie, możesz wydać 1 muszlę, by wziąć z puli nowe wyzwanie z mniejszą liczbą symboli”.



Możesz wybrać z puli dowolne wyzwanie, na którym jest mniej symboli cech niż na właśnie zaliczonym wyzwaniu. Jeżeli wyzwanie z mniejszą liczbą symboli nie jest dostępne, nie bierzesz żadnej karty.

### ŁATWIZNA

„Kiedy jesteś na tej samej wyspie z inną postacią, obniż poziom swojej kości zagrożenia o 1 (jeśli to możliwe)”.



Biała kość zagrożenia jest kością najniższego poziomu, więc nie możesz jej zdegradować.

### PROJEKCJA ASTRALNA

„Możesz odrzucić kartę sztuczki z ręki, by odświeżyć dwie kości (raz na turę)”.



Dzięki tej karcie możesz jedynie odświeżyć kości. Nie możesz ich ulepszyć.

# ROZGRYWKA ZAAWANSOWANA

Po kilku rozgrywkach powinniście być gotowi, by zmierzyć się z *Tidal Blades* w trybie zaawansowanym. Zaawansowany tryb rozgrywki obejmuje kilka opcji, a wszystkie można łączyć ze sobą w dowolny sposób.

## ALTERNATYWNE KARTY POCZĄTKOWE

Oto kilka podstawowych sposobów na urozmaicenie rozgrywki.

### WYJĄTKOWE POSTACIE

Zamiast korzystać z początkowej karty postaci, dobierz ze swojej talii trzy karty postaci i wybierz spośród nich jedną, z którą rozpoczniesz grę (w dodatku do swojej Muszlowej Tarczy).

### TAJNE CELE

Zamiast korzystać z losowej karty tajnego celu, dobierz dwie karty celów i wybierz jedną z nich. Możesz ją podglądać, ale trzymaj ją zakrytą i nie ujawniaj jej innym graczom.

### WYBÓR POCZĄTKOWYCH WYZWAŃ

Po umieszczeniu pionka Arbitra, każdy gracz dobiera trzy dodatkowe karty wyzwań, tak aby ze swoimi kartami początkowych wyzwań mieć ich łącznie sześć. Następnie każdy wybiera spośród swoich kart trzy wyzwania, które zachowuje, a pozostałe odrzuca.

Alternatywnie każdy gracz może dobrać dwie dodatkowe karty wyzwań i dodać je do swoich trzech kart początkowych wyzwań. Następnie każdy gracz wybiera spośród swoich kart jedno wyzwanie, a pozostałe cztery przekazuje graczowi po lewej. Należy to powtórzyć, aż każdy gracz wybierze w ten sposób pięć kart. Na koniec każdy gracz wybiera trzy wyzwania, które zachowuje, a pozostałe odrzuca.

## ZAAWANSOWANE KARTY

Aby nadać rozgrywce więcej strategii i zróżnicowania, możesz dodać do odpowiednich talii zaawansowane karty, takie jak legendarne wyzwania, zaawansowane karty rynku i zaawansowane potwory. Wszystkie zaawansowane karty oznaczono na awersie symbolem płomienia.

Możesz wedle uznania dodać do gry tylko jeden lub kilka rodzajów zaawansowanych kart na raz. Dla najlepszej grywalności sugerujemy skorzystać jednocześnie z 3-4 zestawów legendarnych wyzwań i 1-2 zestawów zaawansowanych kart rynku.

## LEGENDARNE WYZWANIA

Potasuj razem 3-4 zestawy legendarnych wyzwań i umieść je nad planszą Cytadeli Czasu, na skrajnym prawym miejscu puli wyzwań (zastępując jedną z kart standardowych wyzwań), tworząc talię legendarnych wyzwań.

Odkryj wierzchnią kartę talii. Może ona zostać wzięta w taki sam sposób jak standardowe karty wyzwań. Kiedy karta legendarnego wyzwania znika z puli, natychmiast odkryj nową wierzchnią kartę talii. Kiedy karty legendarnych wyzwań się skończą, w normalny sposób uzupełnij ich miejsce kartą standardowego wyzwania.

W grze występuje kilka różnych zestawów legendarnych wyzwań, opisanych poniżej.

## RODZAJE LEGENDARNYCH WYZWAŃ

### GROŹNE WYZWANIA

Musisz stracić dwie z kości, które dopasowałeś do symboli cech.



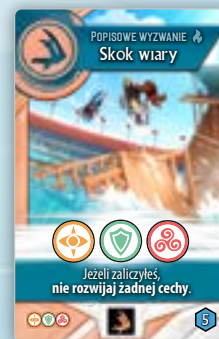
### MISTYCZNE WYZWANIA

Kiedy zaliczysz takie wyzwanie, ulepsz jedną z kości, których użyłeś do zaliczenia tego wyzwania. Ulepszenie kości nie oznacza jej odświeżenia.



### POPISOWE WYZWANIA

Kiedy zaliczysz takie wyzwanie, zyskujesz jego kartę na poczet stylów walki i zestawów wyzwań, oraz otrzymujesz za nią punkty na końcu gry, ale nie możesz rozwinąć żadnej cechy.



### HEROICZNE WYZWANIA

Kiedy zaliczysz takie wyzwanie, zyskujesz jego kartę na poczet stylów walki i zestawów wyzwań, oraz otrzymujesz za nią punkty na końcu gry, ale nie możesz rozwinąć żadnej cechy.



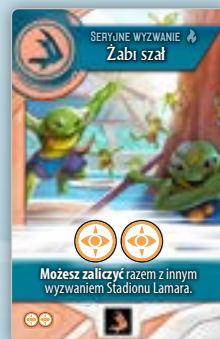
### DZIELONE WYZWANIA

Aby podjąć takie wyzwanie, musisz odwiedzić odpowiednią wyspę. Kiedy je zaliczysz, wsuń kartę pod swoją planszę postaci w odpowiedniej kolumnie – tylko zaliczona połówka liczy się na potrzeby celów, punktów, kart postaci i stylów walki.



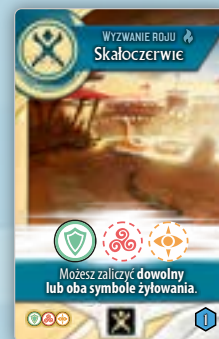
### SERYJNE WYZWANIA

Możesz podjąć takie wyzwanie osobno lub razem z innym wyzwaniem tej samej wyspy. Możesz zaliczyć tylko jedno lub oba naraz, ale nie możesz dopasować jednej kości do kilku wyzwań.



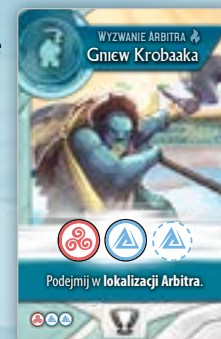
### WYZWANIA ROJU

Kiedy podejmujesz takie wyzwanie, możesz dopasować dowolne, wszystkie lub żadne z symboli żyłowania.



### WYZWANIA ARBITRA

Kiedy zaliczysz takie wyzwanie, umieść je obok swojej planszy postaci. Zaliczone wyzwania Arbitra nie są powiązane z żadną areną na potrzeby stylów walki, celów lub zestawów wyzwań, ale pozwalają ci przesunąć się o +1 w rankingu czempionów.





## SUGEROWANE ZESTAWY LEGENDARNYCH WYZWAŃ

**POGOŃ ZA CHWAŁĄ:** Dzielone + Popisowe + Arbitra

**LOKALNA SPECJALNOŚĆ:** Mistyczne + Roju + Groźne + Seryjne

**WIELKIE RYZYKO:** Heroiczne + Popisowe + Dzielone

**TRUDNE WYBORY:** Seryjne + Dzielone + dowolne 2 wyzwania Szranków Droska + Arbitra

Możesz także dowolnie połączyć legendarne wyzwania, aby stworzyć własny zestaw. W takim przypadku, postaraj się wybrać karty w taki sposób, aby liczba wyzwań każdej areny oraz symboli cech na kartach była jak najbardziej równa.

## ZAAWANSOWANE KARTY RYNKU

Wybierz 1-2 zestawy i wtasuj je do talii rynku.

Występują trzy różne zestawy zaawansowanych kart rynku:

### RODZAJE ZAAWANSOWANYCH KART RYNKU

#### DZIWNE TOWARY

Takie specjalne karty rynku zapewniają ci zdolność, z której możesz skorzystać później. Trzymaj je obok swojej planszy postaci i odrzuć w dowolnym momencie swojej tury, aby skorzystać ze zdolności.



#### CENNA WIEDZA

Takie karty rynku pozwalają pozyskać wsparcie wpływowych sponsorów i zdobyć dodatkowe punkty w turnieju. Dodaj do talii po jednej na gracza plus jedną dodatkową.



#### CZARNY RYNEK

Takie karty rynku oferują potężne efekty kosztem twojej reputacji.



Każda karta rynku z symbolem wyzwania pozwala wziąć z puli lub dobrać kartę wyzwania.



**ALTERNATYWNE KOSZTY:** Każdy symbol po lewej stronie karty oznacza jej koszt. Całkowity koszt karty to łączna liczba wszystkich symboli.

Jeżeli nie możesz opłacić kosztu (na przykład, nie możesz w ramach kosztu przesunąć się o -1 w rankingu czempionów, ponieważ znajdujesz się na początkowym polu), nie możesz kupić danej karty rynku.

Jeżeli zdobędziesz kartę w jakiś inny sposób lub bez konieczności opłacania jej kosztu, nie musisz cofać się w rankingu czempionów.

## ZAAWANSOWANE POTWORY

Te potwory mają unikalne zdolności, które czynią z nich twardszych przeciwników niż normalne potwory. Aby zagrać z zaawansowanymi potworami, przed utworzeniem talii potworów wymieszaj je razem z początkowymi potworami (oznaczonymi symbolem kompasu na rewersie karty).

**UWAGA:** Zaawansowane karty potworów znacząco zwiększają poziom trudności. Zalecamy korzystanie z nich tylko doświadczonym graczom, którzy mają ochotę na bardziej wymagającą rozgrywkę.

#### BLIŹNIACZE POTWORY

W danej walce możesz trafić tylko jedną stronę. Gracz który umieści ostatni żeton trafienia po jednej stronie zyskuje premię za zabicie. Nie usuwaj potwora ani nie zyskuj nagrody, zanim obie strony nie zostaną zakryte. Potwór może w dalszym ciągu dokonać inwazji, jeżeli tylko jedna strona została zabita.



#### POMIOTY PUSTKI

Nie możesz trafić takiego potwora z użyciem symboli ?.



#### CHRONIONE POTWORY

Musisz zużyć jeden symbol cechy (z dowolnej kości) oznaczony na chronionym miejscu, zanim przypiszesz jakiegokolwiek trafienia. Nie zakrywaj chronionego miejsca żetonem trafienia, ale rozwiń za niego cechę o jeden stopień.



#### MAGMOWE SERCE

Nie możesz przypisać żadnego żetonu trafienia w danym rzędzie, dopóki wszystkie miejsca w wyższym rzędzie nie zostały trafione. Nagrody zyskujesz dopiero, gdy skończysz rzucać kośćmi.



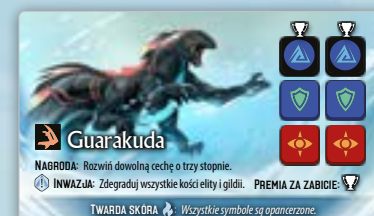
#### POTWORY O WIELU KOŃCZYNACH

Możesz przypisać trafienia do połączonych ze sobą symboli wyłącznie jednocześnie. Jeżeli nagrodą za połączone symbole jest awans w rankingu czempionów, przesuwasz się tylko raz za parę, a nie raz za każdy symbol. Jeżeli jakaś zdolność pozwala ci ignorować ograniczenia i zakryjesz dzięki temu tylko jeden symbol, drugi symbol może w przyszłych walkach zostać trafiony jak standardowe miejsce.



#### TWARDA SKÓRA

Wszystkie symbole są opancerzone.



# POLA AKCJI

Miasto Naviri jest pełne ciekawych miejsc, które twoja postać może odwiedzić pomiędzy wyzwaniami. Porusz swoją postać wraz ze znacznikiem akcji na pole akcji, aby zyskać z niego nagrodę.

## OBJAŚNIENIA

Kiedy odwiedzasz **Świątynię Przyboju**, wybierz jedno z trzech pól akcji. Świątynię Przyboju mogą odwiedzić maksymalnie trzy postacie, ponieważ każde pole akcji może być wykorzystane raz na rundę.



**Źródło Medytacji i Pustynna Karawana** pozwalają przenieść kości z twojego pola zużytych kości na pole dostępnych kości. Odświeżanie kości nie jest tym samym co ich ulepszenie, i te lokalizacje nie umożliwiają ulepszenia.



## Cytadela Czasu

### ŚWIĄTYNIA PRZYBOJU

Składa się z trzech pól akcji:

- Zyskaj 3 muszle.
- Zyskaj 3 owoce. Odrzuć z puli i uzupełnij dwie karty wyzwań.
- Weź lub dobierz kartę wyzwania.



Ta słynna akademia sztuk walki jest miejscem szkolenia wszystkich członków Koralewej Gwardii. Świątynia chętnie oferuje uczestnikom turnieju bezpłatne treningi, zaopatrzenie i karty wyzwań – co stanowi szlachetny gest w kierunku przyszłych Ostrz Pływów i dobry sposób na przyciągnięcie nowych potencjalnych rekrutów.

### ŹRÓDŁO MEDYTACJI

Odśwież wszystkie swoje kości.

Te otwarte gorące źródła są dostępne dla wszystkich i dają zawodnikom okazję na chwilę wytchnienia z dala od turniejowego zgiełku. Umożliwiają również uzupełnienie zapasów wody pitnej w drodze do wyjścia, dzięki zainstalowanej przy głównym wejściu jednostce odsalającej.



## Chronoseum

### STRAŻNICA

Zyskaj niebieską kość adepta.

Zbudowana na masywnym klifie w pobliżu Chronoseum i niemal nie do zdobycia, Strażnica góruje nad poziomem morza, stanowiąc idealny punkt do obserwacji niebezpiecznej Fałdy.



### DORADCA OSTRZY

Zyskaj czerwoną kość adepta.

Pod wpływem głęboko zakorzenionych wojskowych tradycji Chronoseum wielu weteranów Koralewej Gwardii prowadzi w okolicy kursy treningowe, dzieląc się doświadczeniem i wiedzą z chętnymi zawodnikami.



### DRYFUJĄCE OGRODY

Zyskaj kość nowicjusza i 1 owoc.

Świeży rekruci Koralewej Gwardii często muszą zgłaszać się do pomocy w Dryfujących Ogrodach, aby ćwiczyć swój refleks i nauczyć się cierpliwości – aby zebrać idealnie dojrzały owoc, musi on zostać złapany w chwili, gdy spada, ale zanim zostanie schwytyany przez pływające poniżej ławice ryb.



### ATOL KRABICH MISTYKÓW

Dobierz kartę sztuczki.

Jednym z najbardziej poszukiwanych specjalów Naviri są różowe meduzy, których tysiące pochodzi z hodowli na Atolu Krabich Mistyków. Teren ten należy do małej sekty plemiennych golfinów, którzy mówią zagadkami, oraz o dawno zapomnianych wodnych duchach.



## Szranki Droska

### DOK DRYFTERÓW

**Zyskaj 1 owoc. Odrzuć z puli i uzupełnij dwie karty rynku.**

Znalezienie bezpiecznego miejsca do zacumowania na plaży może stanowić prawdziwe wyzwanie, dlatego wiele osób udających się na rynek woli zatrzymać się w Doku Dryfterów. To idealne miejsce, aby w oczekiwaniu na następny prom nasłuchać się o nowych, ekscytujących towarach i zarobić trochę owoców do wydania.



### GILDIA SZKLARZY

**Zyskaj 2 muszle.**

Jedna z najstarszych i najbardziej prestiżowych instytucji Naviri, Gildia Szklarzy, to miejsce, w którym powstaje większość znajdującej się w obiegu szklanej broni, w tym legendarne trynitytowe ostrza. Gildia zaopatruje również Cytadelę w obudowy i elementy do produkcji wszelkich muszlowych urządzeń.



### PUSTYNNNA KARAWANA

**Odśwież kości w liczbie równej twojemu poziomowi Wytrwałości.**

Stoeniańscy kupcy są bezwzględni w sprawach handlu, ale zawsze mają słabość do fascynujących historii. Dobra opowieść o trudach i przygodach w mgnieniu oka zaowocuje zimnym napojem w dłoni i chwilą relaksu w chłodnym cieniu, podczas gdy inni smażą skrzela w nieznośnym upale.



## Stadion Lamara

### PLAC PALMOWY

**Zyskaj 2 owoce i przejmij znacznik pierwszego gracza. (Kolejność graczy pozostaje bez zmian do następnej rundy).**

Plac Palmowy, znajdujący się niedaleko ruchliwych torów wyścigowych, to miejsce pełne muzyki i znakomitych restauracji, ulubione miejsce zawodników, którzy chcą się odświeżyć i zaplanować kolejny ruch z dala od placów treningowych.



### WARSZTAT

**Zyskaj 2 muszle.**

Silniki pojazdów wodnych w mgnieniu oka wyczerpują energię muszli, gdy są zajeżdżane do granic możliwości, dlatego wiele dryfujących warsztatów trzyma zapasy świeżych muszli pod ręką.



### ZATOKA RAJDOWCÓW

**Przesuń łódź o jedno pole do przodu i zyskaj nagrody z pola, na którym się znajduje.**

Wielu aspirujących rajdowców rozpoczyna karierę na płytkich torach wodnych poza Stadionem Lamara, mając nadzieję na przyciągnięcie sponsora. Różne zawody motorowodne są często dopasowane do kursu jachtu rodziny Lamara w nadziei na przyciągnięcie uwagi.



## Fałda

### GRANICA FAŁDY

**Zyskaj 3 muszle.**

Tylko najodważniejsi śmiałkowie zapuszczają się tak blisko międzywymiarowej bariery. Korralowa Gwardia odnotowała znaczny wzrost liczebności potworów, w miarę jak coraz więcej z nich wyrывa się z wiecznie wijących się więzów białych włókien, często wykazując niezauważone wcześniej zdolności.



### WEWNĘTRZNA RAFA

**Zyskaj 2 muszle.**

Pomimo ryzyka natrafienia czasem na przemierzającego głębsze wody potwora, na Wewnętrznej Rafie zapuszcza się wiele dryfterów, zwabionych perspektywą dobrego zarobku na połowie muszli. Aby chronić żyjących w granicach miasta mieszkańców, Korralowa Gwardia otrzymała rozkaz uderzania z pełną siłą na potwory, które zapuszczają się poza granicę rafy.



## OGŁOSZENIA SPECJALNE

Arbiter wprowadza dodatkowe nagrody za określone wyczyny. Wszyscy zawodnicy, którzy chcą mieć szansę na wygraną powinni uważnie przyjrzeć się tym celom.

Ogłoszenia specjalne zmieniają sposób zdobywania punktów w rozgrywce. Niektóre ogłoszenia specjalne określają specjalny warunek, nagradzający punktami gracza, który go spełnił. Inne z kolei nagradzają dodatkowymi punktami wszystkich graczy, którzy wykonali określone działania.



### PRZYGOTOWANIE OGŁOSZEŃ SPECJALNYCH

Przed przygotowaniem graczy wybierz trzy ogłoszenia specjalne i umieść je odkryte nad rankingiem czempionów.

Karty tajnych celów nie są używane w rozgrywce z ogłoszeniami specjalnymi.

Na końcu gry gracze, którzy spełnili warunek ogłoszenia specjalnego, zdobywają punkty zgodnie z oznaczeniem na danym ogłoszeniu. W przypadku remisu (przy ogłoszeniach nagradzających tylko jednego gracza), remisujący gracze dzielą punkty między siebie, zaokrąglając w dół.

### PUNKTACJA ZA OGŁOSZENIA SPECJALNE

Aga, Ola i Tomek grają z ogłoszeniem specjalnym, które daje 1 dodatkowy punkt za każde trafienie w potwora. Aga ma cztery trafienia, Ola pięć, a Tomek siedem, więc zdobywają odpowiednio 4, 5 oraz 7 dodatkowych punktów.



Julia, Kaja i Janek grają z ogłoszeniem specjalnym, które daje dodatkowe punkty za najwięcej wyzwań Stadionu Lamara. Janek zaliczył dwa wyzwania Stadionu Lamara, a Julia i Kaja po cztery. Julia i Kaja dzielą się nagrodą w postaci 7 punktów, co – zaokrąglając w dół – daje po 3 punkty.



## DŁUŻSZA ROZGRYWKA

Odwrócenie planszy Cytadeli Czasu na drugą stronę umożliwia rozegranie dłuższej gry, dzięki dodatkowej rundzie Zapisów na początku gry.

Przygotowanie dłuższej rozgrywki przebiega w ten sam sposób co standardowej, z następującymi wyjątkami:

- Nie odkrywaj wierzchniej karty potwora na początku gry. Odkryj tę kartę dopiero na końcu rundy zapisów.
- Podczas rundy zapisów korzystaj z białej kości zagrożenia poziomu 1.
- Premia lidera nie jest przydzielana na końcu rundy zapisów.

## TRYB DLA DWÓCH GRACZY

### OMÓWIENIE

W trybie dla dwóch graczy główną różnicą jest dodanie rywala, trzeciego zawodnika biorącego udział w turnieju, który blokuje pola akcji, walczy z potworami i awansuje w ranking czempionów.

Na końcu gry, jeżeli rywal znajduje się na wyższej pozycji w rankingach niż któryś z graczy, dany gracz traci punkty w zależności od swojej pozycji względem rywala.

W eksperckim trybie dla dwóch graczy, jeżeli na końcu gry rywal znajduje się na prowadzeniu względem obydwóch graczy, wygrywa bez względu na liczbę zdobytych punktów!

Zasady rozgrywki są takie same jak w standardowym trybie *Tidal Blades*, z wymienionymi dalej wyjątkami.

### PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowując planszę Cytadeli Czasu, skorzystaj ze strony oznaczonej symbolem kompasu – rozgrywka dwuosobowa trwa cztery rundy.

Po przygotowaniu gry w standardowy sposób, umieść planszę rywala na stole, stroną z trybem dla dwóch graczy do góry.

Wybierz jedną postać, w którą nie wciela się żaden z graczy, jako rywala i umieść jej znaczniki akcji oraz żetony trafień obok planszy rywala.

*Plansza rywala – strona trybu dla dwóch graczy*

**2 Tryb dla dwóch graczy**

**Przygotowanie trybu dla dwóch graczy**

- Przygotuj standardową rozgrywkę.
- Wybierz jedną nieużywaną postać jako rywala.
- Weź pionek, znaczniki akcji i żetony trafień tej postaci.

**Tura rywala**  
(Przed turą pierwszego gracza)

- 1. Odkryj kartę wyzwania.**  
Znajdź powiązaną wyspę. Sprawdź wartość punktów na karcie wyzwania i odlicz tyle pól akcji od góry planszy wyspy.
- 2. Umieść rywala.**  
Jeżeli pole akcji jest dostępne, umieść na nim rywala. Jeżeli pole jest zajęte lub na planszy wyspy jest zbyt mało pól, umieść rywala na najniższym polu Fałdy, przy którym jest potwór.
- 3. Sprawdź lokalizację Arbitra.**  
Jeżeli rywal znajduje się na wyspie z Arbitrem, przesuwa się o +2 w rankingach czempionów.
- 4. Jeżeli rywal jest w Faldzie:**
  - Rywal przesuwa się o +1 w rankingach czempionów.
  - Rywal zadaje trafienia w liczbie równej bieżącej rundzie.
  - Jeżeli potwór zostanie zabity, rywal przesuwa się o +1 w rankingach czempionów. Każdy gracz z mniejszą liczbą trafień od rywala przesuwa się o -1 w rankingach czempionów.

**Tura gracza**

**Potwory**

**Jeżeli rywal ma więcej trafień od ciebie:**

- Kiedy potwór dokonuje inwazji, ponosisz karę za inwazję.
- Kiedy potwór zostaje zabity, nie zyskujesz nagrody.
- Kiedy potwór ucieka, przesuwasz się o -1 w rankingach czempionów.

**Koniec gry**

**Standardowy:** Tracisz 1 punkt za każdą pozycję w rankingach czempionów, której brakuje ci do rywala.

**Zaawansowany:** Jeżeli na końcu gry rywal znajduje się na prowadzeniu w rankingach czempionów, gracze przegrywają.



## AKCJE RYWALA

Za każdym razem przed wykonaniem tury pierwszego gracza, odkryj wierzchnią kartę z talii wyzwań. Umieść znacznik akcji rywala na polu akcji zależnym od odkrytej karty, postępując zgodnie z poniższymi krokami:

1. Sprawdź, do której wyspy przypisane jest odkryte wyzwanie (Szranki Droska, Stadion Lamara lub Chronoseum).
2. Sprawdź wartość punktów oznaczoną na odkrytej karcie wyzwania i odlicz tyle pól akcji od góry planszy wskazanej wyspy.
3. Umieść znacznik akcji rywala na polu akcji osiągniętym w ten sposób. Rywal nie rozpatruje pól akcji i nie zyskuje żadnych nagród.
4. Jeżeli rywal znajduje się na Stadionie Lamara lub w Szrankach Droska, korzysta z efektu wyspy w sposób opisany na planszy rywala.
5. Odrzuć odkrytą kartę wyzwania.

Jeżeli rywal miałby zostać umieszczony na polu, na którym znajduje się już znacznik akcji, lub poza daną wyspą (na przykład, jeżeli odkryte dla rywala wyzwanie jest warte 4 punkty, a wyspa ma tylko trzy pola akcji), wtedy zamiast tego rywal udaje się walczyć z potworem z Fałdy.

### PRZYKŁADOWE AKCJE RYWALA W TRYBIE DLA DWÓCH GRACZY

1. Rywal dobiera **Pojedynek Szklarzy**, wyzwanie Szranków Droska o wartości 3 punktów.
2. Odliczasz 3 pola od góry planszy Szranków Droska, osiągając pole Pustynnej Karawany.
3. Umieść na Pustynnej Karawanie znacznik akcji rywala, blokując to pole.
4. Odrzuć odkrytą kartę wyzwania.

## RYWAL I EFEKTY WYSP

### STADION LAMARA

Jeżeli rywal znajdzie się na Stadionie Lamara, przesuwa 1 pole do przodu.

### SZRANKI DROSKA

Jeżeli rywal znajdzie się w Szrankach Droska, odrzuca kartę rynku znajdującą się w tej samej linii co pole, które zajmuje.

Przykład: Rywal odwiedza Pustynną Karawanę, więc odrzuca z rynku dolną kartę.

### ARBITER

Jeżeli rywal znajdzie się na tej samej wyspie co Arbiter, przesuwa się o +2 w rankingu czempionów.

### POTWORY

Kiedy rywal udaje się do Fałdy, umieść jego pionek na najniższym polu z potworem (najdalsze pole od talii potworów).

Rywal zadaje danemu potworowi obrażenia w liczbie równej bieżącej rundzie (ignorując wszelkie ograniczenia) i porusza się o +1 w rankingu czempionów.

Przykład: W 2 rundzie rywal umieszcza dwa żetony trafień na karcie potwora, z którym walczy.

Umieść żetony trafień rywala tak, aby zakryć pola w skrajnej prawej kolumnie, od góry do dołu. Jeżeli prawa kolumna zostanie w całości zakryta, umieszczaj kolejne żetony w skrajnie prawej, niezakrytej jeszcze kolumnie.

Jeżeli rywal zabije potwora, usuń go zgodnie z normalnymi zasadami i przesuń rywala o +1 w rankingu czempionów.

Kiedy potwór ginie, jeżeli któryś z graczy miał na jego karcie mniej żetonów trafień niż rywal, dany gracz przesuwa się o -1 w rankingu czempionów.

## ZMIENIONE ZASADY PRYZNAWANIA NAGRÓD!

Kiedy potwór zostaje zabity, zyskujesz nagrodę tylko, jeżeli miałeś na jego karcie co najmniej tyle samo żetonów trafień co rywal. Rywal nie zyskuje żadnych nagród, w tym tych za potwory.

Jeżeli w Fałdzie nie ma żadnego potwora, rywal i tak przesuwa się o +1 w rankingu czempionów, ale nie robi nic innego.



## ZMIENIONE ZASADY INWAZJI POTWORÓW

Aby uniknąć kary za inwazję, zamiast tylko jednego żetonu trafienia musisz mieć na karcie danego potwora co najmniej tyle żetonów trafień co rywal.

Przykład: Jeżeli **Ogromny Wiedźmoszczet** dokona inwazji i rywal ma na jego karcie potwora trzy trafienia, a ty masz tylko jedno trafienie, otrzymujesz karę za inwazję.

Dodatkowo, kiedy potwór ucieka (opuszcza planszę Fałdy, zanim zostanie zabity), jeżeli miałeś na jego karcie mniej trafień niż rywal, przesuwasz się o -1 w rankingu czempionów.

## PRZYĆMIĆ RYWALA

Za każdym razem, kiedy uda ci się żyłować wyzwanie będąc na tej samej wyspie co rywal, rywal przesuwa się o -1 w rankingu czempionów.

## KONIEC GRY

Podlicz punkty tak samo jak w przypadku standardowej rozgrywki.

Jeżeli jesteś w rankingu czempionów na niższej pozycji niż rywal, odejmij po 1 punkcie za każdą pozycję, której ci do niego brakuje.

**TRYB EKSPERCKI:** Jeżeli na końcu gry rywal znajduje się na prowadzeniu w rankingu czempionów, gracze przegrywają.

# TRYB SOLO

## OMÓWIENIE


Tryb solo różni się od standardowej rozgrywki głównie pod trzema względami:

- Masz sprzymierzeńców – dwie inne postacie, które pozwalają ci wykonywać dodatkowe akcje i korzystać ze swoich zdolności, jeżeli tylko uda ci się zdobyć ich uznanie, dotrzymując im kroku w rankingu czempionów.
- Konkurujesz z rywalem, i aby wygrać, musisz do końca gry wyprzedzić go w rankingu czempionów.
- Intrygi! Są to negatywne efekty, z którymi musisz sobie poradzić.

Zasady rozgrywki są takie same jak w standardowym trybie *Tidal Blades*, z wymienionymi dalej wyjątkami.

Przed rozgrywką w trybie solo, dobrze zapoznaj się z zasadami standardowej rozgrywki.

## PRZYGOTOWANIE GRY DLA TRYBU SOLO

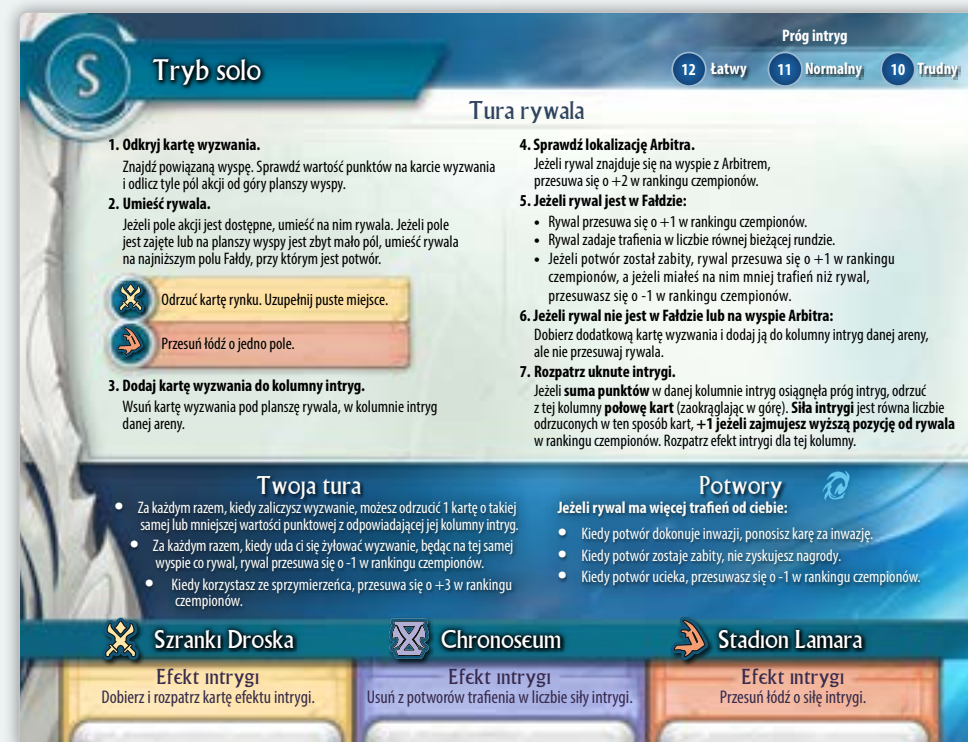
1. Wybierz postać, którą zagrasz. Przygotuj swoją postać tak, jak w przypadku standardowej rozgrywki, ale odłóż na bok karty tajnych celów i znacznik pierwszego gracza – nie będą wykorzystywane w trybie solo.
2. Wybierz postać, która będzie twoim rywalem. Umieść jej pionek, żetony trafień i dwa znaczniki akcji na planszy rywala, odwróconej stroną z trybem solo do góry. Umieść pozostałe dwa znaczniki akcji na torze rund tak, jak w standardowej rozgrywce. Weź specjalny znacznik akcji rywala oznaczony  i umieść go na planszy rywala.
3. Potasuj karty efektów intryg i umieść je zakryte obok planszy rywala.
4. Wybierz dwie pozostałe postacie, które będą twoimi sprzymierzeńcami. Weź ich karty postaci, pionki i po jednym żetonie trafienia do oznaczenia ich pozycji w rankingu czempionów.
5. Usuń spośród ich kart postaci Muszlowe Tarcze, Wzmocnione Muszlowe Tarcze i Ulepszenia Tarczy, a następnie potasuj pozostałe karty i umieść je zakryte, tworząc talię postaci dla każdego sprzymierzeńca. Odkryj wierzchnią kartę każdej z tych talii. Umieść pionek każdego ze sprzymierzeńców na ich talii postaci.
6. Umieść jeden ze swoich żetonów trafień na początkowej pozycji rankingu czempionów (skrajne lewe pole) – posłuży do oznaczania twojej pozycji w rankingu. Umieść żeton losowego sprzymierzeńca na pierwszej pozycji rankingu czempionów, żeton rywala na drugiej pozycji rankingu, a żeton drugiego sprzymierzeńca na trzeciej pozycji.
7. Przygotuj pozostałe elementy jak w przypadku standardowej rozgrywki w *Tidal Blades*. Przygotowując planszę Cytadeli Czasu, skorzystaj ze strony oznaczonej symbolem kompasu – rozgrywka solo trwa cztery rundy. Podczas pierwszej rozgrywki w trybie solo skorzystaj z kart potworów oznaczonych symbolem kompasu.

## SPRZYMIERZENCY

Możesz wykonywać dodatkowe akcje, jeżeli zdobędziesz uznanie sprzymierzeńców. Przebiega to w następujący sposób:

### ZŁAP ICH, JEŚLI POTRAFISZ

- Jeżeli dorównasz lub przegonisz w rankingu czempionów jakiegoś sprzymierzeńca, możesz raz na rundę wykonać turę danym sprzymierzeńcem.



- Porusz pionek danego sprzymierzeńca na wybraną wyspę. Nie musisz używać do tego swoich znaczników akcji.
- Wykonaj akcję tak, jakbyś sam tam był, zbierając wszystkie nagrody i rozpatrując dowolne efekty w oparciu o poziom cech twojej postaci. **Za pośrednictwem sprzymierzeńca możesz także zaliczyć wyzwanie.** Możesz korzystać ze zdolności swoich własnych kart postaci, a dodatkowo możesz korzystać z wszystkich zdolności aktualnej odkrytej karty postaci sprzymierzeńca. Jeżeli odrzucisz kartę artefaktu sprzymierzeńca, umieść ją na spodzie jego talii i do końca tury nie odkrywaj nowej karty.
- Po wykonaniu akcji sprzymierzeniec przesuwa się o +3 w rankingu czempionów. Następnie umieść aktualną kartę postaci danego sprzymierzeńca na spodzie jego talii postaci i odkryj nową wierzchnią kartę z talii. Karta jest zawsze odrzucana na końcu tury, niezależnie od tego czy skorzystałeś z jej zdolności, czy też nie.
- Zostaw pionek danego sprzymierzeńca tam gdzie się znajduje. W tej rundzie nie możesz już skorzystać z tego sprzymierzeńca.
- Wykonywanie akcji sprzymierzeńcem liczy się jako twoja tura. Kolejną akcję wykonuje rywal, a następnie ty możesz wykonać swoją akcję, używając do tego własnej postaci lub drugiego sprzymierzeńca (o ile to możliwe).

Możesz wykonać akcje sprzymierzeńców w dowolnej kolejności, zarówno przed, po, jak i pomiędzy akcjami twojej postaci.

## RYWAL

### WYBÓR POLA AKCJI

Rywal także wykonuje swoje akcje, zawsze jako pierwszy w rundzie.

Rywal dysponuje też jednym znacznikiem akcji więcej niż ty – przy ostatniej akcji rywala w danej rundzie porusz jego figurkę razem ze specjalnym znacznikiem akcji rywala.

Za każdym razem, przed wykonaniem swojej tury, odkryj wierzchnią kartę z talii wyzwania. Umieść znacznik akcji rywala na polu akcji zależnym od odkrytej karty, postępując zgodnie z poniższymi krokami:

1. Sprawdź, do której wyspy przypisane jest odkryte wyzwanie (Szranki Droska, Stadion Lamara lub Chronoseum).

- Sprawdź wartość punktów oznaczoną na odkrytej karcie wyzwania i odlicz tyle pól akcji od góry planszy wskazanej wyspy.
- Umieść pionek oraz znacznik akcji rywala na polu akcji osiągniętym w ten sposób. Sprawdź dodatkowe efekty:
  - Efekty wysp
  - Efekt Arbitra
  - Walka z potworem
- Dodaj odkrytą kartę wyzwania do odpowiedniej kolumny intryg planszy rywala.
- Jeżeli rywal zostanie umieszczony na arenie (Stadion Lamara, Szranki Droska lub Chronoseum), a na danej wyspie nie ma Arbitra, dobierz dodatkową kartę wyzwania i dodaj ją do odpowiedniej kolumny intryg planszy rywala. Rywal nie przesuwa się ani nie otrzymuje żadnych premii z tej karty wyzwania – służy ona tylko jako dodatkowa karta w kolumnie intryg.
- Sprawdź na planszy rywala, czy należy rozpatrzyć efekt jakiejś intrygi.

Jeżeli rywal miałby zostać umieszczony na polu, na którym znajduje się już znacznik akcji, lub poza daną wyspą (na przykład, jeżeli odkryte dla rywala wyzwanie jest warte 4 punkty, a wyspa ma tylko trzy pola akcji), wtedy zamiast tego rywal udaje się walczyć z potworem z Fałdy.

Przebieg przykładowej tury rywala znajduje się na stronie 16.

## EFEKTY WYSP

### STADION LAMARA

Jeżeli rywal znajdzie się na Stadionie Lamara, przesuwa łódź o 1 pole do przodu. Nie ma to żadnego innego efektu.

### SZRANKI DROSKA

Jeżeli rywal znajdzie się w Szrankach Droska, odrzuca kartę rynku znajdującą się w tej samej linii co pole, które zajmuje.

Przykład: Rywal odwiedza Pustynną Karawanę (czyli dolne pole planszy Szranków Droska), więc odrzuca z rynku dolną kartę.

### ARBITER

Jeżeli rywal znajdzie się na tej samej wyspie co Arbitr, przesuwa się o +2 w rankingu czempionów.

## POTWORY

Kiedy rywal udaje się do Fałdy, umieść jego pionek na najniższym polu z potworem (najdalsze pole od talii potworów).

Rywal zadaje danemu potworowi obrażenia w liczbie równej bieżącej rundzie (ignorując wszelkie ograniczenia) i porusza się o +1 w rankingu czempionów.

Przykład: W 2 rundzie rywal umieszcza dwa żetony trafień na karcie potwora, z którym walczy.

Umieść żetony trafień rywala tak, aby zakryć pola w skrajnej prawej kolumnie, od góry do dołu. Jeżeli prawa kolumna zostanie w całości zakryta, umieszczaj kolejne żetony w skrajnie prawej, niezakrytej jeszcze kolumnie. Traktuj symbole wyśrodkowane pomiędzy dwiema kolumnami tak, jakby znajdowały się w wybranej przez siebie kolumnie.

Jeżeli rywal zabije potwora, usuń go zgodnie z normalnymi zasadami i przesuń rywala o +1 w rankingu czempionów. Jeżeli zabijesz potwora, otrzymujesz premię za zabicie, ale nie otrzymujesz nagród (patrz ramka „Zmienione zasady przyznawania nagród!” poniżej).

Kiedy potwór ginie, jeżeli miałeś na jego karcie mniej żetonów trafień niż rywal, przesuwasz się o -1 w rankingu czempionów.

## ZMIENIONE ZASADY INWAZJI POTWORÓW

Aby uniknąć kary za inwazję, zamiast tylko jednego żetonu trafienia musisz mieć na karcie danego potwora co najmniej tyle żetonów trafień co rywal.

Przykład: Jeżeli **Ogromny Wiedźmoszczet** dokona inwazji i rywal ma na jego karcie potwora trzy trafienia, a ty masz tylko jedno trafienie, otrzymujesz karę za inwazję.

Dodatkowo, kiedy potwór ucieka (opuszcza planszę Fałdy, zanim zostanie zabity), jeżeli miałeś na jego karcie mniej trafień niż rywal, przesuwasz się o -1 w rankingu czempionów.

## INTRYG

*Zmartwieniem twojej postaci jest nie tylko turniejowy rywal, ale także snute przeciwko niej nikczemne intrygi. Czy to potwory? Wyrzutki? A może jakaś inna mroczna siła? Niezależnie kto za nimi stoi, możesz udaremnić intrygi odwiedzając powiązane z nimi wyspy.*

Obszar intryg składa się z trzech kolumn kart, po jednej dla każdej areny. Na początku każda z nich jest pusta, jednak w miarę jak rywal będzie odkrywał nowe karty wyzwań, będą się w nich pojawiać kolejne karty. Po tym jak rywal wykonał swoją akcję, dodaj odkrytą kartę wyzwania do odpowiedniej kolumny obszaru intryg, odkrytą stroną do góry. Karty dodawaj zgodnie z ich symbolem areny.

Jeżeli po dodaniu nowej karty łączna wartość punktów na wszystkich kartach w pojedynczej kolumnie wynosi co najmniej 11 (w przypadku gry na normalnym poziomie trudności), potwory uknuły intrygę!

**3. Dodaj kartę wyzwania do kolumny intryg.**  
Wsuń kartę wyzwania pod planszę rywala, w kolumnie intryg danej areny.

Jeżeli **suma punktów** w danej kolumnie intryg osiągnęła próg intryg, odrzuć z tej kolumny **połowę kart** (zaokrąglając w górę). **Siła intrygi** jest równa liczbie odrzuconych w ten sposób kart, **+1 jeżeli zajmujesz wyższą pozycję od rywala** w rankingu czempionów. Rozpatrz efekt intrygi dla tej kolumny.

Twoja tura	Potwory	Jeżeli rywal ma więcej trafień od ciebie:
<ul style="list-style-type: none"> <li>Za każdym razem, kiedy zaliczysz wyzwanie, możesz odrzucić 1 kartę o takiej samej lub mniejszej wartości punktowej z odpowiadającej jej kolumny intryg.</li> <li>Za każdym razem, kiedy uda ci się zyłować wyzwanie, będąc na tej samej wyspie co rywal, rywal przesuwa się o -1 w rankingu czempionów.</li> <li>Kiedy korzystasz ze sprzymierzeńca, przesuwa się o +3 w rankingu czempionów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kiedy potwór dokonuje inwazji, ponosisz karę za inwazję.</li> <li>Kiedy potwór zostaje zabity, nie zyskujesz nagrody.</li> <li>Kiedy potwór ucieka, przesuwasz się o -1 w rankingu czempionów.</li> </ul>	
<b>Szranki Droska</b> Efekt intrygi: Dobierz i rozpatrz kartę efektu intrygi.	<b>Chronoseum</b> Efekt intrygi: Usuń z potworów trafienia w liczbie siły intrygi.	<b>Stadion Lamara</b> Efekt intrygi: Przesuń łódź o siłę intrygi.

W kolumnie intryg Stadionu Lamara znajdują się cztery karty o łącznej wartości 11. Na normalnym poziomie trudności próg intryg wynosi 11, więc intryga zostaje uknuta. Ponieważ w kolumnie znajdują się cztery karty, odrzucenie połowy z nich oznacza rozpatrywanie intrygi z siłą intrygi 2.

(ciąg dalszy »)

## ZMIENIONE ZASADY PRYZNAWANIA NAGRÓD!

Kiedy potwór zostaje zabity, zyskujesz nagrodę tylko, jeżeli miałeś na jego karcie co najmniej tyle samo żetonów trafień co rywal. Rywal nie zyskuje żadnych nagród, w tym tych za potwory.

Jeżeli w Fałdzie nie ma żadnego potwora, rywal i tak przesuwa się o +1 w rankingu czempionów, ale nie robi nic innego.



## PRZYKŁADOWA TURA RYWAŁA



1. Dobierasz kartę wyzwania, aby określić kolejne działanie rywala.



2. Dobierasz **Wyzwanie włóczgi**, powiązane ze Stadionem Lamara. To wyzwanie o wartości 2 punktów, poruszasz więc pionek rywala wraz z jednym z jego znaczników akcji na drugie pole akcji Stadionu Lamara: **Warsztat**.



3. Rywal rozpatruje efekt wyspy Stadionu Lamara w specjalny sposób: **przesuwa łódź o 1 pole do przodu**. Jednak nie zyskuje przy tym żadnych nagród.



4. Ponieważ **Arbiter znajduje się obecnie na Stadionie Lamara**, rywal przesuwają się o +2 w rankingu czempionów.



5. Po wykonaniu tury rywala **wsuwasz kartę wyzwania** pod planszę rywala, w kolumnie Stadionu Lamara obszaru intrygi.



6. **Poziom intrygi** Stadionu Lamara wynosi tylko 2. Próg uknięcia intrygi na normalnym poziomie trudności wynosi 11, więc **nie rozpatrujesz żadnych dodatkowych efektów**.



## ROZPATRYWANIE INTRYGI

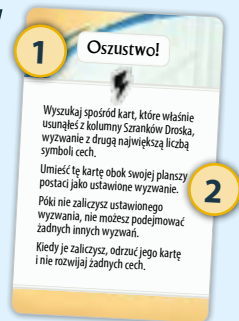
Usuń połowę kart (zaokrąglając w dół) z danej intrygi, zaczynając od tych o najwyższej wartości. **Liczba kart usuniętych w ten sposób to siła intrygi.** Jeżeli zajmujesz w rankingu czempionów wyższą pozycję od rywala, siła intrygi wzrasta o 1. Następnie rozpatrz daną intrygę.

Intrygi każdej z wysp mają osobny efekt.

- W przypadku Stadionu Lamara, rywal przejmuje kontrolę nad łodzią.
- W przypadku Chronoseum, potwory żerują i odzyskują siły.
- W przypadku Szranków Droska, rozpatruje się efekt tajnej karty efektu intrygi.

## OBJAŚNIENIE KART EFEKTÓW INTRYG SZRANKÓW DROSKA

- 1 **Nazwa efektu intrygi**
- 2 **Efekt intrygi**



## UDAREMNIE NIE INTRYGI

Za każdym razem, gdy zaliczysz wyzwanie, możesz usunąć jedną kartę z tej samej lub mniejszej wartości punktowej z kolumny lokalizacji odpowiadającej zaliczonemu wyzwaniu.

## EFEKTY INTRYG NA DANEJ ARENIE

### STADION LAMARA

Efekt intrygi: Przesuń łódź o liczbę pól równą sile intrygi. W przypadku każdego pola, które łódź minie lub osiągnie, musisz ponieść koszt w postaci oznaczonych nagród, zamiast je zyskiwać. Rywal nigdy nie zyskuje tych nagród.

### CHRONOSEUM

Efekt intrygi: Usuń z potworów w Fałdzie swoje żetony trafień w liczbie równej sile intrygi, zaczynając od potwora przy najniższym polu planszy Fałdy (najdalszym od talii potworów). Twoja pozycja w rankingu czempionów nie zmienia się w związku z usunięciem żetonów trafień z opancerzonych miejsc.

### SZRANKI DROSKA

Efekt intrygi: Dobierz i rozpatrz kartę efektu intrygi.

## STRATA ZASOBÓW

Wiele efektów intryg wymaga opłacenia jakiegoś kosztu lub straty zasobów. Jeżeli nie jesteś w stanie opłacić wszystkich kosztów związanych z efektem intrygi, opłać tyle, ile zdołasz, a następnie przesuń się o -1 w rankingu czempionów.

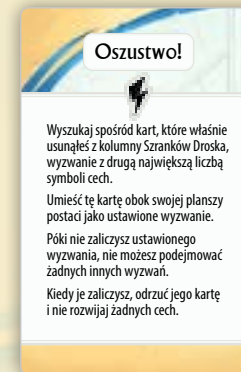
Jeżeli jakiś efekt powoduje obniżenie dowolnej cechy, możesz wybrać każdą cechę poza Synergią.

Przykład: Jeżeli uknuto intrygę Chronoseum o sile 4, a ty masz tylko 2 żetony trafień na potworach w Fałdzie, usuń 2 żetony trafień, a następnie przesuń się o -1 w rankingu czempionów, ponieważ nie opłaciłeś całego kosztu intrygi.

## KARTY EFEKTÓW INTRYG

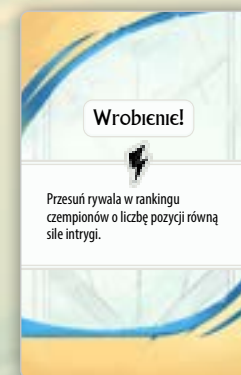
### OSZUSTWO!

Wyszukaj spośród kart, które właśnie usunąłeś z kolumny Szranków Droska, wyzwanie z drugą największą liczbą symboli cech i umieść je obok swojej planszy postaci. Póki go nie zaliczysz, nie możesz podejmować żadnych innych wyzwań. Kiedy zaliczysz to wyzwanie, odrzuć je i nie rozwijaj żadnych cech.



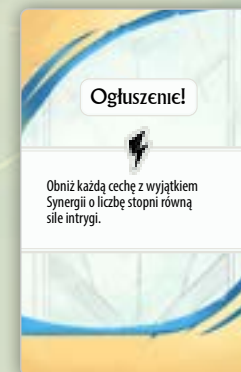
### WROBIENIE!

Przesuń rywala w rankingu czempionów o liczbę pozycji równą sile intrygi.



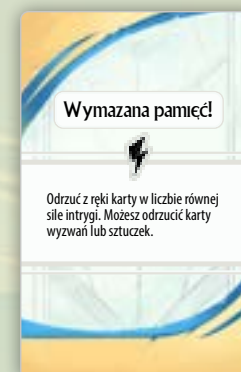
### OGŁUSZENIE!

Obniż każdą cechę z wyjątkiem Synergii o liczbę stopni równą sile intrygi.



### WYMAZANA PAMIĘĆ!

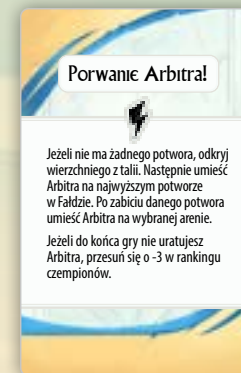
Odrzuć z ręki karty w liczbie równej sile intrygi. Możesz odrzucić karty wyzwań, sztuczek lub oba rodzaje.



### PORWANIE ARBITRA!

Jeżeli nie ma żadnego potwora, odkryj wierzchniego z talii. Następnie umieść Arbitra na najwyższym potworze w Fałdzie (najbliżej talii potworów). Po zabiciu danego potwora umieść Arbitra na wybranej arenie. Jeżeli do końca gry nie uratujesz Arbitra, przesuń się o -3 w rankingu czempionów.

Arbiter przesuwa się wraz z potworem, na którym się znajduje. Jeżeli dany potwór ucieknie, straciłeś szansę na uratowanie Arbitra.



## PRZYĆMIĆ RYWAŁA

Pokaż na co cię stać w Turnieju Obrońców. Za każdym razem, kiedy uda ci się żyłować wyzwanie będąc na tej samej wyspie co rywal, rywal przesuwa się o -1 w rankingu czempionów.

## ZWYCIĘSTWO I PORAZKA

Twój sukces w turnieju jest zależny od twojej pozycji w rankingu czempionów. Jeżeli ty lub rywal osiągniecie pozycję na końcu rankingu, gra natychmiast dobiega końca.

Jeżeli jesteś na prowadzeniu względem rywala, wygrasz! Jeżeli zająłeś pierwsze miejsce w rankingu (wyprzedzając także swoich sprzymierzeńców), odniosłeś perfekcyjne zwycięstwo. Jeżeli rywal jest na prowadzeniu względem ciebie lub zajmujecie tę samą pozycję, przegrywasz.

Jako dodatkowe wyzwanie, możesz sprawdzić swoją pozycję w rankingu czempionów względem sprzymierzeńców i rywala. To, jak bardzo ich wyprzedziłeś lub jak daleko za nimi się uplasowałeś, jest miarą twojego sukcesu w turnieju.

## WYBÓR POZIOMU TRUDNOŚCI

Możesz dowolnie dostosować poziom trudności, modyfikując nieco przygotowanie gry.

Poziom trudności	Łatwy	Normalny	Trudny
Próg intryg	12	11	10
Początkowe zasoby	3 owoce 3 muszle	2 owoce 2 muszle	2 owoce 2 muszle
Potwory	3 x słaby 1 x mocny	2 x słaby 2 x mocny	1 x słaby 3 x mocny
Początkowa pozycja sprzymierzeńców w rankingu czempionów	Pozycja 1 oraz 3	Pozycja 1 oraz 3	Pozycja 1 oraz 5

Aby dodatkowo podnieść dowolny poziom trudności, możesz wykorzystać w rozgrywce także potwory bez symbolu kompasu. W takim przypadku najpierw odłóż do pudełka potwory o wielu kończynach – nie są kompatybilne z trybem solo.

## SŁOWA KLUCZOWE

**AKCJA** – W każdej rundzie, w trakcie dnia, gracze wykonują akcje odwiedzając różne wyspy.

**ARBITER** – Krobaak, ostatnie żyjące Ostrze Pływów, pełni rolę głównego arbitra turnieju.

**ARENA** – Plansa wyspy, na której możesz podejmować wyzwania. Patrz również: **Chronoseum, Stadion Lamara, Szranki Droska**.

**ARTEFAKT** – Każda postać posiada wśród swoich kart postaci własny unikalny przedmiot, dający dostęp do specjalnej zdolności. Możesz go także odrzucić, aby skorzystać z dodatkowego jednorazowego efektu.

**BLOKOWANIE** – Zapobiegnięcie odrzuceniu jednej z kości w wyniku wyrzucenia na kości zagrożenia symbolu **X**.

**CECHA** – Jedna z czterech wartości określających umiejętności twojej postaci. Po podjęciu wyzwania lub walce z potworem, rozwijasz cechy swojej postaci za każdy dopasowany wynik na kościach.

**CEL** – Karta zapewniająca dodatkowe punkty na końcu gry, o ile gracz spełnił opisane na niej warunki.

**CHRONIONY** – Niektóre potwory dysponują jakąś formą ochrony, która w każdej walce wymaga dopasowania jednego określonego symbolu, nim możliwe będzie trafianie pozostałych miejsc.

**CHRONOSEUM** – Stanowi główny obszar treningowy dla aspirujących Ostrz Pływów, dlatego to właśnie tam możesz zyskiwać nowe kości i uczyć się sztuczek.

**CYTADELA CZASU** – Główna siedziba organizatorów turnieju, w której zawodnicy mogą zapisywać się do rywalizacji w wyzwaniach na pozostałych wyspach.

**DOBRANIE** – Pociągnięcie na rękę wierzchniej karty z danej talii, bez ujawniania jej innym graczom.

**DODATKOWA KOŚĆ** – Jeżeli osiągnąłeś co najmniej 1 poziom w stylu walki, którego używasz w walce z określonym potworem, możesz w trakcie tej walki wykorzystać dodatkową kość z puli ogólnej. Twój poziom Skupienia **nie** wpływa na tę dodatkową kość i **nie** musisz jeść owoców, aby móc z niej skorzystać.

**DOSTĘPNE KOŚCI** – Kiedy zyskujesz kość, umieść ją na swoim polu dostępnych kości. Po wykorzystaniu kości w wyzwaniu, umieść je na polu zużytych kości, w prawym dolnym rogu swojej planszy postaci. Patrz również: **Zużyte kości**.

**DOSTĘPNE** – Dostępne pole akcji to otwarte pole akcji lub jakiegokolwiek inne pole akcji, na którym nie ma znacznika akcji ani pionka postaci.

**DUCH** – Cecha odpowiedzialna za poziom sztuczek.

**DZIEŃ** – Inna nazwa głównej części rundy, w której gracze wykonują akcje. Patrz również: **Noc**.

**EFEKT INTRYGI** – *Tylko w trybie solo*. Kiedy intryga zostanie uknuta, rozpatrujesz efekt intrygi. Efekt ten jest zależny od areny powiązanej z daną kolumną intryg.

**EFEKT WYSPI** – Kiedy gracze odwiedzają wyspę, mogą skorzystać z jej efektu wyspy niezależnie od tego gdzie dokładnie umieszczą swój pionek. Nawet jeżeli wszystkie pola akcji na danej wyspie są zajęte, odwiedzający gracz i tak może skorzystać z efektu wyspy.

**FALDA** – Anomalia stworzona przez poprzednie pokolenie Ostrz Pływów w desperackiej próbie powstrzymania potworów i ocalenia Naviri. Potwory wyrwijące się z Fałdy trafiają na Granicę Fałdy.

**INTRYG** – *Tylko w trybie solo*. Intrygi to negatywne efekty, które należy rozpastryć, kiedy zebrane przez rywala karty wyzwań osiągną określony próg.

**INWAZJA** – Na końcu każdej rundy potwory mogą dokonać w nocy inwazji.

**JEDNORAZOWE POLE AKCJI** – Pole akcji obramowane ciągłą linią, które może odwiedzić tylko jedna postać na rundę.

**KOŚĆ ADEPTA** – Kość poziomu 2 w jednolitym czerwonym lub niebieskim kolorze.

**KOŚĆ ELITY** – Kość poziomu 3. Czerwona lub niebieska kość z czarnym obramowaniem.

**KOŚĆ GILDII** – Kość poziomu 4. Ma jednolity czarny kolor i występują na niej symbole tylko jednego rodzaju cechy.

**KOŚĆ ZAGROŻENIA** – Ośmiościenna kość reprezentująca zagrożenia związane z podejmowaniem wyzwań oraz walką z potworami. Im wyższy poziom kości zagrożenia, tym większe ryzyko wyrzucenia na niej symbolu **X** lub **XX**, który musisz zablokować swoją Muszlową Tarczą lub odrzucić jedną ze swoich kości.

**KOŚĆ NOWICJUSZA** – Kość poziomu 1 w jednolitym białym kolorze.

**KUPOWANIE** – Patrz: **Oplacanie / Wydawanie**.

**ŁÓDŹ** – Sposób zyskiwania dodatkowych nagród oznaczonych naokoło **Stadionu Lamara**.

**MAKSYMALNY RZUT** – Liczba kości z twojego pola aktywnych kości, które możesz wykorzystać podczas wyzwania lub w walce z potworem. Zwykle określa ją poziom twojego Skupienia.

**MUSZLA** – Jeden z zasobów wykorzystywanych w Naviri. Muszle są wykorzystywane do blokowania twoją Muszlową Tarczą symboli **X** wyrzuconych na kości zagrożenia.

**MUSZLOWA TARCZA** – Zasilane muszlami urządzenie, które podczas wyzwań i walk z potworami chroni cię przed zagrożeniami. Zapewnia również dodatkowe zdolności dotyczące kości.

**NA TEJ SAMEJ WYSPIE / Z INNĄ POSTACIĄ** – Oznacza to, że na tej samej wyspie co ty znajduje się co najmniej jeden pionek innej postaci. Patrz również: **Sam**.

**NAVIRI** – Miasto, w którym osadzona jest fabuła gry *Tidal Blades: Obrońcy Rafy*.

**NIEOPANCERZONE MIEJSCE** – Nieopancerzone miejsca na potworze mogą zostać trafione kośćmi każdego poziomu (nadal trzeba dopasować symbole). Nieopancerzone miejsca są oznaczone jednolitym białym kolorem. Patrz również: **Opancerzone miejsce**.

**NOC** – Inna nazwa końca rundy, kiedy to potwory dokonują inwazji, a gracze odświeżają i ulepszają swoje kości. Patrz również: **Dzień**.

**OBRAŻENIA** – Postacie (oraz rywal) zadają obrażenia, kiedy walczą z potworami. Żetony trafień służą do oznaczania obrażeń jakie podczas walki zadałeś potworom.

**ODKRYWANIE** – Ujawnienie wszystkim graczom karty lub innego elementu.

**ODRZUCENIE** – Umieszczenie karty z miejsca, w którym się obecnie znajduje, na odpowiedni stos kart odrzuconych. Kiedy dana talia się wyczerpie, należy potasować jej stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową talię.

**ODWIEDZANIE** – Umieszczenie pionka swojej postaci w nazwanej lokalizacji.

**ODŚWIEŻANIE** – Po wykorzystaniu kości w wyzwaniu musisz ją odświeżyć, zanim będziesz mógł z niej znowu skorzystać. Odświeżenie kości nie oznacza jej ulepszenia. Patrz również: **Ulepszanie**.

**OPANCERZONE MIEJSCE** – Niektóre miejsca na potworze mogą zostać trafione tylko z użyciem kości wyższego poziomu. Patrz również: **Nieopancerzone miejsce**.

**OPŁACANIE / WYDAWANIE** – Strata określonych zasobów lub innych elementów, w celu uzyskania jakiejś nagrody. Nie możesz kupić danego elementu, jeżeli nie jesteś w stanie w pełni opłacić jego kosztu. Zasoby musisz również wydawać, aby pokryć koszty szkód wyrządzonych na skutek inwazji potworów.

**OTWARTE POLE AKCJI** – Pole akcji obramowane przerywaną linią, z którego można skorzystać kilka razy w trakcie rundy. Możesz skorzystać z takiego pola akcji nawet wtedy, kiedy znajduje się na nim inny pionek lub znacznik akcji.

**OWOC** – Jeden z zasobów wykorzystywanych w Naviri. Możesz płacić owocami za towary z rynku oraz zjadać je, aby tymczasowo podnieść swój limit maksymalnego rzutu podejmując wyzwanie lub walcząc z potworem.

**PODEJMOWANIE** – Gracze podejmują wyzwania rzucając kośćmi i próbując uzyskać wyniki dopasowane do wymaganych symboli, oznaczonych na karcie wyzwania.

**POLE AKCJI WIELOKROTNEGO UŻYTKU** – Patrz również: **Otwarte pole akcji**.

**POSTAĆ** – Każdy z graczy wciela się w jedną z dostępnych postaci o unikalnych, zróżnicowanych zdolnościach z kart postaci.

**POTWÓR** – Stworzenie, które jest lub było uwięzione w Fałdzie. Musisz z nimi walczyć i zabijać, aby zapobiegać inwazjom.

**PULA OGÓLNA** – Ogólnie dostępna pula kości, muszli i owoców, z której gracze biorą i do której zwracają zasoby. Nie należy do żadnego gracza.

**RANKING CZEMPIONÓW** – Klasyfikacja postaci w turnieju. Na końcu gry gracze zdobywają punkty w oparciu o swoją pozycję w rankingu oraz miejsce na podium.

**ROZWIJANIE** – Aby rozwinąć cechę, obróć jej wskaźnik zgodnie z ruchem wskazówek zegara o określoną liczbę stopni.

**RYNEK** – Pula odkrytych kart rynku, które gracze mogą kupować, aby zyskać nagrodę.

**RYWAL** – *Tylko w trybie solo oraz dla dwóch graczy.* Biorący udział w turnieju zawodnik, który blokuje pola akcji, walczy z potworami i awansuje w rankingu czempionów.

**RĘKA** – Zbiór kart, które trzymasz nie ujawniając ich innym graczom. Możesz posiadać dowolną liczbę kart na ręce.

**SAM** – Oznacza to, że na tej samej wyspie co ty nie znajduje się pionek żadnej innej postaci.

**SKUPIENIE** – Cecha określająca maksymalną liczbę kości, jakimi możesz rzucić podejmując wyzwanie lub walcząc z potworem. Patrz również: **Maksymalny rzut**.

**SPRZYMIERZENIEC** – *Tylko w trybie solo.* Inna postać, która pozwala ci wykonywać dodatkowe akcje i korzystać ze swoich zdolności, jeżeli tylko uda ci się zdobyć jej uznanie, dotrzymując jej kroku w rankingu czempionów.

**STADION LAMARA** – Arena, na której odbywa się większość wodnych wyzwań.

**STOPIEŃ** – Aktualny poziom twoich cech określają widoczne w wycięciu każdego wskaźnika pola na planszy postaci, zwane stopniami. Obracasz wskaźnik o jeden stopień do przodu (kiedy rozwijasz cechę) lub o jeden stopień do tyłu (kiedy obniżasz cechę).

**STYL WALKI** – Każda arena jest wyspecjalizowana w unikalnym stylu walki, reprezentowanym symbolem danej areny. Swój poziom w stylu walki podnosisz za każdym razem, kiedy zaliczysz wyzwanie na powiązanej z nim arenie, i używasz go walcząc z potworami.

**SYNERGIA** – Cecha reprezentująca twoją wewnętrzną siłę i przeznaczenie, poprzez odkrywanie nowych kart postaci.

**SZRANKI DROSKA** – Ta pustynna arena jest również stałym przystankiem dla wielu podróżujących karawan, co stwarza okazję do handlu lub pracy za garść owoców.

**SZTUCZKA** – Sztuczki zapewniają korzystne efekty, a ich skuteczność zależy od twojego Ducha.

**TRACENIE** – Odkładanie posiadanego zasobu do puli ogólnej. Patrz również: **Zyskiwanie**.

**TRAFIENIE** – Efekt udanej walki z potworem. Umieść żeton trafienia na każdym miejscu, które trafieś.

**UCIEKANIE** – Potwory uciekają z Naviri, jeżeli nie zostaną zabite zanim opuszczą Wewnętrzną Rafę.

**UKNUCIE** – *Tylko w trybie solo.* Intryga zostaje uknuta (czyli aktywowana i rozpatrzone), kiedy zebrane przez rywala karty wyzwań osiągną określony próg.

**ULEPSZANIE** – Zastąpienie kości inną kością wyższego poziomu. Możesz ulepszać kości, aby zwiększyć swoje szanse uzyskania na nich wyników potrzebnych podczas wyzwania lub walki z potworem. Zużyte kości można ulepszyć, ale nie oznacza to ich odświeżenia. Wzmocniona Muszlowa Tarcza może również zostać ulepszona, aby zapewnić dodatkową zdolność opłacaną muszlami z Muszlowej Tarczy.

**WALCZYĆ** – (czas.) Gracze walczą z potworami rzucając kośćmi i próbując uzyskać wyniki dopasowane do tych oznaczonych na karcie potwora.

**WALKA** – (rzecz.) Kiedy postać walczy z potworem. Patrz również: **Walczycy**.

**WYCOFANIE SIĘ** – Gracze mogą wycofać się z wyzwania, nawet jeżeli go nie zaliczyli. Mogą rozwinąć cechę za każdy symbol wyzwania, który udało się dopasować.

**WYSPA** – Archipelag Naviri składa się z wielu wysp. To właśnie na nich gracze mogą wykonywać akcje w grze.

**WYTRWAŁOŚĆ** – Cecha określająca twoją zdolność do odświeżania i ulepszania kości. Patrz również: **Odświeżanie, Ulepszanie**.

**WYZWANIE** – Karta z zestawem symboli, które gracz musi dopasować rzucając kośćmi. Wyzwania można podejmować na jednej z trzech aren i pozwalają one rozwijać cztery cechy postaci. Zwykle zapewniają również punkty na końcu gry.

**WZIĘCIE** – Kiedy bierzesz kartę, wybierz jedną spośród odkrytych kart dostępnych w puli i natychmiast weź ją na rękę. Wzięcie karty to co innego niż dobranie karty z talii.

**ZABIJANIE** – Potwór zostaje zabity kiedy wszystkie miejsca na jego karcie są zakryte żetonami trafień.

**ZASÓB** – Zasób to coś, co możesz zyskać lub stracić, np. kości, muszle i owoce, wykorzystywane do opłacania nagród i specjalnych zdolności.

**ZDEGRADOWANIE** – Zastąpienie kości inną kością niższego poziomu.

**ZNACZNIK AKCJI** – Znaczniki akcji określają liczbę akcji jakie możesz wykonać każdego dnia. Znacznik akcji pozostawiasz po sobie na każdym polu, aby oznaczyć swoje wykorzystane już akcje.

**ZUŻYTE KOŚCI** – Kości wykorzystane w wyzwaniu, które znajdują się na polu zużytych kości twojej planszy postaci do momentu ich odświeżenia. Patrz również: **Dostępne kości, Odświeżanie**.

**ZYSKIWANIE** – Wzięcie zasobu z puli ogólnej. Patrz również: **Tracenie**.

**ŻYŁOWANIE** – Niektóre wyzwania posiadają symbole obramowane przerywaną linią. To opcjonalny symbol „żyłowania”. Nie musisz dopasować symbolu żyłowania, aby zaliczyć wyzwanie.

**KONCEPCJA:** Mr. Cuddington

**PROJEKT:** Tim i Ben Eisner

**ILUSTRACJE I TWORZENIE ŚWIATA:**  
Mr. Cuddington

**KIEROWNICTWO ROZWOJU PROJEKTU:**  
James Hudson

**DODATKOWY ROZWÓJ:**  
Matthew Gould, Mac Nelson, Derek Funkhouser, Aris Bionat, Ben Kepner

**ALMANACH:** Tim i Ben Eisner, Joel Finch, Kate Finch

**REDAKCJA:** Ari Yarwood

**EDYCJA POLSKA – GALAKTA**

**TŁUMACZENIE:** Łukasz Chełmecki

**REDAKCJA I KOREKTA:**  
Aleksandra Miszta-Mars, Łukasz Tkaczyk

**OPRACOWANIE GRAFICZNE:**  
Krzysztof Bernacki

Copyright © 2020 Druid City Games® oraz Skybound™. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Żadna część tej broszury nie może być powielana ani kopiowana bez wyraźnej pisemnej zgody Druid City Games® i Skybound™.

Tekst broszury poprawiony na potrzeby pierwszego dodruku gry.



Przygotowanie graczy opisano na stronach 4-6 Instrukcji.

### Przebieg rundy (każdego dnia)

Gracze wykonują tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza.

1. **PORUSZ SWOJĄ POSTAĆ** wraz z jednym znacznikiem akcji na dostępne pole akcji. *Możesz poruszyć się na wyspę, nawet jeżeli wszystkie jej pola akcji są już zajęte.*
  2. **ZYSKAJ NAGRODĘ** oznaczoną na polu akcji, które wybrałeś.
  3. **SKORZYSTAJ Z EFEKTU WYSPY**, nawet jeżeli nie znajdujesz się na żadnym polu akcji.
  4. **PODEJMIJ WYZWANIE**, jeżeli dysponujesz kartą wyzwania odpowiadającą twojej obecnej wyspie.
  5. **WALCZ Z POTWOREM**, jeżeli znajdujesz się w Fałdzie.
- Możesz zagrać w swojej turze jedną kartę sztuczki z ręki.



### Przebieg końca rundy (każdej nocy)

Kiedy wszyscy gracze wykorzystali wszystkie swoje znaczniki akcji.

1. **SPRAWDŹ, CZY POTWORY DOKONUJĄ INWAZJI**, rzucając kością inwazji potworów.
2. **PRZESUŃ POTWORY** i odkryj nowego.
3. **USUŃ UCIEKAJĄCE POTWORY** i przesuń się o -1 w rankingu czempionów, jeżeli nie trafiłeś danego potwora.
4. **ODŚWIEŻ I ULEPSZ KOŚCI** w liczbie równej twojemu poziomowi Wytrwałości.
5. **PRZENIEŚ SWÓJ PIONEK POSTACI** oraz znaczniki akcji na swoją planszę postaci.
6. **SPRAWDŹ RANKING CZEMPIONÓW** i umieść na nim swój żeton trafienia, jeżeli jesteś na prowadzeniu.
7. **PORUSZ ARBITRA** na następną arenę, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
8. **PRZESUŃ ZNACZNIK BIEŻĄCEJ RUNDY** na następne pole toru rund. Na początku rundy 2 i 4 daj każdemu graczowi jeden dodatkowy znacznik akcji i zastąp kość zagrożenia kością wyższego poziomu.



### Punktacja na końcu gry

1. **ZALICZONE WYZWANIA:** zgodnie z oznaczeniem.
2. **WSKAŹNIKI CECH:** najwyższa wartość punktowa osiągnięta na każdym wskaźniku.
3. **MIEJSCE W RANKINGU CZEMPIONÓW:** 3, 2 lub 1 punkt.
4. **POZYCJA W RANKINGU CZEMPIONÓW:** najwyższa osiągnięta wartość punktowa.
5. **PREMIA LIDERA RANKINGU CZEMPIONÓW:** 1 punkt za każdy żeton trafienia.
6. **TAJNE CELE:** zgodnie z oznaczeniem.
7. **TRAFIENIA W POTWORY:** 1 punkt za każdy żeton trafienia obok Fałdy.



### PODEJMOWANIE WYZWANIA

1. **ZAGRAJ Z RĘKI KARTĘ WYZWANIA** powiązaną z wyspą, na której się znajdujesz.
2. **WYBIERZ KOŚCI, KTÓRYCH CHCESZ UŻYĆ** i wydaj 1 owoc za każdą kość powyżej poziomu twojego Skupienia.
3. **RZUĆ WYBRANYMI KOŚCI** wraz z aktualną kością zagrożenia.
4. **UŻYJ MUSZLOWEJ TARCZY** do zablokowania symboli **X** lub strać kość.
5. **PRZERZUĆ** dowolne kości, jeżeli nie zaliczyłeś i chcesz kontynuować. Wróć do kroku 3.
6. **ZALICZ WYZWANIE** przypisując kości do pasujących wymaganych symboli. Rozwiń wszystkie dopasowane cechy. Wsuń kartę wyzwania pod swoją planszę postaci. Przenieś kości na swoje pole zużytych kości. Jeśli możesz, przesuń się w rankingu czempionów.
7. **WYCOFAJ SIĘ NIE ZALICZAJĄC WYZWANIA**, jeżeli nie chcesz kontynuować. Rozwiń wszystkie dopasowane cechy. Odrzuć kartę wyzwania. Dobierz kartę z talii wyzwania. Przenieś kości na swoje pole zużytych kości.

### WALKA Z POTWOREM

1. **WYBIERZ KOŚCI, KTÓRYCH CHCESZ UŻYĆ** i wydaj 1 owoc za każdą kość powyżej poziomu twojego Skupienia.
2. **OTRZYMAJ DODATKOWĄ KOŚĆ ZA STYL WALKI**, o poziomie równym liczbie powiązanych z tym stylem wyzwania, które zaliczyłeś. Nie wymaga to wydawania owocu.
3. **RZUĆ WYBRANYMI KOŚCI** wraz z aktualną kością zagrożenia.
4. **UŻYJ MUSZLOWEJ TARCZY** do zablokowania symboli **X** lub strać kość.
5. **PRZERZUĆ** dowolne kości, jeżeli nie zaliczyłeś i chcesz kontynuować. Wróć do kroku 3.
6. **ZADAJ OBRAŻENIA** potworowi. Umieść żeton trafienia na każdym symbolu, który dopasowałeś. Rozwiń wszystkie dopasowane cechy.
7. **ZABIJ POTWORA**, jeżeli wszystkie symbole są zakryte żetonami trafień. Wszyscy gracze, którzy trafili danego potwora otrzymują nagrodę. Otrzymujesz premię za zabicie.
8. **STRAĆ WSZYSTKIE KOŚCI** wykorzystane w walce z potworem.

W dowolnym momencie po rzucie kośćmi możesz wydać 4 muszle ze swojej Muszlowej Tarczy, aby ustawić dowolny wynik na jednej kości, którą rzuciłeś.

