

INSTRUKCJA

Projekt  
TIM i BEN EISNER

Ilustracje i świat  
MR. CUDDINGTON

# TIDAL BLADES

## OBROŃCY RAFY



CZEŚĆ I





# TIDAL BLADES

## OBRONCY RAFY

CZĘŚĆ I

Projekt  
**TIM I BEN EISNER**

Ilustracje i świat  
**MR. CUDDINGTON**



1-4 graczy



Wiek 14+



60-90 min.

## SPIS TREŚCI

Elementy gry	2
Przygotowanie rozgrywki	4
Opis gry	6
Przebieg rundy	10
Koniec rundy	19
Punktacja na końcu gry	19

## WITAJCIE PRZYSZLI OBRONCY!

Od Wielkiej Bitwy minęło już piętnaście lat. Piętnaście lat od momentu, gdy nasi wybitni Inżynierowie z Cytadeli Czasu podjęli ciężką decyzję i stworzyli Fałdę. Piętnaście lat od momentu, gdy Ostrza Pływów zebrały się po raz ostatni... I dokonały największego poświęcenia.

To wtedy właśnie uformowano potężną barierę z powykęczonego czasu i przestrzeni w celu powstrzymania napierającej inwazji stworów spoza rafy. Jednak dziś ten ciężko wywalczony spokój jest zagrożony. Nowe potwory przedzierają się przez wici czasu i wyspy znowu potrzebują nowych Obrońców.

Zorganizowano wielki turniej i areny tylko czekają na śmiałków przybywających z każdego zakątka wyspiarskiej krainy. Aby zaprezentować sędziom swój prawdziwy potencjał, będziecie musieli trenować dniami i nocami, stawiać czoła wyzwaniom na trzech arenach i wysunąć się na prowadzenie w rankingu czempionów.

Macie na to tylko cztery dni. Czy uda wam się za wszelką cenę sprostać wyzwaniom i dołączyć do grona godnych tytułu Ostrz Pływów, Obrońców Rafy?

## ELEMENTY GRY

### Elementy miasta Naviri

- 1 5 plansz wysp
- 2 1 ranking czempionów
- 3 35 żetonów owoców
- 4 45 żetonów muszli
- 5 14 kości nowicjusza (białe)
- 6 16 kości adepta (8 niebieskich i 8 czerwonych)
- 7 16 kości elity (8 niebieskich i 8 czerwonych)
- 8 12 kości gildii (czarne)
- 9 3 kości zagrożenia (biała, żółta i czerwona)
- 10 1 kość inwazji potworów
- 11 7 kart potworów
- 12 42 karty wyzwań
- 13 30 kart sztuczek
- 14 25 kart rynku
- 15 1 pionek Arbitra
- 16 1 znacznik rundy
- 17 1 pionek łodzi
- 18 1 znacznik pierwszego gracza

1 notes na punkty





1 instrukcja

1 almanach

### Elementy graczy




- 19 4 plansze postaci (po 1 na gracza)
  - 20 4 pionki postaci (po 1 na gracza)
  - 21 72 żetony trafień (po 18 na gracza)
  - 22 16 znaczników akcji (po 4 na gracza)
  - 23 4 karty historii (po 1 na gracza)
  - 24 52 karty postaci (po 13 na gracza)
  - 25 12 kart tajnych celów (po 3 na gracza)
  - 26 12 kart początkowych wyzwań (po 3 na gracza)
- 4 karty pomocy (po 1 na gracza)

### Elementy zaawansowane\*

-  29 kart legendarnych wyzwań
-  7 kart ogłoszeń specjalnych
-  19 zaawansowanych kart rynku
-  9 zaawansowanych kart potworów

\* Wszystkie zaawansowane karty oznaczone na awersie symbolem płomienia. Więcej szczegółów na temat zaawansowanej rozgrywki znajduje się w Almanachu (str. 8).

### Elementy rozgrywki solo \*\*

-  1 plansza rozgrywki solo
-  5 kart efektów intryg
-  1 znacznik akcji rywała

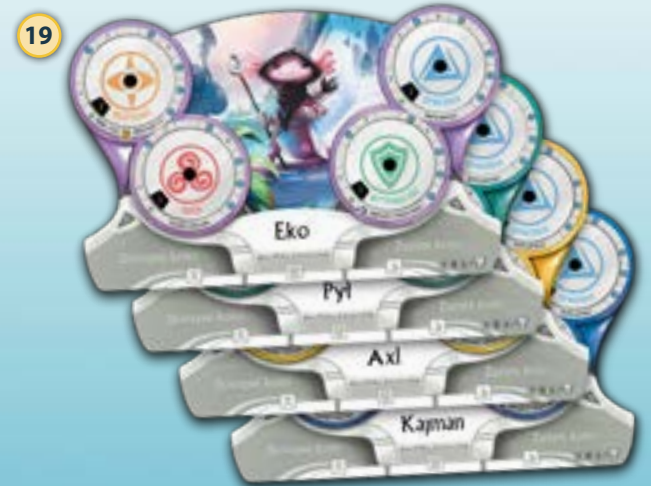


\*\* Więcej szczegółów na temat rozgrywki solo (str. 14) oraz na dwóch graczy (str. 12) znajduje się w Almanachu.



# ELEMENTY MIASTA NAVIRI

# ELEMENTY GRACZY





# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

## PIERWSZA ROZGRYWKA?

Ramki z symbolem kompasu zawierają sugestie dotyczące przygotowania gry w przypadku pierwszej rozgrywki w *Tidal Blades*.



- Ranking czempionów **A**  
 Fałda **B**  
 Cytadela Czasu **C**  
 Chronoseum **D**  
 Stadion Lamara **E**  
 Szranki Droska **F**



## KAŻDY GRACZ BIERZE:

- 1 planszę postaci **G**
- 1 pionek postaci **14**
- 4 znaczniki akcji **15**
- 1 kartę historii **16**
- 13 kart postaci **17**
- 18 żetonów trafień **18**
- 3 karty tajnych celów **19**
- 3 karty początkowych wyzwań **20**
- 2 kości nowicjusza (białe) **23**

## ROZGRYWKA SOLO LUB NA DWÓCH GRACZY?

Przygotowanie gry oraz zasady rozgrywki dla trybów solo oraz dla dwóch graczy opisano w Almanachu.



# PRZYGOTOWANIE MIASTA NAVIRI

Umieść planszę Cytadeli Czasu na środku stołu, stroną z symbolem kompasu do góry. (Druga strona jest przeznaczona do rozgrywki zaawansowanej; patrz Almanach).

Umieść ranking czempionów **A** i plansze pozostałych czterech wysp wokół Cytadeli Czasu tak, jak pokazano na poprzedniej stronie. Na odwrocie każdej planszy wyspy znajduje się diagram, na którym oznaczono jej umiejscowienie.

Umieść żetony muszli i owoców w łatwo dostępnym miejscu obok plansz wysp **1**.

Podziel kości według koloru i rodzaju, a następnie umieść je w łatwo dostępnym miejscu obok plansz wysp **2**.

Wylosuj jedną wyspę spośród Chronoseum, Stadionu Lamara oraz Szranków Droska i umieść na niej pionek Arbitra.



# PRZYGOTOWANIE WYSP

## FAŁDA **B**

### JEŻELI TO WASZA PIERWSZA GRA:



Podziel karty potworów na „słabe” i „mocne”, zgodnie z oznaczeniem na ich rewersach.

Wyszukaj trzy mocne potwory oznaczone symbolem kompasu na awersie. Potasuj te karty i umieść je zakryte w wycięciu planszy Fałdy.

Wyszukaj trzy słabe potwory oznaczone symbolem kompasu na awersie. Potasuj te karty i umieść je zakryte na wierzchu kart mocnych potworów w wycięciu planszy Fałdy, tworząc talię potworów **3**.

Pozostałe karty potworów odłóż do pudełka.

**JEŚLI GRALIŚCIE JUŻ WCZEŚNIEJ:** Zaawansowanych kart potworów używa się tylko w rozgrywce zaawansowanej; patrz Almanach. Odłóż je z powrotem do pudełka, jeśli z nich nie korzystacie. Podziel karty potworów na słabe i mocne, zgodnie z oznaczeniem na ich rewersach.

Potasuj karty mocnych potworów i umieść je jako zakryty stos w wycięciu planszy Fałdy.

Spójrz na symbol stylu walki po prawej stronie oznaczenia poziomu trudności na rewersie wierzchniej karty mocnego potwora.

Bez podglądania awersów, wybierz spośród słabych potworów dwie karty oznaczone dwoma pozostałymi stylami walki do dodania na wierzch stosu (tak aby trzy wierzchnie karty stosu potworów miały różne symbole stylów walki).

Umieść obie wybrane karty słabych potworów zakryte na wierzchu stosu mocnych potworów, tworząc talię potworów **3**. Pozostałe karty słabych potworów odłóż do pudełka.

**KAŻDA ROZGRYWKA:** Odkryj wierzchniego potwora i umieść go odkrytego na Granicy Fałdy **4**.

Umieść kość inwazji potworów (jasnoniebieska k8) na Fałdzie **5**.



## CYTADELA CZASU **C**

Podziel karty wyzwań na trzy stosy, zgodnie z oznaczeniem na ich rewersach: początkowe wyzwania, wyzwania oraz legendarne wyzwania.

Karty początkowych wyzwań odłóż na razie na bok, będą wykorzystane w dalszej części przygotowania.

Kart legendarnych wyzwań używa się tylko w rozgrywce zaawansowanej; patrz Almanach. Odłóż je z powrotem do pudełka, jeśli z nich nie korzystacie.

Potasuj karty wyzwań i umieść je zakryte w wycięciu planszy Cytadeli Czasu, tworząc talię wyzwań **6**. Dobierz z talii wyzwań pięć kart i umieść je odkryte nad planszą Cytadeli Czasu, tworząc pulę wyzwań **7**.

Umieść trzy kości zagrożenia obok pól oznaczonych na torze rund. Do każdej kości przypisane jest jedno pole **8**.

Umieść znacznik rundy na pierwszym polu toru rund **9**.

## CHRONOSEUM **D**

Potasuj karty sztuczek i umieść je zakryte w wycięciu planszy Chronoseum, tworząc talię sztuczek **10**.

## STADION LAMARA **E**

Umieść pionek łodzi na polu startowym toru wokół Stadionu Lamara, oznaczonym symbolem **11**.

## SZRANKI DROSKA **F**

Potasuj karty rynku. W przypadku zaawansowanej rozgrywki z wykorzystaniem zaawansowanych kart rynku (patrz Almanach), potasuj je razem z pozostałymi kartami rynku. Następnie umieść zakryte karty obok lewego górnego rogu planszy Szranków Droska, tworząc talię rynku **12**.

Dobierz z talii rynku trzy karty i umieść je odkryte pod talią, tworząc pulę rynku **13**.

# PRZYGOTOWANIE GRACZY

Każdy gracz wybiera postać i bierze zestaw powiązanych z nią elementów, zgodnie z listą na poprzedniej stronie.

### JEŻELI TO WASZA PIERWSZA GRA:



Zachowaj kartę tajnego celu oznaczoną symbolem kompasu i umieść ją odkrytą przed sobą **19**. Pozostałe karty odłóż do pudełka.

**JEŚLI GRALIŚCIE JUŻ WCZEŚNIEJ:** Każdy gracz losuje jedną ze swoich kart tajnych celów i umieszcza ją zakrytą przed sobą **19**. Pozostałe karty odkłada do pudełka.

**KAŻDA ROZGRYWKA:** Każdy gracz umieszcza dwa ze swoich znaczników akcji pod pionkiem swojej postaci. Pozostałe znaczniki umieszcza obok planszy Cytadeli Czasu, po jednym przy polu 2 oraz 4 toru rund **15**.

Każdy gracz wyszukuje spośród swoich kart postaci Muszlową Tarczę i umieszcza ją odkrytą przed sobą **21**.

(ciąg dalszy »)



## JEŻELI TO WASZA PIERWSZA GRA:



Wyszukaj spośród swoich kart postaci początkową kartę postaci oznaczoną symbolem kompasu i umieść ją odkrytą przed sobą **22**.

- Eko – Załamywacz Tsuru
- Pył – Nowa na wyspach
- Axl – Skuter wyścigowy
- Kajman – Starożytne zatargi

**JEŚLI GRALIŚCIE JUŻ WCZEŚNIEJ:** Zamiast korzystać z początkowej karty postaci, zaawansowani gracze mogą wybrać spośród trzech losowych kart swojej postaci.

**KAŻDA ROZGRYWKA:** Każdy gracz tasuje swoje pozostałe karty postaci i umieszcza je zakryte przed sobą, tworząc talię postaci **17**.

Każdy gracz ustawia wszystkie cztery wskaźniki cech na swojej planszy postaci **G** na oznaczonej zielonym kółkiem początkowej pozycji.

Każdy gracz bierze dwie białe kości nowicjusza **23**, 2 owoce i 2 muszle **24** oraz umieszcza 2 dodatkowe muszle na swojej Muszlowej Tarczy **25**.

Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich żetonów trafień na początkowym polu rankingu czempionów **26**.

Wylosujcie gracza, który rozpocznie rozgrywkę – bierze on znacznik pierwszego gracza **27**. Drugi gracz bierze 1 dodatkowy owoc, trzeci gracz bierze 1 dodatkową muszlę, a czwarty gracz bierze po 1 dodatkowym owocu oraz muszli.



## OPIS GRY

Gracze wcielają się w aspirujących bohaterów rywalizujących o szansę wstąpienia w szeregi tytułowych Ostrz Pływów, elitarnych obrońców wysp. Turniej trwa cztery dni i noc. Aby jak najlepiej wykorzystać swoje tury, zawodnicy będą musieli zbierać potrzebne zasoby, rywalizować w różnorodnych wyzwaniach i odpowiednio rozplanować swoje wizyty na różnych wyspach.

Każdego dnia gracze będą wysyłać swoje postacie na różne wyspy, aby wykonywać akcje i podejmować się wyzwaniom. Akcje pozwalają zyskiwać zasoby lub korzystać z efektów powiązanych z danym polem akcji. Zawodnicy mogą również skorzystać z dodatkowego efektu danej wyspy. Mogą także podejmować się wyzwaniom przypisanych do aren na konkretnych wyspach lub walczyć z wyłaniającymi się z Fałdy potworami.

Dzięki wyzwaniom i walkom z potworami zawodnicy będą rozwijać cztery cechy swoich postaci: Ducha, Skupienie, Wytrwałość i Synergię.

Na końcu czwartej rundy każdy z pretendentów do tytułu Ostrza Pływów zostanie oceniony na podstawie zaliczonych wyzwań, poziomu każdej ze swoich cech, pozycji w rankingu czempionów, tajnego celu i walk z potworami.

## POSTAĆ

Po wybraniu swojej postaci weź:

- Planszę postaci z czterema wskaźnikami do oznaczania poziomu twoich cech.
- Pionek postaci i cztery znaczniki akcji do oznaczania gdzie jesteś i gdzie już byłeś.
- 1 kartę z opisem historii i preferowanego stylu gry twojej postaci.
- 13 kart postaci z unikalnymi zdolnościami danej postaci.
- 18 żetonów trafień do oznaczania obrażeń, jakie zadałeś potworom.
- 3 karty tajnych celów.
- 3 karty początkowych wyzwań.
- 2 kości nowicjusza (białe).
- Owoce i muszle.

## OPIS KOŚCI

Kiedy podejmujesz się wyzwania lub walczysz z potworami, posiadane przez ciebie kości reprezentują mocne strony i umiejętności twojej postaci. Rzucasz kośćmi w nadziei na uzyskanie wyników pasujących do symboli oznaczonych na kartach wyzwań (aby zaliczyć dane wyzwanie) lub potworów (aby zabić danego potwora).

Kiedy zyskujesz kość, umieść ją na polu dostępnych kości, w lewym dolnym rogu swojej planszy postaci. Po wykorzystaniu kości w wyzwaniu umieść je na polu zużytych kości, w prawym dolnym rogu swojej planszy postaci. Patrz **28** i **29** na stronie 4.

## ZYSKIWANIE KOŚCI

Rozpoczynasz grę z 2 białymi kośćmi nowicjusza **23** w obszarze dostępnych kości.

Nowe kości możesz zyskiwać dzięki polom akcji w Chronoseum, kartom rynku ze Szranków Droska oraz kartom sztuczek.



**LIMIT KOŚCI:** Na końcu swojej tury możesz posiadać maksymalnie sześć kości. Musisz odrzucić wszystkie kości powyżej tego limitu znajdujące się na polu zużytych lub dostępnych kości (lub obu), tak aby mieć ich łącznie sześć.

## ODŚWIEŻANIE KOŚCI

Odświeżanie oznacza przenoszenie kości z pola zużytych kości z powrotem na pole dostępnych kości.



Część swoich kości odświeżasz co noc, ale możesz także odświeżać je wcześniej dzięki określonym polom akcji lub niektórym kartom sztuczek. Więcej informacji znajduje się w sekcji „Objaśnienie kart sztuczek” na 3 stronie Almanachu.

## ULEPSZANIE KOŚCI

Aby ulepszyć kość, wybierz jedną ze swoich kości i wymień ją na kość wyższego o jeden poziomu, zgodnie z diagramem ulepszania kości. Kości są podzielone na cztery poziomy, jak pokazano na diagramie. Część swoich kości ulepszasz co noc, ale możesz także ulepszać je dzięki niektórym kartom rynku i sztuczek.

## ODŚWIEŻANIE I ULEPSZANIE NA KOŃCU RUNDY

Na końcu każdej rundy będziesz miał okazję odświeżyć i ulepszyć część swoich kości.

Wybierz jedną ze swoich kości za każdy poziom twojej Wytrwałości. Jeśli którekolwiek z tych kości znajdują się na polu zużytych kości, odśwież je. Następnie ulepsz każdą z tych kości. Nie możesz dwukrotnie wybrać tej samej kości.

Więcej informacji dotyczących końca rundy znajduje się na stronie 19.

## RODZAJE KOŚCI

W miarę jak zwiększa się poziom kości, stają się one bardziej wyspecjalizowane, dzięki czemu łatwiej uzyskać na nich określony wynik. Cztery poziomy kości to:

### POZIOM 1: KOŚĆ NOWICJUSZA

Wszystkie kości nowicjusza są białe i mają jedną pustą ściankę, po jednym symbolu każdej z czterech cech oraz jeden symbol (?), który można wykorzystać jako dowolną wybraną cechę. Możesz ulepszyć kość nowicjusza do wybranej kości adepta – czerwonej lub niebieskiej.



### POZIOM 2: KOŚĆ ADEPTA

Kości adepta występują w dwóch jednolitych kolorach. Czerwone kości adepta zwiększają szansę na wyrzucenie symboli cech Skupienia lub Ducha. Niebieskie kości adepta zwiększają szansę na wyrzucenie symboli cech Wytrwałości lub Synergii. Na kościach adepta znajduje się też jeden symbol (?), który można wykorzystać jako dowolną wybraną cechę.



### POZIOM 3: KOŚĆ ELITY

Kości elity mają czarne obramowanie. Czerwone kości elity jeszcze bardziej zwiększają szansę na wyrzucenie symboli Skupienia lub Ducha. Analogicznie jest w przypadku niebieskich kości elity i symboli Wytrwałości lub Synergii. Na dwóch ściankach kości elity znajdują się dwa symbole cech oddzielone ukośną linią – można użyć jednej lub drugiej wskazanej cechy, ale nie obu. Na kościach elity znajdują się też dwa symbole (?), które można wykorzystać jako dowolną wybraną cechę.



### POZIOM 4: KOŚĆ GILDII

Kości gildii są kośćmi najwyższego poziomu. Są całkiem czarne i dedykowane tylko jednemu rodzajowi cechy – do tego stopnia, że można na nich wyrzucić nawet po dwa symbole danej cechy. Na kościach gildii znajdują się też dwa symbole (?), które można wykorzystać jako dowolną wybraną cechę. Na potrzeby trafień w opancerzone miejsca kości gildii liczą się jako ten sam kolor co pozostałe kości na danej ścieżce ulepszeń.



**PULA KOŚCI:** Jeżeli miałbyś zyskać lub ulepszyć kość, ale w puli nie byłoby już odpowiednich kości, możesz zyskać inną kość tego samego poziomu. Na przykład, jeśli ulepszysz czerwoną kość adepta, ale nie ma już czerwonych kości elity, zamiast tego otrzymujesz niebieską kość elity.

**W rzadkich przypadkach, gdy w puli nie ma już żadnych kości odpowiedniego poziomu, otrzymujesz jedną wybraną kość dowolnego niższego poziomu.**





## CECHY POSTACI

Każdy gracz ma planszę postaci, na której oznacza poziom cech swojej postaci. Kiedy zaliczysz wyzwanie lub odbędziesz walkę z potworem, rozwiń odpowiednią cechę (obracając jej wskaźnik) o jeden stopień za każdy symbol cechy dopasowany w ramach wyzwania lub walki z potworem.



### DUCH – POZIOM SZTUCZEK

Każdy zawodnik ciężko pracuje nad poprawą swojej sprawności fizycznej i siły woli. Podnoszenie poziomu Ducha zwiększa efektywność specjalnych manewrów reprezentowanych przez karty sztuczek.

### SKUPIENIE – MAKSYMALNY RZUT

Skupienie określa, jak wiele jesteś w stanie z siebie wykrzesać, podejmując się wyzwania lub walcząc z potworami.

Poziom twojego Skupienia określa maksymalną liczbę kości, którymi możesz rzucać w ramach wyzwania lub walki z potworem. Na przykład, nawet dysponując sześcioma kośćmi, jeśli poziom twojego Skupienia wynosi 2, w ramach wyzwania możesz rzucić tylko dwiema kośćmi.

Możesz odrzucić żeton owocu, aby go „zjeść” i tymczasowo zwiększyć swój maksymalny rzut. **Nie** podnosi to poziomu twojego Skupienia, ale za każdy żeton owocu odrzucony w ten sposób możesz rzucić jedną dodatkową kością podczas danego wyzwania.

Zjadając owoc, nie zyskujesz nowej kości. **Musisz już dysponować odpowiednią liczbą kości do wykonania rzutu.**

### WYTRWAŁOŚĆ – ODŚWIEŻANIE I ULEPSZANIE KOŚCI

Wytrwałość odzwierciedla to, jak dobrze regenerujesz się po swoich wysiłkach. Poziom twojej Wytrwałości określa, ile kości możesz odświeżyć i ulepszyć na końcu każdej rundy. Więcej informacji znajduje się w sekcji „Koniec rundy” na stronie 19.

### SYNERGIA – KARTY POSTACI

Synergia reprezentuje wewnętrzną siłę i przeznaczenie twojej postaci. Podnosząc poziom swojej Synergii, odkrywasz ukryte talenty i specjalne umiejętności swojej postaci. Karty postaci zostały opisane w kolejnej sekcji.

## PODNOŻENIE POZIOMU CECH

Rozwijanie cechy o jeden stopień nie jest równoznaczne z podniesieniem jej poziomu. Czasami podniesienie poziomu cechy wymaga rozwinięcia jej kilka razy.

Symbol rozwoju cechy pozwala rozwinąć jedną wybraną cechę o jeden stopień.

Małe cyfry znajdujące się na obwodzie każdego wskaźnika pokazują kiedy poziom danej cechy wzrasta.



SYMBOL ROZWOJU CECHY

Punkty przyznawane na końcu gry za osiągnięcie tej pozycji



Kolejny poziom cechy

Obecny poziom cechy

## DODATKOWE PUNKTY

Rozwijając swoje cechy, możesz udowodnić, że jesteś doskonałym kandydatem na Ostrze Pływów. Na obwodzie każdego wskaźnika cech znajdują się oznaczenia 1, 2, 3, 4 i 5 punktów. Na końcu gry zdobywasz najwyższą osiągniętą na każdym ze wskaźników liczbę punktów.

Na przykład, możesz zdobyć 3 punkty za swojego Ducha, 1 punkt za Skupienie, 3 punkty za Wytrwałość i 5 punktów za specjalizację w Synergii, co daje łącznie 12 punktów za cechy.

## KARTY POSTACI

Twoje karty postaci reprezentują trwałe zdolności i efekty. Niektóre z nich rozpatrujesz, gdy wykonujesz określone akcje lub podejmujesz wyzwania, inne zaś musisz aktywować opłacając ich koszt w muszlach, zgodnie z opisem danej karty.

Każdy gracz rozpoczyna ze swoją Muszlową Tarczą i początkową kartą postaci w grze oraz zakrytą talią kart postaci. Za każdym razem, gdy rozwijając swoją Synergię jej wskaźnik osiągnie lub minie symbol karty postaci, dobierz dwie karty postaci ze swojej talii, wybierz jedną do zagrania, a drugą umieść na spodzie swojej talii postaci.

Każdej karcie postaci możesz użyć w swojej turze od momentu jej zagrania. Nie odrzuca się jej, a jej efekt pozostaje aktywny po użyciu.

W swojej turze możesz skorzystać z efektów dowolnej liczby kart postaci, a jeśli to możliwe, możesz z nich również korzystać wielokrotnie.





Jeśli odrzucisz kartę postaci opisaną jako artefakt, nie dobierasz nowej, a wartość twojej Synergii pozostaje bez zmian.

## MUSZLOWA TARCZA

Twoja Muszlowa Tarcza to zasilane muszlami urządzenie, które podczas wyzwań i walk z potworami chroni cię przed zagrożeniami. Zapewnia również dodatkowe zdolności wpływające na kości.

Tarcza może pomieścić maksymalnie 6 muszli – musisz odrzucić ich nadmiar na końcu swojej tury.

Symbol rozwoju cechy pozwala rozwinąć jedną wybraną cechę o jeden stopień.

### ZDOLNOŚCI MUSZLOWEJ TARCZY

**OSŁONA:** Możesz użyć swojej Muszlowej Tarczy, aby zablokować wyrzucone na kości zagrożenia symbole **X** i **XX**. Aby to zrobić, przenieś muszle ze swojej planszy postaci na kartę Muszlowej Tarczy, w liczbie równej uzyskanym wynikom **X**. **XX** liczy się jako dwa symbole **X**.

**SKOK W CZASIE:** Możesz wydać 4 muszle ze swojej Muszlowej Tarczy, aby ustawić dowolny wynik na kości, którą rzuciłeś. Zwróć wydane muszle do puli ogólnej. Możesz wydać wyłącznie muszle ze swojej Muszlowej Tarczy, a nie z planszy postaci.

**MICHRONICZNE WSPOMNIENIE:** Możesz wydać 6 muszli ze swojej Muszlowej Tarczy, aby natychmiast odświeżyć dwie kości. Nie możesz w ten sposób ulepszyć kości, a jedynie je odświeżyć. Zwróć wydane muszle do puli ogólnej. Możesz wydać wyłącznie muszle ze swojej Muszlowej Tarczy, a nie z planszy postaci.



## HISTORIA MUSZLOWYCH TARCZ

Muszlowe Tarcze były jednymi z pierwszych michronicznych urządzeń opracowanych specjalnie dla Ostrz Pływów. Z ich użyciem ci legendarni strażnicy mogli skuteczniej chronić miasto, dzięki możliwości korygowania wszelkich drobnych błędów, jakie mogli popełnić w walce z potworami. W dzisiejszych czasach Muszlowe Tarcze są rzadkie i trudno dostępne.

Jedną z najlepszych okazji na przetestowanie takiego urządzenia jest zapisanie się do Turnieju Obrońców, ponieważ na czas trwania zawodów każdy uczestnik otrzymuje specjalną Muszlową Tarczę. Urządzenie można aktywować za pomocą zwykłych muszli, ale ponieważ pozwala ono użytkownikowi cofnąć się w czasie o zaledwie kilka sekund, należy go używać z rozwagą.



## ZNACZNIKI AKCJI

Znaczniki akcji określają liczbę akcji jakie możesz wykonać każdego dnia.

Rozpoczynasz grę z dwoma znacznikami akcji, kolejny zyskujesz na początku rundy 2, a jeszcze jeden na początku rundy 4.

Kiedy wykonujesz swoją turę, porusz swój pionek postaci i umieść go na wybranej wyspie wraz z jednym znacznikiem akcji ze swojej planszy postaci.

Kiedy przenosisz swoją postać na inną wyspę, zostaw znacznik akcji na polu, które zajmowałeś. Jeżeli było to jednorazowe pole akcji, znacznik akcji służy za przypomnienie, że w tej rundzie nie można już z niego skorzystać.

Nie możesz poruszyć pionka swojej postaci bez znacznika akcji. Po wykorzystaniu wszystkich swoich znaczników akcji, nie możesz wykonywać więcej tur w danej rundzie.





## KARTY TAJNYCH CELÓW

Tajne cele reprezentują osobiste motywacje twojej postaci do udziału w Turnieju Obrońców. Każdy cel można zrealizować na poziomie łatwym, aby zdobyć 7 punktów, lub na poziomie trudnym, aby zdobyć 10 punktów.

Trzymaj swój cel zakryty i nie ujawniaj go innym graczom do końca gry.



### JEŻELI TO WASZA PIERWSZA GRA:



Graj z odkrytą kartą tajnego celu, aby o nim pamiętać i łatwiej śledzić swój postęp w realizacji celu.

### OPIS KARTY CELU

- 1 Nazwa celu
- 2 Wymagania
- 3 Punkty za wypełnienie



## RANKING CZEMPIONÓW

Ranking czempionów odzwierciedla to, jak poczynania twojej postaci ocenia Starsze Ostrze Pływów, zwane Arbitrem.

Możesz awansować w rankingu czempionów za zaliczanie wyzwań na wyspie, na której znajduje się Arbitr, a także za ściganie się łodzią po zdradzieckiej rafie wokół Lamary, zabijanie potworów i na kilka innych sposobów.

Na końcu każdej rundy gracz znajdujący się na prowadzeniu w rankingu czempionów zyskuje specjalne uznanie Arbitra i umieszcza jeden ze swoich żetonów trafień na odpowiednim polu rankingu czempionów, zdobywając 1 punkt na końcu gry.

Na końcu gry zdobywasz punkty w zależności od twojej pozycji i miejsca w rankingu czempionów. Tylko jedna postać może zajmować najwyższe miejsce w rankingu czempionów.

## PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka w *Tidal Blades* trwa cztery rundy. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, gracze wysyłają swoje postacie na wyspy, aby wykonywać akcje, korzystać z dodatkowych efektów wysp i rywalizować w wyzwaniach, wykonując swoje tury do momentu wykorzystania wszystkich swoich znaczników akcji.

Przebieg tury:

1. Porusz swoją postać wraz z jednym znacznikiem akcji na wybraną wyspę.
2. Jeżeli jesteś na polu akcji, rozpatrz jego efekt.
3. Skorzystaj z dodatkowego efektu wyspy.
4. Jeżeli jesteś na wyspie, na której znajduje się arena, możesz podjąć się przypisanego do niej wyzwania. Jeżeli jesteś na Fałdzie, możesz walczyć z potworem.

W dowolnym momencie każdej swojej tury możesz zagrać jedną kartę sztuczki z ręki. Odrzuć daną kartę po jej rozpatrzeniu.

**ODRZUCONE KARTY:** Odrzucane w trakcie gry karty umieszczaj odkryte obok odpowiednich talii. Kiedy w danej talii zabraknie kart, potasuj odrzucone karty i odłóż je zakryte, tworząc nową talię.

## ODWIEDZANIE WYSPY

Zawodnicy Turnieju Ostrzy Pływów rywalizują w wyzwaniach na trzech, znajdujących się na różnych wyspach, arenach: Chronoseum, Stadionie Lamara i Szrankach Droska.

Będziesz się także udawał do Cytadeli Czasu, aby dobierać nowe karty wyzwań, i do Fałdy, aby walczyć z potworami.

Każda wyspa ma również swój unikalny dodatkowy efekt wyspy, z którego możesz skorzystać podczas wizyty.

### POLA AKCJI

Kiedy poruszysz się na pole akcji (przykłady poniżej), zyskujesz nagrody oznaczone na danym polu. Możesz dzięki temu zyskiwać dodatkowe owoce, muszle lub kości, odświeżać kości lub dobierać karty sztuczek. Pełna lista pól akcji znajduje się na stronach 10-11 Almanachu.

W grze *Tidal Blades* występują dwa rodzaje pól akcji:

#### POLA AKCJI – WIELOKROTNEGO UŻYTKU („OTWARTE”)

Otwarte pola akcji są oznaczone przerywanym okręgiem. Występują w Cytadeli Czasu i na Fałdzie. Są to pola wielokrotnego użytku, więc możesz z nich korzystać więcej niż raz w rundzie, a nawet dwa razy z rzędu, jeśli chcesz. Możesz skorzystać z takiego pola akcji nawet wtedy, kiedy znajduje się na nim inny pionek lub znacznik akcji.

#### POLA AKCJI – JEDNORAZOWE

Wszystkie pozostałe pola akcji są jednorazowe, co oznacza, że w każdej rundzie może z nich skorzystać tylko jedna postać. Aby oznaczyć, że skorzystałeś z danego pola akcji, kiedy przenosisz się na inne pole akcji, zostawiasz po sobie swój znacznik akcji. Nie możesz skorzystać z jednorazowego pola akcji, jeżeli znajduje się już na nim inny pionek lub znacznik akcji.

Możesz chcieć odwiedzić daną wyspę, nawet jeśli nie ma na niej dostępnego pola akcji, aby podjąć wyzwanie i skorzystać z dodatkowego efektu wyspy. Możesz to zrobić, umieszczając swój pionek postaci i znacznik akcji w dowolnym miejscu na planszy wyspy.



Otwarte pole akcji  
w Cytadeli Czasu



Jednorazowe pole akcji  
w Szrankach Droska



## CHRONOSEUM

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

**EFEKT WYSPY:** Dobierz kartę sztuczki.



## OPIS KARTY SZTUCZKI

- 1 Nazwa sztuczki
- 2 Ikonografia efektu sztuczki
- 3 Opis efektu sztuczki



## SZRANKI DROSKA

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

**EFEKT WYSPIY:** Kup kartę rynku lub zyskaj 1 owoc.

Uzupełnij rynek nową kartą natychmiast po zakupie karty.



## STADION LAMARA

Większość wodnych wyzwań ma miejsce na tej wyspie, a zawodnicy muszą wykazać się umiejętnościami motorowodnymi.

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

Jeżeli w ciągu jednej tury przesuwasz łódź wielokrotnie, na przykład korzystając z pola akcji *Zatoka rajdowców*, karty sztuczki *Porządny takielunek* lub zdolności z karty postaci, otrzymujesz również nagrody z każdego mijanego przez łódź pola.

## PRZYKŁADOWA TURA AXLA



Axl postanawia odwiedzić Plac Palmowy na Stadionie Lamara.



1. To pole akcji jest dostępne, więc je zajmuje, zyskując przy tym 2 owoce i przejmując znacznik pierwszego gracza.



2. Następnie Axl korzysta z efektu wyspy, żeby poruszyć łódź. Zyskuje 1 muszlę.



3. Axl posiada kartę wyzwania Stadionu Lamara, a ponieważ znajduje się na odpowiedniej wyspie, może się go podjąć.



## CYTADELA CZASU

Główna siedziba organizatorów turnieju, w której zawodnicy mogą zapisywać się do rywalizacji w wyzwaniach na pozostałych wyspach. W samej Cytaдели Czasu nie odbywają się żadne wyzwania.

**EFEKT WYSPY:** Weź lub dobierz dwie karty wyzwań. Każdą z tych kart możesz wziąć spośród tych dostępnych w puli wyzwań lub dobrać z wierzchu talii wyzwań.

Uzupełnij pulę nową kartą natychmiast po wzięciu karty. Możesz wziąć kartę, zobaczyć nową kartę, która pojawi się na jej miejsce, i dopiero po tym zdecydować o drugiej karcie.

Możesz posiadać dowolną liczbę kart wyzwań.

### OPIS KARTY WYZWANIA

- 1 Nazwa wyzwania**
- 2 Arena / styl walki**  
Arena, na której odbywa się wyzwanie. Symbol ten reprezentuje również styl walki nauczany na danej arenie.
- 3 Wymagane symbole cech**  
Aby zaliczyć wyzwanie, musisz uzyskać na kościach wszystkie wymagane symbole cech.
- 4 Symbol cechy przy żyłowaniu**  
Symbole cech oznaczone przerywaną linią nie są wymagane do zaliczenia wyzwania, ale pozwalają dodatkowo rozwinąć cechę, jeśli uda się je dopasować.
- 5 Punkty za zaliczenie**



## POLE AKCJI „ŚWIĄTYNIA PRZYBOJU”

Podczas wizyty wybierz jedno z trzech pól akcji i umieść na nim swoją postać i znacznik akcji. Świątynię Przyboju mogą odwiedzić maksymalnie trzy postacie, ponieważ każde pole akcji może być wykorzystane raz na rundę. Możesz:

- Zyskać 3 muszle.
- Zyskać 3 owoce. Odrzucić z puli i uzupełnić dwie karty wyzwań.
- Wziąć lub dobrać kartę wyzwania. Ta akcja zapewnia kartę w dodatku do dwóch kart zdobywanych dzięki efektowi wyspy.



## FAŁDA

Poprzednie pokolenie Ostrz Pływów stworzyło Fałdę w desperackiej próbie powstrzymania potworów i ocalenia Naviri, skazując się przy tym na uwięzienie w jej wnętrzu. Teraz więzy Fałdy zaczynają słabnąć, a wraz z postępem turnieju potwory zaczynają się ponownie pojawiać, zmuszając młodych aspirujących bohaterów do podjęcia walki.

**EFEKT WYSPY:** Walcz z potworem przy wybranym polu akcji.

### POLOWANIE NA POTWORY

Jeżeli na Fałdzie nie ma żadnych potworów, kiedy odwiedzasz Granicę Fałdy, odkryj wierzchnią kartę talii potworów i walcz z tym potworem.

Ten potwór nie dokona inwazji na końcu rundy, ale poruszy się na Granicę Fałdy.





## WYKONYWANIE SZTUCZEK

Karty sztuczek to zapewniające korzystne efekty karty jednorazowego użytku. Efekt karty jest tym lepszy, im wyższy jest twój poziom Ducha. W dowolnym momencie każdej swojej tury możesz zagrać jedną kartę sztuczki z ręki. Więcej informacji dotyczących sztuczek znajduje się na stronie 11.



## PODEJMOWANIE WYZWAŃ

Po zyskaniu nagrody z wybranego pola akcji i skorzystaniu z efektu wyspy, możesz podjąć jedno wyzwanie z ręki.

Każda karta wyzwania jest oznaczona symbolem powiązanej z nim areny. **Możesz podjąć wyzwanie tylko wtedy, gdy jesteś w tej lokalizacji, więc symbol musi pasować do twojej obecnej wyspy.** Kolor ramki każdej karty wyzwania również pasuje do powiązanej z nim areny.

Aby zaliczyć wyzwanie, musisz rzucać kośćmi, aż wyrzucisz wszystkie wymagane symbole cech oznaczone na karcie wyzwania. Każdy symbol na kości może zostać przypisany tylko do jednego symbolu na karcie. **Puste ścianki nie mają żadnego efektu.**

Zaliczając wyzwania, możesz rozwijać swoje cechy, zaimponować Arbitrowi, uczyć się stylów walki, które pomogą ci w walce z potworami i stać się ulubieńcem publiczności, rywalizując na wszystkich arenach.

Zaliczone wyzwania zapewniają także punkty na końcu gry.

**ŻYŁOWANIE:** Wszystkie standardowe wyzwania mają również jeden symbol cechy oznaczony przerywaną linią. To opcjonalny symbol „żyłowania”.

Dopasowanie symbolu żyłowania nie jest konieczne, aby zaliczyć wyzwanie. Jeśli jednak **dopasujesz go** wraz z wymaganymi symbolami, uda ci się zaliczyć wyzwanie w wyjątkowym stylu, dzięki czemu będziesz mógł dodatkowo rozwinąć powiązaną z nim cechę.



SYMBOL  
ŻYŁOWANIA



Wszystkie symbole na karcie zaliczonego wyzwania, liczą się na potrzeby punktacji na koniec gry (np. za tajne cele), niezależnie od tego, czy je żyłowałeś czy też nie. Na przykład, jeśli wyzwanie ma 3 wymagane symbole i jeden symbol żyłowania, liczy się jako wyzwanie z czterema symbolami.

## KOŚĆ ZAGROŻENIA

Kość zagrożenia reprezentuje wszelkie zagrożenia związane z podejmowaniem wyzwań lub walką z potworami.

Podczas wyzwania lub walki możesz rzucać kośćmi kilka razy, przerzucając je dopóki nie uzyskasz niezbędnych wyników lub nie zdecydujesz się przestać, ale za każdym razem musisz również rzucić kością zagrożenia.

Jeśli wyrzucisz na kości zagrożenia symbol **X**, na stałe stracisz jedną ze swoich kości, **chyba że** zablokujesz kość zagrożenia swoją Muszlową Tarczą.

Aby to zrobić, musisz przenieść 1 muszlę ze swojej planszy postaci na Muszlową Tarczę za każdy wyrzucony symbol **X** lub 2 muszle, jeśli wyrzucisz **XX**.

Jeśli nie możesz w całości zablokować kości zagrożenia, tracisz jedną kość wybraną spośród kości, którymi rzucałeś podczas wyzwania. Odłóż ją do puli ogólnej, a **nie** na pole swoich zużytych kości.

W miarę postępu turnieju wzrasta trudność wyzwań i walk.

- W trakcie 1 rundy rzucasz białą kością zagrożenia 1 poziomu.
- W trakcie rundy 2 i 3 rzucasz żółtą kością zagrożenia 2 poziomu, na której zamiast jednej ścianki **X** pojawia się **XX**.
- W trakcie rundy 4 rzucasz czerwoną kością zagrożenia 3 poziomu, na której występują trzy ścianki z **XX** i tylko jedna pusta ścianka.



**UWAGA:** Jeśli zdecydujesz się zablokować symbole **X** za pomocą Muszlowej Tarczy, musisz umieścić na Tarczy jedną z posiadanych muszli za każdy symbol **X**. Jeśli jednak zdecydujesz się stracić kość, tracisz tylko **jedną** kość, nawet jeśli wyrzuciłeś symbol **XX**.

## PRZEBIEG WYZWANIA

1. Zagraj z ręki kartę wyzwania powiązaną z wyspą, na której się znajdujesz.
2. Wybierz ze swojego pola aktywnych kości te, które chcesz wykorzystać w danym wyzwaniu, zachowując limit maksymalnego rzutu (aktualny poziom Skupienia). **Jeżeli chcesz użyć większej liczby kości niż wynosi twój limit, musisz zjeść 1 owoc za każdą dodatkową kość.** Nie możesz użyć większej liczby kości niż posiadasz, bez względu na to, ile owoców zjesz.
3. Rzuć wybranymi kośćmi wraz z aktualną kością zagrożenia.
4. Jeśli na kości zagrożenia wyrzuciłeś jakieś symbole **X**, musisz natychmiast stracić jedną z kości użytych w danym wyzwaniu (odkładając ją do puli ogólnej), **chyba że** zablokujesz wszystkie wyrzucone **X** swoją Muszlową Tarczą. (Patrz „Zdolności Muszlowej Tarczy” na stronie 9).
5. Jeżeli nie uzyskałeś na kościach wszystkich symboli wymaganych do zaliczenia wyzwania lub chcesz je dodatkowo żyłować, możesz odłożyć pasujące kości na bok i przetrzucić pozostałe, wracając do kroku 2 powyżej. Pamiętaj, że przy każdym przetrzuciu rzucasz także kością zagrożenia.
6. Jeżeli udało ci się uzyskać wszystkie wymagane w danym wyzwaniu wyniki, możesz natychmiast je zaliczyć. Jeśli jesteś w stanie dopasować **wszystkie symbole**, w tym symbol żyłowania, **musisz** natychmiast przestać rzucać i zaliczyć wyzwanie.
7. Jeśli nie chcesz dalej rzucać, możesz przestać i wycofać się z wyzwania, nie ryzykując dalszej utraty kości.

## WYCOFYWANIE SIĘ Z WYZWANIA

Nawet jeśli nie zaliczyłeś wyzwania, stanowiło ono nie lada trening, dzięki czemu możesz rozwinąć swoje cechy. Za każdy wymagany symbol cechy, który udało ci się dopasować przed wycofaniem się z wyzwania, rozwiń odpowiednią cechę o jeden stopień, obracając jej wskaźnik na swojej planszy postaci.

Jeżeli wycofałeś się z wyzwania, **nie** rozwijaj cech powiązanych z symbolem żyłowania.

Przenieś wszystkie pozostałe kości wykorzystane w danym wyzwaniu na pole zużytych kości. Wszystkie kości stracone podczas wyzwania przepadają.

Odrzuć niezaliczoną kartę wyzwania, a następnie dobrać w jej miejsce nową kartę z talii wyzwań. Nie możesz wybrać tej karty z puli wyzwań.

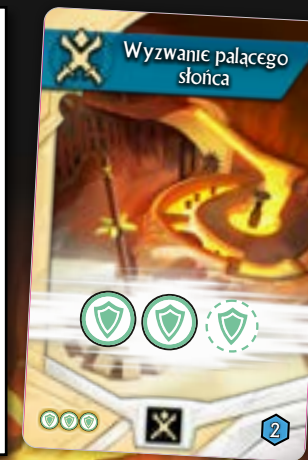


# PODEJMOWANIE WYZWANIA

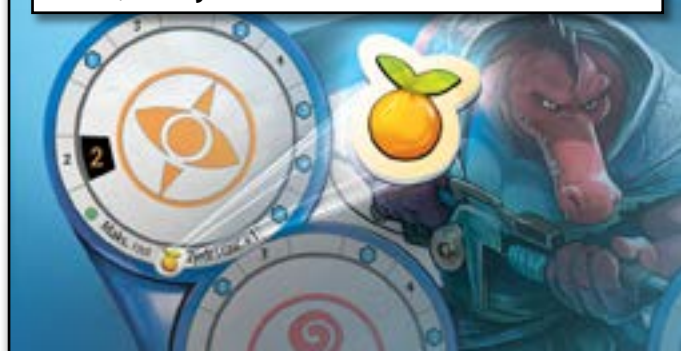


Trwa runda 2 i Kajman wybiera w swojej turze pole akcji w **Szrankach Droska**. Po skorzystaniu z efektu wyspy, dzięki któremu zakupił kartę rynku, Kajman deklaruje, że podejmuje wyzwanie...

1. Kajman zagrywa z ręki **Wyzwanie palącego słońca**, którego symbol areny odpowiada Szrankom Droska.  
Aby zaliczyć to wyzwanie, Kajman musi wyrzucić na kościach **dwa symbole Wytrwałości**.



2. Kajman decyduje się rzucić trzema kośćmi. Jego **poziom Skupienia** wynosi tylko 2, więc aby móc rzucić 3 kośćmi, musi **zjeść 1 owoc**.



3. Kajman wybiera i rzuca dwiema białymi kośćmi **nowicjusza**, jedną niebieską kością **adepta** i żółtą kością **zagrożenia** 2. poziomu (ponieważ jest to runda 2).



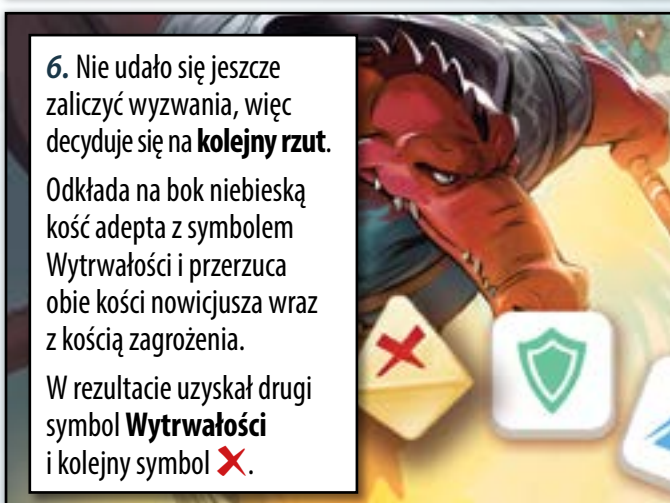
4. W pierwszym rzucie uzyskuje  **jeden symbol Wytrwałości** i symbol **X** na kości zagrożenia.



5. Aktywuje swoją **Muszlową Tarczę**, przenosząc 1 muszlę ze swojej planszy postaci na Tarczę, aby **zablokować** symbol **X**.



6. Nie udało się jeszcze zaliczyć wyzwania, więc decyduje się na **kolejny rzut**. Odkłada na bok niebieską kość adepta z symbolem Wytrwałości i przerzuca obie kości nowicjusza wraz z kością zagrożenia. W rezultacie uzyskał drugi symbol **Wytrwałości** i kolejny symbol **X**.



7. Kajman może już zaliczyć wyzwanie, ale najpierw musi użyć Muszlowej Tarczy i **zablokować** symbol **X** lub stracić jedną kość.



Używa 1 muszli, aby **zachować kość**.

8. Kajman mógłby dalej rzucać kośćmi w nadziei na wyrzucenie opcjonalnego symbolu żyłowania, ale z uwagi na malejące zapasy muszel postanawia **zaliczyć wyzwanie** bez żyłowania.



9. Kajman **wsuwa** kartę wyzwania pod swoją planszę postaci, pozostawiając na widoku jej symbol areny, aby móc później określić swój poziom w tym stylu walki.



10. Rozwija swoją **Wytrwałość** odpowiednio do liczby symboli Wytrwałości, jakie dopasował, zaliczając to wyzwanie (dwa stopnie).

11. Umieszcza wszystkie trzy kości, które wykorzystał w tym wyzwaniu na pole **zużytych kości** swojej planszy postaci.



## ZALICZENIE WYZWANIA

Za każdy symbol cechy, który udało ci się dopasować, rozwiń odpowiednią cechę o jeden stopień, obracając jej wskaźnik na swojej planszy postaci.

Przenieś wszystkie pozostałe kości wykorzystane w danym wyzwaniu na pole zużytych kości. Wszystkie kości stracone podczas wyzwania przepadają.

Wsuń zaliczoną kartę wyzwania pod swoją planszę postaci, tak aby widoczny był jej symbol areny. Ten symbol będzie brany pod uwagę przy ustalaniu premii za styl walki podczas walki z potworami.

**PREMIA ZA WSZECHSTRONNOŚĆ:** Za każdym razem, gdy uda ci się zaliczyć zestaw wyzwań (po jednym wyzwaniu każdej z trzech aren), przesunij się o +2 w rankingu czempionów.

**PREMIA ZA ZAIMPONOWANIE ARBITROWI:** Jeżeli Arbitr znajduje się na wyspie, na której zaliczyłeś wyzwanie, przesunij się o +1 w rankingu czempionów.

## WALKA Z POTWOREM

Podczas gdy turniej nabiera tempa, a tłumy się gromadzą, zaczynają napływać niepokojące plotki. W okolicach Fałdy zauważono niespotykane od lat potwory z głębin.

Niektórym z młodych zawodników nie wystarczy sam udział w turnieju i wyruszają w kierunku Fałdy, aby udowodnić swoją wartość, walcząc z przerażającymi bestiami.

Na planszy Fałdy znajdują się dwa pola akcji, które oferują graczom zasoby i szansę na walkę z potworami. Każde pole jest przypisane jednemu potworowi i pozwala stoczyć walkę właśnie z nim.

### OPIS KARTY POTWORA

- 1 Skuteczny styl walki
- 2 Nazwa potwora
- 3 Pola obrażeń
- 4 Opancerzone pola
- 5 Premia za zabicie
- 6 Nagroda i inwazja



### STYLE WALKI I DODATKOWA KOŚĆ

Każda arena jest wyspecjalizowana w unikalnym stylu walki, reprezentowanym symbolem danej areny. Rywalizując na różnych arenach, zwiększasz swoje umiejętności w każdym stylu walki i korzystasz z nich podczas walki z potworami.

Twój poziom w stylu walki to liczba zaliczonych przez ciebie wyzwań danej areny.

Potwory są wrażliwe na określone style walki, dlatego by uzyskać przewagę, podczas starcia posługujesz się stylem walki oznaczonym na karcie danego potwora.

Jeżeli osiągnąłeś co najmniej 1 poziom w danym stylu walki, wybierając kości, którymi posłużysz się w walce, możesz dobrać dodatkową kość z puli ogólnej. Twój limit maksymalnego rzutu/poziom Skupienia **nie** odnosi się do tej dodatkowej kości i **nie** musisz jeść owoców, aby móc z niej skorzystać.

Jeżeli nie ukończyłeś żadnego wyzwania powiązanego z danym stylem walki, nie otrzymujesz dodatkowej kości.

Wszystkie kości użyte do walki z potworami musisz po walce odłożyć do puli ogólnej. **Nie zachowujesz dodatkowej kości za styl walki.**



Twój poziom w danym stylu walki określa jaką dodatkową kość otrzymasz:

- Poziom 1 – dodatkowa kość nowicjusza
- Poziom 2 – dodatkowa kość adepta wybranego rodzaju
- Poziom 3 – dodatkowa kość elity wybranego rodzaju
- Poziom 4 – dodatkowa kość gildii wybranego rodzaju





## STYLE WALKI I DODATKOWA KOŚĆ

Jeżeli zaliczyłeś trzy wyzwania Szranków Droska (jak Kajman w poniższym przykładzie), osiągnąłeś trzeci poziom w tym stylu walki. W starciu z **Kolosalną Kolcornicą**, która jest podatna na styl walki Szranków Droska, otrzymujesz dodatkową kość elity 3 poziomu w wybranym kolorze.



3 poziom w stylu walki Szranków Droska



Podatna na styl walki Szranków Droska



Otrzymujesz dodatkową kość elity 3 poziomu w wybranym kolorze

## PRZEBIEG WALKI

Aby stoczyć walkę z potworem, rzucaś kośćmi w taki sam sposób, jak w przypadku wyzwań.

W przeciwieństwie do wyzwań, potwory nie muszą zostać zabite od razu w jednej turze. Możesz tylko zranić potwora, a później ty lub inny gracz możecie wrócić i kontynuować walkę.

1. Wybierz ze swojego pola aktywnych kości te, które chcesz wykorzystać w danej walce, zachowując limit maksymalnego rzutu (aktualny poziom Skupienia). Jeżeli chcesz użyć większej liczby kości niż wynosi twój limit, musisz zjeść 1 owoc za każdą dodatkową kość. Nie możesz użyć większej liczby kości niż posiadasz, bez względu na to, ile owoców zjesz.
2. Sprawdź styl walki skuteczny w starciu z danym potworem i weź dodatkową kość, w zależności od twojego poziomu w tym stylu. Twój limit maksymalnego rzutu **nie** odnosi się do dodatkowej kości.
3. Rzuć wybranymi kośćmi wraz z aktualną kością zagrożenia.
4. Jeśli na kości zagrożenia wyrzuciłeś jakieś symbole **X**, musisz natychmiast stracić jedną z kości użytych w danym wyzwaniu (odkładając ją do puli ogólnej), **chyba że** zablokujesz wszystkie wyrzucone **X** swoją Muszlową Tarczą. (Patrz „Zdolności Muszlowej Tarczy” na stronie 9).
5. Możesz odłożyć pasujące kości na bok i przerzucić pozostałe, wracając do kroku 3 powyżej. Pamiętaj, że przy każdym przerzuceniu rzucaś także kością zagrożenia.
6. Możesz zakończyć walkę, a jeśli udało ci się uzyskać na kościach część lub wszystkie wyniki pasujące do pozostałych na karcie potwora niezakrytych symboli, zadajesz mu obrażenia. Po zadaniu obrażeń odłóż wszystkie kości użyte w rzucie do puli ogólnej.

## UTRATA KOŚCI – UWAGA!

Walka z potworami jest niebezpieczniejsza niż podejmowanie wyzwań na arenach.

**Na końcu walki tracisz WSZYSTKIE kości, których użyłeś do walki z potworem.**

Musisz je odłożyć do puli ogólnej, a **nie** na pole swoich zużytych kości.

Sam musisz ocenić ryzyko związane z walką z potworem, upewnić się, że jesteś odpowiednio wyszkolony, i określić na utratę ilu kości możesz sobie pozwolić.

## ZADAWANIE OBRAZEŃ

Kiedy zdecydujesz się przestać rzucać, umieść na potworze po jednym ze swoich żetonów trafień za każdy uzyskany w rzucie wynik pasujący do niezakrytego symbolu na karcie potwora. Zakryj pasujący symbol swoim żetonem trafienia. W mało prawdopodobnym przypadku, gdy graczowi skończą się żetony trafień, może użyć innego odpowiedniego żetonu lub oznaczyć swoje trafienia w inny sposób.

Za każdy symbol cechy, który udało ci się dopasować, rozwiń odpowiednią cechę o jeden stopień, obracając jej wskaźnik na swojej planszy postaci.



**OPANCERZONE MIEJSCA:** Niektóre miejsca na potworze mogą zostać uszkodzone tylko z użyciem kości wyższego poziomu. Symbole z kolorowym tłem wymagają co najmniej kości adepta odpowiedniego koloru, a symbole z czarnym obramowaniem wymagają co najmniej kości elity odpowiedniego koloru. Na potrzeby trafień w opancerzone miejsca kości gildii liczą się jako ten sam kolor co pozostałe kości na danej ścieżce ulepszeń. W większości przypadków trafienie takiego miejsca zapewnia dodatkową nagrodę w postaci przesunięcia się o +1 w rankingu czempionów, co oznaczono symbolem pucharu 🏆.

## ZADAWANIE OBRAŹEŃ POTWOROM

OPANCERZONE  
MIEJSCA



Do miejsca z białym tłem można przypisać kość dowolnego poziomu (od nowicjusza wzwyż). Symbol cechy musi pasować.



Do miejsca z jednolitym kolorowym tłem można przypisać kość adepta lub wyższą. Symbol cechy musi pasować.



Do miejsca z kolorowym tłem i czarnym obramowaniem można przypisać kość elity lub wyższą. Symbol cechy musi pasować.



Połączone ze sobą symbole trzeba trafić jednocześnie. Więcej informacji znajduje się na 9 stronie Almanachu.

## NAGRODY I KARY

Potwory stanowią poważne zagrożenie dla mieszkańców Naviri. Aspirujący bohaterowie, którzy walczą z potworami, są dodatkowo nagradzani, z kolei ci, którzy ignorują niebezpieczeństwo, muszą wydać cenne zasoby na naprawę szkód wyrządzonych w wyniku inwazji potworów i mogą również stracić w oczach Arbitra.

### ZABICIE POTWORA – NAGRODY

Kiedy wszystkie symbole na karcie potwora zostaną zakryte żetonami trafień, zostaje on zabity i usunięty z Fałdy.

Wszyscy gracze, których żetony trafień znajdowały się na potworze, otrzymują oznaczoną na jego karcie nagrodę. Gracz, który zadał ostateczny cios, otrzymuje dodatkowo premię za zabicie.

Wszystkie żetony trafień z tego potwora należy umieścić obok planszy Fałdy. Na końcu gry każdy znajdujący się obok Fałdy żeton trafienia zapewnia 1 punkt swojemu właścicielowi.

## INWAZJA POTWORÓW – KARY

Potwory wyrwają się z Fałdy (talii potworów), a następnie poruszają się najpierw na Granicę Fałdy, a potem do Wewnętrznej Rafy chroniącej Naviri, zanim w końcu zostaną wypędzone z miasta przez Koralową Gwardię.

Na końcu każdej rundy potwór może dokonać inwazji na miasto. Pierwszy gracz rzuca kością inwazji potworów (jasnoniebieska k8). Jeżeli wynik rzutu to 1 - 5, inwazji dokonuje potwór z Wewnętrznej Rafy. Jeżeli wynik rzutu to 6 - 8, inwazji dokonuje potwór z Granicy Fałdy.

Jeśli potwór dokona inwazji, wszyscy gracze, którzy nie mają co najmniej jednego żetonu trafienia na jego karcie, ponoszą oznaczoną na danej karcie potwora karę za inwazję.

Po rzucie na inwazję wszystkie potwory przesuwają się o jedno pole i odkrywany jest nowy potwór.



*Bullubura jest pierwszym potworem, który na początku gry wyrwał się z Fałdy.*

*Nie została zabita, więc przenosi się do Wewnętrznej Rafy, a z Fałdy wyrwa się Olbrzymi Krab Błotny.*

**UCIECZKA POTWORÓW:** Jeżeli potwór poruszy się z Wewnętrznej Rafy, zostanie wypędzony przez Koralową Gwardię i ucieknie. Kiedy dany potwór ucieka, wszyscy gracze, którzy nie zadali mu obrażeń, przesuwają się o -1 w rankingu czempionów.

Potwór z pola Wewnętrznej Rafy opuszcza okolice Fałdy i zostaje usunięty z gry. Za potwora, który ucieknie, nim zostanie zabity, nie są przyznawane żadne nagrody, jednak wszystkie znajdujące się na nim żetony trafień należy umieścić obok Fałdy – w normalny sposób przyniosą punkty na końcu gry.

## POLOWANIE NA POTWORY

Jeżeli na Fałdzie nie ma żadnych potworów, kiedy odwiedzasz Granicę Fałdy, odkryj wierzchnią kartę talii potworów i walcz z tym potworem.

Ten potwór nie dokona inwazji na końcu rundy, ale poruszy się na Granicę Fałdy.

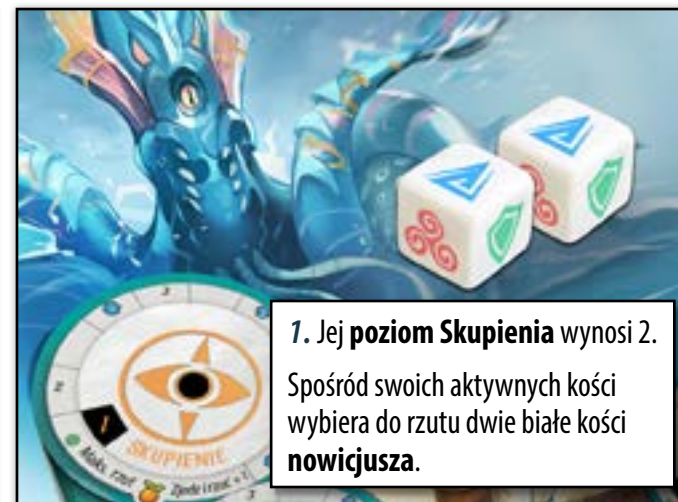




# WALKA Z POTWOREM



Trwa runda 4 i Pył postanawia wybrać się do Fałdy, aby zaważczyć z **Kolosalną Kolcornicą**.



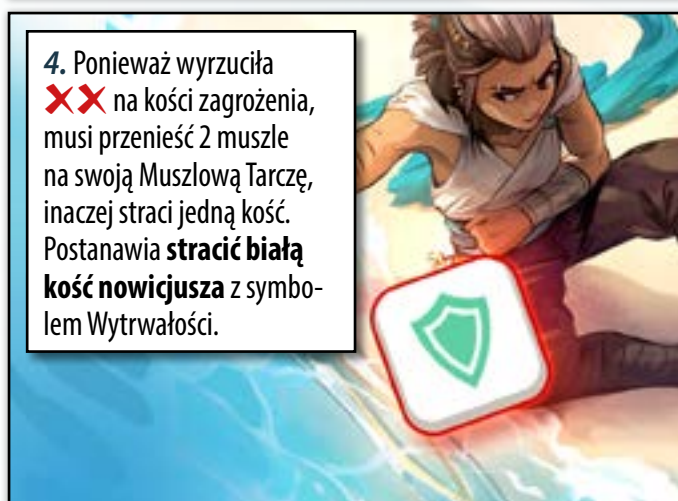
1. Jej **poziom Skupienia** wynosi 2. Spośród swoich aktywnych kości wybiera do rzutu dwie białe kości **nowicjusza**.



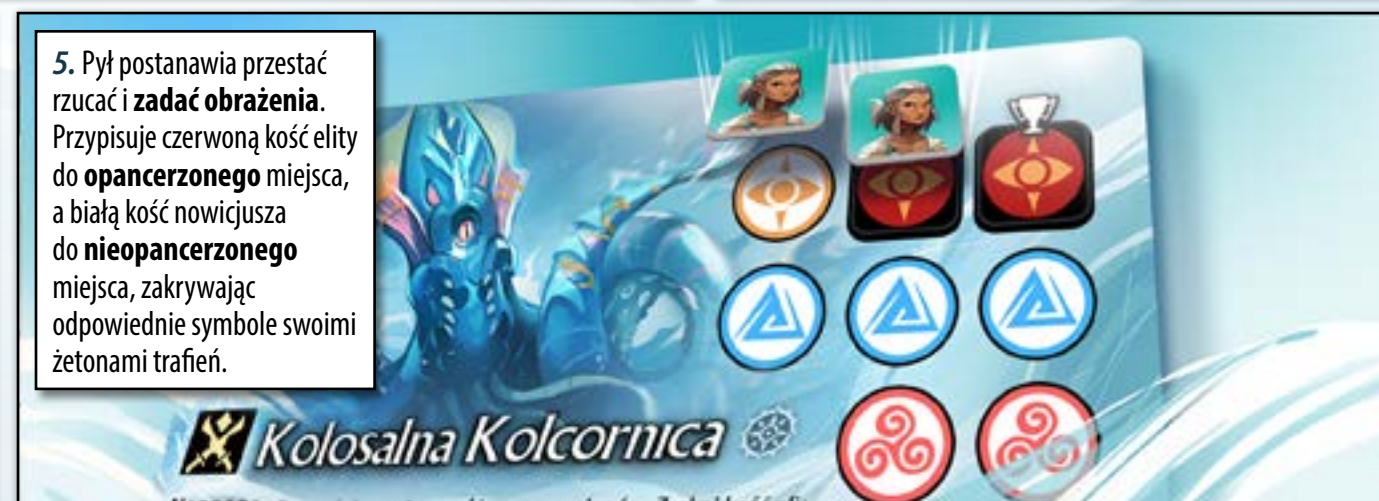
2. **Kolosalna Kolcornica** jest podatna na ciosy mieczem, czyli styl walki Szranków Droska . Pył zaliczyła trzy wyzwania Szranków Droska, dzięki czemu jej **poziom w tym stylu walki wynosi 3**. Podczas tej walki dodaje więc dodatkową czerwoną **kość elity**. Poziom Skupienia nie wpływa na dodatkową kość, więc nie musi w tej sytuacji zjadać żadnego owocu.



3. Rzuca wszystkimi trzema kośćmi wraz z **czerwoną kością zagrożenia poziomu 3** (ponieważ to runda 4). Na czerwonej kości elity wypada symbol **Skupienia**, a na dwóch białych kościach nowicjusza wypadają symbole **Skupienia** oraz **Wytrwałości**.



4. Ponieważ wyrzuciła **XX** na kości zagrożenia, musi przenieść 2 muszle na swoją Muszlową Tarczę, inaczej straci jedną kość. Postanawia **stracić białą kość nowicjusza** z symbolem Wytrwałości.



5. Pył postanawia przestać rzucać i **zadać obrażenia**. Przypisuje czerwoną kość elity do **opancerzonego** miejsca, a białą kość nowicjusza do **nieopancerzonego** miejsca, zakrywając odpowiednie symbole swoimi żetonami trafień.



6. Rozwijają swoje **Skupienie** o dwa stopnie za dopasowanie symboli Skupienia na karcie potwora. Przesuwa się również o **+1** w rankingu czempionów, za trafienie opancerzonego miejsca.



7. Kiedy potwór zginie, Pył **otrzyma za niego nagrodę**, ponieważ jej żetony trafienia znajdują się teraz na jego karcie. Jeżeli na końcu rundy potwór dokona inwazji, nie poniesie kary.



# KONIEC RUNDY

W nocy potwory dokonują inwazji, gracze odświeżają i ulepszają swoje kości oraz przygotowują się na kolejny dzień turniejowych zmagañ.

Dla przypomnienia, elementy gry wymagające rozpatrzenia na końcu rundy oznaczono symbolem księżycy z gwiazdą.



1. **INWAZJA POTWORÓW:** Rzuć kością inwazji potworów. Jeśli potwór dokona inwazji, wszyscy gracze, którzy nie mają co najmniej jednego żetonu trafienia na jego karcie, ponoszą oznaczoną na danej karcie potwora karę za inwazję (zgodnie z kolejnością graczy).
2. **RUCH POTWORÓW:** Wszystkie potwory poruszają się o jedno pole i odkrywany jest nowy potwór z talii.
3. **UCIECZKA POTWORÓW:** Jeżeli na polu Wewnętrznej Rafy znajdował się jakiś potwór, ucieka. Wszyscy gracze, którzy nie mają co najmniej jednego żetonu trafienia na jego karcie, przesuwiają się o -1 w rankingu czempionów.
4. **ODŚWIEŻANIE I ULEPSZANIE KOŚCI:** Wybierz jedną ze swoich kości za każdy poziom twojej Wytrwałości. Jeśli którekolwiek z tych kości znajdują się na polu zużytych kości, odśwież je. Następnie ulepsz każdą z tych kości. Nie możesz dwukrotnie wybrać tej samej kości. Więcej informacji na temat odświeżania i ulepszania kości znajduje się na stronie 7.
5. **ZBIERANIE ZNACZNIKÓW AKCJI:** Przenieś pionek postaci oraz znaczniki akcji na swoją planszę postaci.
6. **ARBITER:** Pierwszy gracz przesuwa pionek Arbitra na następną zgodnie z ruchem wskazówek zegara wyspę z areną: ze Stadionu Lamara do Szranków Droska; ze Szranków Droska do Chronoseum; z Chronoseum na Stadion Lamara.
7. **KLASYFIKACJA TURNIEJOWA:** Jeżeli jesteś na prowadzeniu w rankingu czempionów, umieść jeden ze swoich żetonów trafień we wskazanym miejscu rankingu czempionów. W przypadku remisu nie należy umieszczać żadnych żetonów trafień. Umieszczone w ten sposób żetony przynoszą na końcu gry 1 punkt.



8. **NASTĘPNA RUNDA:** Przesuń znacznik bieżącej rundy na następne pole toru rund. Na początku rundy 2 i rundy 4 zastąp obecną kość zagrożenia kością wyższego poziomu, a każdy gracz bierze jeden ze swoich dodatkowych, znajdujących się obok toru rund znaczników akcji.

# PUNKTACJA NA KOŃCU GRY

Wraz z końcem rundy 4 gra dobiega końca i należy podliczyć swoje punkty.

## WYZWANIA

Dodaj punkty za wszystkie wyzwania, które zaliczyłeś, oznaczone w dolnym rogu każdej karty wyzwania.

## WSKAŹNIKI CECH

Dodaj punkty za swoje cechy, sumując wyłącznie najwyższe wartości punktowe osiągnięte na każdym z czterech wskaźników cech.

## MIEJSCE W RANKINGU CZEMPIONÓW

Dodaj punkty za swoje miejsce w rankingu czempionów.

Gracz na pierwszym miejscu zdobywa 3 punkty, gracz na drugim miejscu zdobywa 2 punkty, a gracz na trzecim miejscu zdobywa 1 punkt.

W przypadku remisu, zsumuj punkty za odpowiednie miejsca i roz dziel je po równo pomiędzy remisujących graczy, zaokrąglając w dół.

Na przykład: jeżeli dwóch graczy remisuje na pierwszym miejscu, zsumuj punkty za 1. i 2. miejsce, a następnie podziel je przez dwa. 3 punkty + 2 punkty = 5 punktów, podzielone między dwóch graczy daje każdemu po 2 punkty. Kolejny gracz otrzymuje 1 punkt za trzecie miejsce.

## POZYCJA W RANKINGU CZEMPIONÓW

Dodaj punkty za swoją pozycję w rankingu czempionów, zwracając uwagę wyłącznie na najwyższą wartość punktową, jaką osiągnąłeś lub minąłeś. Pozycje w rankingu czempionów oznaczono wartościami 1, 2, 4, 6, 8 i 10 punktów. Tylko jeden gracz może zdobyć 10 punktów.

## PREMIA LIDERA W RANKINGU CZEMPIONÓW

Dodaj po 1 punkcie za każdy swój żeton trafienia, który umieściłeś w poprzednich rundach na polach „Premia lidera” rankingu czempionów.

## TAJNE CELE

Dodaj punkty za swój tajny cel (jeżeli udało ci się go wykonać), oznaczone na karcie celu.

## TRAFIENIA W POTWORY

Usuń wszystkie żetony trafień z niepokonanych potworów i dołóż je do pozostałych żetonów trafień znajdujących się obok Fałdy.

Dodaj po 1 punkcie za każde obrażenie zadane potworom, sumując wszystkie swoje żetony trafień odłożone obok planszy Fałdy.

## ZWYCIĘSTWO

Zawodnik, który na końcu gry zdobył najwięcej punktów, zostaje nowym czempionem i przywódcą nowej grupy Ostrz Pływów. Wszyscy pozostali zawodnicy również znakomicie się spisali, dlatego dołączają do Ostrz Pływów jako młodszy dowódcy!

W przypadku remisu wygrywa remisujący gracz, który osiągnął najwyższą pozycję w rankingu czempionów. Jeśli nadal jest remis, wygrywa ten z remisujących graczy, który zdobył najwięcej punktów za wyzwania. W przypadku dalszego remisu gracze dzielą się zwycięstwem!





## TWÓRCY GRY

**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

**INSTRUKCJA:** Tim i Ben Eisner, Joel Finch, Kate Finch, Maya Coleman

**REDAKCJA:** Ari Yarwood

**PROJEKT FIGUREK:** Heriberto Martinez

**PROJEKT WKŁADKI:** Noah Adelman, GameTrayz

**PRODUKCJA:** Kate Finch

**WYDAWCA:** Skybound, Druid City Games

**TESTERZY:** Ana Alexandrescu, Aris Bionat, Ben Kepner, Ben Walker, Brooke Kratz, Chase Van Epps, Christian Kang, Dan Fain, Dan Stong, Derek Funkhouser, Dewey Tran, Doug Butler, Estefania Baluyot, Evan Halbert, Ian Moss, Jess Braeuninger, Jon Gilmour, Joseph Owens, Joseph Sturgis, Keith Eisner, Lizzy Funkhouser, Mac Nelson, Matt Rodrigues, Matt Smith, Matthew Gould, Michael Kness, Michelle Marino, Mike Confino, Mike Vander Veen, Mohammad Ali, Mr. Cuddington, Natalie Rodrigues, Raeyn Kratz, Ryan Falls, Ryan Mauk, Ryan Spangler, Ryan Swisher, Scott Biersdorf, Svetlana Nelson, Taran Kratz, Tekela Fisher, Vince Vergonjeanne.

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

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

Dokument poprawiony na potrzeby pierwszego dodruku gry.

## EDYCJA POLSKA – GALAKTA

**TŁUMACZENIE:** Łukasz Chelmecki

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

**OPRACOWANIE GRAFICZNE:** Krzysztof Bernacki

