

PLATFORMER



ZASADY GRY

SPIS TREŚCI

Zawartość pudełka.....	3	Ruch Wrogów.....	11
Przygotowanie gry.....	4	Odkrywanie Poziomów.....	11
Cel gry.....	6	Pokonywanie Potworów.....	11
Opis elementów.....	6	Rany i Omdlenie.....	11
Rozgrywka.....	8	Używanie Klejnotów.....	12
Akcje gracza.....	8	Walka z Bossem.....	13
Pozostałe zasady.....	10	Przykłady Tur gracza.....	16
Ruch.....	10	Warianty gry.....	19
Grawitacja.....	10	Tryb solo.....	20

OPIS GRY

Platformer – jak sama nazwa wskazuje, jest grą przygodową inspirowaną platformowymi grami komputerowymi. Gracze wcielają się w śmiałków, których celem jest pokonanie legendarnego bossa rezydującego na najwyższym poziomie wieży, którą w trakcie rozgrywki eksplorować będą bohaterowie. Przygotujcie się na skakanie, popychanie przedmiotów, mordowanie pomniejszych istot i zdobywanie legendarnych skarbów! Wszystko jest zaś oparte na rzutach kośćmi, utrudniane przez złośliwą mechanikę grawitacji i okraszone uroczymi ilustracjami!



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



6 kartonowych figurek Bohaterów



2 kartonowe figurki Bossów



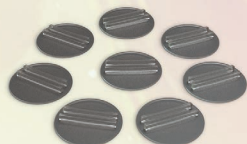
5 kości Akcji



4 kości Specjalne



1 kość Wrogów



8 plastikowych podstawek



16 płytek Mapy Labiryntu Leśnego



16 płytek Mapy Labiryntu Pustki



2 karty Bossów



4 karty Pomocy



4 karty Pomocy Bossa



6 kart Bohaterów



15 kart Przedmiotów



15 kart Mikstur



6 kart Wrogów



11 kart Ataku Bossa



10 kart Artefaktów



12 kart Wydarzeń



50 znaczników Klejnotów



28 żetonów Wrogów



20 żetonów Specjalnych Bossa




35 żetonów Monet



25 żetonów Zdrowia


1. Ułóż mapę:

- Wyłóż wybrane losowo płytki Mapy (bez ikony  na rewersie) tak, aby utworzyć siatkę 2 x 3, jak pokazano na rysunku. Płytki należy wyłożyć zakryte.
- Odkryj płytki pierwszego Poziomu (najniższe).

2. Przygotuj karty Wrogów:

- Umieść losową kartę Wroga z I na rewersie obok Poziomu Pierwszego, odkrytą.
- Umieść losową kartę Wroga z II na rewersie obok Poziomu Drugiego oraz losową kartę Wroga z III na rewersie obok poziomu Trzeciego, obie zakryte.

3. Przygotuj Bossa:

- Wybierz bądź wylosuj kartę Bossa i umieść ją zakrytą nad kartą Wroga z III na rewersie.
- Losowo umieść zakryte płytki Poziomu Bossa (z ikoną  na rewersie) nad najwyższym Poziomem.
- Na rewersie karty Bossa znajdziesz listę żetonów Specjalnych
- Umieść zakryte karty Ataku Bossa (zwróć uwagę na ikony na rewersie!) obok karty Bossa.
- Umieść figurkę Bossa obok karty Bossa.

4. Przygotuj Sklep:

- Przetasuj karty Przedmiotów i umieść je obok Mapy.
- Przetasuj karty Mikstur i umieść je obok Mapy.
- Dobierz 3 karty Przedmiotów z talii Przedmiotów i 3 karty z talii Mikstur. Umieść te karty odkryte obok stosownych Tali. Wszystkie wyłożone tu karty będą stanowić Sklep.


5. Przygotuj pozostałe elementy:

- Umieść wszystkie żetony Monet, Klejnotów, Zdrowia i Wrogów obok Mapy, aby łatwo było po nie sięgać każdemu z graczy. Żetony te stanowią pulę wspólną dla wszystkich.
- Umieść 5 kości Akcji i 1 kość Wrogów obok Mapy, aby łatwo było po nie sięgać każdemu z graczy.

6. Przygotuj Bohaterów:


- Rozdaj każdemu z graczy 1 losowo wybraną kartę Bohatera.
- Daj każdemu z graczy 1 kość Specjalną. Powinny zostać one położone na karcie Bohatera, w miejscu na kość specjalną, pustą ścianką do góry.
- Każdy z graczy wybiera figurkę odpowiadającą otrzymanej karcie Bohatera oraz liczbę żetonów Serc odpowiadającą liczbie zapisanej na karcie Bohatera.


7. Przygotuj pierwszy Poziom:



- Umieść żetony Monet i Klejnotów na zaznaczonych polach.
- Umieść żetony Wrogów odpowiadające odkrytej karcie Wrogów na polach Odrodzenia ().

8. Wybierz pierwszego gracza:

- Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio wchodził na wieżę (możecie też wyłonić pierwszego gracza w sposób losowy).
- Pozostali gracze otrzymują następujące premie:

Drugi gracz: 1 

Trzeci gracz: 1 

Czwarty gracz: 1  i 1 

9. Karty Pomocy:

- Rozdaj każdemu graczowi 1 kartę Pomocy i 1 kartę Pomocy Bossa.



CEL GRY

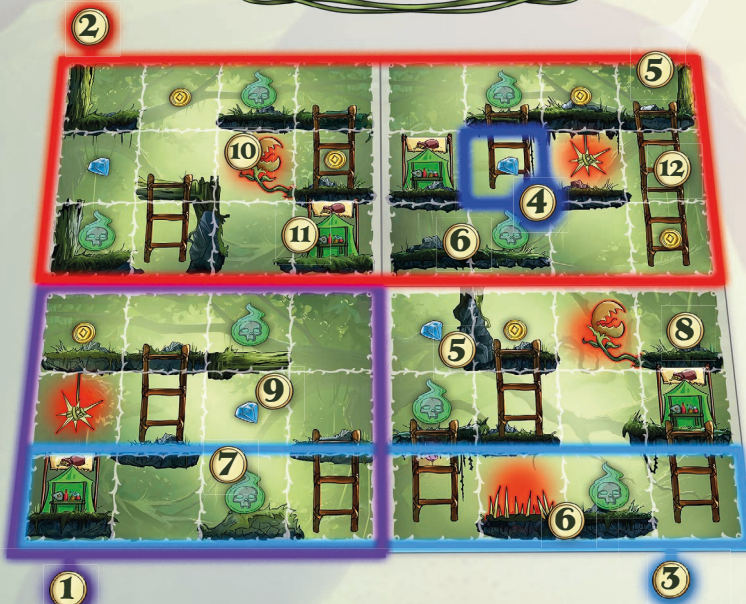
Celem gry jest pokonanie Bossa rezydującego na szczycie wieży. Gracze mają możliwość zmierzenia się z przerażającą Meduzą, potężnym hegemonem Ikeem lub innymi starożytnymi istotami dysponującymi specjalnymi sekwencjami ataków. Aby pokonać tych wrogów, śmiałkowie będą musieli zadać im odpowiednią liczbę ran uwarunkowaną długością rozgrywki. Wykonanie jednego ataku zdolnego zadać 8 lub 10 obrażeń, dysponując jedynie 5 kośćmi jest niezwykle trudne (lub wręcz niemożliwe). Na swej drodze gracze mogą jednak znaleźć małe przedmioty rozrzucone po świecie gry,

a mianowicie specjalne Klejnoty pozwalające na rozwinięcie zdolności Bohaterów!

W telegraficznym skrócie cel gry jest bardzo prosty – wespnij się na szczyt wieży przed innymi graczami, zbierz po drodze Klejnoty i zadaj ostatecznemu przeciwnikowi cios na tyle silny, by go pokonać. Możesz zręcznie unikać ciosów, mydlić oczy rywalom, szczegółowo planować każdy krok, radzić sobie z licznymi wrogami i chciwymi kupcami – po drodze do celu czeka cię doskonała zabawa!

OPIS ELEMENTÓW

MAPA



1. Płytki Mapy.

2. Poziom – 2 płytki Mapy w rzędzie poziomym.


3. Rząd – pojedynczy, poziomy ciąg pól.


4. Pole – na jednym polu może znajdować się wyłącznie jeden Bohater lub Wróg.

5. Ściany – przeszkody pionowe, których nie mogą przekraczać ani Bohaterowie, ani Wrogowie.

6. Platformy – przeszkody poziome, których nie mogą przekraczać ani Bohaterowie, ani Wrogowie.

7. Pola Odrodzenia Wrogów – kiedy Poziom jest Odkrywany, na tych Polach pojawiają się Wrogowie.

8. Pole Monety – kiedy Poziom jest Odkrywany, umieść 1 żeton  na każdym Polu Monety.


9. Pole Klejnotu – kiedy Poziom jest Odkrywany, umieść 1 żeton  na każdym polu Klejnotu.

10. Pułapka – za każdym razem gdy Bohater znajdzie się na polu z Pułapką, otrzymuje 1 Ranę. Wrogowie ignorują Pułapki.

11. Sklep – kiedy Bohater stoi na polu Sklepu, może kupować Przedmioty i Mikstury.

12. Drabina – bohaterowie stojący na Drabinach nie spadają wskutek oddziaływania Grawitacji. Drabiny łączą także pola na i pod Platformą. Wrogowie nie mogą używać Drabin do ignorowania Grawitacji.



Portal Pustki – to szczególne pola na mapie **Labiryntu Pustki**. Kiedy Bohater znajduje się na polu z Portalem Pustki, może użyć 1 , aby przenieść się na inny Portal Pustki w obrębie tego samego Poziomu. Korzystanie z Portali Pustki nie aktywuje Ataku Wrogów, zaś Bohaterowie mogą używać Pchnięcia podczas przechodzenia przez nie.

Karta Bohatera



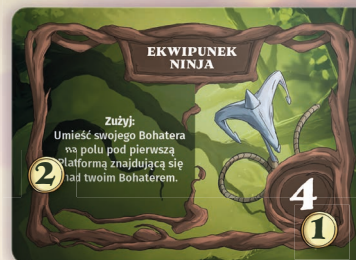
- Miejsce na kość Specjalną** – miejsce do przechowywania kości Specjalnej.
- Zdolność Bohatera** – wyjątkowa cecha Bohatera.
- Efekt Gwiazdy** – wskazuje na działanie, do którego Bohater może wykorzystać Symbol ★.
- Pula Zdrowia** – po utracie ostatniego żetonu ❤️ Bohater Mdleje.

Karta Wroga



- Łup** – zasoby, które Bohater otrzymuje po pokonaniu Wroga.
- Obrażenia** – liczba Ran, które odniesie Bohater, jeżeli zostanie zaatakowany przez tego Wroga.
- Pula Zdrowia** – liczba Ran, które Bohater musi zadać w swoim Ataku, aby pokonać Wroga.
- Zdolność Wroga** – zdolność stała, unikalna dla każdego rodzaju Wroga.

Przedmioty i Mikstury



- Cena Przedmiotu/Mikstury** – ile 🪙 trzeba wydać w Sklepie, aby nabyć dany Przedmiot lub Miksturę.
- Efekt** – zasadniczo istnieją 2 rodzaje efektów: Wyczerpywany i Stały. Efekty i zdolności Stałe działają razem z innymi Akcjami i są aktywowane automatycznie. Jeżeli jednak na karcie Przedmiotu znajduje się słowo „Zużyj”, gracz musi aktywować taki Przedmiot za pomocą Akcji, zastosować efekt opisany na karcie Przedmiotu, a następnie obrócić ją o 90 stopni, aby zaznaczyć, że przedmiot jest Zużyty i nie można go wykorzystywać do chwili, w którym nie zostanie Natadowany.
 - Mikstury** – Mikstury są odrzucane natychmiast po użyciu. Odrzucone Mikstury należy umieścić na spodzie talii Mikstur.



Kości Akcji i kości Specjalne



Kości Akcji – Kiedy rzucasz kośćmi Akcji na początku swojej tury, uzyskane wyniki tworzą Pulę Kości stanowiącą zasoby dostępne dla bohatera. Jeżeli potrzebujesz konkretnego Symbolu, możesz dokonać **Zespolenia**, czyli wykorzystać 2 kości pokazujące ten sam symbol, aby użyć efektu innego, dowolnie wybranego Symbolu. Jeżeli zdecydujesz się zakończyć krok Akcji, a w twojej Pulii Kości wciąż znajdują się niewykorzystane Symbole, możesz zachować jeden z nich na później, korzystając ze swojej kości Specjalnej (pamiętaj, że możesz to zrobić dopiero po zakończeniu kroku Wykonywania Akcji).

Kość Specjalna – Ta kość pozwala na zachowanie Symbolu pomiędzy turami. Powinna znajdować się w przypisanym jej miejscu na karcie Bohatera. Na początku gry kość ta leży pustą ścianką do góry, a więc nie pokazuje żadnego Symbolu.

Reset kości Specjalnej – Za każdym razem, gdy Resetujesz swoją kość Specjalną, utóż ją pustą ścianką do góry, aby nie pokazywała żadnego Symbolu. Dzieje się to najczęściej, wtedy gdy wykorzystasz Symbol ze swojej kości Specjalnej.

ROZGRYWKA

Gra rozgrywana jest w turach. W każdej turze działania podejmuje tylko jeden gracz (nazywany Aktywnym graczem), który wykonuje przedstawione niżej kroki.

Pierwsza Tura gry rozpoczyna się od kroku 3.

1. Usuń Poziom.

- W miarę jak Bohaterowie zdobywają kolejne poziomy Labiryntu, niższe Poziomy zaczynają znikać. W trakcie tego kroku, jeżeli Twój Bohater znajduje się na Poziomie co najmniej o 2 wyższym niż najniższy odkryty Poziom, usuń najniższy Poziom, tj. odrzuć wszystkich Wrogów i wszystkie żetony znajdujące się na nim, a następnie odwróć tworzące go płytki rewersem do góry. Wszyscy Bohaterowie znajdujący się na usuwanym poziomie Mdleją (patrz *Omdlenie*, str. 11).

2. Naładuj wszystkie Zużyte karty.

- Obróć wszystkie Zużyte (obrócone o 90 stopni) karty do pozycji wyjściowej. Karty te mogą być ponownie wykorzystane w tej Turze.

3. Rzuć kośćmi Akcji i kośćmi Wrogów.

- Rzuć 5 kośćmi Akcji i 1 kością Wrogów.

4. Zastosuj efekt z kości Wrogów.

- Wykonaj działanie związane z uzyskanym efektem:



– Wszyscy Wrogowie atakują wszystkich Bohaterów na sąsiednich polach.



– Wszyscy Wrogowie Poruszają się o 1 pole w lewo.



– Wszyscy Wrogowie Poruszają się o 1 pole w prawo.

Wrogowie nie mogą zejść z Platformy podczas ruchu, niezależnie od wyniku rzutu kością.

5. Wykonaj akcje:

- Odrodzenie (pamiętaj, że jeżeli twój Bohater nie znajduje się na Mapie, **musisz** się Odrodzić).
- Użyj Symboli.
- Zastosuj Grawitację.
- Kup Przedmioty/Mikstury (wyłącznie na Polu Sklepu).

- Użyj Przedmiotu/Mikstury.
- Użyj Zdolności Bohatera.
- Dokonaj Zespoleń Symbolu (użyj 2 takich samych Symboli jako 1 wybranego).

6. Ustaw kość Specjalną.

- W tym kroku możesz przekreślić swoją kość Specjalną tak, aby pokazywała na górnej ściance Symbol z jednej niewykorzystanej kości z twojej Puli Kości. Możesz też dokonać Zespoleń, czyli użyć dwóch takich samych Symboli z Puli, aby ustawić na kości Specjalnej dowolnie wybrany Symbol.

7. Zastosuj Grawitację.

- Tura każdego gracza zawsze kończy się zastosowaniem zasad Grawitacji. Wszyscy Bohaterowie i Wrogowie powinni stać wyłącznie na innych Bohaterach / Wrogach bądź polach z Platformami lub Drabinami.

8. Zakończ turę Gracza.

TURA BOSSA

Tura Bossa rozgrywana jest wyłącznie wtedy, gdy Aktywny gracz zakończył właśnie swoją Turę i znajduje się na Poziomie Bossa. W czasie Tury Bossa rozgrywane są karty Ataku Bossa, przy czym każdy z Bossów zachowuje się inaczej, zgodnie z zasadami na swojej karcie.

Po zakończeniu wszystkich kroków, swoją Turę wykonuje kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Akcje gracza


W czasie swojej Tury, gracze mogą wykonywać dowolną liczbę Akcji, pod warunkiem, że mogą opłacić ich koszt. Wszystkie Akcje są opcjonalne, mogą być wykonywane wielokrotnie i w dowolnej kolejności. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, w której Bohater znajduje się poza Mapą – w takiej sytuacji zawsze należy zacząć od wykonania Akcji Odrodzenia.



Używanie Symboli

Podstawowym sposobem działania w grze „Platformer” jest wykorzystywanie Symboli na kościach Akcji i Specjalnej. Kiedy używasz Symbolu z kości Specjalnej, Zresetuj ją (*obróć ją tak, aby na jej górnej ścianie nie znajdował się żaden Symbol*). Za każdym razem, gdy korzystasz z Symbolu z Puli Kości, weź daną kość z puli i odłóż ją na bok, aby było jasne, jakie Symbole są wciąż dostępne. Zwróć uwagę, że niektóre efekty wykorzystują Symbole z początkowej Puli unikaj więc zmiany położenia kości po rzucie.



Symbole mogą być wzmacniane za pomocą Klejnotów (patrz Używanie Klejnotów, str. 12)


Poniżej opisane zostały efekty poszczególnych Symboli:


 – użyj tego Symbolu, aby przesunąć Bohatera o 1 pole (patrz *Ruch* na str. 10).

 – użyj tego Symbolu, aby Zaatakować Wroga. Jednocześnie można wykorzystać wiele Symboli 

W większości wypadków do Pokonania Wroga trzeba użyć więcej niż 1 Symbolu Miecza.

 – użyj tego Symbolu, aby otrzymać 1 .

 – użyj tego Symbolu, aby Przesunąć 1 Wroga o 1 pole w dowolnym kierunku (nawet poza Platformę).

 – ten Symbol wykorzystywany jest jako inne Symbole, zależnie od Bohatera.

Nie musisz wykorzystywać wszystkich swoich Symboli, ale po zakończeniu Tury stracisz te, których nie udało ci się wykorzystać.

Inne Akcje

Odrodzenie – ta Akcja może być wykorzystywana wyłącznie wtedy, gdy Twój Bohater nie znajduje się na Mapie. Może to nastąpić w dwóch przypadkach:


- Na początku gry.
- Po tym jak twój Bohater Zemnął.

Aby wykonać tę Akcję, użyj 1 dowolnego Symbolu z Puli Kości i umieść figurkę twojego Bohatera na wolnym polu (tzn. takim, na którym nie znajduje się inny Bohater lub Wróg), w najniższym Rzędzie mapy.

Jeżeli Twój Bohater nie znajduje się na Mapie, Odrodzenie jest jedyną Akcją, którą możesz wykonać!

Kiedy Bohater Zemdleje na Poziomie Bossa, Odradza się na polu Sklepu na Poziomie Bossa.

Zastosuj Grawitację – w czasie swojej Tury, gracze mogą uaktywnić Grawitację. W takiej sytuacji, wszyscy Wrogowie i Bohaterowie, którzy nie znajdują się na Platformach (bądź innych Bohaterach lub Wrogach) spadają do chwili, w której trafią na coś, co może ich zatrzymać, czyli Platformę bądź innego Wroga lub Bohatera. Zwróć uwagę, że Akcja ta może wystąpić dowolną liczbę razy w czasie Tury oraz nie posiada żadnego kosztu.

Kup Przedmiot / Miksturę – kiedy Bohater stoi na Polu Sklepu, może odrzucić , aby zakupić Przedmioty bądź Mikstury. Po zakupie przedmiotu lub Mikstury, należy natychmiast uzupełnić Sklep. Akcję tę można wykonywać dowolną liczbę razy w czasie Tury i nie ma ona żadnego kosztu poza ceną kupowanych Przedmiotów / Mikstur.

Użyj Przedmiotu / Mikstury – jeżeli posiadasz Przedmiot, ze słowem „Zużyj”, musisz obrócić go o 90 stopni po użyciu. W jednej Turze można używać wielu takich Przedmiotów. Przedmioty Zużyte nie mogą być używane do momentu ich Naładowania. W jednej Turze można użyć dowolnej liczby Mikstur, ale każdą z nich należy odrzucić natychmiast po użyciu.

Użyj Zdolności Bohatera – niektórzy Bohaterowie posiadają Zdolności typu „Raz na Turę”. Po zastosowaniu efektu takiej Zdolności, obróć kartę swojego Bohatera o 90 stopni, aby zaznaczyć, że jego Zdolność została już wykorzystana w danej Turze.

Wszystkie Zdolności oraz Przedmioty opisane jako „Zdolność Pasywna” wywołują efekty w czasie innych Akcji.

Zespół Symbol – jeżeli posiadasz 2 takie same Symbole w swojej Puli Kości, możesz użyć ich obu aby zastosować efekt dowolnego innego Symbolu. **Możesz też użyć Zespoleń do zmiany ustawienia kości Specjalnej** (możesz do tego użyć Symbolu znajdującego się w danej chwili na kości Specjalnej).

POZOSTAŁE ZASADY

Pola sąsiadujące



W normalnych okolicznościach, wszystkie 4 zaznaczone pola (góra, dół, lewo i prawo) otaczające Sweety sąsiadowałyby z polem, na którym ona stoi. Jednakże pole po lewej znajduje się za Ścianą, więc nie jest sąsiadujące. To samo tyczy się pola na dole, gdyż znajduje się ono pod Platformą. Pole po prawej nie jest zajęte ani oddzielone, zaś pole u góry znajduje się co prawda nad Platformą, ale łączy się Drabiną z polem zajmowanym przez Sweety. Dlatego też pole po prawej i pole u góry są polami sąsiadującymi ze Sweety.

Ruch

Platformy i Ściany – nikt nie może przekroczyć krawędzi pól z Platformami i Ścianami. Pola nie są uznawane za sąsiadujące, jeżeli oddzielone są Ścianą lub Platformą. Nie można też Atakować przez Ścianę lub Platformę (wyjątek stanowią Drabiny, jak opisano niżej).



Platformy i Ściany

Najniższy Rząd jest Platformą – Najniższy Rząd na Mapie (na najniższym odkrytym Poziomie) traktowany jest jak **Platforma**. Nie można przezeń spaść poza Mapę, a Wrogowie mogą się po nim swobodnie Poruszać.

Ruch w górę i Grawitacja – W czasie swojej Tury, Bohaterowie mogą swobodnie poruszać się w górę (czyli skakać). Nie jest do tego potrzebna Drabina. Każdy może skoczyć o jedno lub więcej pól w górę, zaś Grawitacja brana jest pod uwagę dopiero pod koniec Tury gracza (bądź kiedy inni gracze zdecydują się uaktywnić ją za pomocą Akcji „Zastosuj Grawitację”!).

Kiedy zastosowana zostanie Grawitacja, wszyscy Bohaterowie i Wrogowie, którzy nie znajdują się na Platformie bądź Drabinie (lub na innym Bohaterze / Wrogu) spadają do momentu, w którym zatrzymają się na Platformie bądź innym Bohaterze / Wrogu.

Gracze, którzy na skutek działania Grawitacji spadną przez Pułapki, odnoszą zadawane przez nie rany (ale Wrogowie NIE atakują spadających Bohaterów). Grawitacja nie wpływa na Klejnoty i Monety!

Drabiny – Bohater stojący na polu z Drabiną, jest odporny na działanie Grawitacji (może jednak spaść po aktywacji tej ostatniej, jeżeli gracz tego chce). Kiedy **Drabina** przechodzi przez **Platformę**, pola nad i pod polem z Drabiną uznawane są za **sąsiadujące**, co oznacza, że można przez nie przechodzić, Atakować i być Atakowanym.

Wrogowie nie mogą korzystać z Drabin do ignorowania Grawitacji, ale mogą ich używać do Ruchu pomiędzy Platformami.

Ruch Bohatera sąsiadującego z Wrogiem – Kiedy **Bohater** stoi na **polu sąsiadującym z Wrogiem**, a następnie wykona **Ruch**, zostanie **zaatakowany** przez tego Wroga. Można to traktować jako przebywanie w strefie kontroli Wroga.

Bohaterowie spadający na skutek działania Grawitacji nie są Atakowani przez Wrogów!

Pchnięcie – Kiedy Bohater wykonuje Ruch na pole zajęte przez Wroga lub innego Bohatera, wykonuje Pchnięcie. W takiej sytuacji przesunął Wroga bądź innego Bohatera na wybrane, sąsiadujące pole (w dowolnym kierunku, nawet na pole, z którego przyszedł Bohater wykonujący Ruch). Pole docelowe nie może być zajęte przez Bohatera ani Wroga.

Pchnięcie nie zachodzi, kiedy Bohater spada na skutek działania Grawitacji.


Kiedy Bohater wykonuje Pchnięcie na Wrogu, zostaje zaatakowany, gdyż wiąże się to z Ruchem z pola sąsiadującego, jak opisano wyżej. Jeżeli Atak ten zakończy się Omdleniem Bohatera, do Pchnięcia nie dochodzi!

Ruch Wrogów

Istnieją 2 rodzaje ruchu Wrogów: ruch wynikły z rzutu kością Wrogów i ruch wynikły z efektów wywołanych przez graczy.

Rzut **kością Wrogów** może sprawić, że Wróg wykona Ruch o 1 Pole w lewo lub w prawo. Wrogowie nie mogą w ten sposób wykonywać Ruchu na pole bez Platformy. Innymi słowy, nigdy sami nie zeskakują z Platform. **Wrogowie nie mogą też wykonywać Ruchu przez Ściany, innych Wrogów bądź Bohaterów.**

Zwróć uwagę, że Ruch Wrogów wynikły z rzutu kością Wrogów zachodzi jednocześnie. Jeżeli zatem dwaj Wrogowie znajdują się na sąsiadujących polach, obaj mogą poruszyć się w danym kierunku, jeśli to możliwe.


Ruch Wrogów **wywołany przez graczy** wiąże się na ogół z użyciem Symbolu . W takiej sytuacji, gracz może przesunąć Wroga (niezależnie od jego odległości od Bohatera) w dowolnym kierunku (ale tylko na pole sąsiadujące!), nawet zmuszając go do wyjścia poza Platformę bądź przesuwając go na Platformę w wyższym Rzędzie.





Odkrywanie i Usuwanie Poziomów

Odkrywanie nowego Poziomu – kiedy Bohater po raz pierwszy wykona Ruch do najwyższego Rzędu najwyższego **odkrytego** Poziomu, należy natychmiast Odkryć nowy Poziom – odwróć płytki Mapy **awersem do góry**, odwróć kartę Wroga leżącą obok tego Poziomu, umieść żetony Wrogów na polach Odrodzenia Wrogów i umieść żetony Monet i Klejnotów na odpowiadających im polach. Po wykonaniu tych czynności, Aktywny gracz może kontynuować swoją Turę.

Usuwanie najniższego Poziomu – może być to konieczne na początku Tury gracza. Kiedy Aktywny gracz zaczyna swoją Turę na Poziomie co najmniej o 2 **wyższym** niż najniższy odkryty Poziom, należy **usunąć Poziom najniższy**. W takiej sytuacji usuń wszystkie żetony Wrogów, Złota i Klejnotów z najniższego Poziomu. Wszyscy Bohaterowie znajdujący się na tym Poziomie **Mdleją**. Na koniec odwróć płytki Mapy najniższego Poziomu **rewersem do góry**.

Zadawanie Ran i Pokonywanie Wrogów

Zadawanie Ran – aby Pokonać Wroga, Bohater musi w **jednej Akcji Ataku zadać ustaloną liczbę Ran**, odpowiadającą Puli Zdrowia danego Wroga. Podstawowym sposobem zadawania Ran jest użycie kości Akcji z Symbolem , ale wynik ten może być modyfikowany za pomocą Klejnotów i niektórych Przedmiotów. Wszystkie źródła Ran mogą być łączone w jednej Akcji.



Przykładowo, aby zadać 4 Rany, możesz użyć 1  z Puli Kości, 1  ze swojej kości Specjalnej, 1  do wzmocnienia jednego z Symboli  oraz Chciwomłota (Przedmiot), pozwalającego na zadanie 1 dodatkowej Rany w najbliższym Ataku.

Zwróć uwagę na to, że aby Pokonać Wroga, **należy** zadać wszystkie Rany w **jednej Akcji**. W przeciwnym razie nic się nie stanie.

Kiedy Wróg zostanie Pokonany, należy zdjąć jego żeton z Mapy. Bohater, który pokonał Wroga, otrzymuje Łup.

Rany i Omdlenie

Odnoszenie Ran – Bohaterowie zwykle odnoszą rany na skutek **ataku Wrogów** (za sprawą rzutu **kością Wrogów** bądź wykonania **Ruchu** na pole sąsiadujące z Wrogiem) lub na skutek wejścia na pole z Pułapką.


Za każdym razem, gdy Bohater otrzymuje Ranę, należy odrzucić jeden **żeton**  z jego Puli Zdrowia. Kiedy odrzucony zostanie ostatni **żeton** , Bohater **Mdleje**.


Omdlenie – kiedy Bohater Mdleje, należy zdjąć jego figurkę z Mapy, Zresetować jego kość Specjalną, odrzucić wszystkie posiadane przez niego żetony Bossa i przywrócić jego Pulę Zdrowia do stanu początkowego (do pełna). Aby wrócić na Mapę, gracz musi skorzystać z Akcji Odrodzenia.


Pamiętaj, że Odrodzenie działa inaczej na poziomie Bossa, patrz str. 15).

Możliwe jest Omdlenie w czasie własnej Tury. Kiedy tak się stanie, wykonaj wszystkie związane z Omdleniem czynności, jak opisano wyżej. Bohater może wykonać Akcję Odrodzenia bezpośrednio potem, ale musi posiadać Symbol do wykorzystania w tym celu.

Używanie Klejnotów

Klejnoty mogą być odrzucane w celu Akcji bądź efektów kości Specjalnej. Przy użyciu Symbolu można odrzucić Klejnot, aby wzmocnić efekt Symbolu o 1 (przykładowo, użycie 1  i 1 Klejnotu pozwala wykonać Ruch o 2 Pola). Można to zrobić wielokrotnie, ale każde następne wzmocnienie efektu danej kości kosztuje o 1 Klejnot więcej. Innymi słowy, wzmocnienie efektu o 1 kosztuje 1 Klejnot, kolejne wzmocnienie (do 3) kosztuje dodatkowe 2 Klejnoty, kolejne (do 4) kosztuje dodatkowe 3 Klejnoty itd.

Można przedstawić to następująco ( jest tylko przykładem, mechanika działa dla wszystkich Symboli jednakowo):

1 kość z Symbolem  pozwala na:

Klejnoty Odrzucone	Pola Przemierzone
0	1
1	2
3	3
6	4
10	5

Można w ten sposób wzmocnić efekt na wielu kościach.

Aby lepiej zrozumieć tę mechanikę, spójrz na poniższy przykład: Gracz posiada 9 Klejnotów.




Przykład 1: gracz wyrzucił na kościach 2 Miecze. Może zatem przydzielić 6 Klejnotów do jednej kości i 3 Klejnoty do drugiej. W ten sposób będzie mógł zadać w tej Akcji 7 Ran.


x9

1
+1
+1

3 + 3 + 2 + 2 = 10

Przykład 2: gracz wyrzucił na kościach 4 Miecze. Może zatem przydzielić po jednym Klejnocie do każdej z kości. Pozostałe 5 Klejnotów pozwala na dalsze wzmocnienie wyniku na 2 kościach poprzez przydzielenie 2 Klejnotów do każdej z nich. Ostatni Klejnot nie może zostać nigdzie przydzielony. Suma Ran, które zada Bohater w Ataku wynosi zaś 10.

Zwróć uwagę, że w drugim przypadku wydatek Klejnotów tworzy swego rodzaju warstwy – w ten sposób łatwo wyobrazić sobie łączną wartość  w danej Akcji.

Klejnoty mogą być wykorzystywane do wzmocnienia Symbolu  oraz Symboli Zespołowych!





WALKA Z BOSSEM

Uwaga: Jeżeli rozgrywasz swoją pierwszą partię, możesz już zacząć rozgrywkę i wrócić do tej części instrukcji po Odkryciu Poziomu Bossa.

Boss

Boss jest głównym przeciwnikiem w Platformerze. Pokonanie go oznacza zwycięstwo w grze! Należy przy tym pamiętać, że Boss liczy się jako **Wróg**, zatem wszystkie efekty wpływające na **Wrogów**, wpływają w taki sam sposób na Bossa!

Odkrywanie Poziomu Bossa

Poziom Bossa jest Odkrywany tak jak wszystkie inne Poziomy – kiedy Bohater wejdzie na najwyższy Rząd najwyższego odkrytego Poziomu. Odkryj płytki i umieść żetony  i  na odpowiednich miejscach. Następnie wykonaj czynności opisane w sekcji „Przygotowanie” na karcie Bossa.

Komponenty Bossa

Płytki Poziomu Bossa




- Ikona Specjalna** – to pole działa inaczej w przypadku każdego Bossa. Szczegóły są opisane na Kartach Bossa.
- Pole Odrodzenia Bossa** – Boss pojawia się na jednym z tych pól.
- Jednokierunkowe wejście na Poziom Bossa** – Przez takie Platformy można przejść, ale tylko z Poziomu niższego na Poziom Bossa. Powrót jest **niemożliwy!**

Karta Bossa

Awers

Rewers



- Mechanika Tury Bossa** – wykonaj te działania po tym, jak Bohater skończy swoją Turę na Poziomie Bossa.
- Specjalne zasady Bossa** – specjalne interakcje pomiędzy Bohaterami a Bossem bądź informacje o Wrogach przyzywanych przez Bossa.
- Siła Bossa** – liczba  traconych przez Bohatera, który zostanie Zaatakowany przez Bossa.
- Puła Zdrowia Bossa** – formuła Puli Zdrowia Bossa. W standardowej grze występują 4 Poziomy, więc Zdrowie Bossa wynosić będzie 8. **Oznacza to, że aby Pokonać Bossa, gracz musi zadać mu 8 Ran w jednej Akcji.**

Zwróć uwagę, że w większości przypadków do Pokonania Bossa konieczne jest użycie Klejnotów.

- Opis żetonów Bossa.**
- Przygotowanie Bossa** – zapoznaj się z tą sekcją po Odkryciu Poziomu Bossa.

Karty Ataku Bossa



- 1. Efekt Ataku** – efekty zawsze należy rozpatrywać po kolei. Jeżeli rozpatrzenie efektu z karty Ataku jest niemożliwe (np. na skutek omdlenia Bohatera), efekt nie jest rozpatrywany.
- 2. Zasięg Ataku** – wskazywany przez właściwą ikonę. **Podczas ataku Boss zawsze ignoruje Ściany i Platformy.**
- 3. Wskaźnik specjalny** – każdy Boss posiada nieco inną mechanikę określającą, które karty są rozpatrywane. Szczegóły opisano po prawej stronie.






Ikony zasięgu Bossa:

- obejmuje wszystkich Bohaterów w tym samym Rzędzie co Boss.
- obejmuje wszystkich Bohaterów na polach sąsiadujących z Bossem.
- obejmuje wszystkich Bohaterów na polach otaczających Bossa.
- obejmuje wszystkich Bohaterów na płycie Mapy, na której znajduje się Boss.
- brak ograniczeń zasięgu. Atak zawsze trafia.


Rozpatrywanie Tury Bossa – szczegóły

Meduza – za każdym razem, gdy gracz zakończy swoją Turę na Poziomie Bossa, musi rzucić kością Wrogów, a następnie dobrać kartę z talii Ataku Meduzy. Jeżeli Symbol na kości odpowiada Symbolowi w dolnej części karty, efekt na karcie musi zostać rozpatrzony. W przeciwnym wypadku należy odrzucić tę kartę i dobrać następną. Należy postępować tak do chwili znalezienia karty z pasującym Symbolem. **Meduza zawsze rozpatruje jedną kartę Ataku.** Kiedy karty w talii skończą się, należy przetasować stos kart odrzuconych.

Hegemon Ikee – za każdym razem, gdy gracz zakończy swoją Turę na Poziomie Bossa, dobierz dwie karty z talii Ataku Ikee'ego. Rozpatrz efekt z karty oznaczonej Symbolem odpowiadającym Symbolowi najczęściej występującemu w puli kości Akcji Aktywnego gracza. Pod uwagę należy wziąć wszystkie 5 kości, niezależnie od tego, czy były już wykorzystane, czy też nie. **Oznacza to, że po użyciu Symboli należy pozostawić kości na stole,** gdyż w walce z Ikeem należy znać wyniki początkowego rzutu wszystkimi kośćmi!

Jeżeli Symbole na kartach odpowiadają Symbolom wyrzuconym w równej ilości (na przykład, gdy jedna karta pokazuje , druga , zaś gracz wyrzucił 1  oraz 1 ), należy rozpatrzeć obie karty w losowej kolejności. To samo dzieje się w chwili, gdy dobrane zostaną 2 karty Ataku z tym samym Symbolem (np. ) w tej sytuacji należy rozpatrzeć obie, gdyż porównanie Symboli zawsze wskaże na remis.

W każdej Turze Bossa, Ikee musi rozpatrzeć co najmniej 1 kartę Ataku. Następnie obie karty są odrzucane.

Żetony Bossa – zbierane przez graczy z Pól  bądź na skutek Ataków Bossa.

Kiedy gracz ma otrzymać żeton Bossa, który już posiada, otrzymuje zamiast tego 1 Ranę.

Pokonanie Bossa – koniec gry

Aby pokonać Bossa, należy zadać mu określoną liczbę Ran (minimum 8). Nie da się tego jednak osiągnąć, korzystając z samych kości Akcji. Niezbędne jest zatem zastosowanie Klejnotów i **Przedmiotów** (patrz *Używanie Klejnotów*, str. 12). Po Pokonaniu Bossa, gra kończy się, a gracz, który pokonał Bossa zostaje zwycięzcą!


Inne zasady Poziomu Bossa

Wchodzenie na Poziom Bossa – wszystkie pola w najniższym Rzędzie Poziomu Bossa posiadają Platformy. Można przez nie przechodzić, ale wyłącznie w kierunku wskazanym strzałkami, czyli z Poziomu niższego na Poziom Bossa.

Poziom Bossa można opuścić w tylko jeden sposób – Pokonując Bossa i kończąc grę. **Żaden inny efekt w grze nie pozwala Bohaterom na opuszczenie poziomu Bossa.**

Możliwe jest Pchnięcie innego Bohatera bądź Wroga podczas przechodzenia na Poziom Bossa z Poziomu niższego. W takiej sytuacji należy normalnie rozpatrzyć Atak Wroga.

Kiedy ostatni Bohater wejdzie na poziom Bossa, usuń z gry wszystkie pozostałe Poziomy. Nie będą już potrzebne w tej rozgrywce.

Poziom Bossa jest obszarem zamkniętym – gracze znajdujący się poza nim nie mogą w żaden sposób wpływać na to, co się w nim dzieje – nie mogą używać  na Bossie i jego Pomagierach, ani atakować ich w żaden sposób. Działa to również w drugą stronę – Bohaterowie na Poziomie Bossa nie mogą wpływać na sytuację na niższych Poziomach.

Zwróć uwagę, że efekty kości Wrogów działają na wszystkich Wrogów, niezależnie od ich położenia. Dzieje się tak, ponieważ kość Wrogów reprezentuje działania Wrogów, które są niezależne od działań graczy.

Omdlenie i Odrodzenie na Poziomie Bossa – Poziom Bossa zmienia zasady Odradzania Bohaterów, którzy mogą się tam **Odradzać** wyłącznie na **polach Sklepu na Poziomie Bossa**. Jeżeli wszystkie pola Sklepu są zajęte, można Odrodzić się na wolnym polu najbliższym któremuś z pól Sklepu.

Pomagierzy Bossa – niektórzy Bossowie przyzywają na pomoc inne istoty. Pomagierzy działają dokładnie tak jak wszyscy Wrogowie i posiadają przypisane do nich żetony Wrogów. Jeżeli Boss ma przyzwać Pomagierów, ale wszystkie żetony Wrogów znajdują się już na Mapie bądź wszystkie pola Odrodzenia są zajęte, zignoruj ten efekt.



PRZYKŁADY TUR GRACZA

Poniżej przedstawiamy przykładowy fragment rozgrywki – jest to gra na 2 graczy, w której biorą udział Sweety i Etern (widoczna jest tylko część Mapy). Jako pierwsza swoją Turę rozgrywa Sweety, po czym następuje Tura Eterna.



2. **Naładowanie** – Przedmiot Sweety – *Buty Szybkości* – zostaje Naładowany.

3. **Rzut kośćmi** – Sweety wyrzuca kość Wrogów – Sweety ma również Symbol na swojej kości Specjalnej.










4. **Rozpatrzenie efektu na kości Wrogów** – znajdujący się niżej Wilkołak z Poziomu Trzeciego nie może się ruszyć, ponieważ zmusiłoby go to do zejścia z Platformy, na której stoi. Wilkołak znajdujący się wyżej również nie może się ruszyć, gdyż stoi na krawędzi Mapy. Drzewiec na Poziomie Drugim przesuwa się zaś o 1 pole w prawo. Co prawda nie widać tam żadnej Platformy, ale najniższy Rząd jest zawsze traktowany jako Platforma.

Tura Sweety




1. **Usunięcie Poziomu** – jako że Sweety rozpoczyna swoją Turę 2 Poziomu wyżej niż najniższy Odkryty Poziom, najniższy Poziom jest Usuwany. Płytki Mapy są obracane rewersem do góry, a wszyscy Wrogowie i inne żetony są odrzucane. Znajdujący się na tym Poziomie Etern Mdleje – jego figurka jest usuwana z Mapy, jego kość Specjalna zostaje Zresetowana, a jego Pula Zdrowia wraca do stanu początkowego.



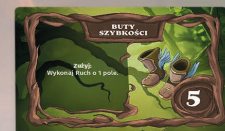
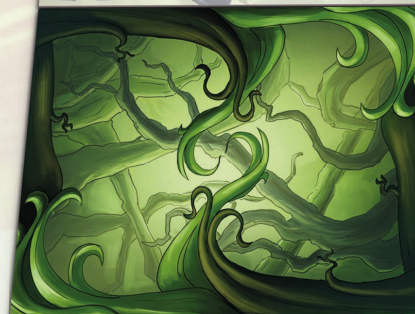
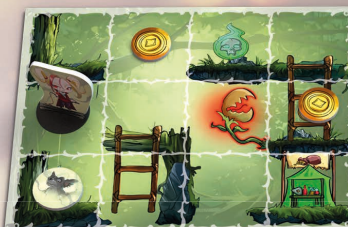
5. Wykonanie Akcji






- Sweety rozpoczyna od użycia Symbolu , wzmocnionej jej Zdolnością Bohaterki, aby przesunąć znajdującego się wyżej Wilkołaka o 2 Pola. Zwróć uwagę, że Symbol  pozwala zmusić Wroga do wyjścia poza Platformę.
- Następnie Sweety używa Symboli ,  i , aby Pokonać Wilkołaka i zdobyć Łup.
- Później Sweety Zużywa swoje *Buty Szybkości*, aby przesunąć się o 1 Pole w lewo i zebrać z Mapy .
- W tym momencie gracz decyduje się zakończyć etap Wykonywania Akcji, mając niewykorzystane 2  w swojej Puli Kości.



- Ustawienie kości Specjalnej** – Sweety używa 2  z Puli Kości, aby Zespolic te Symbole w  i obraca kość Specjalną, tak aby górna ścianka pokazywała Symbol .
- Zastosowanie Grawitacji** – Grawitacja zostaje zastosowana, ale wszyscy Wrogowie znajdują się na Platformach, zaś Sweety stoi na Wilkołaku, więc nic się nie dzieje.
- Koniec Tury** – Tura Bossa nie jest rozpatrywana, gdyż Sweety nie znajduje się na Poziomie Bossa.

Tura Eterna



- Usuwanie Poziomów** – ten etap jest pomijany, gdyż Etern nie znajduje się na Mapie.
- Naładowanie** – Etern nie ma Przedmiotów, więc ten krok również jest pomijany.
- Rzut kośćmi** – Etern wyrzuca 2 , , ,  kość Wrogów – 

Kość Specjalna Eterna nie pokazuje żadnego Symbolu, ponieważ została Zresetowana po tym, jak Etern Zemdlał.



4. **Rozpatrz efekt kości Wrogów** – Sweety stoi na Wilkołaku, zostaje więc Zaatakowana. Musi zatem odrzucić swoje 3 ❤️ oraz Zresetować kość Specjalną na skutek działania Zdolności Wilkołaka.

5. Wykonanie Akcji

- Jako że Etern nie znajduje się na Mapie, jedyną dostępną dla niego Akcją jest Odrodzenie. Gracz kierujący Eternem postanawia użyć ★, aby Odrodzić się na polu sąsiadującym z Drzewcem. Zwróć uwagę, że nie uaktywnia to Zdolności Enta, ponieważ Odrodzenie nie jest traktowane jako Ruch.
- Etern używa 2 ✂️, aby Pokonać Drzewca i zdobywa łup. Zwróć uwagę, że Etern zdobywa przy tym 1 🪙 w wyniku działania swojej Zdolności Bohatera.
- Następnie Etern używa 🧠, aby przemieścić Wilkołaka o 1 pole w prawo, zmuszając go do opuszczenia Platformy.
- Później Etern używa 🦵, aby wykonać Ruch o 1 pole w górę, zdobywając przy tym 💎.



6. **Ustawienie kości Specjalnej** – Etern nie posiada niewykorzystanych Symboli w swojej Puli Kości, nie może więc zmienić ustawienia kości Specjalnej.

7. **Zastosowanie Grawitacji** – Etern zostaje w swoim miejscu, ponieważ jego gracz decyduje się skorzystać z Drabiny. Jako że Drabina nie wpływa na Wrogów, Wilkołak spada o 1 pole. Sweety również spada, gdyż Wróg, na którym stała, zmienił swoje położenie.



8. **Koniec Tury** – Tura Bossa nie jest rozpatrywana, gdyż Etern nie znajduje się na Poziomie Bossa.

WARIANTY GRY

Artefakty

Jeżeli chcesz wzbogacić rozgrywkę, możesz skorzystać z kart Artefaktów. Podczas przygotowania do gry potasuj talię Artefaktów i dobierz z niej 2 losowe karty. Będą one używane w czasie gry. Umieść je na środku obszaru gry, a pozostałe karty Artefaktów odłóż do pudełka.

Większa Mapa

Jeżeli chcesz, aby rozgrywka była dłuższa, możesz dodać 1 dodatkowy Poziom do swojego Labiryntu. Jeśli się na to zdecydujesz, dodaj 2 karty Wrogów III na rewersie dla wyższych Poziomów.

Opis Artefaktów

Artefakty działają podobnie do Przedmiotów i posiadają Zdolności Pasywne lub podlegające Zużyciu. Główna różnica polega na tym, że karty Artefaktów często zmieniają właściciela w czasie gry.



- 1. Warunek** – kiedy gracz spełni Warunek opisany na karcie Artefaktu, może natychmiast wziąć tę kartę (nawet zabierając ją innemu graczowi). Zdobyte w ten sposób Artefakty zawsze są Naładowane i mogą być użyte natychmiast po ich zdobyciu.
- 2. Efekt** – Artefakty działają tak samo jak pozostałe Przedmioty.



Tryb solo

Tryb solo korzysta z Mapy o standardowym rozmiarze. Cel gry pozostaje w zasadzie niezmieniony i jest nim Pokonanie Bossa. W trybie tym pojawia się jednak ograniczenie czasowe. Jeżeli rozgrywka nie zostanie zakończona w ciągu 12 Tur, gracz przegrywa. Jeżeli uda mu się wygrać, może podliczyć swój wynik.

Wydarzenia

W trybie solo używane są karty Wydarzeń. Podczas przygotowania gry weź wszystkie 12 kart Wydarzeń i potasuj je, tworząc tym samym talię Wydarzeń. W każdej Turze rozgrywki trybu solo, przed krokiem Usunięcia Poziomu należy wykonać dodatkowe kroki:

Rozpatrz Wydarzenie – odkryj wierzchnią kartę talii Wydarzeń i umieść ją obok talii **awersem do góry**. Niektóre Wydarzenia działają przez całą turę, inne mogą zaś działać wyłącznie pod jej koniec – w takim wypadku należy rozpatrzyć ich efekty w kroku Zakończenia Tury Gracza.




Nie odrzucaj kart Wydarzeń. Kiedy odkryjesz nową kartę, połóż ją na karcie odkrytej w poprzedniej Turze.

Wygrana i przegrana w trybie solo

Grę można przegrać na dwa sposoby:

1. Kiedy Bohater **Zemdleje**.
2. Kiedy na etapie Rozpatrzenia Wydarzeń w **talii Wydarzeń nie ma już kart**.

Kiedy uda Ci się pokonać Bossa, możesz podliczyć swój wynik:

- **3 punkty** za każdą kartę Wydarzenia pozostałą w talii Wydarzeń.
- **2 punkty** za każdego Pokonanego Wroga.
- **2 punkty** za każdą Ranę zadaną Bossowi ponad Pulę Zdrowia Bossa.
- **1 punkt** za każdy posiadany  (pamiętaj, że Klejnoty należy odrzucić po ich użyciu!)
- **1 punkt** za każde 3  – pod uwagę brane są również posiadane Przedmioty i Mikstury. Dodaj koszt swoich Przedmiotów i Mikstur do liczby posiadanych  i podziel wynik przez 3 (zaokrąglając w dół).

PROJEKT GRY:

ILUSTRACJE:

PROJEKT GRAFICZNY:

DTP:

OPRACOWANIE:

INSTRUKCJA:

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI:

REDAKCJA WERSJI POLSKIEJ:

KOORDYNACJA TŁUMACZENIA:

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ:

Łukasz Włodarczyk, Artur „Bishop” Lutyński

Krzysztof Piasek

Michał Lechowski

Angelika Wierzbą

Łukasz Krawiec, Kamil „Sanex” Cieśla, Tomasz Zawadzki, Filip Tomaszewski

Łukasz Krawiec, Tomasz Zawadzki, Filip Tomaszewski

Cezar Matkowski

Łukasz Potoczny

Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny

Aneta Koperkiewicz



Awaken Realms Lite Sp. z o.o.
Ul. Św. Mikołaja 58, 50-127 Wrocław, Poland
www.awakenrealmslite.com