



INSTRUKCJA





Ludzie powiadają, że w mrocznych lochach Samotnej Góry mieszka przerażająca, nieumarła istota – Władca Kości. Pod swymi rozkazami ma zastępy szkieletów ożywionych ponurą magią. Legenda głosi o nieprzebranych skarbach zgromadzonych w przepastnych kufрах, których władca zazdrośnie strzeże. Czy stawicie czoła jemu i jego kościanym żołnierzom? Czy sięgniecie po jego skarby?

Spieszcie się, bowiem złoto przyciąga żądných przygód śmiałków, a w pieśniach jest miejsce tylko dla jednego zwycięzcy!

Waszym zadaniem jest pokonanie mrocznego Władcy Kości. W tym celu będziecie eksplorować ponure podziemia, walczyć z nieumarłymi sługami i zdobywać ekwipunek przydatny w dalszej wyprawie. W finałowej bitwie zmierzycie się z tytułowym Władcą Kości, by położyć kres jego rządóm i zdobyć jego skarby. Kto ukończy grę z największą liczbą skarbów nieumarłego władcy, stanie się bohaterem legend i pieśni okolicznych bardów. Wygra też grę, ale przecież głównie chodzi o sławę i złoto, prawda?

Przed pierwszą rozgrywką wypchnijcie wszystkie tekturowe elementy z arkuszy. Z denka pudełka wyjmijcie plastikową wypraszkę i umieśćcie na spodzie pozostałe ramki, a następnie włóżcie wypraszkę z powrotem. Dzięki temu utrzymacie wszystkie elementy w porządku! Podpowiedz, w jaki sposób układać elementy w wyprasce, znajdziesz na końcu instrukcji.



ZAWARTOŚĆ

30 kart ekwipunku – Przedstawiają ekwipunek, który można stworzyć podczas przygody.

48 kafelków lochów – Służą do budowy korytarzy, po których poruszają się postacie.

12 żetonów kości – Oznaczają dodatkowe kości, które mogą pomóc w walce.

16 żetonów zdrowia – Służą do oznaczania poziomu zdrowia postaci.

4 karty Władcy Kości – Reprezentują głównego przeciwnika, z którym postacie zmierzają się w finałowej walce.

74 karty spotkań – Kryją w sobie szkielety pilnujące lochów oraz ekwipunek, który można znaleźć podczas wyprawy.

16 żetonów spotkań – Służą do oznaczania miejsc w lochach, w których należy wylosować kartę spotkania.

4 pionki – Symbolizują postacie w grze.

24 żetony kłątwy – Utrudniają finałową walkę w zamian za dodatkowe punkty.

4 karty postaci – Reprezentują postacie biorące udział w przygodzie.

6 kości – Służą do walki z napotkanymi przeciwnikami.

4 karty pomocy – Zawierają podstawowe informacje na temat przebiegu rundy i napotkanych miejsc.

Instrukcja – Księga zasad wszelakich.



Instrukcja video

OPIS KOMPONENTÓW

KARTY POSTACI

Każdy z graczy podczas gry przejmie kontrolę nad poczynaniami jednego bohatera, opisanego własną kartą postaci. Karty są dwustronne – wybierzcie, którą stroną chcecie grać. Wasz wybór nie ma wpływu na rozgrywkę – obie postacie z jednej karty posiadają takie same cechy.

Na swojej karcie postaci znajdziecie kilka ważnych informacji:

Imię postaci – Kolor imienia odpowiada kolorowi pionka, którym posłużycie się w grze.

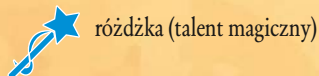
Atrybuty postaci – 4 cechy, które opisują Waszych bohaterów. Przedstawiają je 4 symbole:



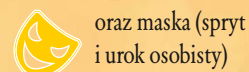
miecz (siła)



łuk (zręczność)



różdżka (talent magiczny)



maska (smyk i urok osobisty)



Każdy z bohaterów rozpoczyna grę z jednym symbolem w kolorze imienia postaci. Podczas gry będziecie znajdować i tworzyć przedmioty, które zwiększą wartości Waszych atrybutów. Pod pola atrybutów będziecie wsuwać zdobyte karty ekwipunku, które posiadają odpowiedni symbol atrybutu.

ZDROWIE



Podczas eksploracji lochów napotkacie wielu przeciwników i pułapki. Po każdej przegranej walce albo wyrzuceniu czaszki na polu pułapki tracicie 1 żeton zdrowia. Jeśli stracie wszystkie żetony, Wasza tura natychmiast się kończy. W swojej następnej turze jedyną akcją, jaką możecie wybrać, jest odpoczynek, dzięki któremu odzyskacie wszystkie żetony zdrowia. Możecie je odzyskać również, gdy odwiedzicie pole ze studnią – jej życiodajna woda przywróci Wam wszystkie żetony zdrowia.

KARTY POMOCY

Jedna strona karty pomocy to szybka ściągawka z działania miejsc, które znajdziecie podczas eksploracji lochów. Druga strona karty to skrócony opis Waszej tury oraz akcji, które możecie wykonać. Jeśli macie problem ze śledzeniem, ile akcji już wykonaliście w swojej turze, możecie skorzystać z ikon akcji  umieszczonych na krawędzi karty. Podczas pierwszej akcji trzymajcie kartę przed sobą stroną z 1 akcją do góry , a z każdą kolejną akcją obracajcie kartę o 90° w lewo. Dzięki temu podczas bardziej złożonych akcji (jak np. walka czy tworzenie przedmiotów) będziecie lepiej się orientować, ile zostało Wam akcji w tej turze.

*A słyszałeś to?
Do karczmy wchodzi
wojownik, zwiadowca,
trefniś i czarodziejka...*



Specjalna umiejętność – Unikatowa zdolność, która wyróżnia Waszego bohatera na tle pozostałych.



Trixi / Thoros – Każdy zużyty żeton kości dodaje 2 kości do rzutu zamiast 1.



Argana / Durduth – Raz na rundę, podczas walki, możecie przerzucić do 2 kości. Musicie zaakceptować nowe wyniki.



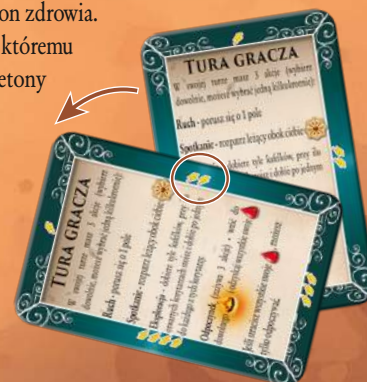
Iriel / Sovelliss – Podczas walki po rzucie kośćmi możecie odrzucić 2 żetony kości z tej postaci, by uzyskać 1 dodatkowy symbol miecza, łuku, różdżki albo maski.



Viola / Yoshik – Podczas walki rzucać 3 kośćmi zamiast 2.

Miejsce na żetony zdrowia i kości – Możecie posiadać maksymalnie tyle żetonów, ile odpowiednich symboli znajduje się na Waszych kartach postaci. Podczas gry będziecie mogli zdobyć ekwipunek, który da Wam miejsce na dodatkowy żeton kości.

Sakwy – To 2 miejsca na dodatkowe przedmioty znalezione lub stworzone podczas gry, które ułatwią Wam przygodę. Pod pola sakiewek będziecie wsuwać przedmioty, które nie posiadają ikon jednego z 4 atrybutów.



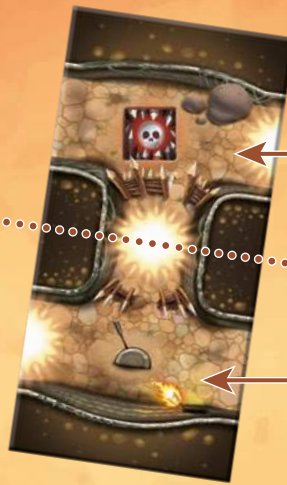


KAFELKI LOCHÓW

Kafelki przedstawiają zawite lochy Samotnej Góry, które będziecie eksplorować.

Każdy kafelek składa się z 2 pól.

Na każdym polu znajduje się korytarz, którym będą się przemieszczać bohaterowie, albo pomieszczenie, które można odwiedzić podczas przygody.



pole 1

pole 2



Trzeci dzień łazimy tymi korytarzami...



SYMBOLE NA KAFELKACH LOCHÓW

Na niektórych kafelkach znajdziecie poniższe symbole:



Drabina – Zejście do lochów, tu zaczynacie grę.



Ognisko – Traficie tu po odwiedzeniu krypty lub po utracie wszystkich żetonów zdrowia.



Spotkanie – Połóżcie tu żeton spotkania. Czasem na kafelkach znajdziecie jedynie połowę tego symbolu. Dopiero po złączeniu 2 połówek musicie położyć tu żeton.



Pułapka – Po wejściu na nią rzućcie kostką. Jeśli wypadnie na niej symbol czaszki, tracicie żeton zdrowia.



Mroczne wrota – Po ich odkryciu gracz, który je odnalazł, przeprowadza swoją turę do końca i rozpoczyna się finałowa walka.

Lochy Samotnej Góry skrywają wiele tajemniczych miejsc, które mogą pomóc bohaterom w ich misji. Wchodząc na pole z poniższymi symbolami, możecie (ale nie musicie) skorzystać z ich pomocy:



Kostki – Weźcie żeton kości i umieśćcie na swojej karcie postaci, jeśli macie na niej wolne miejsce.



Lustro – Przenieście się od razu na inne dowolne pole z lustrem.



Krypta – Weźcie wierzchnią kartę spotkania z dowolnego stosu spotkań. Jeśli jest to karta ze szkieletem, musicie z nim walczyć (walka została opisana w dalszej części instrukcji). Jeśli odkryliście przedmiot, to go zabierzcie. Następnie kończycie swoją turę (nawet jeżeli zostały Wam jakieś niewykorzystane akcje) i wracacie do wybranego przez siebie ogniska.



Kuźnia – Stwórzcie dowolną liczbę kart ekwipunku.



Studnia – Uzupełnijcie swoje żetony zdrowia do maksimum.



Dźwignia – Obróćcie dowolny pusty kafelek lochów (na którym nie ma żadnego żetonu ani pionka) o 180°. Nie uzupełniacie żetonów spotkań na polach spotkań, jeśli nowy układ stworzy symbol spotkania.



Kupiec – Wymieńcie dowolną liczbę swoich zdobytych kart spotkań na taką samą liczbę kart ze stosu odrzuconych.



Teleport – Przenieście się od razu na inne dowolne pole. Wykonajcie związane z tym polem działania.

KARTY SPOTKAŃ

Karty spotkań reprezentują wojska Władcy Kości, które będą utrudniać Wam eksplorację lochów. Czasem w zakamarkach korytarzy znajdziecie też porzucane przedmioty, które pomogą Wam w dalszej wędrówce. Karty spotkań dzielą się wg poziomu trudności, określonego na rewersie kart. Karty z numerem I zawierają najsłabsze szkielety, ale nagrody za ich pokonanie też nie są szczególnie wysokie. Karty z numerem II zawierają nieco trudniejsze wyzwania, ale przynoszą też lepsze nagrody. Karty z numerem III na rewersie zawierają potężnych czempionów Władcy Kości, do których pokonania trzeba będzie się odpowiednio przygotować, ale dają też najlepsze nagrody. Karty pokonanych przeciwników i znalezionych przedmiotów zabieracie ze sobą. Połóżcie je obok swojej karty postaci. Nie ma ograniczenia liczby zdobytych kart spotkań.



wymagane symbole,
które musi posiadać
walczący gracz

wizerunek
szkieletu

materiały, które można
wykorzystać do stworzenia
kart ekwipunku

nagroda za posiadanie
tej karty na koniec gry



dodatkowe symbole,
które gracz zyskuje
po wyposażeniu się
w tę kartę

ilustracja
przedstawiająca
przedmiot

materiały, które można
wykorzystać do stworzenia
kart ekwipunku

ZNACZENIE SYMBOLI EKWIPUNKU:

podczas walki dodaj symbol tego atrybutu

podczas walki dodaj do swoich symboli czaszkę

w swojej turze możesz wykonać dodatkową, 4 akcję

możesz mieć na swojej karcie postaci 1 dodatkowy żeton kości

podczas walki, po rzucie kostką, dodaj symbol tego atrybutu, po czym odrzuć tę kartę na stos kart odrzuconych

podczas walki, po rzucie kostką, dodaj do swoich symboli miecz, łuk, różdżkę albo maskę (1 do wyboru), po czym odrzuć tę kartę na stos kart odrzuconych

przenieś swój pionek na dowolne pole, po czym odrzuć tę kartę na stos kart odrzuconych.

KOŚCI

Często w swojej wyprawie będziecie musieli zdać się na los i rzucić kośćmi. Na każdej z nich znajdziecie poniższy zestaw symboli:

odpowiadają konkretnym atrybutom na Waszej karcie postaci

możecie ją traktować jako 1 z 4 powyższych symboli. Pamiętajcie, że nie zastępuje !

posiadanie tego symbolu jest potrzebne w przypadku bardziej wymagających wyzwań. Wyrzucenie czaszki na polu z pułapką powoduje utratę 1 żetonu zdrowia.

To tylko szkielety, nie ma się czego bać.



WYPOSAŻANIE POSTACI

Postać wyposażacie, wsuwając karty pod konkretne miejsce na Waszej karcie postaci. Bronie wsuwa się po lewej stronie karty postaci, a buty, pierścienie czy eliksiry – po prawej, pod pola sakiewek. Każde pole – atrybutu lub sakiewki – może być zajęte tylko przez 1 kartę (z wyjątkiem zaklętych kryształów, których opis znajdziecie w dalszej części instrukcji). Możecie zmieniać ekwipunek jedynie w swojej turze – na jej początku oraz w momencie zdobycia dowolnej karty z przedmiotem.




Uwaga! Postać nie może być wyposażona w 2 takie same przedmioty.



KARTY EKWIPUNKU



Ekwipunek można stworzyć w kuźniach rozsianych po lochach. Dzięki niemu Wasz bohater zdobędzie sprzęt niezbędny w stawieniu czoła mocniejszym szkieletom oraz samemu Władcy Kości. Dla ułatwienia ekwipunki zostały podzielone na 3 poziomy (oznaczone na rewersach jako I, II oraz III). Ekwipunek I poziomu zawiera proste bronie podnoszące 1 z atrybutów o 1. Drugi poziom to sprzęty podnoszące atrybuty o 2, a poziom III zawiera ekwipunek, który pozwala uzyskać również czaszkę , potrzebną w pojedynkach z silniejszymi wrogami.

*Głowę bym dał,
że spakowałem łomik.*



postać otrzymuje wskazane atrybuty, kiedy jest wyposażona w tę kartę



punkty przyznawane na koniec gry za posiadanie tej karty

ilustracja przedstawiająca przedmiot

materiały potrzebne do stworzenia przedmiotu

TWORZENIE EKWIPUNKU

By stworzyć karty ekwipunku, wykonajcie kolejno następujące czynności:

1. Wejdźcie na pole z kuźnią.
2. Przjrzyjcie zdobyte przez siebie karty spotkań. Wiele z nich posiada na dole karty informacje o materiałach, z jakich można skorzystać podczas tworzenia ekwipunku.
3. Porównajcie posiadane materiały z dostępnymi kartami ekwipunku – każda z tych kart posiada informację o materiałach potrzebnych, by wykonać dany przedmiot.
4. Jeśli na Waszych kartach znajduje się nadmiarowy materiał, którego nie potrzebujecie do tworzonego ekwipunku, to możecie go teraz wykorzystać do stworzenia kolejnego ekwipunku. Jeśli nie możecie tego zrobić (bo np. brakuje Wam reszty składników), nadmiarowy materiał przepadła.
5. Odrzućcie na stos kart odrzuconych te karty spotkań, na których zawarte materiały odpowiadały wymaganiom, a następnie weźcie wybraną kartę ekwipunku. Nie musicie odrzucać tych kart spotkań, z których nie wykorzystaliście żadnego z materiałów.
6. Po stworzeniu przedmiotów możecie od razu się w niego wyposażyć.

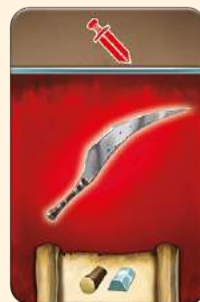
Stworzone przedmioty, w które nie chcecie lub nie możecie się wyposażyć, trzymajcie obok Waszych kart postaci.




Pamiętajcie – w ramach jednej wizyty w kuźni możecie stworzyć tyle kart, ile chcecie. Pod warunkiem że posiadacie wymagane składniki.










PRZYKŁAD

1. Trixi wchodzi na pole kuźni.
2. Niesie ze sobą zdobyte wcześniej karty spotkań:



Oznacza to, że dysponuje 3 sztabkami metalu , 3 kawałkami drewna , 2 linami  i 2 zwojami .

3. By zdobyć wymarzony miecz, potrzebuje 2 × , 1 ×  i 2 × .

4. Pozostanie jej jeszcze 3 × , 1 ×  i 1 × . Za drewno, metal i linę zrobi buty. Trixi ma nadal 2 × , jednak nie ma żadnego przedmiotu, który mogłaby stworzyć, dlatego traci te materiały.

5. Trixi odrzuca użyte karty na stos kart odrzuconych.

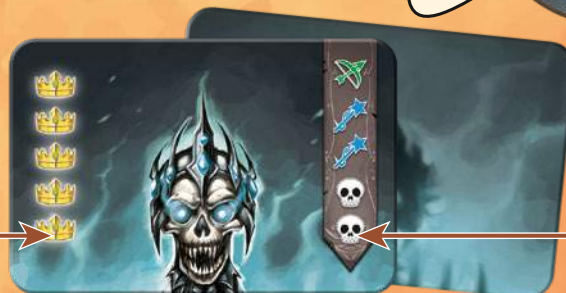
6. Od razu może się wyposażyć i wsunąć zdobyte karty (miecz i buty) pod swoją kartę postaci. Dzięki butom już w tej turze zyskuje dodatkową akcję.



KARTY WŁADCY KOŚCI

Cztery karty przedstawiają tytułowego Władcę Kości – wielki szkielet panujący nad lochami Samotnej Góry. Karty przez większość gry leżą zakryte – stroną z cieniem Władcy do góry. Odkrycie wszystkich 4 kart oznacza rozpoczęcie finału gry i walkę z Władcą Kości.

punkty, które uzyskacie na koniec gry za posiadanie tej karty



ikony, jakie musicie posiadać, by pokonać kartę Władcy Kości

ŻETONY KLĄTWY

Podczas gry znajdziecie zaklęte kryształy, które znacząco zwiększą umiejętności Waszych postaci. Jednak użycie ich mocy kosztuje – każdy kryształ utrudni Wam finałową walkę. Utrudnienia te są przedstawione właśnie jako żetony klątwy, którymi będziecie oznaczać dodatkowe wymagania w walce. Każdy zdobyty żeton klątwy jest jednak warty 1 punkt zwycięstwa na koniec gry.



PRZYGOTOWANIE GRY

1

Z kart Władcy Kości ułóżcie zacięzioną postać.



2

Żetony klątwy odłóżcie na bok – będą potrzebne dopiero podczas finału.



3

Żetony kości, spotkań oraz kostki umieście obok tak, by każdy miał do nich swobodny dostęp.



4

Karty ekwipunku podzielcie wg rewersów. Nie musicie ich tasować. Powstałe stopy można przeglądać w dowolnej chwili.



9

Najstarszy gracz bierze 3 kafelki lochów z wierzchu stosu i dokłada je wg własnego uznania do 3 wyjść z pola z drabiną. Jeśli gdzieś pojawił się pełen symbol spotkania, połóżcie na nim odpowiedni żeton.



10

Każdy z Was otrzymuje wybraną przez siebie kartę postaci oraz odpowiadający jej pionek. Weźcie tyle żetonów zdrowia, ile jest ukazanych na Waszej karcie postaci, i połóżcie je na karcie w wyznaczonych miejscach. Ewentualne nadmiarowe żetony zdrowia odłóżcie do pudełka. Weźcie również po jednej karcie pomocy.



Stryj mojego ciotecznego kuzyna ze strony matki zaklinał się, że w tych piwnicach żyje smok... albo wampir... dokładnie nie pamiętam.



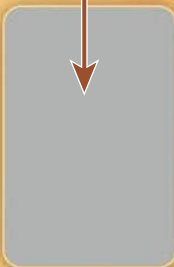
5

Karty spotkań podzielcie wg rewersów na zakryte talie. Potasujcie każdą z nich. Tych talii nie można przeglądać.



6

Przygotujcie miejsce na stos odrzuconych kart spotkań.



8

Przygotujcie stos kafelków lochów.



7

Weźcie startowy kafelek lochów i połóżcie go na środku stołu.



11

Wasze pionki umieśćcie na polu z drabiną.



Kafelek z mrocznymi wrotami odłóżcie na chwilę na bok. Resztę kafelków zakryjcie, potasujcie i stwórzcie z nich jeden zakryty stos. Weźcie z wierzchu 4 zakryte kafelki, potasujcie z nimi zakryty kafelek z mrocznymi wrotami i zakryte odłóżcie na spód wcześniej utworzonego stosu kafelków.



Lewą ręką cisnęłam szkieleta w tył, prawą zablokowałam zapadnię i już byłam u wrót skarbcza... Tak w każdym razie to zapamiętałam.



ROZGRYWKA

Kolejno rozgrywacie swoje tury, rozpoczynając od najmłodszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozgrywacie swoje tury aż do rozpoczęcia finału. Następuje on na 1 z 2 sposobów:

- jeden z Was odkryje kafelki lochów z mrocznymi wrotami,
- wszystkie karty Władcy Kości zostaną odkryte.

Gdy zostanie spełniony 1 z tych warunków, gracz, który go wywołał, może dokończyć swoją turę i rozpoczyna finałową walkę.



Wiem, nie wyglądam na swoje lata.



TURA GRACZA



Na początku swojej tury możecie wymienić przedmioty, w które jesteście wyposażeni, z innymi przedmiotami, które posiadacie. Następnie macie do wykorzystania maksymalnie 3 akcje (4, jeśli na polu sakwy macie buty dające dodatkową akcję). Po nich następuje tura gracza siedzącego po lewej stronie.

W ramach swojej tury możecie wybrać dowolną kombinację poniższych akcji (wybrane akcje mogą się powtarzać w jednej turze):

1. ruch,
2. eksploracja,
3. rozpatrzenie żetonu spotkania

albo wykonać odpoczynek, który zużywa wszystkie akcje w turze.



Tera ja!



1. RUCH



Przesuńcie swój pionek na sąsiadujące pole, jeśli oba pola połączone są korytarzem i drogi nie blokuje żeton spotkania.

Jeżeli na nowym polu znajduje się wizerunek jakiegoś miejsca, to **MOŻECIE** je rozpatrzyć (chyba że jest to pułapka, ją zawsze musicie rozpatrzyć).

2. EKSPLOKACJA



Jeżeli na polu zajmowanym przez pionek znajdują się otwarte korytarze (niewychodzące na żadne inne pole), doберитеcście tyle nowych kafelków lochów ze stosu, ile jest otwartych korytarzy. Odkrycie je i dołóżcie do nich. Dobrane kafelki możecie dowolnie obracać. Dokładane kafelki nie mogą nachodzić na inne, wcześniej dołożone. Jeżeli to możliwe, musicie ułożyć je tak, by stworzyć przejście do nowego kafelka.

Uwaga! W wyjątkowych sytuacjach nie będziecie mogli dołożyć kafelka do otwartego korytarza, ponieważ nie będzie miejsca na jego dołożenie (tak jak na ilustracji obok). W takiej sytuacji potraktuj taki korytarz tak, jakby nie był otwarty.

Na symbolach spotkań, które widnieją na nowych kafelkach lub zostały stworzone w wyniku połączenia kafelków lochów, musicie umieścić żetony spotkań.

Sukces trzeba wychodzić.



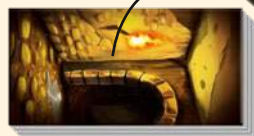
PRZYKŁAD



1

Viola znajduje się na jednym z krańcowych kafelków lochów. Ma wokół siebie 3 otwarte korytarze, używa 1 ze swoich akcji na eksplorację.

2



Viola dobiera 3 wierzchnie kafelki lochów i je odkrywa.



Następnie odkryte kafelki dokłada do swojego pola. Jeśli to możliwe, robi to tak, by stworzyć jak najwięcej przejść na kolejne pola.



Na symbolach spotkań, które widnieją na nowych kafelkach lub zostały stworzone w wyniku połączenia kafelków lochów, należy umieścić żetony spotkań.



UUUUaaaghhbbrrrrttHHH!



3. ROZPATRZENIE ŻETONU SPOTKANIA ⚡

Jeśli z polem, na którym stoicie, sąsiaduje żeton spotkania, to w ramach akcji możecie go rozpatrzeć. Jeśli z zajmowanym polem sąsiaduje kilka żetonów, to w ramach 1 akcji wybieracie 1 z nich.

Następnie wybierzcie jedną z talii spotkań (I, II albo III) i odsłońcie wierzchnią kartę. Następnie:

- Jeśli na karcie znajduje się wizerunek przedmiotu, weźcie tę kartę do siebie (jeśli chcecie, możecie się w nią wyposażać), a następnie zdejmijcie rozpatrywany żeton spotkania.
- Jeśli na karcie znajduje się szkielet, musicie podjąć z nim walkę (szczegóły prowadzenia walki znajdziecie na następnej stronie). Jeśli uda się Wam pokonać szkielet, zabierzcie jego kartę i połóżcie ją przy swojej karcie postaci. Następnie zdejmujecie rozpatrywany żeton spotkania. Jeśli się Wam nie udało, odrzućcie ze swojej karty postaci 1 żeton zdrowia. Odlóżcie kartę szkieletu zakrytą na spód odpowiedniej talii, żeton spotkania pozostaje na swoim miejscu.



Jestem szpiegiem...

ODPOCZYNEK ⚡⚡⚡ / ⚡⚡⚡⚡

Akcja odpoczynku zajmuje całą turę, nie możecie wykonać żadnej innej akcji, gdy odpoczywacie. Podczas odpoczynku odzyskujecie wszystkie żetony zdrowia i przenosicie swój pionek na dowolne pole z ogniskiem. Jeśli straciliście wszystkie żetony zdrowia, to możecie tylko odpoczywać.

WALKA

W lochach pod Samotną Górą czai się wiele niebezpieczeństw. By wyjść z nich zwycięsko, nieraz będziecie musieli zmierzyć się z nieumarłymi wojownikami stojącymi Wam na drodze.

By pokonać wylosowany szkielet, musicie posiadać zestaw symboli widniejący po prawej stronie karty. Zliczacie do swoich symboli:

- 1 atrybut zaznaczony na karcie postaci,
- atrybuty ze wszystkich przedmiotów wsuniętych pod kartę postaci,
- wynik rzutu kośćmi.



Chcesz żyć wiecznie?



Standardowo podczas walki rzucacie dwiema kostkami (z wyjątkiem Yoshika i Violi, którzy podczas walki używają 3 kostek). Dodatkowo przed rzutem możecie odrzucić ze swojej karty postaci dowolną liczbę żetonów kostek, by rzucić tyłoma kostkami więcej (z wyjątkiem Trixi i Thorosa, każdy zużyty przez nich żeton kości dodaje 2 kości do rzutu). Jeśli po rzucie posiadacie wszystkie wymagane symbole, zdobywacie kartę z przeciwnikiem. Jeśli się to nie uda, tracicie 1 żeton zdrowia.

PRZYKŁAD



Durduth walczy ze szkieletem z karty spotkania II. Musi zebrać 3 symbole: miecza, łuku i maski **1**.

Miecz posiada na swojej karcie postaci **2**, maskę ma z wcześniej wyposażonego przedmiotu **3**. Musi wyrzucić jeszcze łuk.

Zużywa 1 żeton kości i rzuca 3 kostkami.

Wyrzucił czaszkę, maskę i miecz. Na szczęście może skorzystać ze swojej umiejętności i przerzucić do 2 kostek. Rzuca więc jeszcze raz i wyrzuca gwiazdkę i miecz. Gwiazdka oznacza 1 z 4 atrybutów, więc Durduthowi udało się pokonać przeciwnika.



Zdobywa w nagrodę jego kartę – będzie mógł wykorzystać metal i drewno znajdujące się na karcie do stworzenia w kuźni kolejnych przedmiotów.



PRZYKŁAD



Thoros walczy ze szkieletem z karty spotkania I. Musi zebrać 2 symbole łuku **1**.

Na swojej karcie posiada 1 żeton kości **2** i eliksir **3**. Zużywa żeton kości, by zamiast 2 kości rzucić aż 4 (ponieważ jego umiejętność przyznaje mu 2 dodatkowe kości za każdy żeton kości zamiast 1).

Niestety Thoros nie wyrzucił żadnego symbolu łuku ani gwiazdki.



Nie ma też sensu, by zużywał swój eliksir – dostanie z niego tylko 1 łuk, a potrzebuje 2. Thoros traci 1 żeton zdrowia, a szkielet wraca zakryty na spód odpowiedniej talii (w tym przypadku talii spotkań I).



ZAKŁĘTE KRYSZTAŁY

Podczas podróży przez lochy Samotnej Góry traficie czasem na zaklęte kryształy. Te szczególnie potężne przedmioty możecie wykorzystać, by wzmocnić swoje atrybuty. Zdobyte kryształy możecie wsunąć pod swoją kartę postaci tak jak przedmioty. Czerwony kryształ można wsunąć pod pole z mieczem, zielony pod pole z łukiem, niebieski pod różdżkę, a złoty pod maskę. Kryształ w danym kolorze traktujcie jak dodatkowy symbol odpowiadającego mu atrybutu. Możecie wsunąć maksymalnie 1 kryształ pod każde ze swoich pól atrybutów. Można go wsunąć również pod używaną broń. Jeżeli wyposażycie się w zaklęty kryształ, to do końca gry nie możecie go odrzucić. Kryształy czynią Wasze postacie silniejszymi, ale czerpią swoją moc od samego Władcy Kości, przez co utrudnią Wam finałową walkę.



CIEŃ WŁADCY KOŚCI

Wśród kart spotkań III znajdziecie 4 karty, które przybliżą Was do finałowego pojedynku. Gdy odkryjecie kartę z cieniem szkieletu, zabierzcie ją i odkryjcie jedną z 4 kart Władcy Kości, leżących obok Was. Z każdą taką kartą Władca Kości jest coraz bliżej i już szykuje się do finałowej walki z Waszymi bohaterami. Każda z tych kart również posiada zaklęty kryształ – taką kartę możecie wsunąć pod odpowiednie pole. Gdy 4 karta z cieniem władcy zostanie odkryta, przechodzicie do finałowej walki (podobnie jak w przypadku odkrycia kafelka lochów z mrocznymi wrotami).



Wchodźcie! Zapraszam...



FINAŁ

PRZYGOTOWANIE

Kiedy jeden z Was odkryje mroczne wrota lub 4 kartę z cieniem Władcy Kości, przechodzicie do finałowego pojedynku. Po zakończeniu tury gracza, który wywołał finał, możecie odsunąć na bok zbudowane lochy. Połóżcie na środku stołu odkryte karty Władcy Kości, obok nich połóżcie żetony klątwy (odłożone wcześniej na bok). Wszyscy uzupełnijcie żetony zdrowia i kości do maksymalnych wartości (pamiętajcie, że pierścien wsunięty pod kartę postaci zwiększa limit posiadanych żetonów kości o 1), macie też szansę, by zmienić swoje wyposażenie. By pokonać Władcę Kości, musicie wygrać z nim 4 pojedynki, symbolizowane przez 4 karty. Finałową walkę rozpoczyna ta osoba, która ją wywołała.

Cztery odkryte karty Władcy Kości traktujcie podobnie jak karty szkieletów, z którymi wcześniej walczyliście. Przy krawędzi kart znajdziecie wymagane symbole, których potrzebujecie, by pokonać władcę w tym pojedynku.

WALKA



Rozpoczynając walkę wybiera jedną z kart Władcy Kości, z którą chce się zmierzyć. Następnie gracz rzuca tyłoma kośćmi, ile ma zaklętych kryształów wsuniętych pod swoją kartę postaci (maksymalnie 4). Dobierzcie żetony klątwy odpowiadające wynikom na wyrzuconych kostkach i połóżcie obok wybranej karty Władcy Kości. Są to dodatkowe wymagania, które gracz musi spełnić, by zwyciężyć w tym pojedynku. Zaklęte kryształy dają większą moc ich posiadaczowi, ale wzmacniają również moc Władcy Kości.

Następnie gracz wykonuje standardowy atak, rzucając kośćmi. Jeśli na swojej postaci i wyrzuconych kościach ma wymagane symbole, to zwyciężył on pojedynek i bierze do siebie zarówno kartę władcy, z którym walczył, jak i leżące obok żetony klątwy. Jeśli jednak nie udało mu się zebrać odpowiednich symboli, gracz traci 1 żeton zdrowia, a wybrana karta Władcy Kości będzie oczekiwać na kolejnego śmiałka. Opcjonalne żetony klątwy należy odłożyć z powrotem do puli – za każdym razem będą losowane od nowa.

Niezależnie od wyniku pojedynku swoją turę rozpoczyna następny gracz, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

ZAKOŃCZENIE






Gra kończy się w momencie, gdy żadnemu z Was nie zostaną żetony zdrowia albo wszystkie 4 karty Władcy Kości zostaną pokonane.

Uwaga! Żeton  oznacza, że na swoich kościach będziecie musieli wyrzucić dokładnie ten symbol. Nie znajdziecie go na żadnych kartach ekwipunku, z wyjątkiem eliksiru . Mieście się na baczności!











PRZYKŁAD

Soveliss wylosował kafelek lochów z mrocznymi wrotami, więc po zakończeniu swojej tury rozpocznie finałową walkę. Uzupełnia wszystkie punkty zdrowia oraz żetony kości (bierze do 3 żetonów kości, ponieważ posiada pierścień), może się również przepakować. Soveliss jest wyposażony w następujące karty:

Wartość jego atrybutów wynosi więc: $1 \times$  (2, jeśli po rzucie zużyje miksturę), $3 \times$  (1 z karty postaci, 1 z przedmiotu i 1 z zaklętego klejnotu), $1 \times$  oraz $2 \times$ . Dodatkowo posiada jeszcze $2 \times$ .

Soveliss decyduje się na walkę z przedstawioną obok kartą Władcy Kości. Posiada wszystkie potrzebne symbole, jednak ma 2 zaklęte klejnoty, przez co musi rzucić jeszcze dwiema kośćmi, by ustalić dodatkowe wymagania dla tej walki.


Na kościach wypadły  i . Soveliss umieszcza żetony kłątwy z tymi symbolami przy wybranej karcie. Ma $3 \times$ , więc brakuje mu tylko $1 \times$ . Zużywa 1 żeton kości, dzięki czemu rzuca 3 kośćmi. Wypadły   . Udało mu się wyrzucić brakującą , więc wygrał ten pojedynek! Soveliss zabiera zarówno tę kartę Władcy Kości, jak i 2 żetony kłątwy, z którymi musiał się mierzyć. Na koniec gry taki zestaw przyniesie mu aż 7 punktów!

Następnie swoją turę rozgrywa Trixi. Gdy tura znów dojdzie do Sovelissa, ten będzie mógł wybrać kolejną kartę Władcy Kości, z którą się zmierzy (oczywiście jeśli wcześniej jego kompani nie pokonają pozostałych kart Władcy Kości).



PUNKTACJA



Niezależnie od tego czy pokonałście Władcę Kości, czy poległście, próbując, podliczcie swoje punkty zwycięstwa. Każda  na Waszych kartach to 1 punkt, więc:

- każda karta ekwipunku jest warta 1, 2 lub 3 punkty,
- niektóre zdobyte szkielety z talii spotkań III warte są 1 punkt,
- każda karta Władcy Kości warta jest 5 punktów,
- każdy żeton kłątwy wart jest 1 punkt.

Ta osoba, która zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa!

W razie remisu wygrywa gracz, który zdobył więcej kart Władcy Kości. Jeżeli to nie przyniesie rozstrzygnięcia, gracze dzielą się zwycięstwem.

SKŁADANIE GRY

Obok znajdziecie podpowiedź, jak uporządkować elementy w pudełku. Dzięki temu przygotowanie następnego rozgrywki będzie jeszcze prostsze!





Autor gry: **Adam Strzelecki**



Ilustracje: **Michał Ambrzykowski**



Rozwój gry: **Mariusz Majchrowski**

Zespół: **Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk**

Opracowanie techniczne: **Aleksandra Niestuchowska, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak**

Redakcja i korekta: **Sławomir Czuba, Izabela Dawidowicz**

Gdy wychodzicie z lochów Samotnej Góry z kufkami pełnymi skarbów i magicznych przedmiotów, bardowie czekają już na Was, by spisać Wasze przygody. Od teraz w okolicznych karczmach nieść się będą pieśni opiewające Wasze bohaterskie czyny. Przez dłuższy czas zabawiacie w jednej z okolicznych gospód, wydając zdobyte bogactwa i wysłuchując pieśni o Waszych przygodach. Potem wyruszacie w dalszą drogę – ku kolejnym lochom do eksplorowania, potworom do pokonania, skarbowi do zebrania.



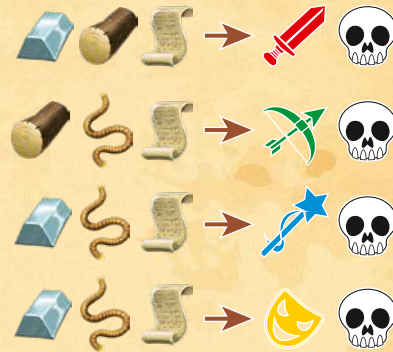
Z PORADNIKA MŁODEGO KOWALA

Przeszukując lochy Samotnej Góry, natknęliście się na opuszczoną kuźnię. Pośród zakurzonych narzędzi znajdujecie notatki kowala, który niegdyś ją zajmował. Zawierają one instrukcje i szkice, jak z materiałów, które znajdujecie przy szkieletach, tworzyć potężne bronie przydatne w walce z potężniejszymi przeciwnikami. Szybko porządkujecie notatki i zabieracie ze sobą, by wykorzystać je w późniejszym czasie.

I



III



II



III

