

★ BLUE MOON)

by Rainer Knizia

Legenda

Katastroficzna noc zagłady pograżyła dygocące miasto Blue Moon i jego wielu mieszkańców w wiek ciemności. Złoty smok upadł i Blue Moon, twórca wszystkich rzeczy, odszedł. Stary król nie żyje; miasto Niebieskiego Księżyca zostało zniszczone; a święty kryształ Psi został roztrzaskany na tysiące małych kryształów. Trzy smoki żywiołów, jedyne niebiańskie stworzenia pozostałe na świecie, pilnują teraz kryształów w oczekiwaniu na nadejście nowego władcy.

Dwaj królewscy spadkobiercy, Książę Roland i Książę Elinor wzajemnie się obwiniają o śmierć złotego smoka i sprowadzenie nieszczęścia na świat. Obaj pretendują do tronu a onegdaj zjednoczony lud nie wie kogo poprzeć. Korona zostanie zadecydowana w walce.

Ty drogi Graczu będziesz musiał stanąć po czyjejs stronie zbierając wokół siebie ludzi i ich liderów by otrzymać prawo do tronu. Jeśli będziesz zwycięski trzy smoki żywiołów wynagrodzą Cię kryształami. Gdy odbudujesz święty kryształ zostaniesz ukoronowany i staniesz się nowym władcą. Wówczas ludzie się zjednoczą, miasto Niebieskiego Księżyca zostanie odbudowane z nadzieją na powrót Blue Moon'a.

Gra

Pudełko podstawowej gry zawiera dwa zestawy talii reprezentujące dwie rasy – Vulca i Hoax. Każdy z graczy wybiera jedną talię. Gra się przeciwko sobie próbując przeciągnąć smoki na swoją stronę. Zwycięzca otrzymuje punkty zwycięstwa (kryształy), które zapisuje się na kartce w przypadku rozgrywania więcej niż jednej gry.

Uwaga: instrukcja odnosi się zarówno do gry podstawowej jak i dodatkowych talii ras. Gdy grasz pierwszy raz w Blue Moon przeczytaj jedynie pierwsze 7 stron i przykładową rozgrywkę. Dwie karty pomocnicze zawierają ikony, które pojawiają się na niektórych kartach o czym dokładniej można przeczytać na stronach 10-11. Jeśli masz bardziej szczegółowe pytania przejrzyj specjalne zasady zaczynając od strony 12.

Zawartość

2 talie ras (Vulca i Hoax) każda po 30 kart oraz 1 karcie reprezentującej przywódcę, 3 smoki, plansza, 2 karty pomocnicze.

Przygotowanie do gry

- Rozłóż plansze.
- Połóż 3 smoki na (neutralnym) środku planszy.
- W podstawowej grze jeden gracz wybiera rasę Vulca, drugi Hoax.
- Każdy gracz kładzie kartę przywódcy obok planszy.
- Gracze kładą obok siebie karty pomocnicze.
- 30 kart z każdej z osobnych talii formują dek gracza. Każdy z graczy tasuje swój dek i umieszcza go zakrytego pod planszą w wyznaczonym miejscu (napis na planszy „Draw deck”).
- Gracze losowo wybierają kto rozpoczyna grę.
- Każdy gracz bierze 6 kart z wierzchu swojego deku do ręki.

Przebieg

- Gra składa się z niezależnych, następujących po sobie walk. Gracz rozpoczynający zaczyna pierwszą walkę. Każda walka jest toczona na jeden z dwóch żywiołów: ziemię lub ogień wybrany przez rozpoczynającego walkę gracza.
- W trakcie każdej walki gracze wykonują naprzemiennie ruchy zagrywając karty budujące ich siłę w strefach walki („Combat area”) i wsparcia („Support area”).
- Ogólnie: w swym ruchu gracz zagrywa kartę postaci i dodatkowo inną kartę tak, by przynajmniej wyrównać siłę kart zagranych przez rywala, który w swoim ruchu musi przynajmniej wyrównać tę nowo zagrana siłę i tak w kółko, dopóki któryś z graczy nie jest w stanie; wówczas musi on wycofać(poddać) się z walki.
- Walka kończy się gdy któryś z graczy się wycofa(podda). Ten drugi gracz jest zwycięzcą i zabiera określoną liczbę smoków. Obaj gracze zabierają karty ze strefy walki i wsparcia i odkładają je w strefie kart zużytych („Discard pile”).
- Gracz który się poddał rozpoczyna kolejną walkę.
- Zazwyczaj gra kończy się gdy któremuś z graczy skończą się karty i wycofa się z ostatniej walki. Wówczas gracz, który ma po swojej stronie smoki jest zwycięzcą i otrzymuje punkty zwycięstwa (kryształy).
- Gracz wygrywa grę natychmiastowo jeśli ma po swojej stronie wszystkie trzy smoki i wygra kolejną walkę.

Karty

- Większość kart reprezentuje postaci ośmiu ras Blue Moon. Każda rasa posiada inny kolor na pasku z nazwą karty. Nazwa rasy znajduje się w lewym dolnym rogu karty w raz z numerem identyfikacyjnym. Niektóre karty (np. mutanty) nie należą do żadnej rasy.
- Każdy dek reprezentuje rasę powikłaną w walkę o tron. Większość kart w deku należy do danej rasy. Jednak każdy dek posiada również karty innych ras i mutantów. W lewym dolnym rogu znajduje się litera oznaczająca dek co pozwala na łatwiejsze odtworzenie oryginalnego deku w razie wymieszania kart.
- Każda talia(dek) zawiera kartę przywódcy(lidera) oraz 30 kart składających się z 4 typów kart opisanych na lewym boku karty, a są to: karty przywództwa(leadership), karty postaci(charakter), karty wsparcia(suport) i karty dopalaczy(booster).
- Wiele kart ma wartości ziemi i ognia (lewy górny róg).
- Niektóre karty posiadają ikony (ich omówienie na stronach 10-11).
- Niektóre karty posiadają moce specjalne reprezentowane przez napis znajdujący się pod paskiem z nazwą/kolorem karty. Gdy gracz zagrywa kartę z mocą specjalną odczytuje zawarty na niej tekst rywalowi. „Ja”(„I”) odnosi się do zagrywającego kartę, „ty”(„you”) do przeciwnika.
- Część kart posiada w lewym dolnym rogu księżyc(e) oznaczające koszt karty przy budowaniu własnego deku w grze zaawansowanej.
- Napis na dole karty to tylko informacja wprowadzająca w klimat i świat Blue Moon.

Mutanty: mutanty to specjalne postaci, które mogą być zagrane pod pewnymi warunkami (opisanymi na ich karcie). Potrafią zmienić żywioł, na który toczy się walka w jej trakcie (z ziemi na ogień lub z ognia na ziemię).

Fazy

Gracze wykonują naprzemian ruchy w trakcie walki. Każdy ruch(tura) składa się z kilku faz następujących po sobie w odpowiedniej kolejności:

- Początek tury.
- Faza przywódcy – gracz może zagrać jedną kartę przywództwa.
- Poddanie(ucieczka) walki?
- Faza postaci – gracz MUSI zagrać jedną kartę postaci.
- Faza wsparcia lub dopalacza – gracz może zagrać jedną kartę wsparcia LUB jedną kartę dopalacza.

- Ogłoszenie siły.
- Uzupełnienie kart na ręce.
- Koniec tury.

Początek tury

Niektóre karty wcześniej już zagranie pozwalają na wykonanie akcji w trakcie tej fazy ale zazwyczaj nic się nie dzieje w tej fazie.

Przywódstwo

Możesz zagrać jedną kartę przywództwa. Połóż kartę przywództwa na karcie przywódcy (częściowo go zasłaniając) i przeczytaj jej specjalną właściwość. Moc większości kart przywództwa jest aktywowana natychmiastowo, niektóre pozostają aktywne przez cały ruch ale nigdy dłużej niż ten ruch(turę) w której zostały zagrane. Kolejne karty przywódcza są zagrywane na wierzch poprzednich. Jest całkiem normalne że nie zagrywa się karty w tej fazie.

Poddanie walki

Jeśli nie możesz lub nie chcesz kontynuować walki oznajmiasz to w tej fazie. To kończy walkę i twój ruch bez dalszych jego powinności i czynności. Twój rywal wygrywa walkę. Jeśli aktualna walka trwa nic się nie dzieje w tej fazie.

Faza postaci

By móc kontynuować walkę musisz zagrać kartę postaci. Bardzo często zagranie karty postaci jest pierwszą czynnością w trakcie ruchu.

Zagraj kartę postaci z ręki na wyznaczone miejsce pod planszą „combat area” spodem do dołu(czyli odkrytą). Wszystkie zagrane w poprzednim ruchu karty leżące w strefie walki są zakrywane przez nowo zagrana kartę postaci i już nie są aktywne. Tylko nowo zagrane (leżące na wierzchu) karty postaci w strefie walki są aktywne dopóki nie zostaną przykryte przez nowe karty postaci w kolejnym ruchu.

Główna zasada mówi, iż można zagrać tylko jedną kartę postaci w swoim ruchu, chyba że karty posiadają właściwość umożliwiającą zagranie więcej kart postaci. Jeśli możesz zagrać kilka kart postaci połóż je w taki sposób by częściowo się zakrywały (tak by były widoczne wartości ziemi/ognia oraz napisy z mocą specjalną).

Faza wsparcia(support) lub dopalacza(booster)

Możesz zagrać albo jedną kartę wsparcia albo jedną kartę dopalacza. Kartę dopalacza zagrywasz w strefie walki spodem do dołu(odkrytą) zakrywając częściowo kartę postaci tak, by było widać wartości ziemi/ognia oraz napisy na kartach. Jeśli karta pozwala ci na zagranie kolejnych dopalaczy kładź je tak by były widoczne ich wartości, ikony i napisy. Tylko nowo zagrane karty dopalaczy w strefie walki są aktywne (tak długo aż zostaną przykryte przez kartę postaci w następnym ruchu).

Alternatywnie zamiast karty dopalacza możesz zagrać jedną kartę wsparcia w strefie wsparcia(„support area”) spodem do dołu(odkrytą). Wszystkie karty w strefie wsparcia są aktywne i powinny być widzialne w trakcie całej walki.

Główna zasada mówi, iż możesz zagrać tylko jedną kartę w tej fazie (albo wsparcia albo dopalacza) chyba, że karty dzięki swym specjalnym właściwościom zezwalają na zagranie więcej niż jednej. Zazwyczaj w trakcie tej fazy gracz zagrywa jedną kartę wsparcia/dopalacza lub żadnej.

Wyjątek: w pierwszym ruchu każdej walki gracz rozpoczynający nie może zagrać ani karty wsparcia ani karty dopalacza chyba, że moc specjalna kart mu na to zezwala. Najczęściej gracz rozpoczynający zagrywa w swoim ruchu jedynie kartę postaci.

Ogłaszanie siły

- Każda walka toczy się na jeden z dwóch żywiołów: ogień lub ziemię. Gracz rozpoczynający walkę ogłasza na jaki żywioł będzie toczona ta walka w trakcie swojego rozpoczynającego ruchu podczas ogłaszania siły. Ów żywioł pozostaje niezmienny do końca walki (chyba że zostanie zmieniony przez mutanta).
- Gdy ogłaszasz siłę zawsze podawaj całkowitą jej wartość danego żywiołu pochodzącą ze wszystkich aktywnych kart sumując wartości ognia lub ziemi. Karty rywala mogą wpływać na wartość twojej całkowitej siły.
- Całkowita wartość siły jaką ogłaszasz musi być przynajmniej równa sile rywala w danym momencie. Zazwyczaj oznacza to siłę ogłoszoną przez rywala w poprzednim ruchu ale może być ona zmieniona w wyniku zagranych przez ciebie kart.
- Jeśli nie możesz przynajmniej wyrównać siłę ogłoszoną przez rywala musisz wycofać się z walki(poddać) w fazie poddania i nie możesz zagrać kartę postaci, dopalacza lub wsparcia. Uwaga: karta przywództwa może być zagrana przed poddaniem walki.
- Zerowy atak: atak o wartości zero jest możliwy pod warunkiem, że całkowita siła przeciwnika również wynosi zero.

Uzupełnianie kart

Uzupełnij karty na ręce ciągnąc je ze swojego deku. Główna zasada mówi, iż uzupełnia się karty na ręce do 6. Jednakże niektóre karty mają wpływ na to ile kart można wziąć. Jeśli posiadasz więcej kart na ręce to zatrzymujesz te dodatkowe.

Koniec ruchu(tury)

Niektóre karty pozwalają na akcję na końcu ruchu. Zazwyczaj nic się nie dzieje w tej fazie a twój ruch kończy się przez ogłoszenie siły i uzupełnienie kart.

Zwycięstwo w walce

- Jeśli twój rywal się wycofa z walki jego ruch się kończy natychmiastowo a ty wygrywasz walkę. W konsekwencji przyciągasz uwagę smoka. Jeśli posiadasz sześć lub więcej kart w strefie walki i wsparcia (nie wszystkie muszą być aktywne) przyciągasz uwagę dodatkowego smoka. Aktywne karty mogą wpłynąć na liczbę zwabionych smoków.
- Za każdego zwabionego smoka bierzesz jednego smoka z środka planszy i kładziesz przed sobą. Jednakże jeśli twój przeciwnik ma już jakieś smoki (z poprzednich walk) przed sobą zabierasz mu odpowiednią liczbę smoków i kładziesz na środku planszy. W jednym czasie smoki mogą być tylko po stronie jednego gracza.

Przykład: Przyciągasz uwagę dwóch smoków. Twój rywal ma przed sobą jednego smoka pozostałe dwa leżą na środku planszy. Zabierasz rywalowi smoka i kładziesz na środku planszy (pierwszy ruch smoka) a następnie bierzesz jednego smoka i kładziesz przed sobą (drugi ruch smoka).

- Obaj gracze po walce usuwają wszystkie karty ze strefy walki i strefy wsparcia odkładając je odkryte na własne stosy kart zużytych („Discard pile”).
- Na koniec każdej walki obaj gracze uzupełniają liczbę kart na ręce do 6. Jeśli masz już 6 lub więcej kart trzymasz je bez uzupełniania.
- Gracz który poddał walkę rozpoczyna kolejną.

Rezygnacja z rozpoczynania walki

Rozpoczynający walkę gracz nie może wycofać się z walki w swoim pierwszym ruchu. Jednakże zamiast rozpoczęcia walki gracz może odrzucić jedna, dwie lub trzy karty z ręki w trakcie fazy wycofania/poddania. Następnie uzupełnia karty na ręce do 6. Teraz przeciwnik staje się graczem rozpoczynającym walkę (i ma możliwość rozpoczęcia walki lub odrzucenia i uzupełnienia kart). Jesteś zmuszony do odrzucenia kart jeśli nie posiadasz na ręce ani jednej

karty postaci. Możesz zagrać kartę przywództwa zanim zdecydujesz się na rezygnację z rozpoczęcia walki.

Odrzucanie kart

W momencie odrzucania kart karty odkłada się pojedynczo odkryte na stosie kart zużytych tak by rywal mógł zobaczyć jakie karty zostały odrzucone (każdą z nich).

Wyjątek: gdy odrzucane są karty przywództwa zawsze kładzie się je na kartę wodza odkryte tak by zakrywały częściowo kartę wodza na wierzch poprzednio zagranej karty przywództwa.

Karty przywództwa nigdy nie odkłada się na stos kart zużytych!

Niektóre moce specjalne pozwalają na odzyskanie kart zużytych lecz karty przywództwa przepadają na zawsze.

Koniec gry

- Gdy gracz zużyje swój dek nie może już dociągać kart. Niemniej jednak walka toczy się dalej. Jeśli któryś z graczy zagrał lub odrzucił wszystkie karty ze swojej talii(deku) i ręki nie można już toczyć nowych walk. Gra kończy się po zakończeniu aktualnej walki. Gra kończy się również gdy gracz rezygnuje z rozpoczęcia walki odrzucając 1, 2 lub 3 ostatnie karty na ręce.
- Na końcu gry gracz, który ma po swojej stronie smoka(smoki) jest zwycięzcą i otrzymuje punkty zwycięstwa(kryształ): jeden za wygraną oraz jeden za każdego smoka po swojej stronie. Przegrani nie otrzymuje punktów. Gdy rozgrywa się więcej niż jedną grę punkty zwycięstwa zapisywane są na kartce (patrz strona X).
- Jeśli gra zakończy się w momencie gdy wszystkie smoki będą po neutralnej stronie (na środku planszy) gracz, który pierwszy zużył wszystkie karty przegrywa a rywal otrzymuje jeden kryształ.
- Gracz wygrywa grę natychmiastowo gdy wygra walkę w momencie posiadania po swojej stronie trzech smoków (czyli tak jakby miał przyciągnąć uwagę kolejnego smoka/smoków poza tymi 3). Ów gracz jest zwycięzcą i otrzymuje 4 kryształy: 1 za wygraną i 3 za trzy smoki.

Przykładowa rozgrywka

1. Gracz grający rasą **Vulca** rozpoczyna walkę.



Zagrywa kartę postaci „Volca” w strefie walki i ogłasza siłę (i żywioł na jaki toczona będzie walka) **5 ogień**. Ciągnie kartę ze swojego deku by uzupełnić liczbę kart na ręce do 6. Kończy to ruch tego graczy i teraz kolej na przeciwnika grającego rasą Hoax.



Rywal zagrywa kartę postaci „Vertaskedas the Sceptic” w strefie walki oraz kartę wsparcia „Tebuchet of Fear” w strefie wsparcia. Ogłasza **5 ogień** i ciągnie dwie karty z deku.



Gracz grający **Vulca** zagrywa kartę postaci „Flamebreath the Dazzling” oraz kartę dopalacza „Fireblast” w strefie walki. Ogłasza **10 ogień** i ciągnie dwie karty.

Gracz grający **Hoax** poddaje się co kończy jego ruch.

Gracz grający **Vulca** wygrywa walkę zabierając jednego smoka. Wszystkie karty ze strefy walki i wsparcia są usuwane i odłożone na stos kart zużytych.

2. Gracz grający **Hoax** rozpoczyna drugą potyczkę.



Gracz zagrywa kartę przywództwa „Muster Reinforcements – mogę dociągnąć 5 kart” na kartę wodza i ciągnie 5 kart ze swojego deku. Następnie zagrywa kartę postaci „Pnemikanas the Paranoid” i ogłasza **3 ziemia**. Nie uzupełnia kart na ręce jako, że ma ich więcej niż 6.



Gracz grający **Vulca** zagrywa kartę postaci „Aralia-Aqua-Secunda” i kartę wsparcia „Flickering Fires – nie możesz zagrać karty lidera”. Ogłasza **5 ziemia** i ciągnie dwie karty ze swojego deku.



Gracz **Hoax** zagrywa kartę postaci „Catusan” i kartę dopalacza „Battling Boomerang”. Ogłasza **7 ziemia** ale nie uzupełnia kart na ręce gdyż wciąż ma ich więcej niż 6.



Gracz **Vulca** zagrywa kartę postaci mutanta „Zing-nur-Don – mogę zagrać tego mutanta jeśli zostaną zaatakowany przez co najmniej 5 ziemia. Żywioł walki zostaje zmieniony na ogień”. Ogłasza **5 ogień** (biorąc pod uwagę kartę mutantą i kartę w strefie wsparcia „Flickering Fires”) po czym ciągnie jedną kartę ze swojego deku. Ponieważ na karcie występuje ikona TARCZY siła wroga nie musi być wyrównana. Ikona STOP zabrania graczowi Vulca zagrania kolejnych kart w trakcie tego ruchu.



Gracz **Hoax** odzyskuje kartę „Battling Boomerang” (gdyż zawiera ona ikonę ODZYSKU) i wkłada ją sobie do ręki a następnie zagrywa kartę postaci „Hank Highflyer Hawk – twoje karty postaci są ignorowane za wyjątkiem kart rasy Flit” oraz kartę wsparcia „Tome of Wisdom”. Ogłasza **3 ogień**. Jest to możliwe gdyż karta mutantą jest zignorowana redukując siłę rywala do 1 ogień. Ponieważ gracz ma dalej 6 kart nie dociąga żadnej.



Gracz **Vulca** zagrywa kartę postaci „Glimmer” (która jest zignorowana) i kartę dopalacza „Elemental Spell – moja całkowita siła rośnie do 6”. Ogłasza **6 ogień** i ciągnie dwie karty.



Gracz **Hoax** zagrywa kartę postaci „Thirkomedas the Serene – nie możesz zagrać karty przywództwa/wsparcia/dopalacza” i ponownie kartę dopalacza „Battling Boomerang”. Ogłasza **7 ogień** (uwzględniając kartę wsparcia „Tome of Wisdom”) i uzupełnia karty na ręce do 6.

Gracz **Vulca** poddaje się kończąc swój ruch.

Gracz grający Hoax wygrywa walkę przyciągając uwagę dwóch smoków (gdyż ma 6 lub więcej kart zagrzanych w strefie walki/wsparcia). Zabiera smoka graczowi Vulca umieszczając go na środku planszy a następnie sam bierze jednego smoka. Wszystkie karty ze strefy walki/wsparcia są usuwane na stos kart zużytych spodem do dołu (odkryte).

Więcej potyczek

- Jeśli grasz w więcej niż jedną grę możesz zdecydować by za każdą kolejną grą zmieniać talie ras. Przegrany w poprzedniej grze zawsze zaczyna następną. Gracz który jako pierwszy uzyska wynik przynajmniej 5 kryształów jest ostatecznym zwycięzcą.
- Występują inne niż w podstawowej wersji talie ras. Z większą niż dwie ilością talii do dyspozycji grający powinni ustalić którymi zestawami będą grać bądź wybrać karty wodzów z wszystkich talii i wylosować w ciemno kto kim będzie grał. W ten sposób ostateczne zwycięstwo można osiągnąć grając różnymi rasami.
- Jeśli obaj gracze posiadają swoje talie powinny wybrać z nich karty przywódców i wylosować która talią będą toczyć walkę.

- Każda z dostępnych talii ras jest przygotowana do natychmiastowego grania. Zaawansowane zasady na końcu instrukcji wyjaśniają w jaki sposób budować własne deki by całkowicie kontrolować swoje przeznaczenie.

Ikony



TARCZA (SHIELD)

Nie musisz wyrównać siły przeciwnika gdy ogłaszasz swoją siłę. Karty posiadające ikonę tarczy z wartością ognia lub ziemi chronią przed siłą wroga w tym żywiole niezależnie od wartości jego ataku. Wartość na tarczy oznacza twoją nowo ogłoszoną wartość siły. Tarcze pozwalają na zredukowanie całkowitej wartości siły w walce.



STOP (STOP)

Zagranie karty z tym znaczkiem oznacza, iż nie możesz zagrać więcej kart w swojej turze. Twój ruch jest kontynuowany przez ogłoszenie całkowitej siły żywiołu, która musi być przynajmniej równa sile przeciwnika.



ODZYSK (RETRIVE)

Jeśli posiadasz aktywne karty z ikoną odzysku na początku swojego ruchu, możesz włożyć je z powrotem do ręki. Możesz te karty ponownie zagrać lub zatrzymać w ręce.

Wyjątek: by zapobiec zagrywaniu przez graczy w kółko tych samych kart występuje ograniczenie. Jeśli w strefie walki twojego przeciwnika występują aktywne karty z ikoną odzysku nie możesz wykorzystać funkcji odzysku znajdującej się na karcie postaci.

Następujące ikony nie występują w podstawowej grze (pojedyncza karta z ikoną pary w talii Vulca nie funkcjonuje). Następujące zasady są obowiązujące przy wykorzystaniu pozostałych talii ras.



ZABEZPIECZENIE (PROTECTED)

Niektóre karty rasy Aqua posiadają ikonę zabezpieczenia. Gdy karty z tą ikoną znajdują się w strefie walki bądź wsparcia są zabezpieczone przed wszelkimi działaniami rywala. Karty te nie mogą zostać zignorowane ani odrzucone przez przeciwnika a ich wartość nie może zostać zredukowana przez rywala. Gdy zabezpieczone karty nie są aktywne obowiązują wobec nich normalne zasady.



ZA DARMO (FREE)

Kart z ikoną za darmo nie zalicza się do obowiązującego limitu jednej karty postaci i jednej karty wsparcia lub dopalacza. Odpowiednie karty muszą być zagrane w ich fazie. Darmowe karty (postaci, dopalacza, wsparcia) mogą być zagrane w trakcie pierwszej tury walki. Jednakże nie możesz zagrać darmowej karty jeśli napis na niej zabrania tego. Jest możliwe by zagrać darmową kartę postaci jako pierwszą lub tylko kartę postaci w swoim ruchu.



PARA (PAIR)

Jeśli posiadasz na ręce dwie karty o identycznych pierwszych wyrazach w ich nazwie oraz na obu występują ikony pary możesz zagrać je razem jako parę zamiast jednej karty postaci. Ułóż obie karty częściowo je zakrywając tak by było widać ich wartości i napisy. Podobnie możesz zagrać parę kart dopalacza o takim samym pierwszym wyrazie z ikonami pary na obu kartach zamiast jednej karty dopalacza.



GANG (GANG)

Karty postaci rasy Khind są podzielone na cztery gangi oznaczone różnymi kolorami ikon gangów. Wszyscy członkowie gangu mają identyczne człony nazwy. Możesz zagrać dowolną liczbę kart postaci jednego gangu zamiast jednej karty postaci na początku fazy postaci. Możesz dodać więcej postaci w następnej turze. Jeśli zagrałeś jedną lub więcej postaci z jednego gangu w poprzedniej turze/turach i nie ma innych aktywnych kart w strefie walki (kart postaci nie należących do gangu lub kart dopalacza) wówczas na początku fazy postaci w kolejnym ruchu możesz zagrać kolejną postać/postaci należące do gangu bez konieczności zakrywania ich i włożenia pod spód. Karty układa się częściowo zakryte tak by było widać ich wartości i napisy. By gang był aktywny musisz dodawać przynajmniej jednego jego członka w każdym kolejnym ruchu.

Zasady specjalne

- Napisy na kartach omijają zasady gry. Gdy gracz zagrywa kartę z mocą specjalną odczytuje napisany na niej tekst. Pamiętaj: teksty na kartach są napisane w taki sposób, że odczytując je zwracamy się do rywala – ja („I”) odnosi się do gracza, ty („you”) do jego przeciwnika.
- Karty ignorujące („ignoring”) pozostałe karty mają pierwszeństwo nad wszystkimi kartami z wyjątkiem kart zabezpieczonych (patrz ikony powyżej). Kiedy karta jest

ignorowana wartości na niej, jej specjalna moc i ikony nie mają efektu. Karty zabraniające („you may not...”) mają pierwszeństwo nad wszystkimi napisami na pozostałych kartach.

Ta sekcja zawiera wyjaśnienie specyficznych sytuacji w grze. Ich przeczytanie nie jest niezbędne przed rozpoczęciem gry.

1. Jeśli instrukcja(moc specjalna rywala) zabrania ci zagrania kart pewnego typu, nie możesz zagrać karty tego typu nawet jeśli specjalna moc na twojej karcie (raz zagranej) sprzeciwiałaby się temu zakazowi.
2. Jeśli zastosujesz instrukcję(moc specjalną) występującą na jednej z zagranych przez siebie kart do jakiejś karty aktywnej i rywal wpłynie na tą kartę lub spowoduje jej odrzucenie możesz zastosować instrukcję do innej aktywnej karty. Gracz który zagrywa kartę zawsze decyduje o tym jak ta karta zostanie zastosowana.
3. Jeśli instrukcja na karcie pozwala ci na zagranie dowolnej liczby dopalaczy możesz również zastosować główną zasadę pozwalającą na zagranie jednej karty wsparcia. Podobnie, jeśli możesz zagrać dowolną liczbę kart wsparcia możesz również zagrać jedną kartę dopalacza.
4. Jeśli karty instruują cię do określonej akcji to musisz ją wykonać. Jeśli nie jesteś w stanie całkowicie zaspokoić instrukcji na karcie musisz wykonać akcję na tyle na ile możesz. Niektóre karty dają ci wybór do działania lub poddania się lub przemieszczenia smoka. W tym wypadku musisz całkowicie spełnić ich warunki lub wcale.
5. Jeśli jesteś zmuszony do odrzucenia kart o określonej wartości ognia lub ziemi nie możesz zrzucić dodatkowych kart które nie dotyczą spełnienia tego polecenia. Jeśli kilka kart zmusza cię do odrzucenia określonej wartości ziemi lub ognia musisz spełnić zadanie każdej karty z osobna.
6. Jeśli masz możliwość odrzucenia kart o określonej całkowitej wartości żywiołu (np. 8 ognia) by przyciągnąć uwagę smoka tylko karty z wartościami się liczą. Moce specjalne, które wpływają na wartości się nie liczą.

7. Jeśli na wartość ognia lub ziemi wpływa więcej niż jedna karta pierw zastosowanie mają właściwości podnoszące wartość w celu jej maksymalizacji, potem redukujące w celu jej minimalizacji.
8. Niektóre karty nakazują ujawnienie kart na ręce. W tym wypadku połów wszystkie swoje karty na ręce na stole spodem do dołu (odkryte). Karty pozostają tak na widoku przeciwnika dopóki nie zostaną zużyte. Ujawnione karty liczą się jako część kart na ręce. Jeśli twój przeciwnik ma możliwość wybrania karty z twojej ręki może wybrać z tych odkrytych. Karty które otrzymujesz/dobierasz po ujawnieniu nie są odkrywane i wędrują ci do ręki.
9. Gracze powinni się upewnić, że talie są dobrze potasowane tak, aby karty przywództwa, par i gangów były dobrze rozrzucone po talii. Gdy gracz tasuje swoją talie rywal może zażądać przełożenia lub potasowania kart (bez ich odkrywania) przez niego.
10. Przez całą grę karty znajdują się albo w twojej ręce albo po twojej stronie planszy. Karty deków obu graczy nigdy nie są mieszane. Możesz przeliczyć ilość karta jaka pozostała w deku do pociągnięcia a także liczbę kart w strefie walki. Możesz poprosić rywala o zrobienie tego samego i podanie tych informacji oraz dowiedzieć się ile ma kart na ręce. Nie możesz sprawdzić jakie karty przywództwa zostały już zagrane poza tą górną ani jakie karty są w stosie kart zużytych. Tylko wierzchnie karty na tych kupkach mogą być widoczne a karty pod spodem nie mogą być liczone.
11. Jeśli gracz zagrywa karty zamiast wycofania się z walki po czym okazuje się, że nie może przynajmniej wyrównać siły rywala oto co następuje. Jeśli żadne karty nie zostały pociągnięte lub odkryte wówczas gra może zostać cofnięta do momentu przed zagraniem karty postaci. W innym przypadku gracz przegrywa całą grę a rywal wygrywa maksymalną różnicą 4 kryształów.

Opcjonalna zasada

Gracze mogą zgodzić się na następującą zasadę. Po tym jak gracze pociągnęli pierwsze 6 kart z deku na początku gry każdy z nich może odłożyć dowolną liczbę kart z ręki na deku spodem do góry (zakryte). Następnie talia zostaje przetasowana i gracze dociągają karty do 6 na ręce.

Zaawansowane zasady: budowanie deku

Każda z dostępnych talii ras jest złożona i gotowa do gry. Pamiętaj, każda karta w lewym dolnym rogu ma identyfikacyjną pierwszą literę oznaczającą dek do którego należy.

Po tym jak zdobędziesz doświadczenie grając przygotowanymi dekami możesz spróbować zbudować własny dek. Wówczas ty i twój przeciwnik powinniście przygotować po jednym lub więcej deków z wykorzystaniem zasad ich budowy podsumowanych na kartach wodzów (liderów):

- Każdy dek (nie licząc karty wodza) musi zawierać równo 30 kart.
- Wszystkie karty w deku muszą być inne.
- Dek może zawierać dowolne karty swojej rasy.
- Całkowita liczba księżyców znajdująca się na kartach nie należących do danej rasy nie może przekroczyć 10.

Uwaga: późniejsze zasady mogą zmienić zasady budowy deków.

Gdy zaczynacie grę niech każdy gracz wybierze lidera jednego z przygotowanych deków i równocześnie pokaże go przeciwnikowi. Jeśli gracie więcej niż jedną grę każdą kolejną potyczkę rozpoczynajcie w ten sposób. Gracz który jako pierwszy zdobędzie przynajmniej 5 kryształów jest ostatecznym zwycięzcą.

Ważne: Przed każdą grą gracz może zażądać od przeciwnika przeliczenia ilości kart by zweryfikować czy jest ich 30. Przegrany może sprawdzić dek rywala w celu zweryfikowania z zasadami budowy deku zawartymi na karcie przywódcy. Jeśli występują nieprawidłowości zwycięzca nie zdobywa punktów.

Tłumaczenie wykonane przez Remigiusza Bajora na zlecenie REBEL.pl Centrum Gier.

www.rebel.pl

