

LABYRINTH

·THE·PATHS·OF·DESTINY·

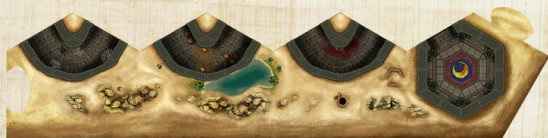
INSTRUKCJA

Gra "Labyrinth: The Paths of Destiny" jest przygodowo-strategiczną grą planszową przeznaczoną dla 2 – 6 graczy. Jej uczestnicy wcielają się zarówno w wielkich budowniczych starożytnego labiryntu, jak i śmiałków, którym los rzucił wyzwanie. Jeden z nich otrzyma szansę na nowe życie. Zostanie uwolniony przez króla i jako Wybraniec będzie mógł wpłynąć na przyszłe losy pustynnej krainy.



Labirynt nie jest jednak miejscem bezpiecznym. Pełno w nim pułapek, a jego korytarze strzeże prastary Strażnik. Czy uda się go ominąć? Ważna jest strategia, gdyż każdemu przyjdzie wybrać - czy skoncentrować się na własnym zwycięstwie, czy utrudnić je innym. To, jaką wybierzesz ścieżkę, zależy tylko od ciebie. Pamiętaj jednak - wygrać może tylko jeden z was.

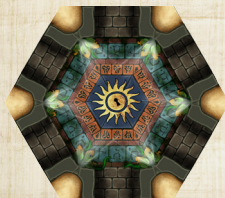
I. Elementy Gry



Rys. 1. 6 fragmentów ramki (tworzących wolny obszar do budowania planszy labiryntu)



Rys. 2. 6 sześciokątnych pól klucza



Rys. 3. 1 sześciokątne pole centralne labiryntu



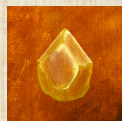
Rys. 4. 30 sześciokątnych pól planszy



Rys. 5. 40 żetonów pułapek



Rys. 6. 6 żetonów kluczy



Rys. 7. 6 żetonów kryształu losu



Rys. 8. 24 żetony punktów życia



Rys. 9. 12 żetonów oszołomienia



Rys. 10. 3 żetony adrenaliny (dla Łuczniczki)



Rys. 11. 6 żetonów błogosławieństwa (dla Mnicha)



Rys. 12. 6 żetonów kłätwy (dla Czarownicy)



Rys. 13. 12 kart ruchu Strażnika



Rys. 14. 10 kart postaci



Rys. 15. 10 kart umiejętności postaci

Pozostałe elementy: 2 kostki do gry, 10 pionków postaci (12 podstawek - 1 zapasowa), 1 pionek Strażnika, instrukcja, Tabela Pułapek, 4 karty ze skrótami zasad, 3 puste pułapki.

II. Przygotowanie Gry

Rys. 16. Przykład planszy gotowej do gry dla 2 osób.



1. Połączcie razem *fragmenty ramki planszy* (RYS. 1).
2. Połóżcie na środek *pole centralne* (RYS. 3), do *pól startowych* dołączcie *6 pół klucza* (RYS. 2).
3. Na każdym *polu klucza* połóżcie po jednym *żetonie klucza* (RYS. 6).
4. Pozostałe *pola planszy* potasujcie i zakryte połóżcie obok planszy.
5. Pomieszajcie *żetony pułapek* (RYS. 5) i umieśćcie zakryte obok planszy.
6. Potasujcie *karty Strażnika* (RYS. 13) i połóżcie zakryte obok planszy.
7. Na *centralnym polu* (RYS. 3) postawcie *pionek Strażnika*.
8. Wylosujcie lub wybierzcie *karty postaci* (RYS. 14) – (Jeżeli gracze po raz pierwszy, radzimy pominąć *karty postaci*, aby oswoić się z grą.)
9. *Pionki graczy* ustawcie na *polach startowych* (oznaczonych ☾), znajdujących się na *ramce planszy*.

Uwaga: Jeżeli gracze w 2 osoby – wybierzcie swoje pola startowe – osoba, która rozpoczyna, wybiera jako druga; jeżeli graczy jest 3 – zachowajcie między nimi równe odstęp (gracz – pole wolne – gracz); jeżeli grają 4 osoby – ustawcie po 2 graczy obok siebie, zachowując między nimi odstęp; w przypadku 5 graczy – wylosujcie kto pierwszy wybiera miejsce.

10. Każdy z graczy otrzymuje *4 punkty życia* (RYS. 8) i *1 kryształ losu* (RYS. 7).
11. Przed rozpoczęciem gry każdy uczestnik wykonuje rzut 2 kostkami. Rozgrywkę zaczyna osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

III. Cel Gry

Celem gry jest **zdobycie klucza i dotarcie z nim do centralnego pola labiryntu**. Żaden z graczy nie może jednak wziąć klucza leżącego bezpośrednio przy jego *polu startowym*.

Cel gry osiąga się przez: budowanie dróg do klucza i *pola centralnego*, omijanie Strażnika i pułapek, przechytrzenie innych graczy i walkę z nimi. Dla przegranych nie ma wolności!

IV. Podstawy Gry

Każdy z graczy ma w swojej turze do dyspozycji **2 akcje**. Może je wykorzystać w dowolny sposób (np. 2 razy wybudować *pole planszy* lub też wybudować 1 *pole planszy* oraz wykonać 1 ruch itd.). Czynności wybiera się z niżej przedstawionej listy:

ZA 1 AKCJĘ MOŻNA (DO WYBORU):

- **Budować:** wziąć *pole planszy* labiryntu, obejrzeć je i dołączyć do innego *pola na planszy*.
- **Postawić pułapkę:** wziąć *żeton pułapki* i bez oglądania go położyć na dowolnym *korytarzu* niezajętym przez gracza lub inną pułapkę.
- **Wykonać ruch:** przesunąć swój pionek *korytarzem* z jednego pola na drugie.
- **Zaatakować innego gracza** (stojącego na tym samym *korytarzu*): walkę rozstrzyga się poprzez rzut dwoma kośćmi i odjęcie od wyniku rzutu ilości straconych dotychczas *punktów życia*. Przegrany traci jeden *punkt życia* (każdy z graczy w momencie spotkania się z innym graczem może wykonać dodatkowo jeden atak, nie tracąc przy tym akcji).
- **Ruszyć Strażnikiem (tylko jeden raz w swojej turze):** wylosować *kartę Strażnika* i wykonać zawarte na niej polecenie.
- **Odpuścić:** odłożyć otrzymany podczas gry *żeton oszołomienia*.
- **Zeskoczyć z mostu:** przesunąć się z *korytarza z mostem* na *korytarz pod mostem* na tym samym *polu planszy*. Aby sprawdzić, czy zeskok jest udany, należy rzucić jedną kostką (4, 5, 6 – zeskok się udał; 1, 2, 3 – zeskok nieudany: strata 2 *punktów życia* i otrzymanie 1 *punktu oszołomienia*).

ZA 2 AKCJE MOŻNA (DO WYBORU):

- **Zejsz z mostu** (bezpieczna wersja zeskoczenia): przesunąć się z *korytarza z mostem* na *korytarz pod mostem* na tym samym *polu planszy*.
- **Wejść na most:** przesunąć się z *korytarza pod mostem* na *korytarz z mostem* na tym samym *polu planszy*.
- **Odzyskać kryształ losu:** przywrócić go do gry, jeśli został wcześniej wykorzystany.

BEZ AKCJI MOŻNA

- **Użyć kryształ losu:** kosztem poświęcenia *kryształu losu* można powtórzyć jeden rzut kostką lub kostkami (powtórzony musi zostać cały rzut). *Żeton kryształu losu* należy odwrócić, nie można go użyć ponownie, dopóki nie zostanie zregenerowany.
- **Podnieść klucz:** wziąć go, o ile nic nie stoi na przeszkodzie (po ominięciu Strażnika i rozpatrzeniu pułapek oraz walki z innym graczem).

Uwaga: Jeżeli w danej turze została ci tylko 1 wolna akcja, nie możesz wykonać czynności, która kosztuje 2 akcje (nie ma możliwości wykorzystania 3 akcji kosztem odjęcia 1 z przyszłej tury).

ZASADY – KLUCZ

- Gracz może posiadać dowolną liczbę kluczy.
- Żaden z graczy nie może wziąć klucza leżącego bezpośrednio przy jego *polu startowym*, chyba że podniósł go najpierw inny gracz i w jakiś sposób go stracił.
- Gracz może wziąć klucz dopiero wtedy, gdy pokona wszystkie przeszkody znajdujące się na danym *korytarzu* (w kolejności: Strażnika, pułapkę, graczy).

ZASADY – PUNKTY ŻYCIA

- Gracz, który straci wszystkie *punkty życia*, wraca na swoje *pole startowe*.
- Jeżeli w momencie utraty wszystkich *punktów życia* gracz posiadał jeden lub więcej kluczy, wraca na swoje *pole startowe*, zostawiając 1 klucz w miejscu, w którym stracił ostatni *punkt życia* (jeśli gracz posiada więcej kluczy, resztę zatrzymuje przy sobie).
- Kiedy gracz znajdzie się ponownie na swoim *polu startowym*, odzyskuje od razu wszystkie stracone *punkty życia*; jeżeli posiadał *żetony oszołomienia* – odkłada je; *kryształ losu* nie regeneruje się.

ZASADY – POSTACIE

- Wybraną/wylosowaną postacią gra się do końca rozgrywki.
- Postać i jej zdolności muszą być jawne dla innych graczy.
- Nie można korzystać ze zdolności postaci, jeśli ona na *polu startowym*.
- Zdolności postaci można użyć wówczas, gdy spełnione są ku temu warunki.
- Zdolności postaci są ważniejsze, niż zasady ujęte w instrukcji (np. Łowca Głów może dostawiać drugą pułapkę na tym samym *korytarzu*, co normalnie nie jest możliwe).

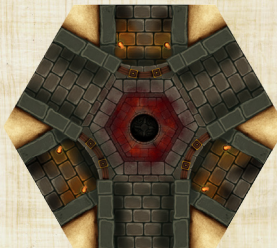
ZASADY – DEFINICJA KORYTARZA

Korytarz – to obszar na danym *polu planszy*, połączony wspólnymi drogami.

Dla przykładu: pole planszy na **RYS. 17** całe jest jednym *korytarzem*, na **RYS. 18** zawiera 2 *korytarze* (jeden na górze, drugi na dole), natomiast na **RYS. 19** zawiera aż trzy *korytarze* (z czego jeden znajduje się na górze, drugi na dole, trzeci obok).



Rys. 17.



Rys. 18.



Rys. 19.

V. Dokładny Opis Akcji

BUDOWANIE

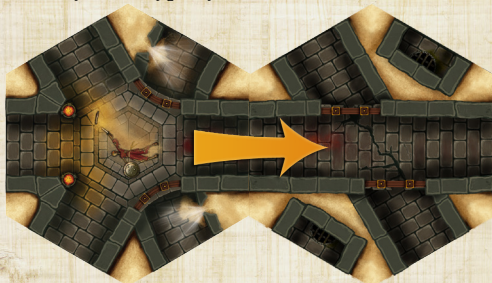
Budowanie polega na wzięciu *pola planszy* (kosztem 1 akcji), pokazaniu go graczom i położeniu tak, by:

- odkryte *pole planszy* przylegało przynajmniej jedną krawędzią do innego *pola planszy* (*pole centralne* jest również *połem planszy*).
- każdy z graczy miał możliwość wybudowania minimum jednej drogi do *pola centralnego* labiryntu i klucza.

Uwaga: Przy ustalaniu, czy gracz może dojść do klucza i pola centralnego mosty są traktowane tak, jakby były normalną drogą. Są one oznaczone kolorem drewna (RYS. 19, 20).

WYKONYWANIE RUCHU

Ruch polega na przesunięciu swojego pionka z jednego *pola planszy* na drugie (kosztem 1 akcji), o ile ich korytarze są ze sobą połączone (RYS. 20).



Rys. 20. Przykładowy ruch z jednego pola na inne, gdy są one połączone korytarzem.

ZASADY – WYKONYWANIE RUCHU

- Postać nie może wejść na *pole startowe* innej postaci.
- Postać może wejść na *pole centralne* labiryntu, jednak wygrywa tylko wówczas, gdy posiada klucz.

Gdy ruch kończy się na:

- wolnym *korytarzu* – nic się nie dzieje.
- *korytarzu*, na którym jest Strażnik, pułapka, inny gracz lub klucz, należy:
 - sprawdzić, jak zakończyło się spotkanie ze Strażnikiem (zobacz s. 10).
 - sprawdzić, czy udało się uniknąć pułapki (zobacz s. 8).
 - ustalić, czy nastąpi walka z innym graczem (zobacz s. 9).

Po uporaniu się z przeszkodami można podnieść klucz, jeśli jakiś leży na tym *korytarzu*.

Uwaga: Rysunki na *polach planszy*, np. ukryta kula, czy złoty topór stanowią jedynie element graficzny i nie wpływają na grę. Piasek wdzierający się do *korytarza* nie blokuje ruchu pionkiem, nie jest również przejściem do innego *korytarza*.

ZASADY – ZESKAKIWANIE, SCHODZENIE I WSPINANIE SIĘ NA MOST

Postać stojąca na *korytarzu* z mostem (oznaczonym drewnianą balustradą – RYS. 18, 19) może:

- jeśli jest na nim – za 1 akcję – ryzykować zeskok z mostu na *korytarz* pod nim (RYS. 21).
- jeśli jest na nim – za 2 akcje – bezpiecznie zejść z mostu na *korytarz* pod nim (RYS. 21).
- Jeśli jest pod nim – za 2 akcje – wspiąć się z *korytarza* pod mostem na most (RYS. 22).



Rys. 21.



Rys. 22.

Postać wykonując te akcje pozostaje na tym samym *polu planszy* (zmienia jedynie *korytarz*). Jeśli zamierzasz wykonać akcję *zeskoku/zejścia* lub *wspinania*, powiadom o tym innych graczy.

Jeśli wykonujesz *zeskok* z mostu – rzuć kostką:

- wynik 1, 2 lub 3 oznacza porażkę – gracz traci 2 *punkty życia* i dostaje 1 *punkt oszołomienia*.
- wynik 4, 5 lub 6 oznacza sukces – ryzykowny *zeskok* się udał (gracz otrzymuje +1 do rzutu kośćmi przy ewentualnej walce następującej bezpośrednio po *zeskoku*).

Jeśli *wspinasz* się na most, na którym stoi inny gracz, otrzymuje on +1 do rzutu kośćmi przy ewentualnej walce.

Jeśli wykonujesz *zeskok*, *zejście* lub *wspinasz się* na most, na którym znajduje się Strażnik, pułapka, inny gracz lub klucz, to kolejność rozstrzygania zdarzeń jest taka sama, jak w przypadku wykonywania ruchu.

Uwaga: Pułapki mogą mieć inne działanie przy *zeskoku/zejściu* lub *wspinaniu się* na most. Jest to dokładnie opisane w *Tabeli Pułapek*.

Uwaga: Gracz, który *wspina się*, *schodzi* lub *zeskakuje* z mostu ignoruje *pułapki-drzwi*, gdyż opuszcza on *korytarz*, na którym taka pułapka się znajduje.

STAWIANIE I PRZECHODZENIE PUŁAPEK

Stawianie pułapki polega na wylosowaniu *żetonu pułapki* (kosztem 1 akcji) i położeniu go zakrytego na jednym konkretnym *korytarzu*. Pułapek nie można podglądać.

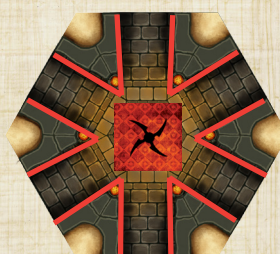
Przykłady prawidłowo postawionych pułapek, wraz z zaznaczonym na czerwono obszarem ich działania (RYS. 23, 24, 25).



Rys. 23.



Rys. 24.



Rys. 25.

Zasady stawiania pułapek:

- Na jednym *korytarzu* można położyć tylko jedną pułapkę.
- Nie można położyć pułapki na *korytarzu*, na którym stoi inny gracz.
- Nie można położyć pułapki na *polu centralnym* i *polach startowych*.
- Pułapkę można położyć na *polu klucza*, jednak gracz wychodzący z *pola startowego* ignoruje ją.
- Położona pułapka pozostaje na *korytarzu* do końca gry.
- Pułapka działa na każdego gracza, który na nią wejdzie.

Uwaga: Pułapki z czerwonym tłem działają w momencie wejścia na nie. Tylko *pułapki-drzwi* (z pomarańczowym tłem i kamiennym obramowaniem) nie działają w momencie wejścia na pole, a dopiero w momencie opuszczania danego *korytarza*.

Zasady przechodzenia pułapek:

- Gdy wchodzisz na *korytarz* z pułapką – odkryj ją (jeśli jeszcze nie została odkryta).
- Sprawdź w *Tabeli Pułapek* jej działanie.
- Każda pułapka oznaczona jest cyfrą określającą poziom jej trudności. Cyfry w nawiasach oznaczają poziom trudności pułapki po nieudanej pierwszej próbie jej przejścia.
- Wykonaj rzut 2 kostkami:
 - wynik wyższy lub równy danej cyfrze – nic się nie dzieje
 - wynik niższy od danej cyfry – gracz wpada w pułapkę.

Uwaga: Jeśli gracz stracił wszystkie *punkty życia*, a posiadał klucz – zostawia jeden klucz w miejscu, gdzie stracił ostatni *punkt życia*.

Uwaga: Niektóre pułapki mogą mieć różne działanie, w zależności od tego, czy gracz wchodzi na *korytarz* z innego *korytarza*, czy *wspina się* na most lub *zeskakuje/schodzi* z niego (patrz *Tabela Pułapek*).

SPOTKANIE GRACZY I WALKA

Spotkanie ma miejsce zawsze, kiedy gracz wchodzi na *korytarz*, na którym znajduje się inny gracz.

Jeśli gracz wchodzi na *korytarz*, na którym znajduje się gracz z *punktem oszołomienia*, to:

- może zabrać mu klucz (nie tracąc na to akcji)
- może pozbawić go wszystkich *punktów życia* i zabrać klucz (kosztem 1 akcji).
- powyższe akcje można wykonać po rozpatrzeniu Strażnika i pułapek.

Zasady spotkania 2 graczy na jednym korytarzu:

- Gracz, który był w danym korytarzu jako pierwszy, może zaatakować wchodzącego (następuje wówczas pierwsza walka).
- Wchodzący, bez względu na decyzję pierwszego gracza, również może go zaatakować (następuje wówczas pierwsza walka – w przypadku gdy pierwszy gracz nie zdecydował się na atak, bądź druga walka – jeśli pierwsza walka została zainicjowana uprzednio przez pierwszego gracza).
- Powyższe ataki nie kosztują akcji.
- Gracze nie muszą się atakować – wtedy nic się nie dzieje.
- Każdy kolejny atak kosztuje 1 akcję.

Zasady walki dla 2 graczy na jednym korytarzu:

- Każdy gracz wykonuje rzut 2 kostkami.
- Od wyniku rzutu każdy z uczestników walki odejmuje ilość straconych dotychczas *punktów życia*.
- Gracz z wyższym wynikiem wygrywa. Przegrany traci 1 *punkt życia*.
- Jeśli wyniki są równe – nic się nie dzieje, walka pozostaje nierozstrzygnięta.

Zasady spotkania kilku graczy na jednym korytarzu:

- Gdy graczy na jednym korytarzu jest więcej i wchodzi na niego kolejny gracz, to każdy spośród nich deklaruje, czy chce atakować, a jeśli tak, to kogo.
- Gracz wchodzący na korytarz określa, czy chce atakować i kogo. Każdy z graczy stojących na korytarzu (poza tym, który został wybrany) również deklaruje, czy atakuje bądź nie wybranego gracza.
- Powyższe ataki nie kosztują akcji. Każdy kolejny atak wymaga 1 akcji.
- Jeśli 2 lub więcej graczy wybrało ten sam cel, tworzą oni grupę.

Zasady walki dla kilku postaci na jednym korytarzu:

- Każdy z graczy, który nie tworzy grupy, rzuca 2 kostkami i odejmuje od wyniku liczbę straconych punktów życia

- Jeżeli w grupie jest 2 graczy, rzucają oni 3 kostkami odejmując od wyniku liczbę straconych punktów życia przez każdego z nich (dla 3 graczy – rzut 4 kostkami, dla 4 graczy – rzut 5 kostkami, dla 5 graczy – rzut 6 kostkami)
- Gracz lub grupa, która uzyskała wyższy wynik wygrywa. Przegrany gracz lub każdy członek grupy traci 1 punkt życia.
- Jeśli wyniki są sobie równe, nic się nie dzieje – walka pozostaje nierozstrzygnięta.

Zasady spotkania na polu centralnym:

- Jeśli gracz wchodzący na pole centralne przegra walkę, musi się cofnąć na pole, z którego przyszedł (obowiązują go wtedy takie same zasady jak przy wykonywaniu ruchu).

RUCH I SPOTKANIE STRAŻNIKA

Ruch Strażnikiem polega na wzięciu jednej **karty ruchu Strażnika** (pierwszej z wierzchu, kosztem 1 akcji). Kartę należy pokazać wszystkim graczom, po czym od razu wykonać ruch według oznaczeń widniejących na karcie (nie można zrezygnować z części bądź całości polecenia).

Oznaczenia na **kartach ruchu Strażnika**:

	– wykonaj Strażnikiem 1 ruch		– Strażnik wraca na pole centralne
	– wykonaj Strażnikiem 2 ruchy		– Strażnik zasypia
	– wykonaj Strażnikiem 3 ruchy		– Strażnik nie rusza się i pozostaje na tym samym polu

Uwaga: Wszystkie użyte **karty ruchu Strażnika** odkłada się na bok. Po zużyciu wszystkich należy je potasować.

Uwaga: W jednej swojej turze można wziąć **kartę ruchu Strażnika** tylko 1 raz.

Zasady poruszania Strażnikiem są takie same, jak w przypadku postaci.

Gdy Strażnik porusza się:

- Jest odporny na pułapki – ignoruje ich działanie.
- Nie skacze, nie schodzi z mostów, ani się na nie nie wspina – porusza się tylko korytarzami.
- **WAŻNE:** nie można cofnąć Strażnika na **korytarz**, z którego w turze poprzedniego gracza przyszedł!
- Jeśli Strażnik dojdzie do końca **korytarza**, a musi wykonać kolejny ruch – wyjątkowo może wrócić na **korytarz**, z którego przyszedł.

- Jeśli Strażnik wejdzie na *korytarz*, na którym znajduje się gracz, to dochodzi do spotkania Strażnika z graczem.

Spotkanie Strażnika z graczem:

- Każdy z graczy, który spotyka Strażnika, rzuca 2 kostkami.
- Jeśli wynik rzutu jest niższy niż 12 – gracz wraca na swoje *pole startowe*. Wynik równy 12 oznacza, że gracz pozostaje na tym samym *korytarzu*.
- Gdy gracz stoi na *korytarzu* ze Strażnikiem (czyli nie został cofnięty na *pole startowe*), a inny gracz weźmie *kartę ruchu Strażnika*, to Strażnik ignoruje gracza, który stoi na tym *korytarzu*.
- Jeśli gracz posiadał klucz i wrócił na swoje *pole startowe* – zatrzymuje go.

Kiedy Strażnik śpi:

- Można go mijać bez żadnych konsekwencji.
- Aby go obudzić, należy wziąć *kartę ruchu Strażnika*. W tym wypadku karta ta nie ma żadnego innego działania poza obudzeniem Strażnika.
- Kiedy Strażnik budzi się i na jego polu stoi gracz – dochodzi do spotkania.

PUNKTY OSZOŁOMIENIA I ODPOCZYNEK

Punkty oszołomienia mogą być wywołane przez:

- nieudany *zeskok* z mostu
- efekty działania niektórych pułapek
- zdolności niektórych postaci

Gracz, który otrzymał przynajmniej 1 punkt oszołomienia:

- Nie może wykonywać żadnych innych akcji poza jego ściągnięciem (*odpoczynek*).
- By zdjąć 1 punkt oszołomienia, gracz musi *odpocząć*, poświęcając na to 1 akcję.
- Nie może korzystać z żadnych zdolności swojej postaci.
- Może zostać okradziony z klucza przez postać, która znajduje się na tym samym *korytarzu*.
- Może zostać zabity przez inną postać (kosztem 1 akcji), która znajduje się na tym samym *korytarzu*.
- Jeśli na *korytarzu*, na którym się znajduje, wejdzie strażnik – gracz od razu wraca na swoje *pole startowe*.

UŻYWANIE I REGENERACJA KRYSZTAŁÓW LOSU

- Każdy gracz zaczyna grę z 1 kryształem losu (nie może mieć ich więcej).
- W żaden sposób nie można zabrać innemu graczowi *kryształu losu*.
- *Kryształ losu* można użyć w każdym momencie.
- *Kryształ losu* pozwala powtórzyć jeden cały rzut kostkami (wykorzystany żeton należy odwrócić i nie może być on wykorzystany, dopóki nie zostanie zregenerowany).

- Rzut powtórzony dzięki *kryształowi losu* nie jest nowym rzutem (np. jeśli na postać nałożona jest klątwa, to po użyciu *kryształu losu* dalej wpływa ona na rzut).
- Użycie niektórych zdolności postaci wymaga wykorzystania *kryształu losu*.
- Regeneracja *kryształu losu* kosztuje 2 akcje.
- *Kryształ losu* nie regeneruje się podczas powrotu na *pole startowe*.

VI. Komentarz do zdolności postaci

ARCHITEKT:

- **KOREKCA:** Możesz także przekręcać *pole planszy*, na którym obecnie stoisz, pod warunkiem że nie stoi tam inny gracz.

ASASYN:

- **WSPINACZKA:** Możesz celowo spaść z mostu lub spróbować skoczyć by otrzymać bonus +1 do rzutu.
- **PĘTLA CZASU:** Po użyciu trzeciej zdolności - inni gracze, jeśli np. atakowałeś ich - także wracają do poprzedniego stanu.

CZAROWNICA:

- **KLĄTWA:** Klątwy kumulują się (można mieć np. -3 do rzutu).
- **Mrocne Ożywienie:** Nie możesz przesunąć pułapki na korytarz, na którym znajdują się już dwie.
- **RYTUAL NIESZCZĘŚCIA:** Uruchomienie pułapek-drzwi nie przynosi żadnego skutku.
- **RYTUAL NIESZCZĘŚCIA:** Jeśli wiedźma uruchomi pułapkę zawracającą decyduje w którą stronę ruszy daną postać.

ILUZJONISTA:

- **SIANIE ILUZI:** Na postawionych przez ciebie zakrytych *polach planszy* nie można stawiać pułapek.
- **SIANIE ILUZI:** Jeśli na zakryte pole planszy wchodzi Strażnik musisz je odkryć.
- **MISTYFIKACJA:** Obecność Strażnika nie przeszkadza zamieniać miejscami pułapki na tym *korytarzu*.

ŁOWCA GŁÓW:

- **USIDLANIE:** Gdy dowolny gracz przechodzi przez *korytarz* z dwoma pułapkami odsłania obie; *pułapki zawracające* musi przejść na początku, inne wedle uznania (*pułapki-drzwi* w momencie próby opuszczenia danego korytarza).

LUCZNICZKA:

- **ADRENALINA:** Zachowujesz *żetony adrenaliny*, gdy wracasz na *pole startowe*. Możesz mieć ich tyle ile jest *żetonów adrenaliny* (maksymalnie 3).
- **STRZAŁ:** Jeśli dwóch lub kilku graczy jest na *korytarzach* w zasięgu strzału - możesz strzelać do nich obu (każdy z nich rzuca za siebie).

- STRZAŁ: Zdolność nie działa, gdy jesteś pod wpływem *oszołomienia*.

MISTRZ MIECZA:

- WIRUJĄCE OSTRZA: Atakujesz 2 razy, również przy spotkaniu (oba te ataki są za darmo)

MNICH:

- MODLITWA: Jeśli poruszyłeś innym graczem na *korytarz*, na którym znajduje się Strażnik, pułapka lub z inny gracz - gracz ten ponosi konsekwencje w normalny sposób.

PANI GOLEMÓW:

- ZNIEWOLENIE: Jeśli nakażesz graczowi, który został zamieniony w Strażnika, przy pomocy *karty Strażnika* zapaść w sen (symbol ☉) - dostaje on 1 punkt oszołomienia. Jeśli pojawia się symbol ☼ - przenieś go na *pole centralne* labiryntu. Jeśli przemieniony gracz spotyka strażnika, ignoruje go.
- ZNIEWOLENIE: Jeśli gracz przemieniony w Strażnika spotka innego gracza, ten drugi traci klucz.
- DOMINACJA: Posiadając klucz nadal masz bonus do walki na *polu centralnym*.

ZŁODZIEJKA:

- KRADZIEŻ: Klucz możesz próbować ukraść przed deklaracją ataków.
- ROZBRAJANIE: Obecność Strażnika nie przeszkadza w rozbrajaniu pułapki na tym *korytarzu*.

Podziękowania

LABYRINTH: THE PATHS OF DESTINY dedykujemy tym, którzy w nas wierzyli i tak długo z nami na niego czekali. Dedykujemy go także naszym rodzinom i przyjaciółom, a także wszystkim tym, którzy kupili tę grę, życząc im dobrej zabawy.

Tym samym dziękujemy naszym najbliższym rodzinom za wsparcie: Reginie, Robertowi, Arturowi oraz Teresie Matuszak, Markowi, Mariannie i Maciejowi Pronobis, Zbigniewowi, Urszuli, Rafałowi i Dominice Solskim. W szczególności dziękujemy Agacie Kaczmarek i Natalii Maury, które pomagały w tej pracy swoim połówkom.

W sposób szczególny podziękowania składamy na ręce Marysi Tarczyńskiej za pomoc, bez której gra nie mogłaby się ukazać. Za ciągłą, praktyczną pomoc w rozwoju firmy dziękujemy również Marcinowi Pronobis.

Dziękujemy także Bartkowi Bieniaszowi za rozmowę, podczas której nagle koncepcja Labyrinth'u pojawiła się w umyśle twórcy. Podobnie dziękujemy Ewelinie Goczling za wszelkie działania PR, które pomagają grze zdobywać popularność.

Podziękowania składamy również na ręce tych, którzy pomogli nam skorygować instrukcję gry: Agacie Kaczmarek, Rafałowi Wysińskiemu, Anice Chrobak, Piotrowi Widerskiemu, Piotrowi Wójcikowi, Dawidowi Grajowi, Tymoteuszowi Polańskiemu, Kasi Pronobis.

Dziękujemy również za branżowe rady: Michałowi Matloszowi i Dominice Chrostowskiej, Markowi Urban i Pawłowi Kurnatowskiemu. Za wsparcie prawne jesteśmy wdzięczni Kordianowi Kornatko. Za przetłumaczenie gry dziękujemy Adzie Zajączkowskiej.

Wreszcie pragniemy podziękować pełnym zapału testerom, którzy pozwalali grze się rozwijać i kształtować: Krzysztofowi Michalakowi, Kamilowi Sycińskiemu, Kamilowi Korzeniowskiemu, Kamilowi Szuwalskiemu, Kamilowi i Paulinie Ziarko, Szymonowi Rogalskiemu, Piotrowi i Beacie Slowikowskim, Łukaszowi i Marcie Korzeniowski, Piotrowi Suszczakowi i Marcie Gorzelak, Michałowi Kamińskiemu i Malwinie Zakrzewskiej, Konradowi Dylewskiemu, Michałowi i Marcie Czyżykowskim. Rafałowi Bułka i jego ekipie, Krzysztofowi Bajowi, Jakubowi Popiołkowi i ich ekipie, a także Łukaszowi Kumorowi, Aleksandrowi Latosowi, Mateuszowi Rakowskiemu, Mateuszowi Pitulskiemu, Jarosławowi Liskowi, Robertowi Wojewodzie, Robertowi Grafowi i wszystkim beta testerom, którym te podziękowania się należą.

Na początku i na końcu dziękujemy również Opatrzności za to, że jest i pomogła nam rozpocząć, zrealizować i zakończyć pomyślnie ten projekt.