

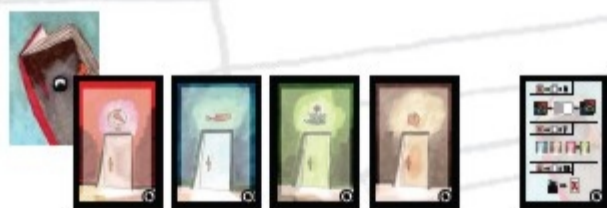
Onirim

Dodatek

Starożytny Przewodnik

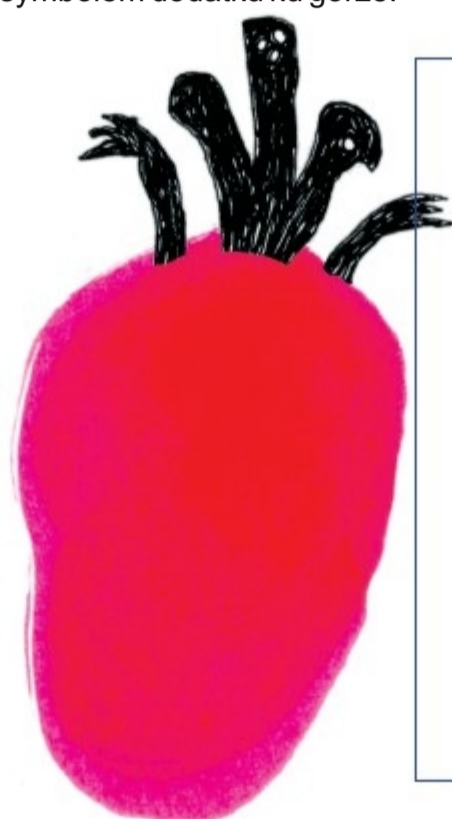
W niniejszym dodatku gracze postępują wedle wskazań starożytnej księgi, która prowadzi ich przez korytarze Labiryntu pomagając w odnalezieniu kolejnych drzwi. Cenny instruktaż oferuje także graczom swe moce, aby pomóc im w wypełnieniu tego trudnego zadania.

Komponenty: 8 kart Celów, 1 karta Zakłęcz.
Karty posiadają symbol dodatku:



Przygotowanie

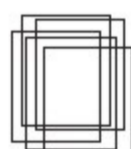
Potasujcie karty Celów i ułóżcie zakryte w jednym rzędzie, a następnie odwróćcie. Kartę Zakłęcz połóżcie stroną z symbolem dodatku ku górze.



Przygotowanie dla jednego gracza



Stos główny



Karty odrzucone



Labirynt gracza



Nowy warunek:

Gracz, aby wygrać, musi odnaleźć Drzwi w kolejności określonej przez karty Celów. Kiedy gracz zdobędzie kartę Drzwi wskazaną przez pierwszą kartę Celu w rzędzie, umieszcza ją odkrytą przed sobą, a kartę Celu odwraca.

Jeśli gracz zdobędzie kartę Drzwi, która nie pokrywa się z pierwszą kartą Celu, odkłada ją na stos Otchłani. Jeśli w wyniku rozpatrywania karty Koszmaru, gracz zdecyduje się odłożyć na stos Otchłani leżącą przed nim kartę Drzwi to ponownie odkrywa odpowiadającą im kartę Celu.

Karta ta staje się pierwszą odkrytą kartą Celu i wyznacza Drzwi, jakie gracz w następnej kolejności musi odnaleźć.

Karta Zakłęcz

Na karcie Zakłęcz znajdują się 3 zakłęcia – każde opatrzone kosztem jego rzucenia. Koszt ten musi zostać zapłacony poprzez usunięcie z gry pewnej liczby kart ze stosu kart odrzuconych. Zatem, im więcej kart gracz odrzuci w toku rozgrywki, tym więcej zakłęcz będzie w stanie rzucić.

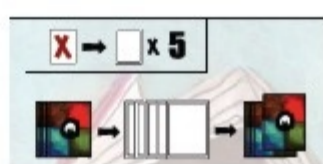
Nie ma limitu liczby zakłęcz, jakie gracz może użyć w jednej turze, jeśli tylko potrafi opłacić ich koszt. Może także rzucić to samo zakłęcie kilka razy.

Płacąc za zakłęcie gracz wybiera, które odrzucone karty usuwa na stałe z gry. Karty usunięte może nadal przeglądać.

Trzy zakłęcia:

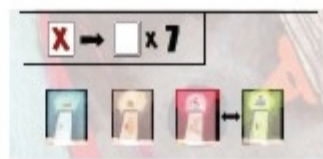
Paradoksalne Proroctwo

Koszt: usuń z gry 5 (6) kart ze stosu kart odrzuconych.
Obejrzyj 5 wierzchnich kart ze stosu głównego, jedną z nich pozostaw na górze stosu, pozostałe 4 umieść na jego spodzie.



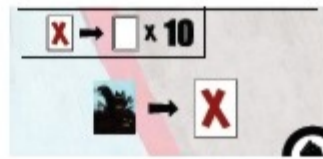
Planowanie Równoległe

Koszt: usuń z gry 7 (9) kart ze stosu kart odrzuconych.
Zamień miejscami dwie Karty Celów.



Potężna Kara

Koszt: usuń z gry 10 (12) kart ze stosu kart odrzuconych.
Odrzuć właśnie dobraną kartę Koszmaru bez wcielania jej efektu w życie.



Wariant: Zgubiona Droga

Aby utrudnić rozgrywkę, użyjcie Zakłęcz ze strony karty nie opatrzonej symbolem dodatku.

Dwuosobowa rozgrywka po kilku turach

Wskazana karta Drzwi została zdobyta przez gracza B, lecz następnie wstawiona z powrotem w stos główny przy rozpatrywaniu karty Koszmaru.

Labirynt gracza B

Stos główny

Karty odrzucone

Labirynt gracza A



Wieże

W tym dodatku gracz musi odnaleźć Wieże Snu, legendarne konstrukcje rozsiane po świecie przez złego demona Incubusa.

Komponenty: 12 kart Wież (3 czerwone, 3 niebieskie, 3 zielone, 3 brązowe)

Karty posiadają symbol dodatku:



Przygotowanie: wtasujcie karty Wież w stos główny.

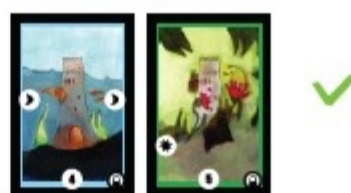
Dodatkowy warunek zwycięstwa: aby wygrać, gracz musi standardowo odnaleźć 8 kart Drzwi oraz wyłożyć na stół tzw. Przymierze Wież - rząd 4 kolejnych kart Wież, po jednej każdego koloru.

Wieże

Karty Wież to karty Labiryntu.

Karty Wież tworzą część Labiryntu, lecz wyklada się je w zupełnie osobnym rzędzie, zarezerwowanym tylko dla nich. Także w grze dwuosobowej tworzy się jeden rząd kart Wież, do którego obaj gracze zagrywają karty.

Karty Wież posiadają symbole Słońca i/lub Księżycy na jednym lub obu swych bokach. Karty można wykladać po obu stronach tworzonego rzędu. Nie można jednak zagrać karty w taki sposób, aby na sąsiadujących bokach znalazły się takie same symbole.



Odrzucenie karty Wieży

Kiedy gracz odrzuca kartę Wieży może podejrzeć 3, 4 lub 5 wierzchnich kart w stosie głównym (liczba kart zależy od liczby u dołu karty Wieży) i odłożyć je z powrotem na stos w wybranej przez siebie kolejności.

Oddziaływanie Koszmarów na Wieże

Po dobraniu i rostrzygnięciu karty Koszmaru gracz musi odrzucić jedną z kart Wież znajdujących się już na stole (karty Wież w rękach graczy są bezpieczne). Jeśli gracz wyłożył na stół kilka kart Wież wybiera, którą odrzuci. Nie może jednak odrzucić karty znajdującej się pomiędzy innymi, jeśli po zniwelowaniu luki nowo sąsiadujące karty złamałyby regułę niepowtarzalnych symboli.

Pozorne zniszczenie

Jeśli gracz dobrał kartę Koszmaru i nie chce odrzucać karty Wieży może wybrać tzw. efekt Pozornego Zniszczenia. Rozpatruje wtedy kartę Koszmaru wedle standardowych zasad, a następnie odkłada ją na stos Otchłani zamiast na stos kart odrzuconych. Równocześnie nie odrzuca żadnej karty Wieży.

Moc Przymierza

Jeśli gracz zdoła wyłożyć 4 sąsiadujące karty Wież, po jednej każdego koloru, to taki rząd nie jest już narażony na efekty kart Koszmaru. Gracz nie musi odrzucać karty Wieży po rozpatrzeniu karty Koszmaru.



An alignment of Towers

Wariant: Ruiny

Aby utrudnić rozgrywkę należy zignorować poprzedni paragraf: wyłożone karty Wież są zawsze narażone na odrzucenie nawet po utworzeniu Przymierza.

Mroczne Przeczucia i Spokojne Sny

W tym dodatku gracz musi się zmierzyć z Mrocznymi Przeczuciami, przerażającymi wizjami, które kolejno materializują się w miarę jak gracz wypełnia swoje zadanie. Na szczęście, przyjdą mu z pomocą Spokojne Sny, potężne acz ulotne nocne marzenia...

Komponenty: 8 kart Mrocznych Przeczuc, 4 karty Spokojnych Snów.

Karty posiadają symbol dodatku:



Przygotowanie: Wtasujcie 4 karty Spokojnych Snów w stos główny. Następnie potasujcie karty Mrocznych Przeczuc i odkryjcie 4 z nich jedna obok drugiej. Pozostałe 4 karty ułóżcie zakryte w stos.

Mroczne Przeczucia

Karta Mrocznego Przeczucia zawiera dwie informacje: warunek jej aktywacji oraz karę. Gdy warunek aktywacji zostaje spełniony gracz musi natychmiast zastosować karę. Następnie, karta Mrocznego Przeczucia jest usuwana z gry.

Jeśli w tym samym momencie dojdzie do spełnienia warunków aktywacji kilku kart Mrocznych Przeczuc, gracz decyduje w jakiej kolejności je rozpatruje i może się zdarzyć, iż zastosowanie kary jednej karty zniweluje warunek aktywacji innej. W takim wypadku gracz nie rozpatruje karty, której warunek aktywacji już nie istnieje.

Karty Mrocznego Przeczucia:



Jeśli na stole znajdują się dwie karty czerwonych Drzwi, odłóż ze stosu głównego na stos kart odrzuconych wszystkie karty czerwonych Komnat.



Jeśli na stole znajdują się dwie karty zielonych Drzwi, odzyskaj ze stosu kart odrzuconych jedną kartę Koszmaru i umieść w stosie Otchłani.



Jeśli na stole znajdują się dwie karty niebieskich Drzwi, odrzuć ze stosu głównego dwie karty Klucza.



Jeśli na stole znajdują się dwie karty brązowych Drzwi, odłóż wybraną kartę odnalezionych już Drzwi na stos Otchłani.

Jeśli na stole znajdują się pary Drzwi w takim samym kolorze, odłóż jedną kartę z każdej pary na stos Otchłani.

Jeśli na stole znajduje się przynajmniej 5 kart Drzwi, odkryj kolejne 2 karty Mrocznego Przeczucia (i, jeśli warunek ich aktywacji jest spełniony, rozpatrz je).

Jeśli na stole znajduje się co najmniej po jednej karcie Drzwi każdego koloru, odrzuć ze stosu głównego wszystkie karty Spokojnych Snów.

Jeśli na stole znajdują się przynajmniej 3 karty Drzwi, odrzuć wszystkie karty z ręki (następnie dobierz 5 nowych kart w taki sam sposób jak po rozegraniu karty Koszmaru). Następnie, odkryj jedną kartę Mrocznego Przeczucia (i, jeśli warunek jej aktywacji jest spełniony, rozpatrz ją).

Spokojne Sny

Spokojne Sny to karty Snów.

Jeśli gracz dobierze kartę Spokojnego Snu w fazie 2° «Dobierz», musi wykonać jedną z poniższych czynności:

- usunąć z gry jedną odkrytą kartę Mrocznego Przeczucia, bez rozpatrywania jej efektu

LUB

- odkryć 7 wierzchnich kart ze stosu głównego i odrzucić tyle, ile chce, a resztę odłożyć na stos w wybranej przez siebie kolejności

LUB

- wybrać ze stosu głównego dowolną kartę, następnie potasować stos, a wybraną kartę umieścić na jego wierzchu. Po rozpatrzeniu karty Spokojnego Snu należy ją odrzucić.

Wariant: Jeszcze Mroczniejsze Przeczucia

Aby zwiększyć trudność rozgrywki, odkryjcie na początku gry 5 lub 6 kart Mrocznych Przeczuc.