

Kroniki zamku Avel

Przemek Wojtkowiak / Bartłomiej Kordowski

Niezbędnik poszukiwaczy przygód

Mapy przygód

Gotowi na jeszcze więcej przygód? Ta instrukcja podpowie Wam jak zagrać w *Kroniki zamku Avel*, przy wykorzystaniu kafli planszy z dodatku *Niezbędnik poszukiwaczy przygód*. Poniżej znajdziecie szczegółowy opis zmian w przygotowaniu gry oraz dodatkowe ułożenia planszy uwzględniające nowe kafle. Do dzieła!

Kafle planszy z tego dodatku dodajcie do puli kafli z podstawowej wersji gry. W rozgrywce 1-, 2- albo 3-osobowej pamiętajcie, aby odłożyć na bok kafle wyszczególnione w instrukcji podstawowej wersji gry. Gdy będziecie grać z tym rozszerzeniem, Wasza plansza będzie większa.

Stałe elementy:

Każda z proponowanych map posiada nad torem czasu 1 odkryty kafel zamku, od którego zaczynacie przygodę, oraz 3 odkryte kafle startowe, których rozłożenie jest identyczne z pokazanym w instrukcji podstawowej wersji gry.



– kafel zamku



– kafle startowe



– kafel z żetonem krateru

Liczba graczy:

W instrukcji pokazano kafle, które należy dołożyć w zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Układając którykolwiek z poniższych schematów, uzupełnijcie miejsca oznaczone obok:



– jeśli w grze bierze udział 4 graczy,

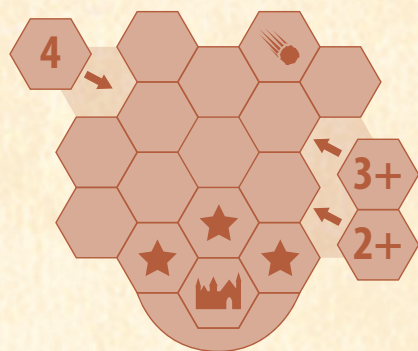


– jeśli w grze bierze udział 3 lub 4 graczy,



– jeśli w grze bierze udział 2, 3 lub 4 graczy.

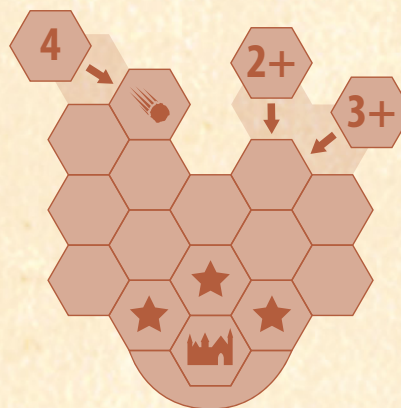
Wielka równina poziom łatwy



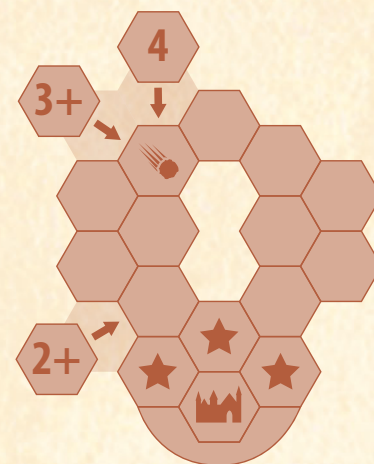
Niezbadana północ poziom łatwy



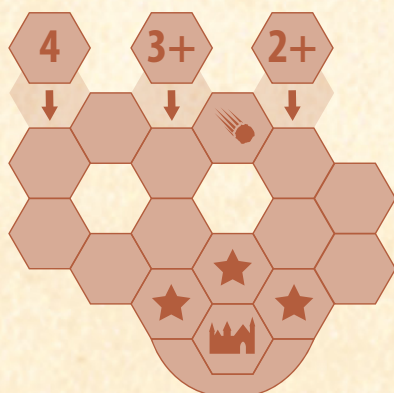
Spaczone urwisko poziom średni



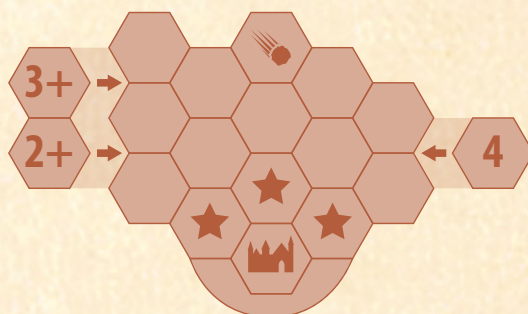
Tajemniczy wąwóz poziom średni



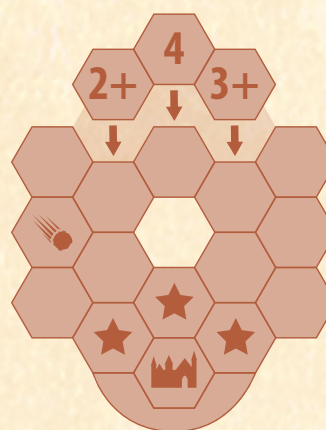
Rozpadliny poziom trudny



Skaliste wybrzeże poziom trudny



Mroczne jezioro poziom trudny



Za horyzontem poziom trudny



Możecie tworzyć swoje unikatowe układy planszy! Jeśli się na to zdecydujecie, zwróćcie uwagę na położenie żetonu krateru. Początkujący gracze powinni ułożyć go tak, aby pomiędzy kaflem z żetonem krateru, a kaflem zamku znalazły się 3 inne kafle. Jeśli szukacie większych wyzwań, możecie umieścić żeton krateru bliżej kafła zamku.