



# KSIĘGA CUDÓW

PRZYGODA W FORMIE  
ROZKŁADANKI

**PRZECZYTAJ UWAGAŃNIE, ZANIM ZACZNIESZ GRAĆ!**  
NIE OTWIERAJ ELEMENTÓW ROZKŁADAJĄCYCH SIĘ ANI ŻADNYCH INNYCH ELEMENTÓW GRY, DOPÓKI NIE PRZECZYTASZ ZASAD.

Oniria. Kraina starożytnej cywilizacji smoków. Legendy przedstawiają ją jako raj bogaty w smocze arcydzieła i obfitujący w bujną roślinność. Być może kiedyś tak było. Niestety na przestrzeni lat Oniria zmieniła się nie do poznania i teraz znajduje się na skraju kryzysu. Z opowieści dowiadujemy się jednak także, że w przeszłości dzięki ludzkiej interwencji udało się położyć kres wielkiemu zagrożeniu. Dziś Oniria znów potrzebuje bohaterów, którzy ruszą jej na pomoc. Można się do niej dostać wyłącznie przez portal w Księdze Cudów – pradawnym tomiszczu ukrytym w opuszczonej wieży. Otulona grubą warstwą kurzu księga czeka, aż obudzi ją ze snu.

Księga Cudów to gra w formie rozkładanki zaprojektowana dla 1–4 osób, w której gracze wcielają się w grupę żądnych przygód nastoletnich przyjaciół. To gra kooperacyjna, w której wygrywa się – albo przegrywa – jako drużyna.

Gra składa się z 6 następujących po sobie scenariuszy nazywanych rozdziałami. To 6 osobnych talii, w których znajduje się opis fabularny i związane z nim wyzwania. Talie zostały ułożone i nie należy ich tasować. Z każdym rozdziałem odkryjesz kolejną część interaktywnej książki-rozkładanki i poznasz więcej sekretów świata, w którym rozgrywa się ta przygoda. Choć nie jest to konieczne, zachęcamy do rozegrania wszystkich rozdziałów z tą samą grupą graczy.

## Rozpoczęcie przygody

- Na początku **przeczytaj zasady gry**. W ten sposób poznasz podstawy rozgrywki.
- W czasie pierwszej rozgrywki wyjmij z pudełka talię z **rozdziałem I**. Podczas kolejnych rozgrywek wyciągaj z pudełka talie z odpowiednimi rozdziałami.
  - NIE TASUJ KART ANI NIE PODGLĄDAJ ZAWARTOŚCI TALII.**
  - Karty rozdziałów są ponumerowane (numer znajduje się w lewym górnym rogu karty) i ułożone w kolejności rosnącej (np. rozdział I rozpoczyna się od karty nr 1, a kończy na karcie nr 42).
  - Nie otwieraj książki ani nie wyciągaj niczego z pudełka, dopóki nie otrzymasz takiego polecenia.
- Gracz, który ostatnio zauważył smoka, bierze talię i czyta na głos kartę nr 1. Od tej chwili postępujcie zgodnie z poleceniami opisanymi na wierzchniej karcie talii. Każda karta będzie mówić, jak przebiega przygoda.

## Zawartość

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wyciśnij żetony z wypraski. Możesz je przechowywać w 2 dołączonych do gry geoboksach albo w pudełku. Odpakuj też talie zębaczy i skrawków. **Nie odpakowuj talii rozdziałów, dopóki nie rozpoczniesz odpowiadającej im przygody, aby uniknąć ryzyka, że się pomieszają.**





**Księga Cudów**  
(Nie rozkładaj żadnej z jej części, dopóki nie otrzymasz takiego polecenia).



**4 figurki bohaterów**  
(z 4 kolorowymi, plastikowymi pierścieniami).



**5 kości**  
(Będziesz ich używać w czasie ataku, korzystając z umiejętności albo przedmiotów albo stawiając czoła wyzwaniom).  
×3 sukces  ×3 porażka 



**6 talii rozdziałów**  
(Rozdziały I, II, III, IV, V i VI. Nie ruszaj ich, dopóki nie otrzymasz takiego polecenia).



**17 iskieł magii**  
(potrzebnych do aktywowania niektórych umiejętności i przedmiotów).



**8 żetonów oszołomienia**  
(Możesz ich używać zamiast przewracania zębaczy, gdy zostaną oszołomione).



**6 kart zębaczy**  
(Tworzą talię zębaczy).



**10 żetonów przeznaczenia**  
(Pokazują, jak dobrze sobie radzicie).

ODKRYTE  ZAKRYTE 



**żeton mrocznej aury**  
(Gra poinstruuje Cię, kiedy przyjdzie czas go użyć).



**16 kart skrawków**  
(Tworzą talię skrawków).



**40 żetonów serc**  
(Służą monitorowaniu punktów życia bohaterów, sojuszników i niektórych wrogów).



**koperta skrzyni skarbów**  
(Otwórz ją dopiero wtedy, gdy otrzymasz takie polecenie).

# Przygotowanie do gry



Każdej przygodzie w **Księdze Cudów** odpowiada **talia rozdziału**, w której znajdziesz wytyczne dla przygotowania konkretnego scenariusza. Większość elementów będzie w każdym rozdziale przygotowywana w ten sam sposób. Jeśli masz coś zmienić w przygotowaniu, dowiesz się o tym, czytając dany rozdział. Oto standardowe przygotowanie do rozgrywki:

1. Umieść **Księgę Cudów** na środku stołu. Zostaw dość miejsca, aby móc ją otwierać albo odwracać, gdy zajdzie taka potrzeba.
2. Połóż na stole **5 odkrytych** i **5 zakrytych** żetonów przeznaczenia.  
Jeśli chcesz zmienić poziom trudności na:
  - **łatwiejszy** → połóż 6 odkrytych żetonów przeznaczenia;
  - **trudny** → połóż 4 odkryte żetony przeznaczenia.
3. Weź po 2 **figurki zębaczy** za każdego gracza uczestniczącego w rozgrywce (4 zębacz przy 1 albo 2 graczach, 6 przy 3 graczach i 8 przy 4 graczach) i utwórz z nich **pule**. Pozostałe zębaczki zostaw w pudełku – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
4. Umieść **iskry** w puli.
5. Połóż **kości** w zasięgu wszystkich graczy.
6. Umieść **żetony serc** w puli.
7. Osobno potasuj talie **skrawków** i **zębaczy**, a następnie połóż je zakryte w zasięgu wszystkich graczy.

**Podczas przygotowania do rozdziałów II–VI** rozdaj każdemu z graczy jego kartę bohatera, figurkę i karty ulepszeń.

## Bohaterowie

W tej pełnej rozmachu historii występuje 4 **bohaterów**. Podczas rozgrywania rozdziału I gracze zostaną poproszeni o wybranie swoich bohaterów, a następnie otrzymają karty bohaterów, na których zostały opisane ich ataki i umiejętności.

W **przypadku rozgrywki 2- i 3-osobowej**, gdy już każdy wybierze swojego bohatera, odłóż nieużywane figurki i karty bohaterów do pudełka.

W **przypadku rozgrywki 1-osobowej** wybierz 2 bohaterów zamiast 1. Graj tak, jakby każdego z nich prowadziła inna osoba, i trzymaj ich karty, żetony serc i iskry osobno. Gdy jakaś karta informuje, że otrzymujesz, odzyskujesz albo tracisz iskrę albo żeton serca, albo gdy wspomina o dobraniu albo odrzuceniu karty przedmiotu albo skrawka, zawsze umieszczaj wskazane elementy albo zabieraj je z obszaru przynależącego do bohatera, którego w danym momencie kontrolujesz.



## KARTY BOHATERÓW

**Atak.** Każdy bohater walczy z wrogami po swojemu. Gdy wykonujesz atak, rzucasz co najmniej 1 kością, aby ustalić, ile obrażeń udało Ci się zadać. Niektóre ataki wiążą się z dodatkowymi efektami, które uaktywniają się, gdy trafisz przeciwnika.

**Serca.** Serca określają, ile obrażeń może przyjąć bohater, zanim straci przytomność (zob. str. 6). W trakcie gry możesz tracić żetony serc (odkładając je do puli) i je odzyskiwać (biorąc je z puli). W żadnym momencie rozgrywki nie możesz mieć więcej żetonów serc, niż wskazano na karcie Twojego bohatera.



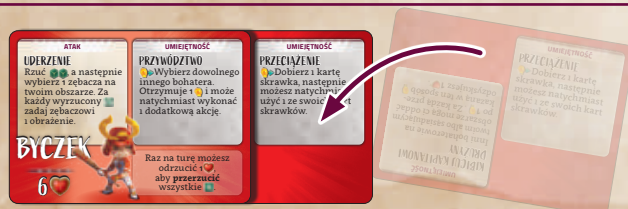
**Umiejętność.** Każde z bohaterów ma jakieś umiejętności. Na początku rozgrywki mają po 1 umiejętności, jednak w miarę postępu rozgrywki będą odblokowywać kolejne. Niektóre umiejętności, na przykład te początkowe, wymagają zużywania iskr magii (zob. str. 4).

**Przerzut.** To pole przypomina, że raz na turę możesz przerzucić wszystkie kości z wynikiem **X** (zob. str. 4).

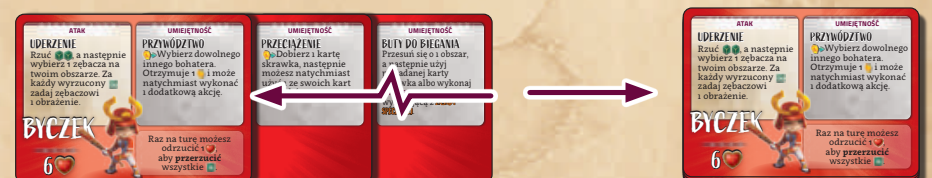
## KARTY ULEPSZEŃ

W miarę postępu historii bohaterowie mogą odblokowywać kolejne umiejętności, które nie znajdują się na ich kartach. Dzieje się tak, gdy bohater zdobywa kartę ulepszenia. Na każdej karcie ulepszenia znajduje się opis 2 umiejętności, ale Twój bohater może otrzymać tylko 1 z nich. Gdy zdobywasz nową kartę umiejętności, natychmiast zdecyduj, którą umiejętność chcesz odblokować. Włóż kartę umiejętności pod kartę bohatera tak, aby wybrana umiejętność była widoczna, a niechciana zakryta.




**Uwaga!** W trakcie gry nie możesz obracać kart umiejętności, dlatego dokonuj przemyślanych wyborów!



Gdy na koniec rozdziału odkładasz swojego bohatera i karty ulepszeń do pudełka, ułóż je tak, aby podczas kolejnej rozgrywki wiedzieć, które umiejętności są do niego dołączone. Ułóż karty w stosik i odłóż je do wnęki należącej do tego bohatera. Rozpoczynając kolejny rozdział, po prostu weź karty z pudełka i rozsuj je bez obracania.



# Jak grać?

Karty w talii rozdziału poprowadzą Cię przez przygodę. Zawsze postępuj zgodnie z wytycznymi zawartymi na kartach, począwszy od wierzchniej karty (nr 1). Na dole każdej karty znajdziesz polecenie, aby ją odwrócić , odrzucić , wziąć kolejną kartę z talii  albo grać, dopóki nie zostanie osiągnięty określony **CEL**.

Wskazówka. Aby się nie pogubić, możesz umieszczać wszystkie przeczytane i odrzucone karty na stosie kart odrzuconych.

## ZŁOTA ZASADA

W przypadku rozbieżności między poleceniem na kartach a zasadami gry, postępuj zgodnie z opisem na karcie.

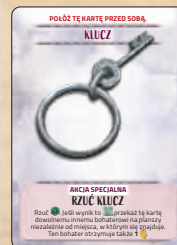
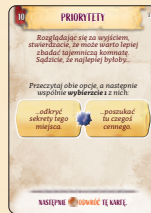


## KARTY HISTORII

Większość kart w rozdziale ma tekst fabularny, instrukcje montowania rozkładanek i innych elementów gry, wybory, których musisz dokonać, albo mieszanek powyższych. Zawsze postępuj zgodnie z poleceniami, począwszy od góry karty do dołu, a do następnej karty przechodź dopiero po rozpatrzeniu całego tekstu aktualnej.

## WYBORY

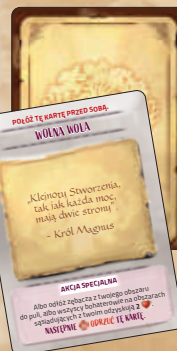
Czasami czytana karta postawi Was przed jakimś wyborem. Przeczytaj wszystkie opcje na głos, a następnie omów je z grupą i wspólnie zdecydujcie, którą opcję wybieracie. Gdy podejmiecie decyzję, karta poinstruuje Cię, że należy ją odwrócić i odczytać odpowiedni rezultat. Przeczytaj wyłącznie kolumnę odpowiadającą Waszemu wyborowi. Od czasu do czasu możesz również dostać polecenie, aby zapisać albo wymazać hasło. W takim wypadku napisz zakreślone słowo z tyłu tej instrukcji albo je stamtąd wymaż. Dzięki temu łatwo prześledzisz Wasze wybory. Jeśli karta każe Ci zapisać hasło, które już zostało wpisane z tyłu zasad, nie zapisuj go po raz drugi. Jeśli karta każe Ci wymazać hasło, które nie zostało jeszcze zapisane z tyłu zasad, zignoruj to polecenie. Wasze wybory mają znaczenie. Hasła będą wpływały na dostępne opcje – zarówno w bliskiej przyszłości, jak i długoterminowo!



## KARTY PRZEDMIOTÓW

Karty przedmiotów reprezentują fizyczne przedmioty, na które możesz trafić w czasie danej przygody. Poznasz je po białym tle. Te karty przydadzą Ci się w trakcie rozgrywki. Niektóre z nich zapewniają akcję specjalną, którą możesz wykonać w czasie swojej tury. Jeśli znajdziesz kartę przedmiotu, połóż ją obok swojej karty bohatera. Od tej chwili tylko Ty możesz wykonywać zapewnianą przez nią akcję specjalną. Bohaterowie mogą w swojej turze zabierać karty przedmiotów od siebie nawzajem albo przekazywać je dalej. W tym celu muszą wykorzystać akcję.

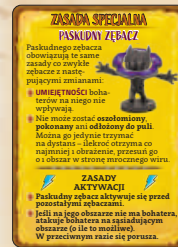
O ile nie zostało napisane inaczej, kart przedmiotów nie należy odrzucać po użyciu. Tak długo, jak Twój bohater ma daną kartę przedmiotu, może wykonywać zapewnianą przez nią akcję specjalną.



## KARTY SKRAWKÓW

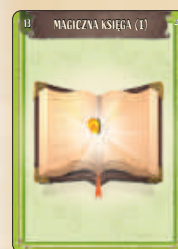
Karty skrawków zapewniają bohaterom bardzo przydatne moce. Traktuje się je jak karty przedmiotów – z tą różnicą, że należy je odrzucić po użyciu. Gdy wykorzystasz kartę skrawka, umieść ją na odpowiednim stosie kart odrzuconych. Nie mieszaj ich z odrzuconymi kartami rozdziałów. Jeśli masz dobrą kartę skrawka, ale talia uległa wyczerpaniu, potasuj stos odrzuconych kart skrawków i stwórz nową talię.

**Uwaga!** Wszystkie karty przedmiotów i skrawków, które bohaterowie mają przy sobie na koniec rozdziału, należy odrzucić i umieścić w odpowiedniej talii przed rozpoczęciem kolejnego rozdziału. Dlatego lepiej użyj ich, dopóki możesz!



## KARTY ZASAD SPECJALNYCH

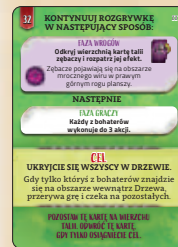
Karty z żółtym tłem to karty zasad specjalnych. Modyfikują podstawowe zasady, ograniczając je albo rozszerzając o nowe opcje. Gdy odczytasz treść takiej karty, połóż ją tak, aby wszyscy gracze ją widzieli. Od tej pory należy przestrzegać jej zasad, dopóki nie zostanie odrzucona. Czasami zasada specjalna wprowadza nowe akcje specjalne dla bohaterów, którzy spełniają określone warunki.



## KARTY ODDZIAŁYWANIA

Karty oddziaływania to karty, które mają przy krawędzi białą ramkę. Karty oddziaływania reprezentują elementy otoczenia, z którymi możesz wejść w interakcję w czasie fazy gracza opisanej w następnej sekcji zasad.

Czasami gra poprosi Cię o wyciągnięcie z talii rozdziału konkretnych kart o takim samym kolorze nagłówków i utworzenie z nich osobnego stosu. Możesz oddziaływać wyłącznie na wierzchnią kartę takiego stosu.



## KARTY CELÓW

Karty celów przydzielają graczom zadania. Znajdują się na nich również instrukcje dotyczące kolejnych tur. Górna część karty celu opisuje przebieg fazy graczy i fazy wrogów. Z kolei w dolnej części znajdziesz opis celu, do którego dążycie. Gdy dobierzesz taką kartę, zostaw ją odkrytą na wierzchu talii, dopóki cel nie zostanie osiągnięty.

Dopóki karta celu pozostaje widoczna na wierzchu talii, gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z opisem fazy graczy, a następnie postępują zgodnie z poleceniami wypisanymi w fazie wrogów. Cykl ten należy powtarzać do momentu realizacji celu albo przegranej (zob. str. 7). Na przykład realizacja celu może od Ciebie wymagać oddziaływania z konkretnym przedmiotem albo pokonania określonych wrogów. Gdy tylko wszystkie kryteria celu zostaną spełnione, przejdź do polecenia opisanego na dole karty celu (najczęściej trzeba odwrócić kartę i przeczytać tekst na odwrocie).

**Uwaga!** O ile nie zostało napisane inaczej, gracze rozgrywają swoje tury wyłącznie w czasie fazy graczy. To zazwyczaj 1 z poleceń opisanych na karcie celu. Rozegraj swoją turę (i aktywuj wrogów) wyłącznie wtedy, gdy na karcie celu albo historii znajdziesz takie polecenie.

# Faza graczy

Na początku fazy graczy sprawdź, czy bohater (albo kilkoro) stracił przytomność (więcej na ten temat przeczytasz w dalszej części zasad). Następnie gracze rozgrywają swoje tury. Podczas tej fazy nie obowiązuje kolejność tur – gracze mogą je rozegrać w dowolnym porządku. Kolejność tur może się zmieniać w kolejnych fazach. Niektóre karty rozdziałów zaraz po odkryciu wprowadzają nowe polecenia. W takim wypadku należy je natychmiast rozpatrzyć, nawet jeśli gracz, który odkrył taką kartę, jeszcze nie zakończył tury albo faza graczy jest w toku. O ile nie zostało napisane inaczej, po rozparzeniu nowej instrukcji należy kontynuować grę zgodnie z wytycznymi obecnej karty celu.

## TURA GRACZA


W czasie swojej tury podczas fazy graczy możesz wykonać do 3 akcji z poniższej listy:

- Ruch
- Zebranie iskry
- Użycie umiejętności
- Atak
- Oddziaływanie na kartę
- Wzięcie albo przekazanie karty przedmiotu
- Wykonanie akcji specjalnej

- Możesz wykonać tę samą akcję kilkakrotnie.
- Możesz wykonywać akcje w dowolnej kolejności.
- Gdy wykonasz wszystkie 3 akcje albo postanowisz spasować, Twoja tura dobiega końca. Niewykorzystane akcje przepadają.
- Gdy już każdy z graczy rozegra swoją turę, faza graczy dobiega końca.

Niektóre efekty w grze zapewniają bohaterom *dotatkowe akcje*. Dodatkowa akcja nie wlicza się do limitu 3 akcji na turę. Należy ją wykonać w momencie wskazanym na karcie (np. „natychmiast wykonaj dodatkową akcję”). O ile nie zostało napisane inaczej (np. „wykonaj dodatkową akcję”), można wykorzystać dany efekt do wykonania 1 dowolnej akcji, włączając w to akcję specjalną.

### PRZERZUT

Oprócz powyższych akcji **raz na turę** po wykonaniu rzutu na atak, testu umiejętności albo akcji specjalnej możesz odrzucić 1 żeton serca, aby ponownie rzucić wszystkimi kośćmi, na których widnieje symbol .

**Nie możesz w ten sposób odrzucić swojego ostatniego żetonu serca.** Na finalny wynik rzutu składają się przerzucone kości i kości, które nie zostały przerzucone. Przerzucenie kości nie jest uznawane za osobną akcję.

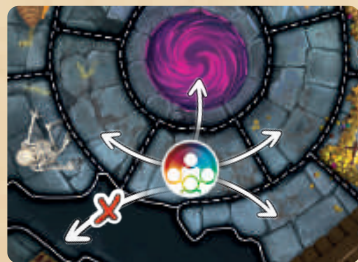
## RUCH

**Przesuń figurkę swojego bohatera na sąsiadujący obszar.**

Rozkładane plansze przynależne do różnych scenariuszy zostały podzielone na obszary ograniczone 2 rodzajami linii:

- Przerwane linie oddzielają obszary **sąsiadujące**. Możesz przechodzić przez przerwane linie.
- Ciągłe linie reprezentują **przeszkody** na Twojej drodze. **Nie możesz** przechodzić przez ciągłe linie.

Na tym samym obszarze może się znajdować dowolna liczba figurek.



## ZEBRANIE ISKRY

Jeśli na obszarze, na którym stoisz, znajduje się iskra, zbierz ją i umieść obok karty swojego bohatera. Możesz zebrać 1 iskrę na akcję.

Gdy zużywasz iskrę, przenieś ją ze swoich prywatnych zasobów do puli. Iskry zużywa się:

- Używając umiejętności bohatera, które tego wymagają.
- Wykonując niektóre akcje specjalne albo oddziałując na niektóre karty.

**Uwaga!** Czasami karty informują Cię, że zdobywasz 1 iskrę. W takim wypadku weź ją bezpośrednio z puli.

## UŻYCIE UMIEJĘTNOŚCI



Aby użyć umiejętności, wydaj iskrę (jeśli umiejętność tego wymaga), a następnie rozpatrz opisany efekt.

## ATAK


W czasie gry będziesz walczyć z tajemniczymi wrogo nastawionymi stworzeniami zwanymi **zębaczami**. Aby zaatakować, postępuj zgodnie z opisem na karcie swojego bohatera:


1. Rzuć wskazaną na karcie liczbą kości.
2. Następnie przydziel wyrzuconą liczbę obrażeń odpowiedniemu celowi (najczęściej będzie to zębacznik znajdujący się na Twoim albo sąsiadującym obszarze).

### STRZAŁ Z FARB




Rzuć , a następnie wybierz 1 zębacz na Twoim albo sąsiadującym obszarze. Za każdy wyrzucony  zadaj zębaczowi 1 obrażenie.


### WYBUCHOWA W SPRAYU

 Zadaj po maksymalnie 3 zębaczom 1 obrażenie na obszarze.

Zazwyczaj możesz w ramach 1 akcji ataku zaatakować tylko 1 zębacz (wyjątek stanowi Silna). Nie musisz wskazywać celu ataku przed rzutem. Każdy symbol  oznacza 1 obrażenie zadane atakowanemu zębaczowi. Jeśli jednak wykonujesz więcej niż 1 akcję ataku w danej turze, możesz zmienić cel, o ile może zostać zaatakowany. Nie musisz cały czas atakować tego samego zębacza.

Oprócz zadawania obrażeń ataki mogą również wywoływać efekty specjalne.

Rzuć , jeśli wynik to , zadaj 1 obrażenie 1 zębaczowi na Twoim albo sąsiadującym obszarze, a 1 wybrany bohater może odzyskać 1 .

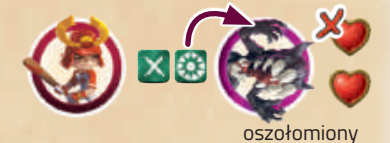
każdy wyrzucony  zadaj obrażenie 1 innemu zębaczowi na planszy.

### SŁODKA

Pokonanie zębacza. Każdy zębacz ma 2 punkty życia. Nie musisz monitorować punktów życia zębaczki pomocą żetonów serc.




Gdy zębacz otrzymuje 1 obrażenie, zostaje oszołomiony. Połóż jego figurkę na boku (możesz zamiast tego położyć na jego głowie żeton oszołomienia, oszczędzając miejsce), aby ukazać, że stracił 1 punkt życia.



Gdy zębacz otrzymuje równocześnie 2 obrażenia albo gdy oszołomiony zębacz zostaje ponownie zaatakowany przez któregoś z bohaterów i otrzymuje kolejne obrażenie, zostaje pokonany. Odłóż jego figurkę do puli.



**POZOSTAŁE OBRAŻENIA.** Jeśli do pokonania zębacza potrzebujesz mniej obrażeń, niż udało Ci się wyrzucić, możesz przydzielić pozostałe obrażenia (nieużyte ) kolejnemu zębaczowi, o ile jesteś w stanie go zaatakować. W przeciwnym razie pozostałe obrażenia przepadają.

**OZDROWIENIE ZĘBACZA.** Oszołomione zębaczki szybko odzyskują siły! W czasie fazy wrogów (zob. str. 6) oszołomiony zębacz wykorzysta pierwszą akcję na to, aby ponownie stanąć na nogi. Podnieś figurkę zębaczki (albo zdejmij z niej żeton oszołomienia).

## ODDZIAŁYWANIE NA KARTĘ

Jeśli Twój bohater znajduje się na tym samym obszarze co przedmiot przedstawiony na karcie oddziaływania, możesz **odwrócić tę kartę i odczytać na głos jej treść**. Gdy na stole znajduje się stos kart oddziaływania, możesz oddziaływać tylko na wierzchnią kartę. Gdy to zrobisz, w którymś momencie dowiesz się, jak dotrzeć do kolejnych kart z tego stosu.

## WZIĘCIE ALBO PRZEKAZANIE PRZEDMIOTU

W ramach tej akcji możesz przekazać bohaterowi, który znajduje się na tym samym obszarze co Ty albo obszarze sąsiadującym, 1 ze swoich kart przedmiotów (albo kartę skrawka). Możesz też użyć tej akcji do wzięcia karty przedmiotu od innego bohatera spełniającego powyższe warunki, ale tylko wtedy, gdy się na to zgodzi.

## WYKONANIE AKCJI SPECJALNEJ

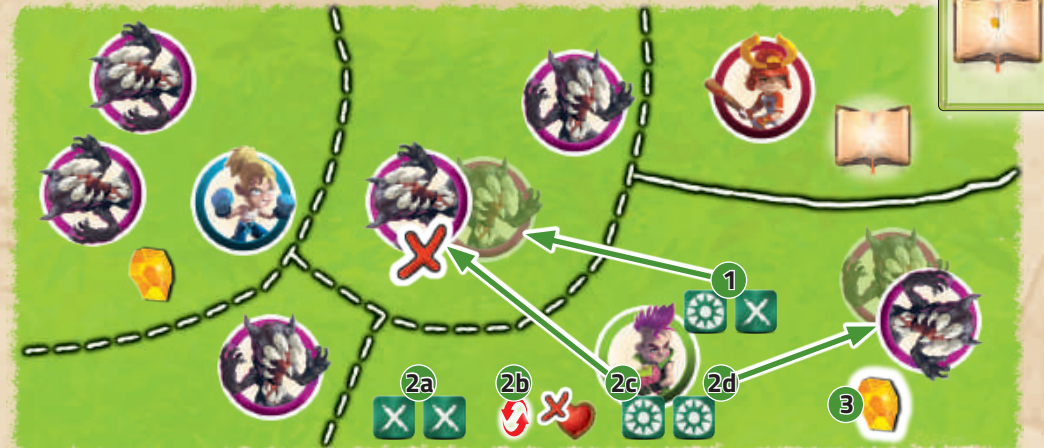
W czasie rozgrywki możesz natrafić na karty, które pozwalają wykonywać akcje specjalne. Aby wykonać akcję specjalną, postępuj zgodnie z opisem na karcie.

## PRZYKŁAD FAZY GRACZY dla rozgrywki 3-osobowej.



### NA POCZĄTKU FAZY GRACZY...

**LASER** stracił przytomność, więc jego figurka zostaje przywrócona do pionu, a żeton przeznaczenia odwrócony. Auć! Na szczęście nie był to ich ostatni żeton przeznaczenia, gracze przystępują więc do rozgrywania swoich tur.



### GRACZE POSTANAWIAJĄ, ŻE TERAZ TURĘ ROZEGRA LASER.

- akcja. LASER** atakuje i wyrzuca  $\otimes \otimes \times$ . Celem jego ataku jest zębacz na sąsiadującym obszarze. **LASER** zadaje mu 1 obrażenie. Zębacz zostaje oszołomiony.
- akcja. LASER** postanawia zaatakować ponownie, ale tym razem wyrzuca  $\times \times \times$  **2a**. Nie jest zadowolony z wyniku i odrzuca 1 żeton serca, aby przerzucić kości **2b**. Wyrzuca  $\otimes \otimes$ . Podwójny sukces! Postanawia zaatakować oszołomionego zębacza **2c**, zadając mu jeszcze 1 obrażenie. Tym samym zębacz zostaje pokonany, a jego figurka wraca do puli. **LASER** zadaje 1 pozostałe obrażenie zębaczowi, który znajduje się na jego obszarze **2d**, i oszałamia go.
- akcja. LASER** zbiera ostatnią iskrę ze swojego obszaru.



### GRACZE WSPÓLNIE DECYDUJĄ, ŻE ZACZYNA SILNA.

- akcja. SILNA** zbiera 1 iskrę z obszaru, na którym się znajduje.
- akcja. SILNA** zużywa iskrę, aby aktywować umiejętność przejęcia pałeczki, która pozwala jej zamienić się miejscami z innym bohaterem i wykonać dodatkową akcję. Postanawia zamienić się miejscami z **LASEREM 2a**, a następnie próbuje zaatakować z zębacz na swoim obszarze. Niestety wyrzuca  $\times \times$  **2b** i nie zadaje im żadnych obrażeń.
- akcja. SILNA** atakuje ponownie. Tym razem wyrzuca  $\otimes \otimes$  i zadaje po 1 obrażeniu obu zębaczom na jej obszarze (dzięki specjalnemu efektowi jej ataku).

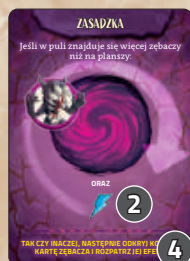


### OSTATNI DZIAŁA BYCZEK.

- akcja.** Ponieważ znajduje się na polu przedmiotu przedstawionego na karcie oddziaływania, **BYCZEK** oddziałuje na niego i odwraca odpowiednią kartę. Odczytuje jej treść na głos i rozpatruje jej efekt – zdobywa kartę skrawka! Dobiera wierzchnią kartę z talii skrawków i kładzie ją przed sobą.
- i **3. akcja. BYCZEK** chce dotrzeć na obszar **LASERA**. Ponieważ nie może przechodzić przez linię ciągłą, idzie naokoło, zużywając w tym celu 2 akcje.

## Faza wrogów

W czasie fazy wrogów postępuj zgodnie z opisem aktualnej karty celu. Najczęstszym poleceniem jest odkrycie wierzchniej karty z **talii zębaczy**. Zawsze postępuj zgodnie z poleceniami opisanymi na właśnie odkrytej karcie zębacza, zaczynając od góry karty.



Na kartach zębaczy zazwyczaj znajdują się: pojawienie się zębaczy **1**, aktywacja **2**, a czasami również specjalna zasada, której trzeba przestrzegać **3**. Na końcu niektórych kart zębaczy znajdziesz polecenie, aby odkryć kolejną kartę zębacza **4** z wierzchu talii i postępować zgodnie z jej opisem. Tym samym może się zdarzyć, że w czasie 1 fazy wrogów odkryjesz i rozpatrzysz więcej niż 1 kartę zębacza. Miej się na baczności!

**Uwaga!** Niektóre symbole zostały otoczone **srebrną ramką**. Takie symbole należy rozpatrywać wyłącznie wtedy, gdy w rozgrywce bierze udział 3 albo 4 graczy. W przeciwnym razie należy je zignorować.



Po rozpatrzeniu karty zębacza umieść ją na odpowiednim stosie kart odrzuconych. Jeśli masz odkryć kartę zębacza, ale talia się skończyła, potasuj stos odrzuconych kart zębaczy, stwórz nową talię i dobierz wierzchnią kartę.

## POJAWIENIE SIĘ ZĘBACZA

Ten symbol oznacza, że na obszarze **mrocznego wiru** należy umieścić zębacz. Karta celu wskaże, o który mroczny wir chodzi. Liczba symboli zębaczy oznacza, ile figurek z puli należy umieścić na tym obszarze. Jeśli w puli nie ma wystarczającej liczby figurek zębaczy, zignoruj nadmiarowe symbole zębaczy.

Gdy figurka zębacza trafia do puli (np. wskutek *pokonania go*), znów może się pojawić na planszy, gdy tak nakaże karta zębacza albo coś innego.

## AKTYWACJA ZĘBACZY

Każdy zębacz, który jest w grze (**włączając** w to zębacz, które właśnie pojawiły się w mrocznym wirze), wykonuje tyle akcji, ile symboli aktywacji znajduje się na karcie. Rozpatrz wszystkie akcje 1 zębacza, zanim aktywujesz kolejnego. Zębacz wykonuje 1 z poniższych akcji **za każdy symbol aktywacji** według poniższych priorytetów:

**A. Jeśli zębacz został oszołomiony, postaw go do pionu (albo zdejmij z niego żeton oszołomienia).**

*Oszołomione zębacz zawsze używają pierwszą akcję na odzyskanie zdrowia.*

**W PRZECIWNYM RAZIE:**

**B. Jeśli zębacz znajduje się na tym samym obszarze co bohater, atakuje go, i zadaje mu 1 obrażenie. Wówczas bohater traci 1 żeton serca (nie ma potrzeby rzucania kością).**

*Jeśli na obszarze, na którym znajduje się zębacz, stoi kilkoro bohaterów, gracze wspólnie decydują, kogo atakuje.*

**W PRZECIWNYM RAZIE:**

**C. Jeśli zębacz znajduje się na obszarze, na którym nie ma bohatera, rusza się o 1 obszar w stronę najbliższego bohatera.**

Jeśli kilkoro bohaterów znajduje się w tej samej odległości od zębacza, gracze wspólnie decydują, w którą stronę się rusza.

**Uwaga!** Zębacz nie atakuje ani nie ruszają się w kierunku nieprzytomnych bohaterów. W rzadkim przypadku, gdy wszyscy bohaterowie stracą przytomność albo gdy zębacz nie może się do nich zbliżyć, zignoruj jego pozostałe akcje.

## NIEPRZYTOMNI BOHATEROWIE

Gdy bohater straci ostatni żeton serca, **traci przytomność**. W takim wypadku połóż jego figurkę na boku. Jeśli Twój bohater straci przytomność w czasie Twojej tury, natychmiast ją zakończ. Wszelkie niewykorzystane akcje przepadają.

Gdy bohater jest nieprzytomny, nie może być celem umiejętności innych bohaterów, efektów ataków ani akcji specjalnych (np. *nie może odzyskać 1 żetonu serca wskutek ataku Słodkiej*). Nieprzytomni bohaterowie są ignorowani przez aktywujące się zębacz.

Na początku fazy graczy, jeszcze zanim ktokolwiek wykona akcję, zakryj 1 żeton przeznaczenia za każdego nieprzytomnego bohatera. Następnie postaw ich figurki. Ci bohaterowie odzyskują maksymalną liczbę żetonów serca wskazaną na ich kartach. To działanie nie jest uznawane za akcję.

**Uwaga!** Wraz z odwróceniem ostatniego żetonu przeznaczenia, przegrywacie grę (zob. „Koniec gry” str. 7).

## PRZYKŁAD FAZY WROGÓW

1. Odkrywasz kartę zębacza z talii zgodnie z opisem aktualnej fazy wrogów i postępujesz zgodnie z poleceniami, począwszy od góry karty. Ponieważ to rozgrywka 3-osobowa, musisz rozpatrzeć wszystkie widoczne symbole (włączając w to symbole otoczone **srebrną** ramką).
2. Na karcie widać pojawienie się 1 zębacza. Weź z puli 1 zębacz **D** i umieść go na obszarze mrocznego wiru.
3. Na karcie znajdują się również 2 symbole aktywacji, w związku z czym **każdy z zębaczy** wykonuje po 2 akcje.

Wspólnie postanawiacie aktywować zębacz w kolejności od **A** do **E**.

ZĘBACZ **A** atakuje 2 razy. Dla każdego ataku wspólnie decydujecie, który z bohaterów – **BYCZEK** albo **LASER** – traci 1 żeton serca. Postanawiacie, że obaj tracą po 1 żetonie serca.

**NASTĘPNIE**

ZĘBACZ **B** rusza się w kierunku **SILNEJ**, **BYCZKA** albo **LASERA** – decyzja ponownie należy do Was. Decydujecie przesunąć ZĘBACZA **B** na obszar, na którym znajduje się **SILNA**. W ramach 2. akcji ZĘBACZ **B** atakuje **SILNĄ** i bohaterka traci 1 żeton serca.

**NASTĘPNIE**

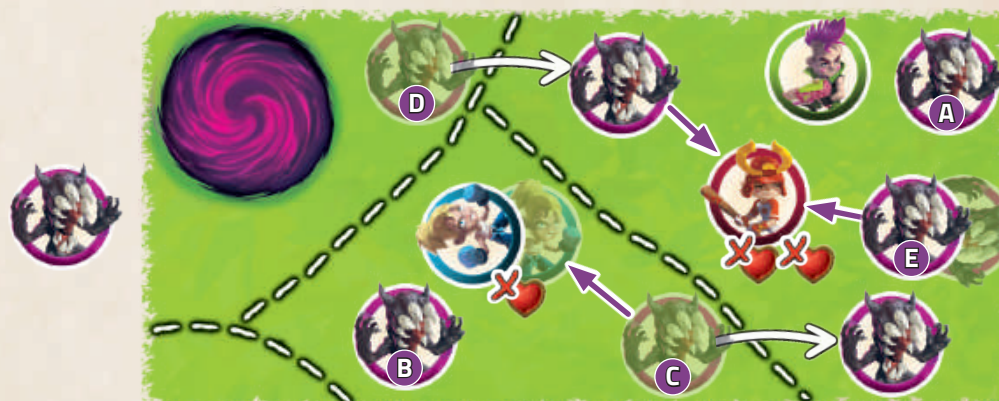
ZĘBACZ **C** atakuje **SILNĄ**, pozbawiając ją ostatniego żetonu serca. Bohaterka traci przytomność. W ramach 2. akcji ZĘBACZ **C** rusza się na obszar, na którym znajdują się **BYCZEK** i **LASER**.

**NASTĘPNIE**

ZĘBACZ **D** musi się poruszyć i zaatakować w ten sam sposób co ZĘBACZ **B**. Ponieważ **SILNA** jest nieprzytomna, zębacz ignoruje ją i rusza w stronę **BYCZKA** i **LASERA**, po czym ponownie atakuje. Wspólnie postanawiacie, że **BYCZEK** traci 1 żeton serca.

**NASTĘPNIE**

ZĘBACZ **E** był oszołomiony. Na początku wstaje, a w ramach 2. akcji atakuje **BYCZKA** albo **LASERA**. Wspólnie decydujecie, że **BYCZEK** traci jeszcze 1 żeton serca.



4. Na koniec **musisz odkryć jeszcze 1 kartę zębacza** zgodnie z opisem na aktualnej karcie. Zgodnie z nową kartą **musisz wziąć z puli 2 zębacz** i umieścić je na obszarze mrocznego wiru. Umieszczasz tam jednak tylko 1 zębacz **F**, bo tyle zostało w puli. Następnie postępujesz zgodnie z tekstem na dole karty, który odnosi się do wszystkich obszarów, na których znajdują się **co najmniej 3 zębacz**. Na obszarze, na którym znajdują się **BYCZEK** i **LASER**, przebywają 4 zębacz, dlatego wspólnie wybieracie 1 zębacz, którego usuwasz. Następnie **BYCZEK** i **LASER** otrzymują 2 obrażenia. **BYCZEK** traci 1 żeton serca i pada nieprzytomny. **SILNA** również powinna stracić 1 żeton serca, ale ponieważ jest nieprzytomna, nie odnosi obrażeń wskutek eksplozji.



# Koniec gry

## PRZEGRANA

Jeśli w jakimkolwiek momencie ostatni żeton przeznaczenia zostanie zakryty, gra natychmiast kończy się Waszą porażką. **Wasze postępy w tym rozdziale zostają utracone!**

- Ułóż karty talii rozdziału w rosnącej kolejności. Jeśli w czasie rozgrywania tego rozdziału zdobyliście nowe karty ulepszeń albo dodaliście karty zębaczy do talii, umieść je z powrotem w talii rozdziału.
- Wymaż wszystkie hasła wypisane w trakcie tego rozdziału.
- Musicie go ponownie rozegrać, zaczynając od 1. karty.

## WYGRANA

Jeśli dojdziecie do karty **końca rozdziału**, która znajduje się na spodzie talii, zakończycie rozdział sukcesem!

Policz, ile żetonów przeznaczenia pozostało odkrytych, i przeczytaj odpowiednie zakończenie. Im więcej żetonów przeznaczenia zostanie odkrytych na koniec rozdziału, tym lepszy wynik osiągniecie. Bohaterowie nie powinni tracić cennego czasu!

Na koniec przeczytaj, jak się przygotować do następnego rozdziału i jak przechowywać elementy gry przed kolejną rozgrywką.



## PRZEJŚCIE DO KOLEJNEGO ROZDZIAŁU

Rozdziały należy rozgrywać w kolejności od I do VI.

### KARTY BOHATERÓW

Karty bohaterów i ulepszeń należy odpowiednio przechowywać (zob. „**Uwaga!**” str. 2).

### KARTY SKRAWKÓW I ZĘBACZY

Karty skrawków i zębaczy należy zawsze przechowywać osobno od kart historii. Te talie są używane w każdym rozdziale.

### NOWE KARTY ZĘBACZY

W czasie rozgrywki nowe fioletowe karty należy dodawać do talii zębaczy, stopniowo zwiększając zagrożenie.

Po zakończeniu rozdziału NIE odkładaj tych kart do talii rozdziału. Od tej chwili stanowią część talii zębaczy i będą wykorzystywane również w kolejnych rozdziałach!

## KAŻDY KONIEC TO NOWY POCZĄTEK

Jeśli udało się Wam zakończyć rozdział VI... brawo, ukończyliście grę!

To jednak nie koniec zabawy. Przeżyjcie przygodę ponownie!

Starajcie się doprowadzić do innego zakończenia, odkryć elementy, które przegapiliście albo musieliście pominąć w czasie poprzedniej rozgrywki, zagrać innymi bohaterami i wypróbować nowe taktyki zespołowe!



# Dodatkowe zasady

## OGRANICZONA LICZBA ELEMENTÓW

Liczba wszystkich elementów gry (żetonów, iskier, zębaczy itd.) została celowo ograniczona. Jeśli instrukcje na karcie zakładają użycie elementu w liczbie przekraczającej jego dostępność w puli, postępuj zgodnie z tymi poleceniami, które możesz wypełnić, ignorując te, których nie możesz wykonać. Żetony serc z liczbą „10” zastępują 10 zwykłych żetonów serc. Możesz zawsze wymienić 10 zwykłych żetonów serc na taki żeton i odwrotnie.

## ZMIANA BOHATERÓW MIĘDZY ROZDZIAŁAMI

Osobiście polecamy, aby gracze prowadzili tych samych bohaterów przez całą przygodę, ale nie jest to wymagane. Jeśli chcesz, możesz z rozdziału na rozdział zmieniać, którym

bohaterem grasz. W takim wypadku należy wziąć bohatera i dostępne dla niego karty ulepszeń, zdecydować, które strony mają być widoczne, a następnie rozpocząć grę.

## ROZGRYWKA PRZY ZMIENIAJĄCEJ SIĘ LICZBIE GRACZY

Do przygody mogą dołączyć kolejni gracze. W takim wypadku pozwól im wybrać nieużywanych bohaterów, a następnie postępujcie zgodnie z zasadami zmiany bohaterów między rozdziałami. Pamiętaj, aby za każdego gracza umieścić w puli 2 zębacz. Pamiętaj również, że w rozgrywce 3- i 4-osobowej należy rozpatrywać znajdujące się na kartach zębaczy symbole otoczone srebrną ramką.

# Opracowanie

**Projekt gry i historia:** Martino Chiacchiera, Michele Piccolini

**Ilustracje:** Miguel Coimbra

**Inżynieria papieru:** Dario Cestaro

**Rozwój gry:** Marta Ciaccasassi i Roberto Corbelli

**Dyrektor artystyczny:** Matteo Brustenghi

**Tłumaczenie:** Magda Gamrot

**Lokalizacja i redakcja:** zespół Rebel

**Na specjalne podziękowania zasługują:** Alba Kalaja, Vinia Mattioli, Silvano Sorrentino, Spieltreffen w Darmstademie i Frankfurcie, la Tana dei Goblin – Perugia i wszystkie utalentowane osoby, które wspierały ten projekt.

# KSIĘGA CUDÓW

W razie jakichkolwiek pytań, uwag lub sugestii napisz do nas:

www.dvgiochi.com

info@dvgiochi.com

wydawnictwo@rebel.pl



© MMXXI

daVinci Editrice S.r.l.

Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia  
Włochy

Wszystkie prawa zastrzeżone

## Skrót zasad

### FAZA GRACZY

Sprawdź, czy **któryś z graczy jest nieprzytomny**. Następnie wspólnie zdecydujcie o kolejności rozgrywania tur. W swojej turze możesz wykonać **do 3 akcji**:

- ruch,
- zebranie iskry,
- użycie umiejętności,
- atak,
- oddziaływanie na kartę,
- wzięcie albo przekazanie przedmiotu,
- wykonanie akcji specjalnej.

### FAZA WROGÓW

Postępuj zgodnie z poleceniami na aktualnej karcie celu (a także odkrytej karcie zębacza, jeśli taka jest).

**Pamiętaj!** Symbole otoczone srebrną ramką należy rozpatrywać tylko w rozgrywce 3- albo 4-osobowej.

### POJAWIENIE SIĘ ZĘBACZA

Umieść na wskazanym na karcie obszarze mrocznego wiru odpowiednią liczbę zębaczy.

### AKTYWACJA ZĘBACZY

(w podanej kolejności):

**A.** Jeśli zębacz został oszołomiony, postaw go do pionu (albo zdejmij z niego żeton oszołomienia).

#### W PRZECIWNYM RAZIE:

**B.** Jeśli zębacz znajduje się na tym samym obszarze co bohater, atakuje go, a bohater traci 1 żeton serca.

#### W PRZECIWNYM RAZIE:

**C.** Jeśli zębacz znajduje się na obszarze, na którym nie ma bohatera, rusza się o 1 obszar w stronę najbliższego bohatera.

**Pamiętaj!** Zębacze nie atakują ani nie ruszają się w kierunku nieprzytomnych bohaterów.

### NIEPRZYTOMNY BOHATER

Gdy Twój bohater **traci ostatni żeton serca, pada nieprzytomny**. Połóż jego figurkę na boku. Na początku kolejnej fazy graczy zakryj 1 żeton przeznaczenia, aby postawić figurkę i odzyskać tyle żetonów serca, ile znajduje się na grafice na karcie bohatera. To działanie nie jest uznawane za akcję.

**Pamiętaj!** Jeśli w jakimkolwiek momencie zakryjesz ostatni żeton przeznaczenia, **natychmiast przegrywacie grę**.



## Hasła i żetony przeznaczenia

Użyj ołówka albo stwórz kopię tej strony!

Rozdział	Hasła				Odkryte 
I					
II					
III					
IV					
V					
VI					
	<b>Łącznie:</b>				