

Leśna Straż

rebel
STUDIO

Instrukcja

Zeskanuj
kod i obejrzyj
filmik
z zasadami.



Gdy nadeszła równonoc, w sercu Zielonej Doliny zebrały się tłumy. Zbliżała się bowiem Próba Lasu – podczas corocznego rytuału wyłaniano spośród najdzielniejszych śmiałków nowego Leśnego Strażnika, walczącego z czającym się w mroku złem.

Z każdego krańca Doliny przybyły delegacje najmniejszych stworzeń – zwierząt niezwykłych, słynących w całej okolicy z męstwa i bohaterskich czynów. Z koron wiekowych drzew wyleciał **Ptak**, a jego spojrzenie było ostre niczym szpony sokoła. Z głębin krystalicznie przejrzystego stawu wynurzyła się **Żaba**, emanująca siłą i wdziękiem. Spośród gęstej ściółki wyłonił się **Jeż**, którego tupot był cichy niczym szept wiatru. Natomiast z krętych podziemnych tuneli wychynęła **Mysz**, nieuchwytna jak unoszące się jesienią babie lato. Stworzenia te odpowiadały na wezwanie Prastarego Lasu w nadziei na zwycięstwo w Próbie.

Gdy słońce stanęło w zenicie, a cienie drzew się skurczyły, rozpoczęła się Próba. Śmiałkowie, jeden po drugim, zniknęli w gęstwinie Prastarego Lasu, gotowi stawić czoła wszelkim niebezpieczeństwom i wyzwaniom. Kręte ścieżki, zdradliwe przeszkody i tajemnicze stworzenia miały sprawdzić ich wytrzymałość. Tylko ten, kto wykaże się niezwykłą odwagą, sprytem i mądrością, dołączy do Leśnej Straży Zielonej Doliny.

Zapadła pełna napięcia cisza, przerywana jedynie szumem wiatru. Oczy zgromadzonych utkwione były w podszyciu lasu, gdzie miały się rozstrzygnąć losy Doliny. Nawet najlżejszy szelest liści czy najdrobniejszy trzask gałązki wywoływały dreszcz emocji. Przyszłość Zielonej Doliny spoczywa teraz w łapkach odważnych śmiałków. Niech wygra najlepszy!

Wkraczasz w mroczne zarośla Prastarego Lasu, gdzie twoje pomysłowość i instynkt przetrwania zostaną wystawione na próbę. Nie wiesz, kogo napotkasz na swojej drodze ani kto skrywa się w najciemniejszych zakątkach. Mówi się, że las zmienia śmiałków, wpływa na ich moralność i hartuje ducha...

Przystajesz na rozdrożu. Podążysz ścieżką prawości czy zwrócisz się ku bezwzględności?

Przed tobą dni pełne rozwoju, wyzwań moralnych i niełatwych wyborów. Pamiętaj, że zadbanie o Zieloną Dolinę wymaga poświęceń, a jej los spoczywa na twoich barkach.

Rozpoczynasz podróż z czystą kartą. Pozostaje pytanie, jaką opowieść na niej zapiszesz...

W grze Leśna Straż wcielisz się w jednego z odważnych śmiałków, rywalizujących o zaszczytny tytuł Leśnego Strażnika Zielonej Doliny. Podczas Próby napotkasz rozmaitych mieszkańców Prastarego Lasu, odkryjesz jego najskrytsze zakątki i podejmiesz decyzje, które wpłyną nie tylko na Ciebie, lecz także na wszystkich wokół. To Ty tworzysz tę opowieść. Wybór należy do Ciebie – zostaniesz największym bohaterem Prastarego Lasu... czy największym złoczyńcą?

Elementy gry



plansza Prastarego Lasu



12 kafelków miejsc



24 żetony przedmiotów
(18 zwykłych i 6 rzadkich przedmiotów)



9 żetonów artefaktów
(po 3 żetony dla każdego z obszarów:
Mroźne Wzgórze, Zapomniane Mokradła,
Ciemne Jaskinie)



3 kości walki



64 żetony żywności
(16 malin, 16 żołądzi, 16 grzybów
i 16 liści herbaty)



3 żetony legendarnych dokonań
(po 1 żetonie dla dokonań handlowych,
pionierskich i bitewnych)



2 żetony tuneli



14 żetonów namiotów



70 kart dokonań



20 kart spotkań



36 kart wypraw
(po 12 kart dla każdego z obszarów:
Mroźne Wzgórze, Zapomniane Mokradła,
Ciemne Jaskinie)



4 karty pomocy



żeton pierwszego gracza

4 zestawy elementów dla postaci -
w skład każdego wchodzi:



planszетка postaci



pionek postaci



4 żetony łap



żeton moralności



3 flagi wypraw

Cel gry

Celem każdego śmiałka jest zdobycie jak największej liczby punktów sławy poprzez realizację dokonań, wyruszanie na wyprawy, a także zdobywanie przedmiotów i artefaktów. Śmiałek z największą liczbą punktów sławy na koniec gry wygrywa i otrzymuje zaszczytny tytuł Leśnego Strażnika Zielonej Doliny.

Opis elementów gry

Zanim rozpoczniesz pierwszą Próbę Lasu, przeczytaj poniższe opisy elementów gry. Zacznijmy od śmiałka!

Planszетка postaci

W zależności od wybranego zestawu elementów możesz przystąpić do Próby Lasu jako Jeź, Mysz, Ptak albo Żaba. Każdy śmiałek ma swój pionek i planszетkę postaci.

Nad planszетką postaci są pola na karty dokonań zrealizowanych w trakcie Próby Lasu. To te karty tworzą Twoją opowieść. Dokonania dzielą się na dobre (👉🐦), złe (👈🐭), handlowe (🏪), pionierskie (🏠) i bitewne (🗡️).

Pola na 3 flagi wypraw dla obszarów: Zapomniane Mokradła, Mroźne Wzgórze i Ciemne Jaskinie.

Ilustracja wybranej postaci. Odpowiada ilustracji na pionku postaci.

Miejsce na niewykorzystane żetony łap.

Więcej o tworzeniu opowieści dowiesz się z sekcji *Tworzenie opowieści* na str. 11.

W plecaku jest 5 pól. Musisz przechowywać na nich wszystkie zdobyte obiekty, czyli przedmioty i artefakty. Zwykły przedmiot albo mały artefakt zajmuje 1 pole w plecaku, a rzadki przedmiot albo duży artefakt zajmuje 2 pola.

Uwaga! Na 2 polach w plecaku znajdują się symbole ruchu. Przykrycie ich żetonami zmniejsza zasięg ruchu. Im plecak jest cięższy, tym trudniej będzie się poruszać! Więcej o ruchu przeczytasz w sekcji *Tura gracza*.



Tor moralności pozwala śledzić dobre i złe dokonania. Na początku gry żeton moralności powinien się znajdować na środkowym polu toru. Na koniec gry ostateczna pozycja żetonu moralności zapewnia wskazaną liczbę punktów sławy. Niezależnie od tego, czy żeton wskazuje dobrą, czy złą moralność, możesz zdobyć do 7 punktów sławy.

Pola na zakryte żetony namiotów.

Pionek postaci

Poruszasz się po planszy Prastarego Lasu przy pomocy pionka z podobizną swojego śmiałka. Zatrzymywanie się na określonych polach planszy umożliwia wykonanie akcji.



Żetony namiotów

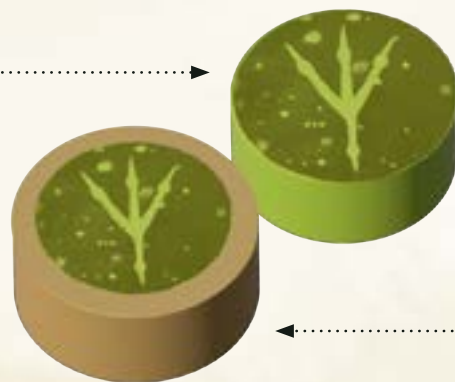
Służą do oznaczania miejsc, w których rozbijasz obóz. Na awersach żetonów namiotów znajdują się przydatne premie, które mogą zdobyć kolejni śmiałkowie obozujący w tym samym miejscu.



Żetony łap

Żetony łap poszczególnych postaci różnią się kolorami i symbolami śladu. Służą do oznaczania akcji wykonywanych w trakcie tury. Żeton ze złotą obwódką to żeton silnej łapy. Oznaczanie nim akcji może zapewnić dodatkowe korzyści.

żeton łapy



żeton silnej łapy

Karty dokonań, karty spotkań i karty wypraw

Karty dokonań, spotkań i wypraw są do siebie podobne, więc omówimy je wszystkie naraz.

Złota zasada! Jeśli tekst karty przeczy zasadom opisanym w instrukcji, należy się zastosować do poleceń z karty. Niektóre karty naginają podstawowe zasady gry. Warto z nich korzystać, gdy ma się ku temu okazję.



Karty dokonań przedstawiają działania podejmowane w trakcie Próby Lasu.



Karty spotkań przedstawiają postacie, na które możesz się natknąć na swojej drodze. Część napotkanych stworzeń będzie przyjazna i pomocna, inne zaś będą złośliwe i przebiegłe.

Karty wypraw dzielą się na 3 talie przypisane do obszarów: Zapomniane Mokradła, Ciemne Jaskinie i Mroźne Wzgórza. Karty każdej talii przedstawiają różne etapy wyprawy.



Budowa przykładowej karty

W lewym górnym rogu karty znajduje się co najmniej 1 symbol.

Po rozpatrzeniu karty wsuń ją pod odpowiednie pole planszетки postaci tak, by te symbole pozostały widoczne. W ten sposób tworzysz swoją opowieść i rozwijasz zdolności.

Jeśli karta dokonania ma w tym miejscu kilka symboli, jej przynależność do odpowiedniej kategorii wyznacza 1. symbol od lewej.

W tym miejscu może się znajdować symbol zdolności stałej, która m.in. zapewnia dodatkowe zasoby albo karty, gdy wykonujesz akcję.

Liczba punktów sławy, które otrzymasz za dodanie karty do opowieści.



Efekt wzmocnienia

Gdy wykonujesz akcję, możesz odrzucić do 2 kart dokonani z ręki, by skorzystać z jednorazowego natychmiastowego wzmocnienia.

Wymagania rozpatrzenia efektu karty

Nazwa karty

Plansza Prastarego Lasu

Wąskie ścieżki Prastarego Lasu prowadzą do ukrytych między drzewami budynków. Niektóre zostały dawno opuszczone i zamieniły się w **ruiny**. Niemniej podszycie kryje również wiele uroczych **sklepów**. Z **wież obserwacyjnych** rozmieszczonych w różnych zakątkach lasu można dojrzeć **Mroźne Wzgórze** górujące nad koronami drzew w jego północno-wschodniej części. Na południu leży wejście do **Ciemnych Jaskiń**, na zachodzie zaś rozciągają się **Zapomniane Mokradła**. Tu i tam znajdują się również niewielkie polany – wprost idealne, by rozbić tam obóz.



Plansza Prastarego Lasu przedstawia mapę terenu, który śmiałkowie przemierzają w trakcie Próby Lasu. Znajdują się na niej również obszary sklepu i galerii, a także pola na odpowiednie talie.

Kafelki miejsc

Na każdym z 12 kafelków miejsc znajduje się 1 z 4 symboli wskazujących rodzaj danego miejsca: sklep , ruiny , wieża obserwacyjna  i zagajnik . Podczas gry możesz zniszczyć albo odbudować dane miejsce. Jeśli to zrobisz, odwróć jego kafelek na drugą stronę. Strona z ruinami (czyli zniszczona) ma przekreślony na czerwono symbol rodzaju miejsca.



Każdy kafelek miejsca przedstawia akcję, którą możesz wykonać, gdy je odwiedzasz.

Szczegółowy opis tych akcji znajdziesz w sekcji *Korzystanie z miejsca*.



Przedmioty i artefakty

Podczas Próby Lasu przyda Ci się wyposażenie, które uczyni Twoją wędrowkę mniej uciążliwą. Możesz kupić przedmioty w sklepie  albo znaleźć je w ruinach . Przedmioty są często wymagane do realizacji dokonań i przygotowań do wyprawy. W trakcie wypraw możesz zdobyć artefakty – drogocenne skarby zapewniające punkty sławy, a czasem także potężne umiejętności. Wszystkie przedmioty i artefakty musisz przechowywać w plecaku.



Gdy zdobędziesz przedmiot albo artefakt, umieść go na pustym polu w plecaku. Pamiętaj, że niektóre obiekty są większe i zajmują aż 2 pola.



W dowolnym momencie rozgrywki możesz się pozbyć swoich obiektów, by zrobić miejsce na kolejne. Gdy odrzucasz przedmiot, odłóż jego żeton na pole sklepu, na którym znajduje się żeton z takim samym symbolem. Jeśli w sklepie nie ma żetonu z pasującym symbolem, odłóż odrzucony żeton na dowolne puste pole.

Zdobyte artefakty możesz zostawić w galerii, gdy odwiedzasz sklep. By to zrobić, umieść żeton artefaktu na odpowiednim polu z Twoim symbolem.

Nie otrzymasz punktów sławy za odrzucony artefakt, jeśli nie zostawisz go w galerii.

Więcej o sklepie, sprzedawaniu przedmiotów i zostawianiu artefaktów przeczytasz w sekcji *Korzystanie z miejsca* zaczynającej się na str. 16.

Szczegółowy opis wszystkich przedmiotów i artefaktów znajduje się na str. 28.

Skoro wiesz już więcej o zawartości pudełka, przejdźmy do przygotowania do gry, aby rozpocząć Próbę Lasu i Twoje starania o tytuł Leśnego Strażnika Zielonej Doliny!

Przygotowanie do gry

Przygotowanie planszy Prastarego Lasu

- 1 Umieść planszę Prastarego Lasu na środku stołu.
- 2 Wszystkie kafelki miejsc odwróć nieprzekreśloną stroną do góry i umieść losowo na odpowiednich polach planszy tak, by symbole rodzaju miejsca na kafelkach odpowiadały symbolom na polach planszy.
- 3 Umieść żetony legendarnych dokonań na wyznaczonych polach.
- 4 Umieść tackę z żetonami tuneli i żetonami żywności obok planszy tak, by wszyscy gracze mieli do niej łatwy dostęp. Umieść 3 kości walki obok tacki.
- 5 Weź po 1 żetonie zwykłego przedmiotu każdego rodzaju. Wymieszaj je i umieść po 2 zakryte żetony przedmiotów na każdym kafelku ruin. Następnie wymieszaj żetony rzadkich przedmiotów i umieść po 1 zakrytym żetonie rzadkiego przedmiotu na każdym kafelku ruin.
- 6 Odwróć pozostałe żetony zwykłych przedmiotów ilustracjami do góry. Takie same żetony ułóż w stosy i umieść każdy ze stosów losowo na 1 z kwadratowych pól sklepu. Pozostałe 3 żetony rzadkich przedmiotów umieść na prostokątnych polach w 3. kolumnie. Pola 4. kolumny sklepu powinny pozostać puste.
- 7 Potasuj **karty dokonań**, utwórz z nich talię i umieść zakrytą na wyznaczonym polu w lewym dolnym rogu planszy. Zrób to samo z **kartami spotkań** – pole na ich talię znajdziesz w lewym górnym rogu planszy. Odkryj 3 wierzchnie karty z talii kart spotkań i umieść je na wyznaczonych polach obok talii.
- 8 Podziel żetony artefaktów zgodnie z symbolami na rewersach i umieść odkryte na wyznaczonych polach na górze planszy.
- 9 Podziel karty wypraw zgodnie z symbolami na rewersach na 3 talie i potasuj każdą. Umieść talie zakryte na odpowiednich polach planszy.





Przygotowanie graczy

Rozpoczyna gracz, który był ostatnio w lesie. Jeśli nie ma nikogo takiego, należy wyłonić pierwszego gracza losowo. Ten gracz bierze żeton pierwszego gracza.



- 1 Wybierz planszatkę postaci i umieść ją przed sobą.
- 2 Weź pionek postaci odpowiadającej ilustracji na Twojej planszeczce i umieść go na 1 z 4 pól startowych na planszy Prastarego Lasu. Na 1 polu startowym może się znajdować kilka pionków. Najpierw swój pionek umieszcza gracz z żetonem pierwszego gracza. Pozostali gracze umieszczają swoje pionki jeden po drugim zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- 3 Weź 4 żetony łap (w tym żeton silnej łapy) w kolorze swojego pionka postaci i umieść na wyznaczonych polach swojej planszeczki postaci.
- 4 Weź swój żeton moralności i umieść na torze moralności na polu oznaczonym symbolem .
- 5 Odwróćcie wszystkie żetony namiotów tak, by były zakryte. Kolejno dobierajcie po 1 żetonie i odkładajcie zakryte na swoje planszeczki postaci. Dobierajcie je do czasu, aż wszyscy będą mieli po 3 żetony namiotów. Pozostałe żetony namiotów odłóżcie do pudełka bez podglądania. W tajemnicy przed resztą graczy możecie sprawdzić, co kryją Wasze żetony namiotów.
- 6 Weź 3 flagi wypraw ze sztandarem w kolorze Twojej postaci i umieść je na odpowiednich polach swojej planszeczki postaci.
- 7 Dobierz z talii kart dokonań 5 kart na rękę. Weź z tacki po 1 żetonie grzyba, maliny i żołędzia i odłóż je do swojej puli zasobów.
- 8 Weź kartę pomocy i połóż obok swojej planszeczki postaci.

Jesteś gotowy do gry!



Karta pomocy

Tura gracza
Dostępne kroki, które może wykonać w dowolnej kolejności:
• wykonanie ruchu (opcjonalnie),
• zagranie karty dokonań z ręki (opcjonalnie),
• użycie tokena łapy (albo żetonu namiotu) (opcjonalnie),
• zabranie Ci żetonów łap (obowiązkowo).

Przebieg walki
• Policz symbole  na swojej planszeczce postaci, 1 tokenie obojczy i w opowieści.
• Razem wylicz liczbę / zwycięstwa i symbol .
• Zagraj do 2 kart dokonań i ręki.
• Kalkuluj symbol  w sekcji efektu wzmocnienia .
• By wygrać, musisz mieć więcej symboli  od przeciwnika.
W razie remisu wygrana bierzący się.
Obraz gracz bierze zagraną kartę i wrzucił na rękę.

Rozgrywka

Rozgrywka w *Leśnej Straży* jest podzielona na 4 rundy. Podczas rundy gracze rozgrywają swoje tury – wykonują akcje przy użyciu żetonów łap, a gdy te się wyczerpią, kończą rundę za pomocą żetonów namiotów. Próba Lasu dobiega końca, gdy gracze zużyją wszystkie swoje żetony łap i namiotów!

Tura gracza

W swojej turze możesz wykonać 3 kroki (2 z nich są opcjonalne) w dowolnej kolejności:

Zagrać kartę dokonania z ręki (opcjonalnie)

Wykonać ruch (opcjonalnie)

Użyć żetonu łapy* (obowiązkowo)

* albo żetonu namiotu, gdy nie masz już żetonów łap.

LIMIT KART NA RĘCE

Za każdym razem, gdy zdobędziesz nowe karty podczas swojej tury, połóż je koło swojej planszетки postaci. **Nie możesz ich użyć do końca swojej obecnej tury.** Na koniec tury weź je na rękę i jeśli trzeba, odrzuć tyle kart z ręki, by mieć maksymalnie 7.

Zagrywanie karty dokonania z ręki

Karty dokonania

W trakcie tury (o ile nie jesteś na wyprawie, zob. str. 21) możesz zagrać z ręki 1 kartę dokonania i od razu ją rozpatrzyć. Przed wykonaniem kolejnego kroku musisz w pełni rozpatrzyć zagrana kartę (opłacić jej koszt, zastosować efekty i dodać ją do swojej opowieści). Podczas rozpatrywania karty dokonania nie możesz wykonywać żadnej akcji (np. się ruszać ani używać żetonów łap), dopóki nie ukończysz dokonania.

Niektóre dokonania możesz zrealizować wyłącznie w określonych sytuacjach, np. gdy Twój pionek znajduje się w określonym miejscu albo dzieli pole z pionkiem innego gracza:



Twój pionek musi stać na tym samym polu, co pionek innego gracza.



Twój pionek musi stać na kafelku sklepu.



Twój pionek musi stać na kafelku wieży obserwacyjnej.



Twój pionek musi stać na kafelku ruin.



Twój pionek musi stać na kafelku zagajnika.



Twój pionek musi stać na polu obozowiska.



Twój pionek musi stać na polu z tunelem.

Niektóre karty mają koszt, który musisz opłacić w całości, by je zagrać. Jeśli symbol zasobu, karty albo przedmiotu w koszcie karty jest przekreślony, musisz wydać ten zasób, kartę albo przedmiot, tj. odłożyć w odpowiednie miejsce. Jeśli symbol zasobu albo przedmiotu w koszcie karty nie jest przekreślony, nie wydajesz tego zasobu albo przedmiotu – wystarczy, że go masz. Niektóre karty mają w koszcie kilka elementów oddzielonych ukośnikiem (/). Zagranie takiej karty wymaga tylko 1 z nich.

Musisz mieć:

 musisz mieć łopatę / lunetę / pochodnię / czajnik / siekierę / linę / tarczę / łuk / miecz.

Musisz wydać:

 musisz wydać łopatę / pochodnię / siekierę / linę / grzyba / malinę / żołądź / liść herbaty / kartę dokonania / dowolny żeton żywności.

Żetony żywności odkładaj na tackę, karty na stos kart odrzuconych, a żetony przedmiotów do sklepu na żetony z takim samym symbolem. Jeśli w sklepie nie ma takiego żetonu, odłóż wydawany żeton na dowolne pole odpowiedniej wielkości.

Po opłaceniu kosztu zastosuj efekt karty, jeśli jakiś ma. Część kart umożliwia otrzymanie dodatkowych zasobów, zaś niektóre zmuszają do walki z innym śmiałkiem albo zmierzenia się z zagrożeniami czyhającymi w Prastarym Lesie.

Liście herbaty są wśród mieszkańców Prastarego Lasu wysoce cenionym zasobem – możesz nimi zastąpić maliny, żołądź albo grzyby. Gdy to liście herbaty są wymagany zasobem, nie możesz ich niczym zastąpić.



Niektóre karty dają Ci wybór między 2 efektami. Wybierz, który chcesz zastosować, a który zignorować.

Szczegółowe opisy efektów bardziej złożonych kart znajdują się w sekcji *Opisy kart* na końcu instrukcji.

Niektóre karty dokonania zmuszają Cię do walki. Z zasadami walki zapoznasz się na str. 15.



Niektóre efekty kart pozwalają wziąć na rękę kartę spotkania. W takim wypadku możesz traktować tę kartę jak kartę dokonania.

Tworzenie opowieści

Po rozpatrzeniu karty wsuń ją odkrytą do odpowiedniej kolumny pod planszatką postaci w zależności od 1. symbolu w lewym górnym rogu karty. Kolejne karty wsuwaj pod poprzednie karty Twojej opowieści tak, by ich symbole były widoczne (zob. przykład poniżej).

   Wsuń kartę do kolumny dobrych i złych dokonań.

 Wsuń kartę do kolumny dokonań handlowych.

 Wsuń kartę do kolumny dokonań pionierskich.

 Wsuń kartę do kolumny dokonań bitewnych.



Gdy wsuwasz kartę pod planszatkę postaci i dodajesz ją do swojej opowieści, rozwijasz swoje zdolności. Na niektórych kartach znajduje się kilka symboli. Opisano je poniżej.

 Gdy dodasz ten symbol do opowieści, przesun żeton moralności o 1 pole w lewo na torze moralności.

 Gdy dodasz ten symbol do opowieści, przesun żeton moralności o 1 pole w prawo na torze moralności.

 Gdy dodasz ten symbol do opowieści, przesun żeton moralności w lewo albo w prawo na torze moralności w zależności od tego, czy wybrałeś  , czy  na karcie.

Niektóre karty w grze są związane z Twoją moralnością. Jeśli żeton moralności na Twoim torze moralności znajduje się po lewej od pola  , Twoja postać jest dobra. Jeśli żeton znajduje się po prawej od tego pola, Twoja postać jest zła.

 Gdy odwiedzasz sklep  , możesz zdobyć dodatkowe zasoby za wszystkie symbole  , które masz (zob. sekcja *Korzystanie z miejsca* zaczynająca na str. 16).

 Każdy taki symbol zwiększa Twój zasięg ruchu o 1 pole.

 Każdy taki symbol zwiększa Twoją siłę w trakcie walki o 1 punkt.

 Ten symbol należy traktować jak symbol kolumny, do której wsunięto tę kartę.

 W trakcie walki możesz użyć dodatkowej kości.

Na górze karty mogą się znajdować specjalne symbole oznaczające dodatkowe zdolności, które wyjaśniono na tych kartach.



Na środku górnej części karty może się znajdować dodatkowy symbol zapewniający premię:

    Za każdym razem, gdy zdobywasz zasoby w zagajniku  , otrzymujesz dodatkowy żeton maliny / żółędzia / grzyba / liścia herbaty. Za każdym razem, gdy zdobywasz zasoby w zagajniku, możesz otrzymać **wszystkie** zasoby, których symbole w niebieskich trójkątach widnieją na kartach Twojej opowieści.

 Za każdym razem, gdy zdobywasz kartę dokonania w wieży obserwacyjnej  , otrzymujesz dodatkową kartę.

Czasami po rozpatrzeniu karty musisz dodać zakrytą kartę do swojej opowieści. Taka karta nie zapewnia dodatkowych zdolności ani punktów sławy, ale przybliża do otrzymania żetonu legendarnego dokonania w kategorii pionierskiej, handlowej albo bitewnej.

Gdy w ramach akcji dodajesz zakrytą kartę z ręki do opowieści, zignoruj jej efekt. Symbol tej karty nie musi pasować do kategorii kolumny, do której ją wsuwasz.



Przykład. Marysia chce zagrać z ręki kartę dokonania Dostawa żywności. Jej pionek znajduje się w wieży obserwacyjnej, dlatego Marysia zagrywa kartę Dostawa żywności, odrzuca wymagane zasoby (zastępuje żołędzia liściem herbaty) i wsuwa kartę do odpowiedniej kolumny swojej opowieści. Od tej pory ta karta zapewnia graczce dodatkowy symbol.

Legendarne dokonania



Legendarny kupiec Legendarny pionier Legendarny wojownik

Wypełnienie wielu dokonań z konkretnej kategorii może zapewnić śmiałkowi legendarną sławę. Jeśli w dowolnym momencie gry **jako pierwszy zbierzesz 5 kart** w kolumnie kart handlowych, pionierskich albo bitewnych, natychmiast zdobywasz odpowiedni żeton legendarnego dokonania. Nie ma znaczenia, czy karty w danej kolumnie są odkryte, czy zakryte. Gdy zdobędziesz żeton legendarnego dokonania, umieść go na swojej planszecie postaci punktami sławy do góry. Żeton legendarnego dokonania zapewnia na koniec gry 3 punkty sławy. Zdobyty żeton legendarnego dokonania zostaje Twój do końca gry, nawet jeśli inny śmiałek zbierze później więcej kart w danej kategorii albo stracisz karty ze swojej opowieści.

Uwaga! Nie istnieje żeton legendarnego dokonania za dobre i złe dokonania. Do śledzenia postępów w tej kategorii służy tor moralności.

Wykonywanie ruchu

Gracze eksplorują planszę Prastarego Lasu, poruszając się po polach ścieżek ①, polach miejsc ② i polach startowych obszarów wypraw ③. Sąsiadujące ze sobą pola są połączone liniami. Gdy poruszasz się o 1 pole, umieść swój pionek na sąsiadującym polu. Na każdym polu może się znajdować kilka pionków.



Uwaga! Ogólne zasady ruchu nie obowiązują podczas wypraw, które zostaną omówione w dalszej części instrukcji. W trakcie wyprawy Twoje możliwości ruchu zależą od rozpatrywanej karty wyprawy.

Gdy chcesz wykonać ruch, spójrz na swoją planszетkę postaci i policz wszystkie symbole ruchu widoczne na planszетce, a także odłożonych na nią żetonach i wsuniętych pod nią kartach. Ich suma wskazuje Twój zasięg ruchu podczas obecnej akcji ruchu. Pamiętaj, że symbole są też obecne na polach plecaka. Jeśli nie są niczym przykryte, dolicz je. Nie możesz dzielić akcji ruchu na kilka etapów.



Podczas wykonywania ruchu możesz odrzucić do 2 kart dokonania z ręki, o ile w ich sekcji efektu wzmocnienia są symbole ruchu. W ten sposób możesz dodać te symbole do swojego zasięgu ruchu w ramach jednorazowego wzmocnienia.

Ruchu wynikającego z 2 źródeł – np. planszетки postaci i odrzuconych kart – także nie można podzielić na etapy w ramach 1 tury.



Przykład. Marysia wykonuje akcję ruchu. Planuje przesunąć swój pionek z ruin do zagajnika, do czego potrzebuje 5 symboli ruchu. Na jej planszette postaci są 3 symbole, a na kartach opowieści 1 symbol, co daje łącznie 4 symbole ruchu – za mało, by dostać się do zagajnika. Marysia chce się tam dostać w tej turze, więc odrzuca kartę z ręki, co zapewnia jej brakujący 5. symbol. Następnie przesuwa pionek na pole zagajnika.

Korzystanie z tuneli

Obok niektórych pól na planszy znajdują się symbole tuneli. Te pola należy traktować tak, jakby znajdowały się obok siebie. Skorzystanie z tunelu pozwala przejść z jego jednego końca na drugi przy użyciu 1 symbolu. Tunelami można się dostać nawet na drugi koniec planszy w 1 ruchu!



Przykład. Marysia wykonuje akcję ruchu. Planuje przesunąć swój pionek z wieży obserwacyjnej do innej wieży, do czego potrzebuje 6 symboli. Niestety Marysia ma tylko 3 takie symbole. Jeśli jednak skorzysta z tunelu, dostanie się do wieży z użyciem zaledwie 3 symboli.

Niektóre karty dokonań umożliwiają wykopanie nowego tunelu albo zawalenie istniejącego. By wykopać nowy tunel, weź z tacki żeton tunelu i umieść odkryty (czynną stroną do góry) na polu, przy którym nie ma jeszcze tunelu. Nie możesz go umieścić na polu obszaru wyprawy. By zawalić tunel, umieść zakryty żeton tunelu (zawaloną stroną do góry) na 1 z istniejących tuneli. By zawalić tunel wykopany z użyciem żetonu, wystarczy odwrócić jego żeton na drugą stronę. Nie można korzystać z zawalonych tuneli.

Używanie żetonu łapy



Jeśli w swojej turze masz jakiegokolwiek żetonu łapy, musisz użyć 1 z nich. Żetonu łapy wykorzystuje się do oznaczania odwiedzonych miejsc. Żeton ze złotą obwódką to żeton silnej łapy. Umieszczenie go na planszy Prastarego Lasu może zapewnić dodatkowe efekty.

Rozpatrz tylko pierwszy efekt, gdy umieszczisz żeton łapy.



Rozpatrz oba efekty, gdy umieszczisz żeton silnej łapy.

Jeśli akcja nie ma znaku „+”, to użycie żetonu łapy i żetonu silnej łapy w tym miejscu zapewni ten sam efekt.



Żetonu łapy można użyć do:

- 1) **Rozpatrzenia karty spotkania.**
- 2) **Skorzystania z miejsca.**
- 3) **Wyruszenia na wyprawę.**
- 4) **Pomocy mieszkańcom Prastarego Lasu.**

Jeśli nie masz już żetonów łapy na swojej planszeczce postaci, musisz zamiast tego rozbić obóz – opis tej akcji znajdziesz na str. 23.

1. Rozpatrywanie karty spotkania

Na ścieżkach Prastarego Lasu możesz spotkać wiele intrygujących stworzeń. By rozpatrzyć kartę spotkania, umieść dowolny żeton łapy na



polu pod 3 odkrytymi kartami spotkań, wybierz 1 z tych kart i opłać jej koszt. Po rozpatrzeniu karty wsuń ją do odpowiedniej kolumny swojej opowieści jak kartę dokonania i przesun żeton moralności, jeśli to konieczne. Następnie uzupełnij puste pole wierzchnią kartą z talii kart spotkań.

Odrzucane karty spotkań należy potasować i wsunąć na spód talii kart spotkań.

Gdy talia kart spotkań się wyczerpie, nie należy umieszczać na pustych polach nowych kart. Możesz wykonać tę akcję, gdy Twój pionek znajduje się na dowolnym polu na planszy (poza polami obszarów wypraw).

Dylematy moralne



Przebieg niektórych spotkań zależy od Twoich decyzji. Na kartach z symbolem  widnieją 2 opcje – dobra i zła. Gdy zagrywasz taką kartę, musisz wybrać 1 z opcji i zmierzyć się z moralnym dylematem. Wszystkie karty z symbolami  /  /  wsuwa się do tej samej kolumny opowieści, jednak od Twojego wyboru zależy, jak wpłyną na Twoją moralność. Gdy dodajesz kartę z symbolem , przesun żeton zależnie od podjętej decyzji.



Przykład. Marysia chce rozpatrzyć 1 z odkrytych kart spotkań. Wybiera kartę Kota herbacianego. Marysia ma w ekwipunku linę i odrzuca wymagany zasób, czyli 1 żołędzia. Zdobywa liść herbaty i wsuwa kartę do kolumny  swojej opowieści. Ponadto ponieważ Marysia wybrała złe dokonanie, przesun żeton moralności o 1 pole w prawo. Gdyby wybrała inaczej, dokonanie liczyłoby się jako dobre i przesunęłaby żeton o 1 pole w lewo.

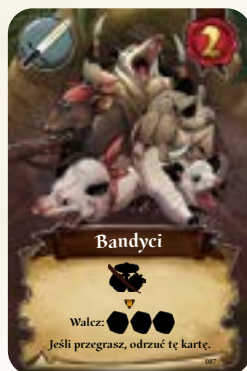
Walka

Niektóre karty spotkań i dokonań wymagają stanięcia do walki. Gdy to Ty inicjujesz starcie, zostajesz „atakującym”, a przeciwnik „broniącym się”. By rozpatrzeć walkę, porównaj swoje punkty siły z punktami przeciwnika.

Siła przeciwnika przedstawionego na karcie jest zwykle sumą znajdującego się na niej modyfikatora i wyniku rzutu kością.



Ten przeciwnik ma 6 punktów siły, do których należy dodać wynik rzutu kością; np. gdy wynik rzutu wyniesie [symbol kości], przeciwnik będzie miał łącznie 7 punktów siły.



Siła tych przeciwników jest równa sumie wyników 3 rzutów kością; np. gdy wyniki rzutów wyniosą [symbol kości], [symbol kości], [symbol kości], przeciwnicy będą mieli łącznie 3 punkty siły.

Siła śmiałka jest wynikową 4 elementów: jego zdolności, rzutów kością, wybranej broni i premii za odrzucone karty.

Policz symbole [symbol kości] widoczne na Twojej planszecie postaci. Następnie dodaj symbole [symbol kości] widoczne na kartach Twojej opowieści. Każdy taki symbol zapewnia 1 punkt siły.

Podczas walki możesz użyć jako broni **1 z przedmiotów albo artefaktów w Twoim plecaku**, jeśli znajduje się na nim symbol [symbol kości]. Każdy widoczny na nim symbol [symbol kości] zapewnia 1 punkt siły.

Policz symbole [symbol kości] widoczne na Twojej planszecie postaci i na kartach Twojej opowieści. Jeśli postanowisz użyć w walce obiektu z symbolem [symbol kości], dolicz ten symbol. Rzuć tyloma kośćmi, ile symboli [symbol kości] łącznie naliczyłeś. Każdy wyrzucony symbol [symbol kości] zapewnia dodatkowy punkt siły.

Nie ma limitu rzutów kością, jakie możesz wykonać, by wzmocnić swój atak (możesz rzucić tyloma kośćmi, ile masz łącznie symboli [symbol kości]). Jeśli masz rzucić więcej niż 3 kośćmi, zapamiętaj wyniki i rzuć ponownie. Możesz też odrzucić karty dokonań z ręki, o ile w ich sekcji efektu wzmocnienia są symbole [symbol kości]. Każdy taki symbol zapewnia 1 punkt siły.



Zarówno atakujący, jak i broniący się mogą zagrać do 2 zakrytych kart z ręki. Następnie odkrywają zagrane karty i otrzymują po 1 punkcie siły za każdy symbol [symbol kości] widoczny w sekcji efektu wzmocnienia zagranych kart.

By wygrać walkę, atakujący musi mieć więcej punktów siły niż broniący się. W razie remisu wygrywa broniący się. W przypadku walki z przeciwnikiem z karty spotkania albo wyprawy przeciwnik zawsze przyjmuje rolę broniącego się i nie może zagrywać kart, by uzyskać efekt wzmocnienia.

Zwycięzca odrzuca karty zagrane przez siebie w ostatnim etapie walki. Pokonany gracz bierze zagrane przez siebie karty z powrotem na rękę.

O ile na rozpatrywanej karcie nie wskazano inaczej, po rozpatrzeniu walki dodaj tę kartę do swojej opowieści. Niektóre karty opisują dodatkowe efekty dotyczące zwycięzcy bądź przegranego.



Przykład. Marysia postanawia rozpatrzeć kartę spotkania Rycerz. By dodać tę kartę do opowieści, musi pokonać Rycerza. Rycerz ma 3 punkty siły, do których trzeba dodać wynik rzutu kością. Marysia rzuca kością i wyrzuca 3, więc Rycerz ma łącznie 6 punktów siły. Graczka ma łącznie 2 symbole [symbol kości] na swojej planszecie postaci i kartach. Marysia rzuca kością i dodaje do sumy wynik, czyli 2. Następnie używa 1 z przedmiotów, by zdobyć 2 dodatkowe symbole [symbol kości]. Suma jej punktów siły wynosi 6. To za mało, by pokonać Rycerza, więc Marysia odrzuca z ręki kartę Pioniera, co zapewnia jej dodatkowy symbol [symbol kości]. Graczka ma łącznie 7 punktów siły – dość, by pokonać Rycerza. Marysia wsuwa kartę do kolumny [symbol kości] swojej opowieści i odkrywa nową kartę spotkania, by uzupełnić puste pole na planszy. W wyniku efektu karty Rycerz przesuwają też żeton moralności o 1 pole w prawo.



Jeśli dopisze Ci szczęście, podczas Próby Lasu możesz znaleźć rzadki przedmiot, czyli łuk. Jeśli postanowisz użyć go w walce, na jej początku rzuć 1 kością. Jeśli wyrzucisz [symbol kości], natychmiast wygrywasz tę walkę, na co wskazuje symbol [symbol kości].

Marek



Marysia



Przykład. Marysia postanawia zagrać kartę Pojedynek i zaatakować Marka, którego pionek znajduje się na tym samym polu co jej pionek. Graczka opłaca koszt karty, a następnie oboje porównują swoją siłę. Marysia rzuca kością i liczy swoje symbole mieczy – ma łącznie 6 punktów siły. Marek rzuca 2 kośćmi. Ma łącznie 8 punktów siły. Marysia może zagrać do 2 zakrytych kart z ręki, by dodać symbole widoczne obok symbolu . Postanawia zagrać 2 karty. Marek zagrywa 1 kartę. Po odkryciu kart Marysia ma łącznie 9 punktów siły, a Marek 10. Marysia przegrywa walkę. Graczka odkłada obie zagrane karty z powrotem na rękę, a Marek odrzuca zgraną kartę na stos kart odrzuconych. Następnie oboje rozpatrują efekt karty Pojedynek, dlatego Marek dodaje tę kartę do swojej opowieści.

2. Korzystanie z miejsca

W Prastarym Lesie znajduje się 12 miejsc – dzielą się na 4 rodzaje: zagajniki, ruiny, wieże obserwacyjne i sklepy. Miejsca są przedstawione na dwustronnych kafelkach. Rewers kafelka przedstawia zniszczoną wersję danego miejsca (a w przypadku ruin – odbudowaną). By wykonać akcję przypisaną do danego miejsca, musisz mieć swój pionek na jego polu i umieścić tam żeton łapy albo żeton silnej łapy.

W każdym miejscu może się znajdować tylko 1 żeton łapy danego gracza, dlatego nie możesz umieścić tam żetonu łapy, jeśli znajduje się tam już 1 z Twoich żetonów łap. W miejscu może się znajdować kilka żetonów łap, jeśli należą do różnych graczy.



Zagajnik

W zagajniku możesz zdobyć żywność, która przyda Ci się podczas Próby Lasu. W zależności od kafelka zagajnika, możesz zdobyć żołądzia, malinę albo grzyba. Weź wskazany żeton żywności z tacki.



Gdy użyjesz w tym miejscu żetonu silnej łapy, weź dodatkowo liść herbaty.

Gdy zdobywasz żywność w zagajniku, spójrz na swoją opowieść. Jeśli na jej kartach masz któreś z symboli: / / / , to każdy zapewnia Ci 1 dodatkowy żeton wskazanego zasobu.



Gdy wykonujesz akcję w zagajniku, możesz odrzucić do 2 kart dokonań z ręki, o ile ich sekcja efektu wzmocnienia zawiera któreś z tych symboli: / / / . Dzięki temu możesz w ramach jednorazowego wzmocnienia zdobyć dodatkowe zasoby wskazane na odrzuconych kartach.

Zniszczony zagajnik

Gdy korzystasz ze zniszczonego zagajnika, możesz wymienić 1 ze swoich żetonów żywności (wskazany na kafelku) na liść herbaty.

W zniszczonym zagajniku **nie możesz** odrzucać kart dokonań, by zdobyć dodatkowe zasoby. Nie możesz też zdobyć dodatkowych żetonów żywności za symbole w Twojej opowieści.



Żeton silnej łapy nie zapewnia żadnych korzyści w zniszczonym zagajniku.



Ruiny

Kręte ścieżki Prastarego Lasu mogą niekiedy doprowadzić śmiałków do ruin. Można tam znaleźć przydatne wyposażenie pozostawione przez dawnych mieszkańców.

Po umieszczeniu żetonu łapy na kafelku ruin weź wszystkie znajdujące się tam żetony przedmiotów i bez pokazywania ich innym sprawdź dyskretnie, co się pod nimi kryje. Możesz wydać 1 żeton żywności, by zdobyć 1 z tych przedmiotów i schować go do plecaka. Następnie odłóż pozostałe żetony przedmiotów zakryte na kafelek ruin.



Gdy używasz żetonu silnej łapy w ruinach, możesz wydać liść herbaty, by zdobyć 1 dodatkowy przedmiot.

Odbudowane ruiny

Za pomocą niektórych kart można przywrócić ruiny do dawnej chwały. Każdy kafelek ruin skrywa na rewersie odbudowane miejsce – odbudowany sklep, odbudowaną wieżę obserwacyjną albo odbudowany zagajnik. Te wyjątkowe miejsca różnią się od swoich zwykłych odpowiedników. Ich opisy znajdują się na tej stronie.



Odbudowana wieża obserwacyjna

Gdy umieścisz żeton łapy na odbudowanej wieży obserwacyjnej, możesz wsunąć dowolną zakrytą kartę dokonania z ręki do dowolnej kolumny swojej opowieści. Dzięki temu możesz szybciej zdobyć żeton legendarnego dokonania!



Jeśli użyjesz żetonu silnej łapy w odbudowanej wieży obserwacyjnej, dobierz 2 karty z talii kart dokonania. Jeśli na kartach swojej opowieści masz co najmniej 1 symbol , możesz dobrać dodatkowe karty – po 1 za każdy taki symbol.



Gdy używasz żetonu silnej łapy w odbudowanej wieży obserwacyjnej, możesz odrzucić do 2 kart dokonania z ręki, o ile ich sekcja efektu wzmocnienia zawiera symbol , i zdobyć po 1 dodatkowej karcie za każdy taki symbol na odrzuconych kartach.

Odbudowany sklep

Gdy umieścisz żeton łapy na odbudowanym sklepie, możesz kupować i sprzedawać na tych samych zasadach co w innych sklepach (zob. sekcja Sklep na str. 18).

Pamiętaj, że możesz również otrzymać premię za posiadane symbole .



Możesz odrzucić do 2 kart dokonania z ręki, o ile ich sekcja efektu wzmocnienia zawiera symbol , i otrzymać dodatkową premię za każdy taki symbol na odrzuconych kartach.



Gdy użyjesz żetonu silnej łapy w odbudowanym sklepie, możesz (tak jak w zwykłym sklepie) użyć kart z ręki tak, jakby były liśćmi herbaty. W takim przypadku każda karta jest jednak warta 2 liście herbaty!

Odbudowany zagajnik

Gdy umieścisz żeton łapy na odbudowanym zagajniku, weź 1 liść herbaty z tacki.



Gdy użyjesz żetonu silnej łapy w odbudowanym zagajniku, weź 1 dodatkowy liść herbaty z tacki.

Gdy zdobywasz liście herbaty z odbudowanego zagajnika, spójrz na swoje karty opowieści. Jeśli masz któreś z symboli:  /  /  / , to każdy zapewnia Ci 1 dodatkowy żeton wskazanego zasobu.

Każdy symbol w Twojej opowieści zapewnia Ci 1 odpowiedni zasób.



Gdy wykonujesz akcję w odnowionym zagajniku, możesz odrzucić do 2 kart dokonania z ręki, o ile ich sekcja efektu wzmocnienia zawiera któreś z symboli:  /  /  / , i otrzymać po 1 dodatkowym zasobie za każdy symbol danego zasobu na odrzucanych kartach.



Wieża obserwacyjna

Z górujących nad drzewami wież dostrzegasz kolejne szanse na heroiczne czyny. Gdy umieścisz żeton łapy na wieży obserwacyjnej, dobierz 2 wierzchnie karty z talii kart dokonań i umieść obok planszeczki postaci. Nie bierz ich na rękę do czasu zakończenia swojej tury.



Gdy użyjesz żetonu silnej łapy w wieży obserwacyjnej, dobierz 2 dodatkowe karty dokonań.

Gdy zdobywasz nowe karty dokonań w wieży obserwacyjnej, spójrz też na swoją opowieść. Jeśli na jej kartach widnieje symbol , zdobywasz tyle dodatkowych kart, ile masz takich symboli.



Gdy wykonujesz akcję w wieży obserwacyjnej, możesz odrzucić do 2 kart dokonań z ręki, o ile ich sekcja efektu wzmocnienia zawiera symbol , i zdobyć po 1 dodatkowej karcie za każdy taki symbol na odrzuconych kartach.

Zniszczona wieża obserwacyjna

Gdy umieścisz żeton łapy na zniszczonej wieży obserwacyjnej, dobierz 2 wybrane przez siebie karty dokonań z talii kart odrzuconych.

W zniszczonej wieży obserwacyjnej nie możesz odrzucić kart dokonań, by otrzymać dodatkowe karty. Nie otrzymujesz też kart za symbole  na kartach swojej opowieści.



Żeton silnej łapy nie zapewnia żadnych korzyści w zniszczonej wieży obserwacyjnej.



Sklep

Pośród krętych korzeni najbardziej majestatycznych drzew kryją się niewielkie sklepiki, oferujące śmiałkom przedmioty, które mogą im się przydać podczas Próby Lasu. Sklepy chętnie przyjmą również wszelkie nadmiarowe obiekty, które zdobyłeś podczas wędrówki.

Gdy umieścisz żeton łapy na sklepie, możesz dokonać tylu transakcji zakupu lub sprzedaży, na ile pozwolą Ci posiadane zasoby. Podczas 1 wizyty w sklepie **nie możesz** jednak kupić i sprzedać przedmiotu tego samego rodzaju.



Jeśli użyjesz żetonu silnej łapy w sklepie, możesz opłacać koszt transakcji kartami dokonań z ręki, traktując je jak liście herbaty (1 karta = 1 liść herbaty).

Obszar sklepu znajduje się pod mapą Prastarego Lasu i jest wspólny dla wszystkich sklepów na mapie.

W obszarze sklepu są 2 kolumny małych pól na zwykłe przedmioty i 2 kolumny dużych pól – na początku gry 1 z tych kolumn zostaje wypełniona rzadkimi przedmiotami.

Koszt łopaty to 1 żołędź i 1 dowolny żeton żywności.



Kupowanie przedmiotu

Gdy chcesz kupić przedmiot w sklepie, sprawdź symbol kolumny i symbol rzędu, w których się znajduje. Koszt zakupu jest sumą tych symboli. Odrzuć 2 wymagane żetony żywności na tackę i umieść zakupiony przedmiot na wolnym polu swojego plecaka.

Sprzedawanie przedmiotu

Gdy chcesz sprzedać przedmiot z plecaka, sprawdź, czy w sklepie znajduje się już taki sam przedmiot. Jeśli tak, odłóż żeton sprzedawanego przedmiotu na pole z takim samym żetonem, a następnie weź z tacki zasoby wskazane przez jego rząd i kolumnę. Jeśli nie, odłóż żeton sprzedawanego przedmiotu na któreś z wolnych pól sklepu (zwykły przedmiot odłóż na małe pole, a rzadki – na duże) i weź odpowiednie zasoby z tacki. Możesz od razu wykorzystać zdobyte w ten sposób zasoby do zakupu innych przedmiotów. Nie możesz jednak odkupić właśnie sprzedanego przedmiotu.

Zostawianie artefaktu

Właściciel sklepu chętnie zaopiekuje się też artefaktami, które zdobyłeś na wyprawach. Tuż obok obszaru sklepu znajduje się obszar galerii. Gdy zostawisz tam mały artefakt, otrzymasz 1 dowolny żeton żywności, zaś za duży artefakt otrzymasz 1 liść herbaty. Artefakty zostawiane w **galerii** umieszczaj na polu z Twoim symbolem. **Na koniec gry otrzymasz punkty sławy z artefaktów zostawionych w galerii, tak jakby znajdowały się w Twoim plecaku.** Podczas wizyty w sklepie możesz zostawić w galerii dowolną liczbę artefaktów. Możesz to zrobić w dowolnym momencie wykonywania akcji w sklepie i od razu wykorzystać zdobyte w ten sposób żetony żywności.



Po ukończeniu transakcji w obszarze sklepu spójrz na swoje żetony, karty opowieści i planszatkę postaci. Zsumuj wszystkie widoczne na nich symbole . Możesz wybrać premie w zależności od liczby posiadanych symboli:

- 2 – karta z wierzchu talii kart dokonań.
- 3 – grzyb, malina albo żołądz.
- 4 – liść herbaty.

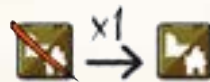
Każdą z tych premii możesz otrzymać wielokrotnie. Otrzymujesz tę premię, gdy odwiedzisz sklep, nawet jeśli nie kupisz ani nie sprzedasz żadnego przedmiotu.



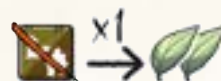
Gdy otrzymujesz premię ze sklepu, możesz odrzucić do 2 kart dokonań z ręki, o ile ich sekcja efektu wzmocnienia zawiera symbole , i otrzymać dodatkową premię za każdy taki symbol na odrzuconych kartach.

Zniszczony sklep

Każdy zniszczony sklep ma inną właściwość i pozwala Ci na jednorazową sprzedaż przedmiotu z plecaka:



Odłóż do sklepu zwykły przedmiot z plecaka i weź inny zwykły przedmiot ze sklepu.



Odłóż do sklepu zwykły przedmiot z plecaka i weź 2 liście herbaty z tacki.



Odłóż do sklepu zwykły przedmiot z plecaka i weź 2 dowolne żetony żywności (poza liśćmi herbaty) z tacki i 2 wierzchnie karty z talii kart dokonań.

W zniszczonym sklepie nie możesz odrzucać kart dokonań, by otrzymać dodatkowe symbole . Nie otrzymujesz też premii za symbole na swojej planszecie postaci ani na kartach swojej opowieści.

Użycie żetonu silnej łapy nie zapewnia w tym przypadku dodatkowych korzyści.

Na początku może być Ci trudno się rozeznać, kiedy możesz użyć dodatkowych symboli z kart swojej opowieści albo odrzucić karty, by otrzymać dodatkowe symbole. Pamiętaj o kluczowej zasadzie:

Jeśli na kafelku, na którym wykonujesz akcję, widzisz 1 z tych symboli:



, możesz otrzymać dodatkowe zasoby za opowieść i odrzucone karty. Jeśli symbol jest przekreślony, nie możesz otrzymać dodatkowych zasobów. Odnowione ruiny mają przekreślony

symbol , ale zyskują nowy / / , więc możesz otrzymać w nich dodatkowe zasoby.

Kafelki miejsc, na których możesz wzmocnić swoją akcję poprzez odrzucenie kart, zawierają dodatkowo mały symbol .





Przykład. Marysia umieszcza swój żeton łapy na kafelku sklepu i odwiedza sklep. Postanawia sprzedać czajnik. W sklepie nie ma czajnika, dlatego Marysia może odłożyć swój żeton na dowolne puste pole. Otrzymuje grzyb i 1 wybrany zasób (wybiera żołędź). Zostawia też artefakt w galerii, za co otrzymuje 1 liść herbaty. Następnie kupuje tarczę za 1 liść herbaty i 1 malinę. Na koniec Marysia podlicza swoje symbole i odrzuca kartę, na której znajdują się 2 takie symbole (obok symbolu ) . Marysia ma zatem 5 symboli  . Wybiera premię w postaci 1 karty dokonania i 1 zasobu.

3. Wyruszanie na wyprawę

Prastary Las to nie tylko kręte ścieżki i piękne polany. Na jego skrajach znajdują się niebezpieczne tereny pełne zarówno zagrożeń, jak i cennych artefaktów. Jeśli chcesz, możesz je zbadać, ale musisz się dobrze przygotować. Na zachodzie leżą Zapomniane Mokradła zamieszkane przez plemię dzikich żab. Na północnym wschodzie rozciąga się wysokie pasmo górskie zwieńczone słynnym Mroźnym Wzgórzem, na które – jak mówią – nadal nikt nie odważył się wspiąć. Krążą również plotki na temat Ciemnych Jaskiń, skrywających rzekomo pamiątki po starożytnej cywilizacji. Czy zbierzesz

w sobie odwagę, by wybrać się w te niebezpieczne miejsca? Poza skarbami i niespodziewanymi spotkaniami wyprawy mogą Ci zapewnić wielką sławę!

Wyprawy zajmują na planszy 3 obszary specjalne, które różnią się nieco od reszty mapy. Pola każdego obszaru wyprawy są oznaczone specjalnym symbolem, dzięki czemu wiesz, czy Twoja postać jest w danym momencie na wyprawie. Zapomniane Mokradła są oznaczone symbolem , Mroźne Wzgórze – , a Ciemne Jaskinie – . Ponadto pole startowe każdej wyprawy jest oznaczone symbolem . Tuż przed nim znajduje się pole wyjścia . Umieść na nim swój pionek, gdy opuścisz obszar danej wyprawy.

Celem każdej wyprawy jest dotarcie do pola końca wyprawy . Na każdym obszarze wyprawy jest kilka takich pól. Pola końca wyprawy znajdujące się dalej od pola startowego zapewniają na koniec gry więcej punktów sławy za ukończenie wyprawy.

-  Zapomniane Mokradła
-  Mroźne Wzgórze
-  Ciemne Jaskinie
-  pole startowe wyprawy
-  pole końca wyprawy
-  pole wyjścia (do opuszczania obszaru wyprawy)

Na polach obszaru wyprawy nie możesz:

- korzystać z symboli ruchu,
- zagrywać kart dokonań,
- umieszczać swoich żetonów łap na polach innych niż we wskazanej sekcji:



Przygotowanie do wyprawy

Obok pola startowego każdej wyprawy znajdują się symbole różnych przedmiotów, które mogą się podczas niej przydać. Nie musisz ich mieć, ale mogą ułatwić udział w wyprawie.



Gdy przesuwasz pionek przez pole startowe wyprawy , musisz się na nim zatrzymać. Do czasu opuszczenia obszaru danej wyprawy nie możesz wykonywać ruchu zgodnie ze standardowymi zasadami. To, czy przesuńiesz pionek na kolejne pola czy nie, zależy od rozpatrywanych kart wyprawy.



Akcja wyprawy

Gdy zatrzymujesz się na dowolnym polu obszaru wyprawy (włącznie z polem startowym), jedyne, co możesz zrobić, to umieścić swój żeton łapy w sekcji danego obszaru wyprawy. Każdy obszar wyprawy ma osobną sekcję na żetony łap. Znajduje się ona pod odpowiednią talią kart wyprawy nad mapą Prastarego Lasu.

W przeciwieństwie do miejsc w Prastarym Lesie możesz mieć więcej niż 1 żeton łapy w sekcji danego obszaru wyprawy.

Gdy umieścisz żeton łapy w sekcji obszaru wyprawy, weź wierzchnią kartę z odpowiedniej talii kart wyprawy (oznaczonej tym samym symbolem co pole, na którym stoi Twój pionek) i rozpatrz ją całkowicie.



Gdy umieścisz żeton silnej łapy w sekcji obszaru wyprawy, możesz odrzucić pierwszą kartę dobraną z talii kart wyprawy, a następnie wziąć i rozpatrzeć kolejną kartę z talii.



Karty wyprawy są podobne do opisanych wcześniej kart dokonań i kart spotkań. Podobnie jak w przypadku tamtych kart, by rozpatrzeć kartę wyprawy, musisz opłacić jej koszt i zastosować efekt. Jeśli nie jesteś w stanie opłacić pełnego kosztu karty, przeczytaj jej opis, by dowiedzieć się, co z nią zrobić. Niektóre karty dają kilka możliwości do wyboru. Możesz wybrać dowolną, o ile spełniasz jej wymagania. O ile w opisie karty nie napisano inaczej, po jej rozpatrzeniu dodaj ją do pozostałych kart swojej opowieści.

W większości przypadków rozpatrzenie karty pozwoli Ci na kontynuowanie wyprawy. Jeśli karta każe Ci poruszyć się do przodu () , przesun swój pionek na sąsiednie pole wyprawy albo pole końca wyprawy. Jeśli masz do wyboru kilka ścieżek, wybór należy do Ciebie. Podczas wyprawy nie możesz się cofać. Jeśli karta każe Ci się nie poruszać () , zostaw swój pionek na danym polu do swojej następnej tury.

W zależności od wyprawy poruszanie się do przodu może się nieco różnić.



W Zapomnianych Mokradłach możesz poruszyć się na sąsiednie pole połączone linią.



Na Mroźnym Wzgórzu niektóre ścieżki są bardziej wymagające. Dwie z nich wymagają opłacenia dodatkowego kosztu przy wykonywaniu ruchu.



By przejść tą ścieżką, musisz odrzucić na tackę 2 żetony żywności.



By przejść tą ścieżką, musisz odrzucić na tackę 1 liść herbaty.



W Ciemnych Jaskiniach w zależności od decyzji, jakie podejmiesz podczas rozpatrywania kart, możesz poruszyć się na sąsiednie pole połączone kropkowaną ●●● albo przerywaną — — — linią.





Przykład. Marysia wyrusza na wyprawę w obszarze Mroźnego Wzgórza. Stawia swój pionek na polu oznaczonym symbolem , umieszcza żeton łapy w sekcji pod kartami wyprawy i bierze wierzchnią kartę wyprawy z odpowiedniej talii. Dobrana karta każe jej walczyć z Wilkiem, którego siła wynosi 7 punktów plus wynik rzutu kością. Marysia rzuca kością za Wilka i wyrzuca 1. Wilk ma zatem łącznie 8 punktów siły. Marysia ma 6 punktów siły plus 3 za rzut kością. Marysia ma zatem łącznie 9 punktów siły i pokonuje Wilka. Wsuwa kartę Wilka do kategorii  swojej opowieści i przesuw swój pionek na kolejne pole obszaru wyprawy – może wybrać, czy chce odrzucić 2 zasoby i skorzystać ze skrótu, czy iść dłuższą drogą bez opłacania dodatkowego kosztu. Marysia odrzuca 2 grzyby i idzie skrótem. W swojej następnej turze Marysia umieści kolejny żeton łapy w sekcji obszaru wyprawy i weźmie kolejną kartę wyprawy.

Artefakty

Niektóre karty wypraw zapewniają niezwykle artefakty. Gdy otrzymujesz artefakt, weź żeton z odpowiedniego pola obok talii kart wypraw i umieść go w swoim plecaku. Artefakty zapewniają dodatkowe punkty sławy na koniec gry.

Jeśli uznasz, że nie potrzebujesz już danego artefaktu i jedynie zajmuje cenne miejsce w plecaku, możesz go odrzucić do pudełka (nie będzie już brany pod uwagę w grze i nie zapewni punktów na jej koniec) albo zostawić w galerii przy okazji wizyty w sklepie.

Niektóre artefakty zapewniają specjalne umiejętności. Opisy wszystkich umiejętności specjalnych znajdują się na końcu instrukcji. Nie możesz użyć umiejętności artefaktu, jeśli nie masz go w plecaku.

Ukończenie wyprawy i opuszczanie jej obszaru

W trakcie każdej wyprawy możesz zapuścić się głębiej w jej obszar albo opuścić go wcześniej. Gdy przesuniesz pionek na pole końca wyprawy (z symbolem punktów sławy), Twoja wyprawa dobiegnie końca.

Czasami ukończenie wyprawy na takim polu może zapewnić Ci premię.

Niezależnie od tego, do którego pola końca wyprawy dotarłeś, umieść na nim flagę tej wyprawy ze swojej planszeczki postaci. Flaga wskazuje, jak daleko udało Ci się dotrzeć w trakcie wyprawy i ile punktów sławy otrzymasz na koniec gry. Następnie umieść swój pionek na polu  znajdującym się tuż przed obszarem wyprawy. Twoja tura dobiega końca. W swojej następnej turze będziesz kontynuować podróż po Prastarym Lesie.



Uwaga! Jeśli umieścisz swoją flagę na polu końca wyprawy, nie możesz wybrać się ponownie na tę wyprawę.

Jeśli postanowisz przerwać wyprawę przed dotarciem do pola końca wyprawy, możesz przesunąć pionek na pole wyjścia  na początku swojej tury. Następnie możesz rozegrać zwykłą turę. Nie umieszczasz nigdzie flagi, a więc nie otrzymasz dodatkowych punktów sławy, ale później możesz ponownie wyruszyć na tę wyprawę.

Gdy opuszczasz obszar danej wyprawy (niezależnie od tego, czy ją ukończyłeś), weź wszystkie wykorzystane karty danej wyprawy i wtasuj je zakryte z powrotem do odpowiedniej talii.

Dana talia kart wyprawy może się wyczerpać. W takiej sytuacji nadal możesz wyruszyć na tę wyprawę, jednak po umieszczeniu żetonu łapy w sekcji jej obszaru nie bierzesz karty, ale możesz użyć 2 dowolnych żetonów żywności, by poruszyć się na kolejne pole.



Przykład. W następnej turze Marysia udaje się rozpatrzyć kolejną kartę wyprawy. Tym razem gracza nie chce kontynuować wyprawy i postanawia opuścić obszar Mroźnego Wzgórza. Umieszcza swoją flagę przy polu z 3 punktami sławy i przesuwa pionek na pole . Od następnej tury Marysia może kontynuować podróż po Prastarym Lesie. Ponieważ wykorzystała już flagę Mroźnego Wzgórza, nie może ponownie wyruszyć tam na wyprawę.

4. Pomoc mieszkańcom Prastarego Lasu

Wielu mieszkańców Prastarego Lasu czeka na śmiałka, który wesprze ich w codziennych trudach. By im pomóc, umieść swój żeton łapy na polu pomocy (znajdującym się nad stosem odrzuconych kart dokonań).

Możesz tam umieścić swój żeton łapy niezależnie od tego, gdzie znajduje się Twój pionek na mapie (poza polami obszarów wypraw).

W zamian za pomoc możesz wziąć kartę z talii kart dokonań albo 1 żeton żywności z tacki: malinę, grzyba albo żołędzia.

Na polu pomocy możesz umieścić kilka swoich żetonów łap.

Nie możesz odrzucić kart dokonań, by otrzymać dodatkowe zasoby. Nie otrzymujesz też dodatkowych żetonów żywności ani kart dokonań za symbole w Twojej opowieści.



Umieszczenie na tym polu żetonu silnej łapy nie zapewnia żadnych dodatkowych korzyści.



Rozbijanie obozu

Próba Lasu trwa 4 dni, podczas których śmiałkowie muszą pozostać w Prastarym Lesie. Wieczorami rozstawiają namioty na pobliskich polanach. Po całonocnym odpoczynku są gotowi kontynuować podróż. W pośpiechu zdarza im się jednak zapomnieć o części zasobów.

- 1) Jeśli na początku swojej tury nie masz już żetonów łap, będzie ona przebiegać nieco inaczej. Nadal możesz się poruszać i zagrać kartę dokonania z ręki, ale musisz rozstawić namiot.
- 2) Niektóre pola na planszy Prastarego Lasu to pola obozowisk . Gdy rozbijesz na którymś z nich obóz, otrzymasz wskazaną premię:



Przesuń żeton moralności na torze moralności o 1 pole w prawo albo w lewo.



Weź 1 kartę z ręki i wsuń zakrytą do dowolnej kolumny swojej opowieści.



Weź 1 liść herbaty z tacki.



Weź 1 z odkrytych kart spotkań na rękę. Możesz ją później zagrać tak, jakby była kartą dokonania. Uzupełnij powstałe puste miejsce wierzchnią kartą z talii kart spotkań.



Weź 1 zwykły przedmiot ze sklepu.



Weź żeton pierwszego gracza.

- 3) Następnie sprawdź, czy na polu, na którym stoi Twój pionek, leży żeton namiotu innego śmiałka. Jeśli tak, odkryj żeton i otrzymaj wskazaną premię. Premie dzielą się na natychmiastowe i takie do wykorzystania później (oznaczone symbolem).

Premie natychmiastowe:



2 karty dokonań – dodaj je do swoich zasobów, a na koniec swojej tury weź je na rękę.



Przesuń żeton moralności na torze moralności o 1 pole w prawo albo w lewo.



Malina – dodaj ją do swoich zasobów.



Grzyb – dodaj go do swoich zasobów.



Żołędź – dodaj go do swoich zasobów.



Liść herbaty – dodaj go do swoich zasobów.



Namiot z symbolem „X” nie zapewnia żadnej premii.



Dowolny żeton żywności (z wyjątkiem liścia herbaty) – dodaj wybrany żeton do swoich zasobów.

Premie do wykorzystania później:

-  Dodatkowy symbol , którego możesz użyć 1 raz.
-  Dodatkowy symbol , którego możesz użyć 1 raz.
-  Dodatkowy symbol , którego możesz użyć 1 raz.
-  Dodatkowy symbol , którego możesz użyć 1 raz.

Po użyciu żetonu odłóż go do pudełka.

- 4) Następnie odłóż 1 ze swoich żetonów namiotów z planszeczki postaci zakryty na zajmowanym polu obozowiska. Kolejny śmiałek, który rozbija tu obóz, odwróci żeton i zdobędzie zostawioną przez Ciebie premię. Tym śmiałkiem możesz być również Ty, jeśli ponownie rozbijesz obóz na tym polu.
- 5) Na koniec weź wszystkie swoje żetony łap z planszy Prastarego Lasu i odłóż na swoją planszeczkę postaci. Następnie zakończ swoją turę.



Przykład. Wszyscy gracze wykorzystali już swoje 4 żetony łap. Oznacza to, że nadszedł czas na odpoczynek. Marek ma żeton pierwszego gracza, więc odpoczywa jako pierwszy. Przesuwa pionek na pole obozowiska. Odwraca znajdujący się tam żeton namiotu i otrzymuje 1 liść herbaty. Następnie odrzuca żeton namiotu do pudełka. Marek bierze również 1 zwykły przedmiot ze sklepu – to podstawowa premia, jaką zapewnia to obozowisko. Wybiera 1 ze swoich żetonów namiotów z planszeczki postaci i umieszcza zakryty na tym polu. Następnie bierze wszystkie swoje żetony łap z planszy Prastarego Lasu i odkłada na swoją planszeczkę postaci.



Przykład. Marysia rozbija obóz na polu, które pozwala jej przejąć żeton pierwszego gracza. Na tym polu nie ma żetonu namiotu, więc graczka nie otrzymuje żadnej premii. Następnie umieszcza tam 1 ze swoich żetonów namiotów, a później zabiera wszystkie swoje żetony łap z planszy Prastarego Lasu i odkłada na swoją planszeczkę postaci. Gdy wszyscy śmiałkowie wykonają akcję rozbicia obozu, Marysia rozpocznie nową rundę.

Rozbijanie obozu poza polami obozowisk

Może się zdarzyć, że nie uda Ci się zakończyć rundy na polu obozowiska (np. gdy jesteś na wyprawie). W takim przypadku możesz użyć uniwersalnego obozowiska na planszy Prastarego Lasu, które nie jest przypisane do żadnego konkretnego pola. Znajdziesz je nad talią kart dokonań. Weź premię za rozbicie tam obozu – zawsze będzie to 1 karta dokonania albo 1 dowolny żeton żywności (poza liściem herbaty). Następnie, jeśli na tym miejscu znajduje się żeton namiotu, weź przypisaną do niego premię i odrzuć ten żeton. Na koniec zostaw na tym polu swój żeton namiotu (tak jak w przypadku zwykłego pola obozowiska).



Przykład. Marek jest na wyprawie na Zapomnianych Mokradłach. Ponieważ w poprzedniej turze wykorzystał ostatni żeton łapy, musi teraz rozbić obóz. Marek chce kontynuować wyprawę w kolejnych turach, więc musi rozbić obóz poza polem obozowiska. W ramach premii bierze kartę dokonania. Na polu nie ma żetonu namiotu, dlatego gracz nie dostaje premii z tego tytułu. Marek umieszcza na polu swój żeton namiotu, bierze wszystkie swoje żetony łap z planszy Prastarego Lasu i odkłada na swoją planszeczkę postaci. W swojej kolejnej turze będzie mógł kontynuować wyprawę od pola, na którym obecnie się znajduje.

Początek nowego dnia

Gdy wszyscy śmiałkowie rozstawią namioty, nastaje nowy dzień.

Gracz z żetonem pierwszego gracza może odrzucić wszystkie odkryte karty spotkań na polu kart spotkań i zastąpić je 3 nowymi kartami z talii kart spotkań. Odrzucone karty należy potasować i wsunąć na spód talii kart spotkań.

Następnie rozpoczyna się nowa runda. Zaczyna ją gracz z żetonem pierwszego gracza.

Koniec gry

Gdy ostatni promień słońca skrył się za horyzontem, Próba Lasu dobiegła końca. Prastary Las wyszeptał swój werdykt, a z gęstwiny wyłonił się jeden ze śmiałków – wybraniec, któremu powierzone zostaną obowiązki Leśnego Strażnika Zielonej Doliny. Prastary Las, pełen zdradliwych ścieżek i niebezpiecznych wyzwań, poddał jego ducha, odwagę i intelekt próbie, z której śmiałek wyszedł zwycięsko.

Gdy wszystkim graczom skończą się żetony łap i żetony namiotów, Próba Lasu dobiega końca. Podlicz punkty sławy zdobyte w trakcie gry.

Zsumuj wszystkie widoczne punkty sławy (widniejące na symbolach ).

Liczą się:

- punkty sławy na ODKRYTYCH kartach Twojej opowieści,
- punkty sławy na przedmiotach i artefaktach w Twoim plecaku,
- punkty sławy na polach końca wyprawy z Twoimi flagami,
- punkty sławy na polu, na którym znajduje się Twój żeton moralności,
- punkty sławy na Twoich żetonach legendarnych dokonań,
- 1 punkt sławy na żetonie pierwszego gracza (o ile go masz),
- punkty sławy na artefaktach, które zostawiłeś w galerii.

Śmiałek, który zdobył najwięcej punktów sławy, wygrywa grę i otrzymuje zaszczytny tytuł Leśnego Strażnika Zielonej Doliny!

Jeśli kilku graczy remisuje w kwestii najwyższej liczby punktów sławy, wygrywa gracz, który zebrał najwięcej kart (zarówno odkrytych, jak i zakrytych) w swojej opowieści. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

Mieszkańcy Zielonej Doliny mogą odetchnąć z ulgą, bo Leśny Strażnik zapewni im bezpieczeństwo. Jednak Prastary Las nigdy nie śpi. Obserwuje w oczekiwaniu na równonoc, gotów wezwać kolejnych śmiałków do podjęcia Próby. Wszak walka o równowagę to niekończący się cykl, a potrzeba znalezienia nowego Leśnego Strażnika to tylko kwestia czasu.

Gratulacje! Udało Ci się przetrwać Próbę Lasu. Miejscowi bardowie będą Cię wysławiać w pieśniach przez wiele lat...



Ramono, dziękuję za Twoją miłość, kreatywność i nieustanne wsparcie. Bez Ciebie ta gra byłaby tylko pomysłem w mojej głowie.

Na ogromne podziękowania zasługują również wszyscy testerzy, a w szczególności Matteo Fioravanti, Giorgio Saviotti, Simone Maurizzi, Lorenzo Castigliana, Licia Cavallini, Sebastiano Giuffredi, Enrico Mazzanti, Leonardo Santacroce, Giorgia Giaretti, Leonardo Spinelli, Michele Cagnolati, Emiliano Venturini, Davide Pagliari, Sauro „Miller” Parissi i Gianluca Pica z The Rolling Gamers, Jan Zhabjaku (MeepleOrDie), Comelasfoglia Studios i Associazione Dadi Ducali.

*Dziękuję -
G.*

Twórcy gry

Projekt gry: Giancarlo Spinelli

Ilustracje: Anna Przybylska, Adam Strzelecki

Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki, Ka Leszczyńska

Rozwój gry: Andrzej Olejarczyk, Przemek Wojtkowiak, Adam Strzelecki, Mariusz Majchrowski

Instrukcja: Mariusz Majchrowski

Kierownik projektu: Przemek Wojtkowiak

Redakcja i korekta wersji angielskiej: Rick Howard, Locatheart i zespół Rebel. Szczególne podziękowania dla Windziarza!

Tłumaczenie: Jakub Maciejewski, Marek Gross

Redakcja i korekta wersji polskiej: zespół Rebel

DTP: Adam Strzelecki, Ka Leszczyńska

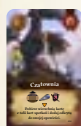
Testerzy: Hubert Bartos, Marek Jodel, Karolina Batorska, Przemek Wrzosek, Karol Drynda, Mateusz Seroczyński, Marek Stożyński, Rafał Szczepkowski, Sylwia Smolińska, Przemysław Zub, Patryk Chaberski, Paweł Gajda, a także **zespół Roboty Planszowe w składzie:** Arkadiusz Dymalski, Jędrzej Modrzyński, Bartosz Wyrwał, Jarosław Piersiala, Marcin Kowalski, Janusz Wawrzyniak, Michał Długaj, Jakub Prażmowski, Błażej Ślachetka

Przykład.

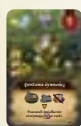
Marysia otrzymuje na koniec gry:

- 26 punktów za karty opowieści,
 - 2 punkty za artefakt w plecaku,
 - 2 punkty za flagę na Zapomnianych Mokradłach,
 - 2 punkty za żeton moralności,
 - 0 punktów za żetony legendarnych dokonań i żeton pierwszego gracza (ponieważ ich nie ma),
 - 4 punkty za artefakt, który zostawiła w galerii.
- W sumie zdobyła 36 punktów sławy.**

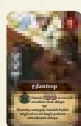
Opisy kart



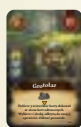
Czatownia. Nie rozpatruj karty, którą dodajesz do swojej opowieści. Jeśli na dobranej przez Ciebie karcie widnieje symbol , przesun swój żeton moralności w dowolną stronę.



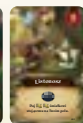
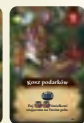
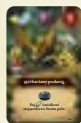
Dostawa żywności. Pozostali gracze biorą zasoby zgodnie z kolejnością przebiegu rundy, począwszy od gracza po Twojej lewej.



Filantrop. Gdy ktoś skorzysta z pozostawionych przez Ciebie zasobów, należy je odłożyć na tackę.



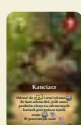
Grotolaz. Jeśli stos kart odrzuconych składa się z mniej niż 3 kart, doberz je wszystkie i weź 1.



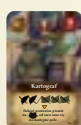
Herbaciany podarek

/ Kosz podarków /

Listonosz. Przekazywany zasób musi pochodzić z Twojej puli zasobów.

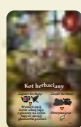


Kanciarz. Wynik rzutu kośćmi musi być niższy od sumy punktów sławy z odrzuconych kart. Jeśli wynik rzutu jest równy tej sumie, nic się nie dzieje.



Kartograf. Ilekroć postawisz pionek na 1. polu wyprawy, od razu przesun go na następne pole. Wybierz dowolną ścieżkę, którą chcesz podążyć. W przypadku

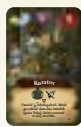
obszaru Zapomnianych Mokradeł możesz przesunąć pionek na najbliższe pole końca wyprawy. Możesz od razu umieścić na nim swoją flagę. W obszarze Ciemnych Jaskiń możesz wybrać, czy podążyć ścieżką oznaczoną ●●●, czy ——. Podczas wyprawy w obszarze Mroźnego Wzgórza możesz podążyć krótszą ścieżką, ale będzie to wymagało uiszczenia dodatkowej opłaty w postaci odrzucenia  .



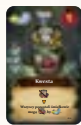
Kot herbaciany. Jeśli Twój żeton silnej łapy nie znajduje się na planszy albo na Twojej planszecie postaci nie ma już żetonów łap, efekt z symbolem  nie zadziała.



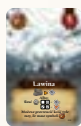
Krokodyl gniazdo. Odłóż odkrytą kartę zakrytą z powrotem na wierzch talii kart wyprawy.



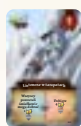
Kurator. Umieść żeton , którym opłaciłeś koszt tej karty, obok galerii.



Kwesta. Pozostali gracze decydują, czy rozpatrzeć ten efekt, zgodnie z kolejnością przebiegu rundy – zaczyna gracz po Twojej lewej.



Lawina. Jeśli zdecydujesz się przerzucić kość, musisz zaakceptować nowy wynik.



Listonosz w tarapatach. Karty należy dobierać zgodnie z kolejnością przebiegu rundy, począwszy od Ciebie (aktywnego gracza).



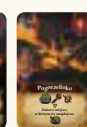
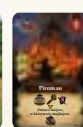
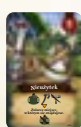
Malarz. Pamiętaj, że kategorię karty wyznacza 1. symbol od lewej.



Miecz na szczycie. Złe karty to te, które mają symbol  w lewym górnym rogu. Jeśli wybierzesz opcję z symbolem  i nie wyrzucisz , i tak możesz poruszyć się naprzód.



Najdłuższa droga. Twoje żetony łap muszą się pokrywać z 1 z poniższych układów:

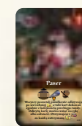


Nieużytek/Piroman/Pogorzelisko. Odwróć na drugą stronę kafelek miejsca, na którym znajduje się Twój pionek.

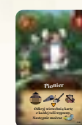


Odkrywca. Nie możesz przesunąć flagi, jeśli ta nie znajduje się na obszarze danej wyprawy. Jeśli żadna z Twoich flag nie znajduje się na obszarze wyprawy albo wszystkie z nich znajdują się na polach

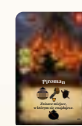
z maksymalną liczbą punktów sławy, nic się nie dzieje – dodaj tę kartę do swojej opowieści.



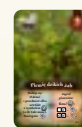
Paser. Pozostali gracze decydują, w jaki sposób rozpatrzeć ten efekt, zgodnie z kolejnością przebiegu rundy, począwszy od gracza po Twojej lewej.



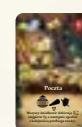
Pionier. Możesz odkryć tylko wierzchnią kartę każdej talii. Jeśli któryś z graczy ją rozpatrzy, następna karta w danej talii pozostaje zakryta.



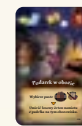
Pirotechnik. Możesz odbudować , który został wcześniej zawalony. W tym celu zamiast umieszczać nowy żeton, usuń żeton .



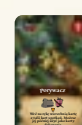
Plemię dzikich żab. Jeśli masz kilka przedmiotów lub artefaktów z symbolem , musisz odrzucić tylko 1 z nich, by wybrać opcję z symbolem .



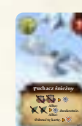
Poczta. Karty należy dobierać zgodnie z kolejnością przebiegu rundy, począwszy od Ciebie.



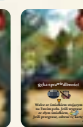
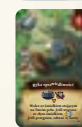
Podarek w obozie. Weź z pudełka 1 z żetonów namiotów odrzuconych podczas przygotowania do gry i umieść zakryty na wybranym pustym polu.



Porywacz. Dobrana karta spotkania staje się kartą dokonania. Możesz ją zagrać z ręki bez umieszczania żetonu łapy na polu spotkań.



Puchacz śnieżny. Jeśli wybierzesz krótszą ścieżkę, nadal musisz uiścić opłatę za przelot (przy użyciu   albo ).

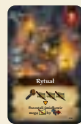


Ręka sprawiedliwości. Śmiałek jest uznawany za złego, gdy jego żeton moralności na torze moralności znajduje się na prawo od symbolu .



Rozbiórka. By odbudować albo zniszczyć miejsce, należy odwrócić jego kafelek na drugą stronę. Jeśli w odbudowywanym przez Ciebie miejscu znajdują się przedmioty, odłóż je na odpowiednie pola sklepu.

Opisy przedmiotów



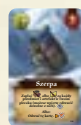
Rytuał. Pozostali gracze decydują, czy rozpatrzyć dany efekt, zgodnie z kolejnością przebiegu rundy, poczynawszy od gracza po Twojej lewej.



Straż graniczna. Twoje żetony łap muszą się pokrywać z 1 z poniższych układów:

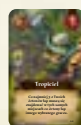


Strażnik mostu. Jeśli zdecydujesz się przerzucić kość, musisz zaakceptować nowy wynik.

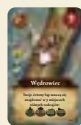


Szerpa. Możesz odrzucić zasoby w dowolnej konfiguracji. Na przykład jeśli posiadasz 3 przedmioty/artefakty, możesz odrzucić dowolne 3 żetony żywności albo 2 karty z ręki i 1 żeton żywności.

Pamiętaj, że w każdym momencie możesz odrzucić dowolną liczbę swoich przedmiotów i artefaktów.



Tropiciel. By zagrać tę kartę, musisz podążać tylko za 1 graczem. Uwzględnij tylko żetony znajdujące się na miejscach – pominięte pole spotkań, obszary wypraw i pole pomocy.

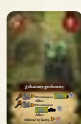


Wędrowiec. Każdy z Twoich żetonów łap musi się znajdować w miejscu innego rodzaju. Na przykład 2 żetony umieszczone w 2 różnych sklepach nie spełniają tego warunku – znajdują się w miejscach tego samego rodzaju.

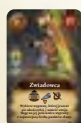


Wiedźma. Nie rozpatruj żadnego efektu z karty, którą dodajesz do swojej opowieści. Jeśli na dobranej przez Ciebie karcie widnieje symbol , przesun żeton moralności w dowolną stronę.

Jeśli znajduje się na niej symbol  albo , przesun żeton moralności w stronę wskazaną przez ten symbol.



Zakazany grobowiec. W przypadku drugiej opcji musisz dokonać wyboru – ALBO weź , ALBO porusz się do przodu. Nie możesz wybrać obu efektów.



Zwiadowca. W przypadku obszaru Zapomnianych Mokradeł, jeśli Twój żeton znajduje się na polu końca wyprawy z symbolem , nie otrzymujesz wskazanego obok pola.

Większość przedmiotów zapewnia specjalne umiejętności, które zostały opisane poniżej.



Te przedmioty nie zapewniają specjalnych umiejętności, ale przydają się podczas rozpatrywania niektórych kart. Mogą się także przydać podczas wypraw.



Tych przedmiotów można użyć jako broni. Zapewniają wskazaną liczbę symboli . Ponadto przydają się podczas rozpatrywania niektórych kart i w czasie wypraw.



Miecz zapewnia 3 symbole , jeśli zostanie użyty jako broń.



Kodeks handlowy zapewnia 3 symbole  podczas odwiedzania sklepu.



Skrzydła zapewniają 3 symbole  podczas poruszania się po Prastarym Lesie.



Kompas pozwala odrzucić pierwszą kartę dobraną z talii kart wyprawy, a następnie wziąć i rozpatrzyć kolejną kartę z talii. Kompas działa tak samo jak żeton silnej łapy użyty podczas wyprawy. Jeśli masz ten przedmiot i użyjesz żetonu silnej łapy, możesz odrzucić 2 pierwsze dobrane karty.



Tarcza sprawia, że Twój przeciwnik (z kart spotkań i wypraw) rzuca 1 kością walki mniej.



Łuk – jeśli użyjesz go jako broni, rzuć 1 kością przed rozpoczęciem walki. Jeśli wypadnie , od razu wygrywasz.

Artefakty:



Mikstura (Wiedźma). Możesz w swojej turze odrzucić ten żeton, by dodać dowolną kartę z ręki odkrytą do swojej opowieści. Odrzuć wykorzystany artefakt do pudełka.



Miecz (Miecz na szczycie). Jeśli użyjesz go jako broni, zapewnia 2 dodatkowe punkty siły i 1 dodatkową kość walki.

Opisy symboli

Przedmioty:



Te przedmioty nie zapewniają specjalnych umiejętności, ale przydają się podczas rozpatrywania niektórych kart. Mogą się także przydać podczas wypraw.



Tych przedmiotów można użyć jako broni. Zapewniają wskazaną liczbę symboli. Ponadto przydają się podczas rozpatrywania niektórych kart i w czasie wypraw.



Miecz zapewnia 3 symbole, jeśli zostanie użyty jako broń.



Kodeks handlowy zapewnia 3 symbole podczas odwiedzania sklepu.



Skrzydła zapewniają 3 symbole podczas poruszania się po Prastarym Lesie.



Kompas pozwala odrzucić pierwszą kartę dobraną z talii kart wyprawy, a następnie wziąć i rozpatrzeć kolejną kartę z talii. Kompas działa tak samo jak żeton silnej łapy użyty podczas wyprawy. Jeśli masz ten przedmiot i użyjesz żetonu silnej łapy, możesz odrzucić 2 pierwsze dobrane karty.



Tarcza sprawia, że Twój przeciwnik (z kart spotkań i wypraw) rzuca 1 kością walki mniej.



Łuk – jeśli użyjesz go jako broni, rzuć 1 kością przed rozpoczęciem walki. Jeśli wypadnie, od razu wygrywasz.

Artefakty:



Mikstura (Wiedźma). Możesz w swojej turze odrzucić ten żeton, by dodać dowolną kartę z ręki odkrytą do swojej opowieści. Odrzuć wykorzystany artefakt do pudełka.



Miecz (Miecz na szczycie). Jeśli użyjesz go jako broni, zapewnia 2 dodatkowe punkty siły i 1 dodatkową kość walki.

Premie z namiotów:



2 karty dokonań – dodaj je do swoich zasobów, a na koniec swojej tury weź je na rękę.



Przesuń żeton moralności na torze moralności o 1 pole w prawo albo w lewo.



Malina – dodaj ją do swoich zasobów.



Grzyb – dodaj go do swoich zasobów.



Żołędź – dodaj go do swoich zasobów.



Liść herbaty – dodaj go do swoich zasobów.



Namiet z symbolem „X” nie zapewnia żadnej premii.



Dowolny żeton żywności (z wyjątkiem liścia herbaty) – dodaj wybrany żeton do swoich zasobów.



Dodatkowy symbol, którego możesz użyć 1 raz.



Dodatkowy symbol, którego możesz użyć 1 raz.



Dodatkowy symbol, którego możesz użyć 1 raz.



Dodatkowy symbol, którego możesz użyć 1 raz.

Premie z obozowisk:



Przesuń żeton moralności na torze moralności o 1 pole w prawo albo w lewo.



Weź 1 kartę z ręki i wsuń zakrytą do dowolnej kolumny swojej opowieści.



Weź 1 liść herbaty z tacki.



Weź 1 z odkrytych kart spotkań na rękę. Możesz ją później zagrać tak, jakby była kartą dokonania.



Weź 1 zwykły przedmiot ze sklepu.



Weź żeton pierwszego gracza.