

# KOWALEC LOSU

## POMOC BOHATERA

Witajcie, śmiertelnicy!

Wieści o Waszych chwalebnych czynach dotarły do naszego królestwa. W swej nieskończonej boskiej hojności dajemy Wam możliwość przeistoczenia się w półboga i zajęcia miejsca pośród nas. Zorganizowaliśmy turniej, aby przekonać się, który z Was jest go-dzien naszej łaski. No i aby się trochę zabawić. Tu na górze bywa czasem nudnawo...

Przygotujcie się więc na opuszczenie Waszego świata, śmiertelnicy. Turniej odbędzie się na Wyspach Podniebnych, z których każdą stworzył jeden z nas. Jak się przekonacie, mamy dość odmienne gusta.

Otrzymacie od nas kości. Za ich pośrednictwem będziemy Wam przysyłać nasze boskie dary. One z kolei pomogą zdobyć niezbędne złoto i inne zasoby, które będziecie mogli... nam ofiarować. Jeśli ofiary nas zadowolą, pomożemy Wam przekuć kości, aby stały się jeszcze potężniejsze. Oczywiście, większe szanse na pomoc mają hojniejsi z Was.

Oczekujemy, że dokonacie wielu heroicznych czynów. Natrudziliśmy się, aby przygotować dziesiątki emocjonujących zadań. Podróżujcie między portalami łączącymi wyspy, składając po drodze wymagane ofiary, a być może odnajdziecie cudowne artefakty i stworzenia, które mogą okazać się wielce przydatne, o ile zdołacie je okiełznać...

⚡ Czas rozpocząć wielki turniej! Zajrzyjcie do niniejszego przewodnika, gdy zechcecie lepiej zrozumieć przygody i znaleziska, które napotkacie na swej drodze.

Niech szczęście Wam sprzyja! My, bogowie, nie bawimy się kośćmi losu. No, przynajmniej nie własnoręcznie...



### MŁOT KOWALA



Odwróć kartę i dołącz ją do swojej planszy bohatera. Następnie weź znacznik młota i połóż na polu startowym toru młota stroną „I” ku górze.

Od tej chwili, za każdym razem, gdy w jakikolwiek sposób zdobędziesz , możesz zdecydować, że część albo nawet całość tego poświęcisz na przesunięcie znacznika młota na torze o liczbę pól równą ilości poświęconego złota.

Jeśli znacznik młota dotrze do ostatniego pola , zdobywasz 10 . Odwróć znacznik na stronę „II” i połóż go z powrotem na polu startowym . Teraz możesz pokonać cały tor raz jeszcze.

Jeśli znacznik młota ponownie dotrze do ostatniego pola , zdobywasz 15 . Zdejmij znacznik z planszy i odłóż na bok, a kartę „Młot kowala” odłóż na stos kart bez efektu trwałego.

### Wzięcie kolejnej karty młota przed odrzuceniem poprzedniej karty lub kart.

- Umieść chwilowo nową kartę pod bieżącą kartą młota.
- Gdy znacznik po raz drugi osiągnie ostatnie pole na torze, rozpocznij wędrówkę na kolejnej karcie stroną „I” ku górze.
- Używaj tego samego znacznika pomimo zmiany kart.

### SKRZYŃKA KOWALA



Weź płytkę skrzyni i przmocuj ją z boku swojej planszy bohatera, zwiększając tym samym pojemność torów zasobów.

### WIELKI NIEDŹWIEDŹ



Brak efektu natychmiastowego.  
Efekt – zdobywasz 3 .  
Kartą jest aktywowana za każdym razem, gdy:

- **przeganasz** bohatera
- albo zostajesz **przegnany** przez innego bohatera.

### NIESTĘPLIWIY DZIK



Efekt – weź z ogrodów świątynnych ściankę odpowiadającą karcie „Niestępliwiy dzik”. Wybierz innego gracza, który stanie się „powiernikiem ścianki”.  
Gracz ten musi natychmiast **wykuć** tę ściankę na jednej ze swoich kości (wybiera ściankę, którą zastąpi) i nie może jej usunąć już do końca gry.  
Efekt – zdobywasz 1 , 1 albo 3 .  
Warunek aktywacji: za każdym razem, gdy „powiernik ścianki” wyrzuci

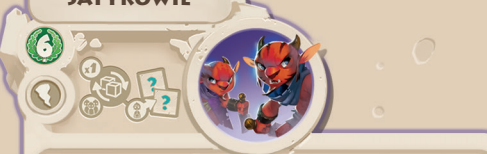
Uwaga! Efekt nie podlega karze z karty „Minotaur”.

### SREBRNA ŁANIA



Brak efektu natychmiastowego.  
Efekt – możesz otrzymać **po mniejszy dar**.

### SATYROWIE



Wszyscy pozostali gracze rzucają swoimi kośćmi, kładą je na swoich planszach, ale nie stosują ich efektów.  
Następnie wybierasz 2 spośród wyrzuconych ścianek i stosujesz ich efekty tak, jak w przypadku otrzymania boskiego daru.

### STARSZYŻNA



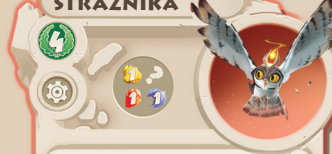
Brak efektu natychmiastowego.  
Efekt – możesz wydać 3 , aby otrzymać 4 .

### WOLNE DUCHY



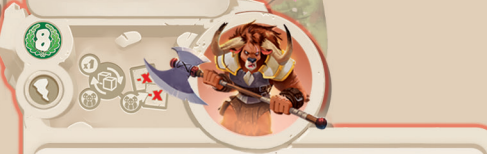
Otrzymujesz 3 i 3 .

### SOWA STRAŻNIKA



Brak efektu natychmiastowego.  
Efekt – otrzymujesz 1 , 1 albo 1 .

### MINOTAUR



Wszyscy pozostali gracze rzucają swoimi kośćmi, kładą je na swoich planszach i stosują ich efekty, ale z następującymi zmianami:

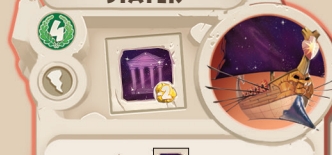
- Wszystkie ścianki, które normalnie zapewniają zasoby (w tym ), tym razem powodują ich utratę.
- Ścianki podniebnego statku nie mają żadnego efektu.

Uwaga! Jeśli dany zasób osiągnie wartość „0”, to dalsza strata jest ignorowana.  
Uwaga! Jeśli gracz ma wybór co do rodzaju zasobu, to może utracić zasób, którego posiada za mało albo nie posiada wcale.

## MAPA WYSP – EFEKTY KART



### PODNIĘBNY STATEK



Weź ściankę z ogrodów świątynnych i natychmiast **wykuć** ją na jednej ze swoich kości.

### TARCZA STRAŻNIKA



Weź ściankę z ogrodów świątynnych i natychmiast **wykuć** ją na jednej ze swoich kości.



**CERBER**

Weź jednorazowy żeton Cerbera i połóż przed sobą.  
 Gdy otrzymasz boski dar albo pomniejszy dar, możesz odrzucić żeton Cerbera, aby zastosować wynik na kościach po raz drugi.  
 Po odrzuceniu odłóż żeton Cerbera rewersem do góry obok swoich kart.  
 Uwaga! Jeśli wynik rzutu oferuje wybór, możesz dokonać innego wyboru niż za pierwszym razem.  
 Uwaga! Możesz użyć tylko 1 żetonu Cerbera na rzut.

**WARTOWNIK**

Otrzymujesz boski dar 2 razy z rzędu.  
 Za każdym razem, gdy otrzymujesz albo albo, możesz z nich zrezygnować i otrzymać w zamian 2 za każdy albo.

**RODZAJE EFEKTÓW****EFEKTY NATYCHMIASTOWE**

Gdy bierzesz kartę:

- 1) Zastosuj natychmiast efekt
- 2) Połóż kartę rewersem do góry na innych kartach, które nie posiadają trwałego efektu.

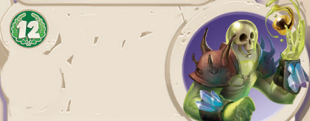
**EFEKTY WZMOCNIENIA**

Gdy bierzesz kartę:

Połóż kartę rewersem do góry razem z innymi kartami z efektem

**Efekt trwały:**

Zastosuj efekt (raz na kartę) podczas etapu w każdej swojej turze jako aktywny gracz.

**PRZEWOŹNIK**

Brak efektu, zapewnia tylko

**HEŁM NIEWIDZIALNOŚCI**

Weź ściankę z ogrodów świątynnych i natychmiast wykuj ją na jednej ze swoich kości.

**RAK**

Otrzymujesz boski dar 2 razy z rzędu.

**HYDRA**

Brak efektu, zapewnia tylko

**GORGONA**

Brak efektu, zapewnia tylko

**LUSTRO OTCHŁANI**

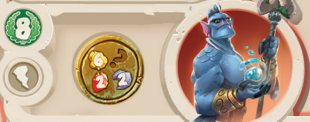
Weź ściankę z ogrodów świątynnych i natychmiast wykuj ją na jednej ze swoich kości.

**SFINKS**

Otrzymujesz 4 pomniejsze dary z rzędu. (Użyj tej samej kości dla wszystkich 4 darów).

**TYFON**

Otrzymujesz 1 za każdą ściankę, którą wykuteś od początku gry. (Policz ścianki odłożone obok swojej planszy).

**TRYTON**

Weź jednorazowy żeton Trytona.  
 W dowolnym momencie swojej tury jako gracz aktywny możesz odrzucić żeton Trytona, aby otrzymać 2, 2 albo 6.  
 Po odrzuceniu odłóż żeton Trytona rewersem do góry obok swoich kart.

**CYKLOP**

Otrzymujesz 4 pomniejsze dary z rzędu.  
 Za każdym razem, gdy otrzymujesz, możesz z niego zrezygnować i otrzymać w zamian 1 za każde.  
 (Użyj tej samej kości dla wszystkich 4 darów).

**EFEKTY AUTOMATYCZNE**

Gdy bierzesz kartę:

Połóż tę kartę rewersem do góry z innymi kartami z efektem

**Efekt trwały:**

Zastosuj efekt za każdym razem, gdy spełniony jest warunek wskazany na karcie.

**OBJAŚNIENIE SYMBOLI**

złoto | odłamki słońca | odłamki księżyca | punkty chwały

## PODSUMOWANIE TURU AKTYWNEGO GRACZA



**1. Wszyscy gracze** równocześnie otrzymują **boskie dary**.  
(W przypadku konfliktu obowiązuje kolejność rozgrywania).



**2. Aktywny gracz** może aktywować swoje dowolne karty z efektem wzmocnienia w wybranej przez siebie kolejności.



**3. Aktywny gracz** może wykonać **JEDNĄ** z poniższych akcji:  
Złożyć ofiarę bogom (wziąć ścianki z sanktuarium).  
Dokonać heroicznego czynu (wziąć kartę z wyspy).



**4. Aktywny gracz** może wydać 2 , aby przeprowadzić dodatkową akcję. (Tylko raz na turę).

### OBJAŚNIENIE SYMBOLI

złoto | odłamki słońca |  
 odłamki księżycy | punkty chwały

### KLUCZ

+ – jeśli efekt tej ścianki połączy się z efektem ścianki .  
 – gdy uzyskujesz ten wynik podczas rzutu na **poniejszy dar**.

## PODSTAWOWE EFEKTY ŚCIANEK

### ŚCIANKI STANDARDOWE



Otrzymujesz 1|3|4|6



Otrzymujesz 1|2



Otrzymujesz 1|2



Otrzymujesz 2|3|4

### ŚCIANKI HYBRYDOWE

Wybierz , albo i otrzymaj 1|2 tego zasobu.

Otrzymujesz 2 i 1 .

Otrzymujesz 1 i 1 .

Otrzymujesz 3 albo 2 .

Otrzymujesz 1 , 1 , 1 i 1 .

Otrzymujesz 2 i 2 .

## EFEKTY ŚCIANEK POWIĄZANE Z KARTAMI

### ŚCIANKI SPECJALNE

Ta ścianka nie zapewnia żadnych zasobów, ale zwiększa wartość ścianki wyrzuconej na drugiej kości.  
Pomnóż wynik na drugiej kości przez 3.  
Uwaga! Jeśli efekt pomnażanej kości wymaga dokonania wyboru, gracz wpięrw decyduje, co chce otrzymać, a następnie mnoży wynik przez 3.

#### Przykład

+ = 3 albo 3 , albo 3

+ – niczego nie otrzymujesz.

– ta ścianka nie ma żadnego efektu.

Skopiuj efekt(y) wyniku rzutu 1 kości wybranego przeciwnika.

+ – wpięrw wybierz ściankę do skopiowania, a następnie pomnóż jej efekt przez 3.

#### Przykład

+ = 6 albo 6 , albo 6

## EFEKTY ŚCIANEK POWIĄZANE Z INNYMI KARTAMI

Możesz natychmiast wziąć i **wykuć** 1 ściankę z sanktuarium, wydając wymaganą liczbę .  
Uwaga! Jeśli 2 lub więcej graczy stosuje efekt ścianki podczas etapu „Wszyscy gracze otrzymują boskie dary”, rozstrzygnijcie ich efekty w kolejności rozgrywania, począwszy od aktywnego gracza.

+ – możesz wziąć i wykuć z sanktuarium 1 ściankę ze zniżką 6 .

Każda ścianka „Nieustępliwego dzika” jest powiązana z 1 kartą i zapewnia efekty 2 graczom – powiernikowi ścianki i właścicielowi karty.

**Efekt 1)** Powiernik ścianki (Ty) otrzymuje 1 albo 1 .

**Efekt 2)** Właściciel karty stosuje efekt powiązanej karty „Nieustępliwego dzika”.

Przypadek specjalny. Jeśli używasz ścianki , aby skopiować efekt na kości wybranego przeciwnika, otrzymujesz 1 albo 1 . Właściciel karty stosuje efekt powiązanej karty „Nieustępliwego dzika”.

#### Przykład

##### Efekt 1)

= 1 albo 1

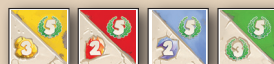
##### Efekt 2)

= 1 albo 1 albo 3

jest właścicielem powiązanej ze ścianką karty „Nieustępliwego dzika”.

+ – powiernik ścianki (Ty) mnoży wybraną korzyść przez 3 (3 albo 3 .

Właściciel karty stosuje efekt powiązanej karty „Nieustępliwego dzika” 3 razy.



W grze występują 4 ścianki „Tarczy strażnika” po jednej na każdy rodzaj zasobu. Każda ścianka przedstawia 2 możliwe **dary (A i B)**.

Ścianka „Tarczy strażnika” nie zawsze zapewnia tę samą korzyść. Korzyść zależy od ścianki wyrzuconej na drugiej kości.

• Jeśli z drugiej kości otrzymujesz zasób, który równocześnie widnieje na ściance , otrzymujesz 5 (**dar A**).

• Jeśli z drugiej kości otrzymujesz zasób inny od zasobu, który widnieje na ściance , otrzymujesz wskazany zasób (**dar B**).

#### Przykład

**Dar A:** + = 4 + 5

**Dar B:** + = 1 + 3

Uwaga! Jeśli wynik drugiej kości wymaga dokonania wyboru, musisz wpięrw wybrać, co otrzymujesz, aby określić, jaki dar otrzymasz ze ścianki .

#### Przykład

+ :  
• Jeśli wybierzesz 1 : = 5 (**A**).

• Jeśli wybierzesz 1 albo 1 : = 3 (**B**).

+ – pomnóż dar B przez 3. Na przykład + = 9 .

– otrzymujesz dar B.