

## WARIANTY

### 2 GRACZY

Podczas przygotowania do gry każdy z graczy wybiera po 2 tytanów.

Gracze odbywają tury swoich tytanów naprzemiennie – najpierw pierwszy tytan gracza A, potem pierwszy tytan gracza B, następnie drugi tytan gracza A i wreszcie drugi tytan gracza B.

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy ustala kolejność swoich tytanów.

Pierwszego tytana należy umieścić po lewej stronie, drugiego po prawej.

Karty zdolności 4 tytanów należy umieścić obok toru w odpowiedniej kolejności, od lewej do prawej (w ten sposób gracze będą pamiętać o kolejności ruchów podczas rozgrywki).

Pierwszego gracza ustala się zgodnie z normalnymi zasadami.

Za każdym razem, gdy gracz użyje zdolności jednego ze swoich tytanów, odwraca kartę zdolności rewersem do góry.

Rozgrywka toczy się zgodnie z normalnymi zasadami.

### ZESPOŁY

Gracze mogą rozegrać grę zespołową – w zespołach 2-osobowych w grze na 4 graczy albo w 2- lub 3-osobowych w grze na 6 graczy.

Gracze powinni zasiąść wokół stołu w taki sposób, aby gracze z 1 zespołu nie siedzieli obok siebie.

Dalsza część przygotowania do gry i rozgrywka przebiegają zgodnie z normalnymi zasadami.

Kiedy jeden z tytanów przekroczy metę po trzecim okrążeniu, wygrywa jego cały zespół.

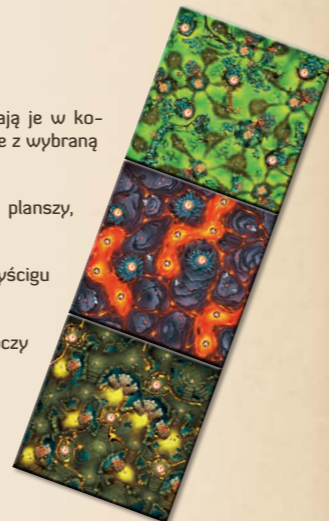
### WIELKI SZŁEM

Gracze wybierają 3 tory i układają je w kolumnie (jeden nad drugim) zgodnie z wybraną przez siebie kolejnością.

Kiedy gracz opuści szczyt 1 planszy, przechodzi na kolejną.

W ten sposób każde okrążenie wyścigu odbywa się w innym świecie.

Pierwszy tytan, który przekroczy szczyt górnej planszy, zwycięża.



### Opracowanie

Autor: Julian Allain

Ilustracje: Djib

Projekt graficzny: Funforge Studio

Redakcja polskich zasad: Zespół REBEL

Projektant chciałby podziękować:

Solalowi, Arnaudowi, Jérémy'emu, Leo-games, Awami, Joueurowi Tony'emu, zespołowi Funforge, Patatore'owi, la Cacahuète'owi, Rennes Gang of Game Designers, Joueurowi Arnaudowi, Furyo Sanowi, Gaming Hour café, Ewanowi Allainowi i wszystkim, którzy pomogli podczas prac nad grą.

© Funforge s.a.r.l. 2016 – Wszystkie prawa zastrzeżone.

TTRODPL



REBEL

ZASADY WYŚCIGU

FUN  
FORGE

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 1 3 dwustronne plansze (6 torów)
  - 2 6 kości akcji
  - 3 13 kart specjalnych
  - 4 15 żetonów pułapek
  - 5 6 znaczników życia
  - 6 6 znaczników okrążeń
  - 7 6 figurek tytanów
  - 8 6 plansz tytanów
  - 9 6 kart zdolności
- instrukcja




## ZAŁOŻENIA I CEL GRY

Szykuje się obłąkańczy wyścig tytanów! Wciel się w jeźdźca tytanicznego wierzchowca i spróbuj wygrać tę zaciekłą gonitwę przy pomocy siły, sprytu i przeróżnych magicznych artefaktów!

Taranuj przeciwników, żeby ich osłabić, a z pewnością jako pierwszy przekroczysz metę i zostaniesz kolejną legendą Neverworld™!

Łącz swoje kości, unikalną zdolność tytana i zebrane na torze karty specjalne, aby wykonać jak najlepsze akcje i zostawić przeciwników w tyle. Ukończ trzy okrążenia przed innymi, a zostaniesz obwołany wielkim zwycięzcą wyścigu.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Wybierz 1 z 6 torów.
2. Umieść planszę na środku stołu, tak aby wszyscy gracze mieli do niej łatwy dostęp.
3. Potasuj karty specjalne i umieść je rewersami do góry obok planszy. Obok talii zostaw trochę wolnego miejsca na stos kart odrzuconych.
4. Obok planszy, naprzeciw kart specjalnych utwórz stos żetonów pułapek.
5. Każdy z graczy wybiera tytana, a następnie otrzymuje jego planszę, figurkę i odpowiednią kartę zdolności. Kartę zdolności należy umieścić obok planszy tytana, a figurkę obok toru.
6. Gracz umieszcza znacznik okrążeń na pierwszym polu licznika okrążeń na swojej planszy tytana. Następnie umieszcza znacznik życia stroną z sercem ku górze  na najwyższym polu wskaźnika życia tytana.

**Wyjątek.** Chtóóólhóó rozpoczyna grę jedynie z częścią swoich punktów życia. Jego znacznik życia należy umieścić na polu „4”, a nie „6”.

7. Każdy z graczy otrzymuje losową kartę specjalną. Gracze nie ujawniają swoich kart przeciwnikom.
8. Wreszcie należy wziąć tyle kości, ilu tytanów bierze udział w grze, i umieścić je obok planszy.

**Uwaga!** W grze na 2 graczy i widowiskowym „Wielkim Szlemie” przygotowanie do gry i sama rozgrywka przebiegają nieco inaczej (zob. *Warianty* na końcu instrukcji).

## PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA

### 👁️ Zasady gry 👁️

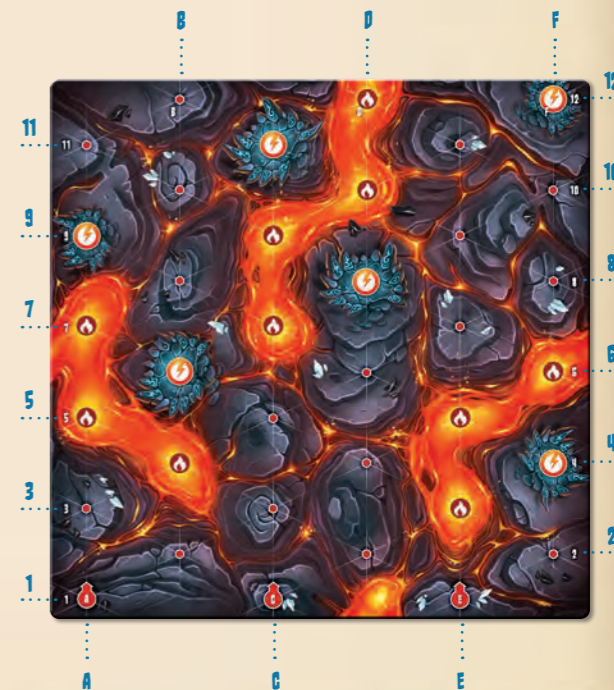
Każdy z torów przedstawia świat jednego z tytanów.

Plansze to niekończące się tory, które „zawijają się” na krawędziach.

Każda składa się z 12 rzędów (1–12) i 6 kolumn (A–F).

Tytani poruszają się pomiędzy punktami, które będziemy nazywać polami.

Każde pole planszy ma koordynaty składające się z litery i liczby (dzięki temu łatwiej będzie ustalić położenie tytanów podczas ruchu).

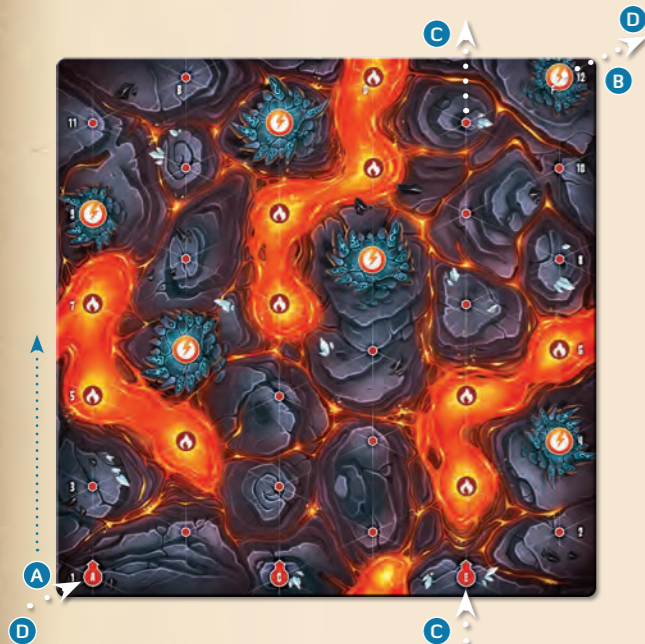


Gracze rozpoczynają wyścig na dole planszy (rząd 1) **A** i zawsze zmierzają ku jej szczytowi (rząd 12) **B**.

Kiedy gracz miałby wykonać ruch, który przesunąłby go poza szczyt planszy, po prostu pojawia się na dole planszy (w ten sposób kończąc okrążenie), przesuwa swój znacznik okrążenia o 1 pole do przodu i kontynuuje swoją akcję **C**.

Podobnie, jeśli gracz miałby wyjść poza bok planszy, po prostu pojawia się po jej drugiej stronie, w następnym rzędzie (tylko ruch po przekątnej pozwala wyjść poza bok planszy) i kontynuuje swoją akcję.

Na przykład ruch po przekątnej z pola F12 **D** na szczycie planszy przesunąłby tytana na pole A1 na dole planszy.



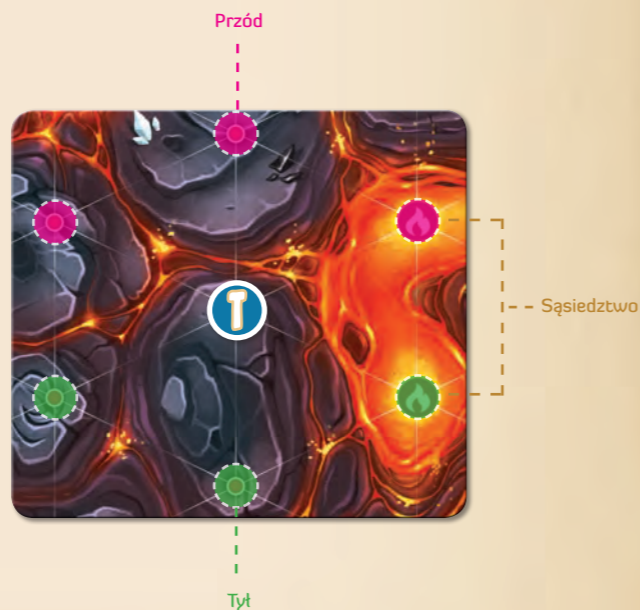
Przykład

Jeśli gracz znajduje się na polu B10 i przesuwa się o 2 pola do przodu, opuści planszę i zakończy ruch na dole planszy, na polu B2.

Jeśli przesunąłby się o 3 pola po przekątnej, zakończyłby ruch na polu E1 (bez względu na to, czy przesuwałby się w lewo, czy w prawo).

## Zasady ruchu

- Podczas swojej tury gracz zawsze musi się przesunąć i nigdy nie może się cofać (chyba że w wyniku działania karty zdolności lub karty specjalnej).
- Wokół tytana znajdują się 3 strefy:
  - Przód – 3 pola znajdujące się przed tytaniem.
  - Tył – 3 pola znajdujące się za tytaniem.
  - Sąsiedztwo – 6 pól otaczających tytana (zarówno te przed nim, jak i te za nim).
- Na danym polu może się znajdować tylko 1 tytana. Jeśli gracz wejdzie na pole zajmowane przez innego tytana, wypchnie go i zapoczątkuje reakcję łańcuchową (zob. *Reakcje łańcuchowe*).



## PRZEBIEG TURY

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze rzucają kością. Kolor ścianki wskaże, który tytana rozpocznie grę.

Jeśli tytana danego koloru nie bierze udziału w grze, należy rzucać kostką dopóty, dopóki nie wypadnie ścianka w kolorze tytana znajdującego się w grze.

Gracze odbywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

## Pierwsza tura

Na początku gry tytani znajdują się tuż poniżej dołu planszy.

Pierwszy gracz rzuca tyłoma kośćmi, ilu tytanaów bierze udział w grze. Następnie wybiera jedną z dostępnych na kościach akcji, bierze odpowiadającą jej kość i umieszcza ją na swojej planszy, na przeznaczonym do tego celu polu.



Następnie gracz wybiera pole, z którego rozpocznie wyścig, i wykonuje akcję ze swojej kości. Gracz może wybrać tylko 1 z 3 pól pierwszego rzędu (A1, C1 albo E1).

Po wykonaniu akcji gracz przekazuje pozostałe kości sąsiadowi po lewej. Kości NIE NALEŻY przetrzucać.



Drugi gracz wybiera jedną z pozostałych akcji, a potem pole, z którego rozpocznie wyścig.

Następnie przychodzi kolej trzeciego gracza i tak dalej, dopóki w grze nie zostanie tylko 1 kość.

Ostatni gracz rzuca wszystkimi kośćmi (tą, która pozostała, a także kośćmi wybranymi przez pozostałych graczy) i wybiera dla siebie jedną z nich.

Kiedy wszyscy gracze rozpoczną wyścig, rozpoczyna się druga tura.

Podczas pierwszej tury gracze nie mogą zagrywać kart specjalnych ani kart zdolności.

## Kolejne tury

Kolejne tury przebiegają w ten sam sposób.

Pierwszy gracz rzuca wszystkimi kośćmi i wybiera jedną z nich, potem drugi gracz wybiera jedną z pozostałych kości i tak dalej aż do ostatniego gracza, który przetrzuca wszystkie kości i wybiera 1.

Począwszy od drugiej tury, każdy gracz:

- MUSI wykonać akcję z wybranej kości (zob. *Akcje*).
- MOŻE użyć zdolności swojego tytana (zob. *Zdolności*).
- MOŻE zagrać kartę specjalną (zob. *Karty specjalne*).

Gracz może wykonać te akcje w dowolnej kolejności, zawsze musi jednak zakończyć pierwszą akcję przed rozpoczęciem drugiej.

Nie można więc użyć zdolności lub karty specjalnej w trakcie ruchu.

## Akcje

Każda specjalna kość ma sześć ścianek w różnych kolorach. Każdemu kolorowi odpowiada inna akcja.

Kolorы ścianek (żółty, niebieski, brązowy, czerwony, zielony, fioletowy) odpowiadają również kolorom tytanaów.

Jeśli gracz wybierze kość ze ścianką w kolorze swojego tytana, natychmiast otrzyma 1 punkt życia (jeszcze przed wykonaniem jakichkolwiek akcji).

Wyjątek. Chtóóhóó nie otrzyma punktu życia, wybierając fioletowy kolor.

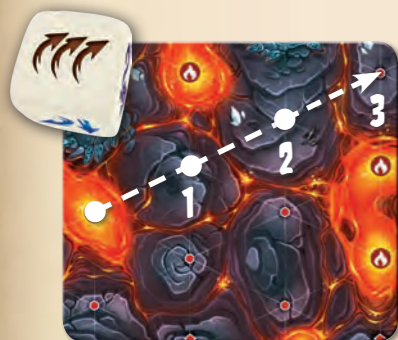
Jeśli gracz wybierze kość w kolorze innym niż kolor swojego tytana, nie otrzyma punktu życia.



Przesuń się o 2 pola do przodu.



Przesuń się o 1 pole do przodu, a potem o 1 pole po przekątnej (w lewo albo prawo; wybór należy do Ciebie) ALBO przesuń się o 1 pole po przekątnej, a potem o 1 pole do przodu.



Przesuń się o 3 pola po przekątnej w tym samym kierunku (albo lewo-lewo-lewo, albo prawo-prawo-prawo; wybór należy do Ciebie).



Przesuń się o 1 pole do przodu ORAZ, przed albo po wykonaniu ruchu, umieść żeton pułapki na 1 z 3 pól za Tobą (zob. Pułapki).



Przesuń się o 2 pola po przekątnej w tym samym kierunku (albo lewo-lewo, albo prawo-prawo; wybór należy do Ciebie) ORAZ, przed albo po wykonaniu ruchu, zadaj 1 obrażenie tytanowi znajdującemu się na 1 z 3 pól przed Tobą. Ten tytan straci 1 punkt życia

Pamiętaj! Nie możesz zadawać obrażeń w trakcie wykonywania ruchu. Uwaga! Możesz wykorzystać tę akcję, żeby zniszczyć pułapkę znajdującą się na 1 z 3 pól przed Tobą. W takim wypadku żeton pułapki nie wywoła żadnego efektu – odrzuć go.



Wybierz dowolną z 5 pozostałych akcji ORAZ, przed albo po wykonaniu ruchu, odejmij sobie 1 punkt życia.

Wyjątek. Chtóśkolwiek nie traci punktu życia za korzystanie z tej ścianki. Ta akcja nie wywołuje u niego żadnego negatywnego efektu.

## Zdolności

Każdy z tytanów posiada zdolność, z której może skorzystać raz na turę, przed lub po wykonaniu ruchu (ale nigdy w jego trakcie!).

Kiedy gracz skorzysta ze swojej zdolności, odwraca jej kartę rewersem do góry, żeby pamiętać, że podczas danej tury już z niej skorzystał.

Na początku następnej tury gracz ponownie odwraca kartę awerssem do góry. Teraz może z niej znowu skorzystać.

Uwaga! Zdolność tytana zawsze wpływa na pola bezpośrednio go otaczające (zależnie od zdolności: na pola z przodu, z tyłu albo sąsiadujące) i zazwyczaj odnosi się do pobliskich tytanów.

### Lord Chciwiec & Slaugg

Slaugg może zadać po 1 obrażeniu każdemu z tytanów (albo pułapce) znajdującemu się na 3 polach przed nim.

- Jeśli tą zdolnością zada obrażenie pułapce, zostanie ona zniszczona i należy ją odrzucić.



### Olaf & Ragnarok

Ragnarok może przesunąć sąsiadującego tytana o 1 pole w dowolnym kierunku.



### Salah & Rassik

Rassik może się odbić od tytana znajdującego się na jednym z pól za nim, aby przesunąć się o 1 pole (do przodu albo po przekątnej).



### Kapitan Braaglix & Kraken

Kraken może zamienić się polami z sąsiadującym tytanem.



### She'ena & Masakrator

Masakrator może umieścić pułapkę na sąsiednim polu.



## Itag'hn & Chtóólhóó


Chtóólhóó zadaje 1 obrażenie sąsiadującemu tytanowi, a następnie otrzymuje 1 punkt życia.

- Nie może skorzystać z tej zdolności, jeśli posiada już maksymalną liczbę punktów życia.
- Nie może skorzystać z tej zdolności, jeśli nie może zadać obrażeń wybranemu tytanowi lub wybrany tytan nie ma już punktów życia.



## Karty specjalne

Karty specjalne to unikalne przedmioty, które można zdobyć, przesuając się przez pola specjalne toru.

Pola specjalne zostały oznaczone symbolem , a także elementami dekoracyjnymi odpowiadającymi konkretnemu torowi.

Za każdym razem, gdy gracz przesunie się przez pole specjalne w wyniku działania efektu karty lub reakcji łańcuchowej, dobiera kartę specjalną (i to bez względu na to, czy przesunął się podczas swojej tury, czy też tury innego gracza!).

Gracz może mieć na ręce **maksymalnie 2 karty specjalne**. Jeśli gracz posiada już 2 karty, kiedy przesuwa się przez pole specjalne, nie może dobrać kolejnej.

Gracz może zagrać kartę specjalną podczas tury swojej lub innego gracza (zgodnie z treścią karty).

Podczas swojej tury gracz może zagrać **tylko 1 kartę specjalną**.

Uwaga! Gracz może odrzucić niepożądaną kartę specjalną, jednakże takie działanie uważa się za zagranie karty, co oznacza, że podczas danej tury nie będzie mógł już zagrać innej karty.

Po zagraniu karty specjalnej należy ją odrzucić.

Jeśli talia kart specjalnych się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową talię.



## Reakcje łańcuchowe

Kiedy gracz wejdzie na pole zajmowane przez innego tytana, wywołuje reakcję łańcuchową.

W takiej sytuacji:

1. Gracz popycha tytana, który zajmował dane pole, o tyle pól, o ile sam się porusza (zależnie od wykorzystanej akcji z kości), i w tym samym kierunku, w którym się porusza.
2. Popchnięty tytan traci **1 punkt życia**.

- Jeśli 1 ruchem gracz popchnie kilku tytanów, reakcja łańcuchowa wpłynie na każdego z nich w ten sam sposób – każdy przesunie się w kierunku, w którym został popchnięty, i każdy straci po 1 punkcie życia.
- Jeśli podczas reakcji łańcuchowej tytan opuści bok planszy, natychmiast wróci na nią po drugiej stronie, w następnym rzędzie.
- Jeśli podczas reakcji łańcuchowej tytan opuści szczyt planszy, uważa się to za ukończenie okrążenia, a tytan powraca na dole planszy. Gracz prowadzący tego tytana przesuwa swój znacznik okrążenia o 1 pole. Jeśli w ten sposób ukończy ostatnie okrążenie, wygrywa grę.
- Jeśli podczas reakcji łańcuchowej tytan opuści dół planszy, oznacza to, że cofnął się przez metę i pojawia się na szczycie planszy. Gracz prowadzący tego tytana cofa swój znacznik okrążenia o 1 pole.

### Wyjaśnienia

- Bez względu na liczbę pól, o jaką tytan zostanie przepchnięty, traci on tylko 1 punkt życia (a nie 1 punkt za pole).
- Popychający tytan nie traci punktu życia.

## Pułapki



Czerwona ścianka kości, zdolność Masakratora i karta specjalna „Niespułapka” pozwalają umieszczać na torze pułapki.

Kość pozwala umieścić pułapkę na 1 z 3 pól znajdujących się za graczem, natomiast Masakrator i karta specjalna na dowolnym sąsiednim polu.

Pułapkę można umieścić:

- Na **pustym polu**, na którym nie ma ani tytana, ani pułapki. Kiedy tytan wejdzie na pole z pułapką, traci 1 punkt życia, a żeton pułapki zostaje odrzucony.
- Na polu, **na którym już znajduje się tytan**. Pułapka zostaje natychmiast aktywowana, a tytan traci 1 punkt życia. Żetonu pułapki nie należy umieszczać na torze, tylko od razu odrzucić.

Gracze mogą niszczyć pułapki akcjami z kości, zdolnościami niektórych tytanów i pewnymi kartami specjalnymi, które zadają obrażenia (ale nie takimi, których celem mogą być wyłącznie tytani).

### Wyjaśnienie

Nie można umieścić pułapki na polu, na którym już znajduje się pułapka.

## Nokaut

Jeśli liczba punktów życia tytana spadnie do 0, dojdzie do nokautu.

Gracz odwraca swój znacznik życia na stronę z czaszką i kładzie swoją figurkę bokiem na planszy.

Jeśli gracz został znokautowany w trakcie ruchu, nie kończy go. Zamiast tego zatrzymuje się w miejscu, w którym stracił ostatni punkt życia.



Kiedy przyjdzie kolejna tura znokautowanego gracza, normalnie wybiera on kość, którą umieści na swojej planszy (co pozwala mu ograniczyć opcje przeciwników), ale potem musi spasować (nie wykonuje akcji z wybranej kości, karty specjalnej ani zdolności).

W tym momencie odwraca swój znacznik życia na stronę z sercem, żeby zaznaczyć, że poświęcił już turę na dochodzenie do siebie.



Wreszcie, gdy przyjdzie następna tura znokautowanego gracza, przesuwa on swój znacznik życia na najwyższe pole wskaźnika życia i ponownie stawia swoją figurkę pionowo (Chtóólhóó wraca do 4 punktów życia).

Gracz może teraz wybrać kość i rozegrać normalną turę.

Znokautowany tytan może być celem zdolności i kart specjalnych, może też być popychany przez innych tytanów. Nie otrzymuje on jednak żadnych obrażeń (w tym tych, które zadadzą elementy toru).

Jeśli znokautowany tytan przekroczy linię mety, jego znacznik okrążeń należy przesunąć w odpowiednią stronę zgodnie z normalnymi zasadami.

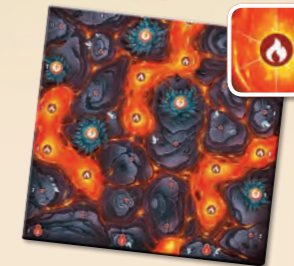
## KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z tytanów ukończy trzecie okrążenie i przesunie swój znacznik okrążenia na pole trofeum.

Ten tytan zostaje zwycięzcą!

Uwaga! Gracz może wygrać grę, będąc znokautowanym.

## KALDEIRA - JEZIORA ZAGŁADY



### Efekty toru

Gdy tylko wejdiesz na pole lawy (zaznaczone na torze rysunkiem płynącej lawy), natychmiast stracisz 1 punkt życia.

- Tytan wepchnięty na pole lawy również straci 1 punkt życia.
- Jeśli umieścisz na polu lawy pułapkę, zostanie natychmiast aktywowana, a jej żeton odrzucony.



Masakrator znajduje się na polu C3. Przesuwa się o 3 pola po przekątnej na pole F6, przechodząc przez 2 pola lawy (E5 i F6). W związku z tym traci 2 punkty życia.

## LAGUNA UMARŁAKA



### Efekty toru

Gdy tylko wejdiesz na pole piratów, zaatakują Cię piraci. Musisz wybrać – albo odrzucisz kartę specjalną, albo stracisz 1 punkt życia (jeśli nie masz kart specjalnych albo chcesz je zatrzymać). Jeśli 1 ruchem pokonasz kilka pól piratów, piraci zaatakują Cię na każdym z nich.

- Tytan wepchnięty na pole piratów również zostanie zaatakowany.



Chtóólhóó znajduje się na polu A7 i posiada tylko 1 kartę specjalną. Przesuwa się o 3 pola po przekątnej w prawo. Dociera na pole B8, gdzie odrzuca swoją kartę specjalną, potem na C9, gdzie traci 1 punkt życia, i wreszcie kończy ruch na D10.

## OGNIŚĆ CZELUŚĆ - ZAKAZANA ODLEWNIA



### Efekty toru

Jeśli znajdujesz się na polu rampy i przesuwasz się zgodnie z kierunkiem rampy, przeskakujesz za darmo 1 albo więcej pól, a potem kontynuujesz swój ruch.

Pola, które pokonasz, skacząc, nie zaliczają się do pól ruchu wynikających z wybranej kości akcji.

Na torze występują 2 rodzaje ramp:

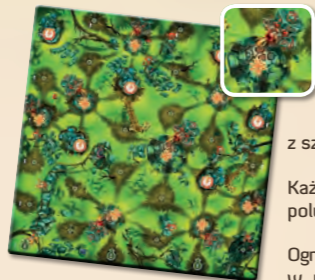
- **SUPERrampy:** te rampy są zwrócone tylko w jednym kierunku (lewo albo prawo), ale pozwalają przeskoczyć za jednym zamachem 2 pola. Jeśli przesuwasz się z tego pola w stronę inną niż wskazaną przez rampę, nie wykonasz skoku, a jedynie normalny ruch.

- **MULTIrampy:** z tych ramp można wykonać skok w każdym z trzech kierunków. Za każdym razem, kiedy przesuwasz się z tego pola do przodu albo po przekątnej, przeskoczysz 1 pole, a potem wznowisz normalny ruch.



Slagg znajduje się na polu A3. Próbuje wykonać ruch o 1 pole po przekątnej w prawo, a potem o 1 pole do przodu. Wykonuje skok z SUPERrampy A3 w prawo, przeskakuje nad polem B4 i C5, ląduje na D6 i kończy ruch na D8.

## RUINY BAN - KOGU

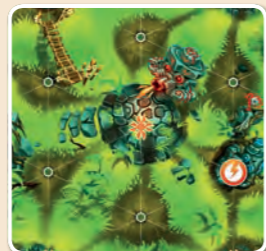


### Efekty toru

Gdy tylko wejdiesz na pole posągu ognia, aktywujesz ognisty podmuch, który zadaje po 1 obrażeniu każdemu z sześciu sąsiadujących pól.

Każdy z tytanów, który znajduje się na takim polu, traci po 1 punkcie życia.

Ognisty podmuch zostaje aktywowany w momencie wejścia na pole posągu ognia, nawet jeśli Twój ruch zakończy się na innym polu.



- Tytan wpełnięty na pole posągu ognia również aktywuje ognisty podmuch.

- Jeśli, przesuwasz się na pole posągu ognia, wypchniesz z niego innego tytana, ten tytan znajdzie się na polu sąsiadującym z posągiem ognia i w związku z tym otrzyma 1 obrażenie. Tobie nic się nie stanie.

- Umieszczenie żetonu pułapki na polu posągu ognia nie aktywuje ani pułapki, ani posągu.

- Jeśli ognisty podmuch zada obrażenie polu, na którym znajduje się żeton pułapki, pułapka eksploduje — jej żeton należy odrzucić.



Rassik znajduje się na polu B4 i przesuwa się o 2 pola po przekątnej w prawo. Kiedy wchodzi na pole D6, aktywuje ognisty podmuch, zadając po 1 obrażeniu każdemu sąsiadującemu polu (C5, D4, E5, C7, D8 i E7).

## ANG'LEH - OKO NIEZGŁĘBIONEJ PUSTKI PANA GŁĘBIN



### Efekty toru

Gdy zakończysz ruch na polu w pentagramie, możesz przerzucić kość i wykonać dodatkową akcję. Przerzucenie kości kosztuje 1 punkt życia, ale zapewnia dodatkowy ruch.

Musisz wykonać akcję z przerzuconej kości, nie możesz się rozmyślić.

Jeśli po zakończeniu tego ruchu znów znajdziesz się na polu w pentagramie, możesz poświęcić kolejny punkt życia, aby dokonać następnego przetrzutu.

**Uwaga!** Po przerzuceniu kości nie możesz już skorzystać ze swojej zdolności ani z kart specjalnych, nawet jeśli zakończysz ruch na polu poza pentagramem. Jeśli chcesz skorzystać z tych dodatkowych opcji, zrób to przed wykonaniem przetrzutu.

- Tytan wpełnięty na pole w pentagramie nie może skorzystać z jego efektu.
- Jeśli zdecydujesz się skorzystać z efektu pentagramu, tracisz 1 punkt życia przed dokonaniem przetrzutu.
- Jeśli w wyniku przetrzutu uzyskasz na kości ściankę swojego koloru, otrzymasz 1 punkt życia (nie dotyczy Chtóólóó).

**Uwaga!** Przerzucenie kości wiąże się z ryzykiem uzyskania fioletowego wyniku, który zmusi Cię do utraty kolejnego punktu życia.



Masakrator znajduje się na polu E4 i przesuwa się o 1 pole do przodu. Kończy swój ruch na polu E6 i decyduje się skorzystać z pentagramu. Natychmiast traci 1 punkt życia, a następnie ponownie rzuca kością. Wynik nakazuje mu przesuwać się do przodu o 2 pola, więc tak też czyni. Masakrator kończy ruch na polu E10 i nie decyduje się na ponowne skorzystanie z pentagramu, aby ponownie wykonać przetrzut.

## ŁODOWE RÓWNINY ESTENGAARDU



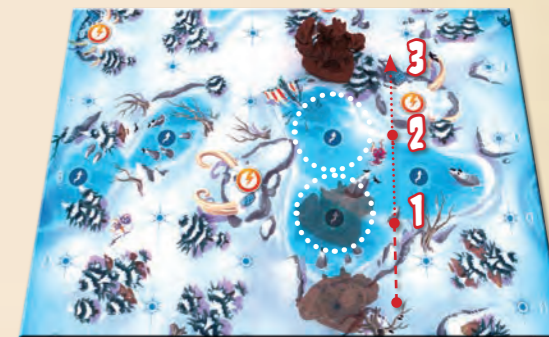
### Efekty toru

Gdy tylko wejdiesz na pole lodu, wpadasz w poślizg i kończysz ruch dopiero na pierwszym polu, które nie jest polem lodu. Ten ruch odbywa się zgodnie z wcześniejszym kierunkiem ruchu.

Pola, które pokonasz, ślizgając się po lodzie, nie zaliczają się do pól ruchu wynikających z wybranej kości akcji.



- Tytan wpełnięty na pole lodu również wpadnie w poślizg.
- Możesz umieścić pułapkę na polu lodu (nie będzie się ślizgać).



Kraken znajduje się na polu D2, a następnie przesuwa się o 1 pole do przodu. Wchodzi na pole D4, prześlizguje się na D6, a potem znów się ślizga i kończy ruch na polu D8.