Używanie kart DZIAŁAŃ

Gracz, który używa KARTY DZIAŁAŃ w swojej kolejce wykonuje następujące czynności:
1. bierze wybraną przez siebie kartę ze swojej ręki i kładzie ją odkrytą na stół,
2. następnie czyta instrukcję wybranej karty,
3. kolejno pyta innych graczy, czy nie mają nic przeciwko, by ta karta zadziałała (inni gracze mogą chcieć użyć kart "Sabotaż!" albo "Zdrada!"),
4. jeśli karta zadziałała, należy wykonać to, co na niej napisano; jeśli nie zadziałała i gracz może jeszcze wykonywać AKCJE - to je wykonuje.

Powoływanie DRUŻYN

Gracz, który posiada odpowiednich bohaterów może, wydając 1 AKCJĘ, powołać 1 DRUŻYNĘ.

Gracz może zbudować następujące drużyny:
- Normalną DRUŻYNĘ: musi posiadać 4 takich samych zwykłych BOHATERÓW, np. 4 Łuczniczki, aby powołać z nich drużynę Łuczniczek. Jeśli gracz ma 1 Mentalmantę, może nim zastąpić dowolnego zwykłego bohatera, którego mu brakuje do powołania drużyny. Jeśli ma 2 Mentalmantów, może zastąpić dwóch brakujących bohaterów itd.
- Legendarną DRUŻYNĘ: musi posiadać 4 dowolnych LEGENDARNYCH BOHATERÓW - mogą się oni powtarzać. Do jej powołania można normalnie używać Mentalmantów. Jej członkiem nie może jednak stać się GOLEM. UWAGA: Każdy gracz może mieć tylko 1 taką drużynę w grze.

Gdy gracz posiada odpowiednich BOHATERÓW i powołuje DRUŻYNĘ to:
- kładzie posiadany przez siebie ZNACZNIK na odpowiedniej KARCIE DRUŻYNY.
- bierze karty swoich BOHATERÓW, których użył do powołania tej DRUŻYNY i tasuje je z TALIĄ BOHATERÓW.

Odrzucanie użytych KART DZIAŁAŃ

Gdy gracz zakończy wydawanie AKCJI na użycie KART DZIAŁAŃ i wykona zawarte na nich instrukcje - dopiero wtedy bierze te karty ze stołu (wszystkie razem) i przenosi je na STOS KART ODRZUCONYCH!

Odrzucanie nieużytych KART DZIAŁAŃ

Karty DZIAŁAŃ, które gracz zdobył zostają na jego ręce i może z nich korzystać w przyszłej kolejce (lub w przypadku kart 'Zdrada!" i "Sabotaż!", w kolejce innego gracza).

Istnieje 1 wyjątek od tej reguły. Jeśli gracz po wykorzystaniu swoich AKCJI ma na ręce więcej niż 7 KART DZIAŁAŃ, musi odrzucić ich nadmiar tak, by ich liczba nie przekraczała 7. W ten sposób odrzucone karty należy położyć na stosie kart odrzuconych.

Odrzucanie kart działań poza powyższymi okolicznościami nie jest dozwolone, o ile nie nakazuje tego jakaś użyta KARTA DZIAŁAŃ lub zdolość drużyny albo bohatera.

POMOC TECHNICZNA

Przykład gry znajdziesz pod adresem:
www.youtube.com/user/LetsPlayGamesPL

W razie pytań zapraszamy na naszego Facebooka:
www.facebook.com/letsplaygamesPL

Lub po prostu wyślij nam maila:
biuro@letsplaygames.pl

Życzymy udanej zabawy!

Więcej przygód znajdziecie w grze **Labyrinth: Paths of Destiny**

PODZIĘKOWANIA

Specjalne podziękowania dla: Michał Wawrzyniak, Marek Roliński, Marek Mydel, Rafał Gajdzik, Filip Nowak, Igor Chrobot, Paweł Kurnatowski, Jakub Stachecki, Agnieszka Martínez Lozano, Isidoro Martínez Lozano, Kamil Ziarko, Małgorzata Ziarko, Marta Miłek, Kamil Szuwalski, Daniel Przybyła, Filip Głowacz, Ireneusz Huszcza, Adam Kwapiński, Tomasz Międzik, Kamil Korzeniowski, Paulina Korzeniowska, Grzegorz Zieliński, Rafał Bułka, Jakub Gęga, Magdalena Lipińska, Rafał Kotapka, Michał Czyżykowski, Piotr Słowikowski, Przemysław Solski, Piotr Żuchowski, Frank Noack, Adam Sieńko, Paweł Szewc, Michał Ozon, Edyta Bogucka, Dominika Gorgosz.

Legends of Labyrinth

WPROWADZENIE

Akcja gry Legends of Labyrinth toczy się w czasach, zanim Wielcy Bohaterowie pomogli swym Władcom rozwiązać palące problemy ich królestw i wyruszyli w poszukiwaniu nieśmiertelności do Prastarego Labiryntu znanego z gry Labyrinth: Paths of Destiny (sprawdź na: www.letsplaygames.pl).

W grze wcielasz się we WŁADCĘ, który potrzebuje otoczyć się DRUŻYNAMI BOHATERÓW, dzięki którym będziesz realizował swoje cele. Pragniesz zdobyć jak najlepszą pozycję względem innych WŁADCÓW, czyli pozostałych graczy. Uważaj jednak: wszyscy pragną tego samego, bo wiedzą, że BOHATEROWIE w służbie ich królestw to prawdziwa potęga!

CEL GRY

Gra kończy się, gdy dowolny z WŁADCÓW powoła, czyli ZDOBĘDZIE 3 DRUŻYNY BOHATERÓW. Jest tylko 1 zwycięzca i pozostali gracze po powołaniu przez niego ostatniej (trzeciej) drużyny, nie kończą już swoich kolejek.

PODSUMOWANIE GRY

Drużyny możesz powołać, jeśli zgromadzisz 4 takich samych zwykłych BOHATERÓW albo 4 dowolnych LEGENDARNYCH BOHATERÓW (tych ze zdolnościami). Każda DRUŻYNA, którą zdobędziesz daje ci możliwość użycia specjalnych zdolności.

BOHATERÓW werbujesz - czyli ściągasz do swojego królestwa (wykładasz przed siebie na stół) przy pomocy odpowiednich KART DZIAŁAŃ.

ELEMENTY GRY

W pudełku z grą znajdują się:
55 kart działań (mają pomarańczowy tył i symbol)
- służą do wykonywania działań w grze,
46 kart bohaterów (mają niebieski tył i symbol)
- służą do zbierania i budowy drużyn,
9 kart drużyn (mają zielony tył i symbol)
- służą jako plansza i opisują zdolności drużyn, znaczniki graczy (służące do oznaczania drużyn, które zdobyli gracze).

W grze ty i inni gracze będziecie korzystać z dwóch talii kart - talii DZIAŁAŃ i talii BOHATERÓW.

Karty DZIAŁAŃ

Karty te tworzą 1 TALIĘ DZIAŁAŃ. Z niej dobierasz karty, które trzymasz na swojej ręce w tajemnicy przed innymi graczami. Przedstawiają one różne czynności, które możesz wykonać podczas swojej kolejki. W swojej kolejce masz do wydania początkowo 1 AKCJĘ (chyba, że użyjesz odpowiednich kart, które zwiększą tę liczbę). Użycie 1 KARTY DZIAŁAŃ kosztuje cię 1 AKCJĘ.

Istnieją w grze dwa wyjątki od powyższej reguły - są nimi karty: "Sabotaż!" i "Zdrada!". Tych kart możesz użyć w dowolnym momencie za darmo, aby przeszkodzić innemu graczowi podczas jego kolejki. Powiedz mu, że chcesz użyć takiej karty zanim przystąpi do wykonywania instrukcji na karcie, którą właśnie wyłożył na stół.

UWAGA: Na użytą kartę "Sabotaż!" lub "Zdrada!" można odpowiadać kartą "Sabotaż!" lub/i "Zdrada!". Wtedy obowiązuje tylko instrukcja znajdująca się na ostatniej użytej karcie!

Zagrane KARTY DZIAŁAŃ wykłada się przed sobą. Z końcem każdej kolejki użyte podczas niej karty DZIAŁAŃ należy położyć obok talii DZIAŁAŃ. Tworzą one STOS KART ODRZUCONYCH. Gdy karty w talii działań się skończą to STOS KART ODRZUCONYCH należy potasować - staje się wtedy nową TALIĄ DZIAŁAŃ.

UWAGA: Stos kart odrzuconych tasuje się dopiero wtedy, gdy ktoś ma dobrać kartę DZIAŁAŃ, a jej brakuje.

Karty BOHATERÓW

Te karty tworzą 1 TALIĘ BOHATERÓW. Możesz w swojej kolejce werbować (dobierać jako swoich i wykładać na stół przed sobą) BOHATERÓW z tej talii,

gdy użyjesz odpowiedniej KARTY DZIAŁAŃ, zdolności DRUŻYNY, umiejętności BOHATERA LEGENDARNEGO lub spasujesz w swojej kolejce.

UWAGA: KARTY BOHATERÓW dobieramy z góry TALII BOHATERÓW i wykładamy je odkryte na stół przed sobą oraz grupujemy według ich rodzajów (tak, jak na obrazku poniżej).

W grze są dwa typy bohaterów: zwykli BOHATEROWIE i BOHATEROWIE LEGENDARNI. Zwykli bohaterowie, w przeciwnieństwie do LEGENDARNYCH, nie posiadają żadnych zdolności.

UWAGA: Gdy jakaś karta DZIAŁAŃ w grze dotyczy dowolnego BOHATERA, może działać zarówno na zwykłego BOHATERA, jak i BOHATERA LEGENDARNEGO!

Jeśli kiedykolwiek w grze odrzuca się BOHATERA to od razu należy go potasować z TALIĄ BOHATERÓW. Dzięki temu będzie łatwiej zdobyć go ponownie.

Karty DRUŻYN

Karty DRUŻYN służą do zaznaczania na nich (przy pomocy znaczników) powołanych przez graczy DRUŻYN. Należy ułożyć je na stole tak, by były widoczne dla każdego gracza - najlepiej w trzech rzędach. Dzięki temu stworzą coś w rodzaju planszy. Karty posiadają swoje symbole, by zawsze układać je tak samo.

Każda DRUŻYNA ma swoją zdolność. Jeśli gracz posiada daną DRUŻYNĘ, to może (ale nie musi) raz na kolejkę użyć jej zdolności (dzieje się to zanim zacznie używać kart działań). Jeśli posiada dwie takie same drużyny, może użyć danej zdolności 2 razy.

PRZYGOTOWANIE GRY

By przygotować grę wykonaj poniższe czynności:
1. rozdziel karty na Karty Drużyn, Akcji i Bohaterów (zgodnie z grafiką na tyłach kart),
2. rozłóż na stole Karty Drużyn zgodnie z numeracją (tak, jak pokazał poprzedni obrazek),
3. rozdaj każdemu graczowi żetony do oznaczania zdobytych drużyn (każdy gracz wybiera kolor)
4. potasuj wszystkie KARTY DZIAŁAŃ - tworzą one TALIĘ DZIAŁAŃ,
5. potasuj wszystkie KARTY BOHATERÓW - tworzą one TALIĘ BOHATERÓW,
6. rozdaj każdemu graczowi po 2 KARTY DZIAŁAŃ,
7. wylosuj lub wybierz gracza rozpoczynającego.

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najpierw gra wybrana osoba, a gdy skończy ona swoją kolejkę, rozpoczyna się kolejka następującej po niej osoby i tak do końca gry.

ZASADY GRY

Film pomagający w nauce gry znajduje się pod adresem:

www.youtube.com/user/LetsPlayGamesPL

Przebieg kolejki gracza

W swojej kolejce wykonujesz w podanej kolejności następujące czynności:
1. dobierasz 1 KARTĘ lub KARTY DZIAŁAŃ,
2. używasz zdolności DRUŻYN (jeśli je posiadasz),
3. używasz zdolności BOHATERÓW LEGENDARNYCH (jeśli ich masz),
4. możesz wydać 1 AKCJĘ, którą otrzymujesz za darmo na każdą swoją kolejkę,
5. musisz odrzucić użyte w tej kolejce KARTY DZIAŁAŃ na STOS DZIAŁAŃ ODRZUCONYCH,
6. musisz odrzucić KARTY DZIAŁAŃ do 7, jeśli masz ich więcej.

Po wykonaniu wszystkich tych czynności swoją kolejkę rozpoczyna następna osoba i tak do końca gry (aż któryś z graczy powoła swoją trzecią drużynę).

Szczegółowy opis danych czynności znajduje się poniżej.

Dobieranie kart

Gracz w swojej kolejce na jej początku:
- dobiera 1 KARTĘ DZIAŁAŃ z góry TALII DZIAŁAŃ - jeśli ma na ręce chociaż 1 KARTĘ DZIAŁAŃ,
- dobiera 2 KARTY DZIAŁAŃ z góry TALII DZIAŁAŃ - jeśli nie ma na ręce żadnej KARTY DZIAŁAŃ.

Użycie zdolności DRUŻYN

Po dobraniu karty/kart DZIAŁAŃ:
- jeśli gracz nie ma DRUŻYNY, przechodzi do następnej czynności w kolejce,
- jeśli gracz ma 1 DRUŻYNĘ, może skorzystać z jej zdolności,
- jeśli gracz ma 2 DRUŻYNY, może skorzystać z ich zdolności w dowolnej wybranej przez siebie kolejności. Może wybrać, których chce użyć, a których nie.

Korzystanie ze zdolności polega na wykonaniu instrukcji znajdującej się na KARCIE posiadanej przez gracza DRUŻYNY. Jeśli gracz zapomni wykorzystać moce DRUŻYN i zacznie korzystać ze zdolności BOHATERÓW LEGENDARNYCH, nie ma już możliwości powrotu - zdolność DRUŻYNY przepada w danej kolejce.

Użycie zdolności BOHATERÓW LEGENDARNYCH

Gracz sprawdza, czy ma jakichś LEGENDARNYCH BOHATERÓW. Pani Golemów, Paladyn i Mentalmanta posiadają zdolności działające cały czas. Reszta BOHATERÓW LEGENDARNYCH ma umiejętności, których można użyć zanim gracz rozpocznie wykonywanie akcji w swojej kolejce. Tymi BOHATERAMI LEGENDARNYMI są: Czarnoksiężnik, Żniwiarz, Golem, Złodziejka i Asasynka.

Gracz może wykorzystać ich zdolności w dowolnej kolejności. Wtedy wykonuje instrukcje znajdujące się na każdej z tych kart.

Wydanie 1 AKCJI

Gracz może wykonać za 1 AKCJĘ dokładnie 1 z 2 poniższych czynności:
- użyć 1 KARTY DZIAŁAŃ - z tych, które ma na swojej ręce,
- powołać 1 DRUŻYNĘ - jeśli posiada na stole odpowiednich BOHATERÓW.

UWAGA: używane KARTY DZIAŁAŃ mogą graczowi dawać dodatkowe AKCJE. Dzięki temu gracz może w swojej kolejce użyć jeszcze więcej KART DZIAŁAŃ lub powołać więcej DRUŻYN!

Gracz może nie chcieć wykonać żadnej z powyższych czynności. Wtedy musi powiedzieć "pas". Może wtedy zwerbować 1 BOHATERA z talii i kończy swoją kolejkę.