

the 7th continent

EXPLORE. SURVIVE. YOU ARE THE HERO!

Rulebook



Learn the rules by
watching our video on
www.the7thcontinent.com



A game published by Serious Poulp
www.the7thcontinent.com

©2017 SERIOUS POULP.
SERIOUS POULP, THE 7TH CONTINENT,
CHOOSE YOUR OWN PATH and their logos
are registered trademarks of SERIOUS POULP.

Read this before you set off for a new adventure

You are recovering from your adventure when, whilst reading the daily newspaper, you realize that several other members of the expedition have disappeared suddenly, for unknown reasons.

Coincidentally, you have been lethargic for a few days, feeling feverish and finding it difficult to get up from bed. A cold shiver runs up and down your spine.

You have to face the facts: an evil is consuming you from within.

At nightfall, you fall into a restless sleep without knowing that, for you, this is only the beginning.

Table of contents

Cel gry	3	Brak miejsca na umieszczenie karty w grze	19
W skrócie	3	Przedmioty	19
Typy kart	4	Zapis gry	21
Podsumowanie	8	Powrót do gry	21
Przygotowanie	9	Wygraj lub zgiń!	22
Kolejność tur	10	Opuszczanie lub dołączanie do gry w trakcie	22
Akcje	11	7 łatwo zapomnianych reguł	22
Efekty akcji i zdarzeń	14	Definicje	23
Życie - Talia Akcji i Stos Kart Odrzuconych	17	Autorzy	23
Eksploracja kontynentu	18	Ikonki	24

Contents

- » Ta instrukcja
- » 962 karty podzielone na różne "talie":
 - 683 ponumerowanych kart *Przygód* (zielony lub złoty tył)
 - 135 kart *Eksploracji* (mglisty tył)
 - 118 kart *Akcji* (niebieski tył)
 - 11 kart *Postaci*
 - 1 karta dziennika "Satchel & Journal"
 - 4 karty *Wskazówek*
 - 10 kart *Zapisu*
- » 7 figurek **odkrywców**
- » 4 figurki **ognia** (1 na gracza)
- » 7 6-ściennych kostek służących jako liczniki posiadanych rzeczy
- » 4 pomoce gracza
- » 3 schowki i 30 ścianek do podziału kart
- » 1 szkło powiększające pomocne przy analizowaniu kart w grze
- » 1 dwustronny uchwyt na Stos Kart Odrzuconych kart Akcji

CEL GRY

ZOSTAŁEŚ PRZEKLĘTY!



Aby wygrać grę gracze muszą pokonać każdą klątwę jaką wybrali na początku gry.

Nie martw się – gra poinformuje Cię o tym kiedy to się wydarzy

Uwaga: to pudełko zawiera następujące klątwy: "The Voracious Goddess", "The Bloody Hunt", "The Offering to the Guardians" i "The Dark Chest of the Damned". Dodatki zawierają więcej klątw dostarczając wiele dodatkowych godzin zabawy. Możesz dodać karty z dodatków do gry nawet jeśli są poza klątwy w którą właśnie gracie.

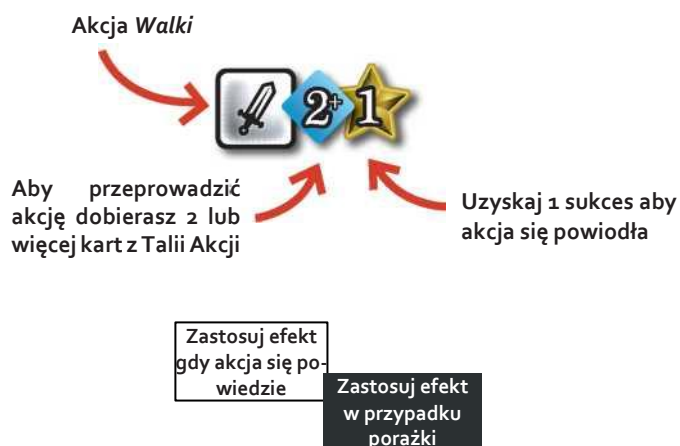
In short

The 7th Continent jest kooperacyjną grą przygodową w której przemierzając świat będziesz musiał, mierząc się z grą, przeżyć oraz zdjąć nałożoną na Ciebie klątwę. Możesz przyjąć wyzwanie tylko na siebie lub zagrać w grupie 2, 3 lub 4 osobowej.

Gdy już wybierzesz swoją postać, będziesz przemierzał siódmy kontynent poprzez odkrywanie kart *Eksploracji* i budowanie planszy poprzez wprowadzania do gry numerowanych kart *Przygód* (czyli kart *Terenów* oraz kart zdarzeń *Trwałych*).

Podczas gry gracze będą wspólnie decydowali jaką akcję podejmą figurki, które stoją na jednej z kart: Terenu, zdarzenia Trwałego dołączonego do tego terenu lub kart trzymanych w ręce oraz w ekwipunku.

Aby wykonać takie akcje, będziesz używał Talii Akcji, która reprezentuje wspólną siłę życiową twoich postaci. Wszystkie  akcje działają w taki sam sposób: musisz zapłacić ich  koszt (ilość energii potrzebnej do przeprowadzenia akcji) poprzez wyciągnięcie minimalnej wymaganej liczby kart z Talii Akcji i uzyskania minimalnej liczby  sukcesów (zależnej od stopnia trudności akcji), koniecznych do pomyślnego jej zakończenia.



Następnie zastosujesz efekt działania akcji w zależności czy zakończyła się powodzeniem, czy porażką.

Niewykonanie działania może mieć nieprzyjemne konsekwencje, takie jak otrzymanie negatywnych kart **Stanu**, co może doprowadzić do odrzucenia kart z talii akcji, zmniejszając w ten sposób twoją siłę życiową.

Chciałbyś zwiększyć swoje szanse na pozytywne zakończenie akcji? Możesz zdecydować się na dociągnięcie większej liczby kart z Talii Akcji. Musisz jednak pamiętać, że każda karta jest jednocześnie częścią Twojej siły życiowej i kiedy talia się wyczerpie przegrasz. Każda akcja może okazać się Twoją ostatnią.

Na szczęście posiadasz jeszcze na ręce karty  **Umiejętności** i  **Dodatków**, w ekwipunku karty  **Przedmiotów** oraz towarzyszy niedoli, którzy mogą uczynić pewne rzeczy łatwiejszymi w szczególności poprzez zmniejszenie kosztu akcji lub zwiększenie szansy jej sukcesu.

W przeciwieństwie do większości gier planszowych, w 7-mym kontynencie przeżywasz jedną długą, nieprzerwaną przygodę. Potrzeba kilku godzin eksploracji aby złamać każdą klątwę ... lub umrzeć próbując to zrobić. Tu przychodzi z pomocą łatwy system zapisu stanu gry w dowolnym momencie jej trwania oraz późniejszego jej od tego momentu wznowienia.

Zalecamy, aby sesje trwały od jednej do dwóch godzin, ponieważ niektóre wydarzenia – jak np. upolowana dzicyzna będzie znowu dostępna - nie mogą się wydarzyć bez zapisania wcześniej gry (jakbyś obozował na noc)

Uwaga: w trakcie gry odkryjesz, że aby pokonać 7-my Kontynent i zdjąć klątwy będziesz musiał używać wszystkich swoich umiejętności koniecznych do przeżycia – zbierać pożywienie (poprzez np. łowienie ryb) aby odzyskać trochę siły życiowej, budować rzeczy pozwalające Ci przetrwać niebezpieczne sytuacje, zwiększać Talię Akcji kartami Zaa-wansowanych Umiejętności, który możesz zyskać wydając cenne punkty doświadczenia, które zdobyliście wcześniej, itd.

Card types

1. KARTY PRZYGÓD



Tył kart przygód



Zielone lub złote numerowane karty to tereny odkryte podczas eksploracji kontynentu, predefiniowane wydarzenia (miejsca, spotkania itp.), które możesz wyzwalać, przedmioty, które możesz znaleźć, a także wiele innych niespodzianek do odkrycia!

- 1 unikalny numer ID
- 2 numer karty
- 3 tekst fabularny



TEREN

Karty *Terenu* stanowią wycinek kontynentu, który pozostaje w grze na Planszy. Gracz może poruszyć się figurką na kartę *Terenu*, wywołać pokazaną na niej akcję i skorzystać z zasobów celem stworzenia przedmiotu niższym kosztem.

- 1 dostępne akcje
- 2 dostępne zasoby
- 3 karty Eksploracji do umieszczenia w grze w miejscu wskazywanym przez strzałkę



ZDARZENIE STAŁE

Zdarzenie Stałe pozostają po ich odkryciu na planszy (patrz "zdarzenia stałe", str. 15). Są przyłączane do karty Terenu krawędzią w kierunku wskazywanym przez strzałkę.

- 1 pozycja strzałki(-ek) (wskazuje w kierunku karty Terenu do której zdarzenie jest przyłączane)
- 2 akcja która spowodowała, że wydarzenie pojawiło się w grze
- 3 tekst fabularny
- 4 efekt(y) i/lub możliwe akcje



ZDARZENIE TYMCZASOWE

Karty zdarzeń Tymczasowych są odrzucane (chyba, że napisano inaczej) w Przeszłość – strefę gry w której gracze odrzucają karty Przygód i Eksploracji – natychmiast po ich rozpatrzeniu.

- 1 typ karty – zdarzenie Tymczasowe
- 2 tytuł
- 3 tekst fabularny
- 4 efekt(y) i/lub możliwe akcje
- 5 słowa kluczowe

Ważne! Tekst na karcie jest ważniejszy od instrukcji



PRZEDMIOTY

Karty *Przedmiotów* są umieszczane w ekwipunku gracza i ułatwiają mu wykonywanie określonych czynności lub umożliwiają podejmowanie nowych akcji. Ikona kości wskazuje ile razy przedmiot będzie mógł być użyty zanim ulegnie zniszczeniu.

1 typ karty – Przedmiot – oraz początkowa wytrzymałość

2 tytuł

3 tekst fabularny

4 efekt(y) i/lub możliwe akcje

5 słowa kluczowe



PRZEDMIOTY FABULARNE

Karty *przedmiotów fabularnych* dostarczają graczom istotne informacje, a w kilku przypadkach pozwalają im skorzystać z jakiegoś pozytywnego efektu lub wykonać jakąś nową akcję. Znajdują się one pod kartą dziennika "Satchel & Journal", a gracze mogą w dowolnej chwili do niej zajrzeć i ją przeczytać.

1 typ karty – Przedmiot Fabularny

2 tytuł

3 tekst fabularny

4 efekt(y) i/lub możliwe akcje

5 słowa kluczowe



STAN

Karty *Stanu* są kartami szkodliwymi, które gracz dodaje do swojej ręki po tym jak pojawia się w trakcie przygody głównie jako efekt nieudanej akcji. W większości przypadków na karcie opisany jest sposób w jaki można się karty pozbyć.

1 typ karty – Stan/Postać

2 tytuł

3 otrzymanie tego stanu powoduje utratę siły vitalnej (str. 16)

4 efekt(y) i/lub możliwe akcje



DODATEK

Karty *Dodatku* są kartami pozytywnymi, które gracze dodają do swojej ręki po tym jak pojawia się w trakcie przygody, takimi jak: towarzysze, stany pozytywne i zadania poboczne, których gracz może się podjąć.

1 typ karty – Dodatek

2 tytuł

3 tekst fabularny

4 efekt(y) i/lub możliwe akcje

5 słowa kluczowe

2. KARTY EKSPLOKACJI



Tył karty *Eksploracji*



Karty *Eksploracji* to zdarzenia, które pojawiają się losowo podczas eksploracji kontynentu. Mogą to być wydarzenia stałe, wydarzenia tymczasowe, znalezione przedmioty, itp. Każda karta eksploracji należy do obszaru kontynentu reprezentowanego przez rzymską cyfrę (I, II, III, IV itd.) pokazaną na odwrocie karty oraz na karcie *Terenu*, do której jest przyłączony.

Uwaga: unikalny numer ID karty Eksploracji widoczny jest na przodzie w prawym górnym rogu.

1 strefa

3 dostępne akcje

2 pozycja strzałki (wskazuje w kierunku karty *Terenu* do której karta Eksploracji jest przyłączana)

3. KARTY AKCJI



Tył karty *Akcji*



Karty *Akcji* zawierają karty *Umiejętności* i karty *Klątw*.

Razem tworzą Talię Akcji, która umożliwia ci wykonywanie akcji (patrz "Rozpatrywanie akcji", str. 11) i reprezentuje siłę życiową graczy (patrz "Siła życiowa - Talie Akcji i Stos Kart Odrzuconych", str. 17).



UMIĘJĘTNOŚĆ

Karty *Umiejętności* umożliwiają wytworzenie pomocnych przedmiotów lub korzystać z pozytywnych efektów.



1 typ karty – *Umiejętność*

2 tytuł

3 koszt zakupu (tylko Zaawansowane *Umiejętności*)

4 sukcesy, które karta generuje, gdy zostanie odkryta w kroku *Rezultat* akcji

5 efekty umiejętności

6 efekty przedmiotów (po stworzeniu)

7 słowa kluczowe

8 unikalny nr ID



KLĄTWA

Karty *Klątwy* zmniejszają szanse na powodzenie akcji (ponieważ są one warte zero sukcesów). Powodują również, że wszyscy gracze przegrywają, kiedy zostaną one wyciągnięte ze Stosu Kart Odrzuconych podczas kroku „Koszty” akcji w chwili gdy Talia Akcji jest już pusta.

1 typ karty – *Klątwa*

2 tytuł

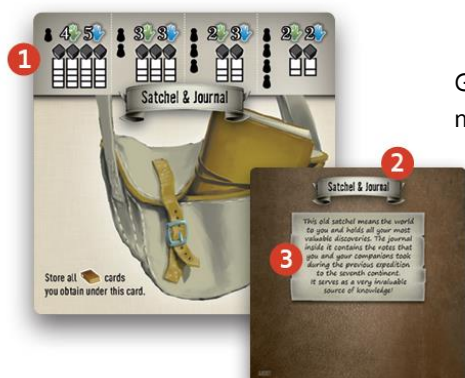
4. KARTY POSTACI



Karty postaci przedstawiają portrety i historie odkrywców, w których gracze się wcielają. Pokazują one również umiejętności bohatera.

- 1 typ karty – Postać/Stan
- 2 tytuł
- 3 efekty
- 4 tekst fabularny
- 5 odpowiednia figurka

5. KARTA „SACHEL & JOURNAL”



Gracze rozpoczynają grę z tą kartą, pod którą będą przechowywać karty Przedmiotów Fabularnych zdobytych w trakcie trwania przygody.

- 1 rozmiar ręki i wielkość ekwipunku zależny od liczby graczy
- 2 tytuł
- 3 tekst fabularny

6. KARTY WSKAZÓWEK



Przed rozpoczęciem gry gracze wybierają karty Wskazówek, które odpowiadają klątwom, które będą próbowali złamać. Każda wskazówka dostarcza pewną informację, która pomaga pokonać klątwę, z którą jest związana.

Wskazówką jest kartą Przedmiotu Fabularnego, więc po wybraniu jest przechowywana pod kartą "Satchel & Journal", a gracze mogą ją przeglądać i czytać w dowolnym momencie.

- 1 typ karty – Przedmiot Fabularny
- 2 tytuł
- 3 tekst fabularny
- 4 wskazówka i/lub efekt i/lub dostępne akcje



7. KARTY ZAPISU



Jeśli chcesz zapisać grę, użyj kart Zapisu do przechowania kart z Talii Akcji, Stosu Kart Odrzuconych i zapamiętania poziomu zużycia przedmiotów w zasobach wszystkich graczy.

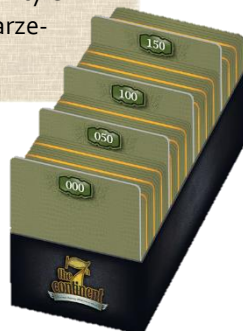
Overview

TALIA PRZYGÓD

Talia Przygód zawiera wszystkie ponumerowane karty z zielonym lub złotym tyłem. Karty te mogą być terenami, wydarzeniami, przedmiotami, itp.

TALIA EKSPLOKACJI

Karty eksploracji są losowymi zdarzeniami i mogą mieć wiele różnych efektów. Gracze muszą odkryć i rozpatrzyć kartę Eksploracji, zanim będą mogli umieścić „skrywaną” kartę Terenu w grze, a tym samym kontynuować eksplorację kontynentu.



PLANSZA

Gracze budują planszę podczas eksploracji kontynentu, układając odkryte karty Terenu, Stałych Zdarzeń oraz zakrytych kart Eksploracji (mgłą do góry) w grze.

- 1 przód karty Terenu
- 2 tył karty Eksploracji (strona mgły)
- 3 przód karty Zdarzenia Stałego

FIGURKI POSTACI



SACHEL & JOURNAL

Wszystkie karty Przedmiotów Fabularnych zdobytych podczas przygody muszą być przechowywane pod tą kartą (jest wspólna dla wszystkich graczy).



RĘKA

Każdy gracz na początku gry poza kartą Postaci ma pustą rękę. Ręka gracza może zawierać ograniczoną liczbę kart Umiejętności i Dodatków (liczba ta zależy od liczby graczy - patrz karta "Satchel & Journal") i nieograniczoną liczbę kart Stanu (jednak nie więcej niż 1 każdego rodzaju)

Ważne!

W trakcie przygotowania nie zaglądaj na przód kart *Przygód* i *Eksploracji*.
Pozostałe karty można swobodnie oglądać.

PAST

Past to obszar, do którego trafiają wszystkie karty *Przygód* i *Eksploracji* odrzucone podczas gry.

Gracze mogą swobodnie przeglądać karty z pola Past, które muszą wrócić do swoich talii pomiędzy sesjami gry.

Wszyscy gracze korzystają ze wspólnego pola Past.

TALIA AKCJI

Talia Akcji zawiera karty *Umiejętności* i *Kłótw.* Gracze płacą koszt zagrania Akcji przez dociąganie kart z tej talii.

Wszyscy gracze używają tej samej Tali Akcji.

STOS KART ODRZUCONYCH

Stos Kart Odrzuconych jest miejscem gdzie wszystkie karty Akcji zostają odrzucone. Gracze mogą swobodnie przeglądać karty ze Stosu Kart Odrzuconych, o ile w Talii Akcji pozostały karty.

Wszyscy gracze używają tego samego Stosu Kart Odrzuconych.



EKWIPUNEK

Każdy gracz posiada swój własny ekwipunek.

Na początku gry jest on pusty, a w trakcie gry będzie wypełniał się kartami Przedmiotów znalezionych lub wytworzonych.

Każdy gracz posiada również kości, które służą za licznik wytrzymałości przedmiotów w ekwipunku.

PRZYGOTOWANIE

» Każdy gracz wybiera kartę *Postaci* i dodaje ją do swojej ręki (pamiętaj, aby przeczytać historię z tyłu karty).

» Każdy gracz bierze figurkę reprezentującą jego postać i figurkę ognia.

» Umieść kartę "Satchel & Journal" przed graczem obrazkiem do góry.

Opcjonalnie - weź kartę jeśli chcesz grać w trybie "łatwym", lub kartę jeśli chcesz grać w trybie "hardcore" (patrz s. 22).

» Każdy gracz otrzymuje taką ilość kości jaka wynika z ilości graczy i tego co pokazano na karcie "Satchel & Journal": 4 w grze solo / 3 dla 2 graczy / 2 dla 3-4 graczy.

» Wybierz jedną lub więcej kart *Wskazówek* i umieść je pod kartą "Satchel & Journal". Zwróć wszystkie niewybrane karty *Wskazówek*. Możesz wybrać kilka kart *Wskazówek*, jeśli chcesz walczyć z wieloma kłótwami naraz. Jednak to sprawi, że gra staje się znacznie trudniejsza, ponieważ musisz złamać wszystkie kłótwy odpowiadające tym kartom *Wskazówek*, aby wygrać. Nie zalecamy tego w początkowych rozgrywkach.

W pierwszej rozgrywce zalecamy grę przeciwko kłótwie "The Vicious Goddess" (zaczynając od karty , jak wskazano na karcie *Wskazówka kłótwy*).

» Potasuj następujące karty, aby utworzyć Talię Akcji:

- 35 kart *Umiejętności*, które są wspólne dla wszystkich postaci;
- 5 kart *Umiejętności*, które są charakterystyczne dla każdego z bohaterów biorących udział w przygodzie (na karcie pokazany jest portret postaci);
- karta(-y) *Kłótw* powiązane z wybranymi przez nas *Wskazówkami* (karty *Kłótwy* i *Wskazówki* mają ten sam tytuł);
- 4 karty *Kłótw* zatytułowane „Death is lurking!” ("Śmierć się czai!").

» Jeśli posiadasz stojak na Stos Kart Odrzuconych, zamontuj go i umieść obok Tali Akcji.

» Posortuj karty *Eksploracji* wg stref (I, II, III, IV, itd.), a następnie potasuj wszystkie stosy kart i umieść je za odpowiednimi przegrodami (I, II, III, IV itd.) w pudełku gry mglistą stroną w stronę graczy.

» Posortuj karty *Przygód* i w kolejności rosnącej (na wierzchu karta , a następnie umieść je w pojemniku numerami w stronę graczy używając rozdzielników [050, 100 ...].

Ważne! Zielone karty będą zawsze umieszczane przed złotymi kartami mającymi ten sam numer.

» Weź kartę *Przygody* wskazaną na wybranej przez Ciebie karcie *Wskazówki* (wybierz najniższą kartę, jeśli wybrałeś wiele kart *Wskazówek*), przeczytaj tekst fabularny z tyłu karty, a następnie połóż na stole, aby utworzyć Planszę. Ta karta *Przygody* jest teraz pierwszą i jedyną kartą *Terenu*. Umieść na tej karcie figurkę każdej postaci biorącej udział w tej przygodzie.

» Połóż kartę *Eksploracji*, mglistą stroną do góry, obok każdej strzałki widocznej na początkowej karcie *Terenu*, upewniając się, że tekst jest zorientowany w taki sam sposób, jak na pozostałych kartach Planszy. Karty *Eksploracji* muszą mieć tę samą rzymską liczbę, co karta *Terenu*, do której są dołączone.

» Przeczytaj tekst początkowy "Read this before you set off for a new adventure" (strona 2) oraz wybraną przez siebie Kartę *Wskazówki* (z przodu i z tyłu).

Turn sequence

WYBIERZ AKTYWNEGO GRACZA

W każdej turze wybierany jest wspólnie gracz, który staje się "aktywnym graczem" (jeśli wszyscy się zgodzą może to być ten sam gracz, co w poprzedniej turze). Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, aktywnym graczem staje się gracz po lewej stronie od ostatniego aktywnego gracza.

SPRAWDZ POZOSTAŁE POSTACIE

Każdy gracz, którego figurka znajduje się na tej samej karcie Terenu, co aktywny gracz, może wziąć udział w akcji (jeśli aktywny gracz się zgadza), a tym samym użyć kart w ręce i / lub z zapasów, aby pomóc aktywnemu graczowi.

WYKONAJ AKCJE

Aktywny gracz rozpatruje wybrane akcje spośród widocznych (jako ikona  w białym kwadracie) na:



» karta *Terenu* 1, na której stoi figurka

» karta *Eksploracji* 2 dołączona do karty *Terenu*, na której stoi figurka;

» karta *Zdarzenia Stałego* 3 dołączona do karty *Terenu*, na której stoi figurka;

» karta *Zdarzenia Tymczasowego* 4 która została właśnie odkryta (ta akcja jest obowiązkowa);

» karty  Umiejętności,  Dodatków lub  Stanów, które znajdują się w ręce; 5

» karta  Przedmiotu w ekwipunku; 6

» karta  Przedmiotu Fabularnego która znajdują się pod kartą "Satchel & Journal". 7

Gdy akcja zostanie całkowicie rozpatrzona, rozpoczyna się nowa tura.

Ważne!

Akcja nie może być wykonana gdy:

» inna akcja jest w trakcie wykonywania;

» ma warunek wstępny, którego gracze nie mogą spełnić;

» posiada ikonę , a jeden lub więcej graczy nie bierze w niej udziału;

» ta akcja  jest widoczna w strzałce karty *Stałego Wydarzenia* dołączonej do karty *Terenu*, na której stoi figurka gracza - oznacza to, że akcja została już wykonana i nie może być wykonana ponownie na tej karcie *Terenu*.

Gdy aktywny gracz odkryje  obowiązkową akcję, gracze biorący w niej udział muszą najpierw zakończyć wykonywanie obecnej akcji, a następnie natychmiast wykonać obowiązkową akcję.

Action resolution

Akcja składa się z: ikony  białego kwadratu,  początkowego kosztu,  poziomu trudności (minimalnej liczby sukcesów, aby akcja zakończyła się powodzeniem), efektu  sukcesu i efektu  porażki.

Ważne!

Jeśli ikona  jest powiązana z akcją, nie będzie można jej wykonać, dopóki WSZYSCY gracze nie będą zaangażowani do jej wykonania.



1 Akcja kopania

2 Dobierz 6 lub więcej kart z Talii Akcji aby przeprowadzić akcję.

3 Otrzymaj 1 lub więcej sukcesów aby akcja się powiodła.

4 Sukces – aktywny gracz otrzymuje kartę 

5 Porażka – każda zaangażowana postać dostaje kartę 

AKCJA JEST ROZPATRYWANA W NASTĘPUJĄCEJ KOLEJNOŚCI:

1. PRZEDMIOT

Każdy gracz biorący udział w akcji może użyć jednego lub więcej przedmiotów ze swojego ekwipunku, odejmując 1 kropkę od wartości kości spoczywającej na każdym używanym przedmiocie (bez względu na to, z ilu kart *Przedmiotów* składa się przedmiot). Jeśli wartość ta osiągnie zero, kostka zostanie usunięta.

Za każdy przedmiot użyty w ten sposób gracz będzie mógł zastosować - najwyżej raz w trakcie akcji - niektóre lub wszystkie efekty jednej lub więcej kart *Przedmiotów*, z których się składa pod warunkiem, że ikona  związana z efektem pasuje do bieżącej akcji .

Uwaga: aby pamiętać, który przedmiot jest aktualnie używany, można umieścić kość na obrazku.

2. KOSZT

a. Aktywny gracz określa koszt Akcji:

» Domyślna liczba kart do wyciągnięcia z Talii Akcji (pokazana w niebieskim diamencie  po prawej stronie ikony akcji);

» Jeśli w akcji uczestniczy więcej niż jeden gracz, można podjąć decyzję o obniżeniu kosztu akcji o dowolną liczbę  (do pobrania), jednocześnie zwiększając poziom trudności akcji o tę samą wartość ( wymaganych sukcesów). Ta opcja nie jest dostępna, jeśli z akcją powiązana jest ikona .

» Każdy gracz biorący udział w akcji może zastosować efekty jednej lub więcej kart z ręki, jednej lub więcej kart *Przedmiotów* ze swojego ekwipunku **użytego podczas kroku 1** (Item), jednej lub więcej karty *Stałego wydarzenia* dołączonego do Karty *Terenu* na którym stoi figurka i/lub jednej lub więcej kart *Przedmiotów Fabularnych*, celem zmniejszenia liczby kart dociąganych.

b. Aktywny gracz dobiera liczbę kart Akcji równą końcowemu kosztowi akcji i kładzie je zakryte przed sobą.

» Aktywny gracz może dobrać dodatkowe karty *Akcji*, jeśli chce zwiększyć swoje szanse na sukces, chyba że akcja posiada ikonę .

Wszelkie dodatkowe karty umieszczane są zakryte obok poprzednio dobranych.

Uwaga: koszt akcji może wynosić zero, ale nigdy mniej. W przypadkach, gdy koszt zejdzie poniżej zera traktuj go jak zero.

Ważne! Zazwyczaj aktywny gracz musi dobierać karty z wierzchu Talii Akcji. Jeśli Talia Akcji jest pusta, aktywny gracz musi potasować Stos Kart Odrzuconych, położyć go zakryty i dobrać brakujące karty z niego. W takim przypadku, jeśli ze Stosu Kart Odrzuconych zostanie odkryta karta *Klątwy* , gra natychmiast się kończy i gracze przegrywają (patrz "Siła życiowa - Talia Akcji i Stos Kart Odrzuconych", str.17).

3. REZULTAT



Teraz aktywny gracz odkrywa wszystkie karty wylosowane w kroku 2.b:

» Jeśli karta *Kłótny* 🧟 jest odkryta i została wyciągnięta ze Stosu Kart Odrzuconych podczas gdy Talia Akcji jest pusta, gra natychmiast się kończy i gracze przegrywają.

» W przeciwnym wypadku, sumuj uzyskane sukcesy:

- Policz sukcesy reprezentowane przez pełne złote gwiazdy.

Możesz dowolnie łączyć wszelkie połówki gwiazd widoczne na odkrytych kartach, o ile obie karty zwrócone w ten sam sposób, uformują pełną złotą gwiazdę.

- Każdy gracz biorący udział w akcji może zastosować efekty jednej lub więcej kart z ręki, jednej lub więcej kart *Przedmiotów* ze swojego ekwipunku użytego podczas kroku 1 (Item), jednej lub więcej kart *Stałych wydażeń* dołączonych do Karty *Terenu na której stoi jego figurka*, i/lub jednej lub więcej kart *Przedmiotów Fabularnych*, aby uzyskać dodatkowe sukcesy.

Jeśli aktywny gracz uzyska co najmniej tyle sukcesów, ile wymaga akcja, jest ona traktowana jako zakończona sukcesem. W innym przypadku jest to porażka.

4. UMIEJETNOSC



Aktywny gracz może wybrać **jedną** kartę *Umiejętności* 🖐️ spośród odkrytych podczas kroku 3 (Rezultat).

Można dodać tę kartę do swojej ręki lub ręki innego gracza biorącego udział w akcji, nawet jeśli karta przekracza limit kart na ręce.

5. ODRZUCENIE

Odrzuć wszystkie pozostałe karty 🧟 i 🖐️ dobrane podczas kroku 2 (Koszt) na Stos Kart Odrzuconych.

Odrzuć wszystkie karty *Przedmiotów*, które nie posiadają na powiązanych kościach żadnych punktów (brak kości) na Stos Kart Odrzuconych (karty Akcji) albo na pole Past (karty Przygód i Eksploracji).

6. KONSEKWENCJE



Aktywny gracz w zależności od rezultatu akcji ponosi konsekwencje.

Jeśli akcją jest:

sukces - stosuje efekty pokazane w białej sekcji;

porażka - stosuje efekty pokazane w czarnej sekcji. Jeśli nie ma takiej sekcji, niepowodzenie tego działania nie ma znaczenia.

O ile nie zaznaczono inaczej (np. "każda zaangażowana postać ..."), konsekwencja działania dotyczą tylko aktywnego gracza.

Najczęstsze konsekwencje działań opisano na stronach 14-15-16.

7. LIMIT KART NA RECE

Każdy zaangażowany gracz, który ma więcej kart 🖐️ *Umiejętności* i/lub kart 🖐️ *Dodatków* w ręku niż dozwolony limit, musi odrzucić nadliczbowe karty.

Ważne!

Każda ikona 🖐️ i 🗨️ widoczna na niektórych kartach *Przedmiotów* i *Umiejętności* jest warta 1 sukces za każdą ikonę 🗨️ uzyskaną podczas tego kroku.

Ważne!

Wszelkie ikony 🖐️ i 🗨️ znajdujące się na lewym pasku kart *umiejętności* są brane pod uwagę tylko wtedy, gdy zostaną odkryte podczas tego kroku, a nie kiedy są w ręce gracza lub w ekwipunku.

Ważne!

Karta *Umiejętności*, która jest specyficzna dla postaci, może być posiadana tylko przez nią. Gracz nigdy nie może dodać karty *Kłótny* 🧟 do swojej ręki.



Ważne!

Jeśli akcja zbiorowa (jedna z kilkoma zaangażowanymi postaciami) jest nieudana, aktywny gracz musi pobrać kartę 100 - wpadają w stan paranoi - zaraz po zastosowaniu konsekwencji akcji.



Przykład:



Bruno chce wykonać następującą akcję:



Ludovic oferuje swoją pomoc, a Bruno się zgadza. Ludovic będzie mógł wtedy użyć kart z ręki i/lub ekwipunku, aby pomóc Bruno.

Krok 1: Bruno decyduje się użyć łopaty ze swojego ekwipunku, co pomoże mu w łatwiejszym kopaniu . Zmniejsza o 1 wartość na kości na karcie "Łopata".

Krok 2: Bruno decyduje się na zastosowanie efektu swojej łopaty, by dobrać 2 karty mniej, -2 zmieniając koszt akcji z na .



Ponieważ akcja wykonywana jest wspólnie, Bruno i Ludovic decydują się na obniżenie liczby kart, które muszą dociągnąć o -1. W wyniku tego wyboru muszą zwiększyć wymaganą liczbę sukcesów o +1.

Akcją, którą wykonują teraz razem jest . Bruno dobiera 3 karty z Talii Akcji i kładzie je przed sobą zakryte.

Krok 3: Bruno odkrywa 3 karty wylosowane podczas kroku Koszt. Pierwsza karta pokazuje 1 prawą połówkę złotej gwiazdy i ikonę . Druga to Kłątwa, która warta jest zero sukcesów, ale nie ma żadnego efektu, ponieważ została wyciągnięta z Talii Akcji. Trzecia karta posiada 1 lewą połówkę złotej gwiazdy.

Brunowi udaje się połączyć dwie połówki gwiazdy i otrzymuje swój pierwszy sukces. Jego łopata przynosi mu 1 sukces za każdą ikonę uzyskaną podczas kroku Rezultat.



Krok 4: Bruno posiada już 3 karty Umiejętności w rece, co jest limitem kart dla dwóch graczy, więc decyduje się na to, aby zamiast niego Ludovic dodał jedną z dwóch odkrytych kart na rękę. Ostatecznie Ludovic zdobywa nową umiejętność pomagającą Brunowi kopać!

Krok 5: Bruno odrzuca karty i , których nie posiadał podczas kroku Umiejętność.

Krok 6: Ponieważ liczba uzyskanych sukcesów (2) jest większa lub równa wymaganej liczbie sukcesów (2), akcja kończy się sukcesem. Bruno wykonuje efekt pokazany w białej sekcji, pobierając kartę .

Oto Twoje szanse na powodzenie akcji *, w zależności od stopnia trudności i liczby kart, które dociągasz podczas kroku Koszt:

Ilość dociągniętych kart		1	2	3	4	5	6
Wymagana ilość sukcesów		55%	88%	97%	99%	99%	99%
		6%	45%	75%	90%	97%	99%
		2%	14%	39%	65%	82%	91%
			2%	14%	34%	55%	72%
				3%	12%	27%	45%
				1%	4%	11%	22%
					1%	3%	9%

* Te wartości - które są stałe dla wszystkich graczy - bazują na liczbie sukcesów (nie na ikonach "szczęśliwa 7") pokazanych na 35 początkowych kartach Umiejętności, które są wspólne dla wszystkich postaci i na 5 kartach Umiejętnościach każdej postaci. Nie są brane pod uwagę karty Zaawansowanych Umiejętności.



Consequences of actions and events

POBRANIE KARTY PRZYŻWANEJ PRZEZ

Pobierając kartę numerowaną w wyniku akcji lub zdarzenia, aktywny gracz musi pobrać ją z talii Przygód.

Jeśli jedna lub kilka kart odpowiada liczbie:

Aktywny gracz losowo bierze jedną z zielonych kart, a następnie ją odkrywa. Jeśli już nie są dostępne, musi zamiast tego wziąć złotą kartę.

Ważne!

Gracz może wziąć złotą kartę tylko wtedy, jeśli nie ma już dostępnych zielonych kart z wymaganym numerem w talii Przygód. Jeśli jedyna dostępna karta ma złoty tył, upewnij się, że zielona karta o tym samym numerze znajduje się polu "Past" lub "Karty Wyrwane". Jeśli jej nie ma, musiałeś umieścić ją w niewłaściwym miejscu.

Jeśli karta z wybranym numerem nie jest dostępna:

Aktywny gracz musi natychmiast zwrócić WSZYSTKIE karty *Przygód* z pola Past na swoje miejsca w talii Przygód i wstawić wszystkie karty *Eksploracji* z pola Past z powrotem do talii Eksploracji. Następnie można dobrać kartę, tak jak opisano powyżej.

Jeśli kilku graczy na raz musi wziąć kartę z numerem:

Aktywny gracz bierze swoją kartę jako pierwszy i rozpatruje ją, zanim następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara zrobi to samo.

Jeśli numer jest połączony z flagą:

Gdy numer posiada flagę (niebieską lub fioletową), aktywny gracz może albo wziąć kartę pasującą do numeru, albo wziąć kartę, której numer jest taki jak podana liczba + numer powiązany z piktogramem na fladze, pod warunkiem że jedna z zaangażowanych postaci użyje *Przedmiotu* (poprzez obniżenie jego trwałości) lub karty *Przedmiotu Fabularnego* przedstawiającego ten piktogram i powiązany z nim numer.

Przykład:

Bruno wykonuje akcję  pływanie/żeglowanie, czego efektem jest pobranie karty 

Ponieważ Bruno ma w swoim ekwipunku *tratwę* i symbol flagi  może albo wziąć kartę  albo kartę  (159 + 5), jeśli użył swojej tratwy podczas kroku *Przedmiot*.



Uwaga: większość kart *Wskazówek* posiada z przodu fioletową flagę  co jest kluczowe w niektórych momentach gry dla rozwiązania powiązanego zadania.

PO ODKRYCIU KART, JEŚLI TO BYŁ:

» TEREN

Aktywny gracz musi wprowadzić kartę do gry poprzez umieszczenie jej na Planszy zgodnie z instrukcją karty, która ją aktywowała, upewniając się, że jest zorientowana w taki sam sposób, jak pozostałe karty na Planszy.

Gdy karta *Terenu* znajdzie się w grze, aktywny gracz musi położyć nowe karty *Eksploracji*, mglistą stroną do góry, w każdej wolnej przyległej krawędzi tak jak pokazuje kierunek strzałek . Nowe karty *Eksploracji* muszą mieć tę samą Rzymską liczbę , co karta *Terenu*, do której są dołączone.

Uwaga: karty *Terenu* są generalnie wprowadzane do gry gdy karta *Eksploracji* zostaje zastąpiona lub jako efekt wydarzenia.

Wprowadzenie karty *Terenu* nie powoduje żadnych automatycznych ruchów figurek na jej obszar.

» ZDARZENIE STAŁE



Aktywny gracz musi wprowadzić kartę do gry poprzez umieszczenie jej na Planszy, upewniając się, że strzałka pozycji wskazuje na kartę Terenu, na której stoi figurka, i karta jest zorientowana w taki sam sposób, jak pozostałe karty na Planszy.



Zdarzenie Stałe jest od teraz dołączone do karty Terenu na którą wskazuje strzałka, co oznacza, że wszelkie akcje, zasoby i/lub efekty pokazane na Zdarzeniu są od teraz dostępne dla każdego gracza, którego figurka znajduje się na karcie Terenu, do której jest dołączona.

Uwaga: ikonka akcji na strzałce przypomina nam, która akcja spowodowała wyciągnięcie tej karty. Dopóki ta karta jest w grze, taka akcja nie może zostać ponownie wykonana z karty Terenu, do której dołączone jest Zdarzenie.

» ZDARZENIE TYMCZASOWE



Aktywny gracz musi rozpatrzyć to zdarzenie i odrzucić je na pole Past – lub umieścić poza grą jeśli tak napisano.

Ważne!

Jeśli zdarzenie tymczasowe jest obowiązkowe , wszyscy gracze biorący udział w bieżącej akcji MUSZĄ je wykonać natychmiast po rozpatrzeniu obecnej akcji, a pozostali gracze nie mogą brać w tym udziału (aktywny gracz pozostaje niezmieniony).

» PRZEDMIOT



Aktywny gracz może:

- dodać kartę do swojego ekwipunku umieszczając na niej kostkę lub połączyć ją z istniejącym przedmiotem w ekwipunku (patrz "Łączenie przedmiotów", str. 20);
- lub przekazać tę kartę innemu graczowi, który był zaangażowany w akcję, aby ten gracz dodał ją do swojego ekwipunku;
- lub odrzucić tę kartę na pole Past, jeśli nie chce jej zachować.

Liczba kości, którą każdy gracz posiada, oraz liczba kart Przedmiotów, które mogą być łączone pod jedną kostką (patrz "Łączenie przedmiotów", str. 20), zależy od liczby graczy.



- 1 gracz:** 4 przedmioty (kości), składające się nie więcej niż z 4 kart Przedmiotów każdy.
- 2 graczy:** 3 przedmioty (kości), składające się nie więcej niż z 3 kart Przedmiotów każdy.
- 3 graczy:** 2 przedmioty (kości), składające się nie więcej niż z 3 kart Przedmiotów każdy.
- 4 graczy:** 2 przedmioty (kości), składające się nie więcej niż z 2 kart Przedmiotów każdy.

» PRZEDMIOT FABULARNY



Aktywny gracz musi umieścić tę kartę pod kartę "Satchel & Journal".

» UMIEJĘTNOŚĆ



LUB DODATEK



Aktywny gracz może:

- dodać tę kartę do swojej ręki;
- lub przekazać ją innemu graczowi, który był zaangażowany w akcję, aby ten gracz dodał ją do swojej ręki;
- lub odrzucić tę kartę na pole Past, jeśli nie chce jej zachować.



» STAN



Kiedy gracz odkrywa kartę Stanu z widoczną na niej ikoną , musi natychmiast odrzucić tyle kart z wierzchu Talii Akcji, ile posiada kart *Postaci/Stanu*  na ręce - chyba że jakiś efekt uchroni go przed tym. Jeśli w Talii Akcji nie ma już żadnych kart, gracz zamiast tego losowo odkrywa karty ze Stosu Kart Odrzuconych.

W takim przypadku, jeśli jedną z kart odkrytych ze Stosu Kart Odrzuconych jest  *Klątwą*, gra natychmiast się kończy i gracze przegrywają. W przeciwnym razie wszystkie odkryte karty zostają wtasowane z powrotem do Stosu Kart Odrzuconych (patrz "Siła życiowa - Talie Akcji i Stos Kart Odrzuconych", str. 17).

Uwaga: jeśli gracz otrzymał na raz kilka kart Stanu, musi rozpatrzyć je po kolei w kolejności - od lewej do prawej – zgodnie z tym jak były wymienione w tekście karty przez którą pojawiły się w grze.

Następnie gracz musi dodać kartę  do swojej ręki, chyba że jakiś efekt temu zapobiegnie. Jeśli posiada już kartę z tym stanem, musi ją zwrócić do Talii Przygód i zastąpić ją kartą Stanu, którą właśnie pobrał.

Jeśli kilku graczy musi wziąć stan w tym samym czasie, aktywny gracz robi to najpierw (zwracane są z ręki wszelkie stany posiadające tę samą nazwę), następnie następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara i tak dalej, aż wszyscy nie otrzymają tego stanu.

Uwaga: nie istnieje limit ilości różnie nazwanych kart Stanów jakie gracz może mieć w ręce. Sposób w jaki możemy pozbyć się karty Stanu zazwyczaj jest opisany na karcie.

Przykład: Bruno ma w ręku następujące karty Stanów: *paranoid* i *freezing*. Wykonuje akcję, a Ludovic decyduje się do niej przyłączyć. Akcja kończy się porażką, której konsekwencją jest "Każda zaangażowana postać dostaje kartę 104". Bruno bierze kartę 104 i zostaje *ranny*. Ponieważ na karcie widoczna jest również ikona , Bruno odrzuca natychmiast 3 wierzchnie karty z Talii Akcji (1 za swoją kartę *Postaci*, 1 za swój stan *paranoid* i 1 za stan *freezing*), a następnie dodaje kartę Stanu *ranny* do swojej ręki.

Ludovic również dobiera kartę 104. Ponieważ ikona  nie jest widoczna na tej karcie, nie musi odrzucać żadnych kart z Talii Akcji. Ludovic dodaje kartę Stanu *ranny* do swojej ręki.

Ponieważ kilku graczy brało udział w akcji i zakończyła się ona porażką, Bruno, jako aktywny gracz, musi dobrać kartę 100 i dostać stan *paranoid*. Ikona  jest widoczna na odkrytej karcie, więc Bruno natychmiast odrzuca 4 karty z wierzchu talii akcji (1 za każdą kartę , którą ma w ręku). Ponieważ posiada już stan *paranoid*, zwraca kartę *paranoid*, którą miał w ręku i zastępuje ją kartą *paranoid*, którą właśnie dobrał.

POBRANIE KARTY NIE WYWOLANEJ BEZPOŚREDNIO PRZEZ LICZBĘ

Gracze mogą być zmuszeni dobrać kartę z Talii Przygód bez pomocy karty ze wskazanym numerem - na przykład, gdy znajdą ukryty numer (patrz "Wykrywanie ukrytej liczby", str. 19) lub numer powstał przez zsumowanie wskazanej liczby z ikony z liczbą na tle niebieskiej lub fioletowej flagi lub z rozwiązanej zagadki, itp.

W takim przypadku, ikona  musi być widoczna na odwrocie dobranej karty, którą dostałeś, "???" to numer karty, która pozwoliła ci ją wziąć. Jeśli taka ikona nie jest widoczna, musiałeś wziąć niewłaściwą kartę i musisz ją zwrócić.

ODRZUCENIE KARTY

Gdy efekt działania akcji lub zdarzenia nakazuje odrzucenie karty, aktywny gracz musi natychmiast umieścić tę kartę:

- jeśli jest to karta Akcji (niebieski tył) na Stosie Kart Odrzuconych,
- jeśli jest to karta Przygody (zielony lub złoty tył) lub karta Eksploracji (mglisty tył) na polu Past.

KARTA POZA GRĄ (BANISH)

Kiedy efekt akcji lub zdarzenia nakazuje ci wyrzucenie karty, aktywny gracz musi natychmiast usunąć tę kartę z gry, przechowując ją za przegrodą "Banished cards". Wszystkie odrzucone karty zostaną zwrócone na końcu gry (gdy gracze przegrają lub wygrają).



Kiedy taka ikona pojawia się w wyniku akcji, aktywny gracz musi usunąć zieloną kartę, na której widoczna jest ikona, a następnie zastąpić ją złotą kartą o tym samym numerze.

Ważne!

Jeśli efektem akcji jest "usuń kartę  z gry", musisz pozbyć się zielonej karty z talii Przygód, jeśli to możliwe, bez patrzenia na nią.

ZWRÓĆ KARTĘ (RETURN)

Kiedy efekt działania akcji lub zdarzenia nakazuje ci zwrócić kartę, aktywny gracz natychmiast umieszcza ją z powrotem w jej początkowej talii.

- ■ OBNIZENIE TRWAŁOŚCI PRZEDMIOTU

Gracze (których to dotyczy) muszą obniżyć wartość jednej lub więcej kostek spoczywających na kartach Przedmiotów w swoich zasobach o wskazaną liczbę, rozkładając tę wartość w dowolny sposób pomiędzy zasobami. Kiedy trwałość przedmiotu spadnie do zera, nie może on już stracić żadnego punktu więcej, a wszystkie karty tworzące przedmiot muszą zostać odrzucone.

Przykład: Bruno posiada w swoich zasobach łopatę , a Ludovic w swoich łuk . Obydwójce ponieśli w ostatniej akcji porażkę. Efektem porażki było: - . Zdecydowali aby obniżyć wytrzymałość łopaty Bruno o: -  i łuku Ludovica o: - . Łopata Bruno została zniszczona (kość usuwamy, a kartę odrzucamy na Stos Kart Odrzuconych), a wytrzymałość łuku wynosi teraz .



PORUSZANIE FIGUREK POSTACI

Zobacz „Eksploracja kontynentu”, str. 18-19

Life force – Action Deck and Discard Pile

Talia Akcji reprezentuje siłę życiową wszystkich graczy.

Dopóki w Talii Akcji znajdują się karty:

- » Gracze dobierają karty Akcji z wierzchu Talii Akcji. Jeśli wylosują kartę *Kłątwy* , nie ma to żadnych konsekwencji.
- » Gracze odrzucają *Karty Akcji* na Stos Kart Odrzuconych, który jest odkryty i może być swobodnie przeglądany.
- » Kiedy efekt pozwala graczom na włożenie kart z powrotem do Talii Akcji (losowych lub wybranych, w zależności od efektu), karty te są z powrotem do niej wtasowywane.

Kiedy ostatnia karta z Talii Akcji zostanie usunięta (odrzucona lub pobrana):

- » Gracze muszą potasować Stos Kart Odrzuconych i odłożyć go jako **zakryty**.

Dopóki w Talii Akcji nie ma żadnych kart:

- » Podczas kroku akcji Koszt aktywny gracz tasuje zakryty Stos Kart Odrzuconych, a następnie **losowo** dobiera z niego karty *Akcji*. Jeśli wylosuje kartę *Kłątwy* , gra kończy się natychmiast i gracze przegrywają.
- » Podczas kroku akcji Odrzucanie aktywny gracz wtasowuje karty Akcji do zakrytego Stosu Kart Odrzuconych.
- » Kiedy gracze muszą odrzucić karty z Talii Akcji (na przykład z powodu nowego stanu na którym znajduje się ikona ) , zamiast tego odkrywają karty ze Stosu Kart Odrzuconych, a następnie ponownie je wtasowują. Jeśli jedna z tych kart jest *Kłątwa* , gra natychmiast się kończy i gracze przegrywają.
- » Kiedy efekt pozwala graczom na ponowne wtasowanie kart do Talii Akcji ze Stosu Kart Odrzuconych, Talia Akcja zostaje ponownie uformowana i odwrócona. Gracze będą mogli od teraz normalnie pobierać karty z Talii Akcji, jako że znowu są one dostępne.

Uwaga: jeśli gracz musi dobrać lub odrzucić więcej kart akcji niż Talia Akcji posiada, wykonuje opisane wcześniej kroki, dobiera karty z Talii Akcji dopóki nie jest pusta, a następnie tasuje Stos Kart Odrzuconych i dociąga z niego brakujące karty. W takim przypadku, jeśli odkryje kartę Kłótny  pobraną ze Stosu Kart Odrzuconych, gra kończy się natychmiast i gracz przegrywa.

Przykład: w Talii Akcji pozostały 3 karty.

Bruno decyduje się na akcję .

Po dobraniu 3 kart z Talii Akcji, talia jest pusta. W związku z tym odkłada te 3 karty na bok, tasuje Stos Kart Odrzuconych, odwraca go tak aby był zakryty i losowo dobiera z niego pozostałe 2 karty.

Odkrywa kartę  ale na szczęście została ona wyciągnięta z Talii Akcji, a nie ze Stosu Kart Odrzuconych, więc nie posiada żadnego efektu. Następnie wtasowuje nie trzymane karty z powrotem do zakrytego Stosu Kart Odrzuconych.

Następnie Ludovic wykonuje akcję , której skutkiem jest losowe pobranie 6 kart ze Stosu Kart Odrzuconych i wtasowuje je z powrotem do Talii Akcji. Tym samym od nowa tworzy z tych 6 kart nową Talię Akcji.

Exploring the continent



ZWOLNIONE MIEJSCE PO KARCIE EKSPLORACJI

Karta *Eksploracji* jest losowym zdarzeniem, które zakrywa część kontynentu. Musisz rozpatrzyć kartę *Eksploracji*, aby usuwając ją umieścić na jej miejscu kartę *Przygody* (zazwyczaj kartę *Terenu*). W taki sposób odkrywany jest kontynent.

Po rozpatrzeniu i odrzuceniu karty *Eksploracji* aktywny gracz musi zastąpić ją odpowiednią kartą *Przygody* , wprowadzając ją do gry.

Numer karty *Przygody* widoczny jest na strzałce  na karcie *Terenu*, która wskazuje nowo otwartą przestrzeń.

Jeśli karta *Przygody* jest kartą *Terenu*, aktywny gracz musi upewnić się, że pasuje do reszty przyległych kart *Terenu*, jak w układance, a następnie wprowadzić nowe karty *Eksploracji* do gry (mglistą stroną do góry) na wszystkich wolnych przyległych polach, na jakie wskazuje strzałka  na karcie *Terenu*. Nowe karty *Eksploracji* muszą posiadać tę samą rzymską liczbę, co karta *Terenu*, do której są dołączone.

Uwaga: Karta eksploracji może być wydarzeniem stałym lub tymczasowym, przedmiotem, dodatkiem itp. Jeśli jest to wydarzenie trwałe, pozostaje w grze (uniemożliwiając odkrycie ukrytego terenu), dopóki nie zostanie rozpatrzone i odrzucone.

Przykład: 1 Bruno przeprowadza akcję szukania ścieżki  co w konsekwencji powoduje obrót karty *Eksploracji*.

2 Jest to karta *Przedmiotu*, którą chce dodać do swojego ekwipunku.

3 Obszar, w którym znajdowała się karta *Eksploracji*, jest teraz wolny, więc Bruno bierze kartę *Przygody* , zaznaczoną przy strzałce na karcie *Terenu*, i umieszcza ją w grze na właśnie zwolnionym polu. Od teraz będzie mógł poruszyć się na nową kartę *Terenu*, wykonując akcję  *ruchu*.





RUCH NA INNA KARTĘ TERENU

Aktywny gracz może wykonać akcje    widoczne na karcie *Terenu*, na której stoi jego figurka, aby zastosować następujący efekt: **"Wszystkie zaangażowane postacie przesuwają swoją figurkę na tę samą dostępną kartę Terenu"**.

Dostępna karta *Terenu*, to taka, która jest połączona z kartą *Terenu* aktywnego gracza nieprzerwanym ciągiem kart *Terenu* (bez względu na to ile ich jest).

Uwaga: niektóre karty odnoszą się do kierunków świata; Północ, Południe, Wschód i Zachód. W związku z tym zakładamy, że tekst karty i ikony są zorientowane z zachodu na wschód.

Może się zdarzyć, że niektóre zdarzenia trwałe (urwisko, szalejąca rzeka, bezdenna otchłań itp.), przedstawiają kilka pozycyjnych strzałek, oddzielonych dwoma kartami *Terenu*. W takim przypadku zdarzenia te posiadają akcje, których konsekwencją jest przeniesienie figurki na kartę *Terenu* po drugiej stronie przeszkody.



ruch
dozwolony

ruch niepoprawny
z powodu stojącej na drodze
karty Zdarzenia



Ważne!

Jeśli na karcie *Terenu* znajduje się ikona akcji obowiązkowej  gracz, których figurki się na niej znajdują, muszą o ile to możliwe, natychmiast je zabrać.

WYKRYWANIE UKRYTEJ LICZBY

Niektóre karty *Terenu* i Stałych Zdarzeń zawierają ukryte numery. Gdy gracz je znajdzie, mogą odrzucić kartę, na której ją zauważyli i zastąpić ją kartą zawierającą ten numer.

Uwaga: ukryty numer zawsze składa się z 3 cyfr. Z tyłu karty pasującej do ukrytego numeru, powinieneś zobaczyć numer karty, na której ją zauważyłeś. 

Przykład:

na karcie *Terenu*  Ludovic zauważył ukryty numer 316.

Odrzuca kartę  i zastępuje ją kartą  na której z drugiej strony może zobaczyć następującą ikonę .



Not enough room to put a card into play

Kiedy nie ma wystarczającej ilości miejsca na stole, aby dołożyć nową kartę do gry, wszystkie postacie muszą spotkać się na tej samej karcie *Terenu*, a następnie muszą zwrócić wybrane karty *Terenu* wraz z dołączonymi do nich kartami Stałych Zdarzeń, upewniając się, że do wszystkich pozostałych kart *Terenu* będzie można się wciąż dostać.

Karty, które pozostały są przestawiane na środek stołu. Jeśli trzeba, gracz musi umieścić nowe karty *Eksploracji* na każdym pustym przyległym polu, na które wskazuje strzałka  na karcie *Terenu*.

Items

ZNAJDOWANIE PRZEDMIOTU

Kiedy gracz odkryje kartę *Przygody* lub *Eksploracji* z ikoną kości , może dodać ją do swojego ekwipunku lub przekazać innemu zaangażowanemu graczowi, aby zamiast nie-

go ten gracz dodał ją do swojego ekwipunku (patrz "Konsekwencje działań i zdarzeń - Przedmiot", Str. 15).

WYTWARZANIE PRZEDMIOTU



drzewo



kamień



liść



lina



bambus



kość



trucizna



ogień

Akcja wytwarzania dostępna na niektórych kartach Umiejętności umożliwia zamianę karty Umiejętności z ręki na kartę Przedmiotu , która trafia do własnego lub innego ekwipunku graczy.

Przedmioty wykonywane są z różnych zasobów. Kiedy odpowiednie zasoby dostępne są na karcie Terenu lub na dołączonym Stałym Zdarzeniu, możesz zmniejszyć liczbę kart, które mają zostać pobrane podczas kroku

akcji wytwarzania o jak pokazano na karcie Umiejętności pod odpowiednią ikoną zasobu.

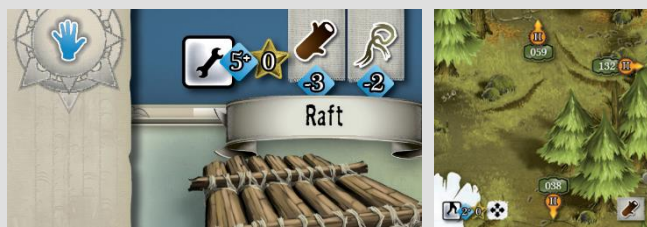
Uwaga: możesz stworzyć Przedmiot nawet jeśli zasób z którego jest zbudowany nie jest dostępny. Jeśli na karcie Terenu znajduje się figurka **ognia**, posiadasz zasób **ognia**.

Przykład:

Na karcie Terenu dostępny jest zasób drewno.

Liczba kart, które należy pobrać, aby stworzyć tratwę, wynosi:

5 (domyślny koszt akcji) - 3 (zasoby drewna) = 2. Gdyby zasób lina był również dostępny na tym terenie, koszt akcji wytwarzania byłby równy 0.



Po pomyślnym wykonaniu akcji wytwarzania , aktywny gracz może:

- » wytworzyć nowy przedmiot, dodając kartę Przedmiotu do swojego ekwipunku i umieścić na niej kostkę, która wskazuje początkową trwałość przedmiotu;
- » lub połączyć kartę Przedmiotu z istniejącym Przedmiotem z ekwipunku (patrz "Łączenie przedmiotów" poniżej);
- » lub przekazać tę kartę innemu graczowi, który brał udział w akcji, aby mógł wybrać jedną z dwóch powyższych opcji.

ŁĄCZENIE PRZEDMIOTÓW

Po znalezieniu lub wytworzeniu Przedmiotu, gracz może połączyć go z istniejącym przedmiotem w ekwipunku, aby utworzyć nowy przedmiot, nie przekraczając dopuszczalnego ich limitu, który zależy od liczby graczy (jak pokazano na karcie "Satchel & Journal"). W tym przypadku,

Uwaga: zysk z łączenia różnych kart Przedmiotów jest potrojny: posiadanie większej liczby kart w ekwipunku, zwiększenie początkowej efektywności/universalności karty i zwiększenie jej wytrzymałości.

Może umieścić kość na karcie „Łuk” aby stworzyć nowy przedmiot lub połączyć łaskę i łuk, przesuwając kartę „Łuk” pod kartę „Łaska”. W tym przypadku, ponieważ zarówno karta „Łuk”, jak i karta „Łaska” posiadają słowo kluczowe will, wartość kości spoczywającej na karcie „Łaska” wzrasta o tyle punktów, ile wynosi trwałość łuku. Daje to w sumie 8, obniżone do , co jest maksymalną możliwą trwałością przedmiotu.

nowo utworzona karta Przedmiotu kładziona jest niżej pod kartą, do której została dodana (na ostatniej pozycji) w taki sposób aby widoczna była jej dolna część (jej efekty i słowa kluczowe).

Jeśli dołączona karta Przedmiotów ma co najmniej jedno słowo kluczowe wspólne z kartą Przedmiotu, na której znajduje się kostka (na górze kolumny), jej wartość wytrzymałości jest dodawana do wartości tej kości (maksymalnie 6).

Przykład:

Bruno posiada w swoich zasobach łaskę Decyduje się stworzyć łuk.



REZYGNACJA Z PRZEDMIOTU

Gracz może w każdej chwili zrezygnować z przedmiotu w swoim ekwipunku. Usuwana jest wtedy kostka, a wszystkie karty, z których przedmiot się składał, zostają odrzucone.

Nie wolno dobrowolnie dekonstruować przedmiotu przez odrzucenie jednej karty z której jest wytworzony, chyba że jest to część efektu karty Przedmiotu (np.: "Bolas" są odrzucane po użyciu).

UŻYWANIE PRZEDMIOTU

Gracz może użyć Przedmiotu ze swojego ekwipunku - poprzez zmniejszenie jego trwałości o 1 – **stosując część albo wszystkie jego efekty**, gdy bierze udział w akcji [ikona] do której stosuje się efekt [ikona] danego przedmiotu, lub **wykonać akcję** opisaną na tym przedmiocie.

Korzystanie z przedmiotu pozwala graczowi dowolnie wybrać niektóre lub wszystkie efekty jednej lub więcej kart Przedmiotów, z których się składa.

Przykład: pusta puszka to znaleziony przedmiot, który pomoże Ci podczas wytwarzania [ikona] lub kopania [ikona]. Podstawowy krzemień jest kartą Umiejętności, która umożliwi Ci wytworzenie [ikona] przedmiotu „Rudimentary Flint”. Po jego utworzeniu umożliwi Ci wykonanie akcji [ikona] rozpalenia ognia.



PRZEKAZYWANIE I WYMIANA PRZEDMIOTÓW

Gracze, którzy znajdują się na tej samej karcie *Terenu* mogą swobodnie przekazywać lub wymieniać się jednym lub wieloma ukończonymi przedmiotami (np. wszystkimi kartami *Przedmiotu* z którego przedmiot się składa).

Muszą **odrzuć 2 karty** z Talii Akcji za każdym razem gdy przedmiot jest przekazywany lub dwa przedmioty są zamieniane. Gracz nie może łączyć przedmiotu, który otrzymał od innego gracza z innym przedmiotem w zasobach.

Saving the game

Gracze mogą w dowolnym momencie przerwać i zapisać stan gry jeśli tylko figurki wszystkich postaci znajdują się na tej samej karcie *Terenu* i żaden gracz nie jest w trakcie przeprowadzania Akcji oraz nie jest zmuszony do wykonania obowiązkowej akcji.

- Odrzuć wszystkie karty z Planszy na pole Past, oprócz tej na której stoją figurki graczy.
- Ułóż pozostałe karty w następującej kolejności (z dołu do góry) i odtóż je za przegródką „Save” w pudełku gry:
 - dla każdej postaci, jej kartę *Postaci* z następującymi kartami pod spodem:
 - wszystkie karty [ikona], [ikona] i [ikona], które ma w ręce;
 - dla każdego przedmiotu z zasobów jedna karta *Save* (zorientowana w taki sposób, aby wartość trwałości przedmiotu była widoczna w górnej części karty)

- karta *Zapisu* „Discard Pile” ze wszystkimi kartami ze Stosu Kart Odrzuconych pod nią;
- karta *Zapisu* „Action Deck” ze wszystkimi kartami z Talii Akcji pod nią;
- karta „Satchel & Journal” ze wszystkimi [ikona] *Przedmiotami Fabularnymi* pod nią;
- karta *Terenu* na której stały figurki.



Resuming the game

Kiedy przywracasz grę po tym jak była zapisana:

- Zwracasz** wszystkie karty z pola Past na swoje pierwotne miejsce w swojej talii (*Przygoda* i *Eksploracja*)
- Połóż zapisaną kartę *Terenu* w grze. Umieść na niej figurki wszystkich graczy biorących udział w przygodzie i kartę *Eksploracji* przed każdą [ikona] strzałką;
- Połóż kartę „Satchel & Journal” z powrotem w grze z całą jej zawartością pod spodem;
- Połóż Talie Akcji z powrotem w grze;

- Połóż Stos Kart Odrzuconych z powrotem w grze;
- Każdy gracz zabiera swoje karty [ikona], [ikona] i [ikona] z powrotem na rękę;
- Każdy gracz układa przedmioty ze swojego ekwipunku w grze, ustawiając kość na wartość pokazaną w górnej części karty *Save* przedmiotu;
- Zwracamy wszystkie karty *Save* do pudełka.

Jesteś gotowy do ponownego wznowienia gry!

Win or die!

WYGRAŁEŚ!

Gra się kończy jeśli gracze pokonają wszystkie kławy, które zdecydowali się wybrać na początku gry. Gra wyraźnie da ci znać, kiedy to się stanie.

TRYB ŁATWY

Jeśli bardziej interesujesz się odkrywaniem niż przetrwaniem, możesz wybrać grę w trybie "łatwym". W takim przypadku przed rozpoczęciem gry weź kartę .

TRYB HARDCORE

Nawet jeśli pokonasz kławę, nadal możesz spróbować zrobić to ponownie w trudniejszym trybie. Jeśli czujesz się na siłach, przed rozpoczęciem gry weź kartę .

WYELIMINOWANA POSTAĆ

Postać zostaje wyeliminowana, jeśli podczas akcji w której bierze udział zostanie wylosowana karta "Twoja przygoda się skończyła".

W takim przypadku gracz musi:

- » odrzucić wszystkie karty *Umiejętności*  i *Dodatków*  jakie ma w ręce;
- » odrzucić wszystkie karty *Przedmiotów*  ze swojego ekwipunku (nie można się nimi zamieniać ani nikomu ich przekazywać);
- » zwrócić wszystkie karty *Stanów* , które ma w ręku i odrzucić z gry wszystkie karty *Umiejętności*  na których widnieje jego postać (bez względu na to, czy znajdują się w Talii Akcji, czy na Stosie Kart Odrzuconych).

Gracz może kontynuować przygodę nową postacią (patrz "Dołącz do gry w trakcie" poniżej).

PRZEGRAŁEŚ...

Gra kończy się natychmiast i gracze przegrywają, jeśli wystąpi jedna z poniższych sytuacji:

- » gracz odkrywa kartę *Kławy*  wyciągniętą ze Stosu Kart Odrzuconych, podczas gdy Talia Akcji jest już pusta;
- » pojawi się efekt akcji w którą zaangażowani są wszyscy gracze ze stanem "Twoja przygoda się skończyła".

Leaving or joining a game in progress

Opuszczanie gry w trakcie jej trwania

Jeśli gracz odejdzie na dobre, stosuje się regułę "wyeliminowana postać" (powyżej).

W przeciwnym razie gracz musi zapisać swoje karty, po zamianie przedmiotów z innymi graczami, jeśli zechce. a następnie musi zwrócić wszystkie karty *Umiejętności*  charakterystyczne dla danej postaci, które znajdują się w Talii Akcji i/lub na Stosie Kart Odrzuconych (te w jego ręku i/lub w zapasach są zapisywane, a nie zwracane).

Wszystkie karty *Umiejętności*  charakterystyczne dla postaci, które znajdują się w ekwipunku innego gracza, nie zostaną zwrócone, dopóki nie będą odrzucone, chyba że postać do tego czasu wróci ponownie do gry.

Dołączanie do gry w trakcie jej trwania

Gracz może w dowolnym momencie dołączyć do gry w trakcie jej trwania lub kontynuować przygodę po tym jak jego postać została wyeliminowana.

Aby to zrobić, wybiera dowolną postać, którą chce być, bierze odpowiednią kartę *Postaci* i wtasowuje 5 kart *Umiejętności* przypisanych do tej postaci do Talii Akcji. Następnie stosuje nowe limity kart i zasobów, odrzucając nadwyżki kart i/lub przedmiotów znajdujących się na ręce każdego gracza i/lub jego zapasów.

Nowa figurka postaci zostaje umieszczona na tej samej karcie *Terenu*, co inne postacie.

7 easily forgotten rules

1. Za każdym razem, gdy wprowadzasz kartę *Terenu* do gry, umieść kartę *Eksploracji* (mglistą stroną do góry) na każdym wolnym sąsiadującym polu na który skierowana jest strzałka.

2. Gracz może stworzyć przedmiot, nawet jeśli zasoby, z których został pierwotnie stworzony nie są już dostępne. Zasoby, które są obecne tylko ułatwiają stworzenie przedmiotu.

3. Kiedy gracz stosuje efekt , karta *Terenu* która powoduje ruch jego figurki, musi być połączona z aktualną kartą *Terenu* nieprzerwanym ciągiem kart *Terenu*.

4. Gracze mogą zawsze dobrać więcej kart niż wymaga tego akcja, chyba że akcja jest zablokowana .

5. Ikony  "Sukces" i  "Lucky 7" na lewym pasku kart *Umiejętności* są brane pod uwagę tylko wtedy, gdy zostaną ujawnione podczas kroku akcji „Rezultat”.

6. Podczas każdej akcji, co najwyżej **jeden** biorący w niej udział gracz może wziąć do ręki maksymalnie **jedną** kartę *Umiejętności* , niezależnie od liczby pobranych kart i ilości graczy.

7. Jeśli w akcji, która zakończyła się porażką, bierze udział więcej niż jeden gracz, aktywny gracz musi wziąć kartę  - przez co staje się paranoiakiem - zaraz po zastosowaniu efektu akcji.

Definitions

Talia Akcji: zawiera niebieskie karty akcji, które gracze ciągną w celu przeprowadzenia akcji.

Aktywny gracz: gracz, którego tura trwa (ten, który wykonuje akcję).

Karty Zaawansowanych Umiejętności: nowe karty Umiejętności , które gracze mogą kupić w pewnych momentach przygody (gra poinformuje Cię, kiedy jest to możliwe), wydając zebrane *punkty doświadczenia*.

Talia Przygody: zawiera ponumerowane karty Przygód w kolorze zielonym i złotym

Odrzucenie: usunięcie karty z gry raz na zawsze. Kartę odkładamy do pudełka gry za przedziałką "Banished cards" i wróci ona do gry po zakończeniu bieżącej gry, po jej wygraniu lub po porażce.

Plansza: obszar gry utworzony przez karty *Terenu* i *Zdarzeń Trwałych*

Karty dodatków: pozytywne , karty, które gracze zdobywają podczas przygody i trzymają w ręku.

Postać: postać grana przez gracza. "Postać" bardzo często jest synonimem "gracza".

Karty Wskazówek: karty, które gracze wybierają przed rozpoczęciem przygody i które podpowiadają, jak pokonać odpowiednią kłopotę.

Koszt: minimalna liczba kart *Akcji*, które należy pobrać, aby wykonać akcję.

Karty Kłątwy: karty z Talii Akcji, które mogą spowodować przegraną gracza (patrz "Siła życiowa - Talie Akcji i Stos Kart Odrzuconych", str. 17).

Odrzuć: przesunięcie kart *Akcji* (niebieski tył) na Stos Kart Odrzuconych lub karty *Przygody*/*Eksploracji* na pole Past.

Stos Kart Odrzuconych: obszar gry, na który gracze odrzucają karty *Akcji* (niebieski tył).

Pociągnij: pobranie górnej karty z Talii Akcji.

Trwałość: ile razy można użyć Przedmiotu zanim się zniszczy.

Punkty doświadczenia: karty *Przygód*, których efekt pozwala graczom wydać *punkty doświadczenia* w określonych momentach gry, aby kupić karty *Zaawansowanych Umiejętności*.

Talia Eksploracji: zawiera karty *Eksploracji* (mglisty tył), które gracze muszą rozpa-trzyć/odrzuć, aby móc dalej kontynuować eksplorację kontynentu.

Ręka: Karty  *Umiejętności*,  *Dodatku* i  *Stanu/Postaci*, które gracz trzyma w ręku.

Zasoby: obszar gry, w którym gracz umieszcza swoje karty  *Przedmiotów*.

Zaangażowana postać: gracz, który przeprowadza akcję lub postać, która bierze udział w akcjach podejmowanych przez innego gracza.

Karty przedmiotu: karty w ekwipunku, które zostały utworzone lub znalezione w trakcie trwania przygody. Mogą być użyte w celu zastosowania ich efektów.

Słowo kluczowe: słowo, które można zobaczyć u dołu niektórych kart, do którego mogą odnosić się niektóre akcje i efekty. Jest również używany do łączenia przedmiotów (patrz str. 20).

Ikona liczby: ciemno-zielona ikona, w której widoczny jest numer karty.

Past: obszar gry, na który gracze odrzucają karty *Przygód* (zielony lub złoty tył) i *Eksploracji* (mglisty tył).

Koszt zakupu: liczba punktów *doświadczenia*, która musi zostać wydana na zakup karty *Zaawansowanej Umiejętności*.

Karty przedmiotów fabularnych: karty, które dostarczają graczom informacji i efektów, pomocnych w ich misji. Są one przechowywane pod kartą "Satchel & Journal". Gracze mogą przeglądać i używać ich w dowolnym momencie gry.

Zasoby: komponent (drewno, kamień, kość itp.) dostępny na karcie *Terenu*, karcie *zdarzenia Trwałego*, itp., który może obniżyć koszt akcji wytwarzania.

Zwróć: umieść kartę z powrotem na swoim miejscu w jej oryginalnej talii (w Talii Przygód, posortuj karty według numerów, tak aby zielone karty znajdowały się zawsze przed ich złotymi odpowiednikami z tym samym numerem).

Satchel & Journal: karta, pod którą gracze przechowują karty zdobytych  *przedmiotów Fabularnych*.

Karty umiejętności: karty  z którymi gracze rozpoczynają przygodę. Istnieje 35 kart *Umiejętności* wspólnych dla wszystkich postaci i 5 kart przeznaczonych dla każdej z postaci, które tylko ona może mieć w ręku.

Karty stanu: szkodliwe karty , które gracze otrzymują podczas przygody i trzymają w ręku.

Sukcesy: ikony  potrzebne do pozytywnego przeprowadzenia akcji.

Karta Terenu: karta reprezentująca część kontynentu.

Ta: oznacza kartę, którą czytasz.

Credits

This game is humbly dedicated to

Gary Chalk Gary Gyga
Joe Dever Steve Jackson
Didier Guiserix Ian Livingstone

Without their inspirational work, our lives would certainly have been very different.



Original design: Ludovic Roudy and Bruno Sautter

Artwork: Ludovic Roudy

Rules proofreading: Samuel Buggia, Jean-François Jet, Pierre Gamberoni

Cards proofreading: Pierre Gamberoni, Wladimir Kokkinopoulos, Malika Bellony

English translation: Pierre Gamberoni

English cards and rules proofreading: Jack Francisco, Elizabeth Sheeter

Special thanks to our families, friends and playtesters.

And a warm thank you to all 12,103 backers who made this adventure possible!

Icons



Listen to
the game's original
soundtrack on

www.the7thcontinent.com/music

TALIE



Karty Akcji



Karty przygód



Karty Eksploracji

TYPY KART



Karta Kłótny



Karta Umiejętności



Karta Stanu lub Postaci



Karta Dodatku (towarzysz, pozytywny stan, zadanie poboczne)



Karta Przedmiotu której wytrzymałość jest równa wartości kości.



Karta Przedmiotu Fabularnego (do przechowywania pod kartą „Satchel & Journal”



Zdarzenie Tymczasowe, które należy natychmiast rozpatrzyć, a następnie odrzucić.



Zdarzenie Trwałe, które musi zostać wprowadzone do gry, zorientowane w taki sam sposób, jak inne karty na planszy, ze strzałką wskazującą kartę Terenu, na której stoi figurka. Od teraz karta jest dołączona do karty Terenu.



Koszt zakupu karty Zaawansowanej Umiejętności (w punktach doświadczenia).



Wszyscy gracze biorący udział w bieżącej akcji muszą tę akcję wykonać wspólnie. Pozostali nie mogą brać w niej udziału.



Efekt może być zastosowany tylko podczas akcji wskazanego typu (jeśli postać bieżąca w niej udział).



Gracze nie mogą zmieniać domyślnego kosztu akcji (liczby kart, które mają zostać pobrane efektem akcji), chyba że wykorzystają efekty kart z ręki i/lub zasobów.



Akcja, w którą muszą zaangażować się wszyscy gracze (konsekwencją tej akcji może być odrzucenie wszystkich kart tworzących Planszę i wyzerowanie czegoś).



Kiedy gracze znajdują się na karcie Terenu posiadającej tę ikonę, nie wolno im wykonać następujących akcji: rozpalania ognia, wytwarzania i odpoczywania.



Domyślny koszt akcji, tj. minimalna liczba kart do wyciągnięcia, aby móc wykonać akcję.



Liczba kart, które gracze mogą odrzucić (tj. tylu kart nie muszą pobierać) od kosztu akcji w kroku wykonywanej akcji „Koszt”.



Poziom trudność akcji, tj. minimalna liczba sukcesów (pełne złote gwiazdki), które musisz uzyskać, aby wykonać ją pomyślnie.



Jeden sukces, który musi zostać dodany do sumy podczas kroku wykonywanej akcji Wynik.



Za każdą zdobytą podczas kroku akcji Wynik w której uczestniczy gracz, ikona jest warta .



Jest warta 1 sukces za każdą ikonę uzyskaną podczas kroku „Wynik” akcji, w której uczestniczy gracz. Jeśli nie ma ikony , wartość jest równa zero sukcesów.



Efekt, który stosuje się w przypadku sukcesu.



Efekt, który stosuje się w przypadku porażki.

EFEKTY KART I AKCJI



Weź kartę z tym numerem z Talii Przygód (domyślnie zieloną, jeśli nie dostępna weź złotą). Ta ikona jest określana jako "numbox".



Kiedy karta Eksploracji zostanie rozpatrzona odrzuć ją i zastąp należącą do niej kartą Przygody.



Odrzuć zieloną kartę i zastąp ją złotą o tym samym numerze.



Wszystkie biorące udział postacie przesuwają się na tę samą osiągalną kartę Terenu.



Możesz dodać razem numer z piktoqramu na tej fladze z numerem karty, którą chcesz zabrać.



O ile nie zaznaczono inaczej, zaangażowane postacie muszą odjąć w sumie X punktów, z wybranych przez siebie kości leżących na ich przedmiotach.

Kiedy wytrzymałość przedmiotu spadnie do zera, zostaje on odrzucony.



Gracz musi odrzucić 1 kartę z wierzchu Talii Akcji za każdą posiadaną w ręku kartę .

AKCJE



Akcja, którą gracz **może** wykonać (patrz "Rozstrzygnięcie akcji", str.11).



Ta akcja została już wykonana i nie można jej wykonać ponownie z karty Terenu, do której jest dołączone ta karta zdarzenia Trwałego.