

To, co widzisz, co się zda -
Jak sen we śnie jeno trwa.
- Edgar Allan Poe,
tłum. Włodzimierz Lewik

ETHERFIELDS

INSTRUKCJA

Życie to tylko zestaw obrazów w mózgu, dla których nie ma znaczenia, czy narodziły się z rzeczy realnych, czy z wewnętrznych rojeń. Nie ma też przyczyny, dla której mielibyśmy cenić jedną wyżej niż drugie.

- H.P. Lovecraft,
Hum. Katarzyna Deja

ELEMENTY GRY

Czyli wszystko to, co wysypało się z pudełka.



plansza



figurka Drużyny



figurka Pierwszego Gracza



4 plansze Śniących



4 plansze Śniących używane w Trybie Jawy
Nie będziesz ich używał aż do momentu odblokowania talii Sekretnego Trybu w trakcie kampanii.



14 żetonów Masek
(wraz z 4 podstawkami na Maski)



4 figurki Śniących

(Rzykantka, Ekspert, Twardziel, Indywidualistka)



4 figurki Śniących używane w Trybie Jawy

Nie będziesz ich używał aż do momentu odblokowania talii Sekretnego Trybu w trakcie kampanii.



88 kart podzielonych na 4 talie kart WPLYWU poszczególnych Śniących
(po 22 w każdej)



4 karty AKCJI PODSTAWOWYCH



5 kart Początkowych PRZEDMIOTÓW



4 zapakowane talie Sekretnego Trybu (Jawy)
(po 20 kart w każdej)
Nie otwieraj, dopóki gra ci tego nie nakaże!



81 kart Początkowej talii Targu WPLYWU

Karty Wplywu, które nie mają na rewersach żadnych numerów ani zasad. Podczas kampanii do Targu Wplywu dodanych zostanie wiele nowych kart z innych talii Wplywu (np. z talii Wplywu Śniących czy Sekretnych kart Wplywu).



12 kart TURY



10 kart Początkowej talii LOSU



6 kart Początkowej talii DEFEKTÓW



395 kart SEKRETÓW

Nie przeglądaj ich, dopóki gra ci tego nie nakaże!



280 kafelków SEKRETÓW

Nie przeglądaj ich, dopóki gra ci tego nie nakaże!
W tej grze posługujemy się nazwą „kafelki” na określenie większych kart o wymiarach 10 x 10 cm.



12 znaczników Zamiaru (po 4 z każdego koloru)



5 żetonów Ducha

SPIS TREŚCI

- 2 ELEMENTY GRY
- 4 OPIS PLANSZY
- 5 OPIS PLANSZ ŚNIĄCYCH
- 5 PRZYGOTOWANIE GRY
- 5 ROZPOCZĘCIE KAMPANII
- 6 ZARYS GRY
- 6 PODSTAWOWE ZASADY
- 7 MAPA ŚWIATA SNU
- 7 KARTY LOSU
- 8 DRZEMKI I SNY
- 8 STRUKTURA TURY
- 8 PRZETASOWYWANIE KART
- 9 KAFELKI ISTOT
- 10 TALIA TUR
- 10 KAFELKI BRAMY SNU
- 10 WEJŚCIE DLA ŚNIĄCYCH I KRYJÓWKA ISTOT
- 11 RUCH
- 11 ZASTĘG
- 12 AKCJE ŚNIĄCYCH
- 13 KARTY AKCJI PODSTAWOWYCH
- 13 KARTY WPLYWU
- 14 KOŚĆ SZCZĘŚCIA
- 14 PRZERZUCANIE KOŚCI
- 15 MASKI
- 15 PRZEDMIOTY
- 15 KARTY WIEDZY
- 15 ZEGAR
- 15 PODPOWIEDZI I WSKAZÓWKI
- 16 MORFOWANIE
- 16 INNE IKONY KRAJOBRAZU ORAZ ODKRYWANIE KART I KAFELKÓW SEKRETÓW
- 17 NAKŁADKI
- 17 KARTY NOTEK
- 17 KARTY DEFEKTÓW
- 17 ZNACZNIKI STANÓW
- 18 UDREKA I ŚMIERĆ ŚNIĄCEGO
- 18 PRZEBUDZENIE
- 18 ZAPISYWANIE I PRZYWRACANIE GRY
- 18 STANDARDOWE ZASADY KART
- 19 INDEKS
- 20 SKRÓT ZASAD

TWÓRCY GRY

PROJEKT GRY: Michał Oracz
TESTOWANIE I ROZWÓJ (AŻ DO WYSTĄPIENIA NIEPOKOJĄCYCH OBJAWÓW): Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Jan Truchanowicz
TESTY WERSJI POLSKIEJ: Monika Daca, Bartłomiej Daca, Joanna Kafarska, Aleksander Kafarski, Kazimierz Kafarski
KIEROWNIK DS. TESTÓW ORAZ ROZWÓJU: Paweł Samborski
GRAFIKA: Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos
WSZYSTKO TO, CO NAMALOWANE: Anna Myrcha, Ewa Labak, Michał Peitsch, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Piotr Kryński, Łukasz Jaskuński, Maciej „Maklask” Kaszkiewicz, Michał „Fajna Wiza” Salata, Mateusz Bielski, Michał Oracz
PROJEKT POSTACI ORAZ ILUSTRACJE NA PUDEŁKU: Anna Myrcha
PIĘKNE FIGURKI 3D: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Agnieszka Pogan, Marta Biernacka
KIEROWNIK PRODUKCJI FIGUREK 3D: Adrian Komarski
KONCEPCJA ŚWIATA: Adrian Komarski, Anna Myrcha
HISTORIA: Michał Oracz, Andrzej Betkiewicz
WIZJA GRY I PROMOCJA: Marcin Świerkot
KIEROWNIK PRODUKCJI: Dawid Przybyła, Michał Matosz
OPRACOWANIE INSTRUKCJI: Michał Oracz, Hervé Daubet, Michał Lach
KOMPOZYCJA I SKŁAD: Jędrzej Cieślak, Michał Oracz
KOMPOZYCJA I SKŁAD TŁUMACZENIA: Patrycja Marzec, Maria Pinkowska-Porzycka
REDAKCJA I KOREKTA WERSJI ANGIELSKIEJ: Hervé Daubet
TŁUMACZENIE NA JEZYK POLSKI: Katarzyna Deja
REDAKCJA I KOORDYNACJA TŁUMACZENIA: Łukasz Potoczny, Michał Matosz
KOREKTA WERSJI POLSKIEJ: Monika Mielcarek, Kinga Żebryk, Piotr Jagielski
PODZIĘKOWANIA: Ken Cunningham, Christl Kropf, Jordan Luminais, Tony Nguyen, Ian Sutton, Michael French, Joanna Brzezińska, Anna Gajdziszewska, Marta Syc, Kamil Maleszka, Maciej Wanicki, Kostek Weber
 Dziękujemy też wszystkim osobom, które testowały Etherfields w trakcie procesu tworzenia.
 Szczególnie dziękujemy wszystkim kickstarterowym Wspierającym, bez których ta gra nie mogłaby powstać.



4 żetonosy Osobiste

Każdy Śniący ma 1 indywidualny żeton Osobisty Śniącego, który wykorzystywany będzie na różne sposoby w zależności od konkretnych zasad i instrukcji na kartach.



16 znaczników Eteru

Używa się ich do śledzenia ilości zdobytego Eteru, czyli doświadczenia Śniących. Eter można wykorzystać, aby rozwijać Śniących, kupować nowe karty Wpływu itp. Eter oznaczany jest w zasadach za pomocą symbolu



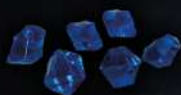
16 znaczników Udręki

Używa się ich do śledzenia niepokoju, strachu, zmęczenia, niepewności i bólu, które dręczą Śniących. Udręka oznaczana jest w zasadach za pomocą symbolu



16 znaczników Uniwersalnych

Znaczniki te będą wykorzystywane na różne sposoby w zależności od konkretnych zasad i instrukcji na kartach. Znaczniki Uniwersalne oznaczane są w zasadach za pomocą symbolu



6 Kryształów

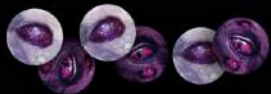
Śniący będą ich używać podczas określonych akcji. Kryształy będą zyskiwać na znaczeniu wraz z rozwojem kampanii. Kryształy oznaczane są w zasadach za pomocą symbolu



kość Ruchu Istot



kość Szczęścia



20 żetonów Zagrożenia

Żetony te będą wykorzystywane na różne sposoby w zależności od konkretnych zasad i instrukcji na kartach. Zwykle oznaczają niebezpieczeństwo lub trudności. Żetony Zagrożenia mają dwie strony, które w zależności od karty lub zasad będą reprezentowały różne efekty. Żetony Zagrożenia oznaczane są w zasadach za pomocą symbolu



6 żetonów Zablockowania

Żetony Zablockowania oznaczane są w zasadach za pomocą symbolu



12 żetonów Morfów



8 żetonów Terenu



4 żetonów Kluczy

Klucze są niezbędne do otwierania Bram Snu.



10 żetonów Opowieści

Żetony te będą wykorzystywane na różne sposoby w zależności od konkretnych zasad i instrukcji na kartach. Jeśli gra nie nakazuje użycia konkretnego żetonu Opowieści, możesz wykorzystać dowolny z nich.



4 żetony Stanu



77 żetonów Znaków

Pozostaw je w pudełku, dopóki nie odkryjesz ich znaczenia i zasad działania



znacznik Czasu



żeton Muru / Wskazówki Zegara



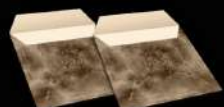
żeton Dziury



6 Pustych żetonów



15 żetonów Istot



2 koperty na kafelki Bram Snu



4 figurki Ludzkich Zmiennokształtnych



4 figurki Stworzeń Zmiennokształtnych



figurka Belshazar



etui na karty Wiedzy oraz 2 etui na kafelki Mapy Świata Snu



Woreczek na śmieci

Kiedy gra nakaze ci usunąć jakiś żeton z gry, oznacza to, że nie będzie on już więcej używany. Włóż go do Woreczka na śmieci, żeby nie przeszkadzał.



17 Przegródek

Służą do oddzielenia poszczególnych talii w pudełku.



Księga Skryptów

MAŁE PRZEGRÓDKI:



4 Przegródki Śniących

Każdy Śniący oddziela swoje karty od kart innych Śniących za pomocą własnej Przegródki. Jeśli posiadasz dodatek umożliwiający grę piętemu, gracze, to masz także dodatkową przegrodkę dla Żniwiarza.



Schówek na karty Notek

Ta Przegrodka zaznacza karty Notek współdzielone przez Drużynę. Karty Notek pojawią się w trakcie kampanii.



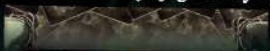
Usunięte karty

Pozwala oddzielić karty usunięte z gry. Kiedy gra nakaze ci usunięcie karty z gry, umieść ją za Przegrodką Usuniętych kart. Tych kart nie będziesz już używać w grze.



Bieżący Sen

Dzięki tej Przegrodce zaznaczysz pozycję bieżącego Snu pośród kart Sekretów, tak aby móc łatwo odłożyć jego karty na miejsce.



Targ Wpływu



Targ Przedmiotów



talía Tury



talía Losu



talía Defektów



talía Pór

Talia ta pojawi się w trakcie rozgrywania kampanii.

DUŻE PRZEGRÓDKI:

Usunięte kafelki

Pozwala oddzielić kafelki usunięte z gry. Kiedy gra nakaze ci usunąć jakiś kafelek z gry, oznacza to, że nie będzie on już więcej używany. Umieść go za Przegrodką Usuniętych kafelków, żeby nie przeszkadzał.

talía Drzemki

Talia ta pojawi się w trakcie rozgrywania kampanii.

kafelki Mapy Drzemki

bieżący Sen

Dzięki tej Przegrodce zaznaczysz pozycję bieżącego Snu w kafelkach Sekretów, tak aby móc łatwo odłożyć go później na miejsce.

OPIS PLANSZY

1 PLANSZA KRAJOBRAZU – W tym miejscu układa się wszystkie kafelki Mapy Krajobrazu z Drzemki lub Snu rozgrywanego w danym momencie. Plansza podzielona jest na oznaczone literami i cyframi kratki (A1, B1 itd.), co pozwala łatwo odnaleźć właściwe miejsce dla każdego kafelka. Wystarczy dopasować oznaczenie na kafelku do oznaczenia na kratce.

2 PLANSZA MAPY ŚWIATA SNU – Tu umieszcza się (awersami do góry) wszystkie zdobyte kafelki Mapy Świata Snu. Na początku kampanii będzie ich zaledwie kilka, ale z czasem zajęte zostanie każde wolne miejsce.

Plansza podzielona jest na oznaczone literami i cyframi kratki (A1, B1 itd.), co pozwala łatwo odnaleźć właściwe miejsce dla każdego kafelka. Wystarczy dopasować oznaczenie na kafelku do oznaczenia na kratce.

Każdy otrzymany kafelek pozostanie odkryty na stałe. Po umieszczeniu kafelków na planszy Mapy Świata Snu na początku każdej nowej sesji nie wolno ich usuwać.

Aby ułatwić sortowanie kafelków Mapy Świata Snu, dołączyliśmy do gry 2 specjalne etui.

3 SCHOWEK – Umieszcza się w nim wszystkie karty i znaczniki zdobyte przez Drużynę w trakcie kampanii. Z rzeczy w Schowku (np. Kluczy lub kart Notek) korzystać mogą wszyscy Śniący. Umieszcza się tu ponadto Przedmioty, które nie są w użyciu (nie są aktywne) w danym momencie.

Wszystkie karty w Schowku powinny być ułożone rewersami do góry, dzięki czemu nie będą rozpraszały graczy. Można je przeglądać w dowolnym momencie; wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja, w której należy dobrać losowy Przedmiot ze Schowka (w takim przypadku potasuj wszystkie Przedmioty znajdujące się w Schowku i wylosuj jeden z nich).

4 MIEJSCE NA KAFELEK BRAMY SNU – Tu umieszcza się kafelek Bramy bieżącego Snu. Jeśli w danym momencie nie jesteś wewnątrz Snu, miejsce to pozostanie puste.

5 MIEJSCE NA TALIĘ DRZEMKI / MIEJSCE NA ISTOTĘ – Tu umieszcza się talię Drzemki (rewersami do góry).

Kiedy rozpoczynasz Drzemkę, odkryj (odwróć awersem do góry) wierzchni kafelek Drzemki. Kiedy Drzemka się zakończy, umieść jej kafelek na spodzie talii Drzemki.

Podczas Snu to miejsce staje się miejscem na Istotę. Jeśli we Śnie pojawi się Istota, umieść jej kafelek na szczycie talii Drzemki.

6 MIEJSCE NA TALIĘ TUR – Tu umieszcza się odkryte (czyli skierowane awersami do góry) karty Tur, rozpatrywane w trakcie kolejnych Tur Drzemki lub Snu.

7 MIEJSCE NA STOS ODRZUCONYCH KART TUR – Tu umieszcza się zakryte (skierowane rewersami do góry) karty Tur nieużywane w danej Drzemce lub danym Śnie, a także te odrzucone po rozpatrzeniu.

Jeśli nie jesteś w danym momencie wewnątrz Snu lub Drzemki, wszystkie karty Tur znajdują się na stosie odrzuconych kart Tur.

8 MIEJSCE NA KAFELKI MAPY DRZEMKI – Tu umieszcza się zakryte (skierowane rewersami do góry) kafelki Mapy Drzemki, które nie są obecnie wykorzystywane w Krajobrazie. Gra poinformuje cię, kiedy będziesz musiał dobrać losowy kafelek z tego miejsca i umieścić go na planszy.

9 MIEJSCE NA KARTY PÓR – Tu umieszcza się (awersami do góry) talię Pór. Wierzchnia karta informuje o Porze aktywnej w danym momencie.

Możesz przeglądać tę talię w dowolnej chwili, ale pamiętaj, że kiedy skończysz musisz umieścić na wierzchu bieżącą aktywną kartę.

Karty Pór wraz ze wszystkimi niezbędnymi zasadami znajdziesz w swoim pierwszym Śnie.

10 3 MIEJSCA NA AKTYWNE PRZEDMIOTY – Tu umieszcza się obecnie używane (aktywne) Przedmioty.

11 ZEGAR – Żeton Czasu wskazuje liczbę Godzin możliwych do wykorzystania przez Śniących.


12 MIEJSCE NA TALIĘ LOSU – Tu umieszcza się (rewersami do góry) talię Losu. Kiedy gra nakaże dobranie karty Losu, dobrać ją z wierzchu talii. O ile nie pojawią się dodatkowe instrukcje, rozpatrzone karty należy odłożyć na spód talii.

13 MIEJSCE NA TALIĘ DEFECTÓW – Tu umieszcza się (rewersami do góry) talię Defektów. Kiedy gra nakaże dobranie karty Defektu, dobrać ją z wierzchu talii. Kiedy karta Defektu zostanie usunięta z gry, należy odłożyć ją na spód talii.

14 4. MIEJSCE NA AKTYWNY PRZEDMIOT – W trakcie gry możesz znaleźć karty zwiększające limit aktywnych Przedmiotów. W takim przypadku umieść w tym miejscu dodatkowy, czwarty aktywny Przedmiot.



OPIS PLANSZ ŚNIĄCYCH

- 1 – talia Wpływu (rewersami do góry),
- 2 – stos odrzuconych kart Wpływu (awersami do góry),
- 3 – zyskane ,
- 4 – otrzymane ,
- 5 – strefa aktywnych kart Rozwoju.



PRZYGOTOWANIE GRY

– Masz zacząć od początku – oznajmił z wielką powagą król. – Potem czytać do końca, a na końcu się zatrzymać.

– Lewis Carroll, „Alicja w Krainie Czarów”, tłum. Elżbieta Tabakowska

Co za dzień! Nareszcie dostarczono nam nasz nowy sprzęt. Teraz musimy złożyć w całość tę maszynę snów. Wszystko wydaje się podejrzenie mało skomplikowane, jakby część elementów zaginęła. Ale czy nie zostało nam powiedziane, że kiedy zaczniemy, brakujące elementy pojawiają się same? Tylko skąd miałyby się wziąć? Może z tego dziwnego pojemnika wypełnionego... w zasadzie nie wiem nawet czym...?

Jeśli rozpoczynasz nową kampanię, zapoznaj się z informacjami zamieszczonymi w ramce po prawej.

Podczas sesji pewne elementy gry umieszcza się na planszy, inne obok niej, a jeszcze inne (te używane rzadziej) pozostają w pudełku.

Pamiętaj, że niektóre zasady mogą ulec zmianie w trakcie kampanii – zdobywane karty mogą je modyfikować lub dodawać zupełnie nowe reguły.

1. PLANSZA I ELEMENTY NA PLANSZY

A Przygotuj planszę.

B Umieść wszystkie karty **Notek** (jeśli jakieś masz) oraz **Przedmioty** w Schowku.

Aktywne Przedmioty dobierzesz później.

C Umieść następujące talie w odpowiadających im miejscach:

▶ **C1 talia Drzemki** (potasuj ją),

▶ **C2 kafelki Mapy Drzemki** (potasuj je),

▶ **C3 karty Tur** (potasuj je),

Dobierzesz je stąd później.

▶ **C4 talia Losu** (potasuj ją),

▶ **C5 talia Defektów** (potasuj ją),

▶ **C6 karty Pór** (nie zmieniaj bieżącej wierzchniej karty tej tali!).

D Umieść wszystkie swoje **kafelki Mapy Świata Snu** na planszy Mapy Świata Snu.

E W zależności od liczby Śniących umieść **żeton Czasu** na odpowiednim miejscu na Zegarze:

▶ 1 Śniący – 5 Godzin,

▶ 2 Śniących – 4 Godziny,

▶ 3 Śniących – 3 Godziny,

▶ 4 Śniących – 2 Godziny,

▶ 5 Śniących (jeśli posiadasz dodatek „Piąty gracz”) – 1 Godzina.

2. ELEMENTY WOKÓŁ PLANSZY

▶ Przygotuj wszystkie **kości**, **zaczyniki** i **żetony**, rozmieszczając je w osobnych grupach obok planszy. Gra powie ci, kiedy będą potrzebne.

▶ Jeśli masz już **żetony Znaków**, umieść je w pobliżu planszy. Każdy Śniący bierze swoje żetony Znaków i umieszcza je obok swojej planszy Śniącego.

▶ Weź **kopertę zawierającą wszystkie Bramy Snów**, które nie zostały jeszcze usunięte z gry.

Możesz wyjąć wszystkie kafelki Snu z koperty i umieścić je w pobliżu planszy. W ten sposób będziesz mógł je przejrzeć, zanim zdecydujesz, dokąd chcesz się udać.

▶ Umieść wszystkie zdobyte **karty Wiedzy** w ich etui.

3. ELEMENTY W PUDEŁKU

Aby oddzielić od siebie poszczególne talie, użyj Przegródek.

W pudełku można zostawić następujące elementy (mimo że część z nich będzie używana w trakcie sesji):

▶ **Targ Wpływu** (potasuj karty),

▶ **Targ Przedmiotów** (potasuj karty),

▶ **wszystkie karty Sekretów** (nie zmieniaj ich kolejności!),

▶ **wszystkie kafelki Sekretów** (nie zmieniaj ich kolejności!),

▶ **puła Masek**, które nie zostały dotąd zdobyte przez Śniących.

4. PLANSZE ŚNIĄCYCH

Każdy Śniący umieszcza przed sobą swoją **planszę Śniącego**. Następnie kładzie obok niej swoją **talię Wpływu**, jedną kartę **Akcji Podstawowych** oraz swój **żeton Osobisty**.

Wybierzcie w dowolny sposób pierwszego gracza – ten Śniący otrzymuje **żeton Pierwszego Gracza**.

5. PRZEBUDZENIE

Rozpatrz **kartę Wiedzy Przebudzenie**, zaczynając od kroku 1.

Podczas kroku „rozmieszczanie 2 Początkowych kafelków Mapy Drzemki” Śniących należy umieścić na dowolnym polu.

ROZPOCZĘCIE KAMPANII WYBÓR ŚNIĄCEGO

Zanim rozpoczniecie nową kampanię, każdy gracz musi wybrać (w dowolnej kolejności) archetypicznego bohatera, którym będzie grał.

Nie martw się, archetyp będzie można zmienić w trakcie gry! Ponadto z czasem do kampanii będą mogli dołączać nowi gracze.

Możesz wybrać jednego z czterech Śniących: Ryzykantkę, Eksperta, Twardziela lub Indywidualistkę.



RYZYKANTKA to dobry wybór, jeśli lubisz hazard i przypadkowość rzutów kością. Ryzykantka często polega na swoim szczęściu – co nie oznacza, że szczęściu nie można dopomóc! Ta bohaterka lubi zwozić innych, ale nie traktuje tego zbyt serio. Życie jest dla niej grą i często nie wie nawet, by stanęła oko w oko z problemem – uda, że go nie widzi.



EKSPERT to inżynier i złota rączka. Swoją strategię opiera na zapewniających stałe premie kartach Rozwoju i w ten sposób stopniowo buduje swoją siłę. Woli pokojowe dyskusje i szczegółowe analizy niż rozwiązania siłowe. Wie dużo więcej niż pozostali Śniący razem wzięci, co czyni z niego niepisanego przywódcę grupy.



TWARDZIEL jest wytrzymały i nieustępliwy. Lubi proste rozwiązania – takie, które zwykle wymagają użycia brutalnej siły. Nie przepada za częstą gadaniną i roztrząsaniem problemów, ale pierwszy przybędzie na ratunek w razie kłopotów. W obronie przyjaciół nie zawaha się nawet poświęcić samego siebie. Może wygląda ponuro, ale jest raczej spokojny – oczywiście tylko do czasu, kiedy coś go zdenerwuje.



INDYWIDUALISTKA lubi naginać zasady do własnych potrzeb – w tym podstawowe zasady gry! Nie akceptuje żadnych ograniczeń i narzuconych z góry reguł, woli sama kierować swoim losem. Stawia na duszę i rozum, ciało ma dla niej mniejszą wartość. Czasem potrafi zachowywać się dość dziecinnie.

Kiedy gracz wybierze swojego Śniącego, bierze odpowiadającą mu figurkę, a także żeton Osobisty, planszę Śniącego oraz Początkową talię Wpływu.

Ponadto każdy z graczy bierze 1 kartę Akcji Podstawowych.

Uwaga: Termin „Śniący” używany jest w grze na określenie zarówno graczy, jak i ich bohaterów. Termin „gracz” pojawia się tylko wtedy, kiedy coś ma miejsce poza światem gry.

PRZYGOTOWANIE KAMPANII

Przygotowanie pierwszej gry nie jest skomplikowane. Wykonaj poniższe kroki:

1. Przygotuj **planszę**.

2. W odpowiednich miejscach na planszy umieść następujące talie:

▶ **karty Tur**,

▶ **talię Losu**,

▶ **talię Defektów**.

3. Przygotuj wszystkie **kości**, **zaczyniki** i **żetony** i rozmieść je w osobnych grupach obok planszy. Gra powie ci, kiedy będą potrzebne.

4. Każdy gracz umieszcza przed sobą swoją **planszę Śniącego**.

5. Obok planszy Śniącego każdy gracz układa swoją **talię Wpływu** oraz **kartę Akcji Podstawowych**.

Wiele elementów, na przykład Przedmioty, Maski, talia Drzemki czy kafelki Mapy Świata Snu, nie będzie używanych na początku pierwszej rozgrywki. Nie martw się tym – te elementy wejdą do gry, kiedy przyjdzie na to czas.

ROZPOCZYNANIE PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Po przygotowaniu gry i przeczytaniu Instrukcji rozpatrz kafelki **I-01 X** i rozpocznij Sen-samouczek.

ZARYS GRY

Etherfields to narracyjna gra kooperacyjna dla 1-4 graczy (lub 5, jeśli posiadasz dodatek „Piąty gracz”). Czeka cię seria niepowtarzalnych Snów, których mroczne zakamarki odkryjesz dzięki uważnej eksploracji oraz przemyślanym spotkaniom.

Poznaj Śniących, ich zapomnianą przeszłość i desperacką misję. Odkryj nieprawdopodobne, rozległe przestrzenie Krajobrazu. I nie zdziw się, kiedy – zupełnie jak sny – wszystko wyda ci się nieco niepokojące... Przygotuj się na zagadki rodem z escape roomów, dojrzyj wskazówki na ilustracjach, połącz w całość rozrzucone fragmenty informacji. Słuchaj rozumu, ale nie zapomnij o swoim instynkcie.

Kiedy trafisz do Świata Snu po raz pierwszy, będziesz poznawać nie tylko tę dziwną krainę, ale i samego siebie. Wiesz, że znalazłeś się w tym świecie nieprzypadkowo, ale w pamięci odnajdujesz tylko niejasne fragmenty przeszłości, z których będziesz musiał na powrót złożyć prawdę o sobie.

Początkowo zasady wydadzą się dość proste, ale nie daj się zwieść – wraz z postępem kampanii będą się stawały coraz bardziej skomplikowane. Nowe reguły z jednej strony zaoferują ci nowe możliwości, z drugiej – mogą wyrzucić twoją strategię do góry nogami.

Mechanika budowania talii dotyczy w *Etherfields* nie tylko talii graczy, ale też niemal wszystkich talii dostępnych w grze.

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej, wejdź do Świata Snu. Być może bywa tu dość ponuro, ale z całą pewnością nie jest nudno. A kiedy już wejdiesz, zatrzymaj się i zapytaj samego siebie: a co, jeśli wszyscy żyjemy w ogromnym, wspólnym śnie?

PODSTAWOWE ZASADY

W instrukcji nie znajdziesz opisów wielu ikon, znaczników czy zasad. Ich objaśnienia pojawiają się dopiero, gdy inne elementy wprowadzą je do rozgrywki.

Wiele elementów gry, w tym kart czy nowych zasad, nie jest opisanych w tej instrukcji. Pojawiają się one na dalszym etapie gry razem ze wszelkimi objaśnieniami.

Zwróć także uwagę, że nie opisujemy tu „oczywistych” zasad (takich jak znaczenie sformułowania „raz na Turę”, oznaczającego, że daną akcję możesz wykonać tylko raz w tej samej turze, czy „zapobiegasz otrzymaniu Udreki”, oznaczającego, że nie otrzymujesz Udreki). Wiele zasad na kartach należy uznać za niewymagające dopowiedzeń. Uznaliśmy, że szczegółowe objaśnienia byłyby nie tylko wyjątkowo nudną lekturą, ale mogłyby też przysłonić istotniejsze informacje.

Część zasad oraz to, jak odnoszą się one do prostszych elementów gry, pozwoli ci na i granie z mechaniką i odkrywanie interesujących taktyk i sprytnych rozwiązań. Nie powiemy ci, co to są taktyki – ich odkrywanie jest istotną częścią kampanii Etherfields.

Nie pomijaj czysto fabularnych opisów kart, kafelków i innych elementów gry! Możesz w nich odnaleźć informacje przydatne do podjęcia dalszych decyzji czy rozwiązania zagadek.

Wskazówki ukryte są zarówno w tekście, jak i na ilustracjach. Na niektórych grafikach możesz dojrzeć ledwo widoczne słowa lub zdania. Ich obecność nie jest przypadkowa! Pamiętaj więc, aby zwracać uwagę na szczegóły.

PIERWSZY GRACZ



W trakcie przygotowania gry Śniący wybierają, który spośród nich będzie pierwszym graczem. Wybrany Śniący otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza.

Podczas Drzemki lub Snu, w Fazie Śniących, Pierwszy Gracz jako pierwszy przeprowadza krok „Karty i akcje”. Kolej innych graczy następuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zadaniem Pierwszego Gracza jest ponadto rozwiązywanie wszelkich konfliktów pomiędzy Śniącymi. Na przykład, jeśli Drużyna nie potrafi podjąć decyzji co do kolejnego ruchu, ostateczne słowo należy do Pierwszego Gracza.

Na początku każdej nowej Tury Drzemki lub Snu (lub po rozpatrzeniu Lokacji w Świecie Snu) o ile wszyscy gracze wyrażą zgodę, żeton Pierwszego Gracza powinien zostać przekazany kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Pamiętaj, że przekazywanie żetonu Pierwszego Gracza kolejnemu Śniącemu jest opcjonalne. Jeśli gracze nie mają problemów z podejmowaniem wspólnych decyzji oraz tą samą kolejnością graczy w każdej Turze, nie muszą zmieniać Pierwszego Gracza.

PRZEBIEG GRY

Podczas kampanii rozegrasz wiele **Drzemek** oraz **Snów**.

Pomiędzy nimi będziesz podróżował przez **Mapę Świata Snu**, poznając rozmaite Lokacje.

W trakcie pojedynczej sesji gry rozegrasz najprawdopodobniej kilka Drzemek oraz jeden Sen.

CEL GRACZA (DRUŻYNY)

Śniący znaleźli się w Świecie Snu w konkretnym celu, ale podróż naruszyła ich pamięć. Ich pierwszym celem jest zatem odkrycie, kim są i co tu robią.

Ale to nie wszystko. Każdy Sen ma własny **Cel**. Czasem jest on określony na kafelku Bramy Snu, innym razem otrzymasz tylko wskazówkę, a Cel będziesz musiał wydedukować w trakcie Snu.

Ponadto każdy Śniący w trakcie kampanii będzie odkrywał nowe fakty na temat samego siebie i swojej zapomnianej przeszłości, rozwijając się dzięki temu na wiele różnych sposobów.

MAM WRAŻENIE, ŻE NASZ ŚWIAT
ZACZYNA SIĘ ROZSTRAJAĆ...

GDZIE JESTEŚ?
POWIEDZ COŚ!
NIE WIDZĘ CIE!



WIELE OPCJI

Kiedy gra nakazuje coś zrobić, a można tego dokonać na różne sposoby (na przykład wówczas, gdy istnieje kilka Ścieżek, którymi może podążać Istota), Śniący wspólnie wybierają jedną z dostępnych opcji.

PIERWSZEŃSTWO ZASAD

Zasady na kartach, kafelkach i w skryptach zawsze mają pierwszeństwo przed zasadami zawartymi w instrukcji, którym mogą zaprzeczać.

IKONA LICZBY GRACZY (👤)

👤 oznacza Liczbę Graczy. Jest ona zawsze równa faktycznej liczbie graczy w grze (na przykład, jeśli w grze uczestniczy 4 graczy, ikona ta oznacza 4).

ZNAK „/”

Znak „/” oznacza „lub”.

POMÓŻ MI! MYŚLE,
ŻE JUŻ NIEDEŁUGO
UDA NAM SIĘ
TO OTWORZYĆ!

MAPA ŚWIATA SNU

- Czy mógłby mi pan powiedzieć, w którą stronę powinnam pójść?
- Zależy dokąd chciałabyś dojść - odpowiedział kot.
- Wszystko mi jedno...
- Wobec tego nie ma znaczenia, w którą stronę pójdziesz - odparł Znikot.

- Lewis Carroll, „Alicja w Krainie Czarów”, tłum. Elżbieta Tabakowska

Gra na Mapie Świata Snu nie jest zbyt skomplikowana. To właśnie tu rozpoczyna się każda sesja gry, umieszczając znacznik Drużyny w Lokacji Przebudzenie.

PODRÓŻOWANIE PRZEZ ŚWIAT SNU I EFEKTY LOKACJI

Wybierz jedną ze **Ścieżek** i przesun znacznik Drużyny do kolejnej Lokacji, podążając w kierunku wytyczonym przez Ścieżkę (do celu poprowadzą cię strzałki).

Po wejściu do **Lokacji** rozpatrz jej efekt (reprezentuje go ikona lub krótka instrukcja). Jeśli efektów jest więcej, rozpatrz je jeden po drugim od lewej do prawej strony.

Nie ma tu żadnych tur, po prostu przenieś znacznik Drużyny do kolejnej Lokacji i rozpatrz jej efekty. Powtarzaj ten ruch tak długo, aż wejdiesz w Sen bądź Drzemkę. Wtedy gra przeniesie cię do bardziej skomplikowanej mapy Krajobrazu, po której będziesz poruszał się figurką swojego Śniącego.

Opis wszystkich efektów Lokacji Mapy Świata Snu pojawi się na dalszym etapie kampanii na specjalnej karcie. Póki co nie musisz się przejmować ich znaczeniem.

Poza standardowymi Ścieżkami istnieją także mniej bezpieczne **Skróty**. Kiedy zechcesz podróżować Skrótami, musisz zapłacić pewną cenę. Efekt Skrótów będzie inny dla każdego kafelka Mapy Świata Snu – jego opis znajdziesz na kafelku. Skróty, podobnie jak Ścieżki, pozwalają na podróż tylko w jednym kierunku.

Kiedy chcesz przejść Skrótami pomiędzy dwoma różnymi kafelkami Mapy Świata Snu, rozpatrz efekt Skrótów tego kafelka, z którego zaczynasz ruch.

KARTY LOSU



Już na wczesnym etapie gry zdobędziesz kartę zawierającą wszystkie ikony Lokacji. Póki co powinieneś natomiast wiedzieć tylko jedno:

? oznacza, że musisz dobrać i rozpatrzeć wierzchnią kartę z talii Losu. Po rozpatrzeniu karty i o ile nie nakaże ona inaczej, umieść ją na spodzie talii Losu.

Karty Losu to rodzaj krótkich interludium: małe przygody lub zdarzenia, podczas których czasem będziesz musiał podjąć jakąś decyzję. Każda karta Losu zawiera wszystkie zasady, których będziesz potrzebował do jej rozpatrzenia.



Niektóre karty Losu (zawierające w górnej części instrukcje na białym tle) nakażą ci dobrać 1 kafelek Mapy Drzemki (o ile będzie to możliwe) i umieścić go w Krajobrazie. Jeśli jest w nim wolne miejsce na Dziwactwo, ułóż na nim dobraną przed chwilą kartę Losu. Karty z takimi instrukcjami nazywamy **kartami Dziwactw**.

Czym jest miejsce Dziwactwa? Znajdziesz je bez trudu na kafelkach Mapy Drzemki.

Chwileczkę... Dlaczego umieszczamy kartę w Krajobrazie, skoro w tym momencie jesteśmy na Mapie Świata Snu? Co tu się dzieje? Cóż, nawet jeśli obecnie gracie na Mapie Świata Snu, Krajobraz wciąż jest częścią planszy – a karty Dziwactw mogą mieć na niego wpływ. A zatem kiedy wrócisz na Mapę Drzemki, możesz na niej znaleźć kilka nowych elementów, które znacząco zmienią sytuację.

A co, jeśli nie ma żadnych wolnych miejsc Dziwactw? W takim przypadku odrzuć dobraną kartę Losu (odłóż ją na spód talii Losu). Tym razem nic się nie wydarzyło. Za każdym razem, gdy z jakiegokolwiek powodu odrzucasz kartę Dziwactwa, umieść ją na spodzie talii Losu.



WYBÓR CELU PODRÓŻY NA MAPIE ŚWIATA SNU

Podczas podróży będziesz miał zwykle więcej niż jeden kafelek Bramy Snu do wyboru (na początku będzie ich niewiele, ale wraz z postępami w kampanii pojawi się ich więcej). Zanim wybierzesz cel następnej podróży, sprawdź, gdzie na Mapie Świata Snu są ulokowane dane Bramy Snu, a także ilu Kluczy wymagają. Następnie prześledź prowadzące do nich Ścieżki i Skróty i policz, ile Kluczy możesz zdobyć po drodze.

Wolisz Bramę, która znajduje się najbliżej, czy taką, która wymaga najmniejszej liczby Kluczy? Czy Udręka zmusza cię do poszukania schronienia w najbezpieczniejszej części Mapy Świata Snu? A może warto spróbować dotrzeć do Bramy, która zamieni tę niekorzystną Porę na lepszą?

A może wcale nie masz ochoty wyruszać w Sen i wolisz po prostu się poprzeczadzać, odwieźć kilka Drzemek, nazbierać nieco cennego Eteru i wydać go na nowe karty Wpływu lub Przedmioty, słowem, przygotować się na przyszłe niebezpieczeństwa?

Pamiętaj też, że w różnych Lokacjach możesz aktywować liczne ciekawe efekty. Przyjrzyj się uważnie Mapie Świata Snu i rozważ wszystkie dostępne opcje.

Cokolwiek postanowisz, całe to podróżowanie służy jednemu celowi: zdobyciu Kluczy, przygotowaniu się i wreszcie wejściu w Sen. To kolejny krok (lub też, jak się przekonasz, całkiem spory skok) w kampanii.



UŻYWANIE KART WPŁYWU ORAZ PRZEDMIOTÓW NA MAPIE ŚWIATA SNU

Karty Wpływu oraz Przedmioty, podobnie jak większość zasad i elementów gry opisanych w kolejnych rozdziałach, zostały zaprojektowane tak, aby wykorzystywać je przede wszystkim w Drzemkach i Snach, a nie na Mapie Świata Snu.

Jest jednak kilka wyjątków. Niektóre z kart Wpływu i Przedmiotów odnoszą się do Mapy Świata Snu (co zostało wskazane na karcie). Zwykle modyfikują one zasady dotyczące podróżowania po Mapie Świata Snu lub wpływają na efekty Lokacji.

Zwróć uwagę, że aby użyć takich kart Wpływu, musisz mieć je w ręce (lub mieć takie karty Rozwoju w strefie Rozwoju), ponieważ kiedy jesteś na Mapie Świata Snu, nie dobierasz kart. To dobry powód, aby postarać się zakończyć Drzemkę bądź Sen z takimi kartami w ręce.

Niektóre karty, choć same nie odnoszą się bezpośrednio do Mapy Świata Snu, mogą zostać zagrane na Mapie, ponieważ mają przydatne w tym miejscu efekty (na przykład dotyczą przerzucania kości), lub też wpływają na rozpatrywanie kart Losu. Oznacza to, że jeśli widzisz zastosowanie dla karty Wpływu lub Przedmiotu podczas pobytu na Mapie Świata Snu, możesz ich tam użyć.

Pamiętaj, że akcje i efekty z obostrzeniem „raz na Turę” mogą zostać użyte tylko raz w czasie podróży po Mapie Świata Snu pomiędzy dwoma kolejnymi Snami / Drzemkami.

DRZEMKI I SNY

Panie Piaskunie, ześlij mi sen, niech będzie najśodszy, jaki widziałam.

- The Chordettes, „Mr. Sandman”, Hum. Katarzyna Deja

Kiedy wejdiesz w Sen lub Drzemkę, zostaw znacznik Drużyny na Mapie Świata Snu. Akcja zostaje tam „zawieszona” do momentu zakończenia bieżącego Snu / Drzemki. Wówczas Śniący powrócą do znacznika Drużyny na Mapie Świata Snu by wznowić swoją wędrówkę.

We Śnie bądź Drzemce gra toczy się na bardziej szczegółowych Mapach, zwanych Krajobrazem. Używa się na nich indywidualnych figurek Śniących. To właśnie tam będziesz dobierał karty Wpływu (nareszcie!) oraz rozgrywał krótkie Drzemki lub rozbudowane Sny.

RÓŻNICA MIĘDZY DRZEMKĄ A SNEM

Drzemki to proste i krótkie przygody.

Podczas Drzemki głównym zadaniem jest zwykle spotkanie z groźną Istotą. Drzemkę rozgrywa się na Mapie Drzemki, zazwyczaj z wykorzystaniem tylko 1 kafelka Istoty (który znajduje się na odwrocie bieżącego kafelka Drzemki). Każdy taki kafelek zawiera niewielką sekcję poświęconą przygotowaniu oraz warunkom jakie musisz spełnić, aby ukończyć daną Drzemkę.

Sny to dłuższe, rozbudowane przygody.

Każdy Sen ma własny, unikatowy Krajobraz, złożony ze specjalnych kafelków z talii kafelków Sekretów. Kafelki te można rozpoznać po niepowtarzalnych kodach znajdujących się na ich rewersach. Poza tymi kafelkami Mapy każdy Sen ma też własną, wyjątkową Istotę, a także powiązane z nim karty Sekretów. Wszystkie karty oraz kafelki wchodzące w skład danego Snu są Sekretami, co oznacza, że nie możesz ich oglądać, dopóki gra ci tego nie nakáže.

BRAKUJĄCE ELEMENTY GRY

Jeśli powinieneś otrzymać lub umieścić gdzieś element gry, którego znacznik / figurki zabrakło (na przykład nie ma już żadnych wolnych znaczników ●, Kluczy, żetonów ●, figurek Zmiennokształtnych itp.), nie otrzymujesz lub nie umieszczasz nigdzie tego elementu.

Wyjątkiem od tej zasady są ●. Jeśli Śniący powinien otrzymać ●, ale zabrakło ich znaczników, wszyscy Śniący ponoszą porażkę (więcej na ten temat znajdziesz w rozdziale „Udręka i Śmierć Śniących” na str. 18).

Liczba elementów każdego typu NIB jest uzależniona od liczby Śniących.

Opisana tu zasada nawiązuje także do wszystkich elementów otrzymywanych dzięki kartom Sekretów Snu (a więc do kart Wpływu, Przedmiotów, Notek itd.). Na przykład, jeśli udało ci się odnaleźć w Śnie wyjątkowy Przedmiot, nie będzie go tam, kiedy odwiedzisz ten sam Sen ponownie (na przykład dlatego, że poprzednio zostałeś w nim pokonany). Nie możesz otrzymać drugiego egzemplarza tego Przedmiotu.

STRUKTURA TURY

Sny i Drzemki dzielą się na Tury. Każda Tura składa się z następujących faz:

FAZA ŚNIĄCYCH

KROK 1: DOBIERANIE KART

Każdy Śniący posiadający 2 i mniej kart w ręce dobiera 4 karty Wpływu.

Każdy Śniący posiadający 3 i więcej kart w ręce dobiera maksymalnie 4 karty Wpływu aż do osiągnięcia swojego Limitu Ręki. Podstawowy Limit Ręki wynosi 6 kart.

Niektóre efekty i karty mogą zwiększyć ten limit.

Nigdy nie możesz mieć w ręce więcej kart, niż wynosi twój Limit Ręki.

Jeśli już wcześniej osiągnąłeś swój Limit Ręki, nie dobierasz nowych kart!

Śniący nie może dobrać mniejszej niż wymagana liczby kart.

Zanim dobierzesz karty, możesz odrzucić z ręki dowolną ich liczbę.

Jeśli podczas Dobierania w twojej talii zabraknie kart, **przetasuj** swój stos kart Odrzuconych (tworząc w ten sposób nową talię) i dobierz resztę wymaganych kart. Pamiętaj jednak, że za przetasowanie kart będziesz musiał zapłacić pewną cenę (zobacz ramkę „Przetasowywanie kart”).

KROK 2: KARTY I AKCJE

Śniący wykonują akcje i zagrywają karty. Mogą przesuwać swoje figurki po Krajobrazie, używać swoich kart oraz wykonywać akcje (ze swoich kart Akcji Podstawowych, kart Wpływu, Aktywnych Przedmiotów i Masek lub też z kafelków Mapy i Istoty).

Począwszy od Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy Śniący wykonuje swoją **rundę**. Śniący mogą wykonać dowolną liczbę rund do momentu, w którym wszystkim zabraknie kart lub wszyscy z rzędu spasują.

W każdej rundzie możesz przeprowadzić tylko jedną akcję Snu: jedną Akcję Mapy, jedną akcję kafelka Bramy Snu, jedną akcję karty Sekretu Snu lub jedną Interakcję z Istotą.

Możesz ponadto wykonać dowolną liczbę innych akcji (na przykład Ruchu, Akcję Podstawową czy akcję z kart Wpływu lub Aktywnych Przedmiotów), a także dowolną liczbę innych czynności (na przykład wyłożyć karty Rozwoju, zdobyć Kryształ itp.). Zawsze możesz też spasować w danej rundzie i poczekać na następną (w tej samej Turze), aby wykonać swoje działania później.

Jeśli wolicie swobodniejszą grę, możecie nie przejmować się kolejnością graczy i rundami, dopóki jakaś sytuacja nie będzie tego wymagała.

Więcej informacji na temat akcji znajdziecie na str. 12.

FAZA KRAJOBRAZU

Po Fazie Śniących następuje Faza Krajobrazu.

KROK 1: ISTOTY I ZDARZENIA WE ŚNIE

W tym kroku poruszają się znaczniki i figurki Istot, rozpatruje się ponadto efekty działań Istot oraz zdarzenia Snu.

Bieżąca karta Tury będzie informowała o tym, które efekty tego Snu (na przykład efekty Istoty, Bramy Snu lub dowolnej karty Sekretu) będą rozpatrywane i w jakiej kolejności.

W niektórych Drzemkach i Snach pewne dodatkowe efekty mogą się pojawić niezależnie od instrukcji na kartach Tur. Zostaną one wyszczególnione na elementach tego Snu / Drzemki.

Podczas Fazy Krajobrazu Śniący nie mogą użyć żadnej akcji lub efektu z karty, chyba że zasada karty wyraźnie na to pozwala lub znajduje się na niej specjalna ikona ⚡.

Czasami w trakcie kroku Istoty i Zdarzenia we Śnie nie wydarzy się nic. W takim przypadku karty Tur są tylko sposobem na odliczanie kolejnych Tur we Śnie lub Drzemce.

KROK 2: ODRZUCANIE KARTY TUR

Na koniec Tury bieżąca karta Tury zostaje odrzucona.

Wszystkie efekty opisane jako działające „do końca bieżącej Tury” przestają działać.

Następnie, jeśli w talii Tur zostały jakieś karty, rozpoczyna się nowa Tura.

Jeśli nie, rozpatrzenie efektu Końca Tur (zgodnie z opisem na kafelkach Drzemki lub Bramy Snu).

Więcej informacji na temat kart Tur znajdziecie na str. 10.

DLACZEGO BUDUJEMY
PUSTE GROBOWCE?
KTO CHCIAŁBY W NICH
MIESZKAĆ?

PRZETASOWYWANIE KART!

Za każdym razem, gdy podczas kroku Dobierania kart przetasowujesz swoją talię Wpływu, otrzymujesz 1 ● lub Blokujesz 3 karty (po przetasowaniu).

Więcej informacji na temat ● znajdziesz na str. 18.

Więcej informacji na temat Blokowania kart znajdziesz na str. 14.

Aby uciec przed widmem śmierci, będziesz niekiedy musiał wybrać pomiędzy otrzymaniem ● a poświęceniem i Zablockowaniem kart z twojej talii. Tak czy inaczej powrót do formy nie będzie łatwy: będziesz musiał znaleźć sposób na uleczenie ● albo spróbować Odblockować swoje karty. Aby odzyskać siły, od czasu do czasu będziesz zmuszony wypoczywać. Najłatwiej zrobić to na specjalnym kafelku Fazy Delty, ukrytym w talii Drzemki.

Czasem gra pozwoli ci przetasować swoją talię Wpływu, choć wciąż będziesz w niej mieć jakieś karty. W takim przypadku weź wszystkie karty zarówno z talii, jak i ze stosu kart Odrzuconych i potasuj je razem, tworząc z nich nową, pełną talię kart Wpływu. Pamiętaj, że kiedy przetasowujesz karty poza krokiem Dobierania kart, nie obowiązuje cię kara za przetasowanie.

KAFELKI ISTOT

Potwory? Dla ciebie wyglądają jak potwory?

– „Silent Hill 3”, tłum. Katarzyna Deja



Za każdym razem, gdy zaczynasz nową grę lub opuszczasz Sen (po wyczyszczeniu Krajobrazu z kafelków Mapy Snu), przygotuj 2 Początkowe kafelki Mapy Drzemki i umieść na nich figurki Śniących (więcej informacji znajdziesz w sekcji „Wejście dla Śniących i Kryjówka Istot” na str. 10).

Nie będziesz na razie używał tych elementów – to tylko przygotowanie do następnej Drzemki, która może być tuż za rogiem. Podczas swojej podróży przez Mapę Świata Snu wcześniej czy później wejdiesz do Lokacji, która będzie wymagała dobrania i rozpatrzenia wierzchniego kafelka z talii Drzemki.

Większość kafelków Drzemki to kafelki Istot Drzemki (zobacz sekcję „Kafelki Istot Drzemki” poniżej).

Jeśli dany kafelek nie jest kafelkiem Istoty Drzemki, postępuj zgodnie z zawartymi na nim instrukcjami.

Kiedy gra nakazuje ci dodać nowy kafelek Drzemki do talii Drzemki, umieść go na jej spodzie.

KAFELKI ISTOT DRZEMKI

Każdy kafelek Istoty Drzemki zawiera zasady dotyczące przypadkowego spotkania z mieszkańcem Świata Snu.

PRZYGOTOWANIE – Zacznij od sekcji w prawym górnym rogu kafelka opisującej Przygotowanie. Jeśli fragment ten informuje o Odstąpieniu Istot (zwykle właśnie tak będzie), Drzemka rozgrywana jest na Mapie Drzemki. Przygotuj wymaganą liczbę kart Tur, Odstoń odpowiednią liczbę i typ figurek / znaczników Istot i dokończ wszelkie inne wspomniane na karcie kroki Przygotowania.

Pozostałe sekcje kafelka wykorzystasz w trakcie spotkania.

INTERAKCJE to akcje, które możesz podjąć w stosunku do Istoty (lub przeciwko niej). Jeśli Istota znajduje się w twoim zasięgu, możesz wykonać taką akcję.

W tej sekcji znajdziesz opisy akcji **Ataku** / **Kontakt**, które możesz przeprowadzić.

Więcej informacji na temat zasięgu znajdziesz na str. 11.

EFEKTY ISTOT – Ta sekcja informuje o trzech możliwych efektach danej Istoty. Rozpatruje się je podczas Fazy Krajobrazu, w kolejności określonej przez bieżącą kartę Tury.

- efekt Morfowania,
- efekt Podstawowy,
- efekt Specjalny.

Uwaga: Jeśli na kafelku Istoty znajduje się sformułowanie „Śniący w zasięgu X”, oznacza ono Śniącego znajdującego się w zasięgu X od figurek lub żetonów tej Istoty. Bycie w zasięgu więcej niż jednego żetonu lub figurki tej samej Istoty nie skutkuje żadnymi dodatkowymi efektami (chyba że kafelek stwierdza, że efekt danej Istoty skaluje się wraz z ilością jej żetonów/figurek mających Śniącego w zasięgu).

KONIEC TUR – Efekt ten występuje, kiedy z talii Tur odrzucona zostanie ostatnia karta.

POMIŃ – Wiele kafelków Istot Drzemki ma opcję Pominięcia. Oznacza to, że Śniący mogą zdecydować – na początku dowolnej Tury – o rozpatrzeniu efektu Końca Tur zamiast rozgrywania tej Drzemki.

Jeśli efekt Końca Tur nie uwzględnia żadnego elementu rozmieszczonego podczas przygotowania, Śniący mogą Pomiąć Drzemkę, jeszcze zanim się ona rozpocznie. Pominięcie Drzemek sprawi, że Drużyna będzie się przemieszczać po Mapie Świata Snu znacznie szybciej – ale odbędzie się to kosztem kar wynikających z efektu Końca Tur.

WYBAWIENIE – Ikona ta nie będzie miała żadnego znaczenia na początku kampanii. W trakcie gry odkryjesz zasady, które pozwolą ci korzystać z Wybawienia.

Zdobysz Łupy – Rozpatrz sekcję Łupów bieżącej karty Tur. Więcej informacji na temat kart Tur znajdziesz na str. 10.

Drzemka kończy się – Drzemka kończy się natychmiast. Odrzuć bieżący kafelek Drzemki (odłóż go na spód talii Drzemki), a także wszystkie figurki / żetony Istot z tej Drzemki. **Nie odrzucaj** kafelków Mapy Drzemki, kart Dziwactw i znaczników niezwiązanych z bieżącym kafelkiem Drzemki. Figurki Śniących także pozostają na polach, na których były, kiedy nastąpił koniec Drzemki – rozpoczną z nich kolejną Drzemkę. Gra wraca teraz na Mapę Świata Snu, gdzie Śniących reprezentuje figurka Drużyny.

Uwaga: Jeśli gra nakazuje ci zakończyć Drzemkę, nie wspominając przy tym o Łupach czy karach, nie otrzymujesz żadnych Łupów ani nie ponosisz żadnych kar.

Kiedy gra nakazuje ci dodać nowy kafelek Drzemki do talii Drzemki, umieść go na jej spodzie.

Na końcu każdej Drzemki Mapa Drzemki ulega „zawieszeniu”, a Śniący powracają na Mapę Świata Snu, aby grać jako Drużyna. Mapa Drzemki pozostanie „zawieszona” pomiędzy kolejnymi Drzemkami. Można dokonywać na niej zmian tylko na wyraźne polecenie gry. Kiedy napotkasz nową Drzemkę na Mapie Świata Snu, wróć na Mapę Drzemki (która teraz przestanie być „zawieszona”) i rozpatrz nowy kafelek Drzemki.

Rozgrywanie Drzemek (oraz Snów) zostało opisane szczegółowo na kolejnych stronach.

Zauważ, że talia Drzemki zawiera jeden specjalny kafelek: Fazę Delta. Sposób jego działania odkryjesz w trakcie gry.

Podpowiedź: Jeśli poczujesz, że Drzemka oferuje chwilę wytchnienia (może tak być na przykład w przypadku Drzemek z przyjaznymi Istotami), postaraj się wykorzystać ten czas (na przykład zagrywając karty Rozwoju).

KAFELKI ISTOT SNU



Kafelki Istot Snu są podobne do kafelków Istot Drzemki, ale zawierają mniej sekcji, ponieważ część niezbędnych instrukcji (na przykład dotyczących efektu Końca Tur czy liczby Tur) znajduje się na kafelku Bramy Snu.

W trakcie Snu miejsce talii Drzemki staje się miejscem Istot. Istoty napotkane we Śnie umieszcza się na czas trwania Snu na wierzchu talii Drzemki.

Uwaga: Niektórych Istot nie da się pokonać – ale można je na moment odepchnąć czy przewrócić. Co więcej, nawet pokonane Istoty rzadko umierają. Mogą powracać wielokrotnie w kolejnych Drzemkach czy pewnych Snach. To w końcu istoty wyśnione, a nie rzeczywiste.

LIMIT FIGUREK I ZNACZNIKÓW ISTOT NA JEDNYM POLU

Każde pole może zawierać maksymalnie 4 figurki i/lub żetony Istot. Pole z maksymalną liczbą figurek / żetonów Istot uznaje się za pełne.

Śniący mogą przechodzić przez pełne pole, ale nie mogą się na nim zatrzymywać.

Istoty mogą wchodzić na pełne pola (zarówno poprzez Ruch, jak i Odstąpienie), wypychając z nich Śniących na sąsiednie pola. Jeśli jednak pełne pole zawiera tylko 1 Śniącego, nie może on zostać wypchnięty, a Istota kończy swój Ruch w zasięgu 1 od tego pola.

WIELKIE ISTOTY. Niektóre Istoty są zdecydowanie większe niż inne – rozpoznasz je po większych żetonach (lub większych podstawach figurek). Nazywamy je Wielkimi Istotami.

Wielka Istota zajmuje całe pole, na którym stoi, i nie można jej w żaden sposób odepchnąć.

Kiedy Wielka Istota wchodzi na pole, odpycha wszystkie inne figurki i/lub żetony Istot na dowolnie wybrane, sąsiednie pola.

Uwaga: W niektórych Snach napotkasz pola kompletnie odcięte przez Mur. Śniący mogą się Przenieść na takie pola na różne sposoby. Jeśli 4 Śniących zajmuje takie odcięte pole, żadna Istota nie może się na nie Przenieść ani zostać na nim Odstąpiona.



TALIA TUR

– W jakim dziwnym świecie żyjemy... – powiedziała Alicja do Królowej Kier.

– Lewis Carroll, „Alicja w Krainie Czarów”,
tłum. Elżbieta Tabakowska



Talia Tur służy do odliczania Tur w każdym Śnie i każdej Drzemce.

Każdy Sen i każda Drzemka rozgrywane w Krajobrazie trwa ją pewną liczbę Tur, określoną w sekcji Przygotowania. Potasuj wszystkie karty Tur, a następnie dołóż wymagającą liczbę losowych kart i umieść je awerssem do góry na miejscu talii Tur. Pozostałe karty Tur ułóż rewersami do góry na stosie odrzuconych kart Tur. Co Turę będziesz odkrywał nową kartę Tury. Kiedy zużyjesz całą przygotowaną talię Tur, Sen lub Drzemka kończą się.

Wierzchnią kartę Tury umieszczoną awerssem do góry nazywamy bieżącą kartą Tury.

Wierzchnia karta Tury powinna być jedyną widoczną kartą talii Tur.

Bieżące karty Tury, oprócz tego, że odliczają Tury do końca Snu / Drzemki, zawierają także informacje o tym, co będzie się działo podczas Fazy Krajobrazu danej Tury: które efekty Snu / Drzemki zostaną uruchomione (na przykład efekty Istot) czy w jakiej kolejności należy je rozpatrywać (efekty Morfowania, Podstawowe i Specjalne oraz Ruch Istot, o ile jakieś są w danym momencie w grze).

Rozpatrz każdy krok opisany na karcie Tury od góry do dołu.

Jeśli gra nakazuje ci zrobić coś na końcu Tury, zrób to po rozpatrzeniu wszystkich kroków.

Każda karta Tury zawiera ikonę jednego z czterech **KOLORÓW TUR** (♥, ♠, ♦, ♣). Nie dają one żadnych efektów same w sobie, ale mogą się do nich odwoływać inne karty lub zasady.

Na zakończenie każdej Tury, po rozpatrzeniu wszystkich kroków i efektów karty Tury, odrzuć bieżącą kartę Tury.

Nowa Tura rozpoczyna się wraz z odkryciem nowej karty Tury.

Jeśli odrzucona karta Tury była ostatnią, Sen lub Drzemka kończy się. Rozpatrz efekty Końca Tur opisane na kafelku Drzemki bądź Bramy Snu.

Każda karta Tury zawiera osobną sekcję **LUPÓW**. Rozpatrz ją za każdym razem, gdy gra powie ci, że zdobywasz Łupy (czyli zwykle wtedy, gdy podczas Drzemki osiągniesz Zwycięstwo). Kiedy zdobywasz Łupy, będą to zawsze Łupy opisane na bieżącej karcie Tury.

Czasem będziesz mógł wybrać pomiędzy kilkoma różnymi Łupami, na przykład pomiędzy zdobyciem 1 wspólnej nagrody dla całej Drużyny lub mniejszych nagród dla poszczególnych Śniących.

Kiedy kafelek Drzemki stwierdzi, że zdobywasz Łupy po odrzuceniu ostatniej karty Tury, otrzymujesz Łupy z tej ostatniej karty.

Kiedy gra nakaze ci **Zablokowanie 1 kroku** bieżącej karty Tury, wybierz jeden z kroków i zaznacz go ●. Podczas rozpatrywania bieżącej karty Tury pominięty zaznaczony w ten sposób krok.

Kiedy gra nakaze ci **Dodać 1 Turę**, weź kartę ze spodu stosu odrzuconych kart Tury i umieść ją na spodzie talii Tur.

Kiedy podczas tego samego kroku musisz rozpatrzeć kilka efektów, zrób to w dowolnej kolejności, przyjmując, że wszystkie działają równocześnie.

Jeśli gra nakazuje ci rozpatrzeć wszystkie efekty bieżącej karty Tury podczas Fazy Śniących, nie odrzucaj bieżącej karty Tury od razu po rozpatrzeniu.

KAFELKI BRAMY SNU

Ignorancja, ten ślepy, stary głupiec, kierujący tą kapryśną ścieżką, wyznaczyła kurs, którym żeglujemy w noc niepewności.

– Dead Can Dance, „In the Wake of Adversity”,
tłum. Katarzyna Deja



W trakcie kampanii Drużyna będzie zdobywała nowe kafelki Bramy Snu, pozwalające Śniącym wchodzić w unikatowe Sny.

Uwaga: Gra zawiera koperty do przechowywania wszystkich dostępnych kafelków Bramy Snu.

Postaraj się nie zerkać na awersy tych kafelków przed wejściem w Sen.

Każdy kafelek Bramy Snu zawiera na swoim rewersie następujące informacje:

► **Kod kafełka Sekretu** – każdy element Snu ma własny kod, który pomoże ci odnaleźć karty i kafełki Sekretu w odpowiednich taliach.

► **Lokacja na Mapie Świata Snu** – wskazuje, w którym miejscu możesz wejść w dany Sen (szczegółowe informacje na ten temat uzyskasz, kiedy zdobędziesz specjalną kartę objaśniającą Lokacje Mapy Świata Snu).

► **Wymagana liczba Kluczy** – wskazuje, ile Kluczy musisz odrzucić, aby wejść w dany Sen. Będziesz musiał zdobyć wymagane Klucze, zanim wejdziesz w Sen.

Jeśli dotarłeś na Mapie Świata Snu do Lokacji Bramy Snu z wymaganą liczbą Kluczy, a kafelek Mapy umożliwia skorzystanie z dwóch lub więcej kafełków Bramy Snu, możesz wybrać tylko jeden z nich (i będziesz musiał iść dalej po wyjściu z tego Snu).

► **Przygotowanie** – sekcja ta zawiera krótką instrukcję na temat przygotowania Snu. Przeprowadź wszystkie opisane tu kroki.

Pamiętaj, aby nigdy nie patrzeć na awersy przygotowanych kart i kafełków Sekretów Snu, dopóki gra nie nakaze ci ich odkryć, spojrzeć na nie lub je zdobyć.

Więcej informacji na temat odkrywania kart i kafełków Sekretów znajdziesz na str. 17.

► **Liczba kart Tur** – dołóż wymagającą liczbę kart Tur i umieść je na miejscu talii Tur (awersami do góry). Talia Tur będzie wskazywać, ile czasu masz na ukończenie tego Snu.

► **Wstęp** – nie pomijaj czytania Wstępu! Zawiera on informacje na temat kontekstu Snu. Kiedy wejdziesz w Sen, wykonaj następujące czynności:

► **Najpierw odrzuć Krajobraz Drzemki** (czyli wszystkie kafełki Mapy Drzemki, karty Dziwactw itp.).

► Następnie odwróć kafelek Bramy Snu na stronę awersu i umieść go na miejscu Bramy Snu. Teraz możesz już przeczytać wszystkie **specjalne zasady** tego Snu, poznać jego Cel oraz sprawdzić, który skrypt musisz rozpatrzeć, kiedy nastąpi Koniec Tur. Wreszcie Śniący wchodzi w Krajobraz i rozpoczyna się pierwsza Tura (informacje na temat kolejności Tur znajdziesz na str. 8).

Więcej informacji na temat Wejścia dla Śniących znajdziesz w kolejnej kolumnie na tej stronie.

Uwaga! Pierwsza Brama Snu, jaką napotkasz w kampanii – ta na początku podróży (I-01 X) – jest mniej skomplikowana od kolejnych. Nie zawiera informacji o żadnej Lokacji na Mapie Świata Snu, nie wymaga też żadnych Kluczy. Nie musisz nigdzie podróżować, aby ją otworzyć. Możesz od razu zacząć Sen.

Więcej informacji na temat rozpoczęcia kampanii znajdziesz na str. 5.

Uwaga! Na wszystkich elementach gry: kartach, kafełkach, znacznikach oraz w Księdze Skryptów, skrót „s.” oznacza skrypt. A zatem kiedy napotkasz zapis typu „zob. s.001”, oznacza to, że powinieneś odnaleźć w Księdze Skryptów skrypt o numerze 001. Skrót oznaczający stronę to „str.”; pojawia się on wyłącznie w tej instrukcji.

WEJŚCIE DLA ŚNIĄCYCH I KRYJÓWKA ISTOT

Nazywasz to miejsce domem.

Nie ma mebli ani formy.

Aby wejść, aby wejść.

– Minimal Compact, „To Get Inside”,
tłum. Katarzyna Deja



WEJŚCIE DLA ŚNIĄCYCH

Na początku Snu należy umieścić figurki Śniących na dowolnym polu z ●.

KRYJÓWKA ISTOT

Istoty Odślania się na polach zawierających ikonę ●. Jeśli dostępnych jest kilka pól z ●, możesz wybrać, na którym zostanie Odślonieta Istota.

Kiedy Odślaniasz kilka Istot i masz do dyspozycji kilka pól z ●, rozmieść figurki/ żetony Istot możliwie po równo na każdym z nich.

Na przykład, jeśli masz Odślonić 4 Istoty, a dostępne są 2 pola z ●, umieść po 2 Istoty na obydwu, a nie 3 w jednym i 1 w drugim.



Jeśli w Krajobrazie jest jakikolwiek ● z ikoną Koloru Tury, sprawdź, czy jest on taki sam, jak na bieżącej karcie Tury. Jeśli tak, pierwsza Odślonieta Istota musi zostać umieszczona na tym właśnie polu z ●.

PO UKOŃCZENIU DRZEMKI LUB SNU

Kiedy Sen lub Drzemka zakończą się, Śniący nie odrzucają z rąk kart Wpływu, wyłożonych kart Rozwoju, Kryształów ani innych premii, chyba że jakaś reguła stwierdzi inaczej. Nie przetasowuj ponadto swoich stosów kart Odrzuconych ani talii.

Po zakończeniu Snu lub Drzemki wszyscy Śniący wracają do znacznika Drużyny na Mapie Świata Snu, chyba że Sen lub Drzemka stwierdzą inaczej.

RUCH

Jej stopy na poły dotykały podłogi, na poły unosiły nad nią; Ziemia ledwie ją trzymała, gdyż tak szybko zmieniała się w istotę ze snów.
- Lord Dunsany, „Córka króla Elfów”, tłum. Katarzyna Deja



Pamiętaj, że każdy kafelek Mapy składa się z 4 pól, nawet jeśli linie między nimi nie są wyraźnie widoczne.

RUCH
X = Porusz się o X pól.

ATAK
Podstawowy zasięg

- A** Śniący Porusza się o 1 pole.
- B** Śniący nie może Poruszyć się w ten sposób, ponieważ Ruch po skosie nie jest dozwolony.
- C** Aby wejść na pole I, Śniący musi Poruszyć się o 2 pola.
- D** Aby wejść na pole II, Śniący musi Poruszyć się o 4 pola (ponieważ musi obejść Mur uniemożliwiający wybór krótszej trasy).

Zarówno Śniący, jak i Istoty Poruszają się, przechodząc na kolejne pola w pionie lub w poziomie, ale **nigdy po skosie**.

RUCH ŚNIAĆEGO

Śniący Poruszają się przede wszystkim przy użyciu Akcji Podstawowych (należy wówczas odrzucić karty Wpływu z ręki i / lub Aktywne Przedmioty, a następnie Poruszyć się o tyle pól, ile było na odrzuconych kartach). W tym celu mogą jednak wykorzystać także specjalne akcje z kart Wpływu oraz Przedmiotów.

RUCH ISTOT

Ruch Istot wygląda nieco inaczej. Każda Istota ma określony, wskazany na swoim kafelku zasięg Ruchu.

Istoty poruszają się podczas Fazy Krajobrazu, w momencie rozpatrywania kroków opisanych na bieżącej karcie Tury. Podczas kroku z wykonaj rzut na Ruch Istoty:

- oznacza, że Istota Porusza się o 1 pole,
- oznacza, że Istota Porusza się o liczbę pól równą jej zasięgowi Ruchu,
- oznacza, że Istota Porusza się o liczbę pól równą jej zasięgowi Ruchu, a następnie rzut należy powtórzyć.

Istoty zawsze Poruszają się w stronę najbliższego Śniącego, chyba że zasady specjalne ich Ruchu stwierdzają inaczej. Kiedy Istoty wchodzi na pole Śniącego, ich Ruch się kończy.

Jeśli Istota nie ma dostępnej drogi do swojego celu (na przykład któregośkolwiek ze Śniących), nie Porusza się.

Jeśli Istota, która powinna się Poruszyć, znajduje się już na polu ze Śniącym, nie Porusza się.

Istoty w żaden sposób nie wykorzystują Akcji Mapy (co oznacza, że nie pójdą za tobą skrótnymi opisanymi w skryptach itd.).

na kafelku Istoty oznacza, że ignoruje ona kość Ruchu.

Rzuty na Ruch powinny być wykonywane osobno dla każdej Istoty. Możesz jednak zdecydować, że będziesz rzucał tylko raz dla wszystkich Istot w danym Śnie lub danej Drzemce. Wówczas wszystkie Istoty obecne w Krajobrazie będą się Poruszać zgodnie z wynikiem takiego rzutu. Metoda ta przyspiesza wprawdzie rozgrywkę, ale jednocześnie czyni ją nieco mniej emocjonującą. Jeśli wyrzucisz , wszystkie Istoty będą się raczej czołgać, zamiast iść, a jeśli wyrzucisz , stanie się pewne, że wszystkie Istoty dojdą do swoich celów.



MURY – Zarówno Istoty, jak i Śniący nie mogą Poruszać się przez Mury ani obliczać przez nie swojego zasięgu. Jeśli chcesz dostać się na pole leżące za Murem (lub użyć akcji, której celem będzie takie pole), musisz obliczyć zasięg, licząc pola dookoła Muru, tak aby go ominąć. Może się wówczas okazać, że osiągnięcie pola za Murem nie będzie możliwe.

Niektóre Mury nie zasłaniają w całości brzegów swojego pola (znajdując się w nich wąskie przejście bądź też zasłaniają tylko połowę brzegu pola) – oznacza to, że w tym miejscu Ruch jest możliwy.

Dwa przyległe kafelki z Murami mogą niekiedy utworzyć drobną lukę między częściami Muru. Te przerwy nie umożliwiają Ruchu przez Mur.



ZABLOKOWANE POLE – Zarówno Istoty, jak i Śniący nie mogą Poruszać się przez Zablockowane pola ani obliczać przez nie swojego zasięgu. Jeśli chcesz dostać się na pole za Zablockowanym polem (lub użyć akcji, której celem będzie takie pole), musisz obliczyć zasięg, licząc pola dookoła Zablockowanego pola, tak aby je ominąć. Może się wówczas okazać, że osiągnięcie pola za Zablockowanym polem nie będzie możliwe.

RUCH A PRZENIESIENIE

Ruch odbywa się w ramach pewnego zasięgu. **Przeniesienie** oznacza, że możesz Przenieść się na inne pole, ignorując zasięg, Mury i inne przeszkody. A zatem Przeniesienie działa jak teleportacja.

ZASIĘG

Większość akcji i efektów wymagających celu ma określony **zasięg**. Jest to maksymalna odległość, na jaką działają. Akcje i efekty mogą oczywiście obierać za cel pola, które znajdują się bliżej, niż wynosi ich maksymalny zasięg.

Zasięg 0 oznacza działanie na sąsiednim polu i/lub bliżej.

Zasięg 1 oznacza działanie na sąsiednim polu i/lub bliżej.



Określenia „dowolny zasięg” czy „nieograniczony zasięg” nie oznaczają, że możesz ignorować Mury i Zablockowane pola – nadal musisz znaleźć drogę prowadzącą do obranego za cel pola. Jeśli natomiast zasada zawiera frazę „na dowolne pole”, możesz zignorować zarówno zasięg, jak i Mury i Zablockowane pola.

W przypadku akcji **Ataku** i **Kontaktu** nie ma żadnej dodatkowej informacji na temat ich zasięgu, który z zasady wynosi 1.

Niektóre karty Wpływu oraz Przedmioty pozwalają na zwiększenie tego zasięgu.

AKCJE ŚNIĄCYCH

Łatwo nawiązuję kontakt z samym sobą, więc czuję, jak rozpacz łapie mnie za gardło. Czas ruszyć naprzód. Znaleźć coś, czego nie ma. Dostrzegasz znaki, są na drodze.

- The Gathering, „Analog Park”, Katarzyna Deja

Przebywając we Śnie lub Drzemce, każdy Śniący może wykonywać rozmaite akcje. Większość z nich można znaleźć:

- ▶ na kartach **Akcji Podstawowych**,
- ▶ na kartach **Wpływu** Śniącego,
- ▶ na aktywnych kartach **Rozwoju** Śniącego,
- ▶ na aktywnych **Maskach** Śniącego,
- ▶ na wspólnych Aktywnych **Przedmiotach** Śniących.

W Krajobrazie może pojawić się więcej dostępnych akcji, na przykład na kafelkach **Drzemki / Mapy**, **Bramy Snu** lub **Istot**.

Poniżej znajdują się informacje na temat wykonywania akcji. Natomiast elementy gry, na których można znaleźć te akcje, zostaną opisane nieco dalej.

WYKONYWANIE AKCJI

Kiedy chcesz wykonać akcję, najpierw musisz zapłacić jej koszt (a czasem spełnić także dodatkowe wymagania).

Kilku Śniących nie może wspólnymi siłami zapłacić za jedną akcję, nawet jeśli znajdują się na tym samym polu. Każdy Śniący musi samodzielnie zapłacić pełny koszt akcji, którą chce wykonać. Jedynym wyjątkiem od tej reguły są Akcje Stopniowe. Więcej informacji na ich temat znajdziesz w sekcji „Akcje Stopniowe i znaczniki Zamiaru”.

Koszt akcji zawsze wskazany jest na początku jej opisu. Zwykle jest to pewna liczba punktów danego typu Zamiaru (🟡, 🟢 lub 🔴).

Zamiar to podstawowy zasób w grze. To twoja osobowość, sposób radzenia sobie w świecie oraz podejście do rozwiązywania problemów. Zamiar dzieli się na trzy rodzaje (oznaczone trzema różnymi kolorami):



– **PRZENIKLIWOŚĆ**. Wiąże się ze zdolnością prowadzenia rozmowy, obserwacji, rozumowania i posługiwania się technologią.



– **SPRYT**. Wiąże się z ruchem, przebiegłością, unikami, odgrywaniem ról i podstępem.



– **GNIEW**. Wiąże się z wysiłkiem fizycznym, walką, nieustępliwością i kłótnią.



Przykłady informacji na temat kosztu w punktach Zamiaru na kartach Akcji / Przedmiotów.



Przykładowe informacje na temat kosztu w punktach Zamiaru na Mapie, kafelkach Istot i kartach Sekretów.

Aby wykonać akcję, musisz zapłacić jej koszt.

Koszt opłaca się, odrzucając karty Wpływu z ręki i / lub karty Aktywnych Przedmiotów o łącznej wartości Zamiaru danego koloru równej kosztowi akcji.

O wartości karty Wpływu / Przedmiotu w punktach Zamiaru danego typu (koloru) informuje ikona w lewym górnym rogu tej karty.

Jeśli łączna wartość Zamiaru na twoich odrzuconych kartach przekracza koszt akcji, nadwyżka przepada.

Przykład: Chcesz wykonać akcję, której koszt wynosi 1🟢, ale posiadasz wyłącznie kartę o wartości 3🟢. Jeśli wykorzystasz tę kartę do opłacenia kosztu tej akcji, stracisz 2🟢. Wyjątkiem od tej zasady są tylko akcje **Ataku** i **Kontakt**, które zostaną opisane później.

Jeśli karta zawiera kilka kolorów Zamiaru do wyboru, musisz zdecydować, którego użyjesz, odrzucając tę kartę.

Przykład: Posiadasz kartę zapewniającą 1🔴 i 2🟢, a akcja, którą chcesz wykonać, wymaga opłacenia kosztu w punktach 🔴. Kiedy odrzucasz wspomnianą kartę, wybierasz 🔴 i zyskujesz 1 punkt Zamiaru 🔴. Niestety tracisz przy tym punkty 🟢 i nie będziesz mógł ich wykorzystać do opłacenia kosztu innej akcji.

Kiedy odrzucasz kartę Wpływu / Przedmiotu, aby opłacić koszt akcji w punktach Zamiaru, karta ta nie może zostać użyta w tym samym czasie w żadnym innym celu (nie możesz wykonać wydrukowanej na niej akcji).

Zwykle będziesz musiał odrzucić więcej niż 1 kartę, by zebrać wymagane do opłacenia akcji punkty Zamiaru (na przykład, aby opłacić koszt 6🟢, będziesz musiał odrzucić 1 kartę o wartości 3🟢, 1 o wartości 1🟢 oraz 1 Aktywny Przedmiot o wartości 2🟢).

Wiele akcji i zasad pozwala na gromadzenie Zamiaru na inne sposoby. Zamiar z różnych źródeł można połączyć, aby opłacić koszt akcji.

Cel akcji (na przykład Istota, którą chcesz Zaatakować) musi zostać określony na początku akcji i nie wolno go później zmienić.

Zgromadzony Zamiar musi zostać wydany natychmiast (nie można go trzymać „na zapas”).

Wskazówka: Ikony 🟢, 🟡, 🔴 oznaczają odpowiednio Przenikliwość, Spryt, Gniew. Zapisy typu 2🟢, 3🟡, 1🔴 należy natomiast odczytywać jako 2 punkty Przenikliwości, 3 punkty Sprytu, 1 punkt Gniewu.

Zapis „karta 🟢”, „karta 🟡”, „karta 🔴” oznacza kartę, której wartość określona została w danym typie (kolorze) Zamiaru. Na przykład karta 🟢 to karta, której wartość określona została w punktach Przenikliwości, a karta 🔴 to karta, której wartość określona została w punktach Gniewu. Dla ułatwienia zapisy takie można odczytywać jako odpowiednio kartę Przenikliwości, kartę Sprytu, kartę Gniewu.

Analogicznie, zapis „akcja 🟢”, „akcja 🟡”, „akcja 🔴” oznacza akcję, której koszt określony został w danym typie (kolorze) Zamiaru. A więc „akcja 🟢” będzie oznaczała akcję, której koszt to pewna liczba punktów Przenikliwości, a „akcja 🔴” – akcję, której koszt to pewna liczba punktów Gniewu.



– koszt tej akcji wynosi zawsze 0 punktów Zamiaru, co oznacza, że akcja jest darmowa.



– koszt tej akcji to otrzymanie 1🔴. Ta akcja różni się od innych, ponieważ zamiast opłacić jej koszt w punktach Zamiaru, otrzymujesz Udękę (czyli pewną liczbę 🔴).

Więcej informacji na temat Udęki 🔴 znajdziesz na str. 18.



– koszt tej akcji opłaca się w 🔴. Aby wykonać tę akcję, musisz odrzucić określoną liczbę 🔴.

AKCJE MAPY



Przykłady Akcji Mapy.

Aby wykonać Akcję Mapy (akcję opisaną na kafelku Drzemki lub Bramy Snu), figurka Śniącego musi znajdować się na polu tej akcji (chyba że jest to akcja **Ataku** lub **Kontakt**).

AKCJE ATAKU I KONTAKTU

Atak 6🔴🟡🟢:
Przenieś tę Istotę

Kontakt 3🟢:
Porusz o 1 pole w dowolnie wy

Przykłady akcji Ataku i Kontakt.

Na wielu elementach gry znajdziesz akcje opisane jako **Atak** i **Kontakt**. Aby wykonać taką akcję, musisz, tak jak w przypadku wszystkich innych akcji, zapłacić jej koszt. Natomiast pewne karty Wpływu / Przedmiotów, które można zagrać tylko podczas akcji **Ataku** / **Kontakt**, mogą wpłynąć na lepsze rezultaty tych akcji.

Aby wykonać akcję **Ataku** lub **Kontakt**, musisz mieć w zasięgu **Ataku** / **Kontakt** figurkę lub żeton Istoty będącej celem tej akcji (lub, jeśli jest to Akcja Mapy, mieć w zasięgu pole będące celem tej akcji).

Podstawowy zasięg dla akcji **Ataku** i **Kontakt** wynosi 1.

Niektóre karty Wpływu oraz Przedmioty pozwalają na zwiększenie tego zasięgu.

Możesz z wielokrotności efekt akcji Ataku / Kontakt, płacąc jej koszt kilka razy.

Przykład: Wykonujesz akcję **Ataku** o koszcie 3🔴. Możesz wydać 9🔴 naraz, aby zastosować efekt tej akcji trzykrotnie.

Jeśli zapłacisz koszt tej samej akcji kilka razy, jej efekt może za każdym razem dotyczyć innego celu.

Przykład: Wykonujesz akcję **Kontakt** o koszcie 3🟢. Postanawiasz zapłacić 9🟢. W zasięgu akcji znajdują się 2 Istoty. Decydujesz, że celem akcji 2 razy zostanie jedna Istota, a 1 raz – druga.

Uwaga: Nie każda akcja o koszcie w 🟢 to **Kontakt**, podobnie jak nie każda akcja wymagająca 🔴 to **Atak**. Akcje **Ataku** / **Kontakt** zawsze oznaczone są **słowa kluczowymi Atak** lub **Kontakt**.

AKCJE STOPNIOWE I ZNACZNIKI ZAMIARU



Akcje Stopniowe stają się bardziej wymagające wraz z każdym kolejnym Śniącym, a ich koszt (także wielokrotniony w zależności od liczby Śniących) może zostać opłacony w kilku etapach w trakcie kilku Tur. Ikona 🗡️ znajdująca się obok podstawowego kosztu akcji wskazuje, ile razy koszt ten musi zostać opłacony, aby przeprowadzić akcję.

Koszt można opłacić w kilku etapach. Za każdym razem, kiedy opłacisz podstawowy koszt akcji, zaznacz to 1 znacznikiem Zamiaru właściwego koloru (w grze dostępnych jest 12 znaczników Zamiaru, po 4 z każdego koloru). Możesz zapłacić resztę kosztu później – nawet w kolejnej Turze.

Przykład: W grze udział bierze 3 Śniących, a ty chcesz przeprowadzić Akcję Stopniową. Ponieważ koszt takiej akcji ulega wielokrotnieniu równemu liczbie Śniących, musisz ją opłacić trzykrotnie – ale możesz to zrobić w kilku etapach. Postanawiasz wydać punkty Zamiaru równe dwukrotności kosztu akcji i umieszczasz na akcji 2 znaczniki Zamiaru. Później będziesz musiał opłacić koszt jeszcze raz, aby przeprowadzić akcję. Możesz to zrobić w kolejnych Turach.

Po wykonaniu Akcji Stopniowej odłóż wszystkie znaczniki Zamiaru z powrotem do odpowiedniej puli.

Liczba znaczników Zamiaru jest ograniczona, co oznacza, że czasem nie będzie możliwe oznaczenie za ich pomocą większej liczby akcji. Pamiętaj więc, aby planować kolejne ruchy i w odpowiednim momencie zdecydować, które Akcje Stopniowe przeprowadzić najpierw.

Jeśli w puli zabrakło znaczników Zamiaru w kolorze, którego potrzebujesz, możesz wykorzystać znacznik leżący na innej akcji.

Każdy znacznik Zamiaru leżący na akcji uznawany jest za należący do ciebie, nawet jeśli został tam umieszczony przez innego Śniącego.

Jeśli w grze obecnych jest kilka figurek lub żetonów danego typu Istoty, znaczniki Zamiaru umieszczone na kafelku tych Istot nie są przypisane do żadnej konkretnej figurki – dzieje się tak tylko w momencie wykonywania Akcji Stopniowej.

Uwaga: Koszt niektórych Akcji Stopniowych podany został w dwóch kolorach Zamiaru. Kiedy płacisz za taką akcję, musisz wybrać jeden z tych kolorów i opłacić w nim pełny koszt akcji. Na przykład, jeśli w grze jest 4 Śniących, 3🟢🗡️ / 3🔴🗡️ oznacza 12🟢 lub 12🔴, a nie kombinację tych dwóch kolorów.

Uwaga: Zapis „X” oznacza po prostu wyższy koszt akcji, a nie Akcję Stopniową, którą możesz opłacać etapami. Na przykład, jeśli w grze jest 3 Śniących, zapis „X2” oznacza, że musisz jednorazowo zapłacić 6.

KARTA AKCJI PODSTAWOWYCH



Każdy Śniący posiada własną kartę Akcji Podstawowych, która zawiera listę podstawowych akcji, a także kilka innych zasad.

Ruch jest najbardziej podstawową akcją, pozwalającą przemieszczać się po Krajobrazie.

Zasięg dla **Ataku** oraz **Kontakt** wynosi 1. Aby wykonać akcję **Ataku** lub **Kontakt**, akcja ta musi być dostępna w danym momencie na dowolnym aktywnym elemencie gry – na przykład na kafelku Istoty lub w Krajobrazie. W celu opłacenia kosztu **Ataku** / **Kontakt** wydajesz punkty **Zamiaru** zgodnie z normalnymi zasadami.

Wysięk to akcja Ruchu opłacana w Godzinach.

Akcja ta powinna być używana tylko w ostateczności, ponieważ Godziny są zbyt cenne, aby wydawać je na zwykły Ruch.

Więcej informacji na temat Godzin znajdziesz w sekcji „Zegar” na str. 15.

Podejrzij kartę, zdobądź / użyj Kryształu, usuń Morf nie są akcjami, ale raczej gotowymi do użycia, cennymi opcjami.

Wzmocnienie Zamiaru daje ci możliwość użycia kości Szczęścia w celu dodania punktów Zamiaru do twojej akcji.

Więcej informacji na temat Wzmocnienia Zamiaru znajdziesz na str. 14.

Śmierć Śniącego to przypomnienie, co się stanie, kiedy Śniący przekroczy swój limit.

Uwaga: Gracze powinni zapoznać się z powyższymi Akcjami Podstawowymi na kartach, ponieważ będą to najczęściej używane akcje w grze.

LIMITY KART W TALII WPŁYWU

W określonych momentach gry (podczas przygotowania gry lub Przebudzenia) będziesz musiał przebudować swoją talię Wpływu, dodając lub odrzucając z niej karty. Pilnuj liczby kart w swojej talii, tak aby zmieścić się w limicie od 20 do 40 kart. Podczas budowania talii:

– W swojej talii Wpływu musisz mieć **minimum 20 kart** (jeśli z jakiegoś powodu masz dostępnych mniej niż 20 kart, dodaj je wszystkie do swojej talii).

– W swojej talii Wpływu możesz mieć **maksymalnie 40 kart**. Pozostałe karty umieszczasz się w pudełku, w miejscu przeznaczonym na karty twojego Śniącego (zaznacz je swoją Przegródką). Karty te, nazywane Nieużywanymi, nie mogą być wykorzystywane w grze aż do następnego momentu budowania talii.

Uwaga: Jeśli liczba kart w twojej talii Wpływu w trakcie gry przekroczy 40 lub spadnie poniżej 20, nic się nie dzieje. Limit kart obowiązuje wyłącznie w momencie budowania talii.

Podczas budowania talii musisz dodać do swojej talii Wpływu wszystkie posiadane karty Defektów (nie wliczają się one do limitu 20–40 kart). Więcej informacji na temat kart Defektów znajdziesz na str. 17.

KARTY WPŁYWU

Wiedziałam, kim byłam, kiedy się obudziłam dziś rano, ale od tego czasu chyba się parę razy zmieniałam.

– Lewis Carroll, „Alicja w Krainie Czarów”,
Tłum. Elżbieta Tabakowska



Karty Wpływu odzwierciedlają umiejętności i moce, którymi dysponuje Śniący. Podczas podróży i przygód w Świecie Snu Śniący będą rozwijać posiadane zdolności, a także zdobywać nowe.

Talia Śniącego zawiera wyłącznie karty Wpływu oraz, okazjonalnie, karty Defektu (ich opis znajdziesz nieco dalej). Każdy Śniący rozpoczyna kampanię z 22 Początkowymi kartami Wpływu. Talie będą jednak rosły dzięki odwiedzonemu Snom i zakupom na Targu Wpływu.

Każdy Śniący umieszcza swoją talię po lewej stronie planszy Śniącego. To stąd będzie dobierał karty podczas rozgrywki. Zagrywane i odrzucone karty umieszcza się awersami do góry na stosie kart Odrzuconych, znajdującym się po prawej stronie planszy Śniącego.

Z wyjątkiem kart Rozwoju, które zostaną opisane w kolejnej sekcji, wolno ci zagrywać (czyli wykorzystywać akcje i efekty) wyłącznie karty Wpływu, które masz w ręce.

O ile nie zostanie podane inaczej, karty Wpływu możesz zagrywać tylko podczas swojej rundy w Fazie Śniących.

Karty z ikoną ⚡ są wyjątkiem od powyższej zasady. Można je zagrywać podczas rund innych Śniących oraz podczas Fazy Krajobrazu.

Pamiętaj jednak, że w dowolnym momencie możesz odrzucić swoje karty Wpływu, aby wydać wartość ich Zamiaru – oczywiście o ile akcja, którą opłacasz w ten sposób, może być wykonana w danym momencie.

Zwróć uwagę, że niektóre karty stawiają dodatkowe wymagania niezbędne do wykonania akcji (karta może stwierdzić na przykład, że musisz znajdować się na polu z konkretną ikoną Terenu).

LIMIT RĘKI

Nie możesz mieć więcej niż 6 kart w ręce.

Podczas dobierania kart możesz dobierać je tylko do limitu 6 kart w ręce.

Pewne specjalne zasady mogą modyfikować twój Limit Ręki.

Premie, które pozwalają ci dobrać naraz więcej kart, nie zwiększają twojego Limitu Ręki.

Większość akcji na kartach Wpływu ma koszt równy 0 – aby więc ją wykonać, wystarczy odrzucić daną kartę z ręki. Jednak niektóre karty wymagają opłacenia dodatkowego kosztu.

Każda indywidualna Początkowa talia Wpływu różni się od innych właściwą dla danego bohatera akcją, opisaną na rewersie każdej karty. Śniący może wykonać tę akcję, kiedy karta znajdzie się na wierzchu jego talii.

Oznacza to, że im więcej kart doda Śniący do swojej talii, tym rzadziej ta akcja będzie dostępna. W trakcie kampanii Śniący będzie się rozwijał i stawał coraz potężniejszy, ale jednocześnie zacznie tracić swoją tożsamość.

Za każdym razem, gdy otrzymasz nową kartę Wpływu, umieść ją na wierzchu swojego stosu kart Odrzuconych.

Podczas gry solowej możesz odkryć, że niektóre karty będą w niej bardziej przydatne niż inne. Możesz odrzucić kartę, dla której nie będzie zastosowania w grze solowej, i dobrać w jej miejsce inną. Postaraj się nie robić tego zbyt często – może się okazać, że odrzuciłeś świetną kartę tylko dlatego, że nie dostrzegłeś od razu możliwości jej zastosowania.

KARTY WPŁYWU TYPU ROZWÓJ



Akcje i efekty znajdujące się na kartach Rozwoju nie mogą zostać użyte, kiedy karta znajduje się w ręce.

Aby ich użyć, musisz najpierw wyłożyć daną kartę w swojej strefie kart Rozwoju. Możesz to zrobić w dowolnym momencie gry, pod warunkiem że opłacisz koszt wyłożenia karty.

Koszt wyłożenia karty Rozwoju opisany jest w górnej części karty. Po jego zapłaceniu umieść kartę w swojej strefie aktywnych kart Rozwoju (znajduje się ona poniżej planszy Śniącego) – od tej pory możesz używać wszystkich akcji i efektów na wyłożonej karcie.

Każdego Śniącego obowiązuje limit 4 kart w strefie Rozwoju.

Niektóre karty albo żetony mogą modyfikować ten limit. Nie możesz odrzucać aktywnych kart Rozwoju, aby wykorzystać ich Zamiar.

Czasem gra nakaże ci, abyś **Odwrocił kartę**. Oznacza to, że musisz odwrócić wyłożoną kartę Rozwoju rewersem do góry. Akcji z takiej odwróconej karty nie wolno wykonywać aż do momentu Przywrócenia, czyli odwrócenia jej z powrotem awerssem do góry. Odwrócona (rewersem do góry) karta nadal wlicza się do limitu kart w strefie Rozwoju.

Jeśli chcesz wyłożyć nową kartę Rozwoju, ale osiągnąłeś już limit kart w strefie Rozwoju, musisz najpierw odrzucić jedną z wyłożonych wcześniej karty (aktywną bądź odwróconą). Nie wolno ci odrzucić wyłożonej karty Rozwoju w żadnym innym wypadku.

Niektóre zasady odnoszą się do ikon: . Oznacza to, że odwołują się do twoich wyłożonych aktywnych kart Rozwoju w odpowiednim kolorze (odwrócone karty się nie liczą).

Wskazówka: Zapis „Otrzymujesz równy 6+ należy odczytywać jako „Otrzymujesz Gniew równy 6 + liczba wyłożonych aktywnych czerwonych kart Rozwoju”. Wyłożone aktywne karty Rozwoju to karty, które wyłożyłeś w strefie Rozwoju i które nie są odwrócone.

Jeśli nie zostanie stwierdzone inaczej, kart Rozwoju nie odrzuca się po użyciu. Po wyłożeniu pozostają one w twojej strefie kart Rozwoju, aż jakiś efekt gry (na przykład Śmierć Śniącego czy Przebudzenie) zmusi cię do ich odrzucenia.

Możesz wyłożyć dwie identyczne karty Rozwoju, ale pamiętaj, że większość z nich nie będzie podwajała dzięki temu swoich efektów.

BLOKOWANIE I ODBLOKOWYWANIE KART WPŁYWU

Blokowanie kart to jeden z częściej występujących negatywnych efektów gry. Usuwa on pewną liczbę kart z twojej talii Wpływu aż do momentu, gdy znajdziesz sposób, by je Odblokować.

Zablokuj X kart – odkryj X kart Wpływu z wierzchu swojej talii i umieść je na stosie Zablokowanych kart. Karty te pozostaną niedostępne aż do momentu użycia efektu Odblokowania.

Odblokuj X kart – weź X kart z wierzchu twojego stosu Zablokowanych kart i umieść je na swoim stosie kart Odrzuconych. Karty te staną się dostępne po następnym przetasowaniu talii.

Proponujemy, aby stos Zablokowanych kart ułożyć rewersami do góry obok stosu kart Odrzuconych i umieścić na nim Maskę (jeśli masz już jakąś), zaznaczając w ten sposób, że karty te są niedostępne.

Uwaga: Zablokować można tylko karty Wpływu. Inne karty w twojej talii (na przykład karty Defektów) pomija się podczas Blokowania (pomiń taką kartę i dobiierz kolejną). Po rozpatrzeniu efektu Blokowania każda dobrana w jego ramach karta Defektu powinna zostać umieszczona z powrotem na wierzchu talii.

TARG WPŁYWU

Targ Wpływu to pula niezdobytých jeszcze kart Wpływu, umieszczonych rewersami do góry w odpowiednim miejscu w pudełku. Niekiedy gra pozwoli ci kupić karty z Targu Wpływu. Pamiętaj, aby nie przeglądać kart z Targu aż do momentu, w którym gra nakaze ci dobrać i przejrzeć kilka z nich.

Targ Wpływu będzie się rozrastać wraz z rozwojem kampanii, ponieważ niektóre Sny pozwalają na dodawanie do niego nowych kart. W Targu znajdują się także karty Wpływu, które Śniący utracą w trakcie kampanii.

KUPOWANIE NOWYCH KART WPŁYWU

Kiedy gra pozwoli ci **Kupić karty Wpływu**, dobiierz 3 karty z wierzchu Targu Wpływu. Możesz Kupić 1, 2 lub 3 karty. Niezakupione karty odłóż na spód Targu.

O ile nie zostanie podane inaczej, karty Wpływu może Kupić w tym momencie każdy Śniący (każdy może dobrać 3 karty z Targu), począwszy od Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Aby kupić kartę Wpływu, musisz zapłacić jej koszt, wydając określoną liczbę ●.

Koszt każdej karty Wpływu wskazany jest w jej prawym górnym rogu.

● możesz zdobyć głównie podczas Drzemek – to Łup za zwycięstwo.

Kiedy gra nakazuje ci odłożyć kartę do Targu, oznacza to, że tracisz tę kartę. Usuń ją ze swojej talii i umieść na spodzie Targu Wpływu. Nie ma przy tym znaczenia, czy karta pochodziła z twojej talii Początkowej, została kupiona na Targu czy została zdobyta podczas Snu / Drzemki.

Jeśli podczas kupowania kart dobiersz kartę Początkową innego Śniącego, możesz ją kupić, a także zacząć używać specjalnej akcji znajdującej się na jej rewersie.

Kiedy kupisz nową kartę Wpływu, umieść ją na swoim stosie kart Odrzuconych.

KOŚĆ SZCZĘŚCIA



Wiele kart i efektów wymaga użycia kości Szczęścia, która określi, co się wydarzy. Efekt każdego rzutu opisany jest na elemencie, który wymaga skorzystania z kości.

Jeśli jakiś wynik rzutu nie został opisany, oznacza to, że w jego przypadku nic się nie dzieje.

Wynik ☒ daje zwykle wyjątkowo nieprzyjemne efekty, ☐ jest negatywny lub neutralny, a ☑, ☒ i ☓ są zazwyczaj pozytywne.

WZMOCNIENIE ZAMIARU

Raz na Turę, kiedy będziesz płacił koszt akcji za pomocą Zamiaru, możesz zdecydować się na rzut kością Szczęścia, aby zyskać więcej punktów Zamiaru. Pamiętaj jednak o ryzyku porażki!

Aby wykonać rzut, musisz zapłacić przynajmniej 1 punkt Zamiaru (nawet jeśli nie wystarczy to na opłacenie akcji). Następnie rozpatrz wynik rzutu:

☒ – nie udaje ci się wykonać akcji. Nie odzyskujesz odrzuconych kart Wpływu, których użyłeś do opłacenia akcji. Co więcej, musisz odrzucić 1 ● lub otrzymać 1 ●, lub Zablokować 3 karty.

☐ – nie otrzymujesz żadnych dodatkowych punktów Zamiaru. Jeśli nie udało ci się opłacić akcji, nie odzyskujesz odrzuconych kart Wpływu, których użyłeś do jej opłacenia.

☑ – dodaj 1 punkt Zamiaru tego samego koloru.

☒ – dodaj 2 punkty Zamiaru tego samego koloru.

☓ – dodaj 3 punkty Zamiaru tego samego koloru.

Kości Szczęścia należy używać w celu zyskania dodatkowego Zamiaru tylko w ostateczności – po rzucie nie możesz już dodać żadnych punktów Zamiaru, aby opłacić daną akcję.

Jeśli nie uda ci się zebrać wymaganej liczby punktów Zamiaru, tracisz zużyte punkty, nawet jeśli nie wykonałeś akcji.

Kości Szczęścia możesz użyć także podczas Ruchu, aby móc Poruszyć się dalej.

Jeśli nie lubisz zdawać się na rzut kością, możesz zignorować zasadę Wzmocnienia Zamiaru i opłacać akcje, wyłącznie wydając Zamiar z kart Wpływu i Przedmiotów.

CZAS, PRZESTRZEŃ
 I MATERIA SĄ TYLKO
 ZŁUDZENIEM.

PRZERZUCANIE KOŚCI

Pewne efekty pozwalają na przerzucenie wyniku rzutu kością (czasem chodzić może o twój rzut, a czasem – o dowolny rzut, w tym rzuty na Ruch Istot).

Nie ma limitu liczby powtórzeń rzutów kością – pod warunkiem, że spełniasz określone kryteria i opłacisz koszt przerzutu wskazany na karcie / w regule.

Kiedy przerzucasz wynik rzutu kością, liczy się tylko wynik ostatniego rzutu; wszystkie wcześniejsze wyniki należy zignorować.

MASKI

Czasem trudno jest nam znaleźć prawdę w świecie, którego nie możemy już zrozumieć.

– Brendan Perry, „This Boy”,
tłum. Katarzyna Deja



Maski to sztuczne twarze, które Śniący noszą w Świecie Snu, aby mniej rzucać się w oczy w tym niesamowitym otoczeniu. Maski mogą ponadto dawać im pewne wyjątkowe zdolności.

Śniący mogą zdobywać nowe Maski w trakcie kampanii. Zapewniają one potężne zdolności, które mogą znacząco zmienić przyjętą strategię gry.

Każdy Śniący może używać tylko jednej Maski naraz – nazywamy ją aktywną Maską tego Śniącego. Na początku każdej sesji (podczas przygotowania gry) każdy Śniący wybiera jedną ze swoich Masek, która stanie się jego aktywną Maską. Następnie umieszcza ją na plastikowej podstawce. Maskę można zamienić na inną tylko wtedy, kiedy gra nakaze to zrobić.

Śniący może w dowolnym momencie użyć umiejętności opisaną na awersie aktywnej Maski.

Jeśli akcja Maski może zostać użyta raz na Turę, po jej wykorzystaniu możesz dla przypomnienia odłożyć Maskę na wierzch swojej talii. Dzięki temu będziesz pamiętać, aby przywrócić ją na jej miejsce na początku kolejnej Tury, podczas kroku Dobierania kart. Kiedy odłożysz na wierzch swojej talii Maskę wykorzystaną w danej Turze, fakt ten nie zmienia żadnych związanych z nią zasad – to tylko przypomnienie, że nie możesz ponownie użyć akcji Maski w bieżącej Turze.

Nie używane Maski odłóż do pudełka. Aby zaznaczyć, które są twoje, umieść ich karty w miejscu swojego Śniącego (czyli za swoją Przegródką). Karty Masek znajdziesz w talii Sekretów (ich kod to II-41 S).

Odzyskaj Maskę – możesz wymienić swoją aktywną Maskę na inną z twojej puli Masek lub, jeśli już wcześniej odrzuciłeś aktywną Maskę, wybrać nową aktywną Maskę.

Odrzuć Maskę – twoja bieżąca Maską przestaje być aktywna. Odłóż ją do pudełka (nie odrzucaj karty Maski).

Kiedy zdobędziesz nową Maskę, możesz natychmiast ją założyć (odrzuć aktywną Maskę – zastąpi ją nowa Maską).

NIE ZDOŁASZ
 ICH POLICZYĆ.
 NIE MA
 TAKIEJ LICZBY!

HALO?
 JEST TAM KTO?

PRZEDMIOTY



Przedmioty to wszelkiej maści osobliwości i tajemnicze wyposażenie, które Drużyna może zgromadzić, przemierzając Świat Snu.

Aktywne Przedmioty umieszcza się w 3 dostępnych miejscach Przedmiotów. Mogą one być używane przez dowolnego Śniącego w celu wykonania akcji lub uzyskania efektu, ale można je także odrzucić, aby zdobyć Zamiar niezbędny do opłacenia kosztu innych akcji.

Nie odrzucaj Przedmiotu po wykorzystaniu jego akcji lub efektu, chyba że jakaś zasada wskaże inaczej.

Śniący mogą mieć maksymalnie 3 Aktywne Przedmioty naraz. Pozostałe Przedmioty będące własnością Drużyny (ale niebędące obecnie w użyciu) umieszcza się rewersem do góry w Schowku. Przedmiot ze Schowka można Aktywować (umieścić w miejscu Aktywnych Przedmiotów) wyłącznie na polecenie gry (zwykle będą one przy tym dobierane losowo, a nie wybierane).

Odzyskaj Przedmiot – możesz dobrać 1 losowy Przedmiot ze Schowka i umieścić go na jednym z miejsc Aktywnych Przedmiotów. Jeśli nie ma żadnego wolnego miejsca, musisz najpierw odrzucić jeden z Aktywnych Przedmiotów. Jeśli nie chcesz Aktywować dobrego Przedmiotu, odrzuć go.

Odrzuć Przedmiot – Przedmiot przestaje być Aktywny. Umieść go rewersem do góry w Schowku.

Odlóż Przedmiot do Targu Przedmiotów – tracisz ten Przedmiot. Umieść go na spodzie Targu Przedmiotów.

Kiedy zdobędziesz nowy Przedmiot, możesz natychmiast go Aktywować (jeśli nie ma wolnego miejsca, musisz najpierw odrzucić jeden z bieżących Aktywnych Przedmiotów).

TARG PRZEDMIOTÓW I KUPOWANIE NOWYCH KART PRZEDMIOTÓW

Targ Przedmiotów to niezdobyte karty Przedmiotów, ułożone rewersami do góry w odpowiednim miejscu w pudełku. Niekiedy gra pozwoli ci kupić karty z Targu Przedmiotów (wtedy też poznasz dokładne reguły tej czynności). Pamiętaj, aby nie przeglądać kart z Targu aż do momentu, w którym gra nakaże ci dobrać i przejrzeć kilka z nich.

Targ Przedmiotów będzie się rozrastać wraz z rozwojem kampanii, ponieważ niektóre Sny pozwalają na dodawanie do niego nowych kart. Utracone przez Śniących w trakcie kampanii karty Przedmiotów także znajdują się w Targu.

KARTY WIEDZY



W trakcie kampanii co jakiś czas będziesz zdobywał karty Wiedzy. Dodadzą one do gry nowe zasady, które wpłyną na przebieg rozgrywki lub otworzą przed Śniącymi nowe możliwości.

Umieść karty Wiedzy w ich etui. Zmieścisz w nim maksymalnie 18 kart (po 9 na każdej stronie).

Wszystkie zdobyte karty Wiedzy uznaje się za aktywne.

Wiedza o Śnie reprezentuje twoją znajomość Świata Snu. Stopniowo zaczynasz dostrzegać coraz więcej szczegółów oraz łączyć je ze sobą.

ZEGAR



Na planszy gry znajduje się Zegar, na którym umieścisz znacznik Godzin informujący o liczbie Godzin, które masz do dyspozycji.

Na początku gry (podczas Przygotowania) znacznik Godzin ustawia się na Zegarze w miejscu zależnym od liczby Śniących (1 Godzina dla 5 Śniących, 2 Godziny dla 4 Śniących, 3 Godziny dla 3 Śniących, 4 Godziny dla 2 Śniących i 5 Godzin dla 1 Śniącego).

Mniejsza liczba Śniących oznacza zatem większą liczbę Godzin. Choć w grze większość akcji oraz zadań będzie dostosowana do liczby Śniących, to im będzie ich mniej, tym mniejszą powierzchnię Krajobrazu będą mogli odkryć w tym samym czasie. Dodatkowe Godziny pozwolą rozegrać więcej Tur, co pomoże mniejszym Drużynom zwiedzić więcej pól Krajobrazu.

Śniący mogą zużywać Godziny na dwa sposoby:

► **aby się Poruszyć** – akcja Ruchu opisana jest na karcie Podstawowych Akcji;

► **aby dodać karty Tur** – w dowolnym momencie Snu lub Drzemki możesz wydać X Godzin, aby zyskać X Tur.

Za każdym razem, gdy stracisz lub zyskasz Godziny w grze, przesunij znacznik Godzin na Zegarze w górę lub w dół, dodając lub odejmując odpowiednią liczbę Godzin.

Kiedy pozostanie ci 0 Godzin, nie wydarzy się nic złego. Po prostu nie będziesz już mógł używać Godzin do momentu zyskania kolejnych.

PODPowiedzi I WSKAZÓWKI

Sny mogą zawierać zagadki, ukryte cele, tajne przejścia i inne sekrety. Istnieje duża szansa, że nie odkryjesz ich wszystkich za pierwszym podejściem.

Czasem może ci się wydawać, że masz mało czasu i musisz pędzić do przodu tak szybko, jak tylko zdołasz, by po chwili skończyć w ślepych zaułku.

Nie będziesz wiedział, gdzie popełniłeś błąd, co przeoczyłeś i co zrobić dalej. W zależności od graczy stawiane przed nimi wyzwania mogą okazać się łatwiejsze

lub bardzo trudne: niektórzy lepiej radzą sobie w dostrzeganiu szczegółów, inni – w taktycznych pojedynkach. Jeśli utkniesz w grze, zamiast odkładać ją na półkę, możesz wejść na podaną niżej stronę internetową. Znajdziesz tam podpowiedzi i przewodniki, które pomogą ci uporać się ze sprawiającymi trudności Snami i zagadkami. Zawartość tej strony będzie rosła dzięki komentarzom graczy.

<http://awakenrealms.com/etherfields-secrets/>

MORFOWANIE

Lepiej nie zostawać zbyt długo w Świecie Snu. Nic tu nie jest stałe! Istoty, które spotykasz, ulegają nieustannym przemianom. Ich ramiona stają się dłuższe, sięgają coraz dalej, wysuwają się zza rogów, przeciskają przez szpary w drzwiach. Ty zaś słabiesz, tracisz rezon, a po chwili podłoga zamienia się w oślizgłe bagno... To właśnie nazywamy morfowaniem.

Niekiedy gra nakaże ci dodać Morfy. Wylosuj odpowiednią liczbę żetonów Morfów i umieść je (awersem do góry) na kafelku Istoty.

Morfy sprawiają, że Istota staje się silniejsza.

+1 – Istota, która zadaje 1, zadaje 1 dodatkową 1.

+2 ZABLOKUJ – Istota, która Blokuje karty, Blokuje 2 dodatkowe karty.

||| – zasięg Ruchu Istoty zwiększa się o 2. Jeśli na kości Ruchu wypadnie 1, Istota nadal porusza się tylko o 1 pole.

+1 DO ZASIĘGU – zasięg wszystkich efektów Istoty zwiększa się o 1.

MASKA – dopóki ten Morf znajduje się na kafelku Istoty, wszystkie Maski Śniących stają się nieaktywne.

Wszystkie efekty należy zastosować natychmiast. Na przykład, jeśli dezaktywacja Maski zmniejszy twój Limit Ręki lub Limit kart Rozwoju, musisz natychmiast odrzucić odpowiednią liczbę kart.

ROZWOJU – dopóki ten Morf znajduje się na kafelku Istoty, wszystkie karty Rozwoju stają się nieaktywne.

Wszystkie efekty należy zastosować natychmiast. Na przykład, jeśli dezaktywacja kart Rozwoju zmniejszy twój Limit Ręki lub Limit kart Rozwoju, musisz natychmiast odrzucić odpowiednią liczbę kart.

Nie musisz odrzucać swoich kart Rozwoju, możesz też wkładać nowe karty – jednak wszystkie pozostaną nieaktywne, dopóki ten Morf znajduje się na kafelku Istoty.

PRZELICZANE RZUTY KOŚCI – dopóki ten Morf znajduje się na kafelku Istoty, Śniący nie mogą przerzucać żadnych rzutów kością.

KRYSTAŁY – dopóki ten Morf znajduje się na kafelku Istoty, Śniący nie mogą używać swoich Kryształów.

Nie musisz odrzucać swoich Kryształów, możesz też zdobywać nowe.

Znacznik Morfu umieszczony na kafelku Istoty oddziałuje na wszystkie Istoty tego samego rodzaju znajdujące się w Krajobrazie. Morfy nie wpływają na karty Dziaćwactw w Krajobrazie Drzemki. Kiedy odrzucisz ostatni żeton / figurkę danej Istoty, odrzuć także wszystkie Morfy na jej kafelku.

Jeśli w Krajobrazie nie ma żadnego żetonu / figurki Istoty, nie układaj na jej kafelku żadnych Morfów – nawet jeśli jakiś efekt nakaże ci to zrobić.

INNE IKONY KRAJOBRAZU ORAZ ODKRYWANIE KART I KAFELKÓW SEKRETÓW

Nie wiem dlaczego, ale uwielbiam to miejsce. Jest tu tak spokojnie. Wiesz, co słyszałam? Ten cały teren był kiedyś świętym miejscem. Chyba wiem dlaczego. Szkoda, że musimy stąd odejść... James, proszę, obiecaj, że jeszcze mnie tu zabierzesz.

– „Silent Hill 2”, tłum. Katarzyna Deja


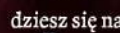




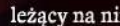

Kafelki Mapy wyłożone w trakcie Snu lub Drzemki tworzą bieżący **Krajobraz**. Każdy kafelek Mapy dzieli się na 4 pola.

Kafelki Mapy nie zawsze zajmują całe dostępne miejsce na planszy – mogą też niekiedy zajmować dwa miejsca, leżąc częściowo na obydwu. W takich przypadkach pamiętaj, aby sprawdzić, czy kod kafelka (A1, B2 itp.) odpowiada kodowi miejsca na planszy.


Ikony, które możesz znaleźć na kafelkach Mapy, a które nie zostały dotąd omówione:



MIEJSCE KRYSTAŁÓW – kiedy znajdziesz się na polu z symbolem , możesz wydać 1 i umieścić go w . Od tej pory efekt określony obok  zostaje aktywowany.

Kiedy znajdziesz się na polu z aktywnym , możesz zabrać leżący na nim , dezaktywując tym samym efekt .



PUŁPAKA – za każdym razem, gdy Przechodzisz przez pole z symbolem  (lub zakończysz na nim Ruch lub Przemieszczenie), uruchamiasz efekt Pułpaka. Jego opis znajdziesz w odpowiednim Śnie lub Drzemce.

LATAJĄCA REGUŁA – efekt lub akcja opisane wewnątrz takiej niebieskiej ramki nie są powiązane z polem, na którym znajduje się ramka, ale dotyczą całego Krajobrazu. Jeśli taka ramka zawiera akcję, możesz ją wykonać, nie biorąc pod uwagę zasięgu.

Jeśli w ramce Latającej Reguły nie ma akcji, ale jest instrukcja (na przykład nakazująca rozpatrzenie skryptu), należy ją wykonać natychmiast po odkryciu Latającej Reguły.


+2 DODATKOWE KARTY – jeśli na początku Fazy Śniących znajdziesz się na polu z premią Dodatkowe Karty, dobierz podczas kroku Dobierania kart dodatkową liczbę kart równą liczbie wskazanej na symbolu premii.

Pamiętaj, że premia Dodatkowe Karty nie zmienia twojego Limitu Ręki!



SCHODY – ta ikona nie daje żadnych efektów sama w sobie, ale mogą się do niej odwoływać inne karty lub zasady.



– Akcja Mapy opatrzona tym symbolem jest jednorazowa. Po jej wykonaniu musisz ją Zablokować przy użyciu żetonu . Śniący nie mogą wykonywać Zablokowanych akcji.

IKONY I ZNACZNIKI TERENU






Ikony Terenu nie dają żadnych efektów same w sobie, ale mogą się do nich odwoływać inne karty lub zasady.

Jeśli ikona Terenu znajduje się na środku kafelka Mapy, oznacza to, że dotyczy ona wszystkich 4 pól tego kafelka.

Jeśli ikona Terenu znajduje się na przecięciu 2 pól kafelka Mapy, oznacza to, że dotyczy ona obydwu tych pól.

Żetony Terenu (umieszczone na polu / 2 polach / kafelku) działają na tych samych zasadach co ikony Terenu.

Kiedy na tym samym polu znajdują się jednocześnie ikony  oraz , ikonę  należy zignorować.



KARTY I KAFELKI SEKRETÓW



Każdy Sen ma własny, stworzony specjalnie dla niego zestaw elementów gry: kafelki Mapy i Istot, karty Wpływu, Przedmiotów, Wiedzy i Defektów, a czasem także inne karty, niewchodzące w skład żadnej konkretnej talii i zawierające dodatkowe przygody, zdarzenia, możliwości czy zagadki.

Na rewersach kart i kafelków Sekretów znajduje się kod, który ułatwi ich odnalezienie, kiedy gra nakaże to zrobić.

ODKRYWANIE KART I KAFELKÓW SEKRETÓW SNU

Za każdym razem, kiedy gra nakaże ci **odkryć** kartę lub kafelek o określonym kodzie, znajdź (sprawdzając kod na rewersie) i odkryj tę kartę / ten kafelek Sekretu. O ile gra nie wskaże inaczej, wszyscy gracze powinni mieć możliwość zobaczenia odkrywanych kart i kafelków.

Jeśli gra nakazuje odkrycie określonego kafelka bądź karty, podaje jedynie literę (zamiast pełnego kodu), oznacza to, że karta bądź kafelek, który musisz odkryć, pochodzi z bieżącego Snu, a nie z talii kart lub kafelków Sekretów.

Kolejny krok zależy od rodzaju kafelka bądź karty Sekretu. Jeśli jest to:

- ▶ **kafelek Mapy** – umieść go na planszy Krajobrazu zgodnie z kodem zamieszczonym na awersie (A1, B2 itp.);
- ▶ **kafelek Istoty** – umieść go na miejscu Istoty (miejscu talii Drzemki). Kafelek natychmiast staje się aktywny;
- ▶ **karta Wpływu** – zdobywa ją gracz, który ją odkrył;
- ▶ **karta Przedmiotu** – zdobywa ją Drużyna;
- ▶ **karta Wiedzy** – umieść ją w etui. Od teraz karta Wiedzy jest aktywna;
- ▶ **karta Losu** – dodaj ją do talii Losu (umieść ją na spodzie talii);
- ▶ **karta Defektu** – dodaj ją do talii Defektów (umieść ją na spodzie talii);
- ▶ **karta Notki** – dodaj ją do Schowka (więcej informacji na temat Notek znajdziesz niżej);
- ▶ **karta lub kafelek Sekretu nienależący do żadnej talii** – umieść je w dowolnym miejscu na planszy, chyba że gra wskaże inaczej;
- ▶ **Nakładka** – informacje na temat tej dziwnej karty podobnej do fragmentu kafelka Mapy znajdziesz niżej.

Uwaga: Wszystkie karty i kafelki Sekretów mają numeryczny kod; mogą być ponadto oznaczone dodatkowymi symbolami lub ilustracją. Dzięki temu gracze mogą czasem zidentyfikować kartę bądź kafelek po samym rewersie, jeszcze przed ich odkryciem. Ten efekt jest zamierzony i nie stanowi żadnego problemu.

NAKŁADKI

Nakładki to karty Sekretów, które zawierają fragmenty Mapy Snu. **Karty te należy natychmiast po odkryciu umieścić w Krajobrazie.** Ułóż je w taki sposób, aby wpasowały się w bieżącą Mapę Krajobrazu i kratki na planszy Snu (jest tylko jeden prawidłowy sposób ułożenia tych kart).

Każda Nakładka w jakiś sposób zmienia Krajobraz – na przykład dodając do niego nową część. Kiedy umieścisz ją w Krajobrazie, nie będziesz mógł jej zdjąć, dopóki gra ci na to nie pozwoli.

Kiedy w miejscu, w którym za chwilę znajdzie się Nakładka, znajdują się figurki lub znaczniki, umieść je na Nakładce w tej samej konfiguracji.

Uwaga: Zwróć baczność na sposób ułożenia Nakładki – zwykle nie będziesz jej układać pionowo lub poziomo, ale pod kątem.

KARTY NOTEK

Karty Notek można wykorzystać (zwykle jednorazowo) w określonej sytuacji lub Śnie. Na rewersie takiej karty znajdziesz instrukcję jej użycia, a na awersie – listę jej efektów.

Wszystkie Notki zdobyte w trakcie gry przechowuje się w Schowku; może ich użyć każdy Śniący. Jeśli spełnisz warunki danej karty (na przykład znajdziesz się we właściwym Śnie), możesz rozpatrzyć efekty opisane na jej awersie.

INNE SEKRETY

Karty i kafelki Sekretów przypisane do konkretnego Snu nie są jedynymi Sekretami, które znajdziesz w grze. Istnieje wiele innych takich kart i kafelków – a także całe miniaty! Gra powie ci, kiedy nadejdzie czas, by je odkryć.

KARTY DEFEKTÓW



Defekty to karty, których wolałbyś nie mieć w swojej talii, a które wcześniej czy później na pewno się w niej znajdą.

Karty Defektów wprowadzają do gry negatywne efekty oraz kary. Niekiedy gra nakaże ci dodać pewną ich liczbę do talii Wpływu, co ograniczy twoje możliwości i uczyni grę trudniejszą.

Kiedy gra poinstruuje cię, że otrzymujesz kartę Defektu, do bierz 1 taką kartę z talii Defektów i umieść ją na wierzchu swojego stosu kart Odrzuconych.

Za każdym razem, gdy dobierzesz kartę Defektu ze swojej talii Wpływu, musisz natychmiast rozpatrzyć jej efekt.

W przypadku większości kart Defektów możliwe jest ich usunięcie z talii Wpływu po opłaceniu pewnej ceny (zwykle 1●).

Odrzuć Defekt – Umieść kartę Defektu na stosie kart Odrzuconych.

Usuń Defekt – Usuń kartę Defektu ze swojej talii i odłóż ją na spód talii Defektów.

Podczas kroku budowania talii musisz dodać do swojej talii wszystkie otrzymane karty Defektów (nie wliczają się one do limitu 20-40 kart).

Niektóre karty Defektów umieszcza się w strefie Rozwoju. Nie wliczają się one do limitu aktywnych kart Rozwoju.



ŻETONY STANÓW

Zarówno Śniący, jak i Istoty mogą znaleźć się pod wpływem różnych Stanów: **Ogłuszenia, Oszołomienia, Paraliżu lub Otrucia.**

Efekty każdego Stanu znajdziesz na odpowiednim żetonie Stanu.

Żeton Stanu wpływa wyłącznie na te figurki i znaczniki Istot, na które został zagrany. Umieszcza się go obok figurki lub żetonu Istoty.

Jeśli żeton Stanu informuje o dwóch różnych efektach w zależności od tego, czy dotyczy on Istoty, czy Śniącego (tak jest na przykład w przypadku Oszołomienia), należy zastosować tylko jeden, właściwy efekt.

Puła żetonów Stanu jest ograniczona – jest tylko kilka znaczników każdego rodzaju.

Jeśli w puli zabraknie żetonów określonego Stanu, efekty wymagające ich użycia należy zignorować. Na przykład, jeśli Śniący zdoła nałożyć 2 żetony Otrucia na różne Istoty, zabezpieczy tym samego siebie przed Oszołomieniem, ponieważ oba Stany znajdują się na tych samych żetonach i wszystkie żetony tego typu zostały już wykorzystane.

UDRĘKA I ŚMIERĆ ŚNIĄCEGO

Kto patrzy na zewnątrz, śni, kto patrzy do wewnątrz, budzi się.

- Carl Gustav Jung, tłum. Katarzyna Deja

Czasem sny zamieniają się w koszmary. A kiedy koszmar nie chce się skończyć, Śniący musi się obudzić.

● (Udręki) używa się do śledzenia niepokoju, strachu, zmęczenia, niepewności i bólu, które dręczą Śniących.

Kiedy Śniący otrzymuje ●, umieść odpowiednią liczbę znaczników ● obok planszy tego Śniącego.

Śniący, który otrzyma 8 ●, natychmiast umiera, a wszyscy pozostali Śniący ponoszą porażkę.

Kiedy Śniący powinien otrzymać ●, ale w puli brakuje znaczników ●, wszyscy Śniący ponoszą porażkę.

Uwaga: W grze jest łącznie 16 znaczników ●. Oznacza to, że przy większej liczbie Śniących musicie zwracać szczególną uwagę na liczbę otrzymywaną ●. Celem tej zasady jest dostosowanie trudności gry do siły Drużyny.

Kiedy łączna liczba wszystkich kart Śniącego (tych, które znajdują się w jego talii, w ręce i na stosie kart Odrzuconych; do liczby tej nie wlicza się aktywnych kart Rozwoju ani Zablokowanych kart) spadnie poniżej 6, Śniący ten natychmiast umiera, a wszyscy pozostali ponoszą porażkę.

Jeśli Śniący przegrają, rozpatrz kartę Wiedzy Śmierć (odkryj kartę Sekretu II-42 I - o ile nie została odkryta już wcześniej).

Śniący, którzy ponieśli porażkę we Śnie, muszą ponadto odrzucić bieżący Krajobraz. Odlóżyć na miejsce Sekretów wszystkie karty i kafelki tego Snu (poza tymi, które otrzymali Śniący, oraz tymi, które zostały dodane do innych talii w grze). Zatrzymajcie kafelki Bramy tego Snu - możecie tu wrócić, aby spróbować raz jeszcze.

Uwaga: W trakcie kampanii pojawi się nowa talia zwana talią Pór. Pamiętaj, że Pora może ulec zmianie tylko na wyraźne polecenie gry. Na karcie Pory znajdują się nie tyle zasady, ile raczej wskazówki, dlatego też kiedy Śniący umierają, Pora się nie zmienia - ponieważ żaden skrypt tego nie nakazuje.

PRZEBUDZENIE

Kiedy znajdujesz się na Mapie Świata Snu, tuż po rozpatrzeniu efektu bieżącej Lokacji możesz się Przebudzić (więcej informacji znajdziesz na karcie Wiedzy Przebudzenie).

Karta ta nie będzie dostępna na początku kampanii, ale nie martw się, znajdziesz ją dość szybko.

ZAPISYWANIE I PRZYWRACANIE GRY

Po rozpatrzeniu efektu dowolnej Lokacji na Mapie Świata Snu możesz zatrzymać i zapisać rozgrywaną kampanię.

Aby nie stracić zgromadzonego dotąd ●, możesz najpierw przeprowadzić (jeden raz) krok Kupowania kart Wpływu.

Jeśli po zakupie kart Wpływu wciąż posiadasz ●, musisz odrzucić wszystkie znaczniki ●. W zamian otrzymujesz 1 kartę Sekretu II-41 R.

Aby schować wszystkie elementy gry do pudełka bez utraty postępów w kampanii, wykonaj kroki 1-3 z karty Przebudzenie. Następnie umieść we właściwych miejscach w pudełku (użyj odpowiednich Przegródek):

► talię każdego Śniącego wraz z kartami Akcji Podstawowych oraz kartami Masek (jeśli jeszcze ich nie masz, znajdziesz je w talii Sekretów - ich kod to II-41 S),

► wszystkie karty Drużyny ze Schowka,

► talię Tur,

► talię Losu,

► talię Defektów,

► talię Drzemki,

► talię Mapy Drzemki,

► talię Pór (nie zmieniaj bieżącej wierzchniej karty tej talii!).

Wszystkie zdobyte kafelki Bramy Snu powinny zostać umieszczone w specjalnej kopercie.

Umieść w pudełku wszystkie żetony Znaków.

Umieść w pudełku wszystkie pozostałe elementy gry. Gra została zapisana.

Jeśli chcesz zapisać grę w trakcie Snu lub Drzemki, postępuj tak jak w przypadku śmierci Śniącego.

PRZYWRACANIE GRY

Aby przywrócić zapisaną grę, przeprowadź Przygotowanie gry.

DODAJ COŚ OD SIEBIE

Gra „Etherfields” koncentruje się w znacznym stopniu na postaciach Śniących przemierzających kolejne Sny, z których każdy ma odmienną fabułę i nastrój. Spróbuj wejść w skórę swojego Śniącego, zabaw się w odgrywanie jego roli, a poczujesz, jak gra ożywa. Możesz też wzbogacić doświadczenie gry, puszczając w tle klimatyczną muzykę (polecamy zwłaszcza Cryo Chamber Label i ich kanał na YT).

Jeśli choć jeden z graczy będzie pamiętał o tym, aby w trakcie sesji zbudować odpowiedni nastrój, wszyscy na tym zyskacie.

Możecie też wyznaczyć jednego z graczy (na przykład tego, który zna grę najlepiej) na Gospodarza. Będzie on odpowiedzialny za wszystkie dodatkowe talie, karty Tury, Istoty czy inne elementy gry.

RYCERZ CIERNI

Jeśli posiadasz dodatek „Rycerz Cierni”, jego karta Wiedzy jest aktywna od początku gry. Znajdziesz na niej wszystkie zasady dodatku.

UŻYCIE KLASYCZNYCH KART DO GRY



Raz na Sen Drużyna może użyć talii klasycznych kart do gry (jeśli taką posiada), aby spróbować osiągnąć efekty związane z Morfami, ●, Godzinami, ● lub Zablokowanymi kartami.

Zacznij od potasowania talii klasycznych kart, a następnie dobierz 3 losowe karty - są to twoje Szczęśliwe karty. Sprawdź, jakie karty wylosowałeś, i zdecyduj, czy chcesz spróbować szczęścia, czy też wolisz się wycofać.

Jeśli postanowisz zdać się na ślepy traf, wybierz element gry, na który chcesz wpłynąć (Morf / ● / Godziny / ● / Zablokowane karty). Następnie dobierz 3 kolejne losowe karty - to twoje Pechowe karty.

Porównaj sumę wszystkich Szczęśliwych kart z sumą wszystkich Pechowych kart.

Walec to 11 punktów, dama - 12, król - 13, as - 14, a joker - 15.

Jeśli suma Szczęśliwych kart jest wyższa niż suma Pechowych kart, uzyskujesz pozytywny efekt. Jeśli jest odwrotnie - efekt jest negatywny.

Pozytywne / negatywne efekty:

- odrzuć wszystkie Morfy / dodaj 2 Morfy,
- zdobądź wszystkie dostępne ● i rozdaj je po równo wszystkim Śniącym / Śniący odrzucają wszystkie ●,
- dodaj 2 Godziny / tracisz wszystkie Godziny,
- dowolny Śniący leczy 2 ● / dowolny Śniący otrzymuje 1 ●,
- każdy Śniący Odblokowuje 5 kart / każdy Śniący Blokuje 5 kart.

CZY OTRZYMAŁEŚ
NASZĄ
WIADOMOŚĆ?

DODAWANIE NOWYCH GRACZY

Każdy etap gry „Etherfields” jest na tyle niezależny, że kolejne sesje można rozgrywać z inną liczbą Śniących.

Jeśli ostatnia sesja została rozegrana z mniej niż czterema Śniącymi, a do gry chce dołączyć kolejny gracz, wystarczy, że wybierze on nieużywanego dotąd Śniącego i dołączy do Drużyny.

Jeśli przeciwnie, jeden z dotychczasowych graczy nie może wziąć udziału w kolejnej sesji, zagnając bez niego. Gracz ten (lub gracze) będzie mógł powrócić do gry następnym razem.

Jeśli gracz nie może uczestniczyć w kolejnej sesji, ale jest osoba, która chciałaby go zastąpić, Śniący tego gracza może za jego zgodą przejść w ręce nowego gracza.

Jeśli cała Drużyna musi zrezygnować z sesji, a ty chciałbyś grać dalej, możesz to zrobić, ale lepiej, jeśli ograniczysz się do rozegrania kilku Drzemek, zamiast wchodzić w nowy Sen.

INDEKS

Akcja Podstawowa 8, 12, 13
Akcja Podstawowa *Atak* 9, 12, 13
Akcja Podstawowa *Kontakt* 9, 12, 13
Akcja Podstawowa *Wysilek* 13
Akcje Mapy 12
Akcje Stopniowe 12
Akcje Śniącego 12, 13
Atak 9, 11, 12, 13
Blokowanie kart Wpływu 14
Brakujące komponenty gry 8
Dodawanie nowych graczy 18
Drzemka 4, 8
Drzemka *Faza Krajobrazu* 8
Drzemka *Ikony Krajobrazu* 16
Drzemka *Kafelki Istot* 8
Drzemka *Kafelki Mapy* 7, 9, 14
Drzemka *Krajobraz* 4
Drzemka *Miejsce kafelków Mapy* 4
Drzemka *Po ukończeniu* 10
Eter 3
Eter *Koszt akcji* 12
Eter *Kupowanie nowych kart* 14
Eter *Zapisywanie i przywracanie gry* 18
Faza Krajobrazu 8
Faza Śniących 8
Figurka Drużyny 7, 8
Figurka Pierwszego Gracza 5, 6
Godziny 5, 15
Ikona liczby graczy 6
Ikony Krajobrazu 16
Ikony Terenu 16
Interakcje 9
Istota 9
Istota *Efekty Istot* 9
Istota *Interakcje* 9
Istota *Kafelki Istot Drzemki* 9
Istota *Kafelki Istot Snu* 9
Istota *Koniec Drzemki* 9
Istota *Odsłoń* 10
Istota *Limit znaczników Istot na jednym polu* 9
Istota *Morfy* 16
Istota *Pomiń* 9
Istota *Przygotowanie* 9
Istota *Ruch i kość Ruchu* 11
Istota *Wielkie Istoty* 9
Istota *Wybawienie* 9
Istota *Zasięg Ruchu* 9
Kafelki Bramy Snu 10
Kafelki Bramy Snu *Klucze* 10
Kafelki Bramy Snu *Kod kafelków Sekretów* 10
Kafelki Bramy Snu *Przygotowanie* 10
Kafelki Bramy Snu *Wstęp* 10
Kafelki Drzemki 8, 9
Kafelki Istot 9
Kafelki Sekretów 17
Kafelki Sekretów *Odkrywanie* 17
Karty Defektów 4, 17
Karty Defektów *Blokowanie* 4
Karty Defektów *Odrzucanie* 17
Karty Defektów *Usuwanie* 17
Karty Dziwactw 7
Karty Losu 4, 7
Karty Notek 17
Karty Pór 18
Karty Rozwoju 13
Karty Sekretów 17
Karty Sekretów *Inne sekrety* 17
Karty Sekretów *Kod i przygotowanie* 10
Karty Sekretów *Notki* 17
Karty Sekretów *Nakładki* 17

Karty Sekretów *Odkrywanie* 17
Karty Tur 8, 10
Karty Tur *Kolory* 10
Karty Tur w *Śnie* 8, 10
Karty Tur w *Drzemce* 8, 10
Karty Wiedzy 15
Karty Wpływu 13
Karty Wpływu *Blokowanie* 14
Karty Wpływu *Dobieranie* 8
Karty Wpływu *Karty Rozwoju* 13
Karty Wpływu *Kupowanie* 14
Karty Wpływu *Limit talii* 13
Karty Wpływu *Limit Ręki* 13
Karty Wpływu *Odblokowanie* 14
Karty Wpływu *Odkładanie* 13
Karty Wpływu *Odwracanie karty* 13
Karty Wpływu *Przetasowanie* 8
Karty Wpływu *Rewers* 13, 14
Karty Wpływu *Strefa Rozwoju* 13
Karty Wpływu *Talia* 4
Karty Wpływu *Używanie na Mapie Świata Snu* 7
Karty Wpływu *Zamiar* 12
Klasyczne karty 18
Klucze 10
Koniec Drzemki 9
Koniec Tur 9, 10
Kontakt 9, 11, 12, 13
Kość Szczęścia 14
Kość Ruchu 11, 20
Krajobraz 4, 16
Krok Dobierania kart 8
Krok Odrzucania karty Tury 8
Kryjówka Istot 10
Kryształy 3
Kryształy *Koszt akcji* 12
Kupowanie nowych kart *Przedmiotów* 15
Kupowania nowych kart *Wpływu* 14
Latająca Reguła 16
Liczba kart Tury 10
Limit Ręki 8, 13
Limit figurek na jednym polu 9
Limit kart Wpływu 13
Limit znaczników Istot na jednym polu 9
Lokacje 7, 10
Łupy 9, 10
Mapa Świata Snu 7
Mapa Świata Snu *Efekty Skrótów* 7
Mapa Świata Snu *Lokacje* 7, 10
Mapa Świata Snu *Skróty* 7
Mapa Świata Snu *Ścieżki* 7
Maski 14
Maski *Odrzucanie* 14
Maski *Odzyskiwanie* 14
Miejsce Aktywnego Przedmiotu 4
Miejsce Istoty 4
Miejsce kafelków Bramy Snu 4
Miejsce kart Pór 17
Miejsce Kryształów 16
Miejsce talii Defektów 4, 5
Miejsce talii Drzemki 4
Miejsce talii Losu 4
Miejsce talii Tur 4
Morfowanie 16
Morfy 16
Nakładki 17
Nieograniczony zasięg 11
Odkładanie karty Wpływu do Targu Wpływu 14
Odkładanie Przedmiotu do Targu Przedmiotu 14
Odkrywanie kart / kafelków Sekretów 17
Odblokowanie kart Wpływu 14
Odrzucanie Maski 14
Odrzucanie Przedmiotu 15
Odwracanie karty 13
Odzyskiwanie Maski 14
Odzyskiwanie Przedmiotu 15

Ogłuszenie 17
Otrucie 17
Otrzymywanie punktów Udręki 18
Oszołomienie 17
Paraliż 17
Plansza 4, 5
Plansza Śniącego 4
Pole 16
Pole *Dziwactwa* 7
Pole *Krajobraz* 16
Pomiń 9
Pułapka 16
Premia do Dobierania kart 16
Przebudzenie 5, 18
Przedmioty 15
Przedmioty *Miejsce Przedmiotów Aktywnych* 4
Przedmioty *Odzyskiwanie* 15
Przedmioty *Używanie na Mapie Świata Snu* 7
Przeniesienie 11
Przerzucanie kości 14
Przetasowanie talii Wpływu 8
Przywracanie gry 18
Ruch i Przeniesienie 11
Ruch *Liczba pól* 9
Ruch Śniącego 11
Runda 8
Rycerz Cierni 18
Rzut na Ruch Istoty 11
Schody 16
Schowek 4, 15
Sen 8
Sen *Po ukończeniu* 10
Skróty 7
Stos odrzuconych kart Tury 4
Stos odrzuconych kart Wpływu 4
Strefa Rozwoju 13
Szybka akcja / efekt 8, 11
Ściany 11
Ścieżki 7
Śmierć Śniącego 18
Śniący 5
Targ Wpływu 14
Targ Przedmiotów 15
Tura *Dodawanie Tur* 10, 15
Tura *Struktura* 8
Udręka 3, 8, 12, 18
Udręka i Śmierć Śniącego 18
Udręka *Koszt akcji* 12
Udręka *Limit* 8
Udręka *Otrzymywanie* 18
Udręka *Przetasowanie* 8
Wejście Śniących 10
Wiele opcji 6
Wielkie Istoty 9
Wybawienie 9
Wysilek 13
Wzmocnienie Zamiaru 14
Zablokowane pole 11
Zablokuj 1 krok 10
Zamiar 12
Zamiar *Wzmacnianie zamiaru* 14
Zapisywanie i przywracanie gry 18
Zasięg 11
Zegar 4, 15
Zegar *Godziny* 5, 15
Znaczniki Uniwersalne 3
Znaczniki Zamiaru 12
Znaczniki Zagrożenia 3
Żeton Bloku 3
Żeton Opowieści 3
Żeton Osobiste Śniących 2
Żeton Terenu 16

INDEKS WAŻNIEJSZYCH IKON


- ◆ – Zamiar: Gniew
- ▲ – Zamiar: Spryt
- – Zamiar: Przenikliwość
- ◆ – znacznik Gniewu
- ▲ – znacznik Sprytu
- – znacznik Przenikliwości
- ▲ – Liczba wyłożonych kart Rozwoju: Gniew
- ▲ – Liczba wyłożonych kart Rozwoju: Przenikliwość
- – Liczba wyłożonych kart Rozwoju: Spryt
- ⚡ – Szybka akcja / efekt
- ♠, ♣ – Ikona liczby graczy
- ♠, ♣ – Stopniowa akcja
- 0 – Darmowa akcja / efekt
- – Eter
- – Udręka
- – Kryształ
- – Miejsce Kryształu
- – żeton Zagrożenia
- – znacznik Uniwersalny
- – żeton Bloku / jednorazowa Akcja Mapy
- – Kryjówka Istot
- – Miejsce Wejścia Śniących
- , ●, ● – Symbole / żetony Terenu (Światło, Ciemność, Bagno, Woda)
- – Schody
- – Mur
- – Pole specjalne – ikona ta ma różne zastosowanie w zależności od wykorzystujących ją kart i zasad
- – Pułapka
- – Premia do Dobierania
- , ●, ● – Ruch Istot
- , ●, ● – wyniki rzutów na Ruch Istot
- , ●, ● – wyniki rzutów kością Szczęścia
- , ●, ● – symbole Kolorów kart Tur
- – Efekt Morfowania
- – Podstawowy Efekt
- – Specjalny Efekt
- – Latająca Reguła





STRESZCZENIE ZASAD

RUCH I POLA

Zarówno Śniący, jak i Istoty Poruszają się, przechodząc na kolejne pola w pionie lub w poziomie, ale **nigdy po skosie**.

RUCH ISTOT

Istoty poruszają się w Fazie Krajobrazu, kiedy to rozpatrywane są kolejne kroki karty bieżącej Tury. Podczas kroku oznaczonego ikoną  wykonaj rzut kością Ruchu Istot:

-  Istota Porusza się o 1 pole.
 -  Istota Porusza się o liczbę pól równą jej zasięgowi Ruchu.
 -  Istota Porusza się o liczbę pól równą jej zasięgowi Ruchu, a następnie rzut należy powtórzyć.
Istoty zawsze Poruszają się w stronę najbliższego Śniącego, chyba że zasady specjalne ich Ruchu wskazują inaczej. Kiedy Istoty wchodzi na pole Śniącego, ich Ruch się kończy.
Jeśli Istota nie ma możliwości dotarcia do swojego celu, nie Porusza się.
-  oznacza, że Istota ignoruje kość Ruchu.

ZASIĘG

Zasięg 0 oznacza pole, na którym się znajdujesz.

Zasięg 1 oznacza pole, na którym się znajdujesz, oraz pola przyległe do niego.

Zasięg 1 i większy oznacza, że możesz obrać za cel pola znajdujące w zasięgu równym lub mniejszym od liczby podanej przy danej akcji.



LIMITY

Limit Ręki wynosi 6.

Maksymalna liczba kart Rozwoju w ich strefie wynosi 4 (Odwrócone karty także wliczają się do tego limitu).



Defekty nie wliczają się do tego limitu.

Limit  na Śniącego wynosi 7.

Jeśli otrzymasz ósmy znacznik  lub też nie możesz otrzymać kolejnego , ponieważ zabrakło go w puli, przegrywasz. Rozpatrz kartę Wiedzy *Śmierć* (odkryj kartę Sekretu II-42 I – o ile nie została odkryta już wcześniej).

Na każdym polu mogą znajdować się maksymalnie 4 figurki i / lub żetony Istot.

Wielka Istota zajmuje całe pole, na którym stoi i nie da się jej z niego wypchnąć.

Kiedy powinieneś otrzymać lub umieścić gdzieś element, którego pula została wyczerpana (na przykład zabrakło znaczników , Kluczy, żetonów , figurek Zmiennokształtnych), nie otrzymujesz / nie umieszczasz nigdzie tego elementu.

STRUKTURA TURY

FAZA ŚNIĄCYCH

KROK 1: DOBIERANIE KART

2 lub mniej kart w ręce: dobierz 4 karty.

3 lub więcej kart w ręce: dobierz maksymalnie 4 karty, ale nie więcej niż twój Limit Ręki.

KROK 2: KARTY I AKCJE

Jedna akcja Snu na rundę Śniącego.

Akcja Snu: akcja z kafelka Mapy / Bramy Snu lub Interakcja z kafelka Istoty.

Dowolna liczba innych akcji:

- ▶ Ruchu,
- ▶ Akcji Podstawowych,
- ▶ akcji z aktywnych kart Wpływu,
- ▶ akcji z kart Aktywnych Przedmiotów lub następujące działania:
 - ▶ wyłożenie kart Rozwoju,
 - ▶ zdobycie Kryształu.

Jeśli chcesz, możesz spasować w danej rundzie.

Każdy Śniący może przeprowadzić dowolną liczbę rund, tak długo, aż wszystkim zabraknie kart lub wszyscy po kolei spasują.

FAZA KRAJOBRAZU

KROK 1: ISTOTY I WYDARZENIA W ŚNIE

Rozpatrz efekty Istot i Snu zgodnie z bieżącą kartą Tury.

KROK 2: ODRZUCANIE KARTY TURY

Odrzuć bieżącą kartę Tury.

NADCHODZI
NAJDŁUŻSZA ZIMA
W HISTORII...

PRZETASOWYWANIE KART

Kiedy podczas kroku Dobierania kart przetasowujesz swoją talię Wpływu, otrzymujesz 1  lub Blokujesz 3 karty.




MORFOWANIE


-  – Istota, która zadaje , zadaje 1 dodatkową .
-  – Istota, która Blokuję karty, Blokuję 2 dodatkowe karty.
-  – Zasięg Ruchu Istoty ulega zwiększeniu o 2. Jeśli wyrzucisz , Istota porusza się tylko o 1 pole.
-  – Zasięg wszystkich efektów Istoty zwiększa się o 1.
-  – Dopóki ten Morf znajduje się na kafelku Istoty, wszystkie Maski Śniących stają się nieaktywne.
-  – Dopóki ten Morf znajduje się na kafelku Istoty, wszystkie karty Rozwoju stają się nieaktywne.
-  – Dopóki ten Morf znajduje się na kafelku Istoty, Śniący nie mogą przerzucać żadnych rzutów kością.
-  – Dopóki ten Morf znajduje się na kafelku Istoty, Śniący nie mogą używać swoich .


WZMOCNIENIE ZAMIARU


Raz na Turę, kiedy będziesz płacił koszt akcji za pomocą Zamiaru, możesz zdecydować się na rzut kością Szczęścia, aby zyskać więcej punktów Zamiaru. Pamiętaj jednak o ryzyku porażki!


Aby wykonać rzut, musisz zapłacić przynajmniej 1 punkt Zamiaru (nawet jeśli nie wystarczy to na opłacenie akcji). Następnie rozpatrz wynik rzutu:

 – nie udaje ci się wykonać akcji. Nie odzyskujesz odrzuconych kart Wpływu, których użyłeś do opłacenia akcji. Co więcej, musisz odrzucić 1  albo otrzymać 1 , albo Zablokować 3 karty.

 – nie otrzymujesz żadnych dodatkowych punktów Zamiaru. Jeśli nie udało ci się opłacić akcji, nie odzyskujesz odrzuconych kart Wpływu, których użyłeś do jej opłacenia.

 – dodaj 1 punkt Zamiaru tego samego koloru.

 – dodaj 2 punkty Zamiaru tego samego koloru.

 – dodaj 3 punkty Zamiaru tego samego koloru.

Kości Szczęścia należy używać dla zyskania dodatkowego Zamiaru tylko w ostateczności – po rzucie nie możesz już dodać żadnych punktów Zamiaru, aby opłacić daną akcję.