

Max J. Kobbert
Jan Truchanowicz

LABYRINTH CHRONICLES

INSTRUKCJA



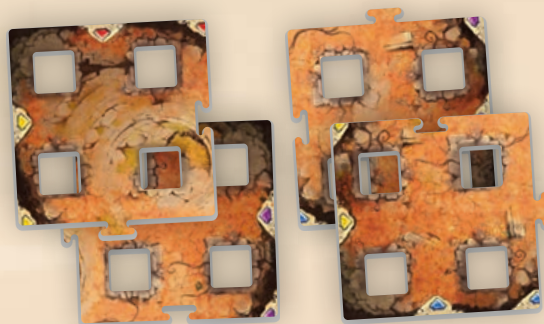
AWAKEN
REALMS
CHANGE THE GAME

Ravensburger

Spis treści

Elementy	2
Pierwsza rozgrywka	4
Przygotowanie pierwszej rozgrywki	4
Przebieg pierwszej rozgrywki.....	6
Koniec pierwszej rozgrywki	7
Przygotowanie Kampanii	8
Zasady pełnej rozgrywki	9
Arkusze Kampanii	9
Rozdziały	9
Sklep	9
Budynki	9
Tor Goblinów.....	9
Zwoje.....	9
Skrypty.....	9
Przygotowanie pełnej rozgrywki.....	10
Przebieg pełnej rozgrywki	12
Tura gracza	12
Moment gry a użycie efektu	12
Zbieranie Przedmiotów.....	13
Koniec rozgrywki.....	13
Glosariusz.....	14
Pudełka Budynków	14
Pudełko Kronik	14
Magnesy.....	14
Karty Zadań.....	14
Zestawy Przedmiotów.....	14
Karty Wioski.....	15
Umiejętności	15
Cele.....	16
Wydarzenia	16
Duszki	16
Odrzucanie kart.....	16
Wrogowie	17
Pojemność kafla	17
Wynik Kampanii.....	17
Modyfikacje zasad	17
Księga Skryptów	18
Twórcy	23
Koperta na arkusze Budynków	23
Skrót zasad	24

Elementy podstawowe



4 puzzle planszy głównej



50 kafli Labiryntu
(plastikowe podstawki z tekturowymi kafłami)
4 ciemnoszare nieruchome kafle narożników
z kolorowymi polami startowymi
12 ciemnoszarych nieruchomych kafli skrzyżowań
15 jasnoszarych ruchomych kafli narożników
z dwoma różnymi grafikami
13 jasnoszarych ruchomych kafli prostych ścieżek
6 jasnoszarych ruchomych kafli skrzyżowań



4 figurki
Postaci



1 woreczek
na żetony

Elementy Kronik

ELEMENTY PAPIEROWE



1 instrukcja



5 arkuszy Kampanii
5 arkuszy Kampanii NG+

KARTY



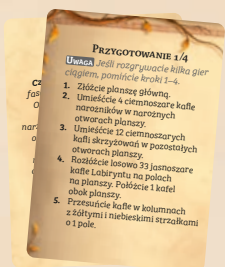
16 małych kart
Przedmiotów



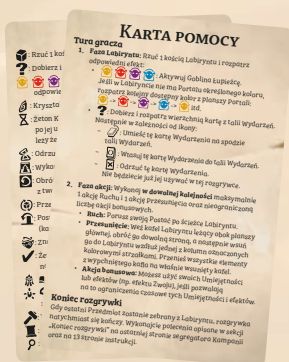
5 małych kart
Wydarzeń



4 standardowe
karty Postaci



4 standardowe karty
przygotowania
4 standardowe karty
końca rozgrywki



4 duże karty pomocy



4 małe przekładki
1 standardowa przekładka

ELEMENTY PLASTIKOWE



2 kości
Labiryntu



36 koszulek
na karty
Przedmiotów



2 zestawy
plastikowych
łączników

ŻETONY



20 małych
żetonów
Kryształów



10 dużych
żetonów
Kryształów



32 żetony
Klepsydr



15 żetonów
Zaznaczenia



16 żetonów
Echa



8 żetonów Zwojów
(po 2 sztuki
każdego rodzaju)

FIGURKI



1 figurka Smoka



4 figurki Portali



4 figurki Goblino-
w Łupieżców



4 figurki Goblino-
w Strażników

INNE ELEMENTY



1 plansza Portali



1 plansza Goblino-
w



1 segregator Kampanii
z 8 stronami na karty



11 pudełek Budynków
1 pudełko Kronik
(Każde pudełko zawiera
listę z zawartością
danego pudełka).

Pierwsza rozgrywka

To była straszna noc, której my, mieszkańcy Doliny Duszków, nigdy nie zapomnimy... Nasz stary przyjaciel, smok Wilhelm, zawitał do nas tuż przed zachodem słońca. Jego odwiedziny były nie lada zaskoczeniem, ponieważ Wilhelm to straszny śpioch i o tej porze z reguły jeszcze smacznie śpi. Jak się okazało, był to początek prawdziwych kłopotów. Pomachaliśmy smokowi, a niektórzy nawet żartowali, czy ten nie ma żadnych problemów ze snem. Tymczasem Wilhelm tylko zaryczał w odpowiedzi, a potem... zaatakował wioskę! Nikt z nas nie słyszał wcześniej ryku smoka. Zamurowało nas i sparaliżowani obserwowaliśmy, jak Wilhelm obraca w proch budynek naszej karczmy. Dopiero wtedy karczmarz Rajmund krzyknął:

– Smok postradał rozum. Uciekajcie! Ratujcie się!

Nikomu nie trzeba było tego dwa razy powtarzać. Potworny huk, który usłyszeliśmy za sobą, gdy uciekaliśmy, świadczył o tym, że Wilhelm nie poprzestał na karczmie w swoim szale niszczenia. Oberwał każdy budynek w wiosce! Smok zaś w końcu się zmęczył i gdy wyrządził już tyle szkód, ile tylko mógł, powrócił do swojego leża. Na szczęście nikomu nic się nie stało. Jednak i tak była to najciemniejsza i najzimniejsza noc w życiu każdego z nas.

Dopiero o świcie mogliśmy dokładnie ocenić skalę szkód. Lecz oto obudziła się w nas isierka nadziei. Smok w swojej furii odkrył Labirynt leżący w pobliżu naszej wioski! Sprytek, nasz zwiadowca, potwierdził, że korytarze skrywają niewyobrażalne bogactwa! Jeśli tylko udałoby się nam je zdobyć i sprzedać, moglibyśmy odbudować wioskę. Odbudowę najlepiej zacząć od karczmy – w ten sposób zapewnimy sobie jedzenie i schronienie. To bardzo ważne! Nim ruszymy z odbudową, jest jeszcze coś, co trzeba mieć na względzie. Wszystko wskazuje na to, że Labirynt zamieszkuje grupa nieprzyjaznych goblinów. Jednak nie mamy innego wyjścia, zejście do Labiryntu to nasza jedyna szansa. Czy znajdziecie w sercu dość odwagi, by go dla nas zbadać?

Kroniki Labiryntu to kooperacyjna Kampania składająca się z serii połączonych rozgrywek.

W każdej rozgrywce zapuscicie się do Labiryntu, by zbierać Przedmioty. Między rozgrywkami będziecie wydawać zgromadzone zapasy, by móc opłacić odbudowę wioski w Dolinie Duszków. Wasze wybory dotyczące kolejności napraw wpłyną bezpośrednio na kształt kolejnych rozgrywek.



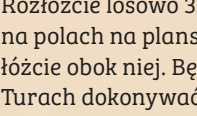
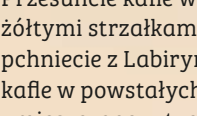
JANEK RADZI Zapoznajcie się ze stronami 4–7 tej instrukcji. Dowiedziecie się z nich, jak rozegrać pierwszą rozgrywkę w Kroniki Labiryntu.

Następnie zapoznajcie się z treścią dotyczącą przygotowania Kampanii na stronie 8 i wykonajcie wymienione tam kroki.

Przygotowanie pierwszej rozgrywki i Kampanii powinno zająć wam ok. 60–90 minut.

Kiedy będziecie przygotowywać przyszłe rozgrywki, stosujcie się do zasad na stronach 9–17.

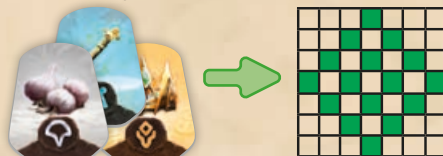
Przygotowanie pierwszej rozgrywki

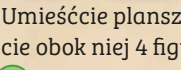
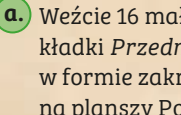
-  Złóżcie planszę główną z 4 puzzli. Upewnijcie się, że układacie puzzle tak, by w miejscach łączenia powstały 4 jednokolorowe strzałki (czerwona, fioletowa, niebieska i żółta).
-  Umieście 4 kafle z polami startowymi w narożnych otworach planszy głównej. Kafle powinny być obrócone tak, jak pokazano na ilustracji (możecie wybrać, w którym narożniku umieścicie kafel z danym polem startowym).
-  Umieście pozostałe 12 ciemnoszarych kafli Labiryntu w pozostałych otworach planszy głównej. Kafle powinny być obrócone tak, jak pokazano na ilustracji.
-  Rozłóżcie losowo 33 jasnoszare kafle Labiryntu na polach na planszy głównej. Pozostały kafel połóżcie obok niej. Będziecie go używać, by w waszych Turach dokonywać Przesunięcia Labiryntu.
-  Przesuńcie kafle w 3 kolumnach oznaczonych żółtymi strzałkami o 1 pole. W ten sposób wypchniecie z Labiryntu 3 kafle. Umieście wypchnięte kafle w powstałych lukach. Kafle powinny zostać umieszczone w tych samych kolumnach i być obrócone tak samo jak w momencie wypchnięcia z Labiryntu. Powtórzcie to dla kolumn oznaczonych niebieskimi strzałkami.



JANEK RADZI Robicie to z dwóch powodów. Po pierwsze, sprawdzacie w ten sposób, czy Labirynt jest prawidłowo zmontowany i czy nic się nie blokuje. Po drugie, zmieniacie początkowe ułożenie, by układ Labiryntu był nieco bardziej losowy.

-  Włóżcie 16 żetonów Echa do woreczka. Następnie losowo rozłóżcie te żetony na 16 kafkach wskazanych na ilustracji.



-  Umieście planszę Portali obok Labiryntu i postawcie obok niej 4 figurki Portali.
 -  Weźcie 16 małych kart Przedmiotów zza przekładki Przedmioty. Przetasujcie je i umieśćcie w formie zakrytego stosu na odpowiednim polu na planszy Portali. To talia Przedmiotów.
 -  Odkryjcie 4 wierzchnie karty z talii Przedmiotów i umieśćcie je odkryte na kolejnych polach Portali na planszy Portali.



c. Postawcie każdą figurkę Portalu na kafłu z żetonem Echa, który odpowiada karcie Przedmiotu na polu tego Portalu. Gdy stawiacie figurkę Portalu na kafłu, zdejmijcie z tego kafła żeton Echa.

d. Wrzućcie te żetony Echa do woreczka.



JANEK RADZI Żetony Echa rozrzucone po całym Labiryncie to jedynie zapowiedź skarbów! Aby zdobyć prawdziwe Przedmioty, musicie sięgnąć po nie przez Portale, kiedy tylko te się otworzą. Lepiej się pospieszcie, Gobliny też chcą położyć łapy na cennych Przedmiotach!

8. Umieśćcie planszę Goblinów obok Labiryntu, a następnie postawcie 4 figurki Goblinów Łupieżców wokół ogniska.



9. Weźcie 5 małych kart Wydarzeń zza przekładki Wydarzenia. Przetasujcie je i umieśćcie w formie zakrytego stosu na odpowiednim polu na planszy Goblinów. To talia Wydarzeń.

10. Wybierzcie po 1 karcie Postaci (karty standardowego rozmiaru) i połóżcie je przed sobą. Jeśli gracze w mniej niż 4 osoby, odłóżcie niewybrane Postacie do pudełka.

Postawcie figurki wybranych Postaci na ich polach startowych.

Robert:

Bartek:

Łucja:

Czesia:

11. Rozdajcie każdemu z graczy po 1 dużej karcie pomocy. Karta pomocy zawiera skrócony opis przebiegu Tury. W pierwszej rozgrywce nie macie dostępu do żadnych akcji bonusowych, jednak wkrótce się to zmieni.

12. Połóżcie 2 kości Labiryntu obok planszy głównej.

13. Osoba, która czyta tę instrukcję, zostaje pierwszym graczem.

Czytajcie dalej, by dowiedzieć się, jak rozegrać pierwszą rozgrywkę.

Przebieg pierwszej rozgrywki

Rozpoczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozgrywacie swoje Tury. Rozgrywka kończy się, gdy wszystkie Przedmioty z Portali zostaną zebrane. Waszym celem jest zebranie jak największej liczby Przedmiotów.

Tura gracza

Każda Tura zaczyna się od fazy Labiryntu, o której przebiegu decyduje wynik rzutu kością. Następnie masz szansę zebrać Przedmioty i zmienić układ Labiryntu. Kiedy skończysz, zaczyna się Tura następnego gracza.

1. **Faza Labiryntu:** Rzuć 1 kością Labiryntu i rozpatrz odpowiedni efekt:
 - : Dobierz i rozpatrz wierzchnią kartę z talii Wydarzeń. Następnie w zależności od ikony:
 - : Umieść dobraną kartę Wydarzenia na spodzie talii Wydarzeń.
 - : Wtasuj dobraną kartę Wydarzenia do talii Wydarzeń.
 -    : Aktywuj Goblina Łupieżcę.

Aktywacja Goblina Łupieżcy

Kiedy macie Aktywować Goblina Łupieżcę, postawcie 1 Goblina Łupieżcę na kaflu z Portalem, którego kolor wskazuje kość Labiryntu albo karta Wydarzenia.

Jeśli Goblin Łupieżca już tam jest, zamiast tego zbiera Przedmiot z tego Portalu i wraca do ogniska.

Jeśli w Labiryncie nie ma Portalu określonego koloru (czyli w Labiryncie zostały mniej niż 4 Przedmioty), rozpatrzcie kolejny dostępny kolor z planszy Portali: ->->->-> itd.

2. **Faza akcji:** Wykonaj w dowolnej kolejności maksymalnie 1 akcję Ruchu i 1 akcję Przesunięcia:
 - **Ruch:** Porusz swoją Postać po ścieżce Labiryntu. Ścieżkę tworzą wszystkie kafle połączone otwartymi krawędziami.
 - **Jeśli kończysz swój Ruch na kaflu z dowolnym Portalem**, zbierz Przedmiot odpowiadający temu Portalowi z planszy Portali.
 - **Jeśli kończysz swój Ruch na kaflu z dowolnym Goblinem Łupieżcą**, znokautuj tego Goblina (postaw figurkę tego Goblina obok ogniska) i zbierz Przedmiot.
 - Figurki Postaci, Portali, Goblinów Łupieżców ani żetony Echa nie blokują Ruchu Postaci. Możesz dowolnie wykonywać Ruch przez kafle z tymi elementami albo skończyć swój Ruch na kaflu z dowolnym z tych elementów.
 - **Przesunięcie:** Weź kafel Labiryntu leżący obok planszy głównej, obróć go dowolną stroną, a następnie wsuń go do Labiryntu wzdłuż jednej z ruchomych kolumn (ruchome kolumny są oznaczone kolorowymi strzałkami). Wsuniecie nowego kafała do Labiryntu spowoduje wypchnięcie innego kafała. Przenieś wszystkie elementy, które znajdowały się na wypchniętym kaflu, na właśnie wsunięty kafel.

JANEK RADZI W swojej Turze możesz:



- wykonać Ruch swoją Postacią,
- dokonać Przesunięcia Labiryntu,
- najpierw wykonać Ruch, a następnie dokonać Przesunięcia,
- dokonać Przesunięcia, a następnie wykonać Ruch,
- nic nie robić (ale tego nie zalecam).

Kiedy dokonujesz Przesunięcia Labiryntu, możesz wsunąć kafel w tę samą kolumnę, z której wcześniej został wypchnięty (to różnica w stosunku do klasycznej wersji gry „Labirynt”).

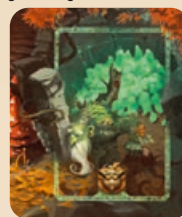
Zbieranie Przedmiotów

Postacie zbierają Przedmioty, gdy skończą Ruch na kaflu z Portalem albo gdy Portal pojawi się na kaflu z Postacią.

Gobliny Łupieżcy zbierają Przedmioty, gdy zostaną Aktywowane na kaflu z Portalem.

Gdy Przedmiot zostanie zebrany z planszy głównej, natychmiast rozpatrzcie następujące kroki:

1. W zależności od tego, kto zebrał Przedmiot:
 - **Postać:** Gracz, którego Postać zebrała Przedmiot, bierze odpowiednią kartę Przedmiotu z planszy Portali i umieszcza ją obok swojej karty Postaci.
 - **Goblin:** Weźcie odpowiednią kartę Przedmiotu z planszy Portali i umieśćcie ją na polu złupionych Przedmiotów na planszy Goblinów. Postawcie figurkę Goblina, który zebrał Przedmiot, obok ogniska.
2. Dobierzcie nową kartę Przedmiotu i umieśćcie ją na wolnym polu na planszy Portali.
 - Jeśli talia Przedmiotów się wyczerpie, postawcie figurkę Portalu na planszy Portali. Nic więcej się nie dzieje.
 - Jeśli z Labiryntu został zebrany ostatni Przedmiot, rozgrywka natychmiast się kończy.
3. Postawcie figurkę Portalu na kaflu z żetonem Echa, który odpowiada dobranej karcie Przedmiotu.
4. Wrzućcie ten żeton Echa do woreczka.



JANEK RADZI Jeśli twoja Postać nie może dotrzeć do kafała z Portalem, z reguły najrozsądniej będzie skończyć Ruch na kaflu z żetonem Echa. Jest szansa, że właśnie na tym kaflu pojawi się kolejny Portal. Jeśli tak się stanie, twoja Postać natychmiast zbierze Przedmiot!

Zapoznajcie się z przykładem przedstawionym na następnej stronie. Jesteście już prawie gotowi do waszej pierwszej rozgrywki!

Spróbujcie zebrać jak najwięcej Przedmiotów.

Kiedy ostatni Przedmiot zostanie zebrany z Labiryntu, zapoznajcie się z sekcją „Koniec pierwszej rozgrywki” na następnej stronie.

Czas rozpocząć grę!



JANEK RADZI Wyobrażenie sobie wszystkich możliwych ścieżek w Labiryncie może być wyzwaniem nawet dla najbardziej doświadczonych graczy! Możesz sprawdzić możliwe rezultaty Przesunięć, zanim zdecydujesz się na wykonanie akcji.

Przykładowa faza akcji



Czesia Czarojdziejka jest na zaznaczonej ścieżce. Jeśli wykonuje Ruch, może poruszyć się na dowolny z tych kafli. Przykładowo, może poruszyć się w stronę górnego lewego rogu Labiryntu i zebrać Przedmiot z niebieskiego Portalu. Niestety, nie może poruszyć się na kafel z czerwonym Portalem i Goblinem, gdyż w tym momencie jej ścieżka nie prowadzi do tego kafla.



Ponieważ możecie wykonywać akcje w dowolnej kolejności, Czesia może dokonać Przesunięcia, zanim wykona Ruch. Czesia dokonuje Przesunięcia środkowej kolumny oznaczonej żółtą strzałką, by wypchnąć kafel z czerwonym Portalem i Goblinem. **Czesia** stawia obie figurki na właśnie wsuniętym kafli. Teraz Czesia może, wykonując jeden Ruch, zebrać Przedmiot z czerwonego Portalu i znokautować Goblina.



JANEK RADZI Warto skupić się na zbieraniu tych Przedmiotów, do których trudniej dotrzeć. Zbieranie wyłącznie łatwo dostępnych Przedmiotów nie jest najlepszą taktyką. Postarajcie się wspólnie omówić wasze możliwości. A jeśli zobaczycie gdzieś Goblina, czym prędzej go przepędźcie! Ogólna zasada jest prosta: próbujcie osiągnąć jak największe korzyści przy jak najmniejszych stratach.

Koniec pierwszej rozgrywki

Gratulacje! To koniec waszej pierwszej rozgrywki w Kroniki Labiryntu.

- Policzcie zebrane przez was Przedmioty (każdy Przedmiot jest wart 1 Kryształ). Weźcie odpowiednią liczbę żetonów Kryształów z puli i umieśćcie je w przegródce oznaczonej . Kiedy rozgrywacie Kampanię, możecie między rozgrywkami wydawać Kryształy przechowywane w przegródce .

UWAGA Jeśli po pierwszej rozgrywce macie mniej niż 10 Kryształów, dobierzcie tyle Kryształów, by mieć ich łącznie 10. Będziecie ich potrzebować do przygotowania Kampanii.

- W trakcie pierwszej rozgrywki nie spotyka was żadna kara, jeśli Goblino ukradną jakiś Przedmiot, czyli gdy Przedmiot zostanie zebrany przez Goblina łupieżcę. Jednak w kolejnych rozgrywkach musicie już na to uważać!
- Wtasujcie wszystkie karty do właściwych talii.
- Usuńcie figurki z Labiryntu.

Gratulacje! Wiecie już, jak grać w Kroniki Labiryntu. Możecie rozpocząć Kampanię.

Przeczytajcie poniższy Skrypt.

SKRYPT 1

Po udanej wyprawie do Labiryntu wymieniacie znalezione przedmioty na materiały budowlane. Potrzebujecie ich, by w ogóle zacząć myśleć o odbudowie karczmy. To w końcu najważniejsze miejsce w całej wiosce! Teraz nadszedł jednak czas na odpoczynek. Rozsiadacie się dookoła dużego ogniska. Tak wygląda wasze tymczasowe schronienie. Słuchając trzaskającego ognia, zajądacie się pysznymi wypiekami Rajmunda i rozmawiacie o tym, jaka przyszłość was czeka. Prędzej czy później tematem każdej rozmowy staje się dziwne zachowanie smoka.

– Znam starego Wilhelma od wieków – mówi Stefa, stateczna pani sowa. – To porządny gad! Skąd u niego takie nieokrzesanie?

– Może boli go ząb! – sugeruje czaszka o imieniu Mort. – Bo czy ktokolwiek kiedykolwiek widział, żeby ten smok właściwie mył zęby? – I faktycznie, każda z siedzących przy ognisku osób musi przyznać rację gadającej czaszce. Jednak wtedy do dyskusji włącza się wioskowa zaklinaczka, Eliza.

– Wilhelm to nasz przyjaciel – zaczyna z troską. – Gdyby chorował, poprosiłby o pomoc. Moim zdaniem został przeklęty. – Po jej słowach zapada chwila milczenia.

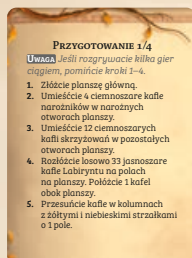
– Zatem powinniśmy mu pomóc – oznajmia stanowczo burmistrzynie Matylda. – Ale nie teraz. Na razie musimy skupić się na odbudowie wioski. I to prędko! Więc kończcie herbatkę. Czekają nas masa pracy.

Przejdźcie do sekcji „Przygotowanie Kampanii” na następnej stronie.

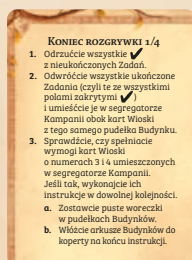
Przygotowanie Kampanii

UWAGA Jeśli macie jeszcze przed sobą pierwszą rozgrywkę, rozegrajcie ją teraz. Zasady przygotowania pierwszej rozgrywkę znajdziecie na stronie 4.

1. Odszukajcie 4 karty przygotowania i 4 karty końca rozgrywki (karty standardowego rozmiaru).



- a. Umieście 4 karty przygotowania na pierwszej stronie segregatora Kampanii. Te karty zawierają skróconą instrukcję przygotowania rozgrywki.



2. Weźcie nowy arkusz Kampanii. Za pomocą tego arkusza będziecie w trakcie Kampanii śledzić postępy swoje oraz Goblinów.

Dokonujecie postępów w grze, gdy naprawiacie Budynki i kończycie kolejne Rozdziały (ukończenie Rozdziału wymaga zgromadzenia określonej liczby Kryształów w trakcie pojedynczej rozgrywki).

Gobliny dokonują postępów w grze, gdy zbierają Przedmioty.



UWAGA Upewnijcie się, że bierzecie właściwy arkusz Kampanii (ten bez oznaczenia „NG+” w lewym górnym rogu). Arkusze Kampanii Nowej Gry+ są używane w bardziej złożonym wariantcie gry. Zanim się z nim zmierzycie, lepiej najpierw przynajmniej raz ukończycie Kampanię w wariantcie podstawowym!

3. W lewej dolnej części arkusza Kampanii znajduje się ramka podpisana „Sklep”. Możecie odwiedzać sklep między wyprawami do Labiryntu, by wydawać zgromadzone Kryształy.



- a. Wydajcie 10 Kryształów (zwróćcie je do puli), by kupić 1 i wypełnić nad strefą Budynku podpisaną „Karczma”.



- b. Odłóżcie niewydane Kryształy do przegródki . Będziecie mogli później wydać je w sklepie.
- c. Za każdym razem, gdy wypełnicie ostatni nad daną strefą Budynku, wybierzcie z tej strefy Budynek, który naprawiacie (pamiętajcie – tylko jeden!). W pierwszej strefie jest tylko karczma, więc zaznaczcie pole obok nazwy tego Budynku.



4. Zaznaczenie pola obok nazwy Budynku oznacza, że ten Budynek został naprawiony. Odszukajcie pudełko Budynku podpisane „Karczma” i je otwórzcie.



Wewnątrz pudełka znajdziecie arkusz Budynku i trzy woreczki z różną zawartością (nie otwierajcie jeszcze tych woreczków). Rozłóżcie arkusz Budynku i postępujcie zgodnie z zawartymi tam informacjami.

5. **Gratulacje!** To koniec przygotowywania Kampanii. W trakcie Kampanii odbudujecie wioskę i odkryjecie, dlaczego Smok Wilhelm ją zniszczył. Odblokujecie również wiele nowych elementów (np. kartę Umiejętności Przyspieszenie, która zostaje wprowadzona do rozgrywki po tym, jak otworzycie pudełko Karczmy), dlatego w przyszłości korzystajcie z zasad pełnej rozgrywki, które znajdziecie na stronach 9–17.

Co chcecie teraz zrobić?

Grać dalej. Aby przygotować kolejną rozgrywkę, wykonajcie kroki ze strony 10. Po zakończeniu rozgrywki wykonajcie kroki ze strony 13.

Zrobić sobie przerwę i zagrać innym razem. Jeśli chcecie, możecie przerwać rozgrywkę. Wykonajcie kroki wymienione w punkcie 10b na stronie 13.

Zasady pełnej rozgrywki

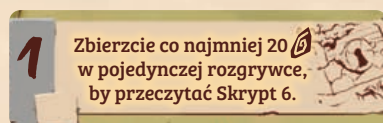
Arkusz Kampanii

Za pomocą arkusza Kampanii śledzicie postępy swoje oraz Goblinów.

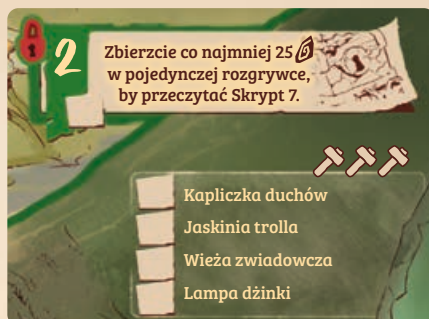
Rozdziały

Aby ukończyć Rozdział, musicie zebrać podczas pojedynczej rozgrywki wymaganą liczbę Kryształów.

Za każdym razem, gdy ukończycie Rozdział, przeczytajcie odpowiedni Skrypt.



Na arkuszu Kampanii są trzy niedostępne strefy Budynków (nie możecie wypełnić znajdujących się nad nimi ). Te strefy Budynków będą dostępne dopiero wtedy, gdy ukończycie Rozdział 2. Zielony kolor obszaru zawierającego te trzy strefy Budynków ma wam o tym przypominać.



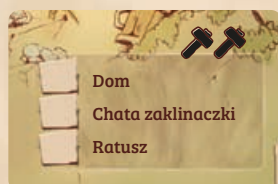
Sklep

Między kolejnymi rozgrywkami możecie wydawać Kryształy, by kupować , które są wymagane do naprawy Budynków, oraz żetony Zwojów, które przydadzą się wam podczas wypraw do Labiryntu.

Budynki

Za każdym razem, gdy kupicie , wypełnijcie 1  nad wybraną strefą Budynku. Kiedy wypełnicie ostatni  nad strefą Budynku, udaje się wam naprawić Budynek z tej strefy!

Wybierzcie z tej strefy jeden Budynek, który wciąż jest uszkodzony, następnie zaznaczcie pole obok nazwy tego Budynku i otwórzcie jego pudełko.



Zanim podejmiecie decyzję, który Budynek chcecie naprawić, możecie przyjrzeć się pudełkom Budynków i przeczytać opisy poszczególnych Budynków. Nie otwierajcie pudełek, żeby nie zepsuć sobie zabawy!

UWAGA W trakcie pojedynczej Kampanii nie zdołacie otworzyć wszystkich pudełek Budynków.

Tor Goblinów

Postępy Goblinów oznaczacie na torze Goblinów. Gobliny dokonują postępów w grze, gdy kradną Przedmioty z Labiryntu. Po zakończeniu rozgrywki zakreślcie po 1 polu na torze Goblinów za każdy Przedmiot zebrany przez Gobliny. Czasami w wyniku tego stracie Kryształy albo będziecie musieli przeczytać wskazany Skrypt. Uważajcie, Przedmioty skradzione przez Gobliny wpływają na wynik Kampanii!



Zwoje

Zwoje możecie kupić w sklepie. Każdy Zwój kosztuje 2 Kryształy. Gdy kupicie Zwój, położcie żeton tego Zwoju obok planszy Portali.

Zwoje zapewniają jednorazowe efekty. Po użyciu Zwoju odłóżcie jego żeton do sklepu. Ten Zwój jest ponownie dostępny do zakupu.

Zwoje, których nie użyjecie w danej rozgrywce, przechodzą do kolejnej rozgrywki.

Istnieją cztery rodzaje Zwojów. Możecie kupić maksymalnie po 2 sztuki każdego z nich.



W dowolnym momencie: Odrzuć 1 żeton Klepsydry z dowolnej karty.



W dowolnym momencie: Obróć w dowolny sposób ruchomy kafel Labiryntu ze swoją Postacią.



W dowolnym momencie: Przerzuć dowolną liczbę kości.



W fazie akcji dowolnej Postaci: Dokonaj Przesunięcia Labiryntu.

Skrypty

Kiedy gra nakaże wam przeczytać Skrypt, odszukajcie go w instrukcji (Skrypty znajdują się na stronach 18–21). Przeczytajcie ten Skrypt, a następnie rozpatrzyć wszystkie zawarte w nim polecenia. Koniec każdego Skryptu jest oznaczony następująco:

Przygotowanie pełnej rozgrywki

UWAGA Skróconą instrukcję przygotowania rozgrywki znajdziecie na pierwszej stronie segregatora Kampanii.

UWAGA Jeśli rozgrywacie kilka gier ciągiem, w kolejnych rozgrywkach pomińcie kroki 1–4.

1. Złóżcie planszę główną z 4 puzzli. Upewnijcie się, że układacie puzzle tak, by w miejscach łączenia powstały 4 jednokolorowe strzałki (czerwona, fioletowa, niebieska i żółta).
2. Umieście 4 kafle z polami startowymi w narożnych otworach planszy głównej. Kafle powinny być obrócone tak, jak pokazano na ilustracji (możecie wybrać, w którym narożniku umieścicie kafel z danym polem startowym).
3. Umieście pozostałe 12 ciemnoszarych kafli Labiryntu w pozostałych otworach planszy głównej. Kafle powinny być obrócone tak, jak pokazano na ilustracji.
4. Rozłóżcie losowo 33 jasnoszare kafle Labiryntu na polach na planszy głównej. Pozostały kafel położcie obok niej. Będziecie go używać, by w waszych Turach dokonywać Przesunięcia Labiryntu.
5. Przesuńcie kafle w 3 kolumnach oznaczonych żółtymi strzałkami o 1 pole. W ten sposób wypchniecie z Labiryntu 3 kafle. Umieście wypchnięte kafle w powstałych lukach. Kafle powinny zostać umieszczone w tych samych kolumnach i być obrócone tak samo jak w momencie wypchnięcia z Labiryntu. Powtórzcie to dla kolumn oznaczonych niebieskimi strzałkami.
6. Włóżcie 16 żetonów Echa do woreczka. Następnie losowo rozłóżcie te żetony na 16 kaflach wskazanych na ilustracji.



7. Umieście planszę Portali obok Labiryntu i postawcie obok niej 4 figurki Portali.
 - a. Weźcie wszystkie karty Przedmiotów z załączki *Przedmioty*. Przetasujcie je i umieście w formie zakrytego stosu na odpowiednim polu na planszy Portali. To talia Przedmiotów.
 - b. Dobierzcie 4 karty Przedmiotów i umieście je odkryte na kolejnych polach na planszy Portali.
 - c. Postawcie każdą figurkę Portalu na kafłu z żetonem Echa, który odpowiada karcie Przedmiotu na polu tego Portalu. Gdy stawiacie figurkę Portalu na kafłu, zdejmijcie z tego kafła żeton Echa.
 - d. Wrzućcie te żetony Echa do woreczka.





8. Umieśćcie planszę Goblinów obok Labiryntu, a następnie postawcie 4 figurki Goblinów Łupieżców wokół ogniska.
9. Weźcie wszystkie karty Wydarzeń z załącznika Wydarzenia. Przetasujcie je i umieśćcie w formie zakrytego stosu na odpowiednim polu na planszy Goblinów. To talia Wydarzeń.
10. Rozdajcie każdemu z graczy po 1 karcie pomocy.
11. Połóżcie żetony Kryształów, Zaznaczenia i Klepsydr obok planszy głównej. Te żetony to pula.
12. Połóżcie 2 kości Labiryntu obok planszy głównej
13. Połóżcie zakupione żetony Zwojów obok planszy Portali.
14. Weźcie wszystkie karty Zadań z załącznika Zadania w toku i umieśćcie je obok planszy głównej. Zapoznajcie się z nimi – wszyscy gracze powinni znać ich wymagania.
15. Wybierzcie po 1 karcie Postaci i umieśćcie je przed sobą. Postawcie figurkę każdej wybranej Postaci na jej polu startowym.
Rycerz Robert:
Łowczyńi Łucja:
Bard Bartek:
Czarodziejka Czesia:
16. Wykonajcie wszystkie dodatkowe instrukcje oznaczone jako **PRZYGOTOWANIE** wskazane na kartach Wioski umieszczonych w segregatorze Kampanii.
17. Wspólnie wyłóńcie pierwszego gracza. Możecie rozpocząć rozgrywkę!



JANEK RADZI Pojedyncza rozgrywka w Kroniki Labiryntu może trwać od 30 do 50 minut. To znaczy, że potrzebujecie około 5–10 godzin, by ukończyć Kampanię. Pamiętajcie o przerwach! Nie musicie się spieszyć. Żaden Goblin nie ukradnie wam gry. :)



Przebieg pełnej rozgrywki

Rozpoczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozgrywacie swoje Tury, dopóki z Labiryntu nie zostaną zebrane wszystkie Przedmioty.

Rozgrywka

Jedna rozgrywka to pojedyncza wyprawa do Labiryntu. Wiele efektów sprawdza, czy coś wydarzyło się w trakcie rozgrywki. W takim wypadku zawsze odnosi się to do pojedynczej rozgrywki w Kroniki Labiryntu.

Tura gracza

Każda Tura zaczyna się od fazy Labiryntu, w której określa się, co w danym momencie dzieje się w Labiryncie. Zazwyczaj w tym momencie w Labiryncie pojawią się Gobliny, zwabione widokiem błyskotek wypadających z Portali. Jednak czasami Labirynt może sam z siebie zacząć się przesuwać.

Następnie możesz wykonać akcje, by zebrać Przedmioty i zmienić układ Labiryntu.

Kiedy skończysz, rozpoczyna się Tura następnego gracza.

1. Faza Labiryntu

Rzuć 1 kością Labiryntu i rozpatrz odpowiedni efekt:

- : Dobierz i rozpatrz wierzchnią kartę z talii Wydarzeń. Następnie w zależności od ikony:
 - : Umieść dobraną kartę Wydarzenia na spodzie talii Wydarzeń.
 - : Wtasuj dobraną kartę Wydarzenia do talii Wydarzeń.
 - : Odrzuć dobraną kartę Wydarzenia. Nie będziecie już jej używać w tej rozgrywce.
-    : Aktywuj Goblina Łupieżcę.

Aktywacja Goblina Łupieżcy

Kiedy macie Aktywować Goblina Łupieżcę, postawcie 1 Goblina Łupieżcę na kafel z Portalem, którego kolor wskazuje kość Labiryntu albo karta Wydarzenia.

Jeśli Goblin Łupieżca już tam jest, zamiast tego zbiera Przedmiot z tego Portalu i wraca do ogniska.

Jeśli w Labiryncie nie ma Portalu określonego koloru (czyli w Labiryncie zostały mniej niż 4 Przedmioty), rozpatrzcie kolejny dostępny kolor z planszy Portali:  ->  ->  ->  ->  itd.

2. Faza akcji

Wykonaj **w dowolnej kolejności** maksymalnie 1 akcję Ruchu i 1 akcję Przesunięcia. Możesz wykonać również nieograniczoną liczbę akcji bonusowych.

- **Ruch:** Porusz swoją Postać po ścieżce Labiryntu.
- **Przesunięcie:** Weź kafelek Labiryntu leżący obok planszy głównej, obróć go dowolną stroną, a następnie wsuń go do Labiryntu wzdłuż jednej z ruchomych kolumn (ruchome kolumny są oznaczone kolorowymi strzałkami). To spowoduje wypchnięcie innego kafela. Przenieś wszystkie elementy, które znajdowały się na wypchniętym kafelu, na właśnie wsunięty kafelek.

- **Akcja bonusowa:** Możesz użyć swoich Umiejętności lub efektów, jeśli pozwalają na to ich ograniczenia czasowe.

Zasady Ruchu

- Gdy wykonujesz Ruch, możesz poruszyć się o dowolną liczbę kafli po ścieżce.
- Ścieżkę tworzą wszystkie kafle połączone otwartymi krawędziami.
- Inne Postacie, Gobliny Łupieżcy, Portale, żetony Echa ani inne żetony nie blokują Ruchu twojej Postaci.
- Jeśli **kończysz** swój Ruch na kafelu z Portalem, zbierz Przedmiot z tego Portalu.
- Jeśli **kończysz** swój Ruch na kafelu z Goblinem, znokautuj go i postaw jego figurkę na planszy Goblinów.
- Niektórych Umiejętności i efektów możesz używać podczas Ruchu. Aby użyć takiego efektu, zatrzymaj swoją Postać na kafelu, rozpatrz w całości efekt, a następnie kontynuuj Ruch.
- Niektóre efekty należy zastosować dopiero **po wejściu** twojej Postaci na kafelek. Zastosuj te efekty natychmiast po tym, jak twoja Postać wejdzie na dany kafelek. Te efekty nie kończą Ruchu twojej Postaci.
- Rozpoczynanie Ruchu na kafelu nie liczy się jako wejście na ten kafelek.

Moment gry a użycie efektu

Efekty Umiejętności, Duszków i Zwojów mają ograniczenia czasowe.

W twojej fazie akcji: Możesz użyć tych efektów w dowolnym momencie, w którym mógłbyś wykonać akcję, czyli przed innymi akcjami albo po nich, ale nie w trakcie wykonywania akcji.

W fazie akcji dowolnej Postaci: Możesz użyć tych efektów w dowolnym momencie, w którym dowolny gracz (łącznie z tobą) mógłby wykonać akcję, czyli przed innymi akcjami albo po nich, ale nie w trakcie wykonywania akcji.

Podczas twojego Ruchu: Możesz użyć tych efektów w dowolnym momencie swojego Ruchu, wstrzymując ten Ruch na czas rozpatrywania efektu.

W dowolnym momencie: Możesz użyć tych efektów w dowolnym momencie, nawet w trakcie wykonywania innych akcji. Jeśli używasz danego efektu w trakcie innej akcji (swojej albo innego gracza), wstrzymujesz tę akcję na czas rozpatrywania efektu.

Zbieranie Przedmiotów

Zbieranie Przedmiotów to najważniejszy element tej gry.



Postacie zbierają Przedmioty, gdy skończą Ruch na kaflu z Portalem, gdy Portal pojawi się na kaflu z Postacią albo gdy efekt nakazuje Postaci zebranie Przedmiotu.

Gobliny Łupieżcy zbierają Przedmioty, gdy zostaną Aktywowane na kaflu z Portalem albo gdy efekt określa, że Goblin zbiera Przedmiot.

Gdy Przedmiot zostanie zebrany z planszy głównej, natychmiast rozpatrzcie następujące kroki:

1. W zależności od tego, kto zebrał Przedmiot:
 - **Postać:** Gracz, którego Postać zebrała Przedmiot, bierze odpowiednią kartę Przedmiotu z planszy Portali i umieszcza ją obok swojej karty Postaci. Jeśli na kaflu z danym Portalem jest Goblin, Postać go nokautuje (Goblin wraca na planszę Goblinów).
 - **Goblin:** Weźcie odpowiednią kartę Przedmiotu z planszy Portali i umieśćcie ją na polu złupionych Przedmiotów na planszy Goblinów. Postawcie figurkę Goblina, który zebrał Przedmiot, obok ogniska na planszy Goblinów.
2. Dobierzcie nową kartę Przedmiotu i umieśćcie ją na wolnym polu na planszy Portali.
 - Jeśli talia Przedmiotów się wyczerpie, postawcie figurkę Portalu na planszy Portali. Nic więcej się nie dzieje.
 - Jeśli z Labiryntu został zebrany ostatni Przedmiot, rozgrywka natychmiast się kończy.
3. Postawcie figurkę Portalu na kaflu z odpowiadającym mu żetonem Echa.
4. Wrzućcie ten żeton Echa do woreczka.

Koniec rozgrywki

UWAGA Skróconą instrukcję końca rozgrywki znajdziecie na ostatniej stronie segregatora Kampanii.

Kiedy ostatni Przedmiot zostanie zebrany z Labiryntu (albo przez Postać, albo przez Goblina), gra natychmiast się kończy. Wasze Postacie wracają do wioski. Wykonajcie następujące kroki:

1. Odrzućcie żetony Zaznaczenia ze wszystkich nieukończonych Zadań. Możecie spróbować ukończyć nieukończone Zadania w przyszłych rozgrywkach.
2. Odrzućcie żetony Zaznaczenia ze wszystkich ukończonych Zadań i odwróćcie te Zadania. Następnie umieśćcie odwrócone ukończone Zadania w segregatorze Kampanii tak, aby znajdowały się obok kart Wioski z tego samego pudełka Budynku.

3. Sprawdźcie, czy spełniacie wymagania opisane na umieszczonych w segregatorze Kampanii kartach Wioski o numerach 3 i 4. Jeśli tak, rozpatrzcie w dowolnej kolejności instrukcje umieszczone na tych kartach. Po rozpatrzeniu wszystkich instrukcji umieszczonych na kartach Wioski o numerach 3 i 4:
 - a. Zostawcie puste woreczki w odpowiednich pudełkach Budynków.
 - b. Zostawcie arkusze Budynków w kopercie na stronie 23 tej instrukcji.
4. Wyjmijcie arkusz Kampanii.
5. Otrzymujecie 1 Kryształ za każdy zebrany przez was Przedmiot.
6. Policzcie Kryształy, które zgromadziliście w tej rozgrywce. Sprawdźcie, czy spełniacie wymagania dotyczące ukończenia Rozdziału. Jeśli tak, przeczytajcie odpowiedni Skrypt.
7. Umieśćcie zgromadzone w tej rozgrywce Kryształy w przegródce
8. Na torze Goblinów zaznaczcie tyle pól, ile Przedmiotów zebrały Gobliny w tej rozgrywce. Jeśli w ten sposób zaznaczycie jakiekolwiek pole specjalne, natychmiast rozpatrzcie odpowiadający mu efekt (w ten sposób albo stracie Kryształy, albo gra nakaze wam przeczytanie odpowiedniego Skryptu).
9. Możecie teraz w sklepie wydać zebrane Kryształy. Powinniście skupić się na naprawie kolejnych Budynków. Potrzebujecie do tego
(zob. sekcja „Budynki” na stronie 9).
 - a. Za każdym razem, gdy kupicie , wypełnijcie 1 nad wybraną strefą Budynku. Kiedy wypełnicie ostatni nad strefą Budynku, udajcie się wam naprawić jeden Budynek z tej strefy! Zaznaczcie pole obok nazwy Budynku, który chcecie naprawić. Następnie otworzcie pudełko tego Budynku i zastosujcie się do poleceń na arkuszu Budynku.
10. Zdecydujcie, co robicie.
 - a. Kontynuujecie rozgrywkę.
 - Usuńcie wszystkie elementy z planszy Labiryntu.
 - Wtasujcie wszystkie karty do właściwych talii (łącznie ze wszystkimi kartami odrzuconymi).
 - Przygotujcie kolejną rozgrywkę, ale pomińcie kroki 1–4 przygotowania rozgrywki.
 - ALBO
 - b. Zapisujecie stan Kampanii i robicie sobie przerwę.
 - Umieśćcie karty Wydarzeń, Przedmiotów, Umiejętności, Celów i nieukończonych Zadań za odpowiednimi przekładkami.
 - Umieśćcie karty pomocy i Postaci w pudełku gry.
 - Umieśćcie wszystkie zgromadzone Kryształy i zakupione żetony Zwojów w dużej przegródce
 - Umieśćcie wszystkie odblokowane żetony w dużej przegródce
 - Umieśćcie wszystkie pozostałe elementy w odpowiednich przegródkach.

Glosariusz

Złote zasady

- **Karty ponad instrukcją:** Jeśli treść karty stoi w sprzeczności z instrukcją, to pierwszeństwo mają zasady opisane na karcie.
- **Ograniczona liczba elementów:** Liczba żetonów Klepsydr, Kryształów i Zaznaczenia jest nieograniczona. W przypadku ich wyczerpania skorzystajcie z dowolnych zamienników. Liczba wszystkich pozostałych elementów jest ograniczona.

Pudełko Budynków



Każde pudełko Budynku zawiera:

- Arkusz Budynku z wyszczególnieniem zawartości tego pudełka Budynku.
- Woreczek **XX1** zawierający unikalny magnes Budynku, 4 karty Wioski, 3 karty Zadań oraz dodatkowe elementy (np. karty Umiejętności), które pomogą wam w przyszłych rozgrywkach.
- Woreczek **XX2** zawierający karty Celów, dzięki którym będziecie mogli zdobyć dodatkowe Kryształy w przyszłych rozgrywkach, i powiązaną z nimi kartę Zadania.
- Woreczek **XX3** zawierający unikalny magnes i kartę Duszka, dzięki której Duszek być może pojawi się w przyszłych rozgrywkach i zaproponuje wam pomoc.

Pudełko Kronik

Pudełko Kronik różni się nieco od pudełek Budynków. Pudełko Kronik zawiera kilka woreczków, które otwieracie dopiero w odpowiednich momentach Kampanii.

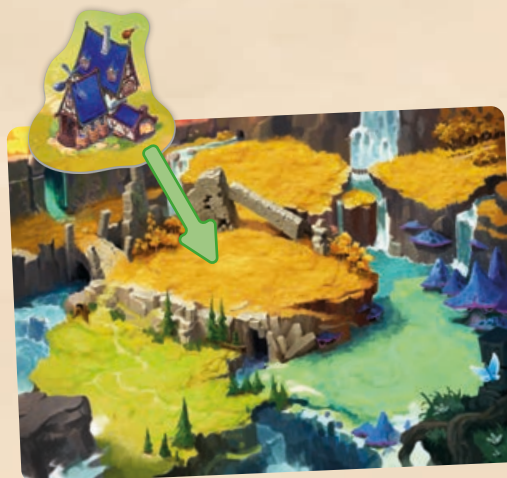
- Woreczki **CH1**, **CH2**, **CH3** otwórzcie po ukończeniu odpowiadających im Rozdziałów.
- Woreczek **GO** otwórzcie za każdym razem, gdy na torze Goblina zaznaczycie pole specjalne nakazujące wam przeczytanie Skryptu.
- Woreczek **DR** otwórzcie po ukończeniu ostatniego Rozdziału wskazanego na arkuszu Kampanii.

UWAGA O wszystkich powyższych zasadach gra przypomni wam w odpowiednich Skryptach.



Magnesy

W trakcie Kampanii zdobywacie magnesy reprezentujące naprawiane Budynki i ukończone Zadania. Odblokowane magnesy umieszczajcie po wewnętrznej stronie pokrywy pudełka. Z czasem wioska zacznie na nowo tętnić życiem!



Karty Zadań

Aby odblokować woreczki **XX2** i **XX3** znajdujące się w pudełkach Budynków, musicie podczas rozgrywki wykonać odpowiednie Zadania. W trakcie rozgrywki trzymajcie karty Zadań obok Labiryntu.

Za każdym razem, gdy spełnicie wymagania wyszczególnione na karcie Zadania, będziecie umieszczać w odpowiednim miejscu na tej karcie żeton Zaznaczenia. Na koniec danej rozgrywki odwracacie wszystkie karty ukończonych Zadań, a następnie umieszczacie je w segregatorze Kampanii. Czasem w ten sposób odblokujecie dodatkową zawartość pudełka Budynku. Jeśli nie ukończycie Zadania w trakcie rozgrywki, w kolejnej rozgrywce możecie spróbować ponownie, ale będziecie musieli zacząć je od nowa.



Zestawy Przedmiotów

Niektóre efekty i Zadania mogą się odnosić do zestawów Przedmiotów. Każdy zestaw składa się z 4 Przedmiotów oznaczonych ikoną i kolorem.

Składniki:

Instrumenty:

Stworzenia:

Skarby:

Smocze Przedmioty:

Przekłęte Przedmioty:

UWAGA Zestawy Przeklętych Przedmiotów i Smoczych Przedmiotów są niedostępne na początku Kampanii.

Karty Wioski

Karty Wioski odzwierciedlają wasze interakcje z mieszkańcami Doliny Duszków. Każde pudełko Budynku zawiera łącznie 4 karty Wioski, co w połączeniu z 4 kartami ukończonych Zadań składa się na dwie sąsiednie strony w segregatorze Kampanii. Na awersie każdej karty Wioski w lewym dolnym rogu znajduje się numer tej karty.



- Karta o numerze 1 przedstawia mieszkańca Doliny Duszków powiązanego z naprawionym Budynkiem. Zawiera również zasady **PRZYGOTOWANIA** dla odblokowanych elementów. Umieśćcie tę kartę na lewej stronie na miejscu w lewym górnym rogu.
- Karta o numerze 2 zawiera tekst fabularny, który stanowi wprowadzenie dla danego mieszkańca. Zapoznajcie się z tym tekstem po wykonaniu poleceń zawartych na pierwszej stronie arkusza Budynku. Umieśćcie tę kartę na lewej stronie na miejscu w prawym górnym rogu.
- Karty o numerach 3 i 4 zawierają wymagania, które musicie spełnić, by otworzyć woreczki **XX 2** i **XX 3** danego Budynku. Na odwrocie tych kart znajdziecie dalszą część historii mieszkańca. Umieśćcie te karty na lewej stronie na dolnych miejscach.



Umiejętności

Podczas Kampanii Postacie mogą zdobyć przydatne Umiejętności (np. Umiejętność *Przyspieszenie*, która zostaje wprowadzona do rozgrywki po tym, jak otworzycie pudełko Karczmy). Umiejętności najczęściej pozwalają wykonać dodatkowe akcje lub w inny sposób wpłynąć na Labirynt. Większość Umiejętności po użyciu wymaga położenia na nich żetonu Klepsydry, który przypomina, że Umiejętność została już użyta. Jeśli na karcie Umiejętności leży żeton Klepsydry, ta Umiejętność nie może zostać użyta.

Możecie użyć danej Umiejętności w momencie określonym na jej karcie. Najczęściej jest to przed wykonaniem innych akcji lub po ich wykonaniu.

Umiejętności dzielą się na osobiste i ogólne.

Umiejętności osobiste są oznaczone portretem Postaci oraz kolorem. Trzymajcie je po lewej stronie odpowiedniej karty Postaci.

Umiejętności ogólne są oznaczone portretem Duszka. Trzymajcie je w pobliżu planszy Portali.

PRZYGOTOWANIE Pamiętajcie, by prawidłowo rozdzielać odblokowane Umiejętności. Instrukcje związane z przygotowaniem znajdziecie na kartach Wioski w segregatorze Kampanii.



BUDOWA KARTY UMIEJĘTNOŚCI

1. **Nazwa karty**
2. **Postać:** Informuje, czy Umiejętność jest Umiejętnością osobistą, czy ogólną.
3. **Moment gry:** Określa, kiedy można użyć danej Umiejętności.
4. **Efekt:** Każda Umiejętność wprowadza dodatkową akcję albo specjalny efekt.
5. **Kod pudełka Budynku:** Wskazuje Budynek związany z daną Umiejętnością. Umiejętności zawsze znajdują się w pierwszym woreczku w pudełku danego Budynku.

Cele

Postacie w trakcie Kampanii odkrywają nowe Cele. Każdy Cel pozwala zdobyć dodatkowe Krysztály w trakcie rozgrywek.

Są różne rodzaje Celów. Niektóre Cele rozdajecie między sobą podczas przygotowania rozgrywki, inne pojawiają się na późniejszych etapach. Część to Cele osobiste, a część – ogólne. Niewielka część Celów wpływa bezpośrednio na Przedmioty.

PRZYGOTOWANIE Upewnijcie się, że dodajecie do rozgrywki wszystkie odblokowane Cele. Instrukcje związane z przygotowaniem znajdziecie na kartach Wioski w segregatorze Kampanii.

Budowa karty Celu



1. **Nazwa karty**
2. **Rodzaj:** Cele mają różne rewersy, co ułatwia ich identyfikację.
3. **Warunek:** Każdy Cel ma swój warunek. Jeśli spełnisz ten warunek, otrzymacie Krysztály. Niektóre Cele są Celami osobistymi, czyli przypisanymi do Postaci. W takim przypadku tylko ta Postać może zrealizować taki Cel. Połóżcie kartę Celu osobistego po prawej stronie karty danej Postaci.
4. **Kod pudełka Budynku:** Wskazuje Budynek związany z danym Celem. Cele zawsze znajdują się w drugim woreczku w pudełku danego Budynku.



Wydarzenia

Karty Wydarzeń reprezentują to, co dzieje się w Labiryncie. Za każdym razem, gdy wyrzucicie **?** na kości Labiryntu, dobierzcie i rozpatrzyć wierzchnią kartę z talii Wydarzeń. Następnie w zależności od ikony:

- [symbol]: Umieście dobraną kartę Wydarzenia na spodzie talii Wydarzeń.
- [symbol]: Wtasujcie dobraną kartę Wydarzenia do talii Wydarzeń.
- [symbol]: Odrzućcie dobraną kartę Wydarzenia. Nie będziecie już jej używać w tej rozgrywce.

Duszki

Gdy ukończycie wszystkie Zadania znajdujące się w pudełku Budynku, otrzymacie kartę przedstawiającą mieszkańca danego Budynku. Karty Duszków dodajecie do talii Wydarzeń. Karty Duszków mogą się pojawić losowo w trakcie rozgrywki. W takim przypadku zapewniają jednorazowe efekty.

Budowa karty Duszka



1. **Nazwa karty**
2. **Efekt natychmiastowy:** Rozpatrzyć ten efekt natychmiast po dobraniu danej karty. Każda karta Duszka ma efekt natychmiastowy.
3. **Moment gry:** Określa, kiedy można użyć danej karty Duszka.
4. **Efekt:** Każda karta Duszka wprowadza dodatkową akcję albo specjalny efekt.
5. **Kod pudełka Budynku:** Wskazuje Budynek związany z danym Duszkiem. Karty Duszków zawsze znajdują się w trzecim woreczku w pudełku danego Budynku.

Odrzucanie kart

Niektóre karty odrzucacie w trakcie rozgrywki. Kiedy odrzucacie kartę, odłóżcie ją na bok (nie będziecie już jej używać w danej rozgrywce). Po zakończeniu rozgrywki wtasujcie wszystkie odrzucone karty do odpowiednich talii.

Wrogowie

W trakcie Kampanii spotkacie w Labiryncie różnych Wrogów. Są trzy rodzaje Wrogów.

Gobliny Łupieżcy: Najczęściej spotykani Wrogowie. Będą was nękać od początku Kampanii. To te Gobliny próbują zbierać Przedmioty z Labiryntu.

Gobliny Strażnicy: Pojawiają się na późniejszych etapach Kampanii. Co prawda nie zbierają Przedmiotów, ale pozbycie się ich albo ominięcie ich może nie być najłatwiejsze.

Smok Wilhelm: Główny antagonistą w tej historii. Zmierzyć się z nim w ostatniej rozgrywce Kampanii. Czasami będziecie mogli znokautować Wroga (np. wchodząc na kafel z Goblinem). Znokautowane Gobliny postawicie na planszy Goblinów. Smok jako przeciwnik ma swoje własne zasady. Poznać je, gdy spotkacie go na swojej drodze.

Jeśli opis efektu odnoszącego się do Wroga zawiera pełną nazwę tego Wroga, dany efekt działa wyłącznie na Wrogów danego rodzaju. Jeśli opis efektu odnosi się do „Goblinów”, dany efekt działa zarówno na Gobliny Łupieżców, jak i Gobliny Strażników.

Pojemność kafla

Na pojedynczym kafelku może znajdować się dowolna liczba Postaci i Goblinów, ale na pojedynczym kafelku może znajdować się tylko jeden Portal albo jeden żeton Echa. Jeśli efekt pozwala na poruszenie Portalu lub żetonu Echa, nie można go poruszyć na kafel z innym Portalem lub żetonem Echa. Jeśli taka sytuacja miałaby się wydarzyć, nie poruszajcie Portalu ani żetonu Echa. Jeśli treść dowolnej karty stoi w sprzeczności z tą zasadą, to pierwszeństwo ma ta zasada (to wyjątek od złotych zasad).

Wynik Kampanii

Jeśli samo ukończenie gry wam nie wystarczy, możecie powalczyć o jak najwyższy wynik. Po zakończeniu Kampanii sprawdźcie, ile punktów zdobyliście, i zanotujcie wynik na arkuszu Kampanii:

- Na początek otrzymujecie 100 punktów.
- Odejmijcie po 1 punkcie za każde zaznaczone pole na torze Goblinów.
- Odejmijcie po 5 punktów za każdą zastosowaną modyfikację zasad ułatwiającą rozgrywkę
- Dodajcie po 5 punktów za każdą zastosowaną modyfikację zasad utrudniającą rozgrywkę.



Modyfikacje zasad

Rozgrywka może zostać zmodyfikowana na różne sposoby. Możecie ją zarówno ułatwiać, jak i utrudniać. Jeśli decydujecie się na modyfikacje zasad, możecie użyć dowolnej kombinacji modyfikacji zasad.

UWAGA Nie poleca się korzystania z modyfikacji zasad podczas przechodzenia Kampanii po raz pierwszy.

MODYFIKACJE ZASAD UŁATWIAJĄCE ROZGRYWKĘ

Zniżki: Każdy żeton Zwoju kosztuje 1

Manipulacja czasem: Nie musicie już rozgrywać Tur w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Decydujecie, kto rozgrywa swoją Turę w następnej kolejności (może to być ten sam gracz, który właśnie skończył rozgrywać swoją Turę!).

Nie tak uciążliwe Gobliny: Ignorujecie efekty „- 5 ” na torze Goblinów.

Ciężko pracujący mieszkańcy: Kiedy dobierzecie kartę Duszka, nie dobierajcie dodatkowo karty Wydarzenia.

MODYFIKACJE ZASAD UTRUDNIAJĄCE ROZGRYWKĘ

Chciwi kupcy: Każdy żeton Zwoju kosztuje 4

Wymagająca przygoda: Wymagania dotyczące ukończenia każdego Rozdziału są o 3 wyższe.

Twarde Gobliny: Nie możecie wykonywać Ruchu przez kafel z Goblinem Łupieżcą (ale możecie skończyć Ruch na kafel z Goblinem Łupieżcą, by go znokautować).

Skupiony umysł: **PRZYGOTOWANIE** Przed rozpoczęciem rozgrywki wybierzcie 1 Budynek. Podczas danej rozgrywki możecie ukończyć Zadania wyłącznie tego Budynku.

Czas pędzi do przodu: Kiedy wyrzucicie na kości Labiryntu, dobierzcie i rozpatrzenie 2 karty Wydarzeń (zamiast 1 karty Wydarzenia).

Ograniczone użycie Zwojów: **PRZYGOTOWANIE** Rozdzielcie wszystkie zakupione żetony Zwojów między wasze Postacie. Tylko Postać mająca dany Zwój może go użyć.

Ścieżki jednokierunkowe: W jednym Ruchu nie możecie wejść na ten sam kafel więcej niż raz.

NOWA GRA+

Jeśli przynajmniej raz ukończycie Kampanię, możecie spróbować rozgrywki w wariantcie Nowa Gra+. Upewnijcie się, że podczas przygotowania Kampanii w tym wariantcie używacie odpowiedniego arkusza Kampanii (z oznaczeniem „NG+” w lewym górnym rogu). W rozgrywce z tym arkuszem Kampanii możecie naprawiać Budynki w dowolnej kolejności.



Kiedy wypełnicie ostatni nad daną strefą Budynku, wybierzcie dowolny uszkodzony Budynek, zapiszcie jego nazwę w danej strefie, zaznaczcie pole obok tej nazwy i otwórzcie pudełko tego Budynku.

Księga Skryptów

SKRYPT 2

Auć! Co to było? Użądlenie pszczoły?

Aua, jeszcze jedno! Ale boli! Co się dzieje?

Rozglądacie się, masując bolące i spuchnięte miejsca. Wtem zauważacie, że rosnące w pobliżu krzaki się ruszają. Czyżby ktoś się w nich ukrywał?

Chwilę później zza drzewa wyłania się goblin. Jego twarz wykrzywia złośliwy uśmiech. Stworzenie naciąga procę i po chwili mały kamień przelatuje ze świstem tuż obok waszych głów!

Nie do wiary! Odgrazacie mu się pięściami, ale goblin ucieka, chichocząc. Jest wyraźnie zadowolony ze swojego psikusa.

1. Otwórzcie woreczek **GO** z pudełka Kronik.
2. Dodajcie 1 losową kartę Wydarzenia do talii Wydarzeń.
3. Zostawcie pozostałe karty w woreczku i odłóżcie go do pudełka Kronik.
4. Zamknijcie pudełko Kronik i odłóżcie je do pudełka gry.

SKRYPT 3

Waszych uszu dobiegają hałasy, które zupełnie nie pasują do zwyczajnych odgłosów wioski. Zaczynacie nasłuchiwać. Po jakimś czasie macie już pewność – te hałasy to schrypięte sapanie kilku stworzeń. Czyżby goblinów? Jeśli to rzeczywiście one, to co tutaj właściwie robią?

Ostrożnie podkradacie się w kierunku źródła dźwięku. Rzeczywiście! To gobliny! Stworzenia z zjadłością kopią w ziemi, raz za razem wbijając w nią łopaty, miski, a nawet dłonie. Wygląda to tak, jak gdyby próbowały zastawić pułapkę na kogoś, kto spróbuje zbliżyć się do Labiryntu. Są tak zajęte, że nawet nie podnoszą głów.

Doskonale.

Wyskakujecie z ukrycia, krzycząc ile sił w płucach.

Przerażone stworzenia porzucają narzędzia i uciekają.

Podchodzicie do wykopanej dziury i wybuchacie gromkim śmiechem. Okazuje się, że nie jest to jeden wielki dół, ale kilka małych dołków. To mogłaby być naprawdę dobra pułapka, gdyby tylko gobliny zaczęły kopać mniej więcej w tym samym miejscu.

Całe szczęście, że mają tak małe rozumki!

1. Otwórzcie woreczek **GO** z pudełka Kronik.
2. Dodajcie 1 losową kartę Wydarzenia do talii Wydarzeń.
3. Zostawcie pozostałe karty w woreczku i odłóżcie go do pudełka Kronik.
4. Zamknijcie pudełko Kronik i odłóżcie je do pudełka gry.

SKRYPT 4

Całe to poszukiwanie przygód sprawia, że szybko robicie się głodni. Gdy czujecie (i słyszycie!) burczenie w brzuchu, rozglądacie się za plecakiem, w którym macie jedzenie. Oczy rozszerzają się wam ze zdziwienia, gdy widzicie, że plecak... ucieka!

Rzucacie się za nim w pogoń, jednak dystans między wami stale się zwiększa. Im szybciej biegniecie, tym bardziej plecak się od was oddala!

Co tu się wyprawia? Czy to jakaś magia?

Ach, tak! Nagle dostrzegacie w trawie podskakujący kawałek liny. Ktoś przywiązał jej koniec do waszego plecaka z jedzeniem i teraz go do siebie ciągnie! Chwilę później waszych uszu dochodzi nerwowy, chrapliwy śmiech goblinów.

Próbują ukraść wasze jedzenie? Niedoczekanie!

Kolejna fala burczenia w brzuchu skłania was do działania. Rzucacie się na uciekający plecak. Odwizgujecie linę i odzyskujecie niemal skradzione jedzenie. Gdy tak przygniatacie plecak do ziemi, widzicie gobliny pierzchające z pobliskich krzaków.

Trudno pozbyć się wam wrażenia, że gobliny robią się coraz bardziej zuchwałe.

1. Otwórzcie woreczek **GO** z pudełka Kronik.
2. Dodajcie 1 losową kartę Wydarzenia do talii Wydarzeń.
3. Zostawcie pozostałe karty w woreczku i odłóżcie go do pudełka Kronik.
4. Zamknijcie pudełko Kronik i odłóżcie je do pudełka gry.

SKRYPT 5

Ach, w końcu. Nadszedł ten moment, gdy możecie złożyć głowy na zwiniętych kocach i trochę się zdrzemnąć. Zamykacie oczy, pozwalając, by ogarnęła was ciemność. Szybko nawiedzają was sny o odbudowanej wiosce.

Nagle wasz słodki sen przerywa straszliwy ryk. Zrywacie się z przerażeniem. Wasze serca biją jak oszalałe. Dopiero po chwili orientujecie się, że to był tylko głupi żart. Nie napadł was żaden lew ani smok! Ten okropny dźwięk najprawdopodobniej wydała... stara trąbka.

Mrużycie oczy i rozglądacie się, szukając potwierdzenia waszych domysłów. W oddali dostrzegacie grupę uciekających, roześmianych goblinów. Jeden z nich ściska w łapach zardzewiały instrument.

Ach, te gobliny... Żałujecie, że nie można ich zamknąć w Labiryncie na zawsze.

1. Otwórzcie woreczek **GO** z pudełka Kronik.
2. Dodajcie 2 pozostałe karty Wydarzeń do talii Wydarzeń.
3. Włóżcie pusty woreczek do pudełka Kronik.
4. Zamknijcie pudełko Kronik i odłóżcie je do pudełka gry.

SKRYPT 6

Coraz częściej docierają do was pogłoski o kolejnym poziomie Labiryntu. Rzekomo ukryto tam wiele przeklętych przedmiotów.

To bardzo interesujące doniesienia. Jeśli te przedmioty rzeczywiście są przeklęte, to może smok Wilhelm również padł ofiarą klątwy?

Zatem pora na przygodę! Zdobądźcie te przeklęte przedmioty i przynieście je do wioski, żeby lepiej im się przyrzec. Ale bądźcie ostrożni! Gobliny dostały już nauczkę i teraz działają dwójkami!

1. Zaznaczcie ukończenie Rozdziału 1 na arkuszu Kampanii.
2. Otwórzcie woreczek **CH 1** z pudełka Kronik.
3. Dodajcie do rozgrywki zestaw **Przeklętych Przedmiotów** .
4. Włóżcie karty Przedmiotów do koszulek.
5. Dodajcie do rozgrywki kartę Celu Kupiec: Szaman. Dodajcie tę kartę do pozostałych kart Kupców (jeśli nie odblokowaliście jeszcze Kupców, umieśćcie tę kartę za przekładką Odblokowane Cele).
6. Dodajcie 2 karty Wydarzenia Podwójne kłopoty do talii Wydarzeń.
7. Weźcie kartę ze skróconymi instrukcjami przygotowania rozgrywki, a następnie zamieńcie ją z bieżącą kartą na pierwszej stronie segregatora Kampanii. Od tego momentu zmienia się przygotowanie żetonów Echa. Postępujcie zgodnie z poleceniami na tej karcie.
8. Włóżcie pusty woreczek do pudełka Kronik.
9. Zamknijcie pudełko Kronik i odłóżcie je do pudełka gry.

SKRYPT 7

Kiedy wy byliście zajęci odkrywaniem Labiryntu, mieszkańcy Doliny Duszków usunęli z wioski część gruzów, umożliwiając odbudowę budynków. Do uprzątnięcia wciąż pozostało wiele ruin, zatem upłyne jeszcze sporo czasu, nim przywrócicie wiosce dawną świetność.

Aby tego dokonać, musicie zebrać kolejne przedmioty i zdobyć więcej magicznych kamieni. Zadanie staje się trudniejsze, ponieważ w Labiryncie pojawiły się nowe gobliny: strażnicy! Co prawda nie możecie tak po prostu obok nich przejść, ale na szczęście są tak samo strachliwe jak ich złodziejscy krewniacy. Na pewno łatwo je przegonicie!

Wasze wyprawy do Labiryntu robią się coraz bardziej niebezpieczne. Wciąż czujecie się na siłach, by się ich podejmować, poszukiwacze przygód?

1. Zaznaczcie ukończenie Rozdziału 2 na arkuszu Kampanii. Od teraz możecie naprawiać Budynki z zielonego obszaru.
2. Otwórzcie woreczek **CH 2** z pudełka Kronik.
3. Dodajcie 1 kartę Wydarzenia Zauważono strażnika! i 4 karty Wydarzenia Patrol strażników do talii Wydarzeń.
4. Weźcie kartę ze skróconymi instrukcjami przygotowania rozgrywki, a następnie zamieńcie ją z bieżącą kartą na pierwszej stronie segregatora Kampanii.
5. Dodajcie do rozgrywki nowe karty pomocy. Te karty zawierają opis zaktualizowanego przebiegu rozgrywki.
6. Włóżcie pusty woreczek do pudełka Kronik.
7. Zamknijcie pudełko Kronik i odłóżcie je do pudełka gry.

Od teraz w fazie Labiryntu **rzucacie 2 kośćmi**. Co więcej, w Labiryncie mogą pojawiać się Gobliny Strażnicy.

Zachowajcie podstawowe karty pomocy, które zawierają opisy występujących w grze ikon.

Gobliny Strażnicy

Choć te gobliny nie są tak zwinne jak ich złodziejscy pobratymcy, szybko się przekonacie, że strażnicy potrafią być problematyczni. Zadaniem strażnika nie jest zbieranie skarbów. On ma zadbać o to, żebyście wy tego nie zrobili.

Gobliny Strażnicy wprowadzają do rozgrywki kilka nowych zasad:

- Nie możecie wykonać Ruchu przez kafel z Goblinem Strażnikiem.
- Możecie znokautować Goblina Strażnika, jeśli skończycie Ruch na kafel z tym Goblinem (oraz na inne dostępne sposoby).
- Aktywność Strażników zależy od talii Wydarzeń. Z reguły będziecie umieszczać ich na nieruchomych kaflach Labiryntu. Gobliny Strażnicy poruszają się tylko od czasu do czasu.
- Jeśli gra nakaże wam umieścić w Labiryncie piętego Goblina Strażnika, rozgrywka natychmiast się kończy, gdyż zostajecie przepędzeni z Labiryntu.

SKRYPT 8

Kiedy wkraczacie na kolejny poziom Labiryntu, uświadamiacie sobie, że jeszcze nikt nie dotarł tak daleko. Waszym następnym wyzwaniem będzie odnalezienie czegoś, co pozostawił po sobie smok. Wilhelm bez wątpienia gubi rzeczy: łuski, czasem kły, może nawet pazury?

Kiedy już coś znajdziecie, zanieście znaleziska do Doliny Duszków. Tam zostaną dokładnie zbadane. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że Wilhelm jest przeklęty. Znalezione przedmioty na pewno pomogą wam to ustalić.

Jesteście już blisko odkrycia, skąd wziął się gniew naszego smoczego znajomego. W drogę, poszukiwacze przygód!

1. Zaznaczcie ukończenie Rozdziału 3 na arkuszu Kampanii.
2. Otwórzcie woreczek **CH 3** z pudełka Kronik.
3. Dodajcie do rozgrywki zestaw **Smoczych Przedmiotów** .
4. Włóżcie karty Przedmiotów do koszulek.
5. Dodajcie do rozgrywki kartę Celu Kupiec: Kolekcjoner ciekawostek. Dodajcie tę kartę do pozostałych kart Kupców (jeśli nie odblokowaliście jeszcze Kupców, umieśćcie tę kartę za przekładką Odblokowane Cele).
6. Dodajcie karty Wydarzeń Dzień śmierzdzącego goblina!, Szaleństwo kradzieży i Wszędzie gobliny! do talii Wydarzeń.
7. Weźcie kartę ze skróconymi instrukcjami przygotowania rozgrywki, a następnie zamieńcie ją z bieżącą kartą na pierwszej stronie segregatora Kampanii. Od tego momentu zmienia się przygotowanie żetonów Echa. Postępujcie zgodnie z poleceniami na tej karcie.
8. Włóżcie pusty woreczek do pudełka Kronik.
9. Zamknijcie pudełko Kronik i odłóżcie je do pudełka gry.

SKRYPT 9

Oto nadszedł najbardziej dramatyczny moment eksploatacji Labiryntu. Wraz z pozostałymi duszkami jesteście gotowi, by spróbować zdjąć klątwę ze smoka Wilhelma. Macie już nawet pomysł, jak to zrobić.

Nie macie pewności, czy to, co zamierzacie, zadziała, ale jest tylko jeden sposób, by się przekonać. Zły urok trzeba odczynić jak najszybciej. Naprzód, poszukiwacze przygód!

1. Zaznaczcie ukończenie Rozdziału 4 na arkuszu Kampanii.
2. Otwórzcie woreczek **DR** z pudełka Kronik.
3. Weźcie kartę ze skróconymi instrukcjami przygotowania rozgrywki, a następnie zamieńcie ją z bieżącą kartą na pierwszej stronie segregatora Kampanii.
4. Weźcie karty Rytuału o numerach 1 i 2 (karty standardowego rozmiaru) i umieśćcie je w segregatorze Kampanii.
5. Pośród wszystkich pozostałych kart Rytuału odszukajcie 6 kart odpowiadających Budynkom, które naprawiliście w trakcie Kampanii. Te karty również umieśćcie w segregatorze Kampanii.
6. Pozostałe karty Rytuału zostawcie w woreczku **DR**.

Jeśli chcecie rozegrać ostatnią rozgrywkę już teraz, wyjmijcie 9 kart Smoczych Wydarzeń i 1 dużą kartę pomocy *Oczyszczenie Smoka*, a następnie umieśćcie je obok planszy głównej. Będą potrzebne w trakcie przygotowania rozgrywki. W innym wypadku zostawcie je w woreczku, a woreczek zostawcie w pudełku Kronik. Zamknijcie pudełko Kronik i odłóżcie je do pudełka gry.

PRZYGOTOWANIE Od teraz możecie decydować, czy chcecie rozegrać zwyczajną rozgrywkę (i ukończyć pozostałe Zadania), czy też spróbujecie Oczyszczyć Smoka.

Aby rozegrać scenariusz Oczyszczenia Smoka, postępujcie zgodnie ze standardowymi zasadami przygotowania gry, ale wprowadźcie do niego zmiany opisane na dużej karcie pomocy *Oczyszczenie Smoka*.

W finałowej rozgrywce spróbujecie ukończyć kilka różnych Rytuałów zaproponowanych przez mieszkańców wioski. Jeśli zdołacie ukończyć Rytuały, zanim gra się skończy, wygracie całą Kampanię. Jeśli wam się nie powiedzie, nie musicie się martwić. Będziecie mogli spróbować ponownie. Pamiętajcie jednak, że Gobliny nie próżnują. Jeśli zdołają zebrać wystarczającą liczbę Przedmiotów, możecie przegrać całą Kampanię!

—————

SKRYPT 10

Smok Wilhelm mruga kilka razy, a jego spojrzenie odzyskuje ostrość. Patrzy na was z zaciekawieniem.

– A wy to kto? – pyta. – I co się ze mną stało? – Mruży oczy. – Przypominam sobie... Coś dziwnego. Niszczyłem jakieś budynki... Naprawdę? Ja? Przecież ja w życiu niczego nie zniszczyłem! Mam nadzieję, że to był tylko zły sen. – Smok ziewa, pokazując rząd wielkich, pożółkłych zębów. – Jestem taki zmęczony – mruczy. – Muszę się przespać, nawet jeśli czeka mnie kolejny koszmar.

Smok zamyka powieki, które wyglądają, jakby straszliwie mu ciążyły. Próbuje go obudzić i w końcu się wam udaje! Wilhelm otwiera oczy.

Ale szybko zaczynacie tego żałować, ponieważ w jego spojrzeniu tym razem gorzej złowrogi płomień.

Wokół was jak spod ziemi wyrastają irytujące i rozwrzeszczane gobliny.

– Myśleliście, że klątwę tak łatwo zdjąć? – kpią z was.

Przerażeni, bierzecie nogi za pas. Wraz z wami z Labiryntu umykają inni mieszkańcy Doliny Duszków. Kiedy wszyscy jesteście już bezpieczni w wiosce, widzicie, jak zwycięskie gobliny powracają do Labiryntu. Towarzyszy im smok Wilhelm, który gniewnie bucha obłokami dymu z nozdrzy.

– Gobliny były zbyt silne. I jeszcze się rozzuchwaliły! – mówi ktoś.

– Na szczęście tym razem niczego nie zniszczyły – dodaje ktoś inny.

Zaciskacie pięści i bierzecie głęboki oddech. Tak, gobliny tym razem wygrały, ale to nie koniec. Jeszcze im pokażecie!

Niestety, nie udało się wam zdjąć klątwy ze Smoka.

Ale chyba nie zamierzacie się poddać, prawda?

Oczywiście, poszukiwacze przygód tak łatwo nie odpuszczają! Wygląda na to, że efekty niektórych Rytuałów wciąż działają i mają wpływ na Smoka.

1. Przejdźcie przez kroki końca rozgrywki i posprzątajcie planszę. Zaznaczcie 5 dodatkowych pól na torze Goblinów (poza tymi, które zaznaczycie w związku ze skradzionymi z Labiryntu Przedmiotami).
2. Za każde zaznaczone na torze Goblinów pole specjalne, które nakazuje wam przeczytanie Skryptu, możecie zachować jeden z ukończonych Rytuałów. Odrzućcie wszystkie  z pozostałych Rytuałów i odwróćcie je awersami do góry.
3. Możecie ponownie spróbować Oczyszczyć Smoka albo ukończyć pozostałe Zadania, zanim postanowicie jeszcze raz zmierzyć się ze Smokiem.

Jeśli nie zamierzacie od razu ponawiać finałowej rozgrywki, podzielcie karty Wydarzeń na karty Smoczych Wydarzeń i pozostałe karty Wydarzeń. Odłóżcie karty Smoczych Wydarzeń i kartę pomocy *Oczyszczenie Smoka* do woreczka **DR** w pudełku Kronik.

—————

SKRYPT 11

Smok Wilhelm mruga kilka razy, a jego spojrzenie odzyskuje ostrość. Patrzy na was z zaciekawieniem.

– A wy to kto? – pyta. – I co się ze mną stało? – Mruży oczy. – Przypominam sobie... Coś dziwnego. Niszczyłem jakieś budynki... Naprawdę? Ja? Przecież ja w życiu niczego nie zniszczyłem! Mam nadzieję, że to był tylko zły sen.

Widząc troskę na jego pysku, postanawiacie nie zdradzać smokowi, że to on jest odpowiedzialny za wszystkie szkody w wiosce. W końcu nie była to jego wina. Smok padł ofiarą uroku, więc po co obarczać go dodatkowo poczuciem winy?

– Ależ nie – mówi jedno z was uspokajająco. – To był jedynie zaskakująco silny podmuch wiatru. A ty musiałeś zjeść coś, co ci zaszkodziło. I stąd te koszmary.

– To musiało być ciasto Rajmunda – stwierdza smok. – Tak coś czułem, że jest w nim za dużo imbiru. Dobrze, to jak wygląda sytuacja w wiosce? Mogę w czymś pomóc?

Odmawiacie, radząc Wilhelmowi, żeby choć trochę odpoczął. Po wszystkim wracacie pośpiesznie do wioski. Z poczuciem ulgi dołączacie do pozostałych mieszkańców. Teraz, kiedy smok nie jest już pod wpływem klątwy, możecie się trochę odprężyć, zanim ponownie wróćcie do Labiryntu. Naprawa wszystkich budynków w Dolinie Duszków trochę zajmie, ale teraz przynajmniej możecie nacieszyć się magiczną atmosferą tego miejsca.

Nie wspominając nawet o nacieszeniu się ciastem.

Gratulacje! Ukończyliście Kampanię! Wyjmijcie magnes Wilhelma z woreczka [DR] i umieśćcie go w dowolnym miejscu w wiosce po wewnętrznej stronie pokrywy pudełka.

Policzcie, ile punktów zdobywacie za ukończenie Kampanii zgodnie z zasadami na stronie 17. Zapiszcie wynik na arkuszu Kampanii.

Choć ukończyliście grę, nie musi to dla was oznaczać końca zabawy! Jakie tajemnice skrywają pozostałe pudełka? Jaka kombinacja Budynków przyniesie wam największe korzyści? Jak rozmieścić magnesy, by odbudowana wioska wyglądała jak najpiękniej? Jest jeszcze wiele pytań, na które nie znacie odpowiedzi! Może spróbujecie ich poszukać?

Aby zresetować Kampanię, podzielcie odblokowane elementy zgodnie z oznaczeniami pudełek i woreczków. Odłóżcie wszystkie elementy do właściwych woreczków. Listę zawartości każdego woreczka znajdziecie w każdym pudełku Budynku.

Rozważcie zostawienie magnesów przyklejonych do pudełka. W przyszłych rozgrywkach możecie spróbować zapełnić wioskę wszystkimi magnesami.

Aby rozpocząć nową Kampanię, skorzystajcie z zasad przygotowania pierwszej rozgrywki na stronie 4 albo pomińcie ten krok, weźcie 16 [D] i przygotujcie Kampanię zgodnie z zasadami ze strony 8.

Teraz, kiedy lepiej znacie grę, możecie wprowadzić do gry wybrane modyfikacje zasad opisane na stronie 17.

SKRYPT 12

Niespodziewane wstrząsy ścinają was z nóg. Przerażeni, padacie na podłogę. Uświadamiacie sobie, że miejsce, w którym jeszcze niedawno ziała dziura będąca wejściem do Labiryntu, teraz spowija olbrzymia chmura pyłu.

Nie wierzycie własnym oczom! Kiedy się zbliżacie, staje się jasne, że wejście zostało zawałone.

W głębokiej ciszy, która zapadła, zdaje się wam, że słyszycie triumfalne chichoty goblinów. Te stworzenia stały się zbyt potężne. Mogliście spodziewać się, jak to się skończy.

Wejście do Labiryntu zostało zapieczętowane na dobre. Nie ma sposobu, by ponownie do niego wejść.

A może jednak...?

Rozczarowanie szybko ustępuje miejsca mieszance nadziei i entuzjazmu. Chwileczkę, jesteście przecież poszukiwaczami przygód! Zapuszczaliście się do Labiryntu już tyle razy i radziliście sobie z niebezpieczeństwami. Jesteście zbyt dzielni, żeby się poddać!

Cała Dolina Duszków pokłada w was nadzieję!

To prawda, tym razem zawiedliście, ale to mogło się przydarzyć każdemu. Nie zmienia to tego, że wciąż jesteście nadzieją Doliny Duszków i jej mieszkańcy liczą, że nie pozostawicie ich samym sobie.

Bo nie pozostawicie, prawda?

Niestety, Gobliny zbyt długo bezkarnie się panoszyły po okolicy. Labirynt się zawalił, a wraz z nim pogrzebana została cała nadzieja na szybkie odbudowanie Doliny Duszków. Tym razem się wam nie udało, ale chyba nie brakuje wam odwagi, prawda? Nie poddacie się tak łatwo.

Nie udało się wam ukończyć Kampanii. Ale to jeszcze nie koniec! Jakie tajemnice skrywają pozostałe pudełka? Może jakaś inna kombinacja Budynków przyniesie wam większe korzyści? Jest jeszcze wiele pytań, na które nie znacie odpowiedzi! Może spróbujecie je znaleźć?

Aby zresetować Kampanię, podzielcie odblokowane elementy zgodnie z oznaczeniami pudełek i woreczków. Odłóżcie wszystkie elementy do właściwych woreczków. Listę zawartości każdego woreczka znajdziecie w każdym pudełku Budynku.

Rozważcie zostawienie magnesów przyklejonych do pudełka. W przyszłych rozgrywkach możecie spróbować zapełnić wioskę wszystkimi magnesami.

Aby rozpocząć nową Kampanię, skorzystajcie z zasad przygotowania pierwszej rozgrywki na stronie 4 albo pomińcie ten krok, weźcie 16 [D] i przygotujcie Kampanię zgodnie z zasadami ze strony 8.

Teraz, kiedy lepiej znacie grę, możecie wprowadzić do gry wybrane modyfikacje zasad opisane na stronie 17.

Koperta na arkusze Budynków

Po otwarciu pudełka Budynku włóżcie arkusz Budynku do tej koperty, by mieć do niego łatwy dostęp.

UWAGA Możecie wrócić do arkusza Budynku w dowolnym momencie, by przypomnieć sobie jego treść.

UWAGA Tylną stronę każdego arkusza Budynku przeczytajcie dopiero po ukończeniu wymaganej liczby Zadań.

Twórcy

Autorzy gry: Jan Truchanowicz, Max J. Kobbert

Właściciele produktu: Marcin Świerkot, Michał Matłósz

Projekt gry: Jan Truchanowicz, Konrad Sulżycki

Zasady Klasycznego Labiryntu i Mistrzowskiego

Labiryntu: Max J. Kobbert

Kierownictwo rozwoju i testów: Konrad Sulżycki

Testy i rozwój: Jan Truchanowicz, Konrad Sulżycki

Testy wewnętrzne: Wiktoria Ślusarczyk, Filip Tomaszewski, Ania Lis-Wilkosz, Wojciech Frelich, Andrzej Betkiewicz, Michał Ozon, Jakub Golec, Dawid Kozłowski, Mikołaj Kaczmarczyk, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Michał Bernat, Piotr Chmielewski, Wojciech Zieliński, Nel Pietrzak, Sebastian Rabenda

Testy dodatkowe: Katarzyna Adamska, Krzysztof Adamski, Rafał Bar, Filip Będziński, Staś Będziński, Oliwia Burda, Bartek Dąbrowski, Maciej Dąbrowski, Krzysztof Głoński, Michał „Gołqb” Gołębiowski, Wera Gołębiowska, Wojciech Jadrowski, Weronika Koronczok-Maczurek, Piotr Koruba, Piotr Kot, Tomasz Kot, Mariolka Kowalska, Ewa Kościak, Agnieszka Krawczyk, Maksymilian Maczurek, Piotr Mularz, Szymon Matłósz, Zosia Matłósz, Mateusz Narbuntowicz, Patrycja Narbuntowicz, Mariusz Nowak, Aleksandra Otremba, Maria Pojmańska, Konrad „Zaku” Pojmański, Wiktor Rauch, Kamil Rogowski, Cyprian Sala, Sylwia Smolińska, Izabela Sokołowska-Kot, Paula Supińska, Mikołaj Wolski, Marta Wolska, Marta Zwolińska-Fogiel, Jan Sabiniarz, Zuzanna Sabiniarz, Marianna Sabiniarz, Kuba Baranowski, Michał Grud, Michał Kwaśnik, Lena Burkhardt, Regina Meier, Valentin Köberlein, Daniel Greiner, Stephanie Korupp, Tristan Schwennsen, Kimberly Wichniarz, Philipp Sprick

Instrukcje: Konrad Sulżycki

Projekt fabuły: Jan Truchanowicz, Marcin Mortka

Tekst: Marcin Mortka

Korekta: Daniel Morley, Anna Merriman, Wiktoria Ślusarczyk, Marcin Mortka, Jeremy Harrison

Kierownictwo artystyczne: Jakub Dzikowski, Patryk Jędraszek

Projekt graficzny: Bartosz Fąfrowicz, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra Fajlert-Kaluża, Michał Lechowski, Jakub Dzikowski

Ilustracje: Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Krzysztof Piasek, Piotr Orleański, Aleksander Brodziński, Małgorzata Kozłowska, Mateusz Michalski, Marta Rysiecka, Aleksandra Fajlert-Kaluża

Grafiki koncepcyjne: Pamela Łuniewska, Jakub Dzikowski, Magdalena Cieplak, Jakub Witowski

Modele 3D: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomicki

DTP: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik, Alicja Filip

Produkcja: Jacek Szczypiński, Mateusz Wolski, Michał Matłósz

Logistyka: Katarzyna Grdeń, Sebastian Nowakowski, Michał Kot, Magdalena Kazuń, Szymon Sobczak, Łukasz Puła

Marketing: Maciej Guzik-Pałys, Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala

Wsparcie klienta: Katarzyna Dabiach, Alicja Wojciechowska, Grzegorz Janusz, Kalina Paśko, Monika Trojanowska

Zarządzanie projektem: Jakub Golec, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka

Konsultanci: Andre Maack, Sam Dawson

Tłumaczenie na język polski: Dominika Rycerz-Jakubiec, Andrzej Jakubiec

Redakcja i korekta wersji polskiej: Grzegorz Dębiński

Skład wersji polskiej: Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

Koordinacja tłumaczenia: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka

Skrót zasad

Kroniki Labiryntu

Przebieg Tury

1. Rzuć 1 kością Labiryntu i rozpatrz odpowiedni efekt:

-    : Aktywuj Goblina Łupieżcę.
- : Dobierz i rozpatrz wierzchnią kartę z talii Wydarzeń. Następnie w zależności od ikony:
 - : Umieść dobraną kartę Wydarzenia na spodzie talii Wydarzeń.
 - : Wtasuj dobraną kartę Wydarzenia do talii Wydarzeń.
 - : Odrzuć dobraną kartę Wydarzenia. Nie będziecie już jej używać w tej rozgrywce.

2. **Faza akcji:** Wykonaj **w dowolnej kolejności** maksymalnie 1 akcję Ruchu i 1 akcję Przesunięcia. Możesz wykonać również nieograniczoną liczbę akcji bonusowych.

- **Ruch:** Porusz swoją Postać po ścieżce Labiryntu.
- **Przesunięcie:** Weź kafel Labiryntu leżący obok planszy głównej i wsuń go do Labiryntu wzdłuż jednej z ruchomych kolumn.
- **Akcja bonusowa:** Użyj efektu Umiejętności lub Zwoju.



Zbieranie Przedmiotów

Możesz zebrać Przedmiot z Portalu, jeśli skończysz swój Ruch na kafłu z Portalem albo gdy Portal pojawi się na kafłu z twoją Postacią.

Aktywacja Goblina Łupieżcy

Kiedy macie Aktywować Goblina Łupieżcę, postawcie 1 Goblina Łupieżcę na kafłu z Portalem, którego kolor wskazuje kość Labiryntu albo karta Wydarzenia.

Jeśli Goblin Łupieżca już tam jest, zamiast tego zbiera Przedmiot z tego Portalu i wraca do ogniska.

Jeśli w Labiryncie nie ma Portalu określonego koloru (czyli w Labiryncie zostały mniej niż 4 Przedmioty), rozpatrzcie kolejny dostępny kolor z planszy Portalu:  ->  ->  ->  ->  itd.

Gobliny

Nokautujesz Goblina (stawiasz go na planszy Goblinów), jeśli skończysz Ruch na kafłu z tym Goblinem.

Zadania

Pamiętaj, by sprawdzać wymagania Zadań. Jeśli spełnisz wymaganie Zadania, umieść na Zadaniu żeton Zaznaczenia.

Koniec rozgrywki

Gra kończy się natychmiast, gdy z Labiryntu zostanie zebrany ostatni Przedmiot. Wykonajcie polecenia opisane w sekcji „Koniec rozgrywki” na ostatniej stronie segregatora Kampanii oraz w tej instrukcji na stronie 13.

