

Przemek Wojtkowiak

Bartłomiej Kordowski

DUNGEON LEGENDS



Avel
UNIVERSE

INSTRUKCJA

rebel
STUDIO

Avel jest starożytną, pełną magii krainą, której początki giną w pomroce dziejów. Nieboskłon ugina się pod ciężarem niezliczonych księżyców zamieszkiwanych przez bogów – niektórych znanych, innych już zapomnianych przez ludzi i pamiętanych tylko przez istoty żyjące w najgłębszych czeluściach. Po latach pokoju do Avelu powracają mroczne siły i budzi się zło.

Wskutek niedawnych wydarzeń związanych z Okrucami Zła okazało się, że głęboko pod Zamkiem Avel istnieje cała sieć pradawnych korytarzy, komnat i grot. Kryły nieprzebrane skarby oraz niezwykle cenny magiczny Pylek. Niezwłocznie rozpoczęto prace górnicze. Wkrótce górnicy zaczęli znikać – niektórzy przepadali bez wieści, inni wracali przemienieni w straszliwe stwory. W dodatku co pewien czas podziemia drżą i w lepkiej, zimnej ciemności słychać szepty zdradzające plugawe tajemnice.

Raz jeszcze Avel potrzebuje bohaterów i bohaterki. Królowa Sarisa wzywa! Ruszajcie, by poznać pradawne tajemnice, przedrzeć potwory i stworzyć nowe legendy podziemi!

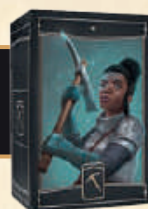
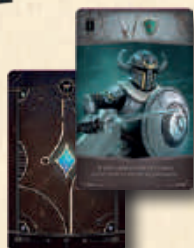
Elementy gry

Złóżcie pudełka i umieśćcie w nich poszczególne elementy zgodnie z instrukcją.



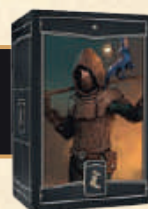
Pudełko Rycerza

10 kart Rycerza



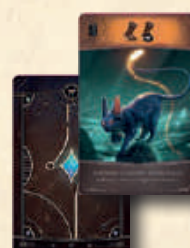
Pudełko Kowalki

10 kart Kowalki



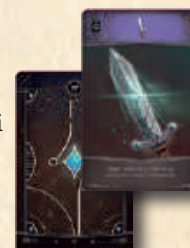
Pudełko Zwiadowcy

10 kart Zwiadowcy



Pudełko Czarodziejki

10 kart Czarodziejki



1 znacznik użycia umiejętności



1 znacznik użycia umiejętności



1 żeton duszka startowego (oznaczony symbolem Zwiadowcy)



1 żeton duszka startowego (oznaczony symbolem Czarodziejki)



6 znaczników wytrzymałości



5 znaczników wytrzymałości



5 znaczników wytrzymałości



5 znaczników wytrzymałości



4 żetony Pylku



6 żetonów Pylku



5 żetonów Pylku



1 znacznik użycia umiejętności



5 żetonów Pylku



1 znacznik użycia umiejętności



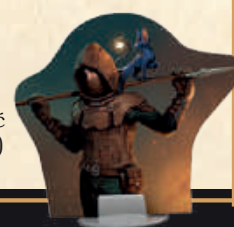
1 pionek Rycerza (należy umieścić go w podstawce)



1 pionek Kowalki (należy umieścić go w podstawce)



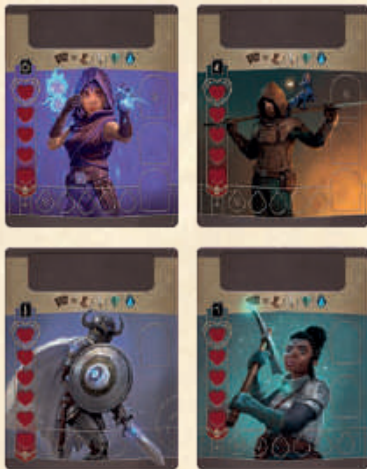
1 pionek Zwiadowcy (należy umieścić go w podstawce)



1 pionek Czarodziejki (należy umieścić go w podstawce)



4 planszeczki graczy



Pudełko talii przedmiotów zaawansowanych i kart „U”

22 karty talii przedmiotów zaawansowanych



20 kart talii uniwersalnej „U”

4 karty potworów startowych



Pudełko żetonów duszków i torów umiejętności



18 żetonów duszków

8 torów umiejętności



Pudełko elementów uniwersalnych



1 żeton ciemności

21 znaczników obrażeń potworów

1 sześciocienna kość



4 żetony zagrożenia

4 żetony pułapek

1 żeton zawału (należy umieścić go w podstawce)



Pudełko rozdziału I „Pożar”



15 żetonów pożaru



6 kart obszarów rozdziału I

10 kart rozdziału I

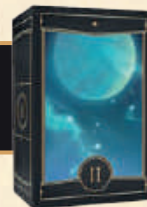


4 żetony wiadra



1 żeton błota

3 pionki paskudników (należy umieścić je w podstawkach)



Pudełko rozdziału II „Koniunkcja księżyców”



6 żetonów burzy magii



6 kart obszarów rozdziału II

10 kart rozdziału II



1 żeton sabotażu

3 żetony portali (należy umieścić je w podstawkach)





Pudełko rozdziału III „Złodzieje Kryształów”

25 Kryształów



1 żeton
klucza



6 kart
obszarów
rozdziału III

10 kart
rozdziału III



1 żeton
skrótó



2 żetony
gildii



1 kartonowa
figurka wózka

1 żeton
nietoperzy
(należy umieścić
go w podstawie)

1 żeton
bramy
(należy umieścić
go w podstawie)



Schemat składania figurki wózka



Pudełko rozdziału IV „Podłoga to lawa”



5 żetonów
lawy

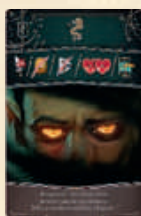


6 kart
obszarów
rozdziału IV

10 kart
rozdziału IV



1 żeton
eksplodującej
magny



4 karty
„Obsędu”

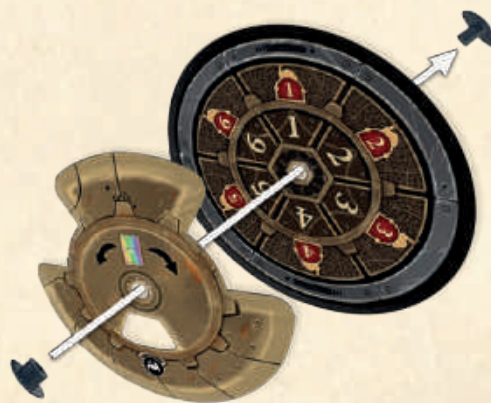
1 pin do złożenia
tarczy
pradawnej
maszyny



1 tarcza
pradawnej
maszyny



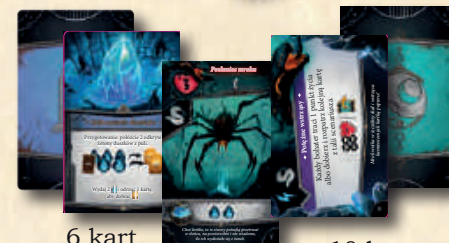
*Schemat składania tarczy
pradawnej maszyny*



Pudełko rozdziału V „Serce ciemności”



1 żeton
szczeliny



6 kart
obszarów
rozdziału V

10 kart
rozdziału V



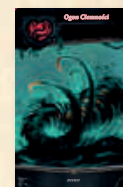
2 żetony
magicznego
wstrząsu



1 karta
„Głowy Żywej
Ciemności”

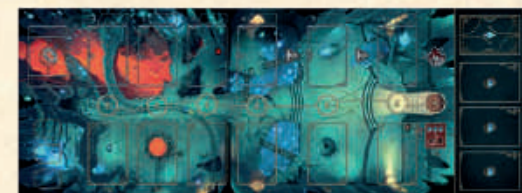


10 kart
„Ciała Żywej
Ciemności”



1 karta
„Ogona Żywej
Ciemności”

Mata do gry



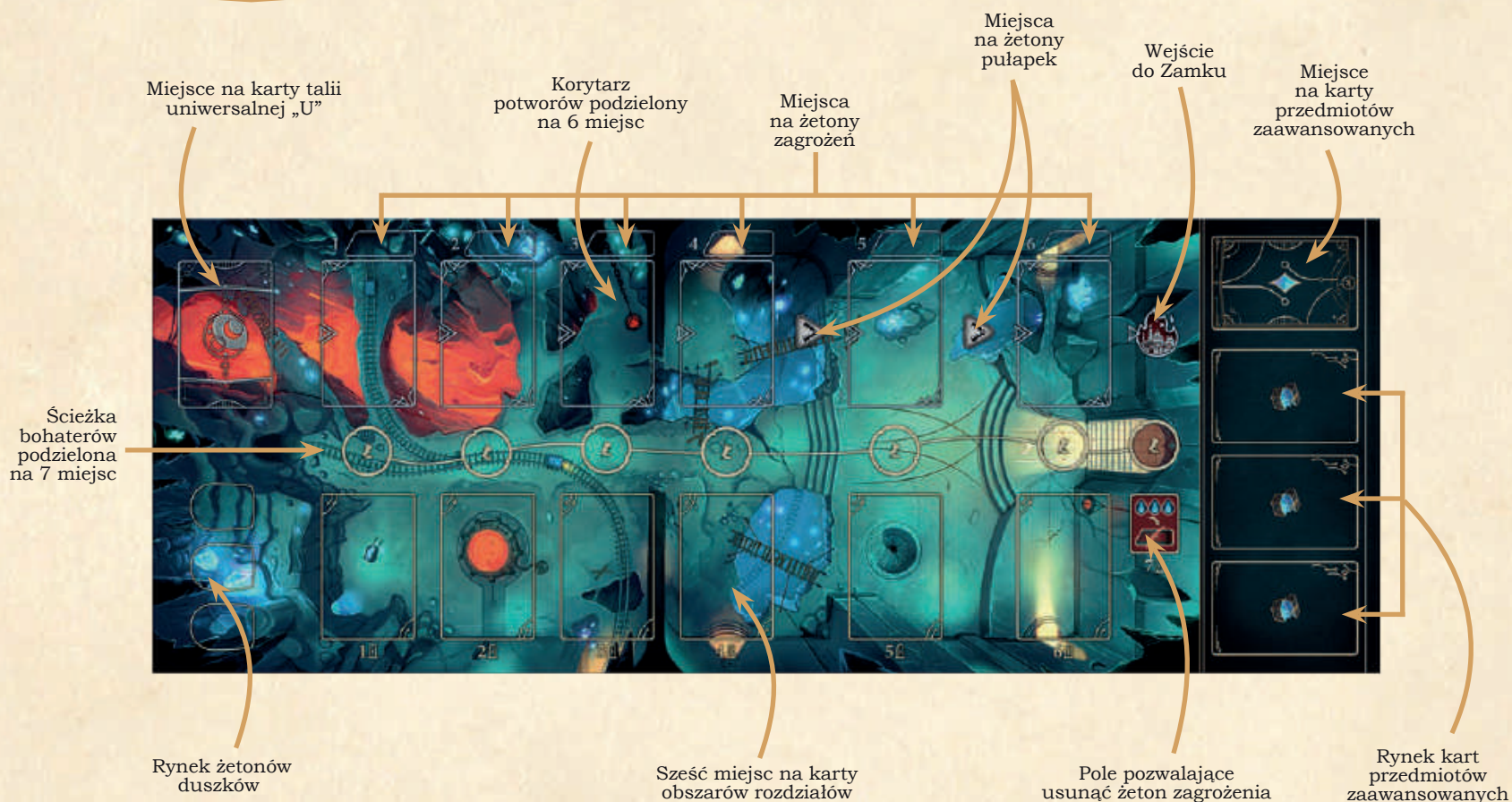
„Dungeon Legends” to kooperacyjna gra karciana, której akcja dzieje się w świecie Avelu. Gracze wcielają się w bohaterów wyruszających z niebezpieczną misją w mroczne korytarze pod Zamkiem Avel. Rozgrywając kolejne rozdziały, muszą dotrzeć do najgłębszych czeluści i pokonać czające się tam zło. Jednocześnie nie mogą pozwolić na to, by jakikolwiek potwór dotarł do Zamku.

Gra podzielona jest na 5 rozdziałów, które opisują wyprawę drużyny w podziemia. Grupa będzie zmagać się z pożarem, rozwikła tajemnicę pradawnej maszynerii, zbada opuszczone kopalnie magicznego Pyłku, umknie przed zalewającą wszystko lawą i na koniec zmierzy się z przedwiecznym złem.

Podstawowe zasady gry są jednakowe dla wszystkich rozdziałów, jednak każdy z nich wprowadza nowe karty, zasady specjalne i cele, których zrealizowanie oznacza zwycięstwo. Choć zalecamy rozgrywanie rozdziałów po kolei, to jeśli któryś z nich szczególnie polubicie, możecie go rozgrywać wielokrotnie. Z drugiej strony nic nie stoi na przeszkodzie, byście pominęli rozdział, który nie sprawia Wam przyjemności. To przecież Wasze legendy podziemi!



Mata do gry



Podstawowe talie kart bohaterów

- Każdy bohater ma swoją talię kart, która charakteryzuje jego styl gry. Przed rozgrywką zapoznajcie się z taliami i wybierzcie bohaterów najlepiej pasujących do Waszych preferencji lub wymagań rozdziału.
- Podczas rozgrywek każdy bohater zawsze dysponuje talią 10 kart.

Uwaga! W trakcie rozgrywek **nie ma** możliwości pozbycia się kart z podstawowych talii.

Wyjaśnienie symboli widniejących na kartach bohaterów znajduje się w pomocy gracza (zob. str. 27–28 Księgi rozdziałów).



Wyjaśnienie symboli widniejących na kartach przedmiotów zaawansowanych znajduje się w pomocy gracza.



Duszki

- Duszki to pomocnicy, których żetony można zdobywać podczas rozgrywki.
- Po zdobyciu żetonu duszka umieść go na swojej planszecie bohatera. W danym momencie możesz mieć maksymalnie tyle żetonów duszków, ile masz na nie miejsc na swojej planszecie (1–3).
- Możesz użyć akcji żetonu duszka w dowolnym momencie swojej tury. Podczas 1 tury możesz użyć akcji kilku żetonów duszków, które znajdują się na Twojej planszecie.
- Nie możesz przekazywać żetonów duszków innym graczom.
- Po użyciu akcji żetonu duszka żeton należy odłożyć na stos zużytych żetonów obok maty. Jeśli gracz miałby umieścić żeton duszka na rynku żetonów duszków lub efekt karty każe mu dobrać żeton duszka, a pula żetonów duszków jest pusta, należy wymieszać zużyte żetony duszków i stworzyć z nich nową pulę żetonów duszków.

Wyjaśnienie działania poszczególnych żetonów duszków znajduje się w pomocy gracza.



Uwaga! Zwróćcie uwagę na 2 żetony duszków, na których rewersach umieszczono symbole Zwiadowcy i Czarodziejki. Bohaterowie ci rozpoczynają rozgrywkę z tymi duszkami – ich żetony nie trafiają do ogólnej puli żetonów duszków.

Talia kart przedmiotów zaawansowanych

- Karty przedmiotów zaawansowanych pozwalają rozbudowywać talie bohaterów i zapewniają dostęp do różnych akcji. Karty przedmiotów zaawansowanych najczęściej zdobędziesz, pokonując potwora. Dobierasz je z rynku kart przedmiotów zaawansowanych. Każda karta daje dostęp do 2 akcji. Górna akcja nie wymaga opłacenia jej kosztu. Dolna akcja wymaga opłacenia kosztu w Pyłku.
- Kiedy w swojej turze zagrywasz kartę przedmiotu zaawansowanego, możesz wykonać 1 z 2 akcji (darmową ALBO płatną). Pamiętaj jednak, że w danej turze możesz zagrać dowolną liczbę kart – również kart przedmiotów zaawansowanych.
- Po zakończeniu każdego rozdziału możesz zachować 1 zdobyta kartę przedmiotu zaawansowanego. Jeśli to zrobisz, kolejną rozgrywkę rozpoczynasz z 11 kartami w swojej talii bohatera (10 kart podstawowych + 1 karta przedmiotu zaawansowanego). Nie możesz wymieniać się kartami przedmiotów zaawansowanych z innym graczem.

Karty talii uniwersalnej „U”

Talia uniwersalna „U” składa się z 20 kart, których używa się w każdym rozdziale. Rozgrywając poszczególne rozdziały, będziecie za każdym razem dodawać do tej talii 10 kart danego rozdziału (I–V). W rozgrywce bierze udział 30 kart.

Karty talii uniwersalnej dzielą się na 2 rodzaje.

- Karty zorientowane pionowo, czyli karty potworów, które po odkryciu umieścicie w korytarzu potworów.



- Karty zorientowane poziomo, czyli karty wydarzeń, które po odkryciu aktywują efekt natychmiastowy, a następnie są odkładane na stos kart odrzuconych.



W każdym rozdziale na czas rozgrywki do tej talii dołączcie 10 nowych kart. Tak zbudowana talia odmierza czas do końca gry. Jeśli w dowolnym momencie macie dobrą kartę z tej talii, a jest ona pusta, przegrzycie.



Karty potworów (13 kart). Jeśli odkryjecie taką kartę, to należy ją umieścić na początku korytarza (na 1. miejscu po lewej stronie). Jeśli znajduje się tam już karta potwora, to należy ją przesunąć o 1 miejsce w prawo (w stronę wejścia do Zamku). Może zdarzyć się, że konieczne będzie przesunięcie również kolejnych kart, tzn. karta potwora będzie

miała być przesunięta na miejsce, na którym znajduje się już inna karta potwora. W takiej sytuacji należy dokonać wszystkich wymaganych przesunięć kart. Karty potworów oznaczone literą „S” to karty, z którymi zaczniecie każdy rozdział. Umieście je na macie zgodnie z instrukcją w sekcji **Przygotowanie gry**.



„Zawal” (1 karta). Po odkryciu tej karty wykonaj rzut kością. Wynik rzutu wskazuje miejsce w korytarzu, w którym pojawia się zawal. Umieść żeton zawału pomiędzy ścieżką bohaterów a korytarzem potworów. Bohaterowie nie mogą atakować potworów znajdujących się za zawałem, dopóki jego żeton nie zostanie usunięty. By usunąć żeton zawału, bohater musi stać na polu znajdującym się pod żetonem zawału i wydać 3



„Wstrząs” (1 karta). Po odkryciu tej karty wszyscy zdejmijcie ze swoich planszetek po 1 znacznik wytrzymałości. Jeśli w wyniku działania tej karty dowolny gracz usuwa ze swojej planszетки ostatni znacznik wytrzymałości, należy przeprowadzić procedurę **powrotu bohatera** (zob. str. 9).



„Atak paniki” (1 karta). Po odkryciu tej karty przesuniecie pionki swoich bohaterów o 1 pole w lewo (oddalając się od wejścia do Zamku). Jeśli któryś bohater znajduje się na 1. polu po lewej stronie, nie przesuwa się. Zamiast tego uderza w ścianę. Gracz zdejmuje z planszетки 1 znacznik wytrzymałości. Jeśli usuwa w ten sposób ostatni znacznik wytrzymałości, należy przeprowadzić procedurę **powrotu bohatera** (zob. str. 9).



„Gasną światła” (1 karta). Po odkryciu tej karty wykonaj rzut kością. Wynik rzutu wskazuje obszar, na którym zapada ciemność. Umieść żeton ciemności na wskazanym obszarze. Nie możecie korzystać z obszaru z umieszczonym na nim żetonem ciemności. By usunąć żeton ciemności, bohater musi stać na polu znajdującym się obok tego obszaru i wydać 3 żetony Pyłku. Usunięcie żetonu nie jest użyciem obszaru, więc po usunięciu żetonu ciemności wciąż możesz użyć obszaru.



„Zagrożenie” (3 karty). Po odkryciu tej karty wykonaj rzut kością. Wynik rzutu wskazuje miejsce w korytarzu potworów, na którym należy umieścić żeton zagrożenia. Jeśli w wyniku rzutu kością żeton miałby znaleźć się na obszarze, na którym znajduje się już żeton zagrożenia, odłóżcie do puli żeton, który miał zostać umieszczony.

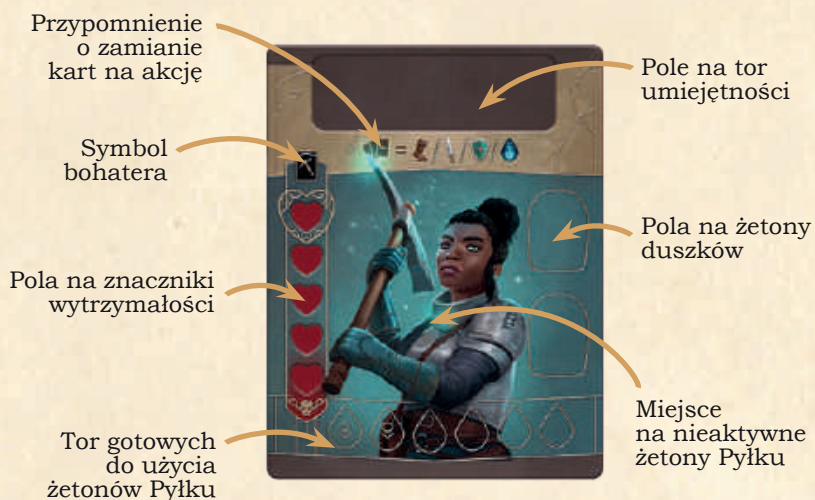


Jeśli atakujecie potwora, który znajduje się na miejscu z żetonem zagrożenia, zastosujcie efekt żetonu wraz z efektem potwora.

Aby usunąć żeton zagrożenia, użyjcie obszaru oznaczonego numerem 7.

Planszeczki graczy

Planszeczki graczy służą do śledzenia poziomu wytrzymałości bohatera oraz do tego, by umieszczać na nich żetony duszków, Pyłku oraz tory umiejętności.



Pyłek

Na planszeczce graczy są 2 miejsca, na których przechowuje się żetony Pyłku.

Miejsce na nieaktywne żetony Pyłku: To pula żetonów Pyłku, których nie możecie wydawać do opłacania kosztu akcji. Za każdym razem, gdy ktoś z Was ma aktywować żeton Pyłku, umieszcza żeton na 1 z wolnych pól toru gotowych do użycia żetonów Pyłku.

Tor gotowych do użycia żetonów Pyłku: Żetony Pyłku znajdujące się na tych polach mogą być używane do opłacania kosztu akcji. Po opłaceniu kosztu akcji przesuń wykorzystane żetony Pyłku na miejsce na nieaktywne żetony Pyłku. W czasie rozgrywki będziesz mieć możliwość ponownego aktywowania wykorzystanych żetonów Pyłku.

Na planszeczce znajduje się od 4 do 6 pól na gotowe do użycia żetony Pyłku.

Tory umiejętności

Na każdym torze umiejętności znajdują się 3 akcje, których możecie użyć podczas rozgrywania rozdziału. Umiejętności używajcie od lewej do prawej. Każdy z Was może użyć więcej niż 1 umiejętności podczas swojej tury. Użycie umiejętności zaznaczajcie przesunięciem znacznika użycia umiejętności (od lewej do prawej strony).



Możesz wybrać dowolną z 4 dostępnych akcji.



Możesz użyć akcji wskazanej przez znacznik użycia umiejętności.

Podstawy mechaniki

Rozgrywacie tury w określonej kolejności, zaczynając od gracza startowego i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Tura gracza polega na zagrywaniu kart z ręki i stosowaniu efektów do nich przypisanych, atakowaniu potworów oraz używaniu obszarów.

Uwaga! Każdy obszar może być użyty tylko 1 raz podczas tury danego gracza.





Podczas tury zagrywane karty trafiają do Twojej puli kart zagranych, a na koniec tury na Twój stos kart użytych. Niezagrane karty pod koniec tury również trafiają na Twój stos kart użytych. Po rozegraniu swojej tury natychmiast dobierasz ze swojej talii 5 kart. Jeśli Twoja talia kart wyczerpała się, przetasuj stos kart użytych i utwórz z nich nową talię. Kontynuuj dobieranie kart na rękę.

Na kartach bohaterów oraz przedmiotów zaawansowanych w górnej części znajdują się symbole, które określają, jakie akcje dana karta pozwala wykonać. Karty przedmiotów zaawansowanych mają dodatkowy rząd akcji, które wymagają opłacenia kosztu przed wykonaniem tej akcji. Koszt akcji opłać, wydając wskazaną liczbę żetonów Pyłku. Lista akcji i opisy ich działania znajdują się w pomocy gracza.

W czasie rozgrywki gracze przesuwają pionki swoich bohaterów po polach ścieżki bohaterów. Bohater może wchodzić w interakcje z kartami obszarów lub potworów, które znajdują się nad albo pod polem ścieżki bohaterów, na którym znajduje się bohater.

Tura gracza

Podczas swojej tury możesz wykonać następujące akcje:

- Zagrać dowolną liczbę kart i wykonać wskazane na nich akcje.
- Trzy dowolne karty odrzucone na stos kart zagranych pozwalają użyć 1 z 4 akcji: , ,  albo .
- Użyć obszaru, który znajduje się obok pola z pionkiem Twojego bohatera. Każdy z obszarów może być użyty przez Ciebie tylko 1 raz w trakcie Twojej tury.
- Użyć umiejętności widniejącej na torze umiejętności.
- Użyć akcji 1 lub kilku żetonów duszków (żetony muszą znajdować się na Twojej planszecie gracza).

Podczas swojej tury możesz zagrać dowolną liczbę kart z ręki. Na koniec Twojej tury wszystkie niezagrane oraz zagrane karty umieść na stosie kart użytych. Następnie odkryj wierzchnią kartę z talii gry i rozpatrz jej efekt.

- Jeśli odkrywasz kartę potwora (kartę zorientowaną pionowo), umieść ją odkrytą na 1. miejscu w korytarzu potworów. Jeśli na tym miejscu znajduje się jakaś karta, najpierw należy przesunąć ją o 1 pole w prawo (w stronę Zamku). Jeśli jest taka potrzeba, przesunij odpowiednio kolejne karty. Jeśli w wyniku przesunięcia któraś karta miałaby przesunąć się z miejsca 6. w prawo (znaleźć się w Zamku) – gra się kończy. Przegrywacie.
- Jeśli odkrywasz kartę wydarzenia (kartę zorientowaną poziomo), aktywowany jest jej efekt natychmiastowy. Następnie odłóż kartę na stos kart odrzuconych talii uniwersalnej (stos utwórzcie, kładąc obok maty pierwszą odrzuconą kartę wydarzenia albo potwora).

Procedura powrotu bohatera

Jeśli w trakcie Twojej tury dowolny gracz (w tym Ty) zdejmie ze swojej planszетки ostatni znacznik wytrzymałości, przeprowadźcie procedurę powrotu bohatera. Należy wykonać następujące kroki:

- Niezależnie od momentu, w którym gracz ze swojej planszетки zdejmie ostatni znacznik wytrzymałości, tura aktywnego gracza zostaje przerwana.
- Gracz, który zdjął ze swojej planszетки ostatni znacznik wytrzymałości, odzyskuje znaczniki wytrzymałości i przenosi swój pionek na miejsce oznaczone numerem 7 (najbliżej Zamku).
- Na końcu swojej tury aktywny gracz odkrywa z talii gry 2 karty zamiast 1.

Uwaga! Może to spowodować, że w korytarzu potworów w 1 turze znajdą się 2 dodatkowe karty potworów.

Zakończenie rozdziału

Koniec gry następuje, gdy:

- Zrealizujecie cel rozdziału (wygrywacie).
- Talia gry się skończy, tj. gdy gracz na koniec rundy powinien dobrać kartę z talii gry, a ta jest pusta (przegrywacie).
- W trakcie przesuwania kart w korytarzu potworów potwór przesunie się z pola 6 na Zamek (przegrywacie).
- Dojdzie do wydarzenia opisanego w danym rozdziale.

Rozdziały i tryb kampanii

Każdy z rozdziałów może być rozgrywany osobno, tj. nie w trybie kampanii. Jeśli rozgrywacie grę w ten sposób, przed każdym rozdziałem (oprócz rozdziału I) każdy gracz powinien dodać do swojej talii 1 wybraną kartę z rynku kart przedmiotów zaawansowanych. W tym celu pierwszy gracz wybiera 1 z kart z rynku. Następnie uzupełnijcie rynek. Kolejni gracze wykonują ten sam krok. Dobrane karty wtasujcie do swoich talii przed dobraniem pierwszych 5 kart.

Jeśli planujecie rozegrać grę w serii następujących po sobie rozdziałów, to po każdym zakończonym rozdziale możecie przejrzeć swoje talie i wybrać po 1 karcie z talii kart przedmiotów zaawansowanych, którą chcecie zatrzymać do końca kolejnego rozdziału. Niewybrane karty przedmiotów zaawansowanych należy wtasować do talii kart przedmiotów zaawansowanych.

Ten krok należy powtarzać po każdym z rozdziałów. Wybraną kartę należy umieścić w pudełku odpowiedniego bohatera. Na koniec rozdziału gracz może pozyskać w taki sposób tylko 1 kartę przedmiotu zaawansowanego.

Przed każdym rozdziałem, niezależnie od wybranego trybu gry, możecie zdecydować się na zmianę torów umiejętności. Jest to element strategii i przygotowania się do danego rozdziału.



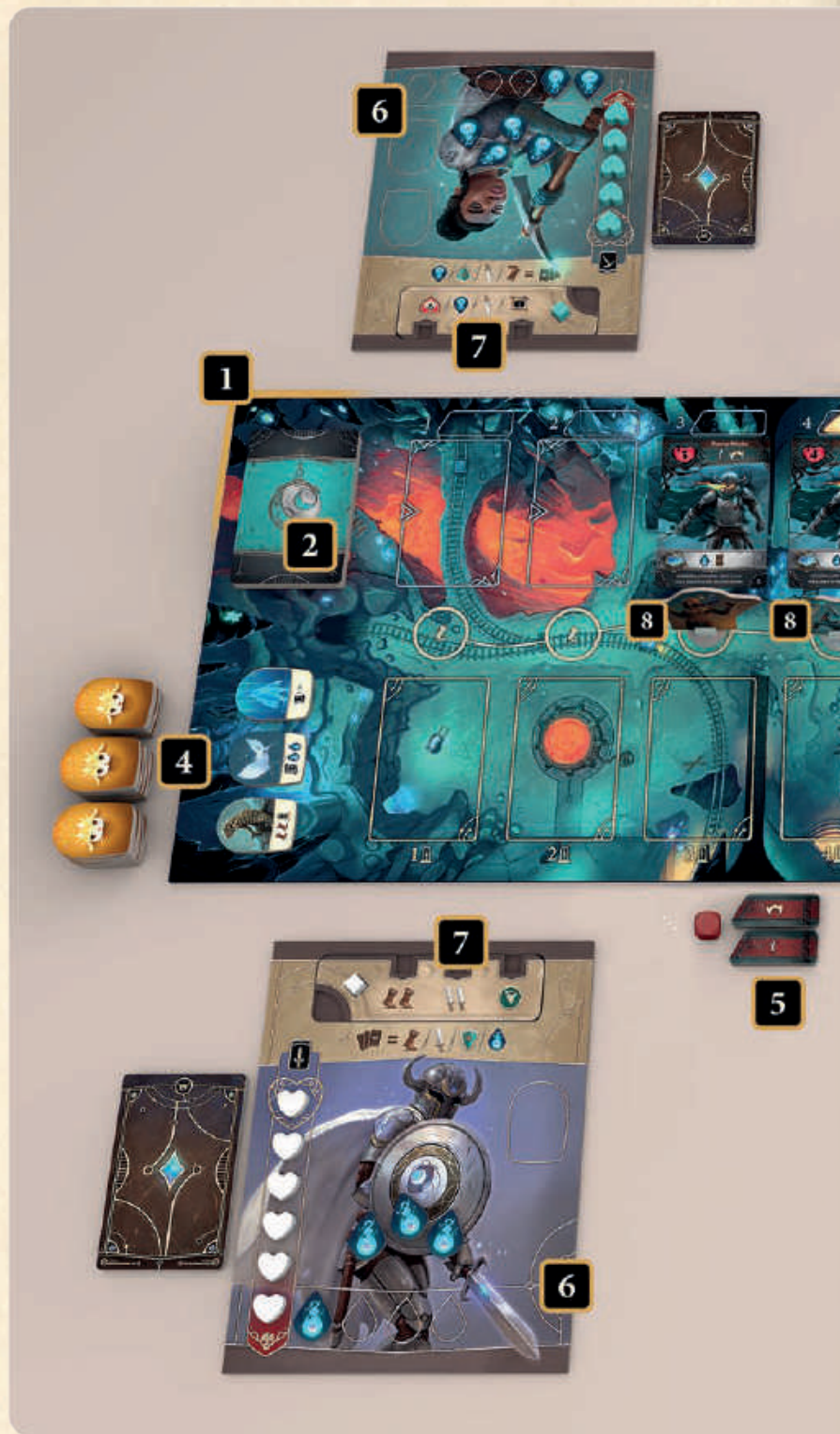
Przygotowanie gry

PRZYGOTOWANIE ROZDZIAŁÓW

Dodatkowe kroki przygotowania każdego z rozdziałów omówiono szczegółowo w każdym z rozdziałów.

1. Matę do gry rozłóżcie na środku stołu.
2. Talię gry (czyli talię uniwersalną „U”) umieśćcie – na razie bez tasowania – zakrytą na oznaczonym miejscu.
3. Karty potworów startowych (oznaczone literą „S”) potasujcie i dobierzcie tyle kart, ilu jest graczy. Następnie umieśćcie je odkryte na miejscach w korytarzu potworów, zaczynając od miejsca 6.
4. Żetony duszków pomieszajcie zakrytą stroną i połóżcie po lewej stronie maty. Następnie wyłóżcie 3 losowe odkryte żetony duszków na rynku żetonów duszków na wskazanym miejscu na macie.
5. Z pudełka z żetonami uniwersalnymi wyjmijcie znaczniki obrażeń potworów. Połóżcie je powyżej maty. Pozostałe żetony i kość połóżcie poniżej maty.
6. Każdy gracz otrzymuje planszетkę wybranego bohatera oraz pudełko z komponentami tego bohatera. Potasujcie swoje talie kart i połóżcie je zakryte na lewo od swoich planszетek. Dobierzcie po 5 kart.
8. Wybierzcie tory umiejętności (każdy po 1) i umieśćcie je na swoich planszетkach. Znaczniki użycia umiejętności należy umieścić w wyznaczonych skrajnie lewych wcięciach torów umiejętności.
8. Wybierzcie pierwszego gracza – powinna być nim osoba, która jako ostatnia grała w grę „Kroniki Zamku Avel” lub najstarszy gracz. Pierwszy gracz umieszcza swój pionek gracza na polu ścieżki bohaterów przy obszarze oznaczonym numerem 6. Kolejni gracze umieszczają swoje pionki na polach przy kolejnych obszarach oznaczonych odpowiednio numerami 5, 4, 3.
9. Talię przedmiotów zaawansowanych potasujcie i zakrytą umieśćcie na oznaczonym miejscu przy wejściu do Zamku. Wyłóżcie 3 pierwsze karty z tej talii i umieśćcie odkryte na polach rynku kart przedmiotów zaawansowanych obok talii.

Pozostałe komponenty związane z rozdziałami przygotujecie, rozgrywając dany rozdział.





Przygotowanie Kowalki

- Pięć znaczników wytrzymałości umieść na odpowiednich miejscach na planszecie. Sześć żetonów Pyłku umieść na miejscu na nieaktywne żetony Pyłku, a następnie 2 z nich umieść na dolnym torze gotowych do użycia żetonów Pyłku.



Przygotowanie Zwiadowcy

- Pięć znaczników wytrzymałości umieść na odpowiednich miejscach na planszecie. Pięć żetonów Pyłku umieść na miejscu na nieaktywne żetony Pyłku, a następnie 1 z nich umieść na dolnym torze gotowych do użycia żetonów Pyłku.
- Żeton duszka oznaczony symbolem Zwiadowcy umieść na oznaczonym polu.



Przygotowanie Rycerza

- Sześć znaczników wytrzymałości umieść na odpowiednich miejscach na planszecie. Cztery żetony Pyłku umieść na miejscu na nieaktywne żetony Pyłku, a następnie 1 z nich umieść na dolnym torze gotowych do użycia żetonów Pyłku.



Przygotowanie Czarodziejki

- Pięć znaczników wytrzymałości umieść na odpowiednich miejscach na planszecie. Pięć żetonów Pyłku umieść na miejscu na nieaktywne żetony Pyłku, a następnie 1 z nich umieść na dolnym torze gotowych do użycia żetonów Pyłku.
- Żeton duszka oznaczony symbolem Czarodziejki umieść na oznaczonym polu.

Rozgrywka jednoosobowa

Rozgrywka jednoosobowa toczy się według tych samych reguł, co podstawowa rozgrywka wieloosobowa, z następującymi zmianami:

- Podczas przygotowania gry wybierz 2 bohaterów. Weź ich talie i zdecyduj, którymi kartami (spośród 20 dostępnych) chcesz grać. Ułóż je w 1 talię składającą się z 10 kart.
- Używasz 2 planszetek graczy, zaznaczając dostępne żetony Pyłku, znaczniki wytrzymałości, żetony duszków i tory umiejętności (dla każdego z bohaterów osobno).
- Masz do dyspozycji 2 bohaterów i podczas rozgrywania swojej tury możesz dowolnie nimi dysponować, wydając karty i wykonując akcje 1. albo 2. bohaterem.
- Jeśli zdobędziesz kartę przedmiotu zaawansowanego, dodaj ją do wspólnej talii.
- Na koniec każdej tury dobierasz tylko 1 kartę z talii gry.

Wiadomość od autora gry

Dziękuję wielu testerom, bez których stworzenie gry Dungeon Legends nie byłoby możliwe. W szczególności podziękowania należą się:

- testerom z ekipy Roboty Planszowe w składzie: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jarosław Piersiała, Jędrzej Modrzyński, Michał Długaj, Bartosz Wyrwał;
- silnej grupie pod wezwaniem Świtala z Planszówek w Opactwie, do której należą: Monika Patoka-Zawadzka, Dawid Świtalski, Rafał Markowski, Michał Lis, Łukasz Zawadzki, Tomasz Kępski, Szymon Kępski, Mateusz Kępski, Adrian Mantykiewicz;
- Koszalińskiemu Klubowi Gier Planszowych, do którego należą: Bartłomiej Zielonka, Szymon Maliński, Bartosz Pisarczyk;
- sklepowi Grybezprądu.pl w którym odbyły się pierwsze testy gry;
- Błażejowi Ślachetce i wielu uczestnikom Designer Campu w Puszczykowie.

Specjalne podziękowania zdecydowanie należą się Bartłomiejowi Kordowskiemu i Jankowi Sielickiemu, którzy ponownie przelali moje wizje w piękną i spójną warstwę wizualną i fabularną. Myślę, że to nie koniec naszych przygód z Avel Universe – zatem do usłyszenia.

Zespół:

Projekt gry:

Przemek Wojtkowiak

Ilustracje:

Bartłomiej Kordowski

Projekt graficzny:

**Bartłomiej Kordowski,
Ka Leszczyńska**

Rozwój gry:

Andrzej Olejarczyk

Instrukcja:

Janek Sielicki

Zarządzanie projektem:

Sławek Gacal

Redakcja i korekta:

**Paulina Wierzińska-Dębińska,
zespół Rebel**

Skład:

Ka Leszczyńska

rebel

Rebel sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu