

DRUŻYNA DO ZADAŃ SPECJALNYCH

Instrukcja



**NIE MUSISZ
CZYTAĆ
INSTRUKCJI!**

Zobacz film
z wyjaśnieniem
zasad - i graj!



Drużyna do Zadań Specjalnych to przygodowa kooperacyjna gra karciana, w której wcielacie się w bohaterów kultowego cyklu książek Marcina Mortki. Wyruszacie na wyprawę przeciwko Złemu, by raz na zawsze ochronić Dolinę przed jego zakusami. Każdy z was posiada unikatowe talenty i umiejętności, a ich połączenie tworzy z was najlepszą drużynę do zadań specjalnych w całej Dolinie.

Na waszej drodze napotkacie wielkie zagrożenia, ale i całkiem przyziemne wyzwania.

*Czy przezwyciężycie Potwory i Intrygi Złego?
Jedno jest pewne – dacie z siebie wszystko, by tego dokonać.*

Spis treści

KOMPONENTY	2-3
CEL GRY	3
PRZYGOTOWANIE GRY	4-5
BUDOWA KARTY SCENY	6
BUDOWA KARTY AKCJI	7
BUDOWA KAFELKA BOHATERA	7
PRZEBIEG TURU	8-11
• FAZA AKCJI	8-9
• FAZA PRZYGODY	10
• FAZA OBOZOWISKA	11

POZOSTAŁE ZASADY	12
• TOR ZŁEGO	12
• KARTA SCENY PRZECIWNIKA	12
• SPECJALNE UMIEJĘTNOŚCI BOHATERÓW	12
• DODATKOWE PUNKTY POSTĘPU	12
ZAKOŃCZENIE GRY	13
WARIANTY GRY	14
• TRYB SOŁO	14
• ZAAWANSOWANY TRYB DWUOSOBOWY	14
TWÓRCY	15

Komponenty

5 ZESTAWÓW ZŁEGO

- PO 8 KART SCEN ZŁEGO (NR 01-08)
- PO 1 KARCIE SCENY PRZECIWNIKA (NR 09)
- PO 3 KARTY TORU ZŁEGO



16 KART SPECJALNYCH UMIEJĘTNOŚCI



6 ZESTAWÓW BOHATERA



- PO 1 DWUSTRONNYM KAFELKU BOHATERA
- PO 10 KART AKCJI

15 KART SCEN PODSTAWOWYCH





1 PLANSZA
POSTĘPU

8 KOŚCI
PRZYGODY

8 ZNACZNIKÓW
POSTĘPU

4 ZNACZNIKI
SCENY

16 ŻETONÓW RAN

- 11 O WARTOŚCI 1
- 5 O WARTOŚCI 3

1 ŻETON
TORU ZŁEGO

1 ŻETON
AKTYWNEGO
GRACZA

Cel gry

Celem gry jest wspólne pokonanie Złego przez ukończenie jego karty Sceny – zanim zrealizuje swój plan. Gracze naprzemiennie rozgrywają swoje tury, wspierając się i przechodząc przez kolejne Sceny.



KOCIOŁEK

Z zawodu karczmarz (choć z wojskowym doświadczeniem) z wyjątkowym talentem do zrazów i placków ziemniaczanych. Marzy o spokojnym życiu u boku żony Sary i dzieci, ale Dola (lub, jak sugeruje Żychłóń, Los) nieustannie wypycha go w sam środek intryg, niebezpiecznych misji i spotkań z najbardziej nieprzewidywalnymi mieszkańcami Doliny. Mimo ciągłego zmęczenia i zdziwienia tym, co się wokół dzieje, jakoś zawsze udaje mu się wyjść cało z opresji, by ostatecznie wrócić do swojej karczmy „Pod Kaprawym Gryfem”.

Przygotowanie gry

1. Każdy gracz wybiera dla siebie Bohatera i otrzymuje swój zestaw Bohatera.
 - A. Kafelki Bohatera umieszcza przed sobą dowolnie wybraną stroną ku górze.
 - B. Karty Akcji dokładnie tasuje i umieszcza w zakrytej talii po lewej stronie kafelka Bohatera. Następnie dobiera na rękę 4 wierzchnie karty Akcji z talii.
 - C. **Tylko w grze czteroosobowej:** Każdy gracz usuwa (odkłada do pudełka) wybraną kartę Akcji z ręki i dobiera nową kartę w jej miejsce.
2. Wspólnie wybierzcie jeden z 5 zestawów Złego. Przygotujcie zakrytą talię Scen Złego:
 - A. Przygotujcie zakryty stos z 7 losowych kart Scen Podstawowych.
 - B. Na wierzchu umieśćcie zakrytą kartę Sceny Przeciwnika.
 - C. Przetasujcie karty Scen tego Złego z pozostałymi kartami Scen Podstawowych i umieśćcie je zakryte na wierzchu stworzonej wcześniej talii.

3. Weźcie karty toru Złego tego Przeciwnika i umieśćcie je z boku obszaru gry, tak aby stworzyć tor z 3 kart rozpoczynający się polem **START**, a kończący się polem **PORAŻKA**. Na kartach wskazano, której strony należy użyć w zależności od liczby graczy. Umieśćcie żeton Toru Złego na polu **START**.
4. Ułóżcie zakrytą talię Scen Złego obok toru Złego.
5. Dobierzcie 4 wierzchnie karty Scen z talii Złego i umieśćcie je losowo w dedykowanych im miejscach Planszy Postępu. Na każdej z nich umieśćcie znacznik Sceny [] na pierwszym polu od lewej (*zignorujcie zakrywane w tym momencie ikony*). Umieśćcie znaczniki Postępu [] w miejsca o wartości 0 na 4 torach Planszy Postępu.
6. Potasujcie karty Specjalnych umiejętności i ułóżcie je w zakrytej talii obok toru Złego.
7. Weźcie 3 kości Przygody i umieśćcie je w puli w środku Planszy Postępu.
8. Pozostałe kości, żetony Ran oraz znaczniki Postępu połóżcie z boku.
9. Odłóżcie do pudełka wszystkie pozostałe nieużywane karty (Scen, Akcji itd.), nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
10. Grę rozpoczyna Kociółek – jeśli nie bierze udziału w rozgrywce, zacznijcie od dowolnego Bohatera.
11. Gracz rozpoczynający rozgrywkę otrzymuje żeton aktywnego gracza.





ZŁOTE ZASADY

- Wszystkie zasady opisane na kartach mają pierwszeństwo nad ogólnymi zasadami zawartymi w instrukcji.
- Jeśli gracze mogą rozpatrzyć efekt na kilka sposobów (np. wybrać cel efektu), sami decydują, jak go rozpatrzyć.
- Efekty należy rozpatrywać w maksymalnym możliwym stopniu (o ile jest to możliwe, np. jeżeli należy spowolnić Scenę dwukrotnie, a możliwe jest tylko jednokrotne spowolnienie, gracze spowalniają ją raz). Gracze nie mogą zrezygnować z częściowego rozpatrzenia efektu. Jeśli efektu nie da się rozpatrzyć, gracze pomijają go bez żadnych konsekwencji.

PRZYGOTOWANIE GRY

Budowa karty Sceny

W trakcie gry będziecie kończyć kolejne Sceny znane z książek. Każda z nich to unikatowe wyzwanie i to od was zależy jak sobie z nim poradzicie!



A. Nazwa karty – bez wpływu na rozgrywkę.

B. Poziom trudności Sceny – wskazuje minimalną wartość w punktach Postępu (oznaczaną znacznikiem na torze na planszy Postępu nad daną Sceną) wymaganą do ukończenia Sceny.

C. Cechy wymagane do ukończenia Sceny – jedna lub kilka Cech, których rozpatrywanie umożliwia dodawanie punktów Postępu tej Scenie.

D. Talia karty Sceny – informacja istotna podczas przygotowania gry.

E. Typ lub typy Sceny – w grze występuje 7 typów Scen; wiele efektów odnosi się do Scen konkretnego typu.

F. Specjalny efekt Sceny – opisany poniżej.

G. Tor Sceny – wskazuje, jak bardzo Scena jest bliska odrzucenia; może przedstawiać cyfry lub ikony.

H. Kości Przygody – liczba kości Przygody dodawanych do puli, gdy karta wchodzi do gry (efekt pomijany podczas przygotowania).

I. Oznaczenie Magicznych Scen – informuje, czy dana Scena jest Magiczna.

EFEKTY SCEN



Gdy Bohaterowie ukończą daną Scenę, należy rozpatrzyć ten efekt.



Gdy znacznik Sceny zostanie umieszczony lub przesunięty na pole z tą ikoną w wyniku przyspieszenia Sceny, należy rozpatrzyć ten efekt.



Ten efekt jest aktywny od momentu pojawienia się Sceny w grze i działa wyłącznie na tę kartę Sceny.

Wiele efektów Scen w swoim opisie zawiera oznaczenie „X”, które odnosi się do wartości aktualnie wskazywanej na torze Sceny.

Przykład: Gdy gracze ukończą tę Scenę, a znacznik Sceny znajduje się na polu o wartości 1, aktywny gracz otrzymuje 1 Ranę (X = 1).



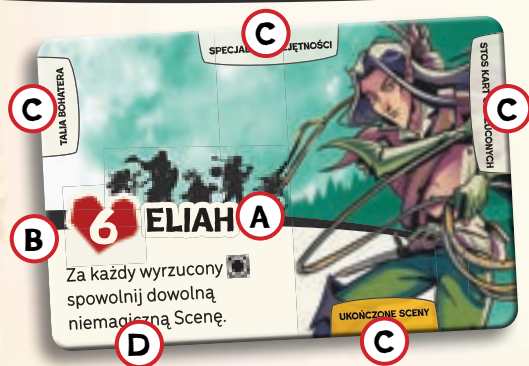
Budowa karty Akcji

Każdy gracz dysponuje swoją unikalną talią kart Akcji, odzwierciedlającą wasz ekwipunek i mocne strony. Współpracujcie ze sobą, by tworzyć potężne kombinacje kart – samodzielnie nie uda Wam się powstrzymać Złego!



- A. Nazwa karty** – bez wpływu na rozgrywkę.
- B. Lewe Cechy karty** – **Bitka** 🗡️, **Gadka** 💬, **Pomysłowość** 🧠, **Zręczność** 🖐️ o wartościach od 1 do 3.
- C. Prawe Cechy karty** – **Bitka** 🗡️, **Gadka** 💬, **Pomysłowość** 🧠, **Zręczność** 🖐️ o wartościach od 1 do 3.
- D. Efekt karty Akcji** – aktywowany, gdy Bohater wspiera innych Bohaterów.
- E. Talia kart Akcji** – informacja istotna podczas przygotowania gry.
- F. Oznaczenie Magicznych Akcji** – informuje, czy dana Akcja jest Magiczna.

Budowa kafelka Bohatera



- A. Imię Bohatera** – bez wpływu na rozgrywkę.
- B. Limit Ran** – po **przekroczeniu** tej liczby Ran Bohater natychmiast ginie, a Bohaterowie przegrywają.
- C. Oznaczenia porządkowe** – wskazują miejsca, gdzie gracz powinien trzymać swoją talię kart, stos kart odrzuconych, ukończone Sceny oraz Specjalne umiejętności.
- D. Specjalna umiejętność Bohatera** – aktywowana po rzutach kośćmi Przygody.

Przebieg tury

Gra składa się z serii tur graczy, z których każda obejmuje:

- obowiązkową **fazę Akcji**,
- opcjonalną **fazę Przygody**,
- oraz **fazę Obozowiska**, rozpatrywaną po udanej fazie Przygody.

Po zakończeniu tury jednego gracza, swoją turę rozpoczyna gracz po jego lewej stronie.



Zręczliwy krasnolud z Gwizdzących Gór zwany Majstrem. Częściej niż po topór sięga po złośliwy komentarz, sprośny dowcip albo kufel. Wiecznie na wszystko narzeka, ale kiedy trzeba potrafi i katapultę zbudować, i kłobuka w kości orznąć i twardą głową drzwi wyważyć.

FAZA AKCJI

W tej fazie Bohaterowie podejmują się różnych Bohaterskich działań, popychających ich do pokonania Złego. Czasem będzie to walka z potworem, innym razem udany flirt z trollową władczynią, a jeszcze innym ugotowanie pysznego bigosu.

W każdej fazie Akcji aktywny gracz:

1. Wybiera dowolną kartę Akcji z ręki i zagrywa ją w jedno z czterech dostępnych miejsc na Planszy Postępu.
2. Natychmiast po tym przyspiesza wszystkie Sceny, które **nie sąsiadują** z właśnie zagraną (aktywną) kartą Akcji, przesuwając ich znaczniki Scen o 1 pole w prawo na torach Scen (i rozpatrując ewentualne efekty 🗡️).
3. Następnie dowolny inny gracz może wesprzeć aktywnego gracza, zagrywając z ręki dowolną kartę Akcji i zakrywając nią dolną część aktywnej karty Akcji.

Wsparcie jest opcjonalne — jeśli nikt nie chce wspierać, aktywny gracz musi poradzić sobie sam. Każdą aktywną kartę Akcji może wesprzeć tylko jeden gracz.

Uwaga: Aktywny gracz nie rozpatruje efektu aktywnej (zagranej przez siebie) karty Akcji.

4. Aktywny gracz w dowolnej kolejności rozpatruje:
 - **efekt** karty Akcji zagranej jako wsparcie,
 - sprawdza czy Cechy (🗡️/🗨️/🧱/🏹) aktywnej karty pasują do Cech sąsiadujących z nimi Scen. Jeśli tak, powiększa Postęp Sceny o wartość pasujących Cech.

Uwaga: Jeśli wartość Postępu Sceny miałaby przekroczyć 9, cofnijcie znacznik Postępu 🏠 na pole 0 i poćwiczcie dodatkowy znacznik Postępu nad polem 0 dla przypomnienia, że wartość Postępu jest większa niż 9.

5. Obie zagrane karty Akcji należy odrzucić na stos kart odrzuconych ich właścicieli.



Przykład:

- Aktywnym graczem jest Kociątek. Zagrywa swoją kartę **PAMIĘTNIKI MATTA Z KURZU** pomiędzy drugą i trzecią kartę.
- Porusza znaczniki Sceny na kartach Scen, które nie sąsiadują z **PAMIĘTNIKAMI MATTA Z KURZU** o 1 pole. Żeton na pierwszej karcie wchodzi na pole z , zatem aktywny gracz rozpatruje jej efekt . Żeton na czwartej karcie nie aktywuje żadnego efektu.
- Zwierzak decyduje się wesprzeć Kociątka swoją **CHWILĄ ODPOCZYNKU**.
- Kociątek dodaje 2 punkty Postępu lewej Scenie, ponieważ aktywna karta Akcji posiada 2 punkty  po lewej oraz 4 punkty prawej Scenie, ponieważ aktywna karta Akcji posiada 2 punkty  i 2 punkty  po prawej.
- Następnie Kociątek rozpatruje **CHWILĘ ODPOCZYNKU**, która leczy 2  aktywnemu graczowi.
- Na koniec **PAMIĘTNIKI MATTA Z KURZU** są odkładane na stos kart odrzuconych Kociątka, a **CHWILA ODPOCZYNKU** na stos kart odrzuconych Zwierzaka.

Następnie, jeśli wartość Postępu dowolnej Sceny jest równa lub wyższa od jej poziomu trudności, aktywny gracz może rozpocząć fazę Przygody, jeśli zechce.

Jeśli żadna z wartości Postępu nie spełnia tego warunku, gracz kończy swoją turę i przekazuje znacznik aktywnego gracza graczowi po swojej lewej stronie, który następnie rozpoczyna swoją turę.

Uwaga: Jeśli żadna z Cech z danej strony zagrywanej karty Akcji nie pasuje do sąsiadującej karty Sceny, dodajcie tej Scenie 1 punkt Postępu, niezależnie od przedstawionych Cech i ich wartości. Postępujcie tak nawet wtedy, gdy Cechy z drugiej strony karty pasują do sąsiadującej z nimi karty Sceny. Jeśli Cechy z żadnej strony karty Akcji nie pasują do żadnej z sąsiadujących kart Sceny, dodajcie każdej z nich po 1 punkcie Postępu.

FAZA PRZYGODY

W tej fazie sprawdzacie, jak dobrze przygotowaliście się na czekające was wyzwania. Jak to w życiu bywa – nie wszystko da się przewidzieć, a Złe wciąż działa na waszą niekorzyść. Na szczęścia sprzyja wam Dola, a jego błogostawieństwa mogą pomóc wam w opresji.

Gracz wybiera dowolną Scenę, której poziom trudności jest równy lub niższy od jej wartości Postępu. Następnie bierze wszystkie kości Przygody z puli i rzuca nimi. Jeśli w puli nie ma żadnych kości Przygody, ten krok należy pominąć.

Gracz może, kosztem otrzymania 1 Rany (♥), przerzucić 1 wybraną kość. Może wykonać dowolną liczbę przerzutów, wykorzystując tę samą lub różne kości.

Po zakończeniu przerzutów gracz najpierw rozpatruje efekty kart Scen odnoszące się do rzutów kośćmi, a następnie uzyskane wyniki w dowolnej kolejności:



Brak efektu.



Gracz obniża wartość Postępu rozpatrywanej Sceny o 1, a następnie odrzuca tę kość Przygody z puli.



Gracz rozpatruje Specjalną umiejętność swojego Bohatera.



Gracz obniża wartość Postępu rozpatrywanej Sceny o 1, a następnie odrzuca tę kość Przygody z puli. Gracz rozpatruje Specjalną umiejętność swojego Bohatera.

Jeżeli po rozpatrzeniu wyników wartość Postępu jest równa lub wyższa od poziomu trudności Sceny, Scena natychmiast zostaje ukończona. Aktywny gracz:

- Rozpatruje efekt ✓ (jeśli Scena taki efekt posiada).
- Umieszcza zakrytą Scenę poniżej swojego kafelka Bohatera.
- Obniża wartość na wskaźniku Postępu do 0.
- Dobiera wierzchnią kartę Sceny z talii i umieszcza ją w opróżnionym miejscu planszy Postępu. Umieszcza znacznik Sceny na pierwszym od lewej polu tej karty (i rozpatruje ewentualny efekt 🗡).
- Dobiera wskazaną na nowej karcie liczbę kości Przygody i umieszcza je w puli wraz z pozostałymi kośćmi Przygody.

Jeżeli po rozpatrzeniu rezultatu rzutu kośćmi wartość Postępu jest niższa od poziomu trudności Sceny, nic się nie dzieje.

Uwaga: Jeżeli dowolny efekt nakazuje graczowi rzucać (nie mylić z przerzucaniem) kośćmi, gracz zawsze rzuca wszystkimi kośćmi z puli i rozpatruje wyniki zgodnie z powyższymi zasadami.

W fazie Przygody gracz może próbować ukończyć dowolną liczbę Scen, tak długo jak posiadają odpowiednie wartości Postępu.

Jeżeli w fazie Przygody graczowi udało się ukończyć co najmniej jedną Scenę, gracze wspólnie przechodzą do fazy Obozowiska. W przeciwnym wypadku gracz od razu kończy swoją turę i przekazuje znacznik aktywnego gracza graczowi po swojej lewej stronie, który następnie rozpoczyna swoją turę.

FAZA OBOZOWISKA

W tej fazie Bohaterowie mają wreszcie chwilę na złapanie oddechu, nauczenie się nowej sztuczki czy polanie gorzałką jątrzących ran.

Na początku fazy Obozowiska, poczynszy od aktywnego gracza, gracze dobierają do 4 kart na ręce. Jeżeli gracz ma w tym momencie już 4 lub więcej kart, nie dobiera kolejnych, ani nie odrzuca nadmiarowych kart.

Następnie aktywny gracz może **zdobyć** nową kartę Specjalnej umiejętności:

1. Odrzuca do pudełka wymaganą liczbę swoich kart Scen.
2. Dobiera z talii kart Specjalnych umiejętności 3 losowe karty, wybiera 1 z nich i umieszcza ją nad swoim kafelkiem Bohatera, a pozostałe umieszcza na spodzie talii.

Bohaterowie zaczynają z jedną Specjalną umiejętnością nadrukowaną na ich kafelku Bohatera. Zdobycie drugiej Specjalnej umiejętności wymaga odrzucenia 2 kart Scen, trzeciej – 3 kart Scen itd.

Karty Specjalnych umiejętności zapewniają graczom dodatkowe efekty, które aktywują się w momencie opisanym na karcie. Gracz może posiadać wiele kart Specjalnych umiejętności.



ŻYCHŁOŃ

Guślarz z zaawansowaną paranoją, od lat ukrywający się przed kapłanami Doli. Kiepsko znosi podróże i wiecznie marzenie, ale jak ktoś mu zajdzie za skórę potrafi zesaść na niego takie rozwolnienie, że... Serio? Dzieci to czytają? No dobra, w każdym razie umie czytać glify, warzyć mikstury i czarować, i jest w tym coraz lepszy.

Pozostałe zasady

TOR ZŁEGO

Tor Złego przedstawia szereg coraz boleśniejszych efektów, a kończy się porażką Bohaterów. Za każdym razem, gdy gracz musi poruszyć żeton Toru Złego, poruszają go o wskazaną wartość, a następnie rozpatrują efekt pola, na którym się **zatrzymał**.

Gdy gracz ma dobrać karty ze swojej talii, ale została ona wyczerpana, porusza żeton na torze Złego o 1 pole, rozpatruje wskazany efekt, a następnie przetasowuje stos kart odrzuconych, by stworzyć nową talię.

Uwaga: Jeśli w wyniku dowolnego efektu Scena zostaje przyspieszona, gdy żeton Sceny znajduje się na ostatnim (pierwszym od prawej) polu toru Sceny, zamiast tego ta Scena zostaje odrzucona (bez rozpatrywania efektu ✓). W jej miejsce aktywny gracz wyklada nową Scenę z talii, rozpatruje ewentualny efekt ➡ oraz dodaje kości Przygody do puli. Na koniec porusza żeton na torze Złego o 2 pola i rozpatruje wskazany efekt.

SPECJALNE UMIEJĘTNOŚCI BOHATERÓW

Każdy Bohater posiada Specjalną umiejętność przedstawioną na dole swojego kafelka Bohatera. Umiejętności są aktywowane poprzez wyrzucanie ❷ na kościach Przygody.

KARTA SCENY PRZECIWNIKA

Karta Sceny Przeciwnika jest specjalną kartą Sceny – nie posiada toru Sceny, więc po jej odkryciu znacznik Sceny należy odłożyć na bok. Scena Przeciwnika nie może być w żaden sposób spowalniana ani przyspieszana. Zamiast tego, gdy gracz zagra kartę Akcji tak, by nie sąsiadowała ze Sceną Przeciwnika, należy przesunąć znacznik Toru Złego o 1 pole i rozpatrzeć wskazany efekt.

Wartość Postępu Sceny Przeciwnika może wynosić 20 i więcej – skorzystajcie z dodatkowego znacznika Postępu, tak jak przy wartości 10 (patrz *Faza Akcji*, str 8. pkt 4).

DODATKOWE PUNKTY POSTĘPU

Wiele efektów kart Akcji zapewnia graczom dodatkowe punkty Postępu. Są one zawsze dodawane do wartości już nadrukowanych na kartach i do gracza należy decyzja, do której (lub których) z Cech je doda.



Przykład: Grający Zwierzakiem ma 2 ❷ i wsparł aktywną kartę Akcji swoją kartą **ATAK SZTYLETEM**. Aktywny gracz otrzymuje zatem 2 ❷, które może dowolnie rozdzielić pomiędzy Cechy aktywnej karty Akcji.

POZOSTAŁE ZASADY



Zakończenie gry

ZWYCIĘSTWO

Bohaterowie wygrywają, gdy:

- uda im się ukończyć Scenę Przeciwnika LUB
- ukończą Scenę, a talia Scen jest pusta i nie można uzupełnić pustego miejsca.

PORAŻKA

Bohaterowie przegrywają, gdy:

- dowolny Bohater otrzyma więcej Ran niż wynosi wartość wskazana na jego kafelku LUB
- żeton Toru Złego dotrze na pole **PORAŻKA** LUB
- gracz ma rozpatrzyć swoją fazę Akcji, a nie posiada żadnej karty Akcji w ręku.



Goblin z bagien Skri'i. Mało mówi i często nie rozumie co dzieje się wokół. No i pluje wszędzie, gdzie stanie, co nieraz drużynie sprawiło kłopoty. Dzieciaki go uwielbiają i uczą się od niego wszystkiego, czego Kociółek stara się im zabraniać. Jak każdy goblin jest świetnym wojownikiem niewidzialnym dla Złego.

Warianty gry

TRYB SOLO

W grze dla jednego gracza obowiązują takie same zasady, jak w grze wieloosobowej z następującymi zmianami:

- W trakcie przygotowania gry gracz wybiera 2 Bohaterów i tasuje ich talie ze sobą tworząc jedną talię oraz kładzie przed sobą 2 kafelki Bohatera.
- Limit kart na rękę wynosi 7.
- Limit Ran wynosi 12.
- W trakcie fazy Akcji gracz może wspierać zagrana przez siebie kartę Akcji kartą Akcji należącą do innego Bohatera.
- Gracz jest celem wszystkich efektów, także tych nakazujących wskazanie innego gracza.
- W fazie Przygody jeśli gracz wyrzuci  może rozpatrzyć Specjalną umiejętność dowolnego ze swoich Bohaterów.
- Gracz zbiera karty Scen na jeden stos i zdobywa nowe karty Specjalnych umiejętności w fazie Obozowiska zgodnie ze zwykłymi zasadami. Zdobyte karty Specjalnych umiejętności są wspólne dla obu kontrolowanych Bohaterów.

URGO

Rycerz Doli. Jedyny (zdaniem Kociotka) prawdziwie kwalifikujący się do ich szalonych misji. Zawsze gotowy ruszyć na pomoc potrzebującym, czy to dach trzeba naprawić, czy sieroty uratować, czy też utłuc parę potworów Złego. O! I umie to Złe wyczuwać, w jego obecności zaczyna "świecić". Mało mówi o swojej przeszłości, która musi skrywać jakiś sekret...

ZAAWANSOWANY TRYB DWUOSOBOWY

Ten wariant pozwala na większą kontrolę nad tym co dzieje się na planszy, ale z uwagi na skomplikowanie planowania swojej tury polecamy go tylko weteranom wariantu podstawowego.

W tym wariantcie w fazie Akcji aktywny gracz zagrywa i rozpatruje kolejno **dwie** karty Akcji – drugi z graczy może wesprzeć oddzielnie każdą z nich. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.



WARIANTY GRY





ELIAH

Elfi zabójca z Elfirii. Specjalista od wszystkiego, gdzie trzeba użyć sznura, łąku czy bolasa. Dziwak i milczek, ludzie czują się nieswojo w jego obecności (czasem zaczyna szczekać!). Potrafi ni z tego ni z owego zniknąć w lesie na wiele godzin, by wrócić w najmniej spodziewanym momencie.

TWÓRCY

Twórcy

AUTOR GRY: Jan Maurycy na podstawie książek Marcina Mortki

ILUSTRACJE: Hanna Kuik

PROJEKT GRAFICZNY I SKŁAD: Mateusz Kopacz

ROZWÓJ GRY: Grzegorz Polewka

PRODUKCJA: Damian Mazur

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY: Rafał Szyma

SZCZEGÓLNE PODZIĘKOWANIA:

Grupa Testerska GraDoBicia, Szymon i Alicja Święciccy, Jan Babiński, Stanisław Chibowski, Adam Wasielek, Stowarzyszenie Pionki i Karty, Jan Goethae, Patryk Pajgis, Olga Zawiślińska-Nowak, Mateusz Krysztof.

PORTAL GAMES

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44–190 Knurów
portal@portalgames.pl

© 2025 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini–rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <http://sklep.portalgames.pl/druzyna-do-zadan-specjalnych>

Ikony



Cecha: Bitka



Cecha: Gadka



Cecha: Pomysłowość



Cecha: Zręczność



Wybrana Cecha



Rana



Kość Przygody



Dola – wymagana do aktywacji Specjalnych umiejętności Bohaterów.



Złe – obniż wartość Postępu rozpatrywanej Sceny o 1, a następnie odrzuć tę kość Przygody z puli.



Gdy Bohaterowie ukończą daną Scenę, należy rozpatrzyć ten efekt.



Gdy znacznik Sceny zostanie umieszczony lub przesunięty na pole z tą ikoną w wyniku przyspieszenia Sceny, należy rozpatrzyć ten efekt.



Ten efekt jest aktywny od momentu pojawienia się Sceny w grze i działa wyłącznie na tę kartę Sceny.

Słowa-klucze

Dobierz kartę – dobierz wierzchnią kartę z odpowiedniej talii.

Odrzuć – odłóż poza obszar gry.

Odrzuć kartę – odłóż wierzchnią kartę z talii na stos kart odrzuconych.

Przyspiesz – porusz znacznik Sceny o 1 pole do przodu na torze Sceny.

Spowolnij – porusz znacznik Sceny o 1 pole do tyłu na torze Sceny (nie rozpatruj ewentualnego efektu ➡).

Usuń – odłóż do pudełka.

Zdobądź kartę – dobierz 3 wierzchnie karty z odpowiedniej talii, wybierz 1 z nich, a pozostałe odłóż na spód talii.

