

Amber Route

Instrukcja

Gra planszowa dla 2-4 graczy w wieku od 8 lat.

Zawartość pudełka:

- kostki K6 (5 szt.)
- pionki graczy (4 szt.)
- talia kart światła (42 karty)
- talia kart ciemności (60 kart)
- karty pomocnicze (4 karty)
- karty graczy (4 karty)
- bursztyny (ok 40 szt.)
- znaczniki eskorty (32 szt.)
- puzzle planszy (26 szt.)

Cel gry:

Zadaniem graczy jest dostarczenie jak największej liczby bursztynów znad Morza Bałtyckiego do zamku w głębi lądu. Jest to niebezpieczna wyprawa. Na graczy czyha wiele niebezpieczeństw, od pospolitych rabusiów zaczynając, poprzez czarty i demony i na gniewie prastarych słowiańskich bogów kończąc. Gracz, który dowiezie jak najwięcej bursztynów wygrywa grę.

Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy dostaje kartę gracza oraz pasujący kolorystycznie do niej pionek gracza. Ponadto każdy gracz otrzymuje **3 znaczniki eskorty oraz 1 bursztyn**. Planszę należy przygotować i ułożyć z puzzli znajdujących się w pudełku. Do pierwszej rozgrywki sugerujemy skorzystać z poniższego ustawienia planszy.

Ilustracja:

Podstawowe ułożenie planszy.

Na końcu niniejszej instrukcji znajdują się inne możliwe ułożenia planszy z których gracze mogą korzystać.

Po ułożeniu planszy czas na przygotowanie pozostałych komponentów gry. Karty ciemności należy potasować i położyć rewersem do góry obok planszy, **stanowią one talię kart ciemności**. Karty światła należy potasować i położyć rewersem do góry obok planszy, **stanowią one talię kart światła**. **Każdy z graczy dobiera 5 kart światła. Karty te gracz trzyma w ręce tak by inni gracze ich nie widzieli. Gracz będzie korzystał z tych kart podczas gry.** Pozostałe znaczniki eskorty, bursztyny oraz kostki należy umieścić obok planszy tak by każdy z graczy miał do nich swobodny dostęp. Każdy z graczy umieszcza swój pionek na pierwszym polu planszy przedstawiającym brzeg morza. Następnie gracze w dowolny losowy sposób (np. rzut kostką) wybierają gracza, który rozpocznie grę.

Ilustracja:

Gra gotowa do rozgrywki.

Przebieg gry

Gra podzielona jest na tury. W każdej turze każdy gracz może wykonać jedną z dostępnych dla niego akcji. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, który właśnie wykonuje swoją akcję nazywany jest graczem aktywnym.

Bursztyny:

Podczas gry gracze będą zdobywać i tracić bursztyny. Gdy gracz zdobywa bursztyn, dobiera go z puli leżącej obok planszy i kładzie go obok swojej karty gracza. Jeżeli obok swojej karty gracza, gracz posiada 3 bursztyny, jeden z nich przekłada na swoją kartę gracza, a pozostałe 2 odkłada do wspólnej puli bursztynów obok planszy. Bursztyny znajdujące się na karcie gracza są bursztynami zabezpieczonymi. Gracz nie może ich stracić wskutek przegranej walki z potworem lub graczem, jak również nie może ich stracić podczas wymykania się duchowi. Tylko bursztyny zabezpieczone dają graczowi punkty na koniec gry. Bursztyny leżące obok karty gracza mogą być stracone, jak również gracz może ich używać podczas gry (kupno kart, dodatkowa kostka, itp.)

Tura gracza:

Tura gracza składa się z dwóch faz: fazy dobierania oraz fazy akcji. Obydwie fazy są obowiązkowe, ich kolejność nie może ulec zmianie. Pierwsza faza jest fazą dobierania, druga faza jest fazą akcji.

1. Faza dobierania: Gracz decyduje czy chce dobrać kartę światła na rękę czy otrzymać dodatkowy znaczek eskorty. Jeżeli wybrał kartę, dobiera wierzchnią kartę z talii światła i dokłada ją do swoich kart na ręce. Jeżeli wybrał dodatkową eskortę, dokłada znaczek eskorty z puli znaczników do swoich znaczników eskorty.

2. Faza akcji: Gracz w swojej turze może wykonać JEDNĄ z poniższych akcji:

- a. rekrutacja eskorty
- b. dobranie kart światła
- c. ruch do przodu i walka z przeciwnościami losu

- a. Rekrutacja eskorty

Eskorta jest bardzo istotna podczas gry. To dzięki niej gracz może przemieszczać się do przodu oraz zwalczać przeciwności losu. Gracz nie może mieć na raz więcej **6** znaczników eskorty. By dokonać rekrutacji gracz **dobiera znaczek eskorty z puli znaczników do swoich znaczników eskorty. Jeżeli akcja rekrutacji odbywa się na terenie wioski, gracz otrzymuje 2 znaczki eskorty.**

- b. Dobranie kart światła

Karty światła reprezentują dobre i przyjazne stworzenia zamieszkujące świat Amber Route. Pomagają one graczom w ich niebezpiecznej wędrówce. Gracz nie może posiadać na raz więcej niż 7 kart światła. Jeżeli w skutek jakiejś akcji będzie posiadał ich więcej, sam decyduje, które nadmiarowe karty odrzuci. By dobrać karty światła gracz musi odrzucić jeden bursztyn i dobiera **2** karty światła.

Każda karta światła posiada dwie informacje: jej wartość (od 1 do 3) oraz rodzaj terenu na którym można tej karty używać (góry, puszcza, bagno, pustkowia). Ponadto wśród kart światła znajdują się karty nie przypisane do konkretnego terenu, kart tych można używać na dowolnym terenie.

- c. Ruch do przodu i walka z przeciwnościami losu

Podczas gry gracze podróżują po niebezpiecznej krainie Amber Route. Gracz może podróżować tylko w kierunku wyznaczonym strzałką na karcie startowej. Podczas tej akcji gracz może się przesunąć o **1** lub o **2** pola. Przesunięcie się o 1 jedno pole jest darmowe. Przesunięcie się o 2 pole kosztuje 1 znaczek eskorty, który należy odrzucić. Po wykonaniu ruchu i opłaceniu ewentualnego kosztu, **gracz musi się zastosować do reguł danego pola. W przypadku: puszczy, bagien, gór czy pustkowia, gracz dobiera wierzchnią kartę z talii ciemności i musi się zastosować do zawartych tam instrukcji.** Jeżeli uda mu się pokonać napotkaną przeszkodę, ma on również możliwość zaatakować gracza stojącego na tym samym polu. Jeżeli gracz wchodzi do wioski, otrzymuje dodatkowy znaczek. Jeżeli gracz wchodzi do miasta, otrzymuje on 1 bursztyn.

Ilustracja:

Rodzaje pól i przypisane im akcje

Karty ciemności

Podczas gry gracze będą odstawiać karty ciemności i walczyć z napotkanymi potworami, wymykać się duchom czy unikać pułapek. Każda karta ciemności zawiera trzy informacje: do jakiego terenu jest przypisana (puszcza, bagno, góry, pustkowia), rodzaj zagrożenia (potwór, duch, pułapka) oraz informacje o nagrodzie jaką gracz otrzyma po pokonaniu danej karty ciemności. **Rozpatrzone karty ciemności należy odrzucać awerssem do góry obok talii kart ciemności. Jeżeli podczas gry skończą się karty w talii kart ciemności, należy przetasować stos odrzuconych kart ciemności i utworzyć z nich nową talię kart ciemności.**

Rozpatrywanie karty ciemności

Po dobraniu karty gracz musi sprawdzić ile symboli na karcie zgadza się z symbolami na polu na którym aktualnie się znajduje. Jeżeli żaden symbol się nie zgadza, wyzwanie które stoi przed graczem jest łatwe, jeżeli zgadza się jeden symbol wyzwanie jest trudne, jeżeli zgadzają się obydwa symbole wyzwanie jest legendarne.

Ponadto wśród kart ciemności znajdują się karty darów losu. Jeżeli gracz wylosuje taką kartę musi ją natychmiast rozpatrzeć. By tego dokonać gracz rzuca taką ilością kostek ilu jest graczy. Następnie wybiera jedną z nich i otrzymuje przypisany jej dar. Dary są zaznaczone na karcie. Pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara również wybierają spośród pozostałych kostek i otrzymują przypisane im dary.

Ilustracja:

Anatomia karty ciemności oraz porównanie do pola planszy.

Rozpatrywanie karty Darów losu.

W zależności od tego jaki jest typ wyzwania (potwór, duch, pułapka) gracz musi podjąć odpowiednie kroki by je pokonać.

Ogólne zasady dotyczące wszystkich wyzwań

Zawsze podczas rozstrzygania wyzwań gracz może zagrać dowolną ilość kart światła pasujących do terenu by zwiększyć swoje szanse. Gracz może używać swojej eskorty by modyfikować wartości na wyrzuconych kostkach. Odrzucając jeden znacznik eskorty gracz może zmienić wynik na jednej z kostek o 1 oczko w górę lub w dół, nie można w ten sposób zwiększyć 6, ani zmniejszyć 1. Ponadto podczas wyzwania gracz może odrzucić bursztyn by otrzymać dodatkową kostkę z wybranym przez siebie wynikiem.

Walka z potworami

Każdy napotkany potwór posiada punkty życia, siłę, wielkość obrażeń oraz nagroda. Ile wynoszą dane współczynniki zależy od tego jaki to jest rodzaj wyzwania:

Wyzwanie	Punkty życia	Siła	Obrażenia	nagroda
Łatwe	2	1	5-6	1 bursztyn
Trudne	3	2	4-6	1 bursztyn plus (karta lub eskorta)
legendarne	4	3	3-6	2 bursztyny plus (karta lub eskorta)

Przed walką gracz może zgrać (odrzucić) z reki karty światła by otrzymać dodatkowe wsparcie podczas tej walki. Zagrywana karta światła musi się zgadzać z terenem na którym trwa walka. Gracz otrzymuje tyle wsparcia ile wynosi cyfra na zagranej karcie. Następnie gracz otrzymuje tyle kości ile wynosi wsparcie plus 1. Otrzymane kostki są wykorzystywane podczas całej tej walki, bez względu na ilość rund. Każda runda walki składa się z 4 kroków: 1. Atak gracza, 2. Rozpatrzenie obrażeń potwora, 3. Atak potwora, 4. Rozpatrzenie obrażeń gracza. Jeżeli podczas rundy walki punkty życia potwora spadną do zera walka kończy się. Jeżeli podczas rundy walki eskorta gracza spadnie do zera, gracz przegrywa i musi oddać potworowi jeden bursztyn. Jeżeli gracz wygra otrzymuje nagrodę w zależności od tego jaki był rodzaj tej walki.

Ilustracja: bardzo obszerny przykład walki

Wymykanie się duchom

W zależności od tego jaki rodzaj ducha spotka gracz (łatwy, trudny, legendarny), by mu się wymknąć musi wyrzucić łącznie na kostkach odpowiednią wartość. Oczywiście by zwiększyć swoje szanse gracz może zagrywać karty światła by rzucać większą ilością kości.

Wyzwanie	Minimalna wartość	Kara	nagroda
Łatwe	5	Utrata 2 kart	1 bursztyn
Trudne	9	Utrata 3 kart	1 bursztyn plus (karta lub eskorta)
legendarne	12	Utrata 4 kart	2 bursztyny plus (karta lub eskorta)

Jeżeli graczowi uda się wymknąć duchowi otrzymuje odpowiednia nagrodę. Jeżeli jednak mu się nie uda musi ponieść karę i odrzucić z ręki odpowiednia liczbę kart. Jeżeli gracz nie posiada wystarczającej ilości kart, musi odrzucić je wszystkie i dodatkowo oddać duchowi jeden bursztyn.

Ilustracja: Wymykanie się duchowi

Unikanie pułapek

W zależności od tego w jaki rodzaj pułapki gracz wpadnie otrzymuje odpowiednią ilość kostek. Przy łatwej pułapce: 2, przy trudnej: 3, przy legendarnej: 4. Zadaniem gracza jest wyrzucić na otrzymanych kostkach te same wartości. Oczywiście gracz może zwiększyć swoje szanse zagrywając karty światła, przez co otrzyma on więcej kości do rzucenia. Za każdą brakującą kostkę do zestawu gracz traci turę. Jeżeli gracz wydobędzie się z pułapki otrzymuje przewidziana dla danego stopnia trudności nagrodę.

Ilustracja: przykład wydostawania się z pułapki.

Nagrody za walkę z wyzwaniami

Jeżeli gracz pokona wyzwanie otrzymuje on nagrodę. Nagroda jest uzależniona od stopnia trudności wyzwania. Ponadto na pokonanej karcie wyzwania jest przedstawiona dodatkowa nagroda. Jeżeli obok nagrody znajduje się symbol błyskawicy gracz otrzymuje te nagrodę od razu. Jeżeli na karcie widnieje symbol klepsydry gracz zatrzymuje tę kartę, kładzie ją odkryta przed sobą i będzie mógł skorzystać z nagrody później podczas gry.

Ilustracja: symbole i wyjaśnienie nagród

Walka z innym graczem

Jeżeli gracz pokona wyzwanie, może zaatakować innego gracza znajdującego się na tym samym polu. Gracz atakujący musi zagrać kartę z terenem pasującym do miejsca walki. Kartę tę gracz atakujący kładzie przed sobą awerssem do góry. Następnie każdy z graczy dobiera po jednej karcie z talii kart światła. Dobrane karty gracze dokładają do swoich pozostałych kart światła. Następnie gracz broniący się może zgrać dowolną liczbę kartę z pasującym terenem do miejsca walki i położyć przed sobą. Gracz atakujący może dołożyć do leżącej przed nim karty dodatkowe karty, pamiętając o zgodności terenu na zagrywanych kartach. Następnie gracz atakujący otrzymuje tyle kostek ile wynosi łączna wartość zagranych przez niego kart światła plus jedna dodatkowa kostka. Gracz nie może mieć więcej niż 5 kostek. Następnie gracz atakujący rzuca otrzymanymi kostkami. Otrzymany rezultat jest jego siłą ataku. Gracz broniący się w adekwatny sposób otrzymuje kostki i rzuca nimi. Otrzymany wynik jest jego siłą obrony. Jeżeli siła ataku jest wyższa od siły obrony, gracz atakujący wygrał i zabiera obrońcy 1 bursztyn. Jeżeli siła obrony jest wyższa lub równa sile ataku zwycięzcą jest gracz broniący się.

Uwaga: podczas walki gracze mogą używać znaczników eskorty by zmieniać wyniki na swoich kostkach, tak jak w przypadku wyzwań.

Ilustracja:

Walka z innym graczem

Zakończenie gry

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy dotrze do ostatniego pola planszy. Gdy to nastąpi pozostali gracze mogą wykonać jeszcze po jednym ruchu. Gdy każdy to zrobi następuje końcowe podliczenie punktów. Gracz, który jako pierwszy dotarł do zamku otrzymuje 5 dodatkowych punktów. Każdy z graczy otrzymuje 3 punkty za każdy posiadany **zabezpieczony** bursztyn. Ponadto gracze, którzy nie dotarli do zamku otrzymują punkty karne za każde pole, które im brakuje by dojść do zamku. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. **Ponadto jeżeli gracz posiada przed sobą niewykorzystane karty nagród, za każdą taką kartę otrzymuje dodatkowy punkt.**

Ilustracja:

Zakończenie gry

SCENARIUSZE

Ilustracje:

Dodatkowe ułożenie planszy.