Zaginione Dziedzictwo

Gwiezdne Ostrze



INSTRUKCJA

Zaginione Dziedzictwo

Gra autorstwa Hayato Kisaragiego i Seijiego Kanaia.
Projekt talii Gwiezdnego ostrza: Masato Uesugi.
Dla 2-4 graczy w wieku 10+

Południowe bagna cieszą się złą reputacją miejsca zgniłego, pełnego chorób i potworów. Legendy głoszą, że można tu znaleźć kolejne Zaginione Dziedzictwo. W pobliskich królestwach lud nawiedzają niesamowite sny – wizje świetlistego miecza, który może być zarówno potężną bronią, jak i kluczem do starodawnej pieczęci. Natchnieni tą wizją poszukiwacze przygód ciągną tłumnie na bagna. Podróż jest jednak niebezpieczna, ponieważ żyją tu dwa potężne monstra. Pierwszym z nich jest Meduza, której przeklęte spojrzenie zmienia żywe istoty w kamień. Drugi jest znany jako Pan Zepsucia, kreatura z koszmarów, która według niektórych była kiedyś strażnikiem Latającego Ogrodu. Moc Pana zepsucia wpływa na bagno, napełniając je plagami i zepsuciem. Poszukiwacze, którzy chcą odnaleźć Gwiezdne ostrze i otworzyć pieczęć, muszą go najpierw pokonać.

OGÓŁEM

Zaginione Dziedzictwo to gra ryzyka, dedukcji i szczęścia. W każdej turze gracz zagrywa karty, aby wyeliminować innych graczy lub odszukać miejsce ukrycia karty Zaginionego Dziedzictwa. Kiedy w talii skończą się karty, rozpoczyna się faza poszukiwań. Gracz, który odkryje gdzie znajduje się Zaginione dziedzictwo wygrywa. Jeżeli nikt nie odnajdzie Zaginionego Dziedzictwa, wszyscy przegrywają!



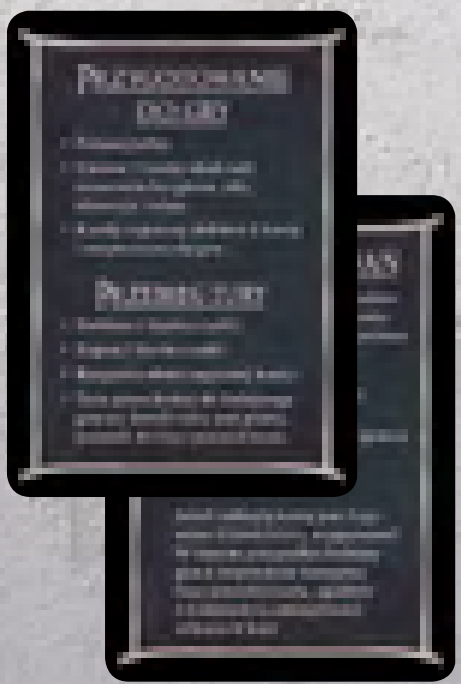
ZAWARTOŚĆ

W opakowaniu powinny znajdować się następujące komponenty:

- instrukcja
- 16 kart gry
- 4 karty pomocy

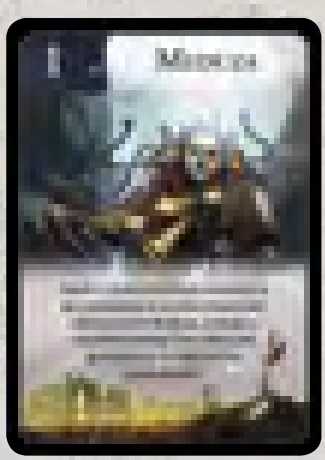


Karty gry



Karty pomocy

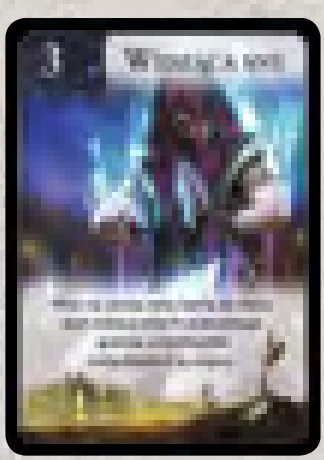
1x



1x



1x



1x



1x



2x



3x



3x



3x



ZASADY PODSTAWOWE



ANATOMIA KARTY

1. **Umiejętność poszukiwania:** Kiedy rozpoczyna się faza poszukiwań poziom tej umiejętności określa kolejność, w jakiej gracze będą poszukiwać. Im niższa wartość, tym szybciej gracz będzie miał możliwość poszukiwania.

2. **Rzadkość:** Liczba świecących kropek oznacza liczbę kopii karty w talii.

3. **Nazwa karty.**

4. **Efekt:** Co dzieje się, gdy karta zostanie zagrana.

5. **Symbol rozszerzenia:** Ten symbol ułatwia rozróżnienie kart z różnych zestawów Zaginionego Dziedzictwa. Nie ma on wpływu na rozgrywkę.



Gwiezdne Ostrze
symbol rozszerzenia

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Karty gry należy potasować i utworzyć z nich talię.

2. Górną kartę z talii należy bez oglądania położyć obok talii, rewersem ku górze, prostopadle do talii. W ten sposób powstają ruiny.

3. Każdy z graczy dobiera jedną kartę z talii. Jest to jego ręka. Nie wolno jej pokazywać innym graczom.

4. Grę rozpoczyna gracz, który odziedziczył najfajniejsze dziedzictwo.

Podstawowym założeniem gry jest niejawność wszystkich informacji. Gracz może oglądać karty na swojej ręce, ale nie te w ruinach czy rękach innych graczy.

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA DO GRY

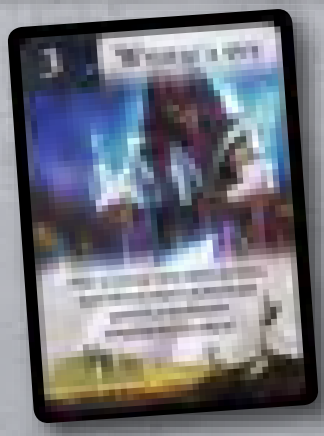
TALIA



RUINY



RĘKA GRACZA



ODRZUCONE KARTY GRACZA



PRZEBIEG ROZGRYWKI

W Zaginionym Dziedzictwie gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara aż do momentu, kiedy wyczerpią się karty w talii lub wyeliminowani zostaną wszyscy oprócz jednego gracza.

TURA

W swojej turze gracz musi wykonać następujące kroki:

1. **Dobranie:** Gracz dobiera górną kartę z talii i bierze ją na rękę. Ma teraz na ręce dwie karty.
2. **Zagranie:** Gracz wybiera jedną z dwóch kart z ręki i odrzuca ją odkrytą na stół przed siebie.
3. **Efekt:** Gracz rozpatruje efekt odrzuconej właśnie karty. Gracz musi rozpatrzyć efekt karty, nawet jeżeli jest dla niego niekorzystny.

4. **Koniec tury:** Jeżeli w talii jest jeszcze przynajmniej jedna karta, swoją turę rozgrywa kolejny gracz. Jeżeli w talii nie ma już kart, rozpoczyna się faza poszukiwań (patrz strona 12).

Wszystkie odrzucone karty pozostają przed graczem, który je odrzucił. Karty należy układać tak, aby wiadomo było w jakiej kolejności zostały odrzucone. Pomoże to graczom domyślać się jakie karty mogą znajdować się jeszcze na rękach przeciwników.

ELIMINACJA

Niektóre efekty kart eliminują graczy z rozgrywki. Wyeliminowany gracz odrzuca swoją kartę z ręki (tak jak przy wykonywaniu ruchu) bez rozpatrywania jej efektu i odpada z gry: nie rozgrywa kolejnych tur i nie bierze udziału w fazie poszukiwań.

Jeżeli wyeliminowany gracz miał na ręce kartę Zaginionego Dziedzictwa, jest ona wtasowywana do talii, a nie odrzucana.

Jeżeli w grze pozostanie, zanim rozpocznie się faza poszukiwań, tylko jeden gracz, wygrywa on grę!

FAZA POSZUKIWAŃ

Jeżeli w talii wyczerpią się karty, po turze gracza, który dobrał ostatnią kartę, rozpoczyna się faza poszukiwań.

Faza poszukiwań jest rozpatrywana w kolejności wynikającej z kart, które gracze mają na ręce – najniższa wartość rozpoczyna. Ponieważ graczom nie wolno pokazywać swoich kart, jedna osoba powinna zapytać: „Czy ktoś ma jedynki? Nie? A może dwójki? Trójki?" i tak dalej. W ten sposób ustalana jest kolejność tej fazy.

Ważne:
Jeżeli więcej niż jeden gracz ma tę samą umiejętność poszukiwania, żaden z remisujących graczy nie może poszukiwać.
Dodatkowo X nie jest wartością dla tej umiejętności, w związku z czym gracz z taką kartą nie może poszukiwać.

PRZEBIEG FAZY POSZUKIWAŃ

Poszukiwanie polega na odkryciu wybranej karty, aby odnaleźć Zaginione Dziedzictwo:

- 1 kartę z ręki gracza (również ze swojej ręki)
- 1 kartę z ruin

Następnie gracz pokazuje wybraną kartę wszystkim innym graczom. Jeżeli jest to Zaginione Dziedzictwo, poszukujący gracz wygrywa grę!
W innym przypadku następny gracz, w kolejności ustalonej wcześniej, rozpoczyna poszukiwanie.

Jeżeli gracz ma na ręku Zaginione Dziedzictwo może poszukiwać w swojej własnej ręce i wygrać grę. Jednak jeżeli inny gracz z niższą wartością umiejętności poszukiwania wskaże tę rękę wcześniej, to on wygra grę. Każdy gracz może poszukiwać tylko raz w fazie poszukiwań. Wyeliminowani gracze nie poszukują.

Jeżeli żaden z graczy nie odnajdzie Zaginionego Dziedzictwa wszyscy przegrywają!

OBJAŚNIENIA

EKSPLORACJA RUIN

Kiedy kolejna karta jest umieszczana w ruinach, należy ułożyć ją po prawej stronie kart, które już tam są.



Kiedy efekt karty pozwala na przetasowanie ruin, należy je pomieszać bez oglądania i ułożyć w rządku.

STOS KART ODRZUCONYCH WYELIMINOWANEGO GRACZA

Jeżeli gracz zostanie wyeliminowany, jego karty odrzucone nadal mogą być celem efektów kart, chyba że zasada wyraźnie mówi inaczej.

ZAKRYTE KARTY ODRZUCONE

Zakryte karty na stosie kart odrzuconych gracza tracą swój efekt. Mogą jednak nadal być celem efektu innej karty.

KARTY NIEMOŻLIWE DO ZAGRANIA

Niektóre karty nie mogą zostać zagrane z ręki. Jeżeli gracz użyje Księcia i dobierze kartę, która nie może być zagrana, po prostu odkłada ją do ruin. Gracz nie może użyć Widzącej sny, aby dobrać kartę, która nie może być zagrana.

WTARGNIĘCIE

Jeżeli w ruinach nie ma kart, gracz musi wymienić swoją rękę z górną kartą z talii. Jeżeli w talii nie ma kart, gracz musi wymienić swoją rękę z dowolną kartą z ruin. Jeżeli nie ma kart w talii oraz w ruinach, efekt Wtargnięcia jest ignorowany.

OBJAŚNIENIA

MEDUZA

Efekt Meduzy jest rozpatrywany natychmiast po umieszczeniu jej na stosie kart odrzuconych gracza. Jeżeli Meduza zostanie umieszczona na stosie kart odrzuconych gracza w wyniku efektu karty, jest on wyeliminowany.

Po wyeliminowaniu gracz pozostaje wyeliminowany do końca gry, nawet jeżeli Meduza zostanie usunięta z jego stosu kart odrzuconych, na przykład przez Widzącą sny.

PAN ZEPSUCIA

Efekt Pana Zepsucia jest rozpatrywany tylko jeżeli karta została zagrana. Jeżeli w momencie zagrania Pana Zepsucia na stosach kart odrzuconych wszystkich graczy jest mniej niż 3 karty o wartości X, efekt Pana zepsucia nie jest rozpatrywany.

HAYATO KINAGAGI · SUDEKANAI · A MASATO UEMAGI

ZAGINIONE DZIEDZICTWO

PIERWSZA KRONIKA



II

LATAJĄCY OGRÓD PRZYBYSZ



I

ZASADY OPCJONALNE

W celu urozmaicenia rozgrywki przedstawiamy kilka zasad opcjonalnych.

MEGAMIX

W tym wariancie w rozgrywce może brać udział do 6 graczy. Talię 31 kart należy stworzyć zgodnie z poniższymi wytycznymi:

1. Należy użyć wszystkich kart z tego zestawu oraz jednego z rozszerzeń.
2. Jedną z kart Zaginionego Dziedzictwa należy odłożyć do pudełka.

Grę w wariancie Megamix można prowadzić również przy normalnej liczbie graczy (2-4).

KAMPANIA

W tym wariancie gracze rozgrywają kilka gier, aby określić zwycięzcę kampanii.

Kiedy gracz wygrywa grę otrzymuje 1 punkt. Następnie rozgrywana jest kolejna gra, zgodnie z zasadami przygotowania do gry, ale wygrany z poprzedniej rozgrywki zaczyna.

Gracz zwycięża kampanię, kiedy otrzyma liczbę punktów zależną od liczby graczy:

- 2 graczy – 7 punktów
- 3 graczy – 5 punktów
- 4 graczy – 4 punkty
- 5+ graczy – 2 punkty

TALIA NIESTANDARDOWA

Ten wariant pozwala graczom użyć kart z niniejszego zestawu i jednego rozszerzenia, aby stworzyć unikatową talię. Przy tworzeniu niestandardowej talii 16 kart należy stosować poniższe wytyczne:

1. W talii powinny znaleźć się karty z umiejętnością poszukiwania od 1 do 5 (po jednej z każdym numerem) oraz dwie karty z umiejętnością poszukiwania 6, a także po trzy karty z umiejętnością poszukiwania 7, 8 oraz X.

2. Karty z umiejętnością poszukiwania od 6 do 8 i X powinny pochodzić z jednego zestawu dla każdej z podanych wartości cechy. Na przykład nie należy mieszać kart z wartością 7 z różnych zestawów.

3. Nieużywane karty należy odłożyć do pudełka.

WIDZĄCA SNY

Wyrocznia i duchowy przewodnik, która pomogła wielu poszukiwaczom przygód w zrozumieniu snów o Gwiezdnym Ostrzu.


3
Widząca sny
Weź na swoją rękę kartę ze stosu kart odrzuconych wybranego gracza, a następnie natychmiast ją zagraj.

KSIĄŻĘ

Szlachetny wojownik, który od dawna śni o chwale. To właśnie te sny przywiodły go na południowe bagna w poszukiwaniu legendarnego Gwiezdnego Ostrza.


4
Książę
Dobierz na rękę dowolną kartę z ruin, a następnie natychmiast ją zagraj. Zignoruj ten efekt, jeżeli w ruinach nie ma żadnych kart.

PAN ZEPSUCIA

Spaczony strażnik Latającego ogrodu, który z obrońcy stał się niszczycielem. Jego miano nie jest przypadkowe - Pan Zepsucia nie dba już o żywych, istnieje tylko po to, aby unicestwiać życie i rozsiewać groźne choroby.


2
PAN ZEPSUCIA
Wygrywasz grę jeżeli w stosach kart odrzuconych wszystkich graczy są dokładnie trzy karty o wartości X.

MEDUZA

Nieśmiała piękność dotknięta mroczną klątwą. Uciekła na bagna przed światem, który jej nie akceptował. Meduza nienawidzi Pana Zepsucia, ale sama jej obecność zwiększa niebezpieczeństwo dla poszukiwaczy Gwiezdnego Ostrza.


1
MEDUZA
Jeżeli w którymkolwiek momencie gry posiadasz w swoim stosie kart odrzuconych Meduzę, zostajesz wyeliminowany. Ten efekt jest ignorowany w trakcie fazy poszukiwań.

GWIEZDNE OSTRZE

Niezwykłe ostrze, które jest czymś znacznie potężniejszym, niż wydaje się na pierwszy rzut oka. Jest to jedno z Zaginionych Dziedzictw, a co więcej, klucz do pieczęci blokującej dostęp do wnętrza Przybysza i ukrytych tam tajemnic. Ostrze w zadzwiający sposób zmienia kształt, aby dopasować się do cech właściciela. Jeżeli władający nim jest szybki i sprytny, ostrze staje się rapierem. Determinacja i brutalność zmieniają je zaś w oburęczny topór.


5
Zaginione Dziedzictwo:
Gwiezdne Ostrze
Porównaj w sekrecie swoją rękę z ręką innego gracza. Gracz z kartą o wyższej wartości zostaje wyeliminowany (X liczy się jako najwyższa wartość). W przypadku remisu nikt nie zostaje wyeliminowany, a tę kartę należy wtasować w talię.
Jeżeli to ty zostałeś wyeliminowany lub ta karta została odrzucona, wtasuj ją do talii zamiast umieszczać na stosie kart odrzuconych.

TWÓRCY

Projekt gry: Hayato Kisaragi oraz Seiji Kanai
Przygotowanie gry: John Goodenough
Ilustracje: Diego Gisbert Llorens
Projekt graficzny: Garrett Weinzierl
Oprawa fabularna: Ross Watson
Angielskie tłumaczenie: Simon Lundström
Korekta: Nicolas Bongiu,
Todd Rowland, Mark Wootton, John Zinser
Produkcja: David Lepore

PRAWA AUTORSKIE

© 2015 Alderac Entertainment Group. Lost Legacy, Alderac Entertainment Group and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

© 2015 Copyright Japon Brand, All Rights Reserved.

AEG™

Draw to make your dreams come true.
ONE DRAW

WERSJA POLSKA

Wydawca na terenie Polski
Bard Centrum Gier
ul. Zabłocie 23
30-701 Kraków
www.wydawnictwo.bard.pl

Wszelkie pytania lub uwagi odnośnie gry prosimy przesyłać na adres wydawnictwo@bard.pl

Skład i opracowanie graficzne: Przemysław Kasztelaniec
Tłumaczenie: Piotr Maliszewski
Korekta: Jacek Lendzioszek



PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasuj talię.
- Umieść 1 kartę zakrytą, obok talii, tworząc ruiny.
- Każdy z graczy dobiera 1 kartę i rozpoczyna grę.

TURA GRACZA

- Dobierz 1 kartę z talii.
- Zagraj 1 kartę z ręki.
- Rozpatrz efekt zagranej karty.
- Swoją turę rozpoczyna kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli talia jest pusta, należy przejść do fazy poszukiwań.