Błędne Ogniki



Przemierzając noc po nocy Krainę Snów uwierzyłeś w końcu, że nie skrywa ona już przed Tobą żadnych tajemnic. Jednak kiedy po raz pierwszy widzisz oczy Ognika, natychmiast sobie uświadamiasz, jak bardzo się myliłeś. Przypominasz sobie pradawne opowieści, wspominające o tych maleńkich stworzonkach, które czekają na życzliwą duszę, by wskazała im drogę, którą mają podążać. A w zamian gotowe są na spełnienie Twoich życzeń.

Decyzja zapadła! Uratowanie tych uroczych Ogników z otchłani stanie się częścią Twojego zadania i z pewnością Błędny Ognik nie zapomni Twoich odważnych czynów.

Zawartość pudełka

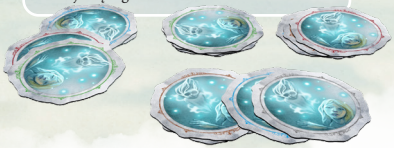
Błędny Ognik
Przemierza Krainę Snów by nagrodzić twoje dobre uczynki



18 Ogników
Czekają na ciebie, abyś uratował je od otchłani w swojej Pracowni Snów



18 żetonów Życzeń
Można je zdobyć za każdym razem, gdy uratuje się Ognika



Projekt gry i rozwój: Pierre Steenebruggen
Ilustracje: David Ausloos
Kierownictwo artystyczne: Pierre Steenebruggen
Projekt graficzny: Benjamin Treilhou, Pierre Steenebruggen, & David Ausloos
Redakcja: Pierre Steenebruggen
Tłumaczenie: Marysia Podżorska
Korekta: Agata Syc, Marta Syc, Monika Syc

sylex
WELL CUT GAMES

Przebieg gry

Przygotowanie gry

Na końcu przygotowania rozgrywki wykonaj te kroki:



- posortuj wszystkie żetony życzeń według kolorów, tworząc 6 stosów. Potasuje je i ułóż odkryte obok planszy Krainy Snów,
- umieść Błędnego O. w Archiwum Onirycznym (Zakątek 1),
- losowo utwórz grupy 3 Ogników w liczbie o 1 większej niż liczba graczy.
- w kolejności od ostatniego gracza, każdy wybiera jedną z grup i układa po jednym Ogniku na każdym z miejsc w swojej Pracowni Snów wskazanym na ilustracji obok.



Dary Błędnego Ognika

Przed fazą Wędrowania, prosisz Błędnego Ognika o pomoc.
W każdej rundzie, za każdego **Ognika** poza twoją Pracownią (więcej na następnej stronie), otrzymujesz **1 Dar**, który **musisz** wykorzystać, by sprawić, że Błędny Ognik zacznie działać (w dowolnej kolejności):

- **Za 1 Dar:**
  - przesuń Błędnego Ognika do sąsiedniego zakątka, albo
  - wybierz Okruch z woreczka i podmienić go z Okruchem w zakątku, w którym znajduje się Błędny Ognik albo z Okruchem znajdującym się na polu pomiędzy tym Zakątkiem, a sąsiednim.
- **Za 2 Dary**:
  Wybierz Okruch z woreczka i połóż go na dowolnym pustym polu Zakątka, w którym znajduje się Błędny Ognik albo na polu pomiędzy tym Zakątkiem, a sąsiednim.



Dzięki 3 Ognikom poza Pracownią otrzymujesz 3 Dary. Decydujesz się przesunąć Błędnego Ognika oraz wyciągnąć z woreczka Okruch i położyć na pustym polu łączący zakątek, w którym znajduje się Błędny Ognik z sąsiednim.

Zasady Zaawansowane

Tak długo, jak Błędny Ognik jest obecny w Zakątku, możesz używać Mocy tego Zakątka, nawet gdy znajduje się tam Pan Koszmar.

Uratuj Ognika, wypowiedz życzenie!

Kiedy tylko Twój Marzyciel wchodzi na Okruch sąsiadujący z Ognikiem, ratuje go.

Weź górną płytkę ze stosu w kolorze uratowanego Ognika i umieść go pod swoją planszą Pracowni Snów.

Na końcu połóż swojego nowego przyjaciela na wskazanym miejscu na płytce Życzenia, jeżeli jest tam więcej miejsc, połóż go na tym po lewej.



Jak tylko Twój Marzyciel dociera do Okrucha Ziemi sąsiadującego z szarym Ognikiem, weź górną szarą płytkę Życzeń i umieść na niej uratowanego Ognika.

Są 2 rodzaje Życzeń:

- Dające więcej punktów Drzemki, uwzględnia się je podczas punktacji końcowej.
- Aktywowane raz na rundę, podczas Twojego ruchu, aby wykorzystać ich moc.

Życzenia punktacji końcowej

Te Życzenia są rozpatrywane na końcu gry

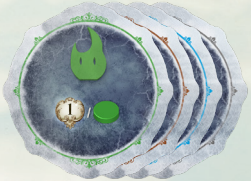


Uzyskaj dwukrotność punktów odpowiadających numerowi Zakątka, w którym znajduje się Błędny Ognik.



Za każdą z niezrealizowanych kart Sennego Krajobrazu, odejmij liczbę punktów odpowiadającą numerowi zakątka, w którym znajduje się Błędny Ognik.

Zamiast standardowych 5 punktów.



Uzyskaj 1 punkt Drzemki za każdy Okruch w tym kolorze, który znajduje się w Twojej Pracowni Snów.

Każde drzewo na okruchu w tym kolorze dodaje dodatkowy 1 punkt.



Uzyskaj 1 punkt Drzemki za każde 2 Okruchy w dowolnym kolorze znajdujące się w Twojej Pracowni Snów.

Każde drzewo liczy się jako 1 Okruch.

Wypowiedz życzenie

Możesz wypowiedzieć Życzenie raz na rundę, w dowolnym momencie swojej tury. Aby to zrobić, przesuń Okruch na kształt znajdujący się po prawej stronie.

Przesuń go ponownie na lewo na początku kolejnej rundy.



Skorzystaj z Mocy Zakątka, w którym znajduje się Błędny Ognik.



Przesuń Wędrowca do Zakątka, w którym znajduje się Błędny Ognik.



Jeżeli Twój Wędrowiec jest w tym samym zakątku, co Błędny Ognik, dodaj sobie po 1 punkcie za każdego uratowanego Ognika.



Zmień jedno ze swoich drzew na Okruch Łąki lub na odwrót.



Przesuń jedno ze swoich drzew na pusty Okruch.



Przesuń Marzyciela na dowolny pusty Okruch.



Przesuń Marzyciela. Można wykorzystać dwa razy na rundę.



Dobierz tyle kart, ile wynosi numer zakątka, w którym znajduje się Błędny Ognik i zatrzymaj 1.



Weź 1 Okruch z woreczka i połóż go na karcie Sennego Krajobrazu dowolnego gracza, by wykorzystać jej moc.



Ukradnij 1 Okruch z rąk gracza, którego Wędrowiec jest w tym samym Zakątku, co Błędny Ognik.



Ukradnij po 1 punkcie od każdego gracza w tym samym Zakątku, co Błędny Ognik.