



**MROCZNY  
AMULET**

**INSTRUKCJA**

 **GINDI**

## Zawartość gry:

Instrukcja

200 Kart (63x88mm):

70 Kart Rozwiązań



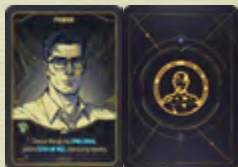
70 Kart Problemów



24 Kart Wyzwań



8 Kart Postaci



## Mroczny Amulet

Mroczny Amulet przeniósł Was do świata trawionego przez Żywe Klątwy. Zniszczcie jedną z nich, aby wrócić do domu.

Fabularna gra karciana dla 1-8 osób trwająca do 60 minut. Jeżeli nigdy nie grałaś w ten rodzaj gier, pomysł o tym jako towarzyskiej grze kooperacyjnej.

W Mrocznym Amulecie, każde z Was wciela się w osobę z karty Postaci. Rozgrywka dzieli się na tury. W swojej turze stajesz się Powiernikiem Amuletu, i będziesz stawiać przeszkody za pomocą kart Problemów, podczas gdy pozostali gracze będą je pokonywać używając kart Rozwiązań.

**Wygracie**, gdy pokonacie Żywą Klątwę w finałowej Lokacji.

**Przegracie**, gdy poddadcie się w trakcie.

## Świat Veiranu

Mroczny Amulet przyzwał was z naszego świata, abyście pokonali Żywe Klątwy pożerające magiczny świat Veiranu. W tej krainie odwiedźcie siedlisko wampirów we wraku samolotu, zbadacie miasto zbudowane w szkielecie potwora zgłodzonego przed wiekami, albo napotkacie burzowych jeźdźców podróżujących po niebie. Prawdziwe oblicze Veiranu odkryjecie, przemierzając te ziemie i poznając jego mieszkańców.

Tak w miastach, jak i w dzicy, odnajdziecie Żywe Klątwy. Będą to osoby, miejsca lub przedmioty wypaczone przez czarną magię. Każde z nich ma swoją wolę i motywację, które można zrozumieć, ale ich działanie niszczy ten świat i muszą zostać powstrzymane za wszelką cenę.

Nie jesteście bezradni. Wasze dawne umiejętności zyskują tutaj nowe oblicze. Bibliotekarz przekona bandytów, że jesteście bohaterami z ich legend. Ogrodnik przywróci do życia Pałac Kwiatów. Prawnik napisze pakt kończący wojnę między krajami. Przemoc nie jest koniecznością, jeżeli jesteście wystarczająco sprytni.

## Przygotowanie do gry

1. Pierwszym graczem jest osoba, która ostatnia przeczytała książkę lub losowa.
2. Potasuj i utwórz talie: Problemów, Rozwiązań, Postaci, Lokacji i Żywych Kłąt. Połóż kartę Powiernika Amuletu oraz Skrót Zasad na stole, tak aby wszyscy mieli do nich dostęp.
3. Daj każdemu graczowi 3 karty Rozwiązań i 1 kartę Postaci.
4. Ułóż zakryte w rzędzie 2 karty Lokacji, a potem 1 kartę Żywej Kłątwy.
5. Odłóż pozostałe karty Postaci, Lokacji i Kłąt do pudełka, nie będą już potrzebne.
6. Rozpocznij grę, czytając na głos kartę Prologu.



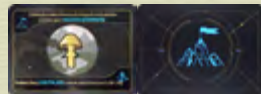
### Jedno- i dwuosobowa gra

Grając solo albo we dwójkę rozgrywka będzie inna niż przy trzech i więcej osobach. Sprawdź zasady w sekcji Moduły.

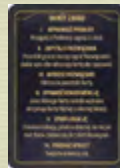
16 Kart Lokacji



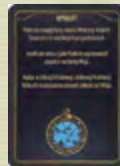
8 Kart Żywych Kłąt



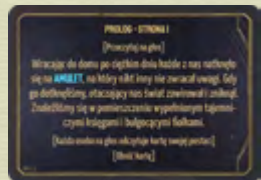
2 Karty Skrót Zasad



1 Karta Mrocznego Amuletu



1 Karta Prologu



## Przebieg rozgrywki

W swojej turze stajesz się Powiernikiem Amuletu i otrzymujesz kartę Mrocznego Amuletu. Jego moc pozwala Ci w ograniczony sposób wybrać co złego zaraz się wydarzy, ale to inni wskażą jak pokonaliście Problem.

### Zadawajcie pytania

Zawsze możecie zapytać i wymagać odpowiedzi:

*Dlaczego to dla nas problem?*

*Jak to rozwiązują problem?*

### Problemy



Karty Problemu są Inspiracją, a nie Wyzwaniem.

Przykładowo, możesz wprowadzić ten problem słowo w słowo. Możesz użyć kluczowej frazy Żelazne Kraty, np. opisując że na waszą drużynę spadła żelazna krata z góry.

Jeżeli jednak nic Ci nie pasuje, użyj ogólnej kategorii karty i wprowadź choćby rwącą rzekę.

### 1. Początek tury

Jeżeli w aktualnej Lokacji pokonaliście 3 Problemy, przejdź do kolejnej Lokacji. Jeżeli jesteście w ostatniej Lokacji, zamiast tego **Wygrzycie**, a Amulet przenosi Was do domu.

### Wyjście poza Lokację

Może się zdarzyć, że opis problemu albo rozwiązania wskaże, że wyszliście poza obręb lokacji. Nic nie szkodzi, bo Lokacja ma tworzyć kontekst do działania. Jedynie, czego nie powinniście robić, to przedwcześnie opisywać wejścia do kolejnej Lokacji.

### 2. Wprowadź problem

Na bazie dowolnego elementu karty opis� dlaczego nie możecie lub nie chcecie iść dalej. Potraktuj karty jako Inspirację, a nie zadanie do wykonania. Nie opisuj długo - maksymalnie kilka zdań wystarczy, np.:

- „Kraty blokują dalszą drogę korytarzem.” - Przykład, kiedy nie możemy iść dalej.
- „Słyszemy wołanie o pomoc dobiegające z nad rzeki.” - Przykład, dlaczego nie chcemy iść dalej.

Twórz sytuację do rozwiązania, a nie opowiadaj historię. Nie twórz za dużo detali, bo te dodadzą inni gracze w swoich Rozwiązaniach.

Tworząc Problem, nie możesz zaprzeczyć poprzednim dokonaniom ani ich zanegować. Możesz je komplikować i na nich budować. Wprowadzony Problem staje się PRAWDA, czyli częścią zbioru wydarzeń, postaci i miejsc, co do których zgadzamy się, że są częścią świata w którym gramy.

Przykład: Jest pierwsza tura. Gracze przebywają w Lokacji „Jaskinia oświetlona blaskiem kryształów.”

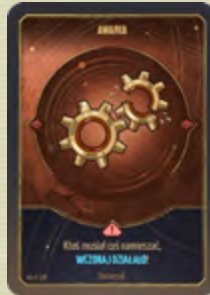
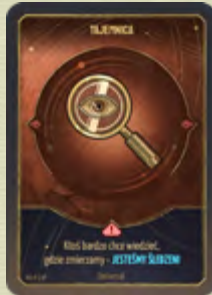
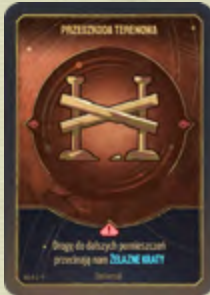


## Finałowa Lokacja

W tej lokacji nie chcecie iść dalej, ponieważ mierzycie się tam z Żywą Klątwą.

Problemy w finale powinny bezpośrednio wynikać z działań istoty, która jest opętana przez czarną magię.

Leszek jest pierwszym powiernikiem w grze. Dobrał 3 karty Problemów widoczne poniżej.



Do tego miejsca bardzo pasuje mu pierwsza karta, więc opisuje:

„Jesteśmy w jaskini oświetlonej dziwnymi kryształami. Chcemy iść dalej, ale drogę blokują nam Żelazne Kraty.”

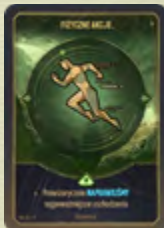
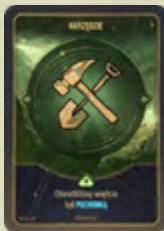
## Rozwiązania



Karty Problemu są Inspiracją, a nie Wyzwaniem.

Przykładowo, możesz wprowadzić ten problem słowo w słowo. Możesz użyć kluczowej frazy i opisać, jak Twoja postać zakradła się na dach i skoczyła z niego, obezwładniając strażnika.

Jeżeli nic ci nie pasuje, użyj samej kategorii, opisując, że np. po prostu uciekłeś przeciwnikowi.



## 3. Zapytaj o Rozwiązania

Poproś pozostałych graczy o zagranie kart Rozwiązania i wyjaśnienie jak pokonałś Problem i co z tego wyniknęło pozytywnego dla nas.

Gdy Powiernik Amuletu poprosił o rozwiązanie, zagraj kartę Rozwiązania kładąc ją przed sobą. Na bazie dowolnego elementu karty opisz, w jaki sposób twoja postać lub cała drużyna rozwiązuje problem. Potraktuj karty jako Inspirację, a nie zadanie do wykonania. Nie opisuj długo - maksymalnie kilka zdań wystarczy, zwłaszcza że inni czekają na swoją kolej, a Twoje Rozwiązanie może nie zostać wybrane.

Pamiętaj, aby Rozwiązanie opowiedzieć w formie dokonanej - np.:

- Pokonujemy mur i przeskakujemy na drugą stronę, miękko lądując na sianie. – To prawidłowe rozwiązanie.
- Próbuje wspiąć się na mur. – To nie jest prawidłowe rozwiązanie.

Możesz też spasować, wykładając przed siebie zakrytą kartę.

Propozycja Rozwiązania nie jest PRAWDĄ dopóki nie zostanie wybrana przez Powiernika. Tak samo jak przy zagrywaniu Problemów, każdy gracz może zgłosić wątpliwości lub sugestie.

*Przykład: Magda zagrywa kartę „Prowizorycznie **Naprawiliśmy najpoważniejsze uszkodzenia**” i tłumaczy, że Żelazne Kraty są tutaj z powodu obsunięcia terenu. Chwila pracy i odsuwamy kraty do góry na tyle, aby przejść.*

*Maciej kładzie kartę „Oświetiliśmy wnętrze hali **Pochodnią**” i mówi, że odrywa jeden kryształ i obchodzi ciemniejsze zakamarki i znajduje przejście dalej.*

## 4. Wybierz Rozwiązanie

Wybierz jedną z propozycji - to ona staje się PRAWDA.

**Przykład:** *Podoba mi się prostota rozwiązania Macieja, wybieram jednak rozwiązanie Magdy, bo moim odczuciu ciekawie rozbudowała opis otoczenia.*

Gdy Powiernik Amuletu Cię wybrał, może się okazać, że nie wszystko w twoim Rozwiązaniu jest jasne. To dobry moment, aby np. opisać końcowy efekt Twoich działań.

## 5. Wyzwanie

W tym kroku w bazowych zasadach nic się nie dzieje.

## 6. Koniec tury

Wszyscy poza aktualną Powierniczką dobierają kartę Rozwiązania.

Przełącz kartę Powiernika Amuletu kolejnemu graczowi.

## Koniec Gry

**Wygrwanie**, gdy pokonałicie ostatni Problem w ostatniej Lokacji (zwykle jest to 9 Problem). Amulet teleportuje Was z powrotem do domu.

Jeżeli Klątwa nie została jeszcze opisana jako pokonana, to w domyśle zrobiliście to już bez trudu. W razie wątpliwości, ostatni Rozwiązujący ma ostatnie słowo.

**Przegrywanie**, gdy przerwiecie grę w trakcie.

## Nie wiem co wybrać!?

Gdy nie wiesz jakie rozwiązanie wybrać, weź pod uwagę te elementy:

- Które Rozwiązanie nawiązuje do poprzednich wydarzeń?
- Która osoba, która dawno nie była wybrana?
- Które Rozwiązanie wprowadza ciekawe informacje dot. świata?

## Co to za gra bez prawdziwego warunku przegranej!?

Doskonale Cię rozumiem. Sprawdź zasady Wyzwań w sekcji Modułów.

## Moduły



### Uwagi do prototypu

Twoje karty Wyzwań wyglądają inaczej i zawierają więcej tekstu.

Traktuj je, jakby na każdej z nich było napisane:

„Nagroda: Odrzuć tę kartę”.

„Gdy na stole są odkryte 3 karty Wyzwań, przegraliśmy”

Nie dobierajcie dodatkowych kart za pokonanie Wyzwań.

Gra Mroczny Amulet zawiera wiele modułów opcjonalnych, które pozwalają Wam dopasować grę do swoich potrzeb.

### Karty Wyzwań

W piątej fazie dochodzą nowe zasady opisane poniżej. Dzięki temu modułowi możecie teraz **przegrać**. Grę zaczynacie bez odkrytych kart wyzwań. W fazie tury Wyzwanie dodajcie krok:

- Sprawdźcie, czy zrealizowaliście 1 lub więcej z odkrytych kart Wyzwań. Jeżeli tak, to odbierzecie za nie Nagrody.

**Przykład:** *Na stole leżało odkryte Wyzwanie o treści „Gdy PRAWDA w tej turze zawiera opis czyis Emocji”. Zosia zrealizowała to Wyzwanie, opisując w Problemie, że przeciwnik który stanął im na drodze był wściekły. Następnie na początku fazy Wyzwanie, odrzuca zrealizowane Wyzwanie.*

Następnie dobierz nowe Wyzwanie i połóż je nad lokacjąmi tak, aby wszyscy je mogli odczytać. Jeżeli są 3 odkryte Wyzwania, **Przegrywacie** i zostajecie w tym świecie. Możecie spróbować jeszcze raz tymi samymi postaciami.

### Karty Postaci jako Rozwiązania

Karty postaci używasz tak samo, jak każdej innej karty Rozwiązania. Opisując takie rozwiązanie musisz opowiedzieć, co zrobiła Twoja postać, a nie grupa.

Aby odzyskać kartę Postaci, odrzuć wybraną kartę Rozwiązania w dowolnym momencie tury.

### Rozwiązania łączone

Możesz dodać swoje Rozwiązanie do Rozwiązania innego Gracza, o ile ten się zgodzi. Gdy Powiernik będzie wybierał Rozwiązanie, traktuje takie połączone Rozwiązania jako jedno.

### Jednoosobowa gra

W trakcie gry jednoosobowej w swojej turze ciągniesz 3 karty Problemów i wprowadzasz dokładnie zdanie z dołu karty albo



rozbudowujesz je. Następnie normalnie zagrywasz kartę Rozwiązania.

### **Dwuosobowa gra**

W tej wersji pomijacie krok Wyboru Rozwiązania, ponieważ zawsze jest tylko jedno. Rozwiązujący nie może spasować. Położcie większy nacisk na tworzenie spójnej fikcji, zadając sobie pytania, zastanawiajcie się na głos i podzuczajcie sobie pomysły.

Jeżeli to Wasza pierwsza gra, sugerujemy zagrać w większą ilość osób.

### **Gra na sześć i więcej osób**

Przy grze w sześć i więcej osób obowiązuje dodatkowa zasada: w jednej turze swoje rozwiązanie mogą zaproponować nie więcej niż 4 osoby. Możecie też dopilnować, aby jak najczęściej używać Rozwiązań Łączonych.

Tylko pierwsze cztery osoby mogą zgłosić Rozwiązanie (Wybierzcie, czy kto pierwszy ten lepszy czy kolejne pierwsze cztery osoby od Powiernika zgodnie ze wskazówkami zegara). Pozostałe osoby muszą spasować albo użyć zasad Rozwiązań Łączonych.

## **Twórcy i twórczynie:**

Mechanika, pomysł i koordynacja: Jacek Gołębiowski

Treść kart i rozwój gry: Filip Madej

Layout, projekt ilustracji i okładki, ilustracje Problemów, Rozwiązań i Postaci:  
Bartosz Repetowski

Koordynacja testów: Piotr Chmielewski

Ilustracje Lokacji i Żywych Kląt: Martyna Wochnik

Skład kart oraz instrukcji: Beata Smugaj

Wydawnictwo Gindi  
gindi.pl



## Przykład rozgrywki

[Justyna, Natalia i Zosia grają w Mroczny Amulet. Po wybraniu postaci i odczytaniu prologu dowiadują się, że Żywą Kłątą z którą będą się mierzyć, jest Nowy Bożek. Na początku gry trafiają do lokacji, którą jest “Wioska Rybacka. Ślady mieszkańców prowadzą do wody, i nie wracają.” Justyna jest pierwszą Powierniczką Amuletu, ciągnie więc trzy karty Problemu i zagrywa jedną z nich.]

**Justyna:** “Nie pozwolą nam opuścić tego miejsca, dopóki trwają przygotowania do uroczystości”, tak naprawdę w jeziorze odbywa się w tym momencie rytuał dla całej wioski, i pomiędzy chat wychodzi kapłan z pustymi oczami, i z nożem w ręku zaprasza nas do przyłączenia się!

**Zofia:** Ugh, creepy!

**Natalia:** Nie bój nic, mam na niego kartę! [Natalia spośród trzech kart rozwiązania na ręce zagrywa “Obezwładniliśmy ich używając sztuk walki”] On jest jeden, nas jest trójka, obezwładniamy go, i wypytujemy na uboczu o dalszą drogę.

**Justyna:** Zofia, masz inne propozycje?

**Zofia:** Nie, dzięki, obezwładnienie mi się podoba. [Zofia miała pomysły, ale zdecydowała, że propozycja Natalii jest dobra i nie chciała z nią konkurować. Wybiera więc jedną kartę z ręki i kładzie ją przed sobą zakrytą. Potem ją odrzuci.]

**Justyna:** Natalia, twoje rozwiązanie staje się prawdą!

**Natalia:** Czyli co, dodaję Wyzwanie?

[Natalia dociąga kartę Wyzwania i kładzie ją nad Lokacjami]

[Wszystkie gracze poza Justyną dobierają kartę Rozwiązania. W kolejności w której siedzą przy stole, Natalia jest następną Powierniczką. Justyna przekazuje jej Kartę Powierniczką.]

**Natalia:** I w dodatku jestem teraz Powierniczką? No dobra, udało nam się uniknąć bycia złożonymi w ofierze, ale nasz następny problem to... [dociąga trzy karty problemu i zagrywa jedną z nich] “Zdesperowani, zaatakowali nas znienacka” No jasne! Kapłan podburza mieszkańców wioski, i ci teraz nas ścigają!

**Zofia:** Od początku mi się tu nie podobało! [zagrywa kartę “Zakradliśmy się tuż za ich plecami”] Siłą się nie przebijemy, proponuję kluczyć pomiędzy chatami aż wyrwiemy się na wolność!

**Justyna:** A co powiecie na to? [zagrywa “Przez nasz ubiór i zachowanie uznali nas za część swoich legend”] To by było niezłe. Zachowują się jakby nas rozpoznawali, i tak naprawdę wierzą, że muszą nas przeprowadzić przez jezioro na drugą stronę!

## Przykład rozgrywki

**Natalia:** Łał! Podoba mi się! Wybacz Zofia, biorę legendarne rozwiązanie. No to dochodzi nowe Wyzwanie. Jeszcze jedno i przegramy!

[Wszystkie graczy poza Natalią dobierają kartę Rozwiązania. Następną Powierniczką jest Zofia. Tym razem problemem jest "Ktoś dokonał sabotażu: z rury leje się strumień"]

**Zofia:** To płyniemy po tym jeziorze, nie? No to nagle łódź zaczyna napętniać się wodą! Prawie słycać z brzegu śmiech kapłana...

**Natalia:** Idealnie, Mam kartę na tę okazję! Ściągamy niepotrzebne ubrania i zatykamy przeciek!  
[Zagrywa kartę "Prowizorycznie naprawiliśmy najpoważniejsze uszkodzenia"]

**Justyna:** Okej, tego nie przebiję, jest zbyt absurdalne. [zagrywa kartę zakrytą, żeby zaznaczyć że Pasowała.]

**Zofia:** W takim razie - Natalia, dzięki tobie dożywamy bezpiecznie do brzegu. Może trochę zmarzłyśmy...

**Natalia:** I pokonałiśmy dwa Wyzwania. Jedno bo problem z łódką wynikał z tego, że użyłiśmy łodzi. A drugie bo kapłan się śmiał. [Natalia odrzuca oba Wyzwania.]

**Zofia:** No to był ostatni Problem w tej Lokacji. [Dodaje kolejną kartę Wyzwania.] To co, jakie jest następne miejsce?

[Wszystkie graczy poza Zofią dobierają kartę Rozwiązania. Justyna będzie teraz nową Powierniczką i swoją turę zacznie od odkrycia i przeczytania karty kolejnej Lokacji.]



## 1. Początek tury

- Jeżeli w aktualnej Lokacji pokonaliście 3 Problemy, przejdź do kolejnej Lokacji. Jeżeli jesteście w ostatniej Lokacji, zamiast tego Wygrywacie, a Amulet przenosi Was do domu.

## 2. Wprowadź Problem

- Pociągnij 3 losowe karty Problemów. Zagraj 1 z nich, a resztę odrzuć.
- Inspirując się wybraną kartą, opisz dlaczego nie możecie lub nie chcecie iść dalej.
- Moment na pytania i sugestie.
- Ten Problem staje się PRAWDA.

## 3. Poproś o Rozwiązanie

- Pozostali gracze w dowolnej kolejności zagrywają po 1 karcie Rozwiązania.
- Inspirując się wybraną kartą, opisz jak poradziliście sobie z sytuacją.
- Możesz spasować, odrzucając kartę Rozwiązania.
- Moment na pytania i sugestie.

## 4. Wybierz Rozwiązanie

- Wybierz, które Rozwiązanie staje się PRAWDA.
- Moment pytania i sugestie.
- Odrzuć niewybrane karty Rozwiązań.

## 5. Wyzwanie

- Zasady opcjonalne korzystają z tego kroku.

## 6. Koniec tury

- Wszyscy poza Powiernikiem dobierają kartę Rozwiązania.
- Przekaż kartę Amuletu do kolejnej osoby. Staje się Powiernikiem na czas kolejnej tury.

## Porady

To nie jest gra w opowiadanie historii. Rozwiązujcie kolejne Problemy, a historia utworzy się sama.

Karty Problemów i Rozwiązań mają za zadanie Inspirować was do wprowadzenia elementów do świata gry. To pomoc a nie ograniczenie. Używaj dowolnego elementu karty tak, jak Ci to pasuje do sytuacji.

Jeżeli nie wiesz co robić, poproś o sugestie innych.

Jako Powiernik, masz stworzyć sytuację zawierającą powód dlaczego wasza grupa nie może, albo nie chce iść dalej.

Gdy proponujesz Rozwiązanie, opisz co sprawia, że możecie iść dalej.

- Twoja postać albo cała wasza drużyna pokonała przeszkodę.
- Sytuacja się zmieniła, bo otrzymaliście nieoczekiwaną pomoc.

Używaj formy dokonanej. „Pokonaliśmy mur” zamiast „Próbujemy pokonać mur”.