



**MROCZNY
AMULET**

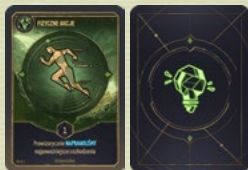
INSTRUKCJA

Zawartość gry:

Instrukcja

350 Kart (63x88mm):

110 Kart Rozwiązań



110 Kart Problemów



50 Kart Wyzwań



14 Kart Postaci



1 Karta Prologu



Mroczny Amulet

Mroczny Amulet to fabularna gra w godzinę dla 1–12 graczy, w której aby wrócić do naszego świata, musicie pokonać Żywą Kłątwę. Problem w tym, że jesteście tylko zwykłymi ludźmi.

W Mrocznym Amulecie każde z Was wciela się w osobę z karty **Postaci**. Rozgrywka trwa 10 tur. 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**.

Wygrwacie, gdy pokonacie **Żywą Kłątwę**.

Los waszych postaci rozstrzygnie się w **Finale**!

Świat Veiranu

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

Tak w miastach, jak i w dziczy, odnajdziecie Żywe Kłątwy. Będą to osoby, miejsca lub przedmioty wypaczone przez czarną magię. Każde z nich ma swoją wolę i motywacje 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. Urzędnik napisze pakt kończący wojnę między krajami. Przemoc nie jest koniecznością, jeżeli jesteście wystarczająco sprytni.

Przygotowanie do gry

Poniżej opisane jest przygotowanie rozgrywki dla 3–12 osób. Rozgrywka dla 1–2 osób przygotowywana jest tak samo, ale wymaga zasad opisanych w sekcji Moduły (str. 14).

1. Pierwszym graczem jest osoba która ostatnia przeczytała książkę lub wylosowana: dobieczcie po karcie Rozwiązania, wygrywa osoba z najwyższym numerem;
2. Potasuj i utwórz talie: Problemów, Rozwiązań, Postaci, Wyzwań, Lokacji i Żywych Kłąt. Połóż karty Skrótów zasad oraz żeton Mrocznego Amuletu 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**, 1 kartę **Żywej Kłątwy** i kartę **Finatu**;
5. Odłóż pozostałe karty Lokacji i Kłąt do pudełka, nie będą już potrzebne;
6. Rozpocznij grę, czytając na głos kartę **Prologu**.

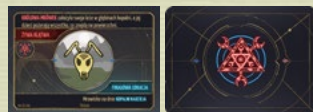


Zawartość gry:

35 Kart Lokacji



21 Kart Żywych Kłąt



6 Karty Skrótów Zasad



1 Karta Finatu/Epilogu



1 Żeton Mrocznego Amuletu



Twoja Tura

W swojej turze stajesz się Powiernikiem Amuletu i otrzymujesz żeton Mrocznego Amuletu. Gdy go trzymasz, wybierasz z jakimi Problemami będzie się musiała w tej turze zmierzyć reszta graczy.

1. Początek tury

Jeżeli w aktualnej Lokacji pokonałicie 3 Problemy, przejdźcie do kolejnej Lokacji. Jeżeli jesteście w ostatniej Lokacji, odczytajcie kartę Finau.

2. Wprowadź problem

Pociągnij 3 losowe karty Problemów. Zagraj 1 z nich pod Lokacją, a resztę odrzuć.

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.

- *Kraty blokują dalszą drogę korytarzem* – Przykład, kiedy nie możemy iść dalej.
- *Słyszycie wołanie o pomoc dobiegające znad rzeki* – Przykład, dlaczego nie chcemy iść dalej.

Twórz sytuację do rozwiązania, a nie opowiadaj historię. Nie twórz zbyt wielu detali, bo te dodadzą pozostali 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 częścią opowieści. Można do niego nawiązywać w dalszej rozgrywce – jest częścią zbioru wydarzeń,

postaci i miejsc, co do których zgadzacie się, że są częścią świata w którym gramy.

Każdy gracz może poprosić o dodatkowe wyjaśnienie, zwrócić uwagę że Problem przeczy czemuś, co wcześniej zostało ustalone, a także coś zasugerować. Postaraj się uwzględnić wszelkie uwagi innych osób.

Podstawowe pytania

Dlaczego to dla nas problem?
Jak to rozwiązuje nasz problem?

Przykład:

Dotarliśmy do Lokacji „Górski Strumień” – w którym niedźwiedź właśnie łapie ryby”.



Powierniczka, Justyna, dobiera 3 karty Problemów widoczne poniżej.



Justyna używa trzeciej karty i opisuje, że ruszyliśmy pokonać strumień na przelaj. Piaszczyste dno strumienia okazało się niestabilne i zapadliśmy się po pas. Przez chwilę zastanawiała się, czy nie użyć tylko kategorii karty i powiedzieć, że zaatakował nas niedźwiedź. Wybrała jednak coś, co uważała za ciekawsze.



Wyjście poza Lokację

Może się zdarzyć, opis problemu albo rozwiązania wskaże, że wysłiście poza obręb lokacji. Nic nie szkodzi, bo Lokacja ma przede wszystkim stworzyć dla was kontekst do działania.

3. Zapytaj o Rozwiązania

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

Gdy **Powiernik Amuletu** poprosił o rozwiązanie, zagraj kartę **Rozwiązania** – połóż 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 opisz 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.

- *Pokonujemy mur i przeskakujemy na drugą stronę, miękko lądując na sianie* – to dobre Rozwiązanie.
- *Próbuję wspiąć się na mur* – takie Rozwiązanie jest niedostateczne i gdy zostanie wybrane, trzeba będzie je dorecyzować.
- *Tańczę* – to jest złe rozwiązanie, ponieważ nie opisuje jak pokonał Problem.

Możesz też pasować – odrzuć 3 karty i dołóż nowe.

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

Przykład:

Zosia zagrywa kartę „Przedarliśmy się siłą przez cały oddział” i tłumaczy, że po prostu wygramoliliśmy się z tego piasku, cali mokrzy.

Natalia kładzie kartę „Subtelne perfumy, które każdemu dodadzą powabu”: Niedźwiedź zwabiony zapachem podchodzi do nas, chwali nasze perfumy. W zamian za flakon, pomaga nam wyjść.



4. Wybierz Rozwiązanie

Wybierz jedną z propozycji – to ona staje się częścią opowieści. Połóż wybraną kartę Rozwiązania na karcie Problemu, który pokonała.

Wybierając Rozwiązanie, nagradzaj:

- Nawiązania do poprzednich wydarzeń
- Wzbogacenie świata detalami
- Oryginalne pomysły
- Osoby, która dawno nie zostały wybrane

Przykład:

W poprzednim kroku Zosia zaproponowała przedarcie się, a Natalia wykupienie się perfumami. Justynie podoba się prostota rozwiązania Zosi, ale decyduje się wybrać rozwiązanie Natalii, bo ono rozbudowuje świat, dodając ciekawe fakty.

Gdy Powiernik Amuletu wybrał twoją propozycję, może się okazać, że nie wszystko jest jasne. To dobry moment, aby np. opisać końcowy efekt twojego rozwiązania.



5. Koniec tury

Posprzątajcie karty: odrzućcie niewybrane propozycje Rozwiązań i Problemów.

Dobierzcie tyle kart Rozwiązań, aby mieć ich 3 na ręce.

Przełącz żeton Mrocznego Amuletu graczy po twojej lewej.

Final



Po pokonaniu ostatniego problemu w Finalnej Lokacji odczytajcie na głos kartę Finalu. W tej turze nie ma Powiernika i nie zagrywacie karty Problemu. Zamiast tego wspólnie odczynicie Żywą Klątwę, zagrywając karty Rozwiązania. Pierwsza osoba, która wymyśli jak zacząć, zagrywa swoją kartę. Każde z pozostałych graczy musi uzupełnić opis, zagrywając swoje karty Rozwiązania. Opis kończy się, gdy uda się odczynić Klątwę.

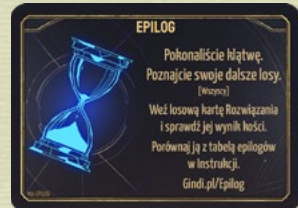
Przykład Finalu:

Stoimy na głównym ołtarzu Warsztatu-Świątyni. Przed nami unosi się kula z orbitującymi wokół niej pierścieniami. Justyna pierwsza rzuca kartę Rozwiązania: „Wystaliśmy wiadomość gołębiem pocztowym”. Opisuje, że kult Czarnej Ręki używał nakręcanych ptaków, więc wzięta i wystata jednego prosto w serce mechanizmu, aby wyłączył pierścienie.

Natalia zagrywa kartę „Zakurzona księga oprawiona w żyjące drewno”. Opisuje, jak chwyta świętą księgę i rozbija nią zewnętrzną skorupę kuli.

Zosia kładzie kartę „Oświeciliśmy wnętrze hali pochodnią” Jej opis: „Zgasło światło, więc zapaliłam pochodnię. Wewnątrz kuli była czysta ciemność i pod wpływem światła zapadła się w sobie!”

Epilog



W epilogu dowiedziecie się, co stało się z waszymi postaciami. Każdy gracz ciągnie losową kartę Rozwiązania i sprawdza jej wynik kości, a następnie porównuje go z tabelą Epilogów (na następnej stronie).



Tabela posiada wyniki spoza zakresu 1–20 ze względu na moduły, które pozwolą osiągnąć wartości spoza zwykłej skali.

Przykład Epilogu:

Justyna ciągnie losową kartę Rozwiązania z wynikiem kostki 7 i odczytuje na głos:

„Wracasz do swojego świata. Agencje rządowe dręczą cię przesłuchaniami na temat twoich przygód. W jaki sposób udało ci się ich uniknąć?”

„Myślę, że tak naprawdę nic na mnie nie mieli. Byłam twarda, bo po takich przygodach byle przesłuchania nie zrobiły na mnie wrażenia. Kto następny?”

Tabela Epilogów

Wynik	Opis	Wynik	Opis
-0	Odprysk odczynionej przez was kłątwy przemienił cię w kamień. Opisz w jakiej pozycji stoi twój posąg.	11	Wracasz do swojego świata i zakładasz rodzinę mafijną. Które doświadczenie z Veiranu najbardziej ci w tym pomogło?
1	Budzisz się i zauważasz, że nie minęła nawet sekunda. To był naprawdę dziwny sen, ale czas wracać do pracy.	12	Zostajesz w Veiranie i zaszysz się w kokonie. Przechodzisz transformację, i wyłaniasz się jako nowa, piękna istota, rodzima dla Veiranu. Powiedz, jaką istotą jesteś.
2	Zostajesz w Veiranie, ale z biegiem czasu narasta wokół ciebie nowa kłątwa, związana z twoim poprzednim życiem. Powiedz jaka to kłątwa.	13	Wracasz do swojego świata, i znajdujesz miłość swojego życia. Opowieść o której przygodzie podbiła serce twojej drugiej połówki?
3	Wracasz do swojego świata, ale razem z tobą przechodzi do naszego świata jeden z twoich przeciwników. Powiedz który.	14	Zostajesz w Veiranie i walczysz o sprawiedliwość dla pokrzywdzonych. Powiedz, jakie jest twoje zawołanie.
4	Zostajesz w Veiranie, ale zamiast ciebie do twojego świata wraca twój wróg. Powiedz który.	15	Wracasz do swojego świata i piszesz książkę o swoich przygodach, która staje się światowym bestsellerem. Powiedz jaki ma tytuł.
5	Wracasz do swojego świata, ale zabierasz ze sobą część złośliwej kławy – nigdy nie przestaje cię prześladować. Powiedz jaki ma efekt.	16	Zostajesz w Veiranie i budujesz karczmę, gdzie zawsze znajdzie się miejsce dla zagubionych. Powiedz jak się nazywa.
6	Zostajesz w Veiranie, ale nie możesz opuścić ostatniej odwiedzonej lokacji. Powiedz, jak wygląda twój dom.	17	Wracasz do swojego świata, i do końca życia malujesz obrazy na bazie swoich przygód. Opisz ten, który przyniósł ci największą sławę.
7	Wracasz do swojego świata. Agencje rządowe dręczą cię przesłuchaniami na temat twoich przygód. W jaki sposób udało ci się ich uniknąć?	18	Zostajesz w Veiranie i pomagasz czarnemu magowi w odnajdywaniu kław w terenie. Powiedz w której z odwiedzonych przez ciebie lokacji obudziła się nowa kłątwa.
8	Zostajesz w Veiranie i zakładasz rodzinę. Zamieszkujeć jedną z odwiedzonych przez Ciebie lokacji – powiedz którą.	19	Wracasz do swojego świata, ale zabierasz ze sobą jeden przedmiot napotkany w trakcie przygód. Powiedz jaki to przedmiot.
9	Wracasz do swojego świata, ale ktoś z twoich bliskich wkrótce trafi do Veiranu. Powiedz która z twoich przygód im pomoże.	20	Zostajesz w Veiranie, a odczyniona przez ciebie kłątwa obraca się na twoją korzyść. Powiedz jaki ma efekt.
10	Zostajesz w Veiranie, ale zamieniasz się w gadające zwierzę. Powiedz jakie to zwierzę.	21+	Wracasz do swojego świata, zabierając ze sobą część kławy. Od tej pory masz nad nią kontrolę. Powiedz, w jaki sposób ją wykorzystujesz.

Przykład rozgrywki

[Justyna, Natalia i Zosia grają w Mroczny Amulet. Po wybraniu postaci i odczytaniu prologu dowiadują się, że Żywą Klątwą z którą będą się mierzyć, jest Kult Bożka Boriasisza. Na początku gry trafiają do lokacji, którą jest „Rybacka Wioska. 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 spomiędzy 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 wypyujemy 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. Odrzuca więc wszystkie karty Rozwiązania z ręki, i dobiera trzy nowe.]*

Justyna: Natalia, twoje rozwiązanie staje się prawdą!

[W kolejności w której siedzą przy stole, Natalia jest następną Powierniczką. Justyna przekazuje jej żeton Mrocznego Amuletu.]

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 przeprosić przez jezioro na drugą stronę!

Natalia: Łał! Podoba mi się! Wybacz Zofia, biorę legendarne rozwiązanie.

[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! Aż słychać 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. *[Pasuje, czyli odrzuca karty Rozwiązania z ręki i dobiera trzy nowe.]*

Zofia: W takim razie – Natalia, dzięki tobie doptywamy bezpiecznie do brzegu. Może trochę zmarzłyśmy... To był ostatni Problem w tej Lokacji. To co, jakie jest następne miejsce?

Porady

Jak wprowadzać w grę nowe osoby

Oto przykładowy tekst, jakim zachęcam ludzi do zapoznania się z grą:

„Mroczny Amulet to gra fabularna, w której wcielamy się w ludzi przeniesionych do innego świata próbujących wrócić do domu. Rozgrywka potrwa maksymalnie godzinę. Nie ma znaczenia, czy graliście już w takie gry. Zasady są proste, używamy kart które są odpowiednią co można zrobić w danym momencie.”

Kiedy znasz już dobrze grę, może kusić Cię aby wprowadzić wszystkie moduły które znasz i lubisz. Nie bez powodu jednak podstawowa wersja gry jest prosta. Zacznij od grania właśnie na tych zasadach. Jednak w zależności od tego, jak nowe osoby dobrze sobie radzą, możesz wprowadzać pozostałe moduły w trakcie gry.

Pierwsza tura służy do tego, by pokazać zagrywanie Problemów, a potem ich rozwiązywanie. Podkreślam, że inspiruję się kartami, pokazuję karty które mam na ręce i opisuję swój tok myślenia. W drugiej turze, jako rozwiązujący, pokazuję jak użyć karty postaci. W trzeciej turze pokazuję rozwiązania łączone.

Gdy opuszczamy Lokację, dodaję zasady Wyzwań. Robię to jednak ostrożnie – dla niektórych osób w pierwszej rozgrywce wyzwaniem będzie wymyślanie Rozwiązań i Problemów. Nie wahaj się przypomnieć takim osobom o możliwości Pasowania i wymiany kart. Czasem kłopot wynika z kart na ręce, których gracze nie potrafią dostosować do sytuacji. Dobrym pomysłem jest sugerowanie opisów. Gdy ktoś ma kłopoty w grze, poproś

o pokazanie ręki i wspólnie zaproponujcie tej osobie co może z tymi kartami zrobić.

W pierwszej rozgrywce prawie nigdy nie wykorzystuję zasad *To nie takie proste*, chyba że gram w dwie osoby. Mało uwagi zwracam na na spójność świata. Na koniec gry pośmiej się razem z resztą z absurdów, a potem zapytaj: chcecie zagrać jeszcze raz, ale trochę bardziej na poważnie?

Przemoc

Podstawowym poziomem przemocy w Mrocznym Amulecie jest opisywanie jej zastanych skutków, lub zapowiadanie jej przy opisywaniu Problemu, który zaraz się przydarzy. W domyśle – do przemocy nie dochodzi, bo powstrzymujecie ją jednym ze swoim Rozwiązań.

Rozwiązując starajcie się nie opisywać przemocy. W grze nie ma wiele kart które ściśle do niej nawiązują (jak np. nóż). Nie ma też postaci w rodzaju Policjantka czy Żołnierz, czy innych zawodów ściśle związanych są z używaniem przemocy. Nie musicie używać siły, jeżeli będziecie wystarczająco sprytni!

Kiedy chcecie grać agresywniej, pamiętajcie aby ustalić, co właściwie macie na myśli. Czy będzie to przemoc na poziomie filmów superbohaterskich, gdzie krew zwykle się nie pojawia? Czy raczej sceny niczym z horrorów?

To nie jest gra w opowiadanie historii

Oczywiście, że jest to gra w której opowiadamy historię! Skąd więc ten nagłówek?

Wiele gier fabularnych posiada centralną osobę, tj. Mistrza lub Mistrzynie gry, która jest odpowiednikiem „stałego” Powiernika Amuletu. Taka osoba ma prawo i obowiązek przygotowywać przed rozgrywką scenariusze albo sytuacje, które napotykają potem gracze. Osoby przyzwyczajone do takiej metody, zamiast krótko opisać napotkany Problem, mogłyby narzucić wiele detali i wyobrażeń dotyczących świata. Samo w sobie nie jest to złe – ale po prostu to nie pasuje do zasad Mrocznego Amuletu.

Dlatego nie opowiadacie tutaj historii, tylko tworzycie Problemy i Rozwiązujecie je. Opowieść tworzy się dzięki temu sama. Ot, taki paradoks.

Spójność opowieści

Pierwsza wasza rozgrywka prawie zawsze będzie przypominała bardziej dziwny sen albo odcinek zwariowanej kreskówki. Ponieważ niektórym z was może to przeszkadzać, pragnę was uspokoić. Kolejne gry stają się zwykle same z siebie bardziej spójne i przypominające filmy przygodowe.

Jeżeli chcecie aktywnie pilnować, aby wydarzenia były jak najbardziej spójne, musicie zwracać na to uwagę. Gdy ktoś zaproponuje Rozwiązanie lub wprowadzi Problem, a wy widzicie w nich niespójność, zgłoście to na głos. Gdy chcecie więcej realizmu, nie wprowadzajcie upadków z wysokości kilku pięter.

Ciekawy przypadek dotyczy też Sojuszników Lokalnych i Menażerii. Często te dwa typy Rozwiązań wprowadzają tzw. odsiecz kawalerii, która rozwiązuje problem za naszych bohaterów i pojawiają się znikąd. Jeżeli wam to przeszkadza, to gdy ktoś je wprowadza, zapytajcie na przykład skąd się wzięli, albo dlaczego nam pomagają? Dodatkowo, niech ich pomoc jest podstawą do kolejnego problemu. Pomogła wam Szamanka w masce orła? Może dlatego, że chce waszego Amuletu!



Moduły

Karty Postaci jako Rozwiązania

Możesz zainspirować się dowolną częścią swojej karty Postaci w taki sam sposób, jak kartą Rozwiązania. Opisując takie rozwiązanie musisz opowiedzieć, co zrobiła twoja postać, a nie grupa lub lokalny sojusznik

Zagraj kartę Postaci wraz z zakrytą kartą Rozwiązania. To ją położysz na Problemie albo odrzucisz zamiast karty Postaci. Karta Postaci wraca do Ciebie na koniec tury.

Przykład:

Zosia zagrywa swoją postać Bibliotekarza „Spędziłem całe życie w książkach. Nigdy nie hałasuję i pomagam innym być cicho” w Problemie który dotyczył dużej ilości strażników. Dodaje pod nią zakrytą kartę Rozwiązania, której najmniej było jej żal odrzucić.

Zosia: Przekradamy się, bo potrafimy być naprawdę cicho.

Jej rozwiązanie zostało wybrane, więc kładzie zakrytą kartę Rozwiązania na Problemie, a Postać wraca do niej. Gdyby nie zostało wybrane, karta Postaci wróciłaby do niej, a karta Rozwiązania została by odrzucona.

Rozwiązania łączone

Możesz dodać swoje Rozwiązanie do Rozwiązania innego Gracza, o ile ten się zgodzi. Gdy Powiernik wybiera Rozwiązania, traktuje takie połączone Rozwiązania jako jedną opcję wyboru.

Gdy uzupełniasz czyjeś rozwiązanie, możesz wykorzystać ten moment na dodanie detali, rozszerzyć opis itp, zamiast skupiać się na wymyśleniu rozwiązania.

Przykład:

Justyna: Pokonujemy mur i przeskakujemy na drugą stronę, miękko lądując na sianie.

Natalia, dogrywając kartę „Pojechaliśmy na koniu”: Siano było tam, ponieważ po drugiej stronie muru jest stajnia. Pasuje?

Justyna: Jasne!

Wyzwania

Na początku tury wyłóż losowe Wyzwanie, przeczytaj je na głos i połóż w widocznym miejscu. Gdy w tej turze, ktokolwiek w trakcie opisywania Problemu lub Rozwiązania zrealizuje to Wyzwanie, bierze tę kartę do siebie. Jeżeli na koniec tury Wyzwanie nadal pozostaje niezrealizowane, odłóż je pod kartę Finału.

W Epilogu wszyscy gracze odejmują 1 od wyniku za każdą niezrealizowaną kartę Wyzwania. Dodaj 1 do swojego wyniku za każde Wyzwanie zrealizowane przez Ciebie.

Przykład:

[Justyna, aktualna Powierniczka ciągnie na początku tury Wyzwanie „Spokojnie Porozmawiajcie”]

Justyna: Żeby nie było za łatwo, to słuchajcie – atakuje nas znieca z sufitu wielki nietoperz, który łaknie naszej krwi.

[Justyna mogła wprowadzić problem, który ułatwiłby spełnienia Wyzwania, ale chciała zobaczyć jak poradzą sobie pozostałe osoby.]

[Natalia zagrywa kartę „Zrozumieliśmy ich motywacje, i przekonałiśmy się że to nieporozumienie.”]

Natalia: Dają się napić mojej krwi nietoperzowi i go głaszczą. Okazało się że nietoperz potrafił mówić, podziękował więc za poczęstunek i odleciał.

[Jeżeli Justyna wybierze to Rozwiązanie, aktualne Wyzwanie zostanie pokonane.]

To nie takie proste

Zalecane moduły: Wyzwania

Moduł dodaje element niepewności do waszej gry. Dzięki niemu wybrane Rozwiązanie może zakończyć się porażką lub krytycznym sukcesem.

Dodatkowo, zasady zmuszą was do lepszego nawiązywania do ustalonych już wydarzeń, postaci i miejsc, a także częstsze rozwiązywanie Problemów przez was postaci, zamiast przez bycia ratowanymi przez otoczenie.

Zasady

Raz na Lokację dowolne z graczy może powiedzieć „To nie takie proste!” po tym, jak zostanie wybrane Rozwiązanie dowolnej osoby.

Zagrywający kartę Rozwiązania rzuca K20 albo używa losowej karty Rozwiązania, a następnie sprawdza wynik rzutu. Otrzymujesz +2 za każdy bonus, którego wymaganie spełniasz.

Bonusy

- To konkretnie twoja postać rozwiązywała problem: *np. Gracz gra bibliotekarzem i opisał, jak wdrapuje się na półkę skalną.*
- Nawiązujesz do faktów ustalonych w waszej opowieści sprzed obecnego Problemu: *np. Gracz opisał, że wrócił się do pomieszczenia wcześniej, gdzie nabrał wody która wcześniej była już tam opisana.*
- Ktoś Ci pomagał.

Wynik rzutu

21+: Krytyczny Sukces.

11–20: Sukces.

10–: Porażka.

Sukces i Krytyczny Sukces

Sukces oznacza że Rozwiązanie stało się częścią opowieści jak zawsze.

Krytyczny Sukces pozwala Ci dodatkowo wziąć kartę Wyzwania (losową lub spod karty Finału) i położyć ją zakrytą przed sobą obok karty postaci. Jeżeli gracie bez Wyzwań, zamiast tego użyj karty Problemu. Każda taka karta daje Ci na koniec +1 do testu Epilogu.

Porażka

Gracz który powiedział „To nie takie proste!” dostosowuje opis Rozwiązania tak, aby uwzględnić podjętą próbę Rozwiązania i wyjaśnia, dlaczego się nie udało. Ważne jest to, że próba się wydarzyła, ale nie miała takiego skutku, jak planowano. Problem mógł się trochę zmienić, ale pozostaje nadal w grze.

Dodaj losową kartę Wyzwania pod kartę Finału. Jeżeli gracie bez Wyzwań, zamiast tego użyj losowej karty Problemu. Każda taka karta daje wszystkim na koniec –1 do testu Epilogu.

Po wykonaniu rzutu i wcieleniu w życie jego wyniku:

1. Wszyscy poza Powiernikiem dobierają kartę Rozwiązania
2. Zagrajcie nowe karty Rozwiązania.
3. Ten sam Powiernik wybiera Rozwiązanie po raz kolejny.

Przykład:

Zosia chciała kopniakiem wywarzyć drzwi, ale te okazały się być za mocne!

Przykład:

Justyna która w tej turze jest Powierniczką zdecydowała, że tym razem Problemem będą zamknięte drzwi.

Następnie wybrała Rozwiązanie Natalii, która opisała, że Kosmetyczka, którą gra, pokonała zamknięte drzwi kopniakiem.

Zosia powiedziała „To nie takie proste”.

Natalia dostała bonus +2 do rzutu za jasne użycie swojej postaci. Niestety, pociągnęła kartę z wynikiem 7, co nawet z bonusem +2 daje tylko 9. Porażka!

Natalia i Zosia dobierają karty Rozwiązania. Justyna pozostaje nadal Powierniczką Amuletu. Problem pozostaje taki sam, ale na pewno już nie da się wyważyć drzwi kopniakiem. Są za mocne! Obie zagrywają nowe karty Rozwiązań z których Justyna wybierze, które stanie się częścią opowieści.

Porady

Możecie nie limitować użycia raz na lokację, ale „*To nie takie proste!*” można powiedzieć raz na dany Problem.

Jednoosobowa gra

Wymagane moduły: To nie takie proste

Zalecane moduły: Wyzwania

W trakcie gry jednoosobowej w swojej turze tworzysz Problem a potem Rozwiązujesz go.

Różnicą jest to, że zawsze wykonujesz test po zagranii karty Rozwiązania.

Gdy pasujesz, potraktuj to jako automatyczną porażkę w teście.

Na koniec tury uzupełniasz karty do trzech.

Dwuosobowa gra

Wymagane moduły: To nie takie proste

Zalecane moduły: Wyzwania

W tej wersji pomijacie krok Wyboru Rozwiązania, ponieważ zawsze jest tylko jedno.

Gdy pasujesz, potraktuj to jako automatyczną porażkę w teście.

Powiernik powinien zwrócić uwagę na to, gdy jego zdaniem Rozwiązanie kompletnie nie ma sensu. Niech powie dlaczego tak sądzi. Może też zaproponować modyfikację pomysłu. Jeżeli Rozwiązujący będzie się upierał przy swoim oryginalnym założeniu, zastosujcie karę do rzutu -4. Jeżeli się uda, najwyraźniej jednak to było możliwe.

Położcie większy nacisk na tworzenie spójnej fikcji, zadając sobie pytania, zastanawiajcie się na głos i podrzucajcie sobie pomysły.

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

Gra na sześć i więcej osób

Wymagane moduły: Rozwiązanie łączone

Przy większej ilości osób samo proponowane Rozwiązań może zająć za dużo czasu a powiernik może zapomnieć propozycję pierwszych osób. Dlatego 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.

Punktacja

Jeżeli lubicie ze sobą konkurować, liczyacie (np. za pomocą kartki i długopisu) ile razy ktoś został wybrany jako Rozwiązujący. Ta osoba na końcu otrzyma +3 do rzutu w Epilogu i może uważać się za zwyciężczynię rozgrywki.

Stały Powiernik

W grach typu Dungeon and Dragons albo Warhammer występuje stała osoba opisująca świat dookoła postaci zwana Mistrzynią Gry (także Mistrzem Gry albo Osobą Mistrzującą). Jeżeli chcecie, możesz wcielić się w taką rolę i tutaj. Nadal gracze mają znacznie większy wpływ na otoczenie i fabułę niż zwykle w takich tytułach. Jednak łatwiej będzie dbać o spójność świata bo Problemy będą pochodziły wyłącznie od jednej osoby.

Jeżeli chcesz zagrać z młodszymi osobami, rozważ tę opcję.

Twórcy i twórczynie:

Mechanika, pomysł i koordynacja:

Jacek Darken Gołębiowski

Treść kart i rozwój gry: Filip Cyrus Madej

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

Bartosz Repetowski

Ilustracje Lokacji i Żywych Kłąt:

Martyna Wochnik

Koordynacja testów: Piotr Chmielewski

Specjalne podziękowania: Beata Ari Smugaj, Justyna Kura Mitianiec, Marcin Dredu Reguński, Maciej Łucek Sabat, Joanna Cupak, Marija Masha Regulska, Robert Dimzard Bujniowski, Kacper BellsOn Wieja i wiele innych.

Wydawnictwo Gindi
gindi.pl

Wydawnictwo Gindi jest uczestnikiem akcji "Polecają Krewni Pyrkonu". Oddając krew, osocze i szpik ratujesz zagrożone życie. Zachęcamy do oddawania krwi i osocza oraz do rejestracji jako potencjalny dawca szpiku. Odszukaj najbliższe Regionalne Centrum Krwiodawstwa i Krwiolecznictwa i sprawdź na jego stronie www aktualne warunki oddawania krwi.

ZAWSZE

KARTY TO INSPIRACJE

Używaj dowolnego elementu karty Rozwiązania albo Problemu.

PYTAJ I SUGERUJ

W dowolnym momencie możesz zapytać, gdy czegoś nie rozumiesz, albo zasugerować coś innym. Wasza opinia będzie tym lepsza, im bardziej zadbacie o jej spójność.

GDY WPROWADZASZ PROBLEM

KLAROWNOŚĆ

Wyjaśnij, dlaczego musimy pokonać problem i nie możemy go zignorować. Użyj kilku zdań, chyba że poproszą cię o detale.

GDY ROZWIĄZUJESZ

AKCJA I EFEKT

Opowiedz, jak pokonujecie Problem, a nie, jak próbujecie to zrobić.



SKRÓT ZASAD

I. (WSZYSCY) POCZĄTEK TURY

Przejdźcie do kolejnej Lokacji,

jeżeli w aktualnej pokonałiście 3 Problemy.

II. (POWIERNIK) WPROWADŹ PROBLEM

Dobierz 3 Problemy, zagraj 1 pod Lokacją, a resztę odrzuć. Inspirując się kartą, wyjaśnij,

dlaczego nie możecie iść dalej.

III. (POZOSTALI GRACZE) ZAGRAJ ROZWIĄZANIE

Zagraj 1 Rozwiązanie przed siebie. Inspirując się kartą, opisz, jak poradziłiście sobie z Problemem. Możesz też

pasować – połóż 1–3 zakryte karty.

IV. (POWIERNIK) WYBIERZ ROZWIĄZANIE

Wybierz, które Rozwiązanie stanie się częścią opowieści.

V. (POWIERNIK) KONIEC TURY

Posprzątajcie karty.

Uzupełnijcie karty Rozwiązań do 3 na ręce.

Przekaż Amulet kolejnej osobie.

DAPI01-POM1

MODUŁ: POSTACIE

Możesz zagrać Postać jak kartę Rozwiązania.

Gdy to robisz, zagraj ją razem z zakrytą kartą Rozwiązania. Po użyciu weź postać z powrotem.

MODUŁ: WYZWANIA

Na początku tury odkryj 1 kartę Wyzwania. Na koniec tury osoba, która zrealizowała Wyzwanie, kładzie je przed sobą. Niezrealizowane Wyzwania włożcie pod kartę Finału. Przy losowaniu Epilogu każde posiadane Wyzwanie daje ci +1 do rzutu.

Każde niezrealizowane Wyzwanie daje -1 do rzutu dla wszystkich graczy.

MODUŁ: WSPÓŁPRACA

Możesz dodawać swoje Rozwiązanie do Rozwiązania innych Graczy, o ile ci się zgodzą.

MODUŁ: TO NIE TAKIE PROSTE

Po tym, jak twoje Rozwiązanie zostało wybrane, raz na Lokację dowolna osoba może powiedzieć „To nie takie proste!”.

TEST

Rzuć kością k20 albo użyj losowej karty Rozwiązania.

DODAJ +2, jeżeli to konkretnie twoja postać rozwiązywała problem.

DODAJ +2, jeżeli ktoś ci pomogal.

WYNIK

21+: Udało się i dodatkowo weź Wyzwanie – spod Finału albo Losowe.

11–20: Udało się.

1–10: Porażka. Opiszcie w którym momencie Rozwiązanie poszło nie po waszej myśli. Dobierzcie karty Rozwiązania i dokończcie Problem.