



Kroniki zamku Avel

Niezbędnik poszukiwaczy przygód

Krażące wokół zamku Avel hordy potworów, a zwłaszcza nadchodząca postać Monstrum, stanowią ogromne zagrożenie dla mieszkańców krainy. Nic więc dziwnego, że wszyscy chcą pomóc w walce. Rzemieślnicy wytwarzają przedmioty, krasnoludy maszyny obłąknicze, a ziołarze sporządzają nowe receptury i warzą mikstury. Nawet dzicy mieszkańcy przyłączają się do walki, jeśli udowodnisz swoją odwagę, pokonując potwory. Skorzystaj z pomocy i wspólnie obrońcie zamek Avel!



Zawartość rozszerzenia



żeton ekwipunku: 3 eliksiry



żeton ekwipunku: 3 pary butów



3 duże potwory



3 żetony zwierzęcych towarzyszy



3 kafle planszy



3 balisty (figurki do złożenia)



Zmiany w przygotowaniu gry

Kafle planszy z tego dodatku dodajcie do puli kafli z podstawowej wersji gry. W rozgrywce 1-, 2- albo 3-osobowej pamiętajcie, aby odłożyć na bok kafle wyszczególnione w instrukcji podstawowej wersji gry. Gdy będziecie grać z tym rozszerzeniem, Wasza plansza będzie większa, a jak ją ułożyć sprawdźcie pod kodem QR albo w aplikacji.

Żetony dużych potworów wtasujcie do stosu dużych potworów z podstawowej wersji gry.

Żetony ekwipunku dodajcie do woreczka na ekwipunek. Powinny się tam też znaleźć żetony ekwipunku z podstawowej wersji gry.

Żetony zwierzęcych towarzyszy i figurki balist połóżcie zaraz obok żetonów pułapek, żetonów księżycowych pieczęci i murów.



Nowy ekwipunek

Niniejszy dodatek wprowadza do gry dodatkowe eliksiry, a także nową część ekwipunku – buty.

Eleksiry przygotowane przez doświadczonych ziołarzy na podstawie nowych przepisów pomogą nieustrasżonym bohaterom w ich misji.



Eleksir teleportacji – bohater, który wypije ten eliksir, może przenieść się na dowolny odkryty kafel planszy.



Eleksir czasu – bohater, który wypije ten eliksir, może wykonać dodatkową akcję w swojej turze.



Eleksir ulepszenia przedmiotu – płyn zawarty w tej fiolece można wetrzeć w dowolną część ekwipunku. Bohater, który tak uczyni, może ulepszyć wybrany przez siebie żeton ekwipunku.

Uwaga! Eleksirów można użyć przed albo po wykonaniu akcji w turze. Wypicie eliksiru nie jest akcją.

Buty dobrej jakości pozwalają bohaterowi na szybsze poruszanie się w dzikim terenie, co może uratować życie, gdy po piętach deptce nam horda potworów.



Strona podstawowa. Nieulepszone buty pozwalają jednorazowo podczas walki przerzucić 1 z kości we wskazanym kolorze.



Strona ulepszona. Bohater wyposażony w ulepszone buty może podczas wykonywania akcji ruchu poruszyć się o 1 dodatkowy kafel.



Nowe potwory

Potwory z tego dodatku posiadają nową cechę i zapewniają nową nagrodę – zwierzęcych towarzyszy.

– przed rozpoczęciem walki bohater otrzymuje 1 obrażenie (nie można go w żaden sposób zablokować).



– po pokonaniu potwora bohater otrzymuje odpowiedni żeton zwierzęcego towarzysza.



Trzy Córy

Kurodarowi służy wiele dziwnych i tajemniczych istot, takich jak na przykład Trzy Córy, które ludy Avelu znają jako Zazdrość, Chciwość i Furia. Istoty te pojawiły się na Avelu w czasie Dawnych Wojen i podobno początkowo walczyły z Kurodarem, a nawet dotarły na Czarny Księżyc i starły się ze złym bogiem w jego pałacu. Nikt nie wie, co dokładnie tam zaszło, ale gdy wrócili na Avel, to na czele oddziałów Kurodara. Przez wieki działały z ukrycia, z konieczności nawiązując współpracę z bogami innych księżyców. Jednak teraz, gdy Czarny Księżyc znów wisi na niebie i zbliża się Monstrum, zrobią wszystko, by Kurodar zwyciężył!



Zwierzęcy towarzysze

Po pokonaniu jednej z Trzech Cór do bohatera dołącza zwierzęcy towarzysz. Gracz bierze odpowiedni żeton zwierzęcego towarzysza i kładzie go obok swojej planszетки (stroną z symbolem ♠). W czasie rozgrywki towarzysza można użyć 2 razy. Po pierwszym wykorzystaniu żeton towarzysza jest odwracany na drugą stronę. Po drugim użyciu zwierzę opuszcza bohatera, należy odrzucić ten żeton.

Niedźwiedź



Użyj w czasie walki:
– Strona 1: dodaj 2 symbole ♠ do wyniku swojego rzutu.
– Strona 2: dodaj 1 wynik ♠ do swojego rzutu.

Lis



Użyj w czasie walki:
– Strona 1: dodaj 2 symbole ♠ do wyniku swojego rzutu.
– Strona 2: dodaj 1 wynik ♠ do swojego rzutu.

Orzeł



Użyj przed lub po wykonaniu akcji:
– Strona 1: przemieść pionek Twojego bohatera na dowolny odkryty kafel planszy. Użyj w czasie akcji ruchu:
– Strona 2: przemieść pionek Twojego bohatera o 1 dodatkowy kafel.



Nowe kafle planszy



Pchli Targ – gwar tego miejsca odbija się echem w odległych lasach i ściąga chętnych do okazjnych wymian. Gdy odkrywasz ten kafel, umieść na nim 3 wylosowane z woreczka żetony ekwipunku (odkrytą stroną podstawową). Gdy korzystasz z akcji tego miejsca, możesz wymienić 1 ze swoich żetonów ekwipunku na wybrany żeton leżący na tym kafelu.



Pola i lasy – prawdziwy bohater nie boi się cięższych prac, bowiem zapewniają okazję do większego zarobku. Akcja tego miejsca pozwala Ci wziąć 3 monety z puli. Tę akcję możesz wykonać tylko wtedy, gdy na tym kafelu nie znajduje się żaden potwór.



Pracownia krasnoludzka – w tym budynku dwóch krasnoludzkich braci w pocie czoła tworzy wymyślne urządzenia strzeleckie. Zwróć do puli odpowiednio 3/4/5 monet i wskaż odkryty kafel, na którym chcesz ustawić kupioną balistę. Możecie zbudować tylko po 1 baliście każdego rodzaju. Na 1 kafelu może znajdować się tylko 1 balista.



Balisty

Kupiona balista aktywowana jest na początku każdej rundy, przed turami graczy. Podczas aktywacji balisty gracze wspólnie wybierają potwora albo Monstrum, które znajduje się na kafelu z balistą albo na kafelu obok (decydujący głos ma gracz, który za balistę zapłacił). Wówczas balista oddaje pojedynczy strzał. Gracz, który zapłacił za balistę, rzuca 1 kością w kolorze balisty. Jeśli wypadnie ♠, potwór albo Monstrum otrzymuje 1 obrażenie. Przy każdym innym wyniku nic się nie dzieje.

Jeśli obrażenie zadane przez balistę doprowadza do pokonania potwora, jego żeton jest usuwany z planszy, jednak nagroda za niego przepada.



Opracowanie

Autor gry:
Przemek Wojtkowiak
Ilustracje:
Bartłomiej Kordowski
Projekt graficzny:
Bartłomiej Kordowski
Rozwój gry:
Andrzej Olejarczyk

Instrukcja:
Janek Sielicki
Koordinacja produkcji:
Sławek Gacal
Redakcja i korekta:
zespół Rebel
Skład:
Artur Mikucki

rebel
STUDIO
studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl