

POSZUKIWACZE ARKI PRZYMIERZA

Miasto Aksum kryje wiele tajemnic. W tunelach miasta wiodących do starożytnych katakumb ukrywane są fragmenty Arki Przymierza. Kto pierwszy ją odtworzy posiadać wielką moc. Wielu poszukiwaczy chce tego dokonać. Walka między nimi trwa. Wykorzystując ziemskie przepływy energii walczą o Arkę. Kto nieopatrznie przywoła złe moce zmieni układ sił. Poszukiwacz, który zgromadzi artefakty rządzące przepływami energii zyska przewagę nad innymi. Aby odbudować Arkę Przymierza przybądź do miasta, zbieraj artefakty i fragmenty Arki. Kiedy staniesz z przeciwnikiem oko w oko walcz korzystając ze znalezionych artefaktów mocy.

Kto zwycięży i pierwszy zdobędzie Arkę Przymierza ... zmrok zapada ... czas ruszać !


Poszukiwacze Arki jest grą planszową wspomaganą kartami. Gra nawiązuje do książki "Śladami Tajemnic Etiopii. Arka Przymierza & Inteligentny Projekt"

© 2015 Instrukcja - CopyRight by Tomasz Kapłanek

Zestaw do gry: Instrukcja, Rekwizyty, Karty zdarzeń i schematów walki, 2 kostki do gry: artefaktyczna i tradycyjna

Wiek: 6 - 99 lat Ilość graczy: 2

Przygotowanie do gry

Rozmieszczamy rekwizyty do gry: plansze miasta, kamienie runiczne dla kart postaci, kartę Trójkąta Synergii Energii (tj. pole walki i obok stos kart schematów walki). Z boku  poza obszarem gry ustawiamy: żetony artefaktów mocy, odkryte fragmenty Arki Przymierza oraz karty zdarzeń.

Umieszczamy w różnych częściach miasta 4 **różne** żetony artefaktów mocy i 4 **różne** zakryte fragmenty Arki. Na jednym polu mogą znaleźć się wspólnie po jednym artefakty mocy i fragmenty Arki. Gracze wybierają swój kamień runiczny karty postaci oraz postać poszukiwacza. Na skali punktów witalności życia na kamieniu runicznym ustawiają znacznik w pozycji maksymalnej u góry.

Cel gry

Celem gry jest pozбиieranie wszystkich fragmentów Arki Przymierza i ułożenia jej w całość. Wygrywa ten gracz, który dokona tego jako pierwszy. Grę zaczyna gracz-poszukiwacz, który wyrzuci największą ilość oczek kostką tradycyjną.

Przebieg gry

FAZA RUCHU

Grę zaczyna **faza ruchu** po mieście. Gracz wykonuje jeden rzut kostką tradycyjną i przemieszcza się na wyrzucone pole w mieście. Jeśli znajduje w tym miejscu przedmioty zabiera je na kamień runiczny karty postaci. Zabraną artefakt mocy ustawia na polu kamienia zgodnie z jego kolorem, a fragment Arki ustawia na runach karty postaci.


Kolejny gracz kontynuuje fazę ruchu i rzuca kostką tradycyjną. Rzuty i ruchy wykonywane są naprzemian przez graczy. W fazie ruchu gracze wędrują po mieście zbierając artefakty mocy oraz fragmenty Arki Przymierza. Faza ruchu trwa do momentu, kiedy gracze spotkają się na tym samym polu. Gra toczy się w autonomicznych fazach ruchu i walki. Gracze rzucają zawsze naprzemian kostką bez względu na fazę gry. Wybór kostki tradycyjnej lub artefakcyjnej zależy od aktualnej fazy gry: ruch (tradycyjna) lub walka (artefakcyjna)

FAZA WALKI. Jeśli poszukiwacze spotkają się na jednym polu następuje **faza walki**.

Gracze przenoszą postać na kartę postaci i rzucają kostką artefakcyjną, aby ustalić pozycję wyjściową do stoczenia pojedynku na arenie trójkąta synergii energii.



Kostka artefakcyjna typuje spośród własnych, zebranych artefaktów mocy ten, który zostanie użyty do walki. Należy go ustawić na trójkącie Synergii Energii przenosząc z kamienia runicznego. Jeśli gracz nie posiada wylosowanego kostką danego koloru artefaktu staje do walki bezpośrednio, czyli ustawia żeton postaci na wylosowanym kolorze trójkąta Synergii Energii. Jeśli wylosowane pole na Trójkącie Synergii zostało już obsadzone artefaktem lub postacią innego gracza należy ponowić rzut kostką do momentu trafienia w wolne pole.

Jeśli gracz wyrzuci ściankę energii  na kostce artefakcyjnej do miasta w dowolne miejsce wstawia jeden wybrany przez siebie artefakt mocy oraz jeden dowolnie wybrany fragment Arki z poza obszaru gry. Następnie gracz ponawia rzut do momentu wyrzucenia nieobsadzonego koloru artefaktu mocy na polu trójkąta Synergii Energii.

Po obsadzeniu pól Trójkąta Synergii Energii następuje walka. Zwycięzcę typuje się ciągnąc kartę schematów walki i rozstrzygając ją zgodnie z poniższymi wskazaniem:



Gracz nie posiadający artefaktu walczy sam pozbawiony energii artefaktu i wygrywa. Użyty artefakt wraca do właściciela, nikt nie traci fragmentów Arki i nikt nie traci punktów życia.



Gracz, który nie posiada artefaktu walczy sam. Przegrywa i traci jeden punkt życia. Przeciwnik zabiera mu jeden dowolnie wybrany fragment Arki o ile ten go posiada. Artefakt wraca do właściciela.



Artefakt kontra artefakt. O zwycięstwie decyduje strzałka kierunku przepływu energii. Zwycięzca bierze obydwie artefakty mocy. Przegraný nie traci punktu życia i fragmentów arki, ponieważ utracony artefakt ochronił go.




Gracz kontra gracz. Walka bez artefaktów. O zwycięstwie decyduje strzałka kierunku przepływu energii. Przegraný traci jeden punkt życia.

Po rozegranej walce gracze rzucają ponownie kostką tradycyjną i wracają w wylosowane różne pola miasta do fazy ruchu. Jeśli wylosowano ponownie te same pola należy powtórzyć rzut. Faza ruchu jest kontynuowana do momentu, kiedy znów gracze wyrzucają to samo pole w mieście i rozpoczynają fazę walki.

Koniec gry


Koniec gry następuje, kiedy pierwszy z graczy ułoży całą Arkę Przymierza lub któryś z graczy straci wszystkie punkty życia (w drugim przypadku wygrywa gracz z największą ilością fragmentów Arki oraz kryształów)


Miasto Aksum - pole specjalne nr 3

Jeśli gracz w fazie ruchu  wyrzuci pole 3 trafia do Kaplicy Tsion, ciągnie kartę zdarzeń i wykonuje polecenie z karty zdarzeń. Kiedy obaj gracze znajdą się na polu 3 ciągną najpierw karty zdarzeń, a potem przechodzą do fazy walki. Karta teleportacji na polu 3 nie działa.

Oznaczenia w grze

Karty zdarzeń - karty są pobierane ze stosu podczas pobytu w kaplicy Tsion (miasto - pole "3") i wykonują działania zgodnie z opisem kart. Użyta karta wraca na spód stosu. Karty można samemu modyfikować i tworzyć na nich własne zasady akcji za porozumieniem graczy.

Artefakty mocy  używane są podczas walki. Gracze zbierają je w mieście i gromadzą na polach kamienia runicznego. Artefakty trafiają z przestrzeni z poza pola gry w

dowolne miejsce miasta na początku gry oraz po wyrzuceniu kostką artefaktyczną ścianki energii  w czasie fazy walki (proces zasilenia miasta fragmentami arki i artefaktami z poza obszaru gry).

Karty schematów walki - stos z kierunkami rozstrzygnięć dla Trójkąta Synergii Energii. Po wykorzystaniu karty w fazie walki wędruje ona na spód stosu.

Fragmenty Arki Przymierza - gracz może wymienić swój posiadany fragment Arki na inny z poza obszaru gry jeśli poświęci jeden z kolorów artefaktów i zostawi go poza obszarem gry

Punkty życia - każdy gracz ma 4 poziomy życia (podziałka na karcie postaci). Znacznik określa aktualną witalność życia. Gracz pozbawiony ostatniego punktu życia kończy całą grę.

Karta postaci / kamień runiczny - gracze trzymają tu swoje fragmenty arki oraz artefakty zdobyte podczas walki lub znalezione w mieście ustawiając je w polach karty postaci zgodnie z ich kolorem.

www.arkaprzymierza.com.pl