ALEKSANDER JAGODZIŃSKI

KRAINA BEZ POWROTU

INSTRUKCJA

REDIMP GAMES

CZY KTOREGOŚ DNIA, W ZŁUDZEŃ MROCZNEJ TONI
NICZYM GWIAZDY ROZBŁYSNĄ OCZU TWYCH KLEJNOTY,
BY Z NIEBIAŃSKICH TRONÓW ŁZĘ JEDNĄ URONIĆ,
NAD MĄ DUSZĄ WETKNIĘTĄ W BÓLU WĘŻOSPLOTY...?

OCH, USŁYSZ MÓJ GŁOS ZZA BRAMY CIENIA
GDZIE MARTWI SZEPTAJĄ SWE TAJEMNICE;
OCH, WYRWIJ MNIE Z OBJĘĆ ZIMNEGO PŁOMIENIA,
NIM NETI ODSŁONI SWE MROCZNE OBLICZE.

W GŁĄB MEGO GROBU WYCIĄGNIJ SWĄ RĘKĘ,
GDZIE PŁOMIEŃ Z KUR MĄ DUSZĘ SPALA,
NIECH TWE ZAKLĘCIA ROZWIEJĄ UDRĘKĘ,
ROZTOPIĄ PIECZĘCIE Z KRÓLESTWA NERGALA.

KRZYCZ MOJA ROZPACZY W GROBOWEJ SZCZELINIE,
NIE DLĄ MNIE NIBRU POWIETRZNE KOMNATY,
NI PIEŚŃ INANY W ZIELONEJ DOLINIE...
WŚRÓD MOGIŁ ZACZEKAM NA DZIEŃ ZAPŁATY.

CZAS LAMENTU - Zaginione tabliczki z Uruk

1. WPROWADZENIE

W grze **KUR-NU-GI** wcielisz się w cierpiącą Duszę, która pragnie uciec z sumeryjskich zaświatów. Możesz to osiągnąć gromadząc odpowiednią liczbę **Punktów Ucieczki** – wznosząc **Ołtarze** swym bogom, odkrywając własną tożsamość za życia lub zyskując przychylność bogów, poprzez złożenie największej ofiary w poświęconych im **Grobowcach,** podczas **Czasu Lamentu**.

Gromadzenie **Punktów Ucieczki** nie będzie jednak takie proste. Zewsząd wyłaniają się **Cienie,** które nie chcą pozwolić na twą ucieczkę, potężne **Demony** oraz inne umęczone Dusze, które również pragną zawrócić ze ścieżki umarłych.

Tylko ta **Dusza** która uzbiera najwięcej **Punktów Ucieczki** zdoła opuścić **Krainę Bez Powrotu**. Czy będzie to Twoja Dusza?

Według Sumerów tytułowe KUR-NU-GI oznaczało miejsce pobytu umarłych, w dosłownym łumaczeniu Krainę bez Powrotu lub jak mówią starożytne teksty: „dom, z którego nie wychodzi nikt, kto do niego wszedł".

KUR-NU-GI podzielona była na siedem otoczonych murami kręgów, a od świata żywych oddzielała ją rzeka „pożerająca człowieka". KUR-NU-GI opisywane też było jako "dolny świat przejmujący grozą".

2. CO ZNAJDZIESZ W PUDEŁKU Z GRĄ

PLANSZA

5 PLANSZ GRACZY

35 KART WPŁYWU
(po 7 na każdego z bogów)

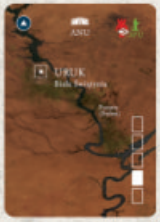
20 KART
TOŻSAMOŚCI

5 KART
DEMONÓW

5 KART
OŁTARZY

3 KARTY
TRIADY ŚMIERCI

5 KART
ŚWIĄTYŃ



10 KART
PAKTÓW

7 KART
BRAM

50 ZNACZNIKÓW
VRI-ILU

5 ZNACZNIKÓW
PAKTÓW

8 KART PUNKTACJI
W CZASIE LAMENTU

1 KARTA PUNKTACJI
KOŃCOWEJ

8 KART
WYDARZEŃ SOLO

5 ZNACZNIKÓW
INICJATYWY

ZNACZNIK TURY

10 ZNACZNIKÓW
BLOKADY AKCJI

5 ZNACZNIKÓW
DUSZ

35 KOŚCI
OFIARNYCH
(po 7 na gracza)

15 ZNACZNIKÓW
CIENI (po 3 na gracza)

55 ZNACZNIKÓW
GRACZY
(po 11 na gracza)

5 ZNACZNIKÓW DEMONÓW

10 PODSTAWEK
POD DEMONY

5 ZNACZNIKÓW
SIŁY LAMENTU

5 ZNACZNIKÓW
OŁTARZY

3 ZNACZNIKI
TRIADY ŚMIERCI

5 ZNACZNIKÓW
BRAM (po 1 na gracza)

3. PRZYGOTOWANIE PLANSZY

1. Umieśćcie **planszę** i **znaczniki Vri-ilu** tak, aby każdy gracz miał do nich swobodny dostęp.

2. **Wybierzcie jeden z trzech wariantów gry:**
   - (N) Nowicjusz,
   - (K) Kapłan,
   - (A) Arcykapłan.

   Aby lepiej zrozumieć grę i jej mechaniki – polecamy zacząć od wariantu (N) **Nowicjusza**. W wariancie tym używamy tylko kart oznaczonych jako (N).

   Jeśli gracze obyli się już z mechanikami **Nowicjusza** – mogą spróbować swoich sił w wariancie (K) **Kapłana**. Wariant ten używa kart oznaczonych zarówno jako (N) i (K).

   Trzecią i najbardziej zaawansowaną możliwością gry jest wariant (A) **Arcykapłana**. W jego skład wchodzą wszystkie dostępne karty i elementy gry.

3. Przetasujcie **karty Tożsamości** i połóżcie w przeznaczonym na nie miejscu rewersem do góry. Wierzchnią kartę należy odwrócić awersem do góry.

4. Przetasujcie **karty Wpływu** każdego boga i połóżcie w przeznaczonym na nie miejscu rewersem do góry. Wierzchnią kartę z każdego stosu należy odwrócić awersem do góry,

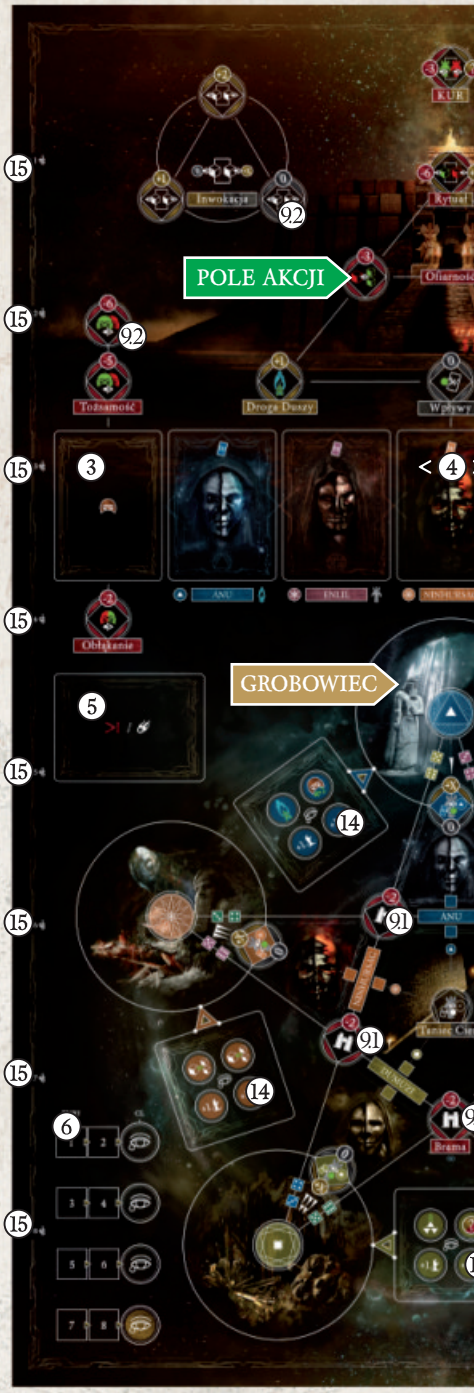
5. Połóżcie **kartę Punktacji Końcowej** >| wybranym wariantem do góry.

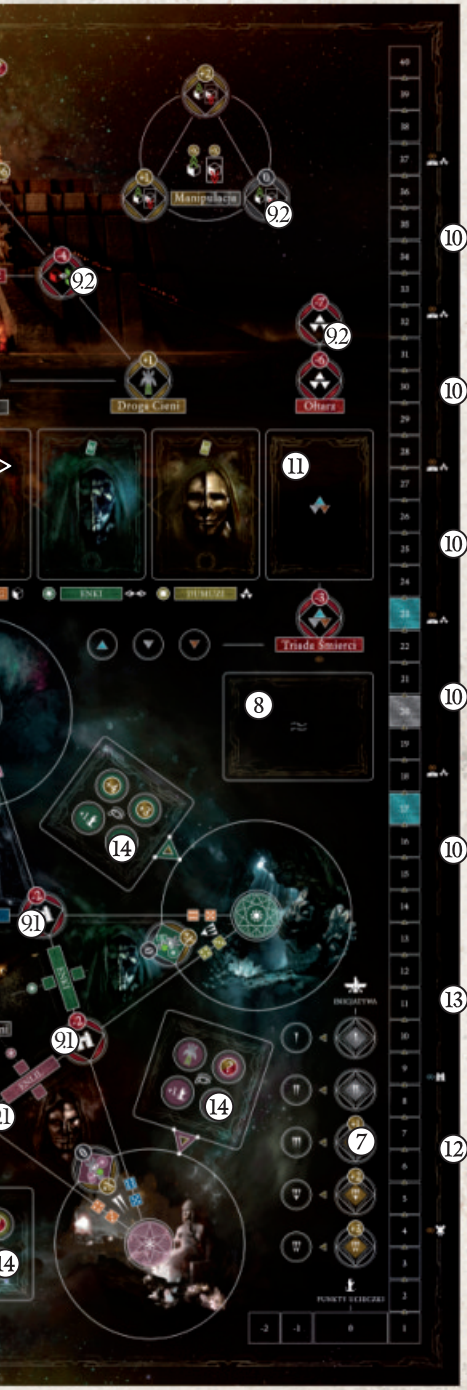
6. Połóżcie **znacznik Tury** na polu oznaczonym numerem 1 na **torze Tur.**

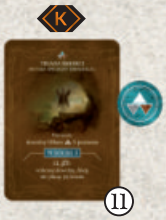
7. Rozłóżcie tyle znaczników **Inicjatywy,** ilu jest graczy, na odpowiednich polach **toru Inicjatywy.**

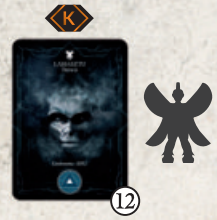
8. (K) Wybierzcie odpowiednia do liczby graczy **talię Punktacji w Czasie Lamentu** i po przetasowaniu umieśćcie ją w przeznaczonym na nią miejscu. Odwróćcie wierzchnią kartę awersem do góry.

   UWAGA! W wariancie (N) weźcie tylko jedną odpowiednią **kartę Punktacji w Czasie Lamentu** .









(9) 9.1 W wariancie N K położ**ż**cie **znaczniki Blokady** na polach akcji **Brama** pokazanych obok.

9.2 W wariancie **gry 2- i 3- osobowej** – położ**ż**cie **znaczniki Blokady** na polach akcji pokazanych poniżej. Akcje te będą niedostępne do końca gry.

(10) K Położ**ż**cie **karty Świątyń** rewersem do góry, tak by stworzyły mapę Sumeru, w przeznaczonych na nie miejscach przy planszy, a obok przynależne do nich **karty i znaczniki Ołtarzy**.

UWAGA! W wariancie N każdy z graczy otrzymuje swoją **kartę Ołtarza** przynależną do **Grobowca**, w którym rozpoczyna grę, a **karty Świątyń** nie biorą udziału w grze.

(11) K Położ**ż**cie **karty Triady** w przeznaczonym na nie miejscu. **Znaczniki Triady** położ**ż**cie obok planszy.

(12) K Położ**ż**cie **karty Demonów** w przeznaczonym na nie miejscu przy planszy. **Znaczniki Demonów** położ**ż**cie obok planszy.

(13) A Położ**ż**cie **karty Bram** w przeznaczonym na nie miejscu przy planszy.

(14) A Przy każdym z **Grobowców** na jednym z **pól Nagród** (+1PU) położ**ż**cie **znacznik Paktu**.

(15) A Położ**ż**cie losowych 8 **kart Paktów** w przeznaczonym na nie miejscu rewersem do góry.

WAŻNE! Wszystkie symbole występujące w grze opisane są na tylnej stronie okładki.

4. PRZYGOTOWANIE GRACZY

Każdy gracz wybiera kolor i pobiera: **planszę gracza**, **znacznik Duszy** , 3 **znaczniki Cieni** , 3 **Kości Ofiarne** , 11 **znaczników gracza** w swoim kolorze.

1. Każdy umieszcza swoją **planszę gracza** przed sobą.
2. **Duszę** należy umieścić na planszy w **Grobowcu** startowym (opisanym na planszy gracza).
3. **Kości Ofiarne** należy umieścić na swojej planszy gracza w przeznaczonym na nie miejscu.
4. **Cienie** należy umieścić na swojej planszy gracza w przeznaczonym na nie miejscu.
5. Jeden ze **znaczników gracza** należy umieścić na planszy na polu 0 na **torze Punktacji**, a pozostałe – obok planszy gracza.
6. Każdy gracz pobiera trzy **znaczniki Vri-ilu** o wartości 1.
7. **Znacznik Siły Lamentu SL** **Duszy i Cienia** należy ustawić na polu 5
8. Gracze jednocześnie rzucają swoimi trzema **Kośćmi Ofiarnymi** . Gracz, który uzyskał najmniejszą sumę oczek, kładzie swój **znacznik gracza** na pierwszym polu **toru Inicjatywy** obok leżącego już tam **znacznika Inicjatywy** , a za nim kolejni gracze w kolejności od najmniejszej sumy do największej. Remisy rozstrzyga rzut kością z zapasów.
9. Tylko w wariancie (N) każdy gracz dostaje **kartę Ołtarza** odpowiadającą startowemu bogu i kładzie ją obok swojej **planszy gracza**.
10. (K) Każdy gracz dostaje dwie podstawki pod **Demony** w swoim kolorze, które umieszcza obok planszy gracza
11. (A) Każdy gracz dostaje **znacznik Bramy** w swoim kolorze i kładzie go obok planszy gracza.

W grze dla 2 osób gracze wybierają **Duszę Neutralną** wraz z 3 **Neutralnymi Kośćmi Ofiarnymi** w dowolnym niewybranym przez gracza kolorze, które umieszczają na planszy w odpowiadającym **Grobowcu** startowym.

Następnie **Kości** należy rzucić i przemieścić je zgodnie z diagramem umieszczonym w danym **Grobowcu**.

Siła Lamentu SL **Duszy Neutralnej** wynosi 5, a wartości na **Kościach Ofiarnych** zmieniają się w trakcie gry.

*Diagram ruchu Dusz i Kości Neutralnych znajduje się w każdym **Grobowcu**. Pokazuje on kierunek w którym należy przenieść **Kości** i/lub Duszę, po rzucie we wskazanym momencie gry. Wynik 1/2 oznacza że **Dusza/Kości** pozostają w danym **Grobowcu**.*

5. TURY I ICH PODZIAŁ

Rozgrywka w Kur-Nu-Gi składa się z szeregu tur:

- 6 zwykłych + 3 specjalne dla wariantu solo;
- 8 zwykłych + 4 specjalne dla 2-5 graczy.

W trakcie zwykłej tury gracze planują, a następnie wykonują akcje. W **Turze Specjalnej,** zwanej **Czasem Lamentu CL** , gracze będą zdobywać kluczowe **Punkty Ucieczki PU**, pozwalające na zwycięstwo w grze.

KUR-NU-GI opisywane jako „dolny świat przejmujący grozą", od świata żywych oddzielała rzeka Hubur, zwana też rzeką „pożerającą człoweka".

Tor tur to symboliczna rzeka, po której porusza się Urszanabi, przewoźnik umarłych. Dotarcie na drugi koniec rzeki oznacza koniec gry i ostateczny Czas Lamentu.

ZWYKŁA TURA składa się z pięciu, (a w wariancie Arcykapłana – sześciu) następujących po sobie faz.

FAZA 1 – POZYSKIWANIE ZASOBÓW

Część kart **Tożsamości** i **Ołtarzy** pozwala nam dobrać dodatkowy **Vri-il**. Zdolności te działają właśnie w fazie pozyskiwania zasobów.

FAZA 2 – PAKTY

W **wariancie Arcykapłana** , w **obszarze kart Paktów** przy planszy, odsłońcie pierwszą lub kolejną **kartę Paktu** .

FAZA 3 – FAZA PLANOWANIA

W tej fazie gracze wysyłają swoje **Cienie** na **pola akcji** oraz mogą pobrać **znacznik Inicjatywy** (tylko jeden na turę). Gracz, którego znacznik jest na pierwszym miejscu **Inicjatywy**, zaczyna.

Gracz może położyć swój **Cień** na dowolnym niezajętym polu akcji, bądź pobrać **znacznik Inicjatywy** . Następnie kolejny gracz kładzie swój **Cień** bądź pobiera **znacznik Inicjatywy** , itd.

WAŻNE!
Jeśli gracz pobiera znacznik Inicjatywy z pól III, IV, V, – od razu otrzymuje przypisany do tego pola bonus Vri-ilu.

Faza ta kończy się, gdy wszyscy gracze wysłali swoje **Cienie** na planszę oraz wszystkie **znaczniki Inicjatywy** zostały pobrane.

FAZA 4 – AKCJE

W kolejności **Inicjatywy** każdy gracz zabiera jeden swój **Cień** z pola akcji, otrzymując bonus **Vri-ilu** lub płacąc **Vri-ilem** za wykonanie akcji, oraz wykonuje przypisaną do tego pola akcję. Każde **pole akcji** szczegółowo opisane jest na stronie 24. Faza ta trwa dopóki wszystkie niebędące w **Grobowcach Cienie** nie wrócą na **plansze graczy.**

WAŻNE!
- **W tej fazie obowiązuje Inicjatywa z początku tury.**
- **Nie można zabrać Cienia, który jest w Grobowcu.**

FAZA 5 – ZMIANA INICJATYWY

Gracze zwracają **znaczniki Inicjatywy** na planszę i ustawiają swoje **znaczniki gracza** na **torze Inicjatywy,** w odpowiedniej kolejności zgodnej z numerem na zwracanych znacznikach.

FAZA 6 – ZMIANA TURY

Należy przesunąć **znacznik Tury** na kolejne pole. Jeżeli jest to pole oznaczone cyfrą – zaczyna się kolejna **Zwykła Tura.** Jeśli znacznik dotarł do pola **Czasu Lamentu CL** – następuje **Tura Specjalna.**

TURA SPECJALNA – CZAS LAMENTU CL

Składa się z czterech kolejnych faz:

FAZA 1 – POZYSKIWANIE ZASOBÓW

Część **kart Tożsamości** i **Ołtarzy** ma specjalne zdolności działające podczas **Czasu Lamentu CL**. Są one pokazane na poniższym przykładzie (Ołtarz Dumuziego). Zdolności te działają właśnie w fazie pozyskiwania zasobów.

CL: +1 /

PRZYKŁAD:
*podczas **Czasu Lamentu CL** w fazie **Pozyskiwania Zasobów** właściciel tego **Ołtarza** otrzyma m.in. **1 Vri-il** za każdy **Ołtarz (w tym Ołtarz Triady)** będący w grze. **Ołtarze** opisane są na s. 18.*

FAZA 2 – RUCH DUSZ

Zgodnie z kolejnością na **torze Inicjatywy** gracze mogą zdecydować, czy przemieścić swoją **Duszę** do sąsiedniego **Grobowca**. Za sąsiedni **Grobowiec** uważany jest ten, do którego wiodą linie tworzące pentagram na planszy. Dla każdej **Duszy Neutralnej** wykonuje się rzut kostką i porusza się nią według **diagramu Ruchu Dusz** i **Kości Neutralnych** znajdujących się w każdym **Grobowcu**.

(K) (A) – w tych wariantach gracze mogą kontrolować **Demony**, którymi również w tej fazie mogą się poruszyć analogicznie do opisanego wyżej **Ruchu Dusz**.

FAZA 3 – LAMENT

Poczynając od **Grobowca Anu**, gracze będą rozpatrywać **Siłę Lamentu SL** w każdym **Grobowcu**. Grafika obok pokazuje właściwą kolejność rozpatrywania **Grobowców**. Aby ustalić **Siłę Lamentu SL** każdego z graczy należy wykonać dwa proste kroki:

3.1. W **kolejności Inicjatywy** gracze mogą zadeklarować użycie zdolności jednej z **kart Wpływu** (na której mają swój **znacznik gracza**) w tym **Grobowcu**. Efekt takiej karty rozpatrywany jest od razu po użyciu.

Taką kartę należy przełożyć z **obszaru kart Wpływu na planszy** do **obszaru zagranych kart Wpływu** obok **planszy gracza** rewersem do góry. **Znacznik gracza** wraca do jego puli znaczników.

3.2. Wszyscy **Obecni** w danym **Grobowcu** sumują liczbę oczek na swoich **Kościach Ofiarnych**. Do otrzymanej sumy dodają **Siłę Lamentu SL** **Obecnych** w tym **Grobowcu Cieni**, **Duszy**, **Demonów** i inne ewentualne modyfikatory.

Obecność: gracz jest **Obecny** w **Grobowcu,** jeśli posiada w nim co najmniej jedną **Kość Ofiarną**, **Duszę**, **Cień** lub **Demona**. **Dusza** lub **Cień** o **Sile Lamentu 0** – nadal daje graczowi **Obecność** w danym **Grobowcu.**

WAŻNE!
Poza wyjątkowymi sytuacjami opisanymi na kartach **Ołtarze** nie dają **Obecności** w **Grobowcach.**

Gracze, którzy są **Obecni** w danym **Grobowcu,** zdobywają **Punkty Ucieczki PU**. zgodnie z **kartą Punktacji** w tym **Czasie Lamentu CL**. Liczba **Punktów Ucieczki PU** zależy od liczby graczy **Obecnych** w danym **Grobowcu** podczas tego **Czasu Lamentu CL**.

Dodatkowo gracz, który dysponował największą **Siłą Lamentu SL**, wybiera jedną z nagród danego **Grobowca** i oznacza ją znacznikiem w swoim kolorze – otrzymując tą nagrodę. Już nikt inny jej nie zdobędzie.

W przypadku, gdy **Siła Lamentu SL** kilku graczy jest równa, wygrywa ten, którego znacznik jest wyżej na **torze Inicjatywy**.

PRZYKŁAD:

*W **Grobowcu Enkiego** swoją **Siłę Lamentu SL** sprawdza czterech graczy. Pierwszym krokiem jest zadeklarowanie użycia swoich **kart Wpływu** zgodnie z **Inicjatywą**. Gracz, który zadeklaruje użycia karty zagrywa ją, a jej efekt rozpatrywany jest od razu. Po spasowaniu przez pozostałych graczy, **gracz żółty** (ostatni na **torze Inicjatywy** (1)) decyduje się na zagranie do tego **Grobowca** karty: **Śmiertelne Wizje** (2). Musi najpierw zapłacić koszt zagrania wynoszący **2 Vri-ilu** (3). Pozostali gracze, jako że spasowali, nie mogą już zareagować na zagranie karty przez **żółtego gracza,** który może teraz zagrać kolejną kartę. (Następuje kolejna runda zagrywania kart i tylko gracze, którzy wcześniej zagrali kartę mogą zagrywać kolejne). Pasuje on jednak i gracze przechodzą do kolejnego kroku.*

*Drugim krokiem jest sumowanie oczek na swoich **Kościach Ofiarnych** oraz **Obecnych** w tym przykładzie **Duszy i Cienia** (4). **Siła Lamentu SL** żółtego **Cienia** wynosi 10, a **Siła Lamentu SL** zielonej **Duszy** 0. Po zsumowaniu punktacja wynikająca z odkrytej **karty Punktacji w Czasie Lamentu** (5) przedstawia się następująco:*

- *7 PU dla gracza żółtego – (5 + 2 -spełnił warunek z karty Wpływu) dla gracza żółtego – jego sumaryczna **Siła Lamentu wynosi 10;***
- *2 PU dla gracza zielonego – jego sumaryczna **Siła Lamentu wynosi 9;***
- *1 PU dla gracza niebieskiego – jego sumaryczna **Siła Lamentu wynosi 3** i jest wyżej na **torze Inicjatywy** od gracza czerwonego;*
- *0 PU dla gracza czerwonego – jego sumaryczna **Siła Lamentu wynosi 3** i jest niżej na torze inicjatywy od gracza niebieskiego.*

*Trzecim i ostatnim krokiem dla tego **Grobowca** jest wybór nagrody przez gracza żółtego za wygranie **Czasu Lamentu.** Kładzie on swój **znacznik gracza** na jednym z dostępnych **pól Nagród** – otrzymując od razu nagrodę, na której polu położył znacznik.*

FAZA 4 – ODNOWIENIE

W tej fazie następuje przygotowanie do kolejnej zwykłej tury:

(1) Sprawdzane są **Warunki szybszego zakończenia gry.**

(2) Wszystkie **Cienie** z **Grobowców** wracają na swoje plansze gracza.

(3) Niezagrane **karty Wpływu**, na których znajdują się **znaczniki graczy** pobiera się i kładzie rewersem do góry obok planszy gracza do **obszaru zagranych kart Wpływu**. **Znaczniki graczy** wracają do ich puli.

(4) Odkryte **karty Wpływu** każdego z bogów na których nie ma żadnego **znacznika gracza** są usuwane z gry;

(5) Następuje odkrycie nowych **kart Wpływu**.

(6) Jeśli w jakimś **Grobowcu** znajdują się dwa lub więcej **Demonów** – są one usuwane, a ich karty i znaczniki wracają do wspólnej puli,

(7) W grze Solo i 2-osobowej – **Neutralne Kości Ofiarne** przerzuca się i przemieszcza zgodnie z diagramem **Ruchu Dusz i Kości Neutralnych** znajdującym się w każdym Grobowcu.
Wynik 1 lub 2 oznacza, że **Kość Ofiarna** nie zostaje przesunięta.

Dodatkowo dodaje się po jednej **Kości Neutralnej** dla każdej **Duszy Neutralnej** do zajmowanego przez nią **Grobowca**. Kość należy przerzucić i przemieścić zgodnie z diagramem.

(8) Przesunięcie **znacznika Tury.**

6. ELEMENTY GRY

PLANSZA

Na planszy można wyróżnić trzy główne obszary:

- A obszar akcji, na które wysyłamy podległe nam **Cienie**;
- B obszar, z którego będziemy pobierać **karty Wpływu**, **karty Tożsamości** oraz **Ołtarze Triady**;
- C obszar **Grobowców** pięciu bogów i pozostałych akcji.

Poza głównymi obszarami na planszy i wokół niej znajdziemy:

1. tor **Punktów Ucieczki PU**;
2. tor **Inicjatywy**
3. tor **Tur**
4. karta **Punktacji Końcowej**
5. obszar **kart Punktacji w Czasie Lamentu**
6. obszary **pól Nagród** przy poszczególnych **Grobowcach**
7. (K) miejsce na znaczniki **Triady** będące w grze
8. (K) obszar **kart Świątyń** i **kart Ołtarzy**
9. (K) obszar **kart Demonów**
10. (A) obszar **kart Paktów**
11. (A) obszar **kart Bram**

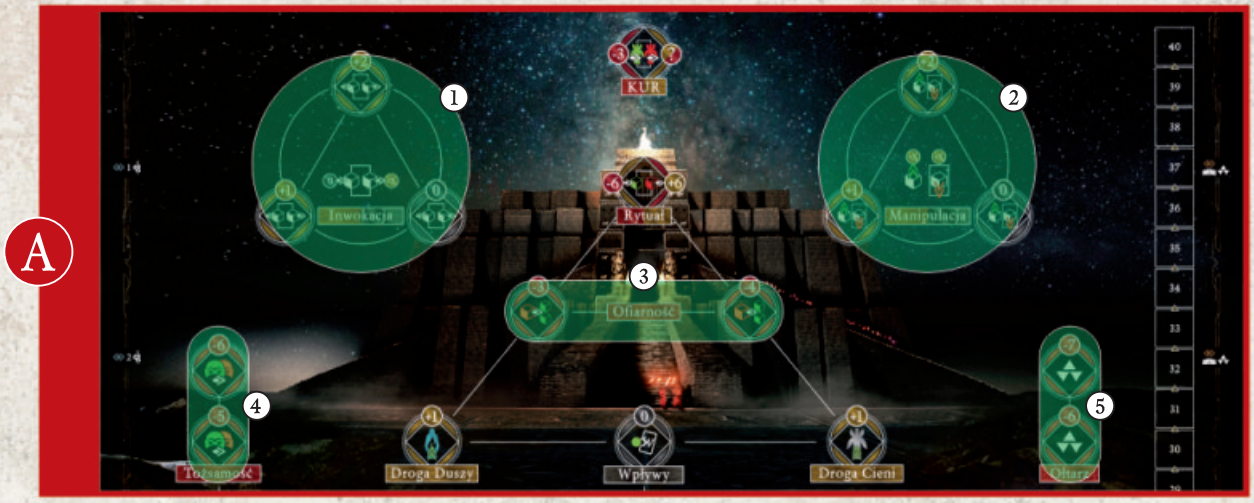
PLANSZA - OBSZAR A

Jest to obszar głównej działalności **Cieni**. Każde pole umożliwia wykonanie konkretnej akcji – płacąc za nią lub otrzymując wskazaną ilość **Vri-ilu**. Działanie każdego z pól opisane jest w dalszej części instrukcji.

Pola akcji: Inwokacja (1), Manipulacja (2), Ofiarność (3), Tożsamość (4), Ołtarz (5) mają więcej niż jedno pole dla **Cienia**. Różnią się one jedynie ceną lub bonusem w postaci **Vri-ilu**. Jeden gracz może użyć więcej niż jednego swojego **Cienia** aby zająć więcej niż jedno pole danej akcji.

Przykładowa akcja, za którą musimy ponieść koszt Vri-ilu (-5)

Przykładowa akcja, za którą otrzymujemy Vri-il (+1)



PLANSZA - OBSZAR B

W tym miejscu należy rozłożyć przetasowane karty **Tożsamości** (1), karty **Wpływu** (2) oraz karty **Triady Śmierci** (3).

Dodatkowo każdą wierzchnią kartę **Wpływu** każdego z bogów jak i **Tożsamości** należy odkryć, a pozostałe pozostawić zakryte.

PLANSZA - OBSZAR C

W **Grobowcach** (•) (1) gracze będą umieszczać swoje **Dusze** i **Kości Ofiarne**. Tutaj będą wprowadzać także **Cienie** za pomocą pola akcji **Taniec Cieni** (2), **Demony** oraz umieszczać **Ołtarze**. **Bramy** będą umieszczane na specjalnie przeznaczonych do tego miejscach (3) za pomocą akcji **Brama** (4).

Każdy z Grobowców przyporządkowany jest jednemu z pięciu bogów. Grobowce tworzą pentagram symbolizujący KUR (krainę umarłych).

Sumer 3500 p.n.e.
najstarszy znany pentagram

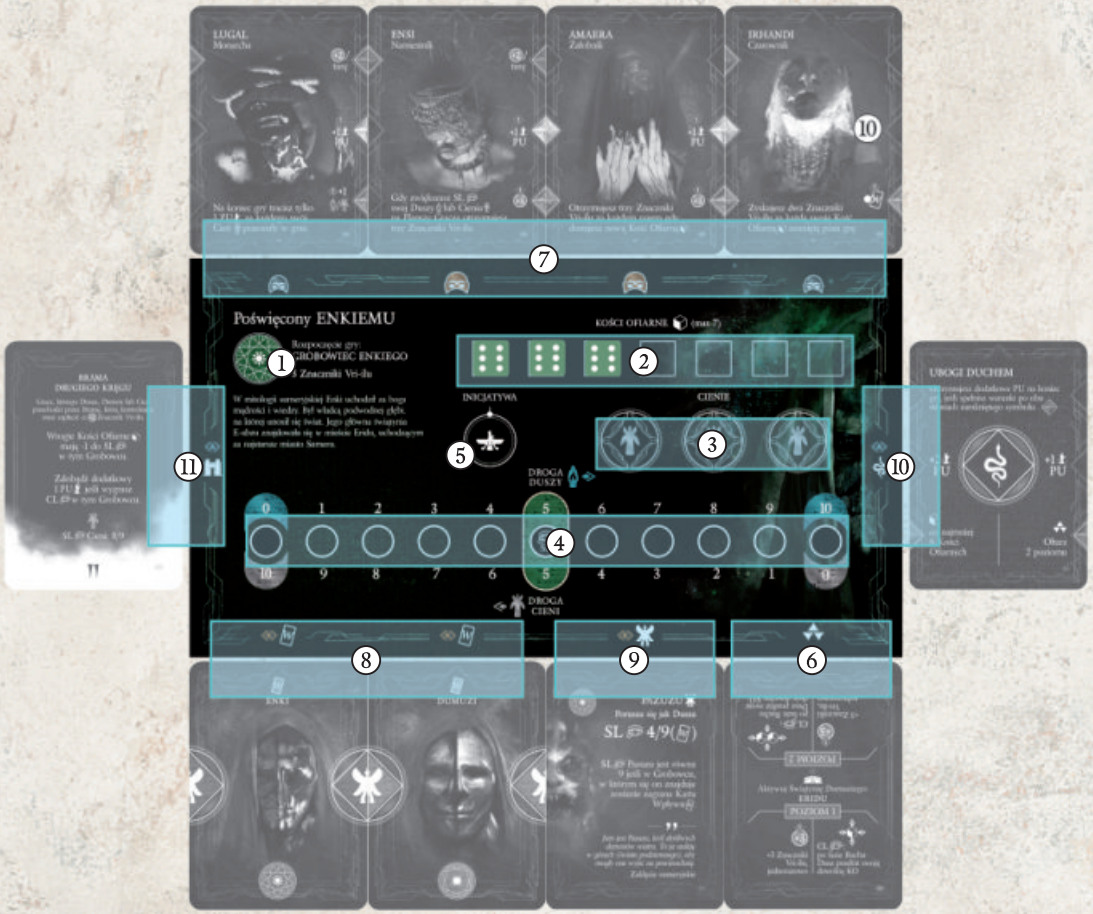
C

PLANSZA GRACZA

1. **Grobowiec** startowy i notka historyczna
2. Obszar **Kości Ofiarnych** (gracz może posiadać od 0 do 7 takich kości).
3. Obszar na trzy **znaczniki Cieni**.
4. Tor **Siły Lamentu SL** **Duszy** i **Cieni**.

> Ważne! **Siła Lamentu SL** **Duszy** i **Cieni** jest powiązana ze sobą. Za każdym razem, gdy rośnie wartość jednej, wartość drugiej maleje.

5. Pole na pobrany **znacznik Inicjatywy**.
6. Obszar na kontrolowane **karty Ołtarzy**.
7. Obszar **kart Tożsamości**.
8. Obszar wykorzystanych **karty Wpływów**.
9. Obszar na kontrolowane **karty Demonów**.
10. Obszar na **karty Paktów**.
11. Obszar na kontrolowaną **kartę Bramy**.



VRI-IL

Vri-il występuje w postaci znaczników o wartości 1, 5 i 10.

Znaczniki Vri-ilu są w grze Kur-Nu-Gi formą waluty. Pozyskujemy go dzięki wykonywaniu niektórych akcji, jak również płacimy nim za niektóre z nich.

W określonych sytuacjach **znaczniki Vri-ilu** możemy wymienić na **Punkty Ucieczki PU**.

Słowo Vri-il używane również jako synonim mocy powstało ze starożytnego sumeryjskiego słowa oznaczającego „być jak bóg".

Było starożytną koncepcją ducha-tchnienia (Vri-ilu) obecnego w każdym żywym człowieku. Pierwotnie wierzono, że jego siedzibą są określone narządy w ciele, dlatego nie było obojętne, co się działo z ludzkim ciałem po śmierci.

Pozostanie niepogrzebanym lub bycie niepokojonym w grobie było najgorszym wyobrażonym losem po śmierci.

KOŚCI OFIARNE

Kości Ofiarne reprezentują wartość ofiar jakie żywi składają bogom w intencji twojej duszy. Są jednym z głównych sposobów na budowanie swojej **Siły Lamentu SL** w **Grobowcach**.

Kości mogą trafić do **Grobowca** na cztery sposoby:

1. **Akcja Inwokacja** pozwala przełożyć dowolną liczbę **Kości Ofiarnych** z **planszy gracza** na **planszę**, do dowolnej liczby **Grobowców**.

W mitologii sumeryjskiej byt zmarłych zależał w dużej mierze od pamięci i opieki rodziny pozostawionej na ziemi.

2. **Akcja Ofiarność** pozwala na podzielenie swojej **Kości Ofiarnej** na dwie, których suma oczek jest równa wartości na dzielonej kości.

3. **Akcja Rytuał** pozwala bezpośrednio umieścić nową **Kość Ofiarną** w dowolnym **Grobowcu**.

4. W wyniku działania niektórych kart.

WAŻNE! Jeśli **Kość Ofiarna** wraca na **planszę gracza** z dowolnego powodu, musi zostać przerzucona.

Kość Ofiarna, której wartość wzrosła powyżej 6 lub spadła poniżej 1 jeśli jest:

a) **na planszy:** wraca na **plansze gracza** i zostaje przerzucona,
b) **na planszy gracza:** zostaje przerzucona.

TOŻSAMOŚCI

AWERS:

1. opis specjalnej zdolności
2. kryształ działań dodatkowych
3. oznaczenie wariantu gry

REWERS:

4. informacja o maksymalnej liczbie kart, jaką gracz może posiadać

W fazie planowania wyślij swój **Cień** na pole **akcji Tożsamość**. Opłać odpowiedni koszt **Vri-ilu** (5 lub 6), a twój **Cień** wróci do ciebie z dwiema **kartami Tożsamości**. Wybierz jedną z nich i umieść ją w dowolnym wolnym miejscu w **Obszarze kart Tożsamości** nad **planszą gracza**, a drugą odrzuć.

Jeśli to twoja kolejna już **karta Tożsamości** i udało ci się tak je ułożyć, aby utworzyć zamknięty kryształ /// to otrzymujesz natychmiastowy bonus, jeśli kryształ ma obok symbol , albo będziesz otrzymywać go co **zwykłą turę** (w fazie planowania) jeśli ma oznaczenie (*/turę), albo w **Czasie Lamentu** jeśli ma oznaczenie CL.

WAŻNE!
Specjalne zdolności opisane na **kartach Tożsamości** działają tylko z tych kart, które umieszczone są umieszczonych nad kolorowymi symbolami masek (dwie środkowe karty). Pozostałe dwie oznaczone symbolami szarych masek służą tylko do uzupełnienia kryształów działań dodatkowych.

*Przykład: Czerwony gracz odkrył już 3 karty Tożsamości. Wybrał, że za życia był monarchą, świętym i poborcą. Karty świętego i poborcy ma umieszczone nad złotymi maskami – dzięki czemu ich specjalne zdolności działają. Karta monarchy umieszczona nad srebrną maską nie pozwala na użycie jej specjalnej zdolności. Dodatkowo czerwony gracz ma zamknięte trzy bonusowe kryształy. Dzięki połączeniu karty monarchy i świętego – będzie dostawał co turę **2 Vri-ilu**, a w momencie położenia karty monarchy otrzymał **1 Punkt Ucieczki**. Dzięki połączeniu karty świętego i poborcy również będzie otrzymywał co turę **2 Vri-ilu**, co daje już **4 Vri-ilu** co turę. No tak – był monarchą, a do tego poborcą. **WAŻNE! Bonusy otrzymujemy tylko z zamkniętych kryształów.***

WPŁYWY

AWERS:

1. koszt zagrania (Vri-il)
2. efekt działania
3. notka historyczna
4. oznaczenie wariantu gry

REWERS:

5. imię boga
6. symbol boga
7. połowa pola **akcji Demon**

Karty Wpływu to specjalne jednorazowe zdolności, których gracze mogą użyć podczas **Czasu Lamentu** CL. Aby mieć możliwość użycia **karty Wpływu**, gracze muszą spełnić jeden z dwóch warunków:

1. Podczas fazy planowania muszą wysłać swój **Cień** na pole **akcji Wpływy,** a w fazie akcji muszą oznaczyć swoim **znacznikiem gracza,** jedną z dostępnych **kart Wpływu** (boga, w którego **Grobowcu** są Obecni)

2. Podczas fazy planowania muszą wysłać swój **Cień** na pole **akcji Taniec Cieni,** a w fazie akcji mogą oznaczyć **kartę Wpływu** tego boga, do **Grobowca** którego wszedł ich **Cień** (nie pobierają wtedy **Vri-ilu** za wejście do **Grobowca**).

Podczas **Czasu Lamentu** CL gracz posiadający **znacznik gracza** na dowolnej **karcie Wpływu** może opłacić koszt zagrania karty, aby zastosować specjalną zdolność we właśnie rozpatrywanym **Grobowcu**. Taka karta idzie do **Obszaru wykorzystanych kart Wpływu** przy jego **planszy gracza**.

K W chwili, gdy gracz skorzystał z co najmniej dwóch **kart Wpływu,** powstaje unikatowe pole **akcji Demon**. Tylko gracz, który użył tych kart, może korzystać z tej akcji.

WAŻNE!

- Na jednej **karcie Wpływu** może być znacznik tylko jednego gracza.
- **Kartę Wpływu** można zagrać tylko do jednego **Grobowca** - zagrana karta idzie do **Obszaru wykorzystanych kart Wpływu** przy **planszy gracza.**
- **Kartę Wpływu** gracz może zagrać do DOWOLNEGO **Grobowca** bez względu na to, czy jest w nim **Obecny.**

DEMONY

AWERS:

1. **Siła Lamentu** SL Demona
2. specjalne zdolności
3. notka historyczna
4. oznaczenie wariantu gry

REWERS:

5. nazwa **Demona**
6. **Grobowiec,** w którym należy umieścić jego znacznik po użyciu **akcji Demon**

Demony to potężni sojusznicy:

- mogą poruszać się po **Grobowcach** tak jak **Dusza**
- dodają swoją SL do SL gracza podczas **Czasu Lamentu** CL
- każdy ma unikalną umiejętność
- jeśli po **Czasie Lamentu** CL **Demon**, który w **danym Grobowcu jest jedynym Demonem,** pozostaje w nim nadal
- jeśli po **Czasie Lamentu** CL w **Grobowcu** znajdują się dwa lub więcej **Demonów,** ich znaczniki i karty wracają do wspólnej puli.

Aby mieć możliwość przywołania **Demona**, wystarczy w **Czasie Lamentu** CL zagrać co najmniej dwie **karty Wpływu** W. W chwili, w której w **Obszarze zagranych kart Wpływu** obok **planszy gracza** leżą dwie zagrane **karty Wpływu** W, powstaje unikatowe pole **akcji Demon**.

Gracz może wybrać wolną **kartę Demona** jednego z bogów, których karty składają się na utworzone w ten sposób pole akcji. **Demon** musi mieć taki sam kolor jak jedna z 2 kart składających się na pole akcji.

Znacznik Demona pojawia się w **Grobowcu** boga, do któremu przynależy i od tej chwili kontrolę nad nim przejmuje gracz.

WAŻNE!

- Pole **akcji Demon** może składać się z **kart Wpływu** różnych bogów, ale zawsze MUSI TO BYĆ TYLKO JEDNO POLE. Każda kolejna zagrana **karta Wpływu** trafia na górę jednego z dwóch stosów w **Obszarze zagranych kart Wpływu**
- Na planszy może być tylko jeden **Demon** danego boga
- Gracz może posiadać maksymalnie dwa **Demony**

*Przykład: Zielony gracz ma w **Obszarze zagranych kart Wpływu** karty **Anu i Dumuziego.** Stworzyły one pole akcji na które zielony gracz wysłał swój Cień. Teraz będzie mógł wybrać czy przywoła **Demona Anu** (Lamasztu) czy **Demona Dumuziego** (Huwawa). Musi pamiętać, że Demon każdego z bogów pojawia się na planszy w Grobowcu tego boga (Lamasztu w Grobowcu Anu, a Huwawa w Grobowcu Dumuziego itd.)*

OŁTARZE

AWERS:

1. zdolności **Ołtarza z poziomu 1**
2. zdolności **Ołtarza z poziomu 2**
3. informacja, z jaką Świątynią w świecie żywych powiązany jest Ołtarz
4. oznaczenie wariantu gry

REWERS:

5. zdolności **Ołtarza z poziomu 3**
6. **Grobowiec,** w którym należy umieścić znacznik Ołtarza po użyciu **akcji Ołtarz**

Aby wybudować **pierwszy poziom Ołtarza**, – wyślij swój **Cień** na pole akcji **Ołtarz**. Po opłaceniu kosztu **Vri-ilu**:

- w wariancie (N) weź **kartę Ołtarza** przynależną do ciebie i połóż przy **planszy gracza** w **strefie kontrolowanych kart Ołtarzy**, tak abyś widział tylko tekst obecnego poziomu **Ołtarza**, a **znacznik Ołtarza** umieść w odpowiednim **Grobowcu;**
- w wariantach (K) (A) weź **znacznik Ołtarza** i umieść go w **Grobowcu,** w którym masz **Obecność** (jest w nim twój **Cień**, **Dusza**, **Demon** lub **Kość Ofiarna**). Następnie weź **kartę Ołtarza** boga, w którego **Grobowcu** właśnie go wybudowałeś, i połóż przy **planszy gracza** w **strefie kontrolowanych kart Ołtarzy**, tak aby widzieć tylko tekst obecnego poziomu **Ołtarza**.

Jeśli podnosisz **poziom Ołtarza** to po wysłaniu **Cienia** i opłaceniu kosztu, obróć kartę w taki sposób, aby czytelne były zdolności obecnego poziomu.

WAŻNE!

- Budowanie i podnoszenie **poziomu Ołtarza** odbywa się poprzez tą samą akcję.
- Gracz może mieć dowolną liczbę **Ołtarzy** w grze.
- Ołtarze za wyjątkiem **Ołtarza Dumuziego** nie dają **Obecności**. Ich znaczniki służą informacji, że **Ołtarz** danego boga jest już w grze.

*Przykład: Zielony gracz użył **akcji Ołtarz**, i jako że ma **Obecność** jedynie w **Grobowcu Anu**, właśnie tam wybudował **Ołtarz**. Teraz musi położyć **znacznik Ołtarza** w **Grobowcu Anu**, obrócić kartę **Świątyni Anu** (patrz strona xxx)i pobrać **kartę Ołtarza**. Po wsunięciu **karty Ołtarza** pod swoją **planszę gracza** od razu zwiększa **Siłę Lamentu** SL swojej **Duszy** o 1, a dodatkowo co turę będzie otrzymywał +1 Vri-ilu.*

TRIADA ŚMIERCI

Triada Śmierci jest specjalnym typem **Ołtarza** poświęconego jednemu z trzech sumeryjskich władców krainy umarłych – **Ereszkigal, Nergalowi i Netiemu**. Wszystkie zasady dotyczące **Ołtarzy** dotyczą też **Triady.**

Aby wybudować **pierwszy poziom Triady** lub podnieść jej poziom, wyślij swój **Cień** na pole akcji **Triada**. Po opłaceniu kosztu **Vri-ilu** umieść znacznik **Triady** na odpowiednim polu na planszy.

Następnie weź **kartę Triady** i połóż ją przy **planszy gracza** w **strefie kontrolowanych kart Ołtarzy**, tak aby widzieć tylko tekst obecnego poziomu **Triady**.

WAŻNE!

Aby wybudować **Triadę Śmierci,** należy spełnić wcześniej warunek: mieć dowolny **Ołtarz trzeciego poziomu.**

Pięć występujących w grze Grobowców i przynależnych im Ołtarzy poświęconych zostało pięciu kluczowym bogom starożytnego Sumeru, których domeny określały główną oś sumeryjskiej kosmologii:

Anu - niebo wysokie (kosmos),
Enlil - powietrze (atmosfera),
Ninhursag - ziemia,
Enki - wody podziemne (głębia)
Dumuzi - podziemia (otchłań), których częścią była kraina umarłych.

Chociaż oprócz Dumuziego (boga odradzającej się przyrody, który cyklicznie opuszczał Krainę bez Powrotu), bogowie ci nie mieli żadnej władzy w świecie umarłych, ich wpływy mogły zapewnić przychylność Ereszkigal - królowej Kur-Nu-Gi.

„Któż kiedykolwiek wydostał się ze świata podziemnego? Kto powrócił z zaświatów żywy?"

To właśnie Ereszkigal, Nergalowi i Netiemu (Triadzie Śmierci), bogom zamieszkującym Kur-Nu-Gi, zostały poświęcono Ołtarze specjalne. Ereszkigal (Pani Wielkiej Ziemi) była bezwzględną władczynią krainy umarłych:

„Spojrzała na nią, a było to spojrzenie śmierci. Wypowiedziała przeciw niej jedno słowo, dodała do tego krzyk potępienia, kobieta osłabła, a jej blade ciało powieszono na haku."

U boku Ereszkigal stał Nergal, który jako jedyny nie ugiął się pod wpływem jej mocy:

„Chwycił Ereszkigal za włosy, ściągnął ją z tronu na ziemię, by uciąć jej głowę. Nie zabijaj mnie, pozwól powiedzieć słowo. Słysząc to Nergal rozluźnił uchwyt, a ona płakała poniżona. Bądź moim mężem, a ja zostanę twą żoną [...]."

Ostatnim bogiem Triady Śmierci był Neti, strażnik Siedmiu Bram Królestwa Śmierci, o którym powiadano, że gdy ktoś chociaż raz spojrzał w jego oblicze nie mógł już powrócić do świata żywych.

ŚWIĄTYNIE

AWERS:

1. bóg, któremu poświęcono daną **Świątynię**
2. akcja dostępna po wybudowaniu **Ołtarza** tego boga
3. fragment mapy Sumeru z oznaczeniem miejsca, gdzie znajdowała się **Świątynia** poświęcona właśnie temu bogu
4. miejsce ułożenia danej karty

REWERS:

5. pole **akcji specjalnej** powstałej po odwróceniu karty **Świątyni**
6. koszt akcji dla gracza, który posiada **Ołtarz** boga tej **Świątyni**
7. koszt akcji dla pozostałych graczy
8. opis akcji

Po wybudowaniu **pierwszego poziomu Ołtarza** uaktywnia się **Świątynia** danego boga w świecie żywych. Po umieszczeniu **znacznika Ołtarza** w odpowiednim **Grobowcu** (**Ołtarz Anu** w **Grobowcu Anu**, **Ołtarz Enkiego** w **Grobowcu Enkiego** itd.) należy odwrócić **kartę Świątyni** tego boga.

Od tej chwili wszyscy gracze mają dostęp do nowego pola akcji. Każdy gracz podczas etapu planowania może umieścić na nim swój **Cień**, jednak koszt użycia tej akcji jest zależny od posiadania **karty Ołtarza** tego boga. Jeśli z **akcji Świątyni** chce skorzystać gracz który posiada **Ołtarz** tego boga – jego koszt akcji jest niższy.

Pięć kart Świątyń tworzy razem mapę starożytnego Sumeru. Centrum kultu każdego z bogów znajdowało się w innym mieście i gra Kur-Nu-Gi odzwierciedla ten fakt w zgodzie z aktualną wiedzą historyczną.

Gdy w Świecie Umarłych wzniesiemy Ołtarz ku czci wybranego boga, połączymy się ze Światem Żywych właśnie poprzez jego Świątynię. Otworzy nam to nowe możliwości w grze, dopasowane do naszej strategii.

*Zielony gracz wybudował **Ołtarz Enkiego**, odblokowując jego **Świątynię**. Jeśli teraz chciałby użyć akcji **Świątyni Enlkiego** i uzyskać **3 Punkty Ucieczki PU**. – musi zapłacić jedynie **6 Vrilu**.*

*Każdy z jego przeciwników którzy również chcieliby zyskać **3 Punkty Ucieczki PU** z tej karty – będzie musiał zapłacić **8 Vrillu**.*

PUNKTACJA W CZASIE LAMENTU

karta **wariantu Nowicjusza** (N) w grze SOLO, 2 i 3 osobowej

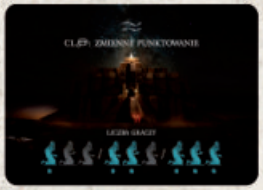
karta **wariantu Nowicjusza** (N) w grze 4 i 5 osobowej

W wariancie (N) **Nowicjusz** używamy tylko pojedynczej **karty Punktacji w Czasie Lamentu.**

W zależności od liczby graczy wybierz odpowiednią kartę i umieść ją w **Obszarze kart Punktacji w Czasie Lamentu** na planszy.

(K) (A)

w pozostałych wariantach używamy wszystkich dostępnych **kart Punktacji w Czasie Lamentu dla odpowiedniej liczby graczy**



na rewersie pokazane jest, które karty należy wybrać dla odpowiedniej liczby graczy

Na przykładzie karty powyżej dla gry czteroosobowej:

- W **Grobowcu,** w którym tylko jeden gracz będzie miał **Obecność** – dostanie **0 Punktów Ucieczki PU**:, ale nawet w takim przypadku wybierze on nagrodę za wygranie **Czasu Lamentu CL** w tym **Grobowcu**.
- W **Grobowcu,** w którym dwóch graczy będzie miało **Obecność** – ten który będzie miał większą **Siłę Lamentu SL** dostanie **3 Punkty Ucieczki PU**:, a jego konkurent – tylko **1 Punkt Ucieczki PU**:. Remisy rozstrzygane są na korzyść gracza który jest wyżej na **torze Inicjatywy**.
- W **Grobowcu,** w którym trzech graczy będzie miało **Obecność** – ten, który będzie miał największą SL, dostanie **4 PU**:, a jego konkurenci: silniejszy **2 PU**:, a słabszy tylko **1 PU**:. Remisy rozstrzygane są na korzyść gracza, który jest wyżej na **torze Inicjatywy**.
- W **Grobowcu,** w którym czterech graczy będzie miało **Obecność** – ten który będzie miał największą **SL** dostanie **4 PU**:, a jego konkurenci: najsilniejszy **3 PU**:, słabszy **2 PU**:, a najsłabszy 0. Remisy rozstrzyga jak powyżej, miejsce **torze Inicjatywy**.

PAKTY

AWERS:

1. opis działania **Paktu**
2. liczba **Punktów Ucieczki** na koniec gry, po spełnieniu **warunku Paktu**
3. pole **akcji Pakt**
4. kryształ i opis **warunku Paktu**
5. oznaczenie wariantu gry

REWERS:

6. symbol **Paktu**

Pakty są używane tylko w wariancie A.

Pakty to jeden z dodatkowych sposobów na zdobywanie **Punktów Ucieczki PU**.

Aby zdobyć **kartę Paktu**, musisz:

- w fazie planowania wysłać **Cień** na pole **akcji Pakt** na odkrytej **karcie Paktu** LUB
- zdobyć pakt jako **Nagrodę** za wygranie **Czasu Lamentu CL** w Grobowcu i zaznaczeniu tego na **polu Nagród** na planszy (nie zapomnij dołożyć odpowiedniego **znacznika Paktu** do każdego z pięciu **pól Nagród**, zastępując nagrodę **+1 PU**.)

Po zebraniu dwóch **kart Paktów** stwórz z nich zestaw (jak pokazano na przykładzie), tak aby połączone części kryształu stworzyły dwa warunki. **Karty Paktów** umieszcza się w **obszarze kart Paktów** obok **planszy gracza**. Po wypełnieniu warunków z obu stron połączonego kryształu otrzymasz na koniec gry **Punkty Ucieczki PU**. przypisane do obu warunków.

WAŻNE!
Karty Paktów układa się w szeregu. Należy pamiętać, że raz połączony kryształ nie może już zostać rozłączony. Gracz może mieć dowolną liczbę **kart Paktów**.

Przykład: Czerwony gracz paktował z bogami. Wybrał karty Paktów „Wybraniec" oraz „Przebudzony". Wybrał taki układ, że aby zyskać dodatkowe 4 punkty ucieczki na koniec gry– musi posiadać dowolny ***Ołtarz 3 poziomu*** *oraz* ***3 karty Tożsamości.***

Bywało, że zmarły który zachowywał swą osobowość, mógł się poruszać po Kur i kontaktować z innymi mieszkańcami. Zachowywano też hierarchię – władcy i dygnitarze otrzymywali stosowne dla nich pozycji miejsce w krainie umarłych

BRAMY

AWERS:

1. opis zdolności **Bram**
2. opis specjalnej zdolności danej **Bramy**
3. **warunek dostępności** danej **Bramy**
4. oznaczenie wariantu gry

REWERS:

5. **warunek dostępności** danej **Bramy**
6. graficzna numeracja kręgu danej **Bramy** (od 1 do 7)

Bramy są używane tylko w wariancie A.

Bramy reprezentują przejścia pomiędzy siedmioma kręgami otaczającymi Kur-Nu-Gi. Sprawowanie kontroli nad **Bramą** rozszerza możliwości punktowania oraz zdobywania **Vri-ilu**.

W fazie planowania wyślij swój **Cień** na pole **akcji Brama**. Opłać koszt **Vri-ilu** podczas fazy akcji, a twój **Cień** uzyska kontrolę nad wybraną **Bramą**. Możesz wznieść tylko te bramy, które odpowiadają twojej obecnej sile **Duszy** bądź **Cienia**. Oznacza to na przykład, że mając **Siłę Lamentu SL** **Duszy** równą 6 lub 7 – możesz wznieść **Bramę Trzeciego Kręgu.**

Znacznik Bramy należy położyć na jednej z dróg przechodzących przez pole akcji, na które wysłaliśmy swój **Cień**. Od tej chwili każda **Dusza**, **Demon** lub **Cień**, które przechodzą przez naszą **Bramę** – będą musiały oddać nam część **Vri-ilu**. Ponadto **Grobowiec** który wskazuje nasza **Brama** działają wszystkie specjalne zdolności tej **Bramy**.

WAŻNE!

- Poziom **Siły Lamentu SL** **Cienia** i **Duszy** ważny jest tylko w momencie pobrania karty.
- Gracz może posiadać tylko jedną **Bramę**, ale kolejnym użyciem **akcji Brama** – może ją przestawić w inne miejsce i/lub zmienić kartę adekwatnie do aktualnej **SL** **Cienia** i **Duszy**.

*Przykład: Niebieski gracz zdecydował się na zdobycie **Bramy,** która pomoże mu podczas **Czasu Lamentu** w **Grobowcu Anu.** Aby postawić **Bramę** działającą na **Grobowiec Anu,** niebieski gracz musi wysłać swój **Cień** na jedno z oznaczonych pól. Po wykonaniu akcji – musi położyć **znacznik Bramy** tak, aby wskazywał **Grobowiec Anu,** a jednocześnie przegradzał drogę pomiędzy Grobowcami Ninhursag a Enkiego. Niebieski gracz musi teraz sprawdzić, do **Bramy** którego poziomu ma dostęp. Jego **Siła Lamentu Cieni** wynosi 7 więc może postawić tutaj **Bramę Trzeciego Kręgu.** Od tej chwili będzie on zyskiwał dodatkowe **2 Punkty Ucieczki** w **Grobowcu Anu** za każdym razem gdy wygra tutaj **Czas Lamentu** i będzie miał w tym Grobowcu swój **Cień,** a przeciwnicy przechodzący przez jego **Bramę** będą musieli mu zapłacić 2 Vri-ilu.*

7. AKCJE

Pobranie znacznika Inicjatywy (ta akcja musi zostać wykonana przez każdego gracza raz na turę)

VRI-IL 0/0/+1/+2/+3

Inwokacja

VRI-IL +2/+1/0

Przełóż dowolną liczbę swoich Kości Ofiarnych z planszy gracza na planszę

ALBO

Przełóż X swoich Kości Ofiarnych z planszy na planszę gracza i zyskaj dodatkowo + X Vri-ilu. Pamiętaj, by kości przerzucić.

Manipulacja

VRI-IL +2/+1/0

Dodaj po jednym oczku na dowolnych X swoich Kościach Ofiarnych na planszy gracza i zyskaj dodatkowo + X Vri-ilu

ALBO

Odejmij po jednym oczku na dowolnych X swoich Kościach Ofiarnych na planszy i zyskaj dodatkowo + X Vri-ilu

KUR

VRI-IL -3/±X

ALBO

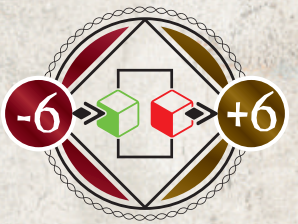
Przywróć swój Cień spoza gry i połóż go na wolnym polu akcji

Usuń poza grę swój Cień i wykonaj dowolną inną akcję, płacąc jej koszt

---

Rytuał

VRI-IL -6/+6



ALBO

Pobierz nową Kość Ofiarną spoza gry, przerzuć ją i umieść w dowolnym Grobowcu

Usuń swoją Kość Ofiarną z planszy lub planszy gracza poza grę

Droga Duszy

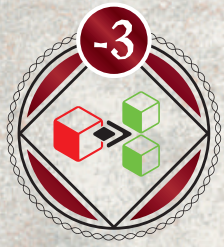
VRI-IL +1

Podnieś o 1 Siłę Lamentu SL swojej Duszy na planszy gracza i obniż o 1 Siłę Lamentu SL swoich Cieni

Droga Cieni

VRI-IL +1

Podnieś o 1 Siłę Lamentu SL swoich Cieni na planszy gracza i obniż o 1 Siłę Lamentu SL swojej Duszy



Ofiarność

VRI-IL -3/-4

Rozbij swoją Kość Ofiarną
(na planszy lub na planszy gracza
na dwie o tej samej sumie wartości

Tożsamość

VRI-IL -5/-6

Dobierz dwie górne (jawną i zakrytą) karty Tożsamości.
Jedną z nich połóż w wolnym miejscu w Obszarze kart Tożsamości
obok planszy gracza, a drugą odrzuć poza grę. Następnie obróć
awersem do góry wierzchnią kartę ze stosu kart Tożsamości.

Ołtarz

VRI-IL -6/-7

Zbuduj lub podnieś poziom swojego Ołtarza

Zbuduj Ołtarz boga, w Grobowcu którego masz Obecność
lub podnieś poziom już kontrolowanego przez siebie Ołtarza

Przenieś znacznik Cienia do danego Grobowca i zyskaj X Vri-ilu (X to liczba graczy w danym Grobowcu łącznie z tobą)

ALBO

Taniec Cieni

VRI-IL +X/0

Przenieś znacznik Cienia do danego Grobowca i połóż swój Znacznik gracza na karcie Wpływu (wolnej) danego boga

BARDZO WAŻNE!

Znaczniki Cieni umieszczone w **Grobowcach** wracają do puli dopiero po zakończeniu najbliższego **Czas Lamentu**. W ciągu jednej tury gracz może położyć maksymalnie jeden **Znacznik Cienia** na jednym z pięciu pól **akcji: Taniec Cieni**.

Świątynia (akcje odblokowane po zbudowaniu odpowiednich Ołtarzy)

Św. Ninhursag

Usuń z gry swoją Kość Ofiarną, by zyskać 3 Punkty Ucieczki

Św. Anu

Usuń swój znacznik Cienia z gry, by zyskać 3 Punkty Ucieczki

Św. Enkiego

Zapłać Vri-il, by zyskać 3 Punkty Ucieczki

Św. Dumuziego

Wykonaj akcję z innej odkrytej karty Świątyni płacąc jej koszt

Św. Enlila

Usuń swój znacznik gracza z Karty Wpływu, by zyskać 3 Punkty Ucieczki

Wpływy

VRI-IL 0

Połóż swój znacznik gracza na Karcie Wpływu boga, w Grobowcu którego masz Obecność. Pamiętaj, że na karcie może leżeć tylko jeden znacznik.

K

Demon

VRI-IL 0

Połóż na planszy w odpowiednim Grobowcu znacznik Demona i dobierz jego kartę adekwatnie do boga, którego kart Wpływu użyłeś. Akcja dostępna z połączenia dwóch Kart Wpływu.

Obłąkanie

VRI-IL -2

Odrzuć dowolną kartę z Obszaru Kart Tożsamości obok swej planszy gracza. Następnie dobierz nową (jawną) kartę Tożsamości z planszy i zastąp nią kartę odrzuconą. Zyskujesz wszystkie powstałe w ten sposób bonusy. Następnie obróć awersem do góry wierzchnią kartę ze stosu kart Tożsamości.

K

Triada Śmierci

VRI-IL -3

Zbuduj lub podnieś poziom Triady Śmierci.
WARUNEK: musisz posiadać Ołtarz 3 poziomu.

A

Brama

VRI-IL -2

Połóż na planszy swój znacznik Bramy i dobierz lub zmień kartę Bramy adekwatną do Siły Lamentu swoich Cieni i Duszy

A

Pakt

VRI-IL 0

Dobierz kartę Paktu, z której zdejmujesz znacznik Cienia. Akcja przypisana do karty Paktu. W każdej turze dochodzi więc kolejna możliwa akcja Paktu.

BARDZO WAŻNE!

W **Fazie Akcji** gracz zdejmując **znacznik Cienia** z pola dowolnej akcji, może zrezygnować z jej wykonania i zamiast tego pobrać **2 Vri-ilu**.

8. ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się na koniec **Czasu Lamentu CL**, jeśli spełniony jest co najmniej jeden z poniższych warunków:

1. Był to czwarty (dla 2-5 graczy) lub trzeci (dla wariantu SOLO) **Czas Lamentu CL**.

2. Jeden z graczy spełnił co najmniej jeden **Warunek Końca Gry** z KOLUMNY DUSZY oraz co najmniej jeden **Warunek Końca Gry** z KOLUMNY CIENIA.

KOLUMNA DUSZY

- **Siła Lamentu SL** Duszy równa 10
- **23 Punkty Ucieczki PU**.
- **17 Punkty Ucieczki PU** i 0 **Kości Ofiarnych**
- **Wygrany Czas Lamentu CL** w każdym Grobowcu

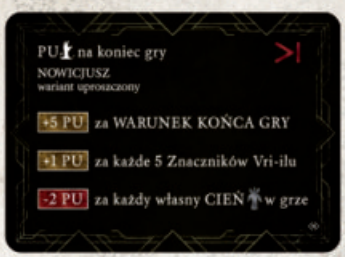
KOLUMNA CIENI

- **Siła Lamentu SL** Cieni równa 10
- **20 Punktów Ucieczki PU** i 4 karty Tożsamości
- **20 Punktów Ucieczki PU** i 7 **Kości Ofiarnych**
- **3 wygrane Czasy Lamentu CL** i Ołtarz 3 poziomu w tym samym Grobowcu

---

Jeśli koniec gry został zainicjowany, do standardowych **Punktów Ucieczki** doliczamy jeszcze te z **Karty Punktacji Końcowej** >I . Karta ta przypomina graczom o bonusach lub karach, jakie będą przyznawane na końcu gry:

>I KARTA PUNKTACJI KOŃCOWEJ



Dodatkowe **5 Punktów Ucieczki PU** za spełnienie obu **Warunków Końca Gry** (z kolumny **Duszy** i **Cienia**). Jest to zarazem maksymalna liczba, którą można zdobyć w ten sposób);

1 Punkt Ucieczki PU za każde posiadane 5 Vri-lu;

Za każdy swój **Cień** pozostały w grze, gracz musi odjąć **2 Punkty Ucieczki PU**.

Dodatkowo w wariancie (K) **Kapłana:**

2 Punkty Ucieczki PU za każdego kontrolowanego przez siebie **Demona** ;

i (A) **Arcykapłana:**

Punkty Ucieczki PU za wykonane **Pakty** (w ilości opisanych na kartach).

9. WARIANT SOLO

W tym wariancie gracz zmierzy się z dwoma **Neutralnymi Duszami,** których ruchów nie jest w stanie przewidzieć.

Aby zwyciężyć, gracz po trzecim **Czasie Lamentu** **CL** musi posiadać największa liczbę **Punktów Ucieczki PU**.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę należy przygotować tak jak dla normalnej gry wieloosobowej, ale ponadto:

1. Wylosuj dwa kolory **Dusz**, z którymi przyjdzie ci się zmierzyć.
2. Umieść wylosowanie **Dusze** w ich **Grobowcach** startowych.
3. Każda z **Neutralnych Dusz** otrzymuje trzy **Kości Ofiarne** w swoim kolorze, które umieszcza w swoim **Grobowcu.**
4. Każdy zestaw **Kości Ofiarnych** należy przerzucić, a następnie przemieścić zgodnie z diagramem na planszy. **Kości Ofiarne** o wartości 1 i 2 pozostają w startowym **Grobowcu.**
5. Należy przetasować, a następnie odkryć wierzchnią **kartę Wydarzeń**.
6. (K) Przetasuj talie **Punktacji w Czasu Lamentu** przeznaczona dla rozgrywki 1,2 i 3 osobowej i odkryj wierzchnią kartę.

   UWAGA! W wariancie (N) weź tylko jedną odpowiednią **kartę Punktacji w Czasie Lamentu** .
7. **Znacznik Inicjatywy** gracza należy umieścić na polu numer jeden, a **znaczniki Neutralnych Dusz** losowo na miejscach dwa i trzy. Inicjatywa pozostanie niezmienna do końca gry.

FAZA PLANOWANIA I FAZA AKCJI

Neutralne Dusze nie posiadają swoich **Cieni**, dlatego tylko gracz będzie używał pól akcji na planszy.

Przykład przygotowania planszy w rozgrywce solo w wariancie (N) Nowicjusz. Zielony gracz zmierzy się z dwoma Neutralnymi Duszami w kolorze niebieskim i żółtym.

CZAS LAMENTU

Przebiega według zasad gry wieloosobowej z następującymi wyjątkami:

FAZA RUCHU DUSZ

Po ruchu gracza dla każdej **Neutralnej Duszy** należy wykonać rzut kością z rezerwy, a następnie przemieścić ją poruszyć ja zgodnie z wynikiem na kości. Wynik 1 i 2 oznacza, że **Neutralna Dusza** pozostaje w obecnym **Grobowcu**.

FAZA LAMENTU

Neutralne Dusze zdobywają **Punkty Ucieczki PU**. według aktualnej karty **Punktacji w Czasie Lamentu.** Dla tych, którzy mieli w **Grobowcach** największą **Siłę Lamentu SL** , kładzie się **znacznik gracza** na odpowiednim **polu nagród**.

Należy je położyć na pierwszym wolnym miejscu w kolejności podanej na rysunku obok. **Neutralna Dusza** nie otrzymuje nagrody z pola które przykryła, ale każdy taki znacznik jest dla niej wart **1 Punkt Ucieczki PU** na koniec gry.

WAŻNE! Punktuje się zgodnie z modyfikatorami, jakie nakłada aktualna karta Wydarzenia.

ODNOWIENIE

Do każdego **Grobowca**, w którym znajduje się **Neutralna Dusza,** dokładana jest dodatkowa **Kość Ofiarna** w jej kolorze. Następnie wszystkie **Kości Ofiarne** należące do **Neutralnych Dusz** należy przerzucić i przesunąć zgodnie z diagramem na planszy. Wynik 1 i 2 oznacza pozostanie kości w **Grobowcu**. Po wykonaniu tych kroków gracz odkrywa nową **kartę Wydarzenia**.

KONIEC GRY

Neutralne Dusze otrzymują dodatkowy bonus **+1 Punkt Ucieczki PU**. za każdy znacznik gracza w ich kolorze w **Obszarach Nagród** przy Grobowcach.

Gracz może otrzymać jedynie bonus w wysokości +5 PU na koniec trzeciego **Czasu Lamentu CL**, jeśli spełni po jednym **Warunku Końca Gry** z **KOLUMNY DUSZY** i **KOLUMNY CIENIA**.

Gracz wygrywa, jeżeli ma więcej **Punktów Ucieczki PU**. niż **Neutralne Dusze**.

W mitologii sumeryjskiej Anu był personifikacją niebios. Pierwszy w panteonie bogów był zarazem pierwszą siłą sprawczą w dziele stworzenia i twórcą Anunakich, sędziów w podziemnym świecie zmarłych. Jego główna Świątynia E-ana zwana też Białą Świątynią znajdowała się w mieście Uruk.

ANU

Bezpośredni wpływ na **Dusze** wszystkich graczy to strategia gry, którą będziemy mogli realizować, sięgając po **Karty Wpływu** tego boga.

Dzięki **Ołtarzowi Anu** będziemy mogli szybciej wzmocnić **Siłę Lamentu** swej **Duszy** i uzyskać stały przypływ **Vri-ilu** – zasobu niezbędnego przy wykonywaniu większości akcji.

Syn Anu Enlil był panem powietrza, czyli przestrzeni pomiędzy niebem a ziemią, współtwórcą człowieka, a jednocześnie Niszczycielem, który zesłał na ziemię Potop. Jego główna świątynia E-kur znajdowała się w mieście Nippur.

ENLIL

Wzmacnianie własnej pozycji w **Grobowcach** poprzez zwiększanie **Siły Lamentu** swych **Cieni**, to strategia gry, którą będziemy mogli realizować sięgając po **Karty Wpływu** tego boga.

Ołtarz Enlila pozwoli nam na jeszcze szybsze wzmocnienie **Siły Lamentu** swych **Cieni** i dostęp do większej liczby **Kart Wpływu** to atuty, które zyskamy dzięki niemu.

W mitologii sumeryjskiej Ninhursag reprezentowała matkę ziemię. Nadawała formę życiu w łonie matki i przekazywała mu boską naturę. Jej główna świątynia E-mah znajdowała się w mieście Adab, w okręgu kultowym znanym jako Kesz.

NINHURSAG

Karty Wpływu bogini **Ninhursag** pozwalają zdobywać przewagę w **Grobowcach** dzięki wzmacnianiu strategii gry opartej na **Kościach Ofiarnych**.

Dzięki **Ołtarzowi Ninhursag** będziemy mogli szybciej zdobywać kolejne **Kości Modlitwy**, a także przerzucać te kości, które mają niskie wartości.

W mitologii sumeryjskiej Enki uchodził za boga mądrości i wiedzy. Był władcą podwodnej głębi, na której unosił się świat. Jego główna świątynia E-abzu znajdowała się w mieście Eridu, uchodzącym za najstarsze miasto Sumeru.

ENKI

Manipulacja położeniem **Dusz, Cieni** i **Kości Ofiarnych** bezpośrednio w **Grobowcach** to siła **Kart Wpływu** tego boga.

Ołtarz Enkiego to sposób na zmianę ułożenia własnych **Kości Modlitwy** poza główną fazą planowania oraz szybsze odzyskanie części utraconego **Vri-ilu**.

Bóg wegetacji, który podstępem został jednym z bogów Świata Podziemnego. Cykliczność jego pobytu na ziemi wiązała się z odradzającą się przyrodą. Jego kult był powszechny w całym Sumerze wśród wszystkich klas społecznych. Jego świątynia zwana Świątynią Cudów znajdowała się w Akadzie.

DUMUZI

Wsparcie **Demonów** i korzystanie z mocy **Ołtarzy** wszystkich graczy to najważniejsze cechy **Kart Wpływu** tego boga.

Ołtarz Dumuziego jako jedyny daje **Obecność**. Pozwala manipulować wartościami na **Kościach Ofiarnych** także innych graczy oraz wzmacnia **Siłę Lamentu** w **Grobowcu Dumuziego**.

Podziękowania dla:

Katarzyny Jagodzińskiej, Olgi Jagodzińskiej, Krzysztofa Wolickiego, Michała Libery, Igora Zubera, Mikołaja Mirewskiego, Tomasza Jagodzińskiego, Sebastiana Łupieżowca, Kajetan Słocińskiego, Andrzej Kuplowskiego, Wojciecha Kamińskiego, Huberta Miłosia, Sylwestra Bugiela, Tomasza Sroki, Jarosława Kazimierczaka, Macieja Wilkosza, Michała Gazdy, Tobiasza Zająca, Tomasza Solucha, Krzysztofa Rudnickiego, Sebastiana Srebro,

Biblografia:

H. Saggs „Wielkość i upadek Babilonii„

P. Nicko-Stępień „Mezopotamski Świat Podziemny”

M.Bielecki „Zapomniany świat Sumerów”

F. Joannes „Historia Mezopotamii”

Mitologie Świata "Ludy Mezopotamii"

Projekt gry, ilustracje i oprawa graficzna:
Aleksander Jagodziński

Ilustracje na kartach Tożsamości:
Joanna Kwaśniak

Tekst instrukcji:
Michał Libera

REDIMP GAMES
Prosta 244, 43-376 Kalna
contact@redimp.pl www.redimp.pl

SYMBOLE:

BOGOWIE I GROBOWCE BOGÓW:

ANU

ENLIL

NINHURSAG

ENKI

DUMUZI

GROBOWIEC NIEOKREŚLONY

DUSZA

CIEŃ

TOŻSAMOŚĆ (T)

BONUSY Z KART TOŻSAMOŚCI

KOŚĆ OFIARNA (KO)

KARTA WPŁYWU NIEOKREŚLONA

KARTY WPŁYWU POSZCZEGÓLNYCH BOGÓW

OŁTARZ

ŚWIĄTYNIA

TRIADA

DEMON

BRAMA

PAKT

BONUS Z KART PAKTÓW

INICJATYWA

PUNKTY UCIECZKI (PU)

VRI-IL

ZNACZNIK GRACZA

WYDARZENIA (WARIANT: SOLO)

CZAS LAMENTU

SIŁA LAMENTU

KONIEC GRY

NIEKTÓRE DODATKOWE OZNACZENIA NA PLANSZY I KARTACH

podnieś o 1 SL <u>SWOJEJ</u> Duszy lub Cieni

połóż znacznik gracza na wolnej Karcie Wpływu

przerzuć dowolną <u>SWOJĄ</u> Kość Ofiarną

Czas Lamentu: podnieś lub obniż o 1 wartość na <u>DOWOLNEJ</u> Kości Ofiarnej (swojej lub przeciwnika)

wykonaj dowolną akcję i zdobądź lub strać odpowiednią ilość Vri-ilu

podnieś o 1 poziom <u>SWOJEGO</u> Ołtarza

DZIAŁANIA:

efekt natychmiastowy

przemieszczanie elementów

do gry
w obrębie gry
poza grę

na planszę

z planszy

obniżenie wartości o 1

podwyższenie wartości o 1