

# TU I TAM

Instrukcja



# Witaj w Arzium,

starożytnym świecie pełnym przedziwnych stworzeń, niewyobrażalnych cudów i barwnych postaci. Przez jego krainy przetoczyła się tajemnicza choroba, a cierpiące na nią stworzenia rozpoczęły bezcelową i chaotyczną wędrówkę przez świat. Twoim zadaniem jest odnalezienie ich i wybudzenie z transu, aby pomogły Ci odszukać inne zagubione dusze!

W świecie Arzium toczy się również akcja innych gier, takich jak *Góra i Dołem*, *Bliżej i Dalej*, *Islebound*, i *City of Iron*.

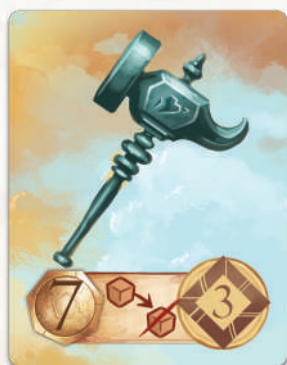
## ZAWARTOŚĆ GRY



43 karty krain / postaci



12 kart startowych  
(oznaczone flagami)



24 kafelki  
artefaktów

Dodatkowo:  
4 karty pomocy  
1 karta placówki  
5 kart promo

(możecie dodać zwierzęta do kart krain /  
postaci na początku gry)



96 znaczników  
eksploracji  
(po 24 w każdym z 4 kolorów)



36 żetonów monet  
30 monet o wartości 1  
6 żetonów o wartości 5



# PRZYGOTOWANIE GRY

**1.** Każdy gracz bierze zestaw **3 kart startowych** w jednym kolorze (są oznaczone flagą). Nieużywane karty startowe odłóż z powrotem do pudełka. Gracze otrzymują **znaczniki eksploracji** odpowiadające kolorom flag znajdującym się na ich kartach startowych.

**2.** Potasuj **karty krain / postaci** i ulóż je w stos (krainami do góry).

**3.** Stwórz **mapę** gry. Dobierz 6 kart ze stosu i ulóż je w prostokąt o wymiarach 3x2 (krainami do góry). Karty należy ułożyć blisko siebie, aby nie było między nimi wolnej przestrzeni. Pergaminy powinny znajdować się na krawędziach mapy (przykład na następnej stronie).

**4.** Każdy gracz musi wybrać sobie swoją krawędź mapy i rozłożyć wzdłuż niej swoje **karty startowe**.

**5.** Wybierzcie pierwszego gracza. Bierze on **kartę pomocy** z napisem „Pierwszy gracz”. Pozostali gracze biorą po zwykłej karcie pomocy. Tury odbywają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Drugi i trzeci gracz zaczynają z jedną monetą. Czwarty gracz rozpoczyna grę z dwoma monetami. Pozostałe monety połóż z boku mapy.

**Artefakty:** Odlóż je do pudełka. Są używane w wariantcie opisanym na końcu instrukcji.

*Uwaga: Liczba wszystkich elementów poza monetami jest ograniczona i jeśli zabraknie ich podczas rozgrywki, nie są one już dłużej dostępne. Jeśli natomiast graczom skończą się monety, mogą oni skorzystać z jakiegoś zamiennika.*



*Stos kart*

# PRZEBIEG GRY

1. Zaczynając od pierwszego gracza, tury przebiegają w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

2. W swojej turze odwróć jedną ze **swoich** dostępnych (odkrytych) kart postaci i umieść swoje znaczniki na mapie, tak by tworzyły kształt pokazany na karcie. Kształt musi być w dokładnie tej samej orientacji co karta (nie wolno go obracać). Kształt nie może wychodzić poza granice mapy (wyjątkiem są „puste” znaczniki, wyjaśnione dalej). Trzeba ułożyć wszystkie pokazane na karcie znaczniki, jeśli jest to możliwe.

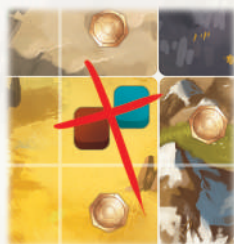
Jeśli na polu znajduje się znacznik przeciwnika lub znacznik, który postawiłeś w poprzednich turach, pominiń je, stawiając resztę wymaganych znaczników.



*Pusty  
znacznik*

**WAŻNE:** Na jednym polu może znajdować się tylko jeden znacznik.

*Nie możesz odzyskać swoich znaczników, aż kraina, na której się znajdują, nie będzie całkowicie zapełniona (patrz str. 10).*



*Jeśli skończą ci się znaczniki, grasz normalnie dalej (odwracasz kartę w turze), ale bez umieszczania znaczników.*

*Niedozwolone*



3. Dobierasz monetę za każdy swój znacznik postawiony na polu z symbolem monety. Trzymaj monety blisko swoich kart postaci, tak by były widoczne dla przeciwników.

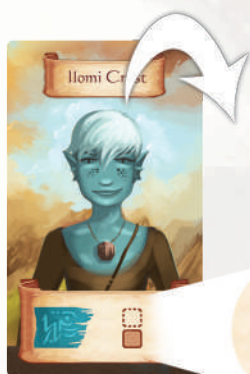
To pole jest zajęte przez czerwony znacznik, dlatego niebieski gracz je pomija (nie kładzie na nim znacznika).



Odwróć tę kartę, by jej użyć.



Umieść znaczniki, zachowując ten kształt (nie możesz go obrócić).



*Pusty znacznik  
może wychodzić  
poza mapę.*



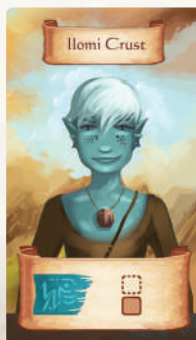


### NIEDOZWOLONE:

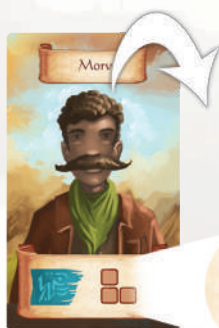
*Zwykły znacznik nie może wychodzić poza mapę.*

### UŻYCIE MONET:

Podczas swojej tury możesz zapłacić 2 monety, aby umieścić „pusty” znacznik, jeśli takowy znajduje się na karcie postaci. Możesz umieścić kilka „pustych” znaczników, jeśli cię stać. Możesz zapłacić za to monetami zdobytymi w tej samej turze.



*Zapłać 2 monety, by umieścić dodatkowy znacznik.*



*Gdy umieścisz  
znaczniki na  
tych polach,  
zdobędziesz  
3 monety.*

**4.** Jeśli pod koniec twojej tury wszystkie 6 pól na karcie krainy będzie zajętych przez znaczniki eksploracji, karta jest skończona, a zaginiona postać – odnaleziona!

- Kartę zdobywa gracz, który ma na niej **najwięcej znaczników**. W razie remisu remisujący gracze biorą udział w **licytacji**. Rozpoczyna gracz, który aktualnie rozgrywa swoją turę, a następnie licytacja przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy gracz może licytować tylko raz i musi przebić poprzednią ofertę o co najmniej 1 monetę. Gracz, który zaoferuje najwięcej, wygrywa kartę, po czym musi zapłacić zadeklarowaną kwotę. Reszta graczy zatrzymuje swoje monety. Można oferować 0 monet.

*Przykład: Czesiek postawił swój trzeci znacznik na karcie krainy, remisując z Zosią. Czesiek rozpoczął licytację od 0 monet. Zosia nie posiada żadnych monet, więc nie może przebić jego oferty. Czesiek wygrywa kartę.*

- Kiedy wygrasz kartę krainy, **odwróć ją na stronę z postacią**. Połóż ją obok reszty swoich kart postaci w tej samej orientacji co one. Znaczniki, które znajdowały się na tej karcie, wracają do swoich właścicieli. Dobierz nową kartę krainy ze stosu i połóż ją w miejsce ukończonej karty (pergaminem do krawędzi mapy).
- Jeżeli **przeciwnik wygra kartę krainy**, na której znajduje się co najmniej twój 1 znacznik, dobierasz 1 monetę. Zawsze dobierasz TYLKO 1 monetę, nawet jeśli umieściłeś na karcie 2 lub 3 znaczniki.  
UWAGA: Jeśli na karcie znajdowały się znaczniki kilku graczy, wszyscy dobierają po monecie poza wygranym.

*Przykład: Czesiek umieścił swój trzeci znacznik na ostatnim wolnym polu karty krain. Ma on tam najwięcej znaczników, więc wygrywa kartę. Trójka pozostałych graczy umieściła na karcie po jednym znaczniku, więc dobierają po monecie.*

**5.** Jeśli na początku twojej tury wszystkie twoje karty są zakryte, odwróć je z powrotem postaciami do góry. Reszta tury przebiega normalnie.

**Wczesny odpoczynek:** Na początku tury możesz odwrócić swoje karty, nawet jeśli nie wszystkie są jeszcze zakryte. W tym wypadku za każdą odkrytą kartę płacisz jedną monetę. Jeśli się na to zdecydujesz, musisz odkryć **wszystkie** karty — nie wolno odkryć tylko części z nich.



# KONIEC GRY:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie 10 kart postaci (łącznie z 3 kartami startowymi). Kiedy gracz zdobędzie dziesiątą kartę, dołączcie rundę, aby wszyscy gracze rozegrali tę samą liczbę tur. Na koniec policzcie punkty znajdujące się na waszych kartach. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W razie remisu wygrywa gracz, który ma więcej monet. Jeśli dalej jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

*Symbol punktów*



## WARIANT: ARTEFAKTY

Potasujcie artefakty i rozłóżcie 4 z nich nad mapą.

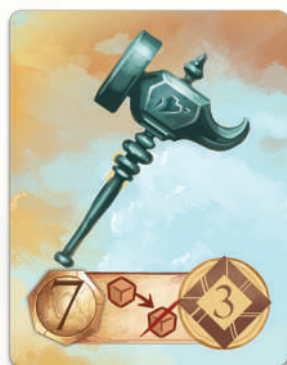
Na końcu swojej tury możesz kupić 1 artefakt za podaną na nim cenę. Jeśli kupisz artefakt, umieść go obok swoich kart postaci i połóż nowy ze stosu w jego miejsce (zawsze muszą być 4). Możesz posiadać dowolną liczbę artefaktów, ale możesz kupić tylko 1 na turę.

### **Artefakty dają ci specjalne zdolności:**

- Aby użyć artefaktu, odwróć go obrazkiem do dołu.
- Możesz używać artefaktów tylko podczas swojej tury.
- Możesz użyć dowolnej liczby artefaktów podczas swojej tury.
- Kiedy odwracasz zakryte karty postaci, odwróć również zakryte kafelki artefaktów. Jeśli używasz wczesnego odpoczynku, również je odwróć.
- Jeśli używasz wczesnego odpoczynku, nie musisz płacić za odkryte artefakty.

Na koniec gry dodaj do swojego wyniku punkty znajdujące się na twoich artefaktach.

*Opisy artefaktów znajdują się na stronie 16.*



## WARIANT: PLACÓWKA

Położ kartę placówki obok mapy. Pierwszy gracz, który zdoła otoczyć znacznik przeciwnika, zdobywa kartę placówki. Jest ona warta 3 dodatkowe punkty na koniec gry.



## WARIANT: STOSY ZNACZNIKÓW

Na jednym polu karty krainy mogą znajdować się dwa znaczniki zamiast jednego (układacie znaczniki jeden na drugim). Gracz z największą liczbą znaczników na karcie krainy wygrywa kartę. Wszystkie remisy rozstrzygnijcie według przedstawionych wcześniej reguł.





**Autor gry:** Ryan Laukat

**Ilustracje:** Ryan Laukat

**Wkład w rozwój gry:** Ryan Laukat, Malorie Laukat,  
Alex Davis, Brenna Asplund, Alf Seegert

Testerzy: Brenna Asplund, Malorie Laukat, Alex Davis, Rachel Laukat, Kyle Hammond,  
Sheryl Laukat, Brandon Laukat, Alf Seegert, Natasha Seegert, Rose Asplund

Podziękowania dla wspierających z Kickstartera, którzy umożliwili wydanie tej gry!  
Dziękuję też wszystkim za pomoc w wyjaśnieniu zasad gry i w edycji tej instrukcji.

## POLSKA EDYCJA:

**Tłumaczenie:** Marta Bulanda

**Korekta:** Marta Kania

**DTP:** Przemysław Kasztelaniec

**Wydawca:** Michał Herman

**Redakcja:** Patryk Blok

**Koordynacja produkcji:** Przemysław Dołęgowski

© 2019 Red Raven Games

© 2021 Lucky Duck Games

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt:

[info@luckyduckgames.com](mailto:info@luckyduckgames.com)



Plac Nowy 3/44, 31-056 Kraków

[luckyduckgames.com](http://luckyduckgames.com)



/ Lucky Duck Games Polska

# ZDOLNOŚCI ARTEFAKTÓW



Możesz umieścić na mapie 1 pusty znacznik za darmo (bez płacenia 2 monet). Możesz użyć tej zdolności tylko wraz z kartą postaci, która pozwala na umieszczenie pustego znacznika.



Możesz zastąpić znacznik przeciwnika swoim. Możesz użyć tej zdolności tylko wraz z kartą postaci. Podczas umieszczania znaczników, zastąp znacznik przeciwnika (zamiast pomijania zajętego pola). Jeśli znacznik przeciwnika znajduje się na polu z monetą, dobierz monetę.



Dobierasz monetę.



Możesz obrócić kształt znajdujący się na karcie postaci, której używasz, o 90 stopni w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.



Możesz przenieść dowolny znacznik na mapie (swoją lub przeciwnika) na sąsiadujące puste pole (pionowo lub poziomo). Nie dobierasz za to żadnych monet.



Możesz odwrócić kartę postaci (odkrytą lub zakrytą). Na przykład możesz użyć tego artefaktu na samym początku tury, aby odwrócić ostatnią odkrytą kartę postaci. Pozwoli ci to na odwrócenie wszystkich zakrytych kart postaci i kafelków artefaktów.