



HEN DALEKO

JOHANNES GOUPY I CORENTIN LEBRAT • MAXIME MORIN

INSTRUKCJA



Za Morzem Mgieł leży owiany tajemnicą kontynent Aluli. Tym dalekim lądem harmonijnie włada natura, a siły równowagi cały czas kształtują wciąż zmieniający się krajobraz. Ziemia regularnie unosi się, opada i przemienia, przez co próby stworzenia jej map spełzają na niczym. Jedynym sposobem na poznanie Aluli jest ciągle przemierzanie jej pieszko i tworzenie własnego atlasu. Wejdź w ten wciąż zmieniający się świat i odkryj jego cuda. Poznaj jego mieszkańców i sekrety. Zdobądź większą sławę niż pozostali podróżnicy.

NOTATKI O ALULI

Kontynent

Alula to kontynent, w którym panuje subtelną równowagą pomiędzy królestwami zwierząt, roślin i minerałów.

Na tych ziemiach pojawiły się trzy szczególne gatunki: uddu, okiko i auset.

Wszystkie one sprzyjają rozwojowi flory i fauny. Ludzie, którzy są gotowi zamieszkać w sercu tej dziwnej krainy, są rzadkością.



Mieszkańcy Aluli



Mieszkańcy kontynentu pochodzą z różnych miejsc – niektórzy się tutaj urodzili, a niektórzy są byłymi podróżnikami, którzy osiedlili się na tutejszych bogatych ziemiach. Ta kolorowa zbieranina szanuje tę krainę i korzysta z jej zasobów z należytą czcią.

Ich wiara w zachowanie równowagi sprawia, że prowadzą osiadły tryb życia i doglądają swojej najbliższej okolicy. Ciepło witają podróżników jako źródło informacji o reszcie kontynentu i chętnie dzielą się najnowszymi spostrzeżeniami na temat okiko, ausetów i uddu.

Pory roku i biomy

Każdy z czterech biomów, które można znaleźć na Aluli, ma inny rytm pór roku. Ogromne połacie terenu zmieniają się pod wpływem wiatru lub lawiny.

Na początku cyklu niekończące się strumienie rzek nawadniają ziemię, tworząc kwietne kobierce przepysznej wiosny. Wykute w jaskiniach miasta chronią swoich mieszkańców od gorących dni lata, a wilgotne grzybowe lasy dają odpoczynek jesienią. Na końcu zaś cyklu królują srogi zimny kamiennych pustyń.





Uddu

Kamień pomysłności – królestwo minerałów

Ci milczący strażnicy unoszą się nad ziemią, odporni na działanie grawitacji i ciśnienia. Kamienie występują w różnych kształtach. Solidne i niezmienne, pojawiają się gdzieś dla kaprysu, pozostają na miejscu przez jakiś czas, a następnie przenoszą się w inną część wyspy. Najłatwiejsze do znalezienia spośród trzech cudów wyspy. Każdy kamień ma otwór, z którego bije ciepły blask – podobno odstrasza on złe oko i przynosi szczęście.

Okiko

Dostojna chimera – królestwo zwierząt

Wzniosła i świetlista chimera, ta wyjątkowa niebiańska istota jest obdarzona boską mocą wszechobecności. Okiko szczególnie upodobała sobie lasy i rzeki. Do woli przemierza dzikie tereny Aluli, hojnie darząc roślinność swoimi błogosławieństwami. Miejscowi twierdzą, że jej oddech czyni cuda, a wydychane przez nią powietrze odżywia krainę i wspomaga wzrost flory.



Auset

Kojący oset – królestwo roślin

Ten złoty oset jest delikatnym i stosunkowo nieinwazyjnym gatunkiem endemicznym dla kontynentu. Najrzadszy gatunek na wyspie, występuje głównie w lasach grzybowych. Jego szczególną cechą jest korona, w której gromadzi się pełna regenerujących właściwości rosa. Ta święta woda działa jak uzdrawiające serum, chroniące przed śmiercią i chorobami tych, którzy je piją lub stosują na swoje rany.

ELEMENTY GRY

68 kart
regionów



45 kart
sanktuariów



notatnik



OPIS I CEL GRY

W „Hen daleko” zagrasz przed sobą 8 kart od lewej do prawej.

Dokumentują one twoją eksplorację kontynentu. Każda karta to region, w którym odkryjesz znajdujące się na wyspie cuda. Spotkasz tam również mieszkańców, którzy będą cię prosić o pomoc w pozyskaniu zasobów.

Eksploracja regionu wymaga określonego czasu. Jeśli zrobisz to dostatecznie szybko, ubiegiesz przeciwników i będziesz mieć większy wybór. Jeśli jednak postanowisz poświęcić na eksplorację więcej czasu, odnajdziesz ukryte sanktuaria, które przyniosą ci sławę i pomogą w przyszłych odkryciach.

Na końcu gry, w drodze powrotnej, odwiedzisz regiony w odwrotnej kolejności, a każde wypełnione zadanie mieszkańców przyniesie ci sławę.

Zdobywanie punktów sławy dokonuje się od prawej do lewej, czyli w odwrotnym kierunku, niż w którym wcześniej umieszczałeś karty.

Zwycięza gracz, który zdobędzie największą sławę.



PRZYGOTOWANIE



- 1 Przetasuj karty regionów i rozdaj po 3 zakryte każdemu z graczy.**
Każdy gracz zapoznaje się ze swoimi kartami. Talię regionów umieść na środku stołu.
- 2 Odkryj tyle kart z talii regionów, ilu jest graczy plus 1.**
Umieść je na środku stołu obok talii regionów. *Na przykład w grze 5-osobowej odkryj 6 kart regionów.*
- 3 Przetasuj karty sanktuariów i stwórz z nich zakrytą talię.**
Umieść ją obok talii regionów.

Przed każdym graczem znajduje się jego **obszar gry**, gdzie będzie zagrywał swoje karty regionów i sanktuariów.

WARIANT ZAAWANSOWANY

Rozdaj każdemu graczowi po 5 kart regionów zamiast 3.

Każdy gracz przed rozpoczęciem gry wybiera 3 karty, a pozostałe 2 odrzuca bez pokazywania ich innym graczom. Odrzucone karty przetasuj z talią regionów, a następnie odkryj karty z talii regionów jak zazwyczaj.

Zachęcamy do skorzystania z tego wariantu po zagranium przynajmniej jednej zwykłej gry.

REGIONY

Każda karta regionu należy do 1 z 4 **biomów**, który jest oznaczony kolorem i wzorem na fryzie.

W każdej turze zagrasz jedną kartę regionu.



Czas trwania eksploracji określa, ile godzin potrzeba na eksplorację danego regionu – będzie to niepowtarzająca się liczba od 1 do 68. Eksploracja może nastąpić w ciągu dnia ☀ albo nocy 🌙. Może to mieć znaczenie przy niektórych zadaniach.



Niektóre karty mogą zawierać **wskazówki**, które dają dostęp do lepszych sanktuariów.



Jeśli na karcie jest mieszkaniec, zleci ci on **zadanie**, którego spełnienie da ci sławę na koniec gry.





Regiony mogą zawierać cuda królestwa minerałów (kamienie uddu), zwierząt (chimery okiko) lub roślin (osty auset). Te **zasoby** są przydatne przy wypełnianiu zadań i spełnianiu wymagań.

Ten sam zasób może być użyty do spełnienia wielu wymagań i zadań.

Kamienie łatwiej znaleźć niż chimery, a chimery łatwiej niż osty.



Niektóre zadania mogą mieć **wymagania**, które należy spełnić, aby zdobyć za nie sławę. Sprawdzanie wymagań odbywa się na końcu gry, podczas zdobywania punktów sławy.

Wymagane zasoby musisz zgromadzić na kartach regionów lub kartach sanktuariów.

Takie zadanie jest zawsze widoczne w dolnej części karty. Typy zadań są wymienione na pomocy gracza.

SANKTUARIA

W trakcie gry można odnaleźć sanktuaria. Sanktuarium jest dodawane do twojego obszaru gry w tej samej rundzie, w której je odnajdziesz.

W górnej części karty może znaleźć się premia, która przyda się w trakcie gry (wskazówki) albo na końcu gry (zasoby, nocne eksploracje).



W dolnej części mogą znaleźć się zadania poboczne, które przynoszą dodatkową sławę.



Niektóre sanktuaria są powiązane z biemem i jego kolorem. Liczą się jako region tego koloru na potrzeby obliczania sławy za zadania.

ROZGRYWKA

Gra trwa 8 rund.

Każda runda składa się z 3 faz:



1
EKSPLOKACJA
REGIONU



2
ODNAJDYWANIE
SANKTUARIÓW



3
KONIEC
EKSPLOKACJI

Gra kończy się po ósmej rundzie. Zwycięża gracz, który cieszyć się będzie największą sławą (patrz *Koniec gry*).



1 EKSPLOKACJA REGIONU

Wszyscy gracze jednocześnie wybierają po 1 karcie ze swojej ręki i umieszczają ją zakrytą przed sobą.

Następnie wszyscy odkrywają wybraną kartę i dodają ją do **swich** obszarów gry **na prawo od uprzednio zagranej karty.**




UWAGA

Zalecamy zagrywanie kart w 1 poziomej linii, ale możesz je zagrywać dowolnie, tak długo, jak zachowana jest kolejność ich zagrywania. Na przykład możesz zagrywać karty w 2 rzędach po 4 karty.

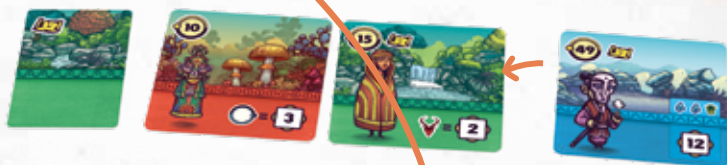
2 ODNAJDYWANIE SANKTUARIÓW

Wszyscy gracze, którzy zegrali kartę regionu o czasie eksploracji dłuższym niż karta regionu bezpośrednio po lewej, odnajdują sanktuaria.



Rozdaj każdemu graczowi, który odnalazł sanktuarium, **1 kartę sanktuarium plus 1 dodatkową kartę** za każdą posiadaną przez tego gracza wskazówkę .

Pod uwagę brane są wszystkie wskazówki w obszarze gracza, zarówno te na kartach regionów, jak i na kartach sanktuariów.



Monika właśnie zagrała kartę 49.

Ponieważ czas eksploracji tej karty jest dłuższy niż na zagranej w poprzedniej rundzie (15), Monika odnajduje sanktuaria.

Dobiera 4 karty sanktuariów, ponieważ na swoich kartach regionów i sanktuariów ma łącznie 3 wskazówki.



UWAGA

Ze wszystkich otrzymanych kart sanktuariów w danej turze gracz wybierze i zagra 1 z nich w następnej fazie.

UWAGA

W pierwszej rundzie gry nikt nie miał w swoim obszarze gry żadnego regionu, dlatego nikt nie zdobędzie karty sanktuarium.

3 KONIEC EKSPLORACJI

W tej fazie gracze działają jeden po drugim.

Rozpoczyna gracz, który w tej rundzie zagrał kartę regionu o najkrótszym czasie eksploracji, następnie swoją turę rozgrywa gracz o drugim najkrótszym czasie eksploracji itd.

W swojej turze najpierw wybierz kartę regionu spośród dostępnych na środku stołu i dodaj ją do swojej ręki, tak by znów mieć na niej 3 karty.

Następnie, jeśli w poprzedniej fazie dobrałeś 1 lub więcej kart sanktuariów, wybierz 1 z nich (i tylko 1) i dodaj ją do swojego obszaru gry. Od teraz korzystasz ze wszystkich premii tej karty.

Niewybrane karty sanktuariów odłóż zakryte na spód talii sanktuariów.



UWAGA

Miejsca po zabranych przez graczy kartach regionów nie uzupełnia się! Kolejni gracze będą mieli bardziej ograniczony wybór.

W ósmej, ostatniej rundzie gry pomijasz krok wyboru nowej karty regionu, ponieważ nie będziesz już miał okazji jej zagrać. Zamiast tego od razu przechodzisz do zagrywania karty sanktuarium (o ile jakieś zdobyłeś w poprzedniej fazie).



Po tym, jak wszyscy gracze rozegrali swoje tury, ostatnia karta regionu ze środka stołu jest usuwana z gry.

Następnie odkryj tyle nowych kart regionów, ile jest graczy plus 1.

Jeśli nie była to ósma runda gry, rozpoczyna się nowa runda.

W przeciwnym razie przejdź do punktacji końcowej.

KONIEC GRY

Gra kończy się po ósmej rundzie, czyli gdy wszyscy gracze zegrali po 8 kart regionów. Zsumuj punkty sławy dla każdego z graczy.

Aby ułatwić liczenie punktów, najpierw zakryj wszystkie karty regionów. Sanktuaria pozostaw odkryte.

Odkrywaj swoje karty regionów pojedynczo, zaczynając od ostatniej karty, którą zagrałeś po prawej stronie swojego obszaru gry, i przesuwaj się karta po karcie w stronę lewej strony swojego obszaru.



Regiony

Po odkryciu karty oblicz, ile punktów ci przyniosła. Weź pod uwagę wszystkie odkryte regiony (w tym właśnie podliczany region) i wszystkie swoje sanktuaria.

Zapisz zdobyte punkty sławy w notatniku.

Podliczone karty regionów pozostają odkryte i są brane pod uwagę przy podliczaniu kolejnych odkrywanych kart regionów.



Sanktuaria

Po podliczeniu wszystkich kart regionów podlicz punkty ze swoich kart sanktuariów.

Zapisz ich sumę w notatniku.



Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów sławy. W przypadku remisu wygrywa gracz, który miał niższy łączny czas eksploracji.

TWÓRCY

Autorzy: **JOHANNES GOUPY** i **CORENTIN LEBRAT**

Ilustracje: **MAXIME MORIN**

Opracowanie: **BENJAMIN TREILHOU**

Kierownik projektu: **CLÉMENT MILKER**

Kierownik produkcji: **BENOÎT STELLA**

Oryginalny wydawca: **CATCHUP GAMES**

Eksporter: **BLACKROCK GAMES**

EDYCJA POLSKA

LUCKY DUCK GAMES

Opracowanie: **MAREK BARANOWSKI**

Korekta: **MARTA KANIA**

Konsultacja: **PLANSZOWE SUCHARY**

Redakcja: **PATRYK BLOK**

Wydawca: **MICHAŁ HERMAN**

