



MITRYS

BOARD GAME

Gra planszowa

Paweł Kopijer

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 14+ Czas gry: 90-120 min Wersja pełna: 180 min

Zawartość Pudełka

- 1 68 Kart Wydarzeń
- 2 24 Karty Tajemnicy
- 3 42 Karty Bonusowe
- 4 10 kostek sześciennych [nazywanych w skrócie K6]
- 5 2 części planszy do gry (mapa kontynentu Elise i plansza na talie kart)
- 6 4 karty rozwoju bohatera (planszетки)
- 7 4 pionki postaci z podstawkami (lub figurki)
- 8 32 znaczniki postępu zadań
- 9 16 znaczników Atrybutów rozwoju bohatera (kwadratowe żetony)
- 10 40 żetonów Doświadczenia (okrągłe żetony)
- 11 4 żetony Bezpiecznego Ukrycia (okrągłe szare żetony)
- 12 4 żetony Zatrucia (okrągłe szare żetony)
- 13 niniejsza instrukcja

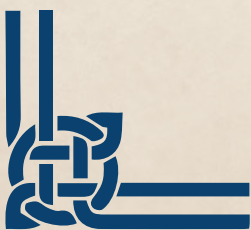




2



6





Wstęp

Wciel się w jedną z dobrze znanych postaci książkowych z trylogii Mitrys: **Wineę, Nora-na, Druwiana** lub **Gromira** i podejmij się trudnego wyzwania zawartego w sekretnej **Misji**. Przemierzaj Elise, jeden z kontynentów mrocznego i magicznego Dwuświata, gdzie konflikty, intrygi i walka o władzę stanowią tło dla niesamowitych przygód!

W trakcie gry będziesz przemierzać krajinę opisaną w powieści, trafiając do różnego typu lokacji: miast, gór, lasów itd. Czekają w nich różne przygody i wydarzenia, które wpłyną na Twoje dalsze losy. Zwróć uwagę, że każdy bohater posiada unikalną biografię i układ Atrybutów. Jeden z nich jest nawet skażony Mrokiem, co może wpływać na rozgrywkę.



Cel Gry

Celem gry jest jak najszybsze wykonanie swojej Misji, wylosowanej w Karcie Tajemnicy „Misja”. Kto pierwszy ją wykona, zostanie zwycięzcą, a jego czyny będą opiewane przez bardów przez stulecia. Do jej realizacji konieczne będzie najpierw wykonanie Misji Pośredniej, również opisanej w Karcie Tajemnicy. Na szczęście Misję Pośrednią (dolna część karty) możesz zrealizować na dwa różne sposoby, zależnie od Twojej decyzji.

Przydatny okaże się z pewnością dynamiczny rozwój własnej postaci, poprzez zdobywanie **Punktów Doświadczenia (PD)**, którymi można „opłacać” poprawę **Atrybutów Bohatera**, a także gromadzenie **Przedmiotów, Zaklęć, Umiejętności** oraz pozyskanie **Towarzysza**. Dobrym pomysłem będzie podejmowanie się Zadań, których propozycje będą pojawiać się w Kartach Wydarzeń.

Uwaga! Możesz umówić się na rozgrywkę w wersji uproszczonej i ograniczyć rywalizację tylko do wykonania misji głównej bez misji pośredniej.

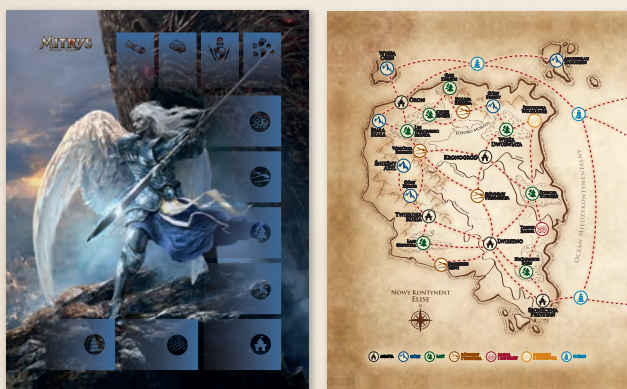




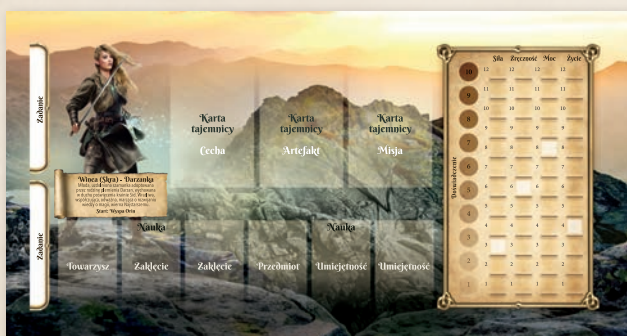
Przygotowanie



- 1 Rozłóżcie planszę na stole. Składa się ona z dwóch części. Jedna to **Mapa Kontynentu Elise**, czyli połowy **Universum Dwuświata**, a druga pozwala na uporządkowane rozłożenie talii kart.



- 2 Każdy z Was wybiera **Kartę Rozwoju Bohatera** (planszетkę), w którego się wcieli oraz dobiera odpowiedni pionek oraz komplet kości, żetonów i znaczników. Pionki ustawcie na planszy, na polach startowych wskazanych na **Kartach Rozwoju Bohatera**.

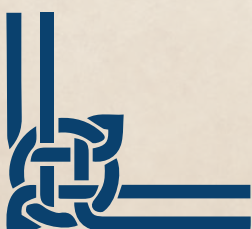


- 3 Każdy z Was losuje trzy **Karty Tajemnic: Misję, Artefakt i Cechę**. Nie ujawniajcie ich innym graczom. Uważnie zapoznajcie się z ich treścią. Najważniejsza karta to **Misja**, zapewni Wam zwycięstwo. Aby móc wykonać **Misję Główną** trzeba mieć zrealizowaną **Misję Pośrednią**.

Następnie połóżcie 3 **Karty Tajemnic**, zakryte na **Karcie Rozwoju Bohatera** w odpowiednich miejscach.



- 4 Żetony i kości K6 połóżcie obok planszy.
- 5 Karty potasujcie i ułóżcie w osobnych stosach na planszy z polami na talie.
- 6 Elementy, które nie biorą udziału w grze, odłóżcie do pudełka.





Rozpoczyna gracz, który wyrzuci największą sumę oczek na obu kościach (rzut 2k6). W przypadku remisu, remisujący rzucają do skutku. Pozostali gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tura Gracza

W swojej turze masz do wyboru trzy następujące akcje:

AKCJE GRACZA W TURZE



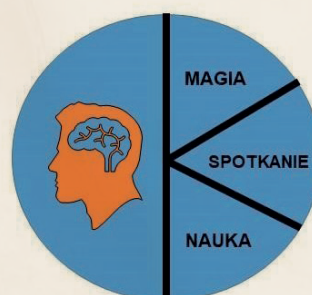
PODRÓŻ

Możesz przesunąć Bohatera na inne pole na mapie lub pozostać w tej samej lokalizacji.



PRZYGODA

Bierzesz Kartę Wydarzenia z tej talii, która odpowiada rodzajowi lokalizacji, na której w tej turze przebywa Twój Bohater.



DECYZJE

Możesz rzucić Zaklęcie, nauczyć się wybranej Umiejętności lub Zaklęcia albo Spotkać z innym Graczem.

Podróż:

Ruch na inne pole lub Pozostanie na tym samym polu: **Patrz ▶ RUCH**

Przygoda:

Dobranie **Karty Wydarzeń**: **Patrz ▶ KARTY** lub Bezpieczne ukrycie: **Patrz ▶ UKRYCIE**

Decyzja:

Następnie masz do wyboru jedno z 3 działań:

Magia: rzucić zaklęcie (Karty Zaklęć z niebieskim Mana): **Patrz ▶ MAGIA**

lub **Nauka**: spróbować nauczyć się ZAKLĘCIA lub UMIEJĘTNOŚCI: **Patrz ▶ NAUKA**

lub **Spotkanie**: z innym graczem: **Patrz ▶ SPOTKANIE** (jeśli dwóch graczy spotka się na tym samym polu).





Zakończenie Gry

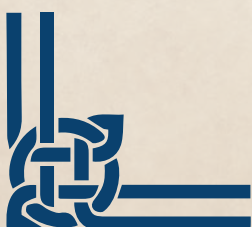


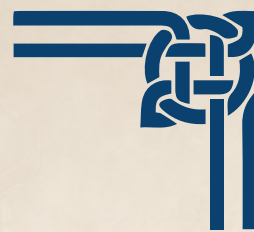
Gra kończy się w momencie, gdy jeden z Was wykona **Misję Główną**. Jeżeli w pewnym momencie uzgodnicie wcześniejsze zakończenie gry, zwycięża gracz, który zdobył najwięcej **Punktów Gry**. **Punkty Gry**

decydują też o zwycięstwie w wersji turniejowej, ale wówczas dolicza się dodatkowo po 5 punktów za **Misję Pośrednią** i za **Główną**.

Sumowanie Punktów Gry:

- 1 Suma wszystkich bieżących **Atrybutów Bohatera** (początkowa wartość dla każdego Gracza to 21 pkt)
- 2 1 Punkt Gry za każdą **kartę Bonusową** leżącą na **Karcie Rozwoju Bohatera** oraz za każdą **kartę Zadania** będącego w trakcie realizacji w momencie zakończenia rozgrywki (Liczą się tylko te **Karty Bonusowe**, których dany Gracz może użyć, np. nie może użyć zaklęcia, którego minimalny poziom Mocy przekracza jego aktualny **Atrybut Mocy** oraz za każdą **kartę Zadania** będącego w trakcie realizacji).
- 3 Suma wszystkich **Modyfikator Atrybutów** (liczby w dolnych rogach Kart Bonusowych)
- 4 5 Punktów Gry za wykonanie misji pośredniej i 5 za wykonanie misji głównej
- 5 0,1 **Punktu Gry** za każdy **Punkt Doświadczenia**





Szczegółowe zasady Gry

Podróż:

RUCH: standardowo Gracz porusza się o 1 pole do najbliższej lokalizacji, połączonej drogą (przerywana linia).



Możliwe są modyfikatory, np. masz towarzysza Bestiaka – możesz się poruszać o 2 pola. Jeśli w tej akcji udaje się zrealizować posiadane Zadanie od razu przed 2 akcją wykonujesz testy z Zadania i/lub uzyskujesz potencjalne nagrody z niego.

REKONESANS: Gracz może zrezygnować z ruchu i pozostać w tej samej lokalizacji i wykonać kolejną akcję.

Przygoda:

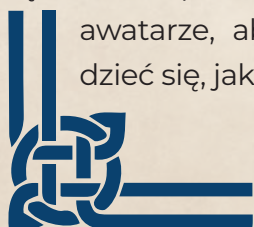
KARTA WYDARZEŃ: Dobierz Kartę Wydarzenia z talii odpowiadającej danemu rodzajowi lokalizacji, na której znajduje się Twój Bohater (np. będąc w górach, bierzesz kartę z Talii Gór). Połóż odkrytą kartę na swoim awatarze, aby inni też mogli dowiedzieć się, jaka spotkała Cię przygoda.

W wyniku działania **Karty Wydarzenia** możesz zdobyć zaklęcia, umiejętności, towarzysza lub przedmioty, może również trafić się walka, propozycja zadania lub inne przygody, dzięki którym zdobędziesz **Punkty Doświadczenia**. Wszystkie **Modyfikatory** i bonusy ze zdobytych **Kart Bonusowych** działają od razu.

Zdobyte przedmioty, zaklęcia, umiejętności oraz towarzysze w **Kartach Bonusowych** działają ciągle i mogą być wykorzystane łącznie w każdej turze dopóki leżą na planszecie. Gdy je zdobędziesz odpowiednia **Karta Wydarzeń**, dzięki której uzyskałeś bonus nie wraca do talii – Gracz ją zachowuje dopóty, dopóki ma w posiadaniu odpowiednią Kartę Bonusową. Po ewentualnej utracie **Karty Bonusowej** lub utraceniu/zrealizowaniu zadania odpowiednie im **Karty Wydarzeń** wracają do właściwej talii na spód. Gracz może użyć modyfikatorów wynikających z posiadanych na karcie bohatera zaklęć i umiejętności w trakcie swojej tury wyłącznie po zadeklarowaniu tego przed odpowiednią akcją.

Jeśli zdecydujesz się na wykonanie zadania, połóż je na stole obok swojej planszетки w oznaczonym miejscu z lewej strony. Jednocześnie możesz realizować tylko 2 zadania. Po zrealizowaniu lub porzuceniu Zadania, odpowiednia Karta Wydarzeń wraca na spód talii.

Uwaga! Zwróć uwagę, że masz ograniczone miejsce na **Karty Bonusowe** i **Karty Zadań**. Jeśli masz zajęte pola, a zdobędziesz nową kartę, to możesz ją podmienić. Odrzucona karta wraca na spód talii.





BEZPIECZNE UKRYCIE: Jeśli gracz zdecyduje, że nie jest aktywny, to nie ciągnie Karty Wydarzeń. Może się zregenerować (+ 1 do Życia w jednej turze, maksymalnie do poziomu startowego). Gracz, który odpoczywał w danej turze jest także bezpieczny, czyli nie może być zaatakowany przez innego gracza (chyba, że inny gracz ma np. umiejętność czy przedmiot umożliwiający zignorowanie tej zasady).

Bezpieczne Ukrycie kończy ruch (nie ma wówczas już 3 akcji).

Decyzje

MAGIA

Są dwa rodzaje zaklęć:

- 1 **Bojowe** – czerwona Mana (używane w trakcie walki, głównie w akcji nr 2 – Przygoda) i
- 2 **Ogólne** – niebieskie Mana (używane w trakcie akcji nr 3 – Decyzje).

W trzeciej akcji możesz rzucić tylko jedno zaklęcie, którego działanie jest opisane na **Karcie Bonusowej**. **Karty Bonusowe** zawierające zaklęcia mają **Znaczniki Mocy**, które warunkują ich użycie: np. 3, 5, 8, 9. Gracz może rzucić dane zaklęcie wyłącznie, jeśli jego aktualny **Atrybut Mocy** wraz z ewentualnymi **Modyfikatorami** jest przynajmniej równy lub wyższy niż znacznik **Mocy** na **Karcie Zaklęcia**.

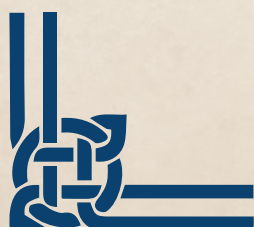


NAUKA

Jeśli na karcie bohatera znajdują się jakieś umiejętności i zaklęcia na polu z tytułem: **NAUKA**, możesz nauczyć się w danej turze jednego **ZAKŁĘCIA** lub **UMIEJĘTNOŚCI**, płacąc za to 10 punktami doświadczenia. Zaklęcia i umiejętności NAUCZONE zostają u Gracza do końca rozgrywki i nie można ich stracić. Pamiętaj, że masz ograniczoną liczbę takich specjalnych pól na karcie bohatera. **Karta Bonusowa** z nauczoną zaklęciem lub umiejętnością jest przesuwana lekko w dół tak, aby uwidocznili napis „nauka”.

SPOTKANIE

Jeśli wejdiesz na pole zajęte przez innego bohatera lub bohaterów, to możliwe są 2 interakcje: **WALKA** lub **WSPÓŁPRACA**.





Walka Między Bohaterami



Gracze walczą między sobą według tych samych zasad, co z przeciwnikami z **Kart Wydarzeń** (obie strony dodają bonusy ze swoich **Modyfikatorów**, którymi dysponują w tym momencie). Walka między bohaterami różni się konsekwencjami wynikającymi z rezultatu walki:

Wygrany zdobywa tyle PD, ile wynosi aktualnie wskaźnik Atrybutu Życia przeciwnika (patrz planszетка przeciwnika). Dodatkowo może zabrać przeciwnikowi jedną, dowolną Kartę Bonusową z ekwipunku na Karcie Bohatera (poza nauczonymi zaklęciami i umiejętnościami).

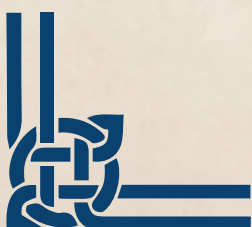
Przegrany traci 1 Punkt Życia oraz potencjalnie zabraną Kartę Bonusową, jeśli jakkolwiek miał i wygrany mu zabrał.

Remis – nie ma konsekwencji. Nic się nie dzieje, o ile przeciwnik nie ma zdolności kontratak, gdy rozgrywana jest druga walka z zamienionymi rolami.

W czasie 1 tury możliwa jest tylko 1 interakcja z tylko 1 wybranym Graczem (ewentualny Kontratak odbywa się w tej samej turze od razu).

Współpraca Między Bohaterami

Będąc na tym samym polu na mapie co inny Gracz zamiast walki możesz wybrać opcje współpracy. Jeśli Gracze porozumieją się do jakiegokolwiek wymiany kartami Bonusowymi, mogą jej od razu dokonać. (karty Wydarzeń powiązane z wymienionymi kartami Bonusowymi również przechodzą do drugiego Gracza).





Walka z Przeciwnikami z Kart Wydarzeń

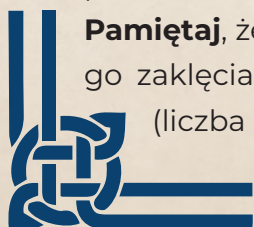
Walka może być fizyczna lub magiczna. Poniżej przedstawiono podstawowe zasady walki. Karty wydarzeń mogą zmieniać te reguły i są one wówczas nadrzędne. Jeśli karta nie wprowadza innych zasad działają te opisane poniżej:

- 1 W czasie walki możesz być atakującym lub broniącym!** Wynika to z treści **Karty Wydarzenia**, ale może być zmodyfikowane Twoimi umiejętnościami, przedmiotami, cechami bądź artefaktami.
- 2** Jeśli masz Towarzysza, możesz wystawić go do walki zamiast Ciebie. (Przegrana oznacza jego utratę). Jeśli Towarzysz wygra Gracz zdobywa odpowiednie punkty doświadczenia i bonusy. Jeśli Towarzysz przegra, jego karta wraca do talii. Przy remisie nic się nie dzieje.
- 3** Jeśli w trakcie walki chcesz wykorzystać modyfikatory z umiejętności, przedmiotów lub zaklęć bojowych, zadeklaruj to innym graczom przed rzutem kostkami (nie zadeklarowane na czas nie są brane pod uwagę). Możesz sumować modyfikatory i bonusy z wszystkich posiadanych źródeł.
- 4** W czasie walki z przeciwnikami z **Kart Wydarzeń** (lub innymi Graczami), możesz rzucić wyłącznie **Zaklęcie Bojowe**. Jeśli rzucenie **Zaklęcia Bojowego** nie wyklucza ataku fizycznego, najpierw działa zaklęcie, potem następuje walka.

Pamiętaj, że możesz użyć tylko takiego zaklęcia, którego wskaźnik Mocy (liczba na Karcie Bonusowej za-

klęcia) nie jest wyższy niż twój aktualny Atrybut Mocy wraz z Modyfikatorami. Modyfikatory z zaklęć, których nie możesz użyć również nie doliczają się do walki, a także nie dodają ci Punktów Gry, przy podliczaniu końcowego wyniku.

- 5** Jeśli bohater walczy fizycznie, bierze pod uwagę **Modyfikatory** wpływające na **Siłę** lub **Zręczność**, jeśli magicznie to te wpływające na **Moc**.
- 6** Jeśli w trakcie walki chcesz wykorzystać **Modyfikatory** z **Cechy** lub **Artefaktu** z **Kart Tajemnic**, zadeklaruj to innym graczom (pamiętaj, że w momencie pierwszego użycia Karta Tajemnicy musi być odwrócona awerssem do góry i od tego momentu staje się jawna dla wszystkich Graczy, ale działa cały czas).
- 7** Jeśli bohater ma możliwość walczyć fizycznie z wykorzystaniem Mocy normalnie atakuje lub broni się, tylko do rzutu dolicza Atrybut Mocy z jego modyfikatorami zamiast Atrybutu Siły lub Zręczności.
- 8** Pokonanie przeciwnika z **Kart Wydarzeń** oznacza zdobycie **1 Punktu Doświadczenia**, a przegrana utratę **1 Punktu Życia**, o ile **Karta Wydarzenia** nie stanowi inaczej.
- 9** Na **Kartach Wydarzeń** opisane jest czy przeciwnik atakuje czy też możliwe jest zaatakowanie go przez gracza lub w ogóle uniknięcie walki; bycie odpornym na zaskoczenie możliwe jest także dzięki zdolnościom postaci.





Walka fizyczna: atak polega na porównaniu swojej **Sily+2k6** ze **Zręcznością+2k6** przeciwnika; obrona przed atakiem polega na porównaniu swojej Zręczności+2k6 z Siłą+2k6 przeciwnika;

Walka magiczna: atak i obrona polega na porównaniu swojej **Mocy+2k6** z **Mocą+2k6** przeciwnika;

Do wyniku dodawane są zadeklarowane **Modyfikatory**, z **Kart Bonusowych** będących w posiadaniu Gracza.

Ważne! Jeśli gracz zdobędzie bonusy w trakcie walki, są one przyznawane natychmiastowo (mogą być zastosowane w kolejnej rundzie walki, co jest istotne np. w walce z wieloma przeciwnikami).

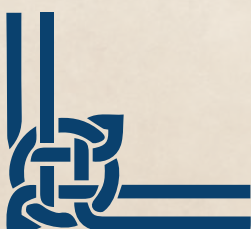
Walka fizyczna:

REMIS: Jeśli wynik Atakującego jest równy wynikowi Broniącego się jest remis i nic się nie dzieje, chyba że broniący się dysponuje możliwością Kontrataku.

KONTRATAK: Kontratak może być przeprowadzony (konieczne jest posiadanie takiej cechy lub umiejętności), gdy Broniący się nie przegrał walki w wyniku ataku Atakującego (obronił się Zręcznością/Mocą lub zremisował) od razu w tej samej rundzie,

dając te same konsekwencje, co zaatakowanie. Kontratak Bezwzględny wykonywany jest zawsze, niezależnie od wyniku ataku Atakującego. Kontratak wykonuje jedynie Broniący.

ATAK WYPRZEDZAJĄCY: Dotyczy Gracza broniącego się przed atakiem. Może wynikać z umiejętności, zaklęcia lub magii przedmiotu i oznacza, że Gracz zaatakowany sam najpierw atakuje, jako szybszy (zamiana ról Atakujący/Broniący). Użycie Ataku Wyprzedzającego uniemożliwia Graczowi jednoczesne wykorzystanie Kontrataku, bo sam staje się Atakującym.





Rozwój Postaci



Każda postać posiada początkowy poziom **Atrybutów Rozwoju**.

Atrybuty Rozwoju można zwiększać w trakcie gry poprzez zdobywanie **Punktów Doświadczenia** (Modyfikatory wynikające z posiadanych przedmiotów, umiejętności, zaklęć i artefaktów nie modyfikują trwale **Atrybutów rozwoju**, tylko są doliczane do wyników rzutów kośćmi). Każde zdobyte **10 Punktów Doświadczenia (PD)** Gracz może zamienić na zwiększenie 1 dowolnego atrybutu o 1. Aktualny poziom **Atrybutów Rozwoju** jest widoczny na *licznikach* na **Karcie Bohatera**.

Uwaga: Jeżeli Gracz wybierze podniesienie swojego **Atrybutu Życia**, to wszelkie procesy regeneracji i zdrowienia i tak będą działać do poziomu początkowego, z którym Gracz zaczął grę. (Przykład: Gracz za-



czynął mając Atrybut Życia 5, zamienił PD na poprawę do 6, a następnie stracił 1 Punkt Życia, mając ponownie 5. Nie ma możliwości regeneracji do poziomemu 6, ale gdy straci kolejny punkt Życia, mając już tylko 4, to wówczas regeneruje do poziomemu początkowego 5)

Karty Tajemnic

Karty tajemnic otrzymujemy przed rozpoczęciem gry. **Karty tajemniczy** można odkryć w dowolnym momencie gry.

Główniej i zwycięstwa w grze. Misji nie ujawniamy do momentu ich wykonania.

Misja

Na karcie **Misji** opisane są: **misja główna** (na górze karty), **Misja Pośrednia**, której realizacja jest niezbędna do rozpoczęcia **Misji**



Misję pośrednią

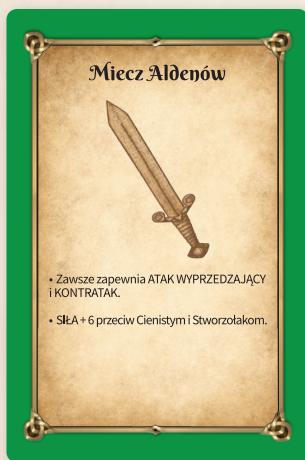
ujawniamy w momencie realizacji. Można ją zrealizować na dwa różne sposoby, zgodnie z decyzją Gracza.





Artefakt

Można mieć tylko 1 artefakt. Nie można stracić artefaktu. Pierwsze zadeklarowanie użycia artefaktu wiąże się z jego ujawnieniem, do tego momentu informacja ta jest tajna. Nie można stracić artefaktu (chyba, że zostanie podmieniony na inny w wyniku specjalnego zdarzenia).



Cecha

Można mieć tylko 1 cechę. Nie można jej stracić. Pierwsze zadeklarowanie użycia cechy wiąże się z jej ujawnieniem, do tego momentu informacja ta jest tajna. Nie można stracić cechy (chyba, że zostanie podmieniona na inną w wyniku specjalnego zdarzenia).



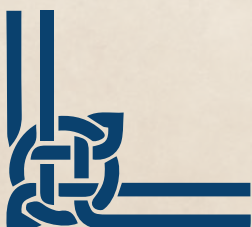
Instrukcja w wersji video

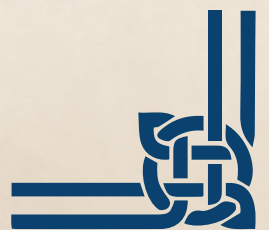
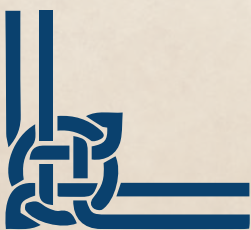


Zasady Turniejowe

Poniżej zamieszczamy zmiany, które obowiązują w trakcie oficjalnych turniejów gry Mitrys. Pozostałe zasady są takie same.

Gra toczy się przez 12 rund. Po zakończeniu tury ostatniego gracza, należy oznaczyć kolejną rundę. Po zakończeniu 12 Rundy, gra kończy się i podliczana jest punktacja. Gra kończy się niezależnie od wykonanych misji, za które dodatkowo otrzymuje się po 5 Punktów Turniejowych. Turniej wygrywa Gracz, który zdobędzie najwięcej Punktów Turniejowych (patrz **Sumowanie Punktów Gry**).





MITRYS

BOARD GAME

©Paweł Kopijer 2022

