

KINFIRE™

DELVE

LABORATORIUM BEZDUSZNEGO



INSTRUKCJA

WITAJ W ŚWIECIE ATIOS

Po tysiącach lat powróciły Bezgwiezdne Noce. Gdziekolwiek zapada ich Ciemność, krajobrazy zmieniają się nie do poznania, a całe miasta zostają pochłaniane bez śladu. Tylko światło Kinfire może chronić przed Bezgwiezdnyimi Nocami i tylko miasto Din'Lux jest znane z tego, że nadal posiada Latarnię z Kinfire. Członkowie Gildii Poszukiwaczy wyruszają przez bramy miasta, dzierżąc latarnie Kinfire, które pozwalają im bez strachu podróżować poza chroniony obszar.

WPROWADZENIE

Kinfire Delve: Laboratorium Bezduznego to gra dla 1–2 graczy, której rozgrywka zajmuje około 1 godziny. Gracze wcielają się w rolę Poszukiwaczy wysłanych do jednej z tajemniczych i magicznych Studni Atios. Gracze muszą współpracować jako drużyna, aby dotrzeć na dno Studni i pokonać jej Mistrza, zapobiegając w ten sposób jego uwolnieniu na świat.

Uwaga: Można dodać Poszukiwaczy z innych gier serii Kinfire Delve, aby grać w maksymalnie 4 graczy.

WASZA MISJA

Mistrzynie Leera, przywódczyni Gildii Poszukiwaczy, zwraca się do was przed waszą wyprawą:

„Od momentu powrotu Bezgwiezdnych Nocy odżyły także inne dawne mity. Jednym z nich są Studnie Atios. Studnie to miejsca, w których normalne zasady nie obowiązują, a rzeczywistość jest wypaczana przez jej Mistrza i przekształcana w swoje odbicie. Nasi magowie odkryli, że legendarne Studnie są prawdziwe, a ich moc stale rośnie. Jeśli nie będziemy regularnie rozpraszać ich energii za pomocą latarni Kinfire, Mistrzowie zostaną uwolnieni i będą mogli zrobić ze światem, co im się podoba.

Dzisiaj wysyłam was do miejsca znanego jako Laboratorium Bezduznego. Zachowajcie szczególną ostrożność, gdyż jeden z naszych najlepszych oddziałów Poszukiwaczy, Brązowe Igły, zniknął podczas badania terenu. Jedyne, co wiemy na pewno, to to, że obszar wokół Studni zaczął obumierać. Wyruszcie po zwycięstwo i wróćcie bezpiecznie.”



SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE.....	1
KOMPONENTY.....	3
ZNACZENIE KOLORÓW KART	4
ZDROWIE	4
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI	5
TURA GRACZA	7
PODEJMOWANIE WYZWANIA	8
OSIĄGNIĘCIA	11
DOBIERANIE NOWYCH KART I WYCZERPANIE	15
MISTRZ STUDNI.....	16
OSIĄGNIĘCIE DNA STUDNI.....	16
BITWA Z MISTRZEM: FINAŁOWE STARCIE.....	16
WARIANTY ROZGRYWKI	18
TWÓRCY	20
SKRÓT ZASAD	21
GLOSARIUSZ	22
OPIS IKON	23

KOMPONENTY

Poza tą instrukcją, gra zawiera następujące komponenty:



3 KARTY
MISTRZA



57 KART
STUDNI



4 KARTY
OCHRONY



6 KART
WYCZERPANIA



2 KARTY POSTACI
POSZUKIWACZA



2 KARTY
LATARNI KINFIRE



36 KART UMIEJĘTNOŚCI
POSZUKIWACZA



1 LICZNIK
ZDROWIA



3 KOŚCI
UMIEJĘTNOŚCI



1 KOŚĆ  1 



28 ZNACZNIKÓW
POSTĘPU
O WARTOŚCI 1



10 ZNACZNIKÓW
POSTĘPU
O WARTOŚCI 3

ZNACZENIE KOLORÓW KART

Większość kart w grze podzielona jest na 3 kolory: czerwony, zielony i niebieski. Każdy kolor symbolizuje inny rodzaj Umiejętności: czerwony oznacza moc, zielony finezję, a niebieski mądrość.

Stawiając czoła wyzwaniom Studni, możesz zagrać tylko taką kartę Umiejętności ze swojej ręki, która **odpowiada kolorowi karty Wyzwania**. Oznacza to, że jeśli masz do czynienia z czerwoną kartą Wyzwania, możesz zagrać tylko czerwoną kartą Umiejętności.

Niektóre karty Umiejętności mają dwa kolory i mogą zostać zagrane jako dowolny z tych kolorów. Kilka kart Umiejętności jest białych, co oznacza, że mogą zostać zagrane jako dowolny z trzech kolorów. Jeśli istnieje więcej niż jedna opcja, musisz w momencie jej zagrania zadeklarować kolor karty.

ZDROWIE

Wszyscy Poszukiwacze posiadają jedną wspólną pulę Zdrowia (). Dzięki Licznikowi Zdrowia (kość k10) gracze mogą śledzić aktualny poziom Zdrowia. Grę zaczynacie z wartością 10 (tryb normalny) albo 8 (tryb trudny). Jeżeli Zdrowie Poszukiwaczy spadnie kiedykolwiek do wartości 0, wszyscy Poszukiwacze ponoszą porażkę jako drużyna. Należy pamiętać, że choć istnieje możliwość leczenia, jest to rzadkie, a Zdrowie Poszukiwaczy nigdy nie może przekroczyć wartości początkowej.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Rozdzielcie karty według ich typów.

2. Potasujcie 3 karty Mistrza, wylosujcie 1 z nich i umieśćcie zakrytą na środku obszaru gry, bez jej podglądania. Odłóżcie pozostałe 2 karty Mistrza do pudełka, bez ich podglądania.

3. Umieśćcie znaczniki Postępu i kości w zasięgu wszystkich graczy.

4. Każdy gracz wybiera Poszukiwacza i bierze jego kartę Postaci, kartę Latarni i talię 18 kart Umiejętności.

A. Każdy gracz umieszcza swoją **odkrytą** kartę Poszukiwacza przed sobą i **zakrytą** kartę Latarni obok niej.

B. Każdy gracz tasuje swoją talię Umiejętności Poszukiwacza i dobiera z niej rękę kart. Liczba dobieranych kart zależy od liczby Poszukiwaczy biorących udział w rozgrywce:

1 POSZUKIWACZ 8 KART	2 POSZUKIWACZY PO 7 KART	3 POSZUKIWACZY PO 6 KART	4 POSZUKIWACZY PO 5 KART
Wymaga dodatkowego pudełka Delve.			

5. Odłóżcie 4 karty Ochrony na bok.

6. Potasujcie talię 6 kart Wyczerpania i umieśćcie je w zakrytej talii w zasięgu wszystkich graczy.

7. Potasujcie talię 57 kart Studni. Dobierzcie z niej 4 wierzchnie karty i umieść je odkryte wokół karty Mistrza (zgodnie z grafiką na następnej stronie).

A. Podczas pierwszej rozgrywki zamiast tego wyszukajcie w talii Studni następujące 4 konkretne karty:

• TROJACZKI • SZYFR BEZDUSZNEGO •
• ATRAMENTOWE BAGNO • PLANETARIUM •

8. Odrzućcie 3 wierzchnie karty z talii Studni, tworząc w jej pobliżu stos kart odrzuconych Studni.

9. Ustawcie Licznik Zdrowia (kość k10) na 10 na początek rozgrywki, i umieśćcie go w pobliżu obszaru gry. Jeżeli chcecie zagrać w trybie trudnym, zamiast tego ustawcie Licznik Zdrowia na 8 (nie polecamy tego w pierwszej rozgrywce).

10. Wybierzcie gracza rozpoczynającego. Rozgrzywka rozpocznie się od tego gracza i będzie kontynuowana w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



TURA GRACZA

W swojej turze **wybierz jedną z 4 kart Studni** otaczających Mistrza, z którą chcesz wejść w interakcję. W talii Studni znajdują się dwa rodzaje kart: karty Wydarzeń i karty Wyzwań. Podejmowane przez ciebie Akcje zależą od rodzaju karty, z którą zdecydujesz się wejść w interakcję.



1. WYDARZENIA

Gdy wybierzesz kartę Wydarzenia do wejścia z nią w interakcję, po prostu przeczytaj instrukcje na tej karcie wydarzenia i wykonaj je w podanej kolejności.

Uwaga: Aby karta Wydarzenia mogła zostać aktywowana, musi zostać wybrana w turze gracza.

Nie automatycznie po wejściu do gry, chyba że wyraźnie napisano inaczej.



2. WYZWANIA

Wybierając kartę Wyzwania do wejścia z nią w interakcję, „Podejmujesz” to Wyzwanie, zgodnie z opisem w sekcji „Podejmowanie Wyzwania”.

Po wykonaniu swojej Akcji, jeśli wokół Mistrza znajdują się mniej niż 4 karty Studni, dobieraj karty z wierzchu talii Studni i umieszczaj je odkryte naokoło Mistrza tak, aby było ich 4.

Gdy obszar gry zostanie ponownie zapełniony, twoja tura się kończy, a swoją turę rozpoczyna Poszukiwacz siedzący po twojej lewej stronie.

Kontynuujcie rozgrywkę w ten sposób do momentu zwycięstwa bądź porażki Poszukiwaczy.

PODEJMOWANIE WYZWANIA

01. NAZWA WYZWANIA

02. TYP WYZWANIA

Istnieją cztery rodzaje Wyzwań: Walka, Przeszkoda, Zagadka i Pułapka. Niektóre karty mają efekty specjalne, zależne od typu Wyzwania.

03. TRUDNOŚĆ

Łączna wartość znaczników Postępu, jaką należy umieścić na Wyzwaniu, aby je ukończyć.

04. KOLOR

Kolor Wyzwania wskazany jest na obramowaniu karty oraz na pasku poniżej trudności.

05. NAGRODA

Nagroda, którą otrzymasz za ukończenie Wyzwania.

06. KARA

Kara, jaką poniesiesz za każdym razem, gdy Podejmiesz Wyzwanie, ale go nie ukończysz.

07. OPIS FABULARNY

Zabawne lub interesujące teksty (pisane kursywą), które nie mają wpływu na rozgrywkę.

08. ZDOLNOŚCI KARTY

Wszelkie specjalne zdolności i zasady odnoszące się do Wyzwania. Jeśli tekst dotyczący zdolności jest pogrubiony, oznacza to, że zdolność ta obowiązuje globalnie i jest aktywna przez cały czas, gdy to Wyzwanie jest w grze, a nie tylko w momencie Podejmowania Wyzwania.

KARTA WYZWANIA



Gdy Podejmujesz Wyzwanie w swojej turze, masz nadzieję na jego ukończenie poprzez umieszczenie na tym Wyzwaniu **znaczników Postępu**, których łączna wartość osiągnie lub przekroczy trudność tego Wyzwania. Postęp można uzyskać za pomocą zagranej karty Umiejętności, kości i efektów specjalnych. Jeśli uda ci się ukończyć Wyzwanie, otrzymasz **nagrodę**. Jeśli jednak Podejmiesz Wyzwanie, ale go nie ukończysz, przegrywasz je i zamiast otrzymania nagrody, poniesiesz **karę**.

Podjmowanie Wyzwania składa się z 4 kroków:

1. **Zagranie karty Umiejętności jako Akcję (jeśli chcesz).**
2. **Wzmocnienie Akcji do 2 razy.**
3. **Rzut kośćmi.**
4. **Ukończenie lub nie Wyzwania.**

KROK 1: ZAGRANIE KARTY UMIEJĘTNOŚCI JAKO AKCJĘ (JEŚLI CHCESZ)

01. NAZWA UMIEJĘTNOŚCI
02. WARTOŚĆ
Wartość Umiejętności decyduje o tym, o jakiej łącznej wartości znaczniki Postępu dodasz do Wyzwania.
03. KOLOR
Kolor Umiejętności wskazany jest na obramowaniu karty oraz na pasku poniżej trudności.
04. OPIS FABULARNY
Zabawne lub interesujące teksty (pisane kursywą), które nie mają wpływu na rozgrywkę.
05. ZDOLNOŚCI KARTY
Wszelkie specjalne zdolności lub zasady, które obowiązują, gdy karta Umiejętności jest zagrana jako Akcja.
06. WZMACNIANIE UMIEJĘTNOŚCI
Wartość dodatkowych znaczników Postępu dodawanych do Akcji, gdy ta Umiejętność jest używana do jej Wzmocnienia. Należy pamiętać, że kolor Umiejętności Wzmocnienia może różnić się od jej koloru Umiejętności użytej jako Akcja.
07. IKONY EFEKTÓW
Niektórzy Poszukiwacze mają karty z ikonami efektów, które mogą aktywować efekty na innych kartach Umiejętności lub Zdolnościach Poszukiwacza.



Podając Wyzwanie, możesz zagrać **jedną** kartę Umiejętności w kolorze, który **odpowiada kolorowi** Podejmowanego Wyzwania. Jeśli więc Podajesz Wyzwanie zielone, możesz zagrać tylko zieloną lub białą kartę Umiejętności (ponieważ białe Umiejętności odpowiadają wszystkim trzem kolorom). Dzięki karcie Umiejętności będziesz dodawać znaczki Postępu do Wyzwań o wartości równej wartości karty Umiejętności.

Na przykład karta Rolanda „Młot i szczypce” ma wartość 3 i jest kartą niebiesko-zieloną, więc można ją zagrać, aby dodać znaczki Postępu o wartości 3 do niebieskiego albo zielonego Wyzwania.

Opis Umiejętności na karcie Umiejętności zaczyna obowiązywać, gdy zostanie zagrana jako Akcja.

Na przykład na karcie Rolanda „Młot i szczypce” znajduje się tekst, który informuje, że jeśli nie ukończysz Wyzwania, ignorujesz karę, którą w przeciwnym razie byś poniósł.

Uwaga: Podejmując Wyzwanie nie musisz zagrywać Akcji. Jeśli nie chcesz tego zrobić, przejdź do kroku 3, ponieważ Akcja nie może zostać Wzmocniona, jeśli karta nie została zagrana jako Akcja.

UŻYWANIE TWOJEJ LATARNI

Karta Latarni na początku gry jest zakryta, ale może zostać **Rozpalona** (odkryta) w wyniku ukończenia Wyzwania (zob. Opis Ikon – Nagrody) lub zagrania niektórych kart Umiejętności. Jeśli twoja Latarnia jest Rozpalona, możesz jej użyć, zamiast zagrywać kartę Umiejętności jako Akcję. Działa ona jak karta Umiejętności i można ją Wzmocnić tak, jak każdą inną Akcją, ale po jej rozpatrzeniu należy ją zakryć, zamiast odrzucać. Twoja Latarnia to niezwykle potężna moc, dlatego powinieneś ostrożnie wybierać moment jej użycia.

Uwaga: Zdolność Latarni zapisana **pogrubionym** tekstem działa nawet, gdy karta Latarni jest zakryta.

OSIĄGNIĘCIA

Jeśli chcesz dodatkowego wyzwania, możesz spróbować zdobyć poniższe osiągnięcia. Jeśli uda ci się któreś z nich zdobyć, odhacz je. Tylko naprawdę wytrwali (i szczęściarze) zdobędą je wszystkie.

ŁATWE •



PRÓBKA PRZEJĘTA

Ukończ Wyzwanie „Anomalia”.



NARESZCIE! UDOSKONAŁIŁEM LEKARSTWO!

Ponieś porażkę, usuwając wszystkie znaczniki Postępu z Bezdusznego przed osiągnięciem dna Studni.



TO BYŁO LEPSZE, NIŻ KOTY...

Ponieś porażkę z powodu „Hipnotyzującego wzroku”.

ZAWIŁE ••



ŚMIERĆ IDZIE PO NAS WSZYSTKICH

Ponieś porażkę odrzucając „Miejsce pochówku”.



MA W SOBIE MOC

Usuń „Huska” używając „Skradzonej esencji”.



LECIIIIIII!

Pokonaj „Olbrzyma” (bonusowe punkty, jeśli zrobisz to za pomocą „Mistrzyni tropienia” Valory).

TRUDNE •••



„...ALE WSZYSTKO MA SWÓJ KONIEC.”

Pokonaj Bezdusznego z zakrytymi wszystkimi 4 kartami Ochrony.



WEŹ TABLETKĘ NA USPOKOJENIE, NIM WYBUCHNIESZ

Odnies zwycięstwo z „Bezduszny się nudzi”, „Bezduszny się wścieka” i „Daj mi twoją Esencję!” w grze.



NO I PO MUSZELKACH

Ukończ Wyzwanie „Próba świadomości”.

NIEPRAWDOPODOBNE ••••



CIĄGLE DZWONI MI W USZACH

Podjmij Wyzwanie i nie ukończ go co najmniej 3 razy w tej samej turze, z powodu kilku kopii „Rezonansowych kamieni” będących w grze.



KONIEC NIEŚMIERTELNOŚCI

Odnies zwycięstwo dzięki „Zatraceniu nieśmiertelności”.



NIE ZAPOMNIJ WYPIĆ SWOJEGO...

Ukończ Wyzwanie „Szyfr Bezdusznego”.

AEONS END

Odkryj króla kooperacyjnych gier karcianych.



4 samodzielne odsłony podstawowe
i kolekcja wzajemnie kompatybilnych rozszerzeń.

www.portalgames.pl

PORTAL
GAMES.

KROK 2: WZMOCNIJ AKCJĘ DO 2 RAZY

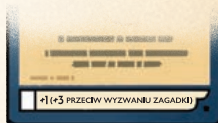
Jeśli zagrasz kartę Umiejętności jako Akcję, inni Poszukiwacze mają możliwość pomocy poprzez zagranie własnych kart Umiejętności jako Wzmocnienia.

Wzmocnienia pozwalają na dodawanie kolejnych znaczników Postępu do Podejmowanego Wyzwania. Wartość i kolor Wzmocnienia można znaleźć na pasku na spodzie karty. Aby karta mogła zostać zagrana jako Wzmocnienie, jej kolor Wzmocnienia musi odpowiadać kolorowi Podejmowanego Wyzwania.

Gdy zagrywasz kartę Umiejętności jako Akcję, inni Poszukiwacze mogą zagrać **do 2 Wzmocnień łącznie**. W rozgrywkach z 2 lub większą liczbą Poszukiwaczy nie możesz Wzmocniać własnych Akcji.

Wyjątek: W rozgrywkach z 1 Poszukiwaczem możesz Wzmocnić własne Akcje maksymalnie 2 Wzmocnieniami.

Zignoruj tekst zdolności na kartach zagrywanych jako Wzmocnienia. Standardowo tekst karty nie ma zastosowania, chyba że karta zostanie zagrana jako Akcja w twojej turze.



Na przykład karta Rolanda „Mól książkowy” zagrana jako Wzmocnienie daje premię +1 do Akcji zagranej na Wyzwanie dowolnego koloru

(ponieważ jej zdolność Wzmocnienia jest biała) **albo** +3, gdy jest zagrana przeciw Wyzwaniu Zagadki dowolnego koloru.

Wskazówka: Zagrywanie zbyt wielu kart jako Wzmocnień jest nieefektywne i prawdopodobnie wpędzi cię w kłopoty w przyszłości. Jeśli chcesz odnieść zwycięstwo, korzystaj ze Wzmocnień z rozważą.

KROK 3: RZUT KOŚCMI

Po zagraniu karty jako Akcję (jeśli została zagrana) i wszelkich Wzmocnień, rzuć wszystkimi 4 kośćmi sześćściennymi. Za każdy wynik na kości odpowiadający kolorowi Podejmowanego Wyzwania, dodaj znacznik Postępu o wartości 1. Wynik Światła – biały (☀) odpowiada każdemu z trzech kolorów, natomiast wynik Ciemności – czarny (☷) nie odpowiada żadnemu z nich.

Na przykład, jeśli Podejmujesz czerwone Wyzwanie i wyrzucisz 2 czerwone wyniki, jeden zielony i ☀, dodasz do Wyzwania dodatkowe znaczniki Postępu o łącznej wartości 3 (+2 za 2 czerwone i +1 za ☀).

W każdej turze musisz rzucić wszystkimi czterema kośćmi, chyba że karta lub zdolność mówi, by tego nie robić. Jeśli karta lub zdolność daje ci możliwość ponownego rzutu, musisz rzucić ponownie wszystkimi 4 kośćmi.

KROK 4: UKOŃCZENIE LUB NIE WYZWANIA

Zsumuj całkowity Postęp zdobyty w tej turze dzięki twojej Akcji, wszystkim zagranym Wzmocnieniom i wszelki dodatkowy Postęp uzyskany dzięki kościom. Umieść na karcie Podejmowanego Wyzwania znaczniki Postępu o łącznej wartości pozyskanego Postępu.

Na przykład, jeśli zagrasz jako Akcję kartę o wartości 2, otrzymasz 2 Wzmocnienia od innych Poszukiwaczy (+1 i +2) i uzyskasz 2 wyniki na kościach w kolorze Wyzwania, dodasz do tego Wyzwania znaczniki Postępu o łącznej wartości 7 (2+1+2+2).

Po dodaniu znaczników o pełnej wartości uzyskanego Postępu, musisz sprawdzić, czy udało ci się ukończyć Wyzwanie.

Jeśli łączna wartość znaczników Postępu na Wyzwaniu (wliczając wszystkie znaczniki pozostałe z poprzednich tur) jest **równa lub większa** od jego trudności, to Wyzwanie zostało **ukończone**. Otrzymujesz nagrodę wskazaną w sekcji nagród Wyzwania, jeśli taka istnieje.

Następnie zwróć wszystkie znaczniki Postępu z tego Wyzwania do puli, a kartę ukończonego Wyzwania odłóż zakrytą na stos ukończonych Wyzwań (**nie** na stos odrzuconych kart Studni).

Jeśli łączna wartość znaczników Postępu na Wyzwaniu jest mniejsza niż jego trudność, Wyzwanie **nie zostało ukończone**. Ponosisz karę wskazaną w sekcji kar Wyzwania, jeśli taka istnieje. To Wyzwanie pozostaje w grze, wraz ze wszystkimi znacznikami Postępu na nim.

UKOŃCZENIE WYZWANIA BEZ PODEJMOWANIA GO

Niektóre zdolności i Akcje pozwalają na dodawanie znaczników Postępu do Wyzwań bez Podejmowania ich. Jeśli łączna wartość znaczników Postępu na Wyzwaniu będzie równa lub większa od jego trudności, Wyzwanie zostaje ukończone, nawet jeśli w danej chwili nikt go nie Podejmuje. **Poszukiwacz, który wykonuje swoją turę** standardowo otrzymuje nagrodę i odkłada kartę na stos ukończonych Wyzwań.

NAGRODY I KARY

Aby dowiedzieć się więcej na temat nagród i kar, które możesz otrzymać lub ponieść w konsekwencji ukończeniu lub nie Wyzwania, zapoznaj się z ostatnią stroną tej instrukcji.

KONIEC TURY

Odrzuć wszystkie zagrane przez ciebie w tej turze karty Umiejętności, umieszczając je odkryte na stosie kart odrzuconych obok twojej talii Umiejętności. Jeśli inny Poszukiwacz zagrał w twojej turze karty jako Wzmocnienia, on również odrzuca te karty na swój stos kart odrzuconych. Następnie swoją turę wykonuje Poszukiwacza po twojej lewej stronie.

DOBIERANIE NOWYCH KART I WYCZERPANIE

W przeciwieństwie do wielu innych gier, nie dobierasz nowych kart na początku ani na końcu swojej tury. Zamiast tego, aby dobrać więcej kart, możesz Wyczerpać twojego Poszukiwacza na początku twojej tury. Jeśli nie masz żadnej karty na ręce, **MUSISZ** Wyczerpać twojego Poszukiwacza i dobrać nową rękę kart.

Aby Wyczerpać twojego Poszukiwacza, odrzuć pozostałe karty z ręki, a następnie dobierz wierzchnią kartę z talii Wyczerpania i umieść ją odkrytą w pobliżu obszaru gry. Następnie dobierz nową rękę kart w liczbie kart zależnej od liczby Poszukiwaczy biorących udział w rozgrywce, następnie standardowo wykonaj swoją turę.

Nie pomijasz swojej tury, gdy Wyczerpujesz twojego Poszukiwacza.

1 POSZUKIWACZ - 8 KART
2 POSZUKIWACZY - 7 KART
3 POSZUKIWACZY - 6 KART
4 POSZUKIWACZY - 5 KART

EFEKT KART WYCZERPANIA

Dopóki karta Wyczerpania znajduje się w grze, jej efekt jest aktywny. Czasami może to lekko przeszkodzić, a czasami może nawet spowodować porażkę, ale karty Wyczerpania zawsze mają złe efekty.

Gdy karta Wyczerpania znajdzie się w grze, pozostaje w niej do momentu, aż jakaś karta lub zdolność pozwoli na jej odrzucenie. W takim przypadku zostaje ona wtasowana z powrotem do talii kart Wyczerpania.

BRAK KART W TWOJEJ TALII

Za każdym razem, gdy masz dobrać kartę, a twoja talia Umiejętności jest pusta, potasuj twój stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię Umiejętności, a następnie dobierz pozostałe wymagane karty. Jeśli zarówno twoja talia, jak i twój stos kart odrzuconych są puste (tj. masz całą talię na ręce), nie możesz dobrać więcej kart w tym momencie.

MISTRZ STUDNI

Aby dotrzeć do Mistrza i podjąć się próby Finałowego Starcia, musisz przedrzeć się przez talię Studni. Dopóki nie osiągniesz dna Studni, karta Mistrza pozostaje zakryta, a jej zdolność jest aktywna.

Za każdym razem, gdy efekt karty nakazuje ci **dołączyć kartę** do karty Mistrza, umieść ją pod kartą Mistrza (zakrytą przez kartę Mistrza). Karty dołączone do Mistrza mogą aktywować efekt podczas Finałowego Starcia.

OSIĄGNIĘCIE DNA STUDNI

Jeśli w dowolnym momencie musisz dobrać kartę Studni, aby uzupełnić obszary gry, a w talii Studni nie ma już żadnej karty, osiągnąłeś dno Studni. Pozostaje tylko stawić czoła Mistrzowi Studni - wszystko albo nic – zwycięstwo albo porażka.

Usuń z gry wszystkie pozostałe karty Studni otaczające Mistrza, odrzucając wszystkie znajdujące się na nich znaczniki Postępu, a następnie odwróć kartę Mistrza. Weź 4 karty Ochrony i umieść je odkryte wokół karty Mistrza, po jednej karcie przy każdej z czterech stron karty Mistrza.

BITWA Z MISTRZEM: FINAŁOWE STARCIE



Aby pokonać Mistrza Studni i odnieść zwycięstwo, musisz ukończyć Wyzwanie na karcie Mistrza. Karta Mistrza jest czarną kartą Wyzwania, co oznacza, że jest odporna na wszystkie trzy kolory (oraz na biały).

Dopóki cztery karty Ochrony są odkryte, nie można Podejmować Wyzwania Mistrza.

Po ukończeniu Wyzwania karty Ochrony, ta karta jest zakrywana – odwracana awerssem **do dołu**, zamiast odrzucana. Odwrócenie karty Ochrony może ujawnić jedną z podatności Mistrza (choć nie zawsze). Gdy Mistrz jest podatny na dany kolor, można Podejmować Wyzwanie Mistrza, używając tego koloru.



Na przykład, jeśli ukończysz Wyzwanie karty Ochrony i zakryjesz ją, może ona zawierać informację: „Bezдушny jest teraz podatny na zielone Akcje”. Oznacza to, że możesz podjąć Wyzwanie Mistrza tak, jakby było zielone.

Jeśli Mistrz stanie się podatny na działanie więcej niż jednego koloru, musisz zadeklarować jeden z tych kolorów, zanim w twojej turze Podejmiesz Wyzwanie Mistrza.

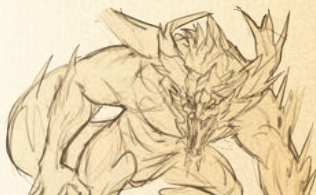
Na przykład, jeśli Mistrz jest podatny zarówno na kolor czerwony, jak i niebieski, a ty zadeklarujesz „czerwony”, wszystkie karty Umiejętności, Wzmocnienia lub wyniki na kościach muszą być czerwone, aby móc dodać znaczники Postępu do Wyzwania Mistrza.

ZAGŁĘBIANIE SIĘ I WYCOFYWANIE PODCZAS FINAŁOWEGO STARCIA MISTRZA

Gdy rozpoczniesz walkę z Mistrzem, zignoruj wszelkie dalsze efekty gry, które mogłyby sprawić, że się zagłębisz (♣) lub wycofasz (♠). Nie ma ucieczki z ostatniego poziomu Studni, do momentu zwycięstwa lub porażki w bitwie.

ODRZUCANIE WYZWAŃ PODCZAS FINAŁOWEGO STARCIA MISTRZA

Jeśli karta Ochrony nie stanowi inaczej, można ją odrzucić w wyniku efektów gry dokładnie tak, jak każde inne Wyzwanie. Jeśli tak się stanie, odwróć kartę Ochrony tak, jakbyś ukończył to Wyzwanie. Karty Mistrza nie można odrzucić w wyniku żadnego efektu gry. Można ukończyć to Wyzwanie tylko w standardowy sposób. Ale przyznam – niezła próba!



PORAŻKA W WYZWANIU MISTRZA

Gdy Podejmiesz Wyzwanie na karcie Mistrza i nie uda ci się go ukończyć, nie zawsze ponosisz karę. W przypadku większości kart Mistrza, karę ponosisz tylko wtedy, gdy podczas próby wyrzucisz ☹ na kości Światła i Ciemności. Każda karta Mistrza jest unikatowa, dlatego należy uważnie czytać jej tekst.

ZWYCIĘSTWO

Po ukończeniu Wyzwania Mistrza odnosisz zwycięstwo! Mistrz zostaje pokonany, a ty powracasz triumfalnie do Mistrzynie Gildii Leery. Zagrożenie ze strony tej Studni zostało zażegnane... na razie.

PORAŻKA

Jeśli Zdrowie Poszukiwaczy kiedykolwiek spadnie do 0 ♥, cała drużyna natychmiast ponosi porażkę. Ponadto, niektóre efekty gry (zazwyczaj występujące w talii Wyczerpania) mogą również sprawić, że Poszukiwacze poniosą porażkę w określonych okolicznościach. Rozsądni gracze będą oszczędzać Zdrowie i karty tak bardzo, jak to możliwe, aby nie kusić losu.

WARIANTY ROZGRYWKI

TRYB TRUDNY

Jeśli chcesz zwiększyć poziom trudności, zacznij grę z 8 ♥ zamiast 10 ♥.

SZYBKA ROZGRYWKA

Aby rozgrywka była krótsza, podczas przygotowania rozgrywki odrzuć 13 kart z talii Studni, zamiast 3, a następnie na początku gry otrzymaj 2 ♣ i 1 ♠.



KINFIRE™

DELVE



**GROTA
PRÓŻNOŚCI**



**ZAGRODA
POGARDY**



**LABORATORIUM
BEZDUSZNEGO**

Użyj dowolnej kombinacji Poszukiwaczy z 2 lub więcej produktów z serii Delve, aby stawić czoła wybranemu Mistrzowi Studni w rozgrywce dla maksymalnie 4 graczy.



TWÓRCY

PROJEKT GRY

Kevin Wilson

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY

Katarzyna Redesiuk

PROJEKT GRAFICZNY

Ines Możdżyńska

KONCEPT I ILUSTRACJE

Katarzyna „Ulvar” Bekus

Sandra „Razuri” Chlewińska

Wiktor Kozyra

Katarzyna Redesiuk

REDAKCJA

Cathy Bock

MARKETING

Nate St. Pierre

Risa Petrone

MENADŻER PROJEKTU

Kris Green

FINANSE I STRATEGIA

Robert Hunt

INCREDIBLE DREAM

Jamie Seltzer

Jane Chung Hoffacker

Tucker Roberts

TESTERZY

Brandon Perdue

David Bock

Jake Perlman-Garr

Andrew Hoffacker

Jennifer Wong

Kassandra Lauriton

Nicole Lewis

Brandon Fryman

Dalana Fryman

Dana Castaneda

Michael J. Castaneda

Kandi J. Williams

PARTNERZY

LongPack Games

WERSJA POLSKA

Zespół Portal Games

TŁUMACZENIE

Agnieszka Mazur

Damian Mazur

REDAKCJA

Marcin Zalewski

SKŁAD

Radosław Dawid

PORTAL GAMES.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13,

44-190 Knurów

e-mail: portal@portalgames.pl

© 2025 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)

Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2024 Incredible Dream Studios Inc. Kinfire, Incredible Dream, and the D Logo are trademarks of Incredible Dream Studios Inc. All rights reserved.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę — także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem — nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery — pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/kolekcja-kinfire-delve>

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Karola Mandla.



SKRÓT ZASAD W SWOJEJ TURZE

Wybierz jedną z 4 kart Studni otaczających Mistrza, z którą chcesz wejść w interakcję. W talii Studni znajdują się dwa rodzaje kart: karty Wydarzeń i karty Wyzwań. Podejmowane przez ciebie Akcje zależą od rodzaju karty, z którą zdecydujesz się wejść w interakcję.

WYDARZENIA

Gdy wybierzesz kartę Wydarzenia, z którą chcesz wejść w interakcję, przeczytaj instrukcje na karcie Wydarzenia i wykonaj je w podanej kolejności.

WYZWANIA

Jeśli wybierzesz kartę Wyzwania, z którą chcesz wejść w interakcję, Podejmij Wyzwanie, wykonując następujące kroki:

1. Zagraj kartę Umiejętności jako Akcję (opcjonalnie; jeśli nie wykonano żadnej Akcji, przejdź do kroku 3).
2. Wzmocnij Akcję do 2 razy (pamiętaj, że tekst zdolności karty jest ignorowany, gdy jest zagrywana jako Wzmocnienie). W rozgrywkach z co najmniej 2 Poszukiwaczami, tylko inni gracze mogą Wzmacniać twoje Akcje.
3. Rzuć kośćmi.
4. Ukończ lub nie Wyzwanie.



GLOSARIUSZ

Akcja: Gdy zagrasz kartę Umiejętności w swojej turze, wchodząc jednocześnie w interakcję z kartą Wyzwania, jest to uważane za Akcję.

Dołączyć: Aby Dołączyć kartę do innej karty, po prostu wsuń ją pod spód. Dołączone karty mogą wyzwać pewne efekty, szczególnie w Finałowym Starciu.

Finałowe Starcie: Ostatnia faza gry, w której karta Mistrza zostaje odwrócona i otoczona 4 kartami Ochrony. Jeśli Poszukiwacze ukończą Wyzwanie Mistrza, odnoszą zwycięstwo.

Latarnia Kinfire: Magiczne urządzenie, unikalne dla każdego Poszukiwacza, zapewniające zdolność dostosowaną do jego umiejętności. Można jej używać wyłącznie po Rozpaleniu (gdy jest odkryta), ale jej zdolność zapisana pogrubionym tekstem jest aktywna nawet, gdy jest zakryta.

Mistrz: Złośliwy władca i twórca tej Studni reprezentowany jest przez kartę Mistrza, która znajduje się w centrum obszaru gry. Aby odnieść zwycięstwo, trzeba go pokonać w Finałowym Starciu.

Podatność: Karta, która jest podatna na dany kolor, pozwala na wejście z nią w interakcję za pomocą kart Umiejętności w tym kolorze.

Postęp: Miara wskazująca, jak blisko ukończenia Wyzwania jesteś.

Poszukiwacz: Członek Gildii Poszukiwaczy, o czym świadczy posiadanie Latarni Kinfire. W tej grze każdy z graczy wciela się w rolę jednego z tych bohaterów.

Studnia: Magiczny obszar kontrolowany i kształtowany według kaprysów Mistrza Studni, reprezentowany przez talię Studni.

Typy Wyzwań: W grze występują 4 typy Wyzwań: Walka, Przeszkoda, Zagadka, Pułapka. Typ Wyzwania nie ma żadnego efektu, ale może wywołać efekty na innych kartach.

Wyczerpanie: Aby dobrać więcej kart, musisz Wyczerpać twojego Poszukiwacza na początku twojej tury. Odrzucasz wszystkie pozostałe karty z twojej ręki, dobierasz kartę z talii Wyczerpania i wprowadzasz ją do gry, a następnie dobierasz nową rękę kart.

Wydarzenie: Karta Wydarzenia to rodzaj karty Studni, która aktywuje się automatycznie, gdy gracz zdecyduje się na interakcję z tą kartą w swojej turze (nie automatycznie, gdy wchodzi do gry).

Wyzwanie: Karta Wyzwania to rodzaj karty Studni, która przedstawia pewnego rodzaju Wyzwanie, które Poszukiwacze mogą Podjąć.

Wzmocnienie: Gdy używasz karty Umiejętności ze swojej ręki, aby zwiększyć Postęp dodany przez Akcję innego gracza (lub twoją, gdy grasz solo), jest to uważane za Wzmocnienie. Tylko dolna część karty ma zastosowanie, gdy jest używana jako Wzmocnienie – zignoruj cały tekst na karcie dotyczący zdolności.

OPIS IKON

NAGRODY I KARY

- X ** **Zagłęb się:** Odrzuć X zakrytych kart z wierzchu talii Studni na stos odrzuconych kart Studni. Przybliży cię to do osiągnięcia dna Studni i ukończenia gry.
- X ** **Wycofaj się:** Zwróć X kart z wierzchu stosu odrzuconych kart Studni na spód talii Studni. Oddala cię to od dna Studni i ukończenia gry.
- X ** **Dobierz karty:** Dobierz X kart z twojej talii Umiejętności Poszukiwacza.
- X ** **Odrzuć karty:** Odrzuć X wybranych kart z twojej ręki. Jeśli nie masz wystarczająco kart do odrzucenia, odrzuć wszystkie karty z ręki.
- X ** **Odzyskaj Zdrowie:** Zwiększ poziom twojego Zdrowia o X, nie przekraczając wartości początkowej.
- X ** **Otrzymaj Obrażenia:** Zmniejsz poziom twojego Zdrowia o X. Jeśli poziom twojego Zdrowia kiedykolwiek spadnie do 0 lub mniej, natychmiast ponosisz porażkę.

-1  **Odrzuć Wyczerpanie:** Wybierz i odrzuć 1 kartę Wyczerpania z gry, wtasowując ją z powrotem do talii Wyczerpania.

X  **Otrzymaj Wyczerpanie:** Dobierz X kart z talii Wyczerpania i wprowadź do gry.

 **Rozpal swoją Latarnię:** Odkryj kartę twojej Latarni. Latarnie opisano na stronie 10.

*** **Specjalne:**** Zapoznaj się z tekstem na karcie, aby dowiedzieć się, jaka jest nagroda lub kara za Wyzwanie.

POZOSTAŁE IKONY

  **Ikony efektów Poszukiwacza:** Niektórzy Poszukiwacze mają specjalne ikony, które mogą wyzwać określone efekty lub zdolności na ich kartach Umiejętności i karcie postaci Poszukiwacza. Aby dowiedzieć się, do czego odnoszą się te ikony, zapoznaj się z tekstem karty, na której się pojawiają.

  **Światło i Ciemność:** Wyrzucenie tych ikon na kości Światła i Ciemności może wywołać różne efekty.

Uważaj na podstępne sztuczki!
Niektóre Wyzwania zapewniają nagrody, które tak naprawdę zwykle uznawane są za kary.