

GRA STWORZONA PRZEZ

JoGusta

PROJEKT GRY, GRAFIKA
Lukasz Cembala

RYSUNKI ANIOŁÓW, WSPARCIE PROJEKTOWE
Marcin Mieszczak

WSPARCIE I OPRACOWANIE ANGELOLOGICZNE
Jan Kuncewicz

RYSUNKI LUDZI
Sylwia Smerdel

KONSULTACJE, WSPARCIE, POMOC, DOBRE RADY I LUB TESTY
Radosław Szewski, Tomasz Klinowski, Grzegorz Mieszczak, Marek Czernek, Andrzej Chwalisz, Wojciech Wiśniewski, Marcin Zyga, Adrian Zyga, Andrzej "Anu" Kurkowski, Kasia "Valeska" Schroder, Bogdan "Prox" Malinowski, Karol "Cahir" Labasiewicz, Emil "Emilos" Osika

WERSJA INSTRUKCJI (PRZY WSPARCIU NASTĘPUJĄCYCH OSÓB)
wer. 2.1; 2.0 - lipiec 2006 - Bartosz "Rumuneczek" Dynia, Lukasz "Tattva" Głowczyk, Aneta "Naiya" Kapłńska, Zbyszek "Gwynbleidd" Lubowski, Krystian "Lestat" Mrozek
wer. 1.1 - lut 2006 - Jan Kuncewicz

2

SPIS TREŚCI

I. WPROWADZENIE	STR. 4
II. WARUNKI ZWYCIĘSTWA	STR. 4
III. PODZIAŁ STOŁU	STR. 5
3.1 SZEREGI	STR. 6
3.2 UKŁAD STOŁU	STR. 6
IV. RODZAJE I STATUSY KART	STR. 9
4.1 KARTY ANIOŁÓW	STR. 11
HIERARCHIA ANIELSKA	STR. 16
4.2 STATUSY KART ANIOŁÓW	STR. 18
4.3 ZASADA PIERWSZEŃSTWA	STR. 19
4.4 ZASADA KOLORU	STR. 19
4.5 KARTY LUDZI	STR. 21
4.6 KARTY INTERWENCJI	STR. 25
V. WAŻNE ZASADY	STR. 25
VI. PRZYGOTOWANIE I KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W TURZE	STR. 28
6.1 PRZYGOTOWANIA DO GRY	STR. 29
6.2 KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W TURZE	STR. 32
POJEDYŃKI	STR. 35
WALKA O STAWKĘ	STR. 40
VII. TWORZENIE TALII	STR. 40
ZASADA HIERARCHII	STR. 41
VIII. PRZYPADNE ZASADY	STR. 42
Zasada wprowadzania do gry OLBRZYMA .	STR. 44
IX. SŁOWNICZEK POJĘĆ	STR. 42
KSIĘGA POCZĄTKÓW	STR. 44
Stylizowane opowiadanie wprowadzające do świata gry "Aniołowie"	

3

I. WPROWADZENIE

Aniołowie - Fantastyczna Gra Karciana opowiadają historię odwiecznych walk o ludzi toczonych między aniołami. W pierwszej części gry dostępne są dwie frakcje: Aniołowie Pana i Upadli Aniołowie.

Każda ze stron wyróżnia się specyficznymi umiejętnościami i niepowtarzalnymi zdolnościami. Obie frakcje charakteryzują się innym podejściem do zdobywania ludzi. Każdą ze stron gra się inaczej, co wiąże się z inną taktyką i rozwiązaniami strategicznymi. Ważnym jest by zwrócić uwagę na fakt, że w przeciwnieństwie do większości gier karcianych, karty w **Aniołach** domyślnie wystawia się zakryte (rewersem do góry). Instrukcja ta ma na celu wyjaśnienie tej i innych zasad gry, a także przybliżenie graczowi warstwy fabularnej.

Nie można tworzyć talii z kart przeciwnych frakcji. Czyli np. talia Aniołów Pana, może zawierać w sobie tylko karty z tej frakcji. Jeżeli w trakcie gry karta z przeciwnej frakcji jest przejmowana (i nie można z niej skorzystać - użyć) należy ją natychmiast odrzucić na ŚWIETNISKO gracza, któremu tą kartę się zabrało. Jest grupa kart interwencji które mogą być w talii dowolnej frakcji, ale są one specjalnie oznaczone.

II. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Zakończenie gry i wyłonienie zwycięzcy następuje na końcu tury (po wszystkich działaniach wszystkich graczy) i tylko wtedy gdy zostanie spełniony przynajmniej jeden z poniższych warunków:

- skończą się karty, na kupce ludzi do dobierania, a STAWKA jest pusta,

4

- wszystkim graczom skończą się karty w ręce i nie będą mogli dobrać kolejnych,

- jeżeli w ciągu trzech kolejnych tur żaden z graczy nie podejmie jakiegokolwiek działania (np. wystawienie anioła, użycie interwencji czy umiejętności itp.)

Po spełnieniu któregóż z powyższych warunków rozgrywkę wygrywa gracz, którego anioły przejmą kontrolę nad większą ilością ludzi (łącna ilość kart ludzi na ZIEMI u gracza). Zakończeniem gry jest również REMIS.

III. PODZIAŁ STOŁU

3.1 SZEREGI

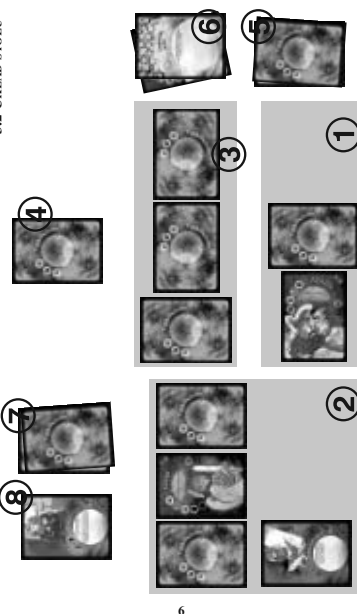
Każdy gracz, podczas gry, ma do swojej dyspozycji trzy szeregi, miejsce na talie kart do dobierania, czyli ZASTĘP i miejsce na karty odrzucone, czyli ŚWIETNISKO. Ludzie znajdują się na wspólnej kupce kart do dobierania, czyli KOROWÓDZIE. Te karty ludzi, które zostaną poświęcone lub odrzucone, trafiają na CMENTARZYSKO.

Szeregi służą do wystawiania aniołów. Każdy gracz ma swoją ZIEMIĘ i WSPARCIE. Tylko WALKA jest wspólnym szeregiem, co oznacza, że anioły wszystkich graczy, wystawione w WALKĘ, znajdują się w jednym szeregu.

Karta raz wystawiona nie może zmienić SZEREGU, chyba że poprzez działanie interwencji lub umiejętności, które to umożliwiają.

5

3.2 UKŁAD STOŁU



6

1. WSPARCIE - zwane przez Aniołów Pana "Chórem" zaś przez Aniołów Upadłych "Kregiem". WSPARCIE służy m.in. do przeprowadzania ataków i oddziaływania na karty w grze. Podczas fazy planowania można w tym szeregu wyłożyć maksymalnie jednego anioła na turę. Maksymalna ilość aniołów w tym szeregu to trzy (cztery - patrz str. 19 ZASADA KOLORU). Ze WSPARCIA anioły mogą atakować (patrz str. 42 SŁOWNICZEK) inne szeregi WSPARCIA oraz ZIEMI. WSPARCIE nie może atakować WALKI. Umiejętności aniołów z tego szeregu można używać wobec każdego innego szeregu w grze, nawet WALKI.

2. ZIEMIA - szereg ten służy m.in. do ochrony ludzi pod twoją kontrolą. Podczas fazy planowania w tym szeregu można wyłożyć maksymalnie jednego anioła na turę. Maksymalna ilość aniołów w tym szeregu to trzy (cztery - patrz str. 19 ZASADA KOLORU). Do ZIEMI przyłącza się (do drugiej linii) również ludzi, których uzyskało się w WALKĘ lub podczas przyłączania z innej ZIEMI. Nie ma ograniczeń w dołączaniu ludzi do ZIEMI. **LUDZIE NA ZIEMI SĄ ZAWSZE ODKRYCI!**

Z ZIEMI anioły mogą atakować tylko ZIEMIE innych graczy. Umiejętności aniołów z tego szeregu można używać wobec każdego innego szeregu w grze, nawet WALKI. Jeżeli ZIEMIA dowolnego gracza (w pierwszej linii) nie ma żadnego anioła, wtedy swoim aniołem można (za użycie) przejąć człowieka z tej ZIEMI (o ile takowy się na niej znajduje) i wprowadzić go na swoją ZIEMIĘ. Przejmować ludzi z cudzej ZIEMI mogą tylko anioły znajdujące się na ZIEMI.

Jeden anioł na ZIEMI wystarczy by bronić przed przejęciem dowolną ilość znajdujących się na niej ludzi. Każdy anioł może przejąć z cudzej ZIEMI tylko jednego człowieka na turę.

7

3. WALKA - szereg wspólny dla wszystkich graczy. Każdy z graczy może, w fazie planowania, umieścić w WALKĘ maksymalnie trzy anioły na turę (cztery - patrz str. 19 ZASADA KOLORU). Aniołów w WALKĘ można używać wyłącznie podczas fazy walki, dopiero w niej są odsłaniane. Jednak podczas fazy działań inne anioły mogą oddziaływać umiejętnościami na WALKĘ. W fazie walki anioły z tego szeregu mogą również oddziaływać swoimi umiejętnościami na inne szeregi.

4. STAWKA - Jest to drugi szereg WALKI (analogicznie do drugiego szeregu ZIEMI). W tym miejscu wykładami są ludzie (zakryci), o których się gra.

5. ZASTĘP - kupka kart do dobierania. Każdy gracz dysponuje własnym zastępem.

6. ŚWIETNISKO - kupka kart odrzuconych. Każdy gracz może w dowolnej chwili przejąć ŚWIETNISKO innego gracza, lecz nie wolno mu go tasować ani zmieniać kolejności kart.

7. KOROWÓD - kupka kart ludzi do dobierania do STAWKI.

8. CMENTARZYSKO - kupka kart, na którą kładzie się zabitych ludzi, wspólna dla wszystkich graczy. Każdy gracz może w dowolnej chwili przejąć CMENTARZYSKO, lecz nie wolno mu go tasować ani zmieniać kolejności kart.

STÓŁ - miejsce służące do wystawiania szeregów, kupki kart i zagrywania kart.

RĘKA - karty w ręce gracza.

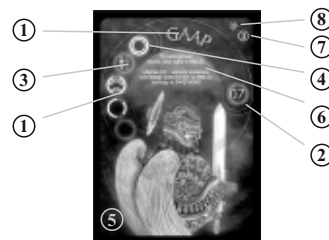
8

IV. RODZAJE I STATUSY KART

4.1 KARTY ANIOŁÓW

Podstawowe karty w grze. Wszystkie karty aniołów wprowadza się do gry grzbietami do góry (zakryte) i tylko gracz kontrolujący daną kartę może ją podejrzeć. Oprócz swoich kart, pozostali gracze mają tylko wgląd w karty odkryte innych graczy (nie mogą zmieniać ich kolejności itp.).

Kartę anioła uważa się za ANIELICĘ tylko wtedy, gdy na karcie widnieje napis ANIELICA.



9

1. **Imię** – imię anioła zapisane w alfabecie łacińskim (ludzka, czasami trochę zmieniona fonetyka) i anielskim (poprawna forma).

2. **Poziom** – oznacza ogólnie moc danego anioła.

Jeżeli na jakiejś karcie pisze, że należy dodać lub odjąć (itp.) jakąś wartość i nie jest sprzeczowane o jaki parametr chodzi wówczas chodzi zawsze o poziom karty.

W przypadku, gdy poziom danego anioła osiągnie 0 lub mniej, jest on natychmiast odrzucany na ŚWIĘTNIŚKO.

Wartość poziomu postaci może się zmieniać:
a) **przez awans w hierarchii** (uzyskany w dowolny sposób np. za pomocą umiejętności lub interwencji) – wtedy zmieniają się poziom i wysokość w hierarchii (Zakon). Chór/Krag postaci jest dostosowywany do jej nowo zajmowanej pozycji w hierarchii.

Przykład: Faza walki. Anioł (o poziomie 08) Tomka ma nad aniołem (o poziomie 07) Łukasza przewagę jednego poziomu. Łukasz postanawia jednak poświęcić jednego ze swych bezimiennych Aniołów, którego wcześniej umieścił we WSPARCIU. Dzięki umiejętności poświęconego anioła jego znajdujący się w WALCE MURIEL awansuje o 2 stopnie w hierarchii, czyli jego poziom wzrasta o 2, wynosząc teraz 09, jego Zakon zmienia się na Cherubini, a jego Krag na I. Teraz to Łukasz ma przewagę jednego poziomu nad Tomkiem, a sądząc po jego minie, ten nie ma już za bardzo jak zmienić układu sił.

b) **przez interwencję, umiejętność, parametr wsparcia itp. (nie związana z awansem w hierarchii)** – zmienia się poziom w zależności od zastosowanej karty, zaś hierarchia postaci pozostaje bez zmian.

10

Przykład: PAJMON Tomka o poziomie 08, został zaatakowany przez Bartka RAFAELEM o poziomie 09. Tomek, żeby go nie stracić, używa jego umiejętności na nim samym, czyli do końca tury powiększa jego poziom o 4. W rezultacie PAJMON ma teraz poziom 12 i z łatwością może „przeżyć” większość POJEDYNKÓW. Od nowej tury PAJMON znów ma poziom 08 i znowu musi się pilnować.

3. **Zakon** – określa przynależność do Zakonu, czyli usytuowanie anioła w hierarchii. Wypełnienie lewej lub dolnej części symbolu Zakonu oznacza Upadłe Anioły, a odwrotnie Anioły Pana. Powyższa zasada nie tyczy się Tronów, ponieważ występują tylko wśród Aniołów Pana.

HIERARCHIA ANIELSKA

Poziom	Symbol	Zakon	Poziom	Symbol	Zakon
11		Chór I / Trony	08		Chór II / Krag II
10		Chór I / Krag I	07		Potęgi
09		Cherubini	06		Cnoty
05		Chór III / Krag III			
04		Archaniołów			
03		Aniołów			

11

Zakon Tronów jest najstarszy zaś zakon Aniołów najmłodszy!

Każdy Zakon ma odpowiednią dla siebie wartość poziomu (np. GAAP jest Potęgą, a wartość poziomu wynikająca z Zakonu to 07). Gdy zachodzi potrzeba określenia różnic w hierarchii (np. ze względu na określenie efektu interwencji/umiejętności), młodsze anioły to te, które stoją niżej w hierarchii od danego anioła, starsze zaś to te, które stoją wyżej. Równie są oczywiście anioły należące do tego samego Zakonu (nawet, jeżeli różnią się frakcjami).
Za niższego w hierarchii uznaje się również anioła o niższym Zakonie, nawet jeśli na skutek działań gracza ma on wyższy poziom od anioła, do którego odnosi się porównanie.

Jeżeli któryś z aniołów zyska awans w hierarchii i osiąga przez to najstarszy Zakon, oznacza to, że przyjmuje możliwy, przewidziany dla swojej frakcji najstarszy Zakon, zaś ewentualny wzrost poziomu nie jest ograniczony.
Aniołowie Pana awansują w hierarchii do Tronów - nie ma dla tej frakcji starszego Zakonu. Nie zmienia to faktu, że poziom ich może być większy niż 11.
Aniołowie Upadli awansują w hierarchii do Serafinów - nie ma dla tej frakcji starszego Zakonu. Nie zmienia to faktu, że poziom ich może być większy niż 10.

Przykład: Serafin awansujący w hierarchii o 2 zostaje Tronem o poziomie 12. Sytuacja tyczy się tylko Aniołów Pana bo w wypadku Aniołów Upadłych po podniesieniu hierarchii o 2 Serafinowi nie zmienia się Zakon tylko poziom - czyli będzie miał też 12, ale będzie tylko Serafinem!

4. **Chór/Krag anielski** - "koła" określają przynależność do Chóru/Kragu. Podział na Chór/Kragi jest bardziej ogólnym podziałem Zakonów. W każdym Chórze/Kragu są trzy Zakony. Często w tekstach umiejętności pojawiają się cyfry rzymskie I, II, III, które odpowiadają ilości kół (np. cyfra II odnosi się do kart z znakiem dwóch kół czyli te umiejętności można użyć na drugi (II) Chór/Krag).

12

Przykład: Tomek używa GAAPA. Jego umiejętność ma przy użyciu III więc działa na cały trzeci Krag/Chór. Bartek, w efekcie tej umiejętności, musi usunąć z WALKI wszystkie anioły z trzeciego Chóru, czyli wystawionego tam wcześniej Anioła, Archanioła i Księcia.

Jeżeli umiejętność zawiera przy opisie (II i III) ewentualnie (II lub III), znaczy to, że za ten sam koszt wywiera ten sam efekt na anioły II-giego i III-ciego Kregu.

Przykład: Gawel używa umiejętności MAROCJASZA (której koszt to „użycie II, III”) na odkrytym RAKUELU Janka. Janek przez chwilę zastanawia się, czy nie użyć znajdującego się w tym samym co RAKUŁĘ szeregu ENAELA, lecz, pomimo potężnego wzmocnienia, nie zwiększy to kregu RAKUELA powyżej II. Janek z kwaśną miną pasuje i zastanawia się, co powinien dalej zrobić.

5. **Kolor** - karty postaci aniołów występują w czterech kolorach: złotym, czerwonym, niebieskim i czarnym. Rządziej pojawiają się karty białe, które na potrzeby ZASADY KOLORU (patrz str. 19), mogą zastąpić dowolny kolor.

6. **Umiejętność** – zwykle są to efekty, aktywowane przez użycie lub poświęcenie (przed zapoznaniem się z tym punktem zaleca się przeczytać o STATUSACH kart aniołów - patrz statusy str. 16), czasami są to stałe działające modyfikacje. Każdy anioł może użyć tylko tej umiejętności, którą ma wydrukowaną na karcie (umiejętności uzyskiwane przez anioła dzięki interwencji i/lub umiejętnościom innych aniołów są traktowane tak, jakby były wydrukowane na jego karcie). Umiejętności można użyć w dowolnej chwili (oprócz fazy planowania), chyba że występują jakieś ograniczenia w zasadach co do jej użycia. Jeżeli na karcie pojawia się słowo **użycie** i/lub **poświęcenie** to, aby aktywować umiejętność należy zmienić status karty anioła, który posiada tą umiejętność na odpowiedni (np. aby użyć umiejętności, w której jest wymagane poświęcenie należy przejść kartą w status poświęcenia itp.).

13

Użycie i/lub poświęcenie określają, w jaki status musi przejść karta anioła, aby została aktywowana jego umiejętność. Anioła w statusie gotowości możesz użyć dwa razy. To znaczy, gdy przy jego umiejętności jest napisane **użycie**, jedno jej wykorzystanie zmienia jego status z gotowości na użycie. Ponowne wykorzystanie jego umiejętności zmienia jego status z użycia na poświęcenie. Gdy jego umiejętność wymaga poświęcenia, wykorzystanie jej zmienia natychmiast jego status z gotowości na poświęcenie. Umiejętności wymagającej poświęcenia nie można zastosować gdy karta jest w statusie użycia.

Anioły w statusie poświęcenia są odrzucane na ŚWIĘTNIŚKO w fazie planowania podczas odrzucania karty.

Przykład: Tomek odwraca BELFEGORA, wprowadzając go ze statusu gotowości w status użycia i atakuje ZIEMIĘ Bartka. Bartek używa umiejętności HANAELA, odkrywając go zmienia jego status z gotowości na użycie - dzięki jego umiejętności wybrania się od POJEDYNKU.

Przykład: Gawel wcześniej w swojej fazie działań rzucił ROZPUSTĘ, na WŁÓCZYKLA Janek, stwierdzając, że nie godzi się, by Gawel zatrzymywał go u siebie, decyduje się na poświęcenie ASMODELA, przywracając WŁÓCZYKLOWI jego umiejętność. ASMODEL jest teraz w statusie poświęcenia i jeżeli Janek czegoś z tym nie zrobi, będzie go musiał przenieść na ŚWIĘTNIŚKO w fazie planowania podczas odrzucania kart.

Przykład: Tomek, stojąc do POJEDYNKU z jednym z niewidocznych dla niego aniołów Łukasza, chce zapewnić sobie zwycięstwo rzucając na swojego anioła CENĘ. Łukasz jednak, odkrywając DERDEKEĘ, zmieniając jej status na użycie i za pomocą jej umiejętności (która zgodnie z tekstem na karcie jest traktowana jako interwencja), blokuje działanie interwencji Tomka. W efekcie pojedynku nie przebiegł dla Tomka pomyślnie, lecz ten, niezrażony, rzuca WEZWANIE, licząc, że dzięki temu odzyska straconego anioła. Łukasz jednak używa

14

DERDEKEI po raz drugi, zmieniając jej status na poświęcenie i znów nawiązując do działania interwencji. Tomek znajduje pocieszenie w fakcie, że DERDEKEA wyłazuje na ŚWIĘTNIŚKU, chyba, że Łukasz będzie miał możliwość i wolę, by stało się inaczej.

Umiejętności aniołów można też używać „w ciemno”, to znaczy, obracając sobie za cel kartę/szereg itp., nawet, jeżeli cel nie jest odkryty, a przez to nam niezany. Trzeba jednak liczyć się z tym, że umiejętność zostanie wykorzystana bez efektu, kosztując gracza użycie i/lub poświęcenie.

Przykład: Tomek, w ramach przygotowań do nadchodzącej WALKI decyduje się na wykorzystanie umiejętności BUALU. Przechodząc nim w status poświęcenia mówi Łukaszowi, że ten powinien teraz odrzucić wszystkie Cnoty i młodsze anioły w swoim WSPARCIU. Łukasz, ze szczerym słowniakiem uśmiechem na ustach mówi Tomkowi, że żadna z dwóch znajdujących się tam kart nie jest młodsza od BUALU. Tomek nie jest zbyt zadowolony słysząc tą wiadomość.

7. **Parametr wsparcia** - wartość tę dodaje się do poziomu anioła w WALCE, przez wcześniejsze zadeklarowanie. Wykorzystanie przez anioła parametru wsparcia deklaruje się poprzez wystawienie go w szeregu WALKI, obróconego o 90 stopni, rewersem do góry (zakrytego).
Parametr wsparcia zadeklarować można wyłącznie w szeregu WALKI!

Przykład: Bartek wystawia w WALCE obróconego o 90 stopni, oczywiście zakrytego, WARELA. Tomkowi ciężko będzie go pokonać. WAREL jako Potęga 07 razem z parametrem wsparcia 6 będzie miał poziom 13. Ciężki orzech do zgryzienia.

8. **Symbol edycji** - jest to symbol reprezentujący edycję, z jakiej pochodzi dana karta. Przy okazji określa on jej unikatowość. Jeżeli karta ma symbol edycji pusty, można posiadać dwie jej sztuki w talii, jeżeli wypełniony, tylko jedną.

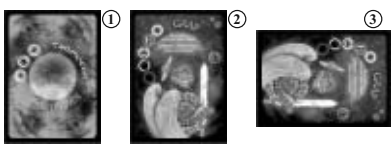
15

4.2 STATUSY KART ANIOŁÓW

W grze, karty aniołów mogą znajdować się w trzech STATUSACH (ustawieniach), które odpowiednio określają ile (i jakich) działań może się podjąć anioł.

Działania są to wszelkie ataki, użycia, poświęcenia itd.

UŻYTE I/LUB POŚWIĘCONE KARTY NIE POWRACAJĄ DO STATUSU GOTOWOŚCI NA POCZĄTKU NASTĘPNEJ TURY!



1. **Gotowość** - status zaraz po wystawieniu anioła (karta zakryta) w fazie planowania. Oznacza gotowość do użycia lub poświęcenia. Karty w statusie gotowości (zakryte) mogą być dowolnie przemieszczane przez właściciela w obrębie SZÉREGU, w którym się znajdują. Karty aniołów w statusie gotowości mogą wykonywać dowolne działania (np. atakować, aktywować swoje umiejętności itp.). Po wykonaniu działania kartą obniża się status o koszt podjęcia danej akcji.

Przykład: Faza planowań - gracze rozstawiają swoje karty. Najpierw Kasia, potem Radek, a na końcu Tomek. Wszystkie karty wystawiane są w statusie gotowości, zakryte, czyli rewersem do góry.

16

Przykład: Miłoz ma trzy karty aniołów we WSPARCIU w statusie gotowości. Ania jednym ze swoich aniołów we WSPARCIU deklaruje atak na jednego z zakrytych (w statusie gotowości) aniołów Miłoz. Używa anioła którym atakuje - jest to Potęga (07). Miłoz pokazuje jej anioła-cel, który wskazała - Cherubin (09). Oboje rezygnują z rzucania jakichkolwiek kart i przechodzą do rozstrzygnięcia. Anioł Ani przegrzwa POJEDYNEK i automatycznie idzie na ŚWIĘTNIŚKO zaś Miłoz odkłada swojego zwycięskiego Cherubina na miejsce w statusie gotowości gdyż nie użył go w żaden sposób. Następnie korzystając z tego, że jego wszystkie anioły w WSPARCIU są w statusie gotowości zmienia ich kolejność - liczy, że podczas kolejnego ataku Ania wybierze znowu (przez przypadek) za cel jego potężnego Cherubina.

2. **Użycie** - aby użyć (atak, umiejętność itp.) anioła odsłaniasz jego kartę. Karty użytej nie można już poświęcić, ale można ją jeszcze raz użyć, po czym przechodzi ona w status poświęcenia.

Przykład: Michał decyduje się na użycie jednego ze swych aniołów by zaatakować (rozpocząć POJEDYNEK) jednego z aniołów Sylwii. Odkrywa on swojego anioła, zmieniając jego status na użycie i deklaruje atak.

3. **Poświęcenie** - na poświęcenie mogą się składać dwa użycia, albo jedno poświęcenie. Karta w statusie użycia nie może być poświęcona. Karty poświęcone (obrócone o 90 stopni i odkryte) nie mogą już wykonywać działań, a w fazie planowania podczas odrzucania są odkładane na ŚWIĘTNIŚKO. Poświęcenie jest najniższym statusem.
Jeżeli na karcie anioła w statusie poświęcenia zostanie wymuszona zmiana statusu na niższy, wtedy karta anioła jest natychmiast odrzucana.

Przykład: Kasia rzuca na anioła we WSPARCIU Radka ŚLEDZENIE. Nie jest to dobra wiadomość dla jego BELFEGORA, którym wcześniej przeszedł w status poświęcenia. Zmuszony do przejścia nim w niższy

17

status, lecz nie mający takiej możliwości (poświęcenie jest najniższym statusem). Radek natychmiast odkłada BELFEGORA na swoje ŚWIĘTNIŚKO.

Przykład: Pojedynek przebiegł pomyślnie dla Michała. Ponieważ na ZIEMI Sylwii nie ma już innych aniołów, decyduje się on na ponowne użycie anioła, którym zaatakował, w celu przywrócenia jednego z jej ludzi do swojej ZIEMI. Obraca więc kartę o 90 stopni, deklarując drugie użycie i w ten sposób zmieniając status tego anioła na poświęcenie, po czym przyłącza wybraną ofiarę do swojej ZIEMI.

4.3 ZASADA PIERWSZEŃSTWA

Na stole może być odkryta (użyta lub poświęcona) tylko jedna kopia karty anioła. Jeżeli jeden z graczy ma odkrytą kartę konkretnego anioła, wtedy pozostali gracze nie mogą dobrać odkryty (użyty lub poświęcony) swojej kopii tej karty, do momentu, aż karta ta trafi na ŚWIĘTNIŚKO lub zostanie zakryta, bądź usunięta z gry. Jeżeli gracz ma wyłożoną konkretną kartę anioła i w swojej talii ma jej kopię, może ją wystawić na stół, ale nie może jej użyć, dopóki odkryta kopia tej karty nie zjedzie ze stołu lub zostanie znowu zakryta. Jeżeli w grze dojdzie do sytuacji, w której ujawnione zostaną kopie tej samej karty, wtedy wszystkie jej odkryte kopie automatycznie trafiają na ŚWIĘTNIŚKO, bez rozprawy ich działań.

Przykład: Janek w tej turze skorzystał z umiejętności anioła umieszczonego we WSPARCIU, co sprawiło, że leży ona teraz odkryta na stole. Z tego powodu Michał (też grający Aniołami Pana) nie jest w stanie wykorzystać swojego TELIELA.
W późniejszej części tury Michał rzuca ŚLEDZENIE na wybranego w ciemno anioła na ZIEMI Janka. Janek odkrywa kartę, a wśród nich drugiego TELIELA. Obie kopie tej karty leżą na ŚWIĘTNIŚKU. TELIEL Michała zostaje na stole, a Michał może teraz spokojnie go wykorzystywać.

18






Jeżeli karta anioła zmieni frakcję (np. za pomocą interwencji UPADEK) uważana jest za inną kartę i nie dotyczy jej ZASADA PIERWSZENSTWA wobec identycznych kart z przeciwnej frakcji.

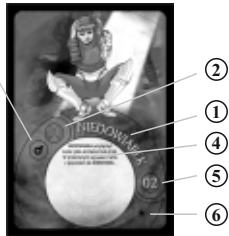
4.4 ZASADA KOLORU

W każdym SZEREGU mogą znajdować się maksymalnie trzy anioły, chyba że wszystkie trzy należą do jednego koloru – wtedy można dolożyć czwartego w tym samym kolorze. Anioły w kolorze białym mogą zastępować dowolny inny kolor.

Przykład: Bartek do szeregu WSPARCIA wystawia czwartą kartę postaci. Tomek zastanawia się, w jakim kolorze anioły mógł tam wystawić. Nie wie, że Bartek posiada Tron, który może zastąpić każdy kolor.

4.5 KARTY LUDZI

-  - dobry
-  - zły
-  - neutralny
-  - kobieta
-  - mężczyzna



19

KARTY LUDZI PODCZAS GRY ZNAJDUJĄ SIĘ WYŁĄCZNIE W KUPCE LUDZI DO DOBIERANIA – NIE MOGĄ BYĆ W ŻADNYCH INNYCH TALIACH CZY NA RĘCE!

Karty ludzi mogą być wystawiane przez gracza tylko na ZIEMI (szereg). Ludzie działają tylko na ZIEMI gracza, u którego się znajdują. To znaczy, że po wygraniu w WALCE STAWKI (rozstrzygnięciu), kartę (karty) człowieka (ludzi), umieszczasz na swojej ZIEMI. Przyłączenie człowieka, np. przez umiejętność albo interwencję, także kieruje go na Twoją ZIEMIĘ.

1. Nazwa – archetypiczna nazwa człowieka.
2. Charakter dobry/zły/neutralny - informacja potrzebna do zagrywania niektórych umiejętności.

Przykład: Mówiąc „Drżycie śmiertelcy!” Tomek poświęca FURKALORA w celu aktywowania jego umiejętności. Ponieważ działa ona tylko na dobrych ludzi, ginie znajdujący się na jego ZIEMI WIERNY i ŚWIĘTA znajdujące się na ZIEMI jego przeciwnika. SZALENICA (ZŁA) i WŁÓCZYKIJ (NEUTRALNY) pozostają nietknięci.

3. Pleć człowieka - informacja potrzebna do zagrywania niektórych umiejętności.

Przykład: Gaweł po wygranej WALCE przyłączył do swojej ZIEMI MATKĘ. Ponieważ jej umiejętność działa, jeżeli na ZIEMI znajduje się z nią jakiś MEZCZYŻNA, Gaweł sprawdza czy takowych posiada. Z błyskiem w oku oświadcza „Niech WŁÓCZYKIJ działa zanim ruszy w dalszą drogę.”

4. Umiejętność – zazwyczaj umiejętności ludzi mają stały wpływ na ZIEMIĘ gracza, u którego się znajdują. Zwykle

20

umiejętności ludzi działają inaczej dla różnych frakcji, np. jeżeli karta człowieka trafi do Aniołów Pana, to umiejętności tego człowieka działają tylko z tekstu o zasadach dla Aniołów Pana. Teksty bez określenia, do kogo się odnoszą dotyczą się wszystkich frakcji.

Przykład: Kasia posiada na swej ziemi KUSICIELKĘ. Ponieważ gra Aniołami Pana staje przed trudnym wyborem – odrzucić jednego ze swych aniołów razem z KUSICIELKĄ, by za pomocą OLBRZYMA uprzykrzyć Radkowi (a w perspektywie, być może i sobie) życie, czy spasować? Radek, grający Upadłymi Aniołami, by stworzyć OLBRZYMA musiałby odrzucić tylko KUSICIELKĘ. Stanie po cenniejszej stronie mocy ma jednak swoje korzyści.

5. Poziom – ogólna moc człowieka. Zmiana tego parametru możliwa jest podobnie jak na kartach aniołów. W przypadku, gdy poziom danego człowieka osiągnie zero lub mniej, jest on natychmiast odrzucany na CMENTARZYSKO.




6. Symbol edycji - jest to symbol reprezentujący edycję, z jakiej pochodzi dana karta. Przy okazji określa on jej unikatowość. Jeżeli karta ma symbol edycji pusty, można posiadać dwie jej sztuki w talii, jeżeli wypełniony, tylko jedną.

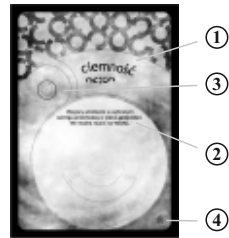
4.6 KARTY INTERWENCJI

1. Nazwa - nazwa karty interwencji.
2. Działanie - zasady działania karty.
3. Przynależność do frakcji anielskiej – jeżeli symbol jest „pusty” oznacza to, że kartę można dodać do dowolnej talii.
4. Symbol edycji - jest to symbol reprezentujący edycję.

21

z jakiej pochodzi dana karta. Przy okazji określa on jej unikatowość. Jeżeli karta ma symbol edycji pusty, można posiadać dwie jej sztuki w talii, jeżeli wypełniony, tylko jedną.

-  interwencja należąca do Aniołów Pana
-  interwencja należąca do Aniołów Upadłych
-  interwencja obu frakcji



Interwencje są kartami, które można rzucić w dowolnej chwili (oprócz fazy planowania), chyba że występują jakieś ograniczenia w zasadach ich użycia. Jeżeli gracz rzucił kilka interwencji, to kolejność ich działań rozpatruje się od ostatniej rzuconej do pierwszej.

Interwencje zawsze rozpatruje się przez umiejętnościami.

Przykład: Janek rzuca POWRÓT ANIOŁA na UWALA Gaweł, któremu udało się go dosyć potężnie podpałkować. Gaweł w pierwszym odruchu chce użyć umiejętności ARIELA, by uratować swego pupila przed strasznym losem, lecz zaraz przypominając sobie, że interwencje mają pierwszeństwo przed umiejętnościami. Gdyby tylko podeszła mu do ręki ZAMIANA, ale cóż...

22

Gdy zostało wykorzystanych kilka interwencji i umiejętności, to należy w pierwszej kolejności rozpatrywać interwencje, a po zatwierdzeniu ich działania w ten sam sposób postąpić z umiejętnościami. Interwencje zawsze mają pierwszeństwo rozpatrywania, chyba że na karcie jest napisane inaczej.

Jeżeli używasz interwencji, każdy gracz może na nią odpowiedzieć (interwencją lub umiejętnością), nawet jeżeli odpowiedź nie jest bezpośrednio związana z efektem interwencji.

Przykład: Kasia rzuca na swojego anioła JAWNĄ ŁASKĘ, zwiększając dzięki temu jego poziom. Radek postanawia to wykorzystać i rzuca w odpowiedzi WEZWANIE na anioła Kasi. Kasia wyciąga z ręki ZMIANĘ RÓL, wyznaczając na ofiarę WEZWANIA jednego z aniołów Radka. Radek rzuca PRZESZEREGOWANIE i ucieka aniołom, którego ma zabrać WEZWANIE (a który znajduje się w WALCE) na ZIEMIĘ. Oboje stwierdzają, że nie będą zagrywać więcej interwencji, więc przystępują do ich rozpatrywania od końca. Najpierw rozpatruje się efekt PRZESZEREGOWANIA i ucieka swoim aniołom na Ziemię przez co WEZWANIE (ze zmienionym celem przez ZMIANĘ RÓL) traci cel i nie ma żadnego efektu. W końcu działa JAWNĄ ŁASKĄ, wzmacniając anioła Kasi. Kasia uśmiecha się słodko i deklaruje przystąpienie do POJEDYNKU.

Przykład: Gaweł decyduje się poświęcić (w ciemno) BUALU by (jak ma nadzieję) oczyścić ZIEMIĘ. Janka z broniących jej aniołów. Janek stwierdza, że to odpowiednia pora na wykorzystanie znajdującego się tam ENAELA, a ponieważ pozostałe karty na ZIEMI to też Książęta, skutecznie uchroni ich to przed tą straszliwą umiejętnością. Gaweł rzuca jednak na ENAELA TAJEMNICĘ, na co Janek nie ma czym odpowiedzieć. TAJEMNICA skutecznie niweluje działanie umiejętności ENAELA, a on sam, choć pozostaje na ZIEMI,

23

nie będzie w stanie przysłużyć się jej jako obrońca. Potem zaś w końcu nadchodzi efekt umiejętności BUALU.

Jeżeli nikt nie deklaruje riposty, rozpatruje się interwencje (interwencji) i gra toczy się dalej (zasada ta dotyczy także umiejętności itp.). Wszelkie użyte interwencje trafiają na ŚWIĘTNISKA swoich właścicieli. Możliwość rzucania ich w każdym momencie powoduje, że w każdej fazie, ich użycie może mieć inne skutki.

Przykład: Bartek widzi, że szansa na zwycięstwo w WALCE przechyla się na stronę Tomka. Rzuca więc interwencję JAWNĄ ŁASKĘ. Tomek nie odpowiada na jego działanie, mimo to dla pewności dorzuca jeszcze (drugą interwencję) WYBRANEGO na najsilniejszego anioła. No to szala radykalnie przechyliła się na stronę Bartka. Tomek rzuca WEZWANIE na najsilniejszego anioła przeciwnika (wraca on do ręki Bartka). Trudno będzie zwyciężyć w tej sytuacji. Wszystkie użyte interwencje trafiają na ŚWIĘTNISKO (każda na ŚWIĘTNISKO właściciela danej interwencji).

24

V. WAŻNE ZASADY

1. Jeżeli zasady na karcie nie zgadzają się z zasadami w instrukcji należy stosować się do zasad na karcie.
2. Jeżeli na karcie pisze, że „coś wolno” a na innej karcie, że „właśnie tego nie wolno” to należy się (obowiązująca jest) karta, która zabrania „tego”.
3. Tekst na karcie jest interpretowany dosłownie. Jeżeli na karcie nie ma żadnych wymagań/ograniczeń związanych z jej użyciem, to znaczy, że jedynym wymaganiem/ograniczeniem, z jakimi trzeba się liczyć, to te wynikające z zasad gry. Innymi słowami – karty można użyć wszędzie tam, gdzie to możliwe.
4. Nie można mieć w talii więcej niż jeden egzemplarz karty z wypełnionym (jednolitym kolorem) symbolem edycji. Kart z pustym symbolem edycji nie można mieć więcej niż dwóch.
5. Po każdej ingerencji za pomocą umiejętności itp. (wybieranie, podglądanie kart itp.) w dowolną ZAKRYTĄ kupkę kart należy ją przetasować.
6. Karta zablokowana traktowana jest tak, jakby jej nie było na stole. Oznaczy to, że nie może ona być celem interwencji/umiejętności, ani też sama ich używać. Nie może ona być celem (obrońcą) POJEDYNKÓW itp.. Karta zablokowana w fazie walki jest odrzucana z pozostałymi kartami w odpowiedniej części fazy planowania gdyż efekt zablokowania skończył się wraz z końcem poprzedniej tury.
7. Wszystkie interwencje i umiejętności trwają do końca tury, oprócz tych w efekcie, których ingeruje się w ZASTĘP

25

(i pozostałe kupki kart), REKĘ, status ponieważ je traktuje się jakby miały napisane, że działają „na stałe”.

8. Gracze wykonują swoje działania w fazach (zagrywanie interwencji, ataki, umiejętności itp.) kolejno – od pierwszego do ostatniego gracza. Gdy ostatni gracz zakończy swoje działania w fazie NIE zaczyna działać znów pierwszy tylko przechodzi się do kolejnej fazy. Wyjątek stanowią odpowiedzi na działania, które mogą być zagrywane do momentu aż kolejno wszyscy gracze spąją i następuje rozstrzygnięcie (zatwierdzenie efektów). Kolejny gracz rozpoczyna swoje działanie- a tylko wtedy gdy poprzedni gracz oznajmia, że zakończył lub rezygnuje z działaniem.
9. Jeżeli jakiś gracz działa (umiejętności, interwencje itp.) ponosi BEZWZGLĘDNE, NATYCHMIASTOWO KOSZTY, które były wymagane, aby zagran efekt mógł zaistnieć.
10. Jeżeli dana postać/interwencja/umiejętność straci swój cel lub nie może dojść do skutku np. ze względu na niespełnione wymagania, ponoszone są wszelkie koszty jej wykorzystania, lecz nie przynosi ona żadnego efektu.
11. Efekty interwencji i umiejętności rozpatrywane są zawsze od końca (kolejności zagrywania). Zawsze jako pierwszą rozpatruje się kolejność interwencji (nawet gdyby do rozpatrzenia była tylko jedna karta), po czym zatwierdza się ich efekty. Później dopiero rozpatruje się działanie umiejętności.
12. Wszystkie zmiany, rozszerzenia o inną kartę, są anulowane podczas zmieniania przez kartę anioła lub człowieka położenia na stole (np. zmiana właściciela, zmiana SZEREGU itp., ale nie zmiany statusu karty

26

i zmiany położenia w obrębie tego samego SZEREGU).

13. Jeżeli wartość anioła lub człowieka spadnie do zera lub mniej, karta jest automatycznie odrzucana na odpowiednią kupkę (ŚWIĘTNISKO, CMENTARZYSKO).
14. Jeżeli któremuś z graczy skończy się karty do dobierania, gra dalej, bez możliwości dalszego dobierania.
15. Jeżeli gracz ma możliwość dobrania kart do ręki (czyli ma ich w ręce mniej niż siedem) jego obowiązkiem jest dobranie, w najbliższej fazie planowania, odpowiednią ilość, aby spełnić wymóg siedmiu kart.

27

VI. PRZYGOTOWANIE I KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W TURZE

6.1 PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz wybiera ze swojej talii jednego człowieka (z czterech wcześniej w tym celu przygotowanych), którego na pewno chce umieścić w stawce i wkłada go do KOROWODU (gracz musi pokazać innym uczestnikom rozgrywki, na jaką kartę się zdecydował). Pozostałe karty ludzi są zbierane od wszystkich uczestników gry i razem tasowane. Następnie z potasowanych, zebranych kart ludzi losuje się ich tyle, aby KOROWÓD, razem z wcześniej wybranymi ludźmi, miała osiem kart (dokładanych w ten sposób kart nie może zobaczyć żaden z graczy). Razem będą stanowiły pulę kart dobierania do STAWKI, tak zwany KOROWÓD. Karty ludzi w talii u każdego gracza muszą być zawsze w połowie kartami „dobrymi” i w połowie „złymi” – na karcie człowieka zawsze jest określone, czy karta jest dobra, czy zła. Człowiek o charakterze „neutralnym” może na potrzeby tej zasady zastąpić kartę „dobrą” lub „złą”, lecz każdy gracz może mieć w swej talii tylko jedną „neutralną” kartę człowieka.

Osiem kart ludzi jest standardową/zalecaną ilością, o którą się gra w dwóch i więcej graczy. W razie potrzeby można tą liczbę zmienić, jednak należy uwzględnić przedstawione w tym rozdziale zasady.

Gre rozpoczyna wyciągnięcie karty człowieka z KOROWODU i wyłożenie jej na środek (grzbietem do góry = zakryta). Do czasu rozstrzygnięcia WALKI żaden z graczy nie może podejrzeć karty (kart) w STAWCE.

REMIS nie jest rozstrzygnięciem fazy walki. Jeżeli WALKA pozostanie nierozstrzygnięta, to człowiek zostaje w STAWCE, ale i tak dokłada się kolejnego z KOROWODU – w taki sposób STAWKA może się powiększać (bez ograniczeń).

28

6.2 KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W TURZE

Kolejność działań w każdej fazie jest zawsze ustalana na początku każdej tury (szczegółowo poniżej). Gracze nie uczestniczący w pojedynkach, walkach, działaniach itp. mogą w nie ingerować, ale tylko w odpowiedniej kolejności – jeżeli jakiś gracz pasuje wtedy kolejny gracz działa i tak aż ostatni gracz w kolejce nie stwierdzi, że zakończył swoje działania.

1. Faza planowania:

W fazie planowania nie można wykonywać żadnych działań oprócz wystawiania kart aniołów (chyba że na karcie jest wyraźnie zaznaczone, że można jej użyć w fazie planowania) i działań związanych z odrzucaniem!

a) Ustalanie kolejności.

Pierwszą turę zaczyna gracz, którego wybrano jako pierwszego (o tym może zdecydować rzut monetą, kostką, itp.), a w kolejnych turach zaczyna ten, który ostatnio brał STAWKĘ. Gracze w danej turze podejmują akcje w kolejności, idąc według wskazówek zegara od gracza, który zaczął turę.

b) Odrzucenie (podpunkt ten jest pomijany w pierwszej turze rozgrywki):

1. Usunięcie kart i efektów działających do końca poprzedniej tury
2. Usunięcie kart poświęconych i kart z WALKI
3. Jeżeli gracz chce może odrzucić połowę kart z ręki (zaokrąglając w górę).

c) Wyłożenia STAWKI.

Przykład: Gracze, zrobivszy porządek na wyznaczonym do gry stole i ułożvwszy odpowiednio karty na kupki, wyjmują

29

ze swoich talii po jednej karcie człowieka, którą pokazują innym graczom i wkładają ją do KOROWODU. Następnie spośród całej reszty kart ludzi losuje się ich tyle, żeby w sumie KOROWÓD liczył osiem ludzi. Z KOROWODU bierze się pierwszą kartę z góry i wkłada się ją zakrytą w STAWCĘ.

d) Każdy z graczy dobiera do ręki tyle kart, by mieć ich siedem. Jeżeli karty nie odpowiadają graczowi, a jest to pierwsza tura, może włożyć je z powrotem do talii, przetasować ją i jeszcze raz pociągnąć z niej siedem kart (z tej opcji można skorzystać tylko raz). Gracz nie może dobierać kart, jeżeli ma ich na ręce siedem lub więcej.

Przykład: Lukas i Tomek dobierają po siedem kart ze swoich ZASTEPOW. Tomek jednak ogłasza, że dobre karty mu nie odpowiadają, więc wprasowuje je z powrotem i dobiera siedem nowych. Te będzie już musiał zatrzymać, czy będą mu odpowiadały, czy nie.

e) Gracze w kolejności dokładają anioły do swoich szeregów (patrz SZEREGI). Pierwszy gracz kończy wykładanie kart dopiero, gdy wyłoży na stół WSZYSTKIE anioły, jakiego pragnął w tej turze wystawić. Wtedy wszystkie swoje anioły zaczyna wystawiać następny. Krok ten kończy się, gdy ostatni gracz potwierdzi gotowość do rozpoczęcia następnej fazy.

Przykład: Los zdecydował, że w pierwszej turze zaczyna Tomek. Decyduje się on na wyłożenie jednego anioła na ZIEMI, jednego w WSPARCIU i trzech w WALCE. Zrobivszy to, ogłasza, że skończył i przychodzi kolej na Lukasa. Ten wystawia też jednego anioła na ZIEMI i we WSPARCIU, zaś w WALCE wystawia tylko dwa anioły, lecz jednego obróconego o 90 stopni – z zadeklarowanym parametrem wsparcia. Po potwierdzeniu przez Lukasa ukończenia swej części fazy, obaj przechodzą dalej.

30

2. Faza ludzi:

W trakcie fazy ludzi możliwe jest zagrywanie w dowolnym momencie - zgodnie z kolejnością – interwencji i wykorzystywanie umiejętności Aniołów. Rozpatrywanie interwencji następuje przed umieszczeniem ludzi, aniołów itp. podobnie jak w każdej innej fazie gry.

W kolejności (ustalonej na początku tury) gracze rozpatrują na ZIEMI umiejętności, działające między ludźmi, o ile takie występują. Gracz ustala kolejność, w jakiej rozpatrywane są umiejętności ludzi na jego ZIEMI.

Przykład: Lukas, grający Aniołami Pana ma na swojej ZIEMI SPRAWIEDLIWĄ i GRZESZNIKA. Gdy przychodzi faza ludzi, najpierw rozpatruje umiejętność SPRAWIEDLIWEJ, co skutecznie eliminuje GRZESZNIKA i oszczędza mu trudu związanego z kontrolowaniem tej postaci.

Później rozpatruje się działania pozostałych kart na ZIEMI (nie-aniołów) - np. działania olbrzyma.

3. Faza działań:

Gracze, w kolejności, wykonują kolejno działania. Kolejny gracz zaczyna wykonywać swoje działania dopiero, gdy poprzedni zadeklaruje, że wykonał już wszystkie zaplanowane przez siebie akcje.

Każdy z graczy, gdy przychodzi kolej działań, ma do dyspozycji (w dowolnej kolejności) następujące możliwości:

- użycie umiejętności

- rzucanie interwencji

- przejmowanie ludzi z ZIEMI PRZECIWNIKA

31

- POJEDYŃKI (atak) - WALKA POMIĘDZY SZEREGAMI: Podczas fazy działań gracz (do czasu zadeklarowania końca swych działań w tej fazie) może wykonywać ataki na szeregi WSPARCIA i ZIEMI przeciwnika.

Jeden anioł może wykonać tylko jeden atak (i tylko raz przejąć człowieka z cudzej ZIEMI) na turę. Może ponownie te działania za każdym razem gdy uzyska status gotowości.

Atak jest traktowany jako użycie. Aby zadeklarować atak, użyj anioła. Przejęcie wybranego człowieka (tylko z niestrzeżonej ZIEMI) wymaga osobnego użycia dowolnego należącego do przejmującego gracza anioła na ZIEMI (może być to ten sam anioł, który zainicjował pojedynek, jeżeli po jego rozstrzygnięciu jest w stanie przejść w niższy status i jego właściciel zechce go w ten sposób wykorzystać). Deklarując atak na wroga WSPARCIE lub ZIEMI, wybierasz anioła, którego chcesz zaatakować. Atakowanego anioła możesz wybrać „w ciemno” (jego karta nie musi być odkryta). Broniący się pokazuje atakującemu (i tylko jemu!) kartę, którą ten zdecydował się zaatakować (traktuj to jako pokazanie poziomu, nie jako użycie). Dopuszczalne jest oczywiście używanie interwencji i umiejętności (także aniołów biorących udział w POJEDYŃKU) w celu wywołania na jego wynik, a nawet wykorzystywanie ich, jeżeli nie mają one związku z POJEDYŃKIEM.

Jeżeli wygrasz z powrotem możesz go zastąpić, chyba, że tą kartą wykonałeś jakieś działanie. Przegrany (anioł, który ma niższy poziom) natychmiast odchodzi na ŚWIĘTNIŚKO. W przypadku REMISU obie karty natychmiast trafiają na ŚWIĘTNIŚKO.

Każdy anioł może zaatakować (przystąpić do POJEDYŃKU jako strona atakująca) tylko raz na turę.

Dany anioł może być atakowany dowolną ilością razy na turę (dopóki są anioły, które mogą atak wykonać, a kontrolujący je gracz(e) ma(ją) taką wolę).

32

Atakujący anioł nie może zaatakować innego swojego anioła - czyli kontrolowanego przez tego samego gracza (chyba że z pomocą jakiejś interwencji/umiejętności, która na to pozwala).

Przykład: Janek zdecydował się użyć REHAELA i zaatakować w ciemno jednego z aniołów, jakich Lukas ma we WSPARCIU. Lukas pokazuje mu więc wybranego przez Janka na cel anioła. Ups! URIEL. Z nim nawet zdolność REHAELA sobie nie poradzi.

Przykład: Po udanym (dzięki różnym kombinacjom) POJEDYŃKU, w którym stroną atakującą był VERRIER, Gawel musi rozprawić się już tylko z jednym pilnującym ZIEMI Janka aniołem. Jednak do tego celu musi wykorzystać już innego anioła, chyba że (np. za pomocą jego zdolności) zmienił status VERRIERA z powrotem na gotowości.

Przykład: Radek użył UVALA i zaatakował anioła Kasi. Aniołem tym okazał się być SEELIASZ. Radek na razie ma przewagę, więc Kasia poświęca więc swojego Anioła i zwiększa hierarchię SEELIASZA o dwa zakony. SEELIASZ jest teraz Panem i na poziomie 08. Radek wykorzystuje umiejętność UVALA (zmieniając jego status na poświęcenie), dzięki czemu jego poziom wzrasta do 13. Kasia decyduje się na użycie umiejętności SEELIASZA. Radek z kwosną miną sięga po swój ZASTEPEP. Po POJEDYŃKU SEELIASZ, ponieważ jego status został zmieniony na użycie, nie jest z powrotem zakrywany.

Przykład: Sylwii udało się odeprzeć atak Maćka. Ponieważ nie wspomagała się umiejętnościami anioła-obroncy, odwraca go z powrotem tyłem do góry. Anioł pozostaje w statusie gotowości.

33

Przykład: Między Lukaszem a Tomkiem REMIS. Oba anioły biorące udział w POJEDYŃKU są natychmiast odrzucane na ŚWIĘTNIŚKO.

Faza kończy się wraz z ostatnimi działaniami ostatniego gracza (w kolejce).

Przykład: Ponieważ jest to pierwsza tura, fazę działań rozpoczyna Tomek. Używa on znajdującego się na ZIEMI HARUTA i wprowadza do niej (zakrytych) ZUHARA i AGRAT. Lukas nie odpowiada w żaden sposób na to działanie. Tomek stwierdza, że na razie to wystarczy i deklaruje koniec działań. Lukas, przyczynivszy się sytuacji, decyduje się użyć RAKUELA. Tomek decyduje się w odpowiedzi użyć znajdującego się w jego WSPARCIU BELFEGORA i poznać RAKUELA umiejętności. Lukas deklaruje wykorzystanie zdolności swojego Anioła we wsparciu (która nie wymaga użycia, lecz obniżenia jego poziomu na stale o 1), by wybronić RAKUELA od efektu umiejętności BELFEGORA. Tomek, lekko niezadowolony z takiego obrotu sprawy decyduje się wykorzystać PRZESZEREGOWANIE, by uratować choć AGRAT. HARUT i ZUHARA są blokowani, AGRAT we WSPARCIU, a ZIEMIA Tomka staje się niebroniona. Stwierdzając, że nie ma już nic więcej do roboty, Lukas deklaruje koniec działań i w ten sposób kończy się faza działań.

4. Faza walki:

a) W ustalonej wcześniej kolejności gracze odkrywają swoje karty aniołów w WALCE. Jeżeli któryś z kolejnych graczy, podczas odkrywania swoich kart w WALCE, ma kartę, której duplikat jest już odkryty (w WALCE lub w innym SZEREGU), wtedy nie odsłania jej i pozostawia ją w WALCE do następnej tury.

b) Każdy gracz, w kolejności z kroku wcześniejszego, dodaje

34

parametr wsparcia obróconym o 90 stopni aniołom w WALCE.

c) Gracze podliczają swoje poziomy i w kolejności jak wcześniej, wykonują swoje działania (używanie umiejętności - możliwe również z innych SZEREGÓW na WALKĘ jak i z WALKI na inne SZEREGI - i rzucanie interwencji). Po potwierdzeniu przez ostatniego gracza (w kolejce) zakończenia działań, następuje rozstrzygnięcie WALKI.

d) STAWKĘ przejmują anioły z największym łącznym poziomem. Aby przejąć STAWKĘ, trzeba mieć przynajmniej jednego nieużytego anioła, którego należy w tym celu użyć.

WALKA O STAWKĘ – OPIS SZCZEGÓŁOWY!

Anioły wystawione do WALKI (maksymalnie 3, lecz patrz ZASADA KOLORU) umieszcza się zakryte. Jeżeli w fazie planowania umieszcimy w WALCE kartę (karty) anioła (aniołów) obróconą (obrócone) o 90 stopni, będzie to oznaczało, że w fazie walki gracz będzie używał parametru wsparcia tego anioła (aniołów). WALKĘ wygrywa gracz z największą wartością poziomu swoich aniołów (suma poziomów wszystkich aniołów w WALCE) (ostateczne podliczenie poziomów i ogłoszenie zwycięzcy lub REMISU jest traktowane jako rozstrzygnięcie WALKI) i zyskuje na prawo do przyłączenia STAWKI. W wypadku REMISU, podczas WALKI, żaden z graczy nie bierze STAWKI. Aby po wygraniu WALKI móc przyłączyć STAWKĘ, trzeba mieć w WALCE przynajmniej jednego anioła, zdolnego do użycia (czyli anioła który brał udział w WALCE nie deklaruje użycia parametru wsparcia i nie korzystając z umiejętności wymagających przejścia w niższy status) i go w tym celu użyć. Po użyciu, karty w STAWCE są odkrywane i przyłączane do ZIEMI gracza, który użył w tym celu anioła. Jeżeli umiejętności człowieka nie pozwalają na jego przyłączenie przez użytego w tym celu anioła, zostaje on w stawce (zakryty).

Anioły w WALCE nie mogą używać umiejętności, które

35

wymagają przejścia karty w status poświęcenia, ponieważ odsłonięcie anioła w WALCE traktuje się jako pierwsze użycie, zaś anioły korzystające z parametru wsparcia w ogóle nie mogą działać, gdyż są w statusie poświęcenia. Anioły biorące udział w WALCE są odrzucane w fazie planowania - nawet te, które nie są w statusie poświęcenia.

Jeżeli wystawimy w WALCE anioła, którego kopia jest już odsłonięta na stole, nie można go użyć (odsłonić). Zostaje on w tym SZEREGU i może być odsłonięty dopiero, gdy jego kopia będzie ze stołu lub zostanie zakryta. Jeżeli nie będzie możliwości użycia tej karty - gdyż kopia tej karty była nadal odsłonięta - pozostaje ona w WALCE i w fazie planowania jest ponownie „planowana” w szeregu WALKI.

Przykład: Miłosz ma we WSPARCIU użytego CIDKIELA. W fazie walki Ania nie może odkryć umieszczonego w WALCE CIDKIELA ponieważ Miłosz ma już ujawnioną tą kartę. Annie nie udaje się odsłonić swojej kopii karty i tym samym zostaje ona niewykorzystana w WALCE. W następnej turze w fazie planowania Ania „planuje” CIDKIELA ustawić tak, aby tym razem korzystał z parametru wsparcia - liczy, że CIDKIEL Miłosza wyjdzie na ŚWIĘTNIŚKO lub zostanie zakryty gdyż tylko wtedy jego kopia karty będzie miała możliwość działania.

Wyjaśnienie!

Wstawianie anioła do szeregu WALKI podczas fazy planowania wiąże się z poniesieniem kosztu użycia. Jeżeli taki anioł ma dodatkowo korzystać ze swojego parametru wsparcia wiąże się to z kolejnym użyciem czyli przejściem takiego anioła w status poświęcenia. Zakrywanie kart jest stosowane wyłącznie ze względów taktycznych i ceremonialnych, według których toczona są walki między aniołami o nowych ludzi.

Aniołowie wstawieni poza fazą planowania do szeregu

36

WALKI nie ponoszą kosztu za dołączenie do WALKI. Jeżeli chce się tym aniołem skorzystać z parametru wsparcia to można to zrobić za użycie, ale podczas wstawiania w WALKĘ należy to zadeklarować (tylko w szeregu WALKI można w ten sposób skorzystać z parametru wsparcia).

Przykład: Łukasz ma w WALCE 2 anioły, a Tomek 3. U Łukasza jeden anioł jest obrońcą o 90 stopni, u Tomka też jeden – te będą korzystać w czasie walki ze swego parametru wsparcia. Karty są odwracane. Suma poziomów u Łukasza to 7 + 1 za MURIELA z parametrem wsparcia i 8 za HARSZIELA, czyli w sumie 16. U Tomka wynosi on 3 za EJSZET, 7 + 4 za BYLETA z parametrem wsparcia i 7 za UWALA. W sumie 21.

Przykład: Po wygranej WALCE Sylwia może przyłączyć do swojej ZIEMI STAWKĘ. Używa w tym celu bezimiennego Anioła, którego umieściła w WALCE na wszelki wypadek. Przyłączony człowiek łąduje na jej ZIEMI.

Przykład: W WALCE między Radkiem a Kasią wystąpił REMIS. Żadne z nich nie przyłącza STAWKI. Na początku następnej tury anioły łądzą na ŚWIĘTNISKACH, a do STAWKI docierający jest kolejny człowiek.

Przykład: Następuje rozpoczęcie WALKI. Gracze odkrywają swe karty. Janek ma w WALCE HARSZIELA i WARIELA z danym parametrem wsparcia. Ponieważ samo odkrycie kart w WALCE liczy się jako użycie, Janek nie może skorzystać umiejętności HARSZIELA wymagającej poświęcenia. Może jednak wciąż skorzystać z umiejętności pomagających użycia (zmieniając status HARSZIELA na poświęcenie), a to mu w zupełności wystarczy. Z umiejętności WARIELA Janek nie może skorzystać w ogóle, gdyż anioł deklarujący wykorzystanie parametru wsparcia (obrońcy o

37

90 stopni) jest w statusie poświęcenia.

Przykład: Gawel, po wygranej walce używa VERRIERA by przyłączyć STAWKĘ. W stawce znajduje się OPRAWCA i NIEDOWIAREK (przyłączyć może go co najwyższej Archaniol). OPRAWCA łąduje na ZIEMI Gawla, lecz NIEDOWIAREK, ponieważ VERRIER jest Księciem, wraca do KOROWODU.

Przykład: Michał wystawił w WALCE CIDKIELA, lecz gdy przyszła faza walki, okazało się nie może go odkryć, gdyż Janek, też grający Aniolami Pana, wcześniej w tej turze użył zdolności swojego CIDKIELA, którego wystawił na swojej ZIEMI. CIDKIEL Michała pozostaje w WALCE. Nie jest on odsłaniany, jego poziom nie jest doliczany do sumy poziomów aniołów w tym starciu i NIE jest on odrzucany na początku fazy planowania.

Przykład: Nadchodzi faza walki. Tomek odsłania swoje karty w WALCE – GAAPA, NISROCHA i EJSZET. Potem swoje karty odsłania Łukasz – REHAELA w stanie poświęcenia i NILAJHE. Siła stron to 15 dla Tomka i 20 dla Łukasza. Tomek decyduje się jednak drugi raz użyć BELFEGORA, zmieniając jego status na poświęcenie i usuwając parametr wsparcia REHAELA. Teraz w WALCE jest REMIS. Łukasz wspomaga jednak REHAELA JAWNĄ ŁASKĄ i dzięki temu przewaga znów jest po jego stronie. Ponieważ żaden z graczy nie wyraża już chęci używania umiejętności lub zagrywania interwencji następuje ostateczne podliczenie poziomów. Wynik – 20 do 15 dla Łukasza. Walka zostaje rozstrzygnięta, a Łukasz ogłoszony zwycięzcą. To on zyskuje prawo do przyłączenia STAWKI, z którego korzysta używając NILAJHY. Jego mina staje się zadowolona, gdy odkrywa MATKĘ, lecz Tomek delikatnym odchrząknięciem zwraca na siebie jego uwagę, po czym z wrednym uśmiechem wskazuje EJSZET. Ponieważ dzięki jej umiejętności poziom MATKI spada do 0, jest ona natychmiast odrzucana na CMENTARZYSKO.

38

UWAGA!

Jeżeli po fazie walki zostało spełnione któreś z wymagań kończące grę NIE JEST rozpoczynana kolejna tura, lecz podlicza się przyłączonych ludzi zgodnie ze stanem na ZIEMIACH w obecnej turze. (Znaczy to mniej więcej tyle, że w takim przypadku nie następuje nawet faza planowań następnej tury).

39

VII. TWORZENIE TALII

NIE MOŻNA TWORZYĆ TALII Z DWÓCH RÓŻNYCH FRAKCJI!!!!!!!

Wszystkie karty (aniołowie, interwencje), z określonych frakcji, mogą się pojawiać tylko w obrębie talii frakcji, do której należą. Talia składać musi się z przynajmniej 45 kart, w tym zawsze 4 kart ludzi (dwóch „dobrych i dwóch „złych”) – nie ma ograniczeń, co do maksymalnej ilości kart w talii. W talii każda karta może występować w dwóch kopiach (chyba, że ma wypelniony symbol edycji - w takim przypadku może być tylko jedna).

Jeżeli umieszczasz w talii kopię karty anioła, to wtedy możesz posiadać najwyżej trzy karty z tego Zakonu (dwie kopie danego anioła i jedną innego anioła z tego samego Zakonu).

Jeżeli nie powtarza się żadna karta anioła w obrębie danego Zakonu, to możesz umieścić dowolną liczbę aniołów z tego Zakonu w talii (pamiętaj, że każdy anioł w obrębie tego Zakonu musi być inny).

Pamiętaj, że choć ludzie wliczani są do liczby kart w talii, to w czasie gry NIE ZNAJDUJĄ SIĘ ONI W ZASTĘPIE (czyli talii kart do dobierania przez konkretnego gracza), lecz w KOROWODZIE (czyli ogólnym zbiorze ludzi do wykładania w STAWCE).

ZASADA HIERARCHII

W talii musi być zawsze zachowana drabina hierarchii. Aby zachować tą zasadę, trzeba mieć przynajmniej jednego anioła z wybranych Zakonów, zaczynając zawsze od Anioła (03). Trzeba mieć przynajmniej jednego Anioła, jeżeli chce się mieć Archaniola, co najmniej jednego Archaniola, jeżeli

40

chce się mieć Księcia itd.

Nie jest obowiązkowe posiadanie kart stojących w hierarchii wyżej, niż Anioły.

Przykład: Marcin postanowił mieć w swojej talii tylko jednego Anioła, 6 niepowtarzających się Archaniolów, 2 Książęta i kopie jednego (czyli razem 3 Książęta), 10 niepowtarzających się Cnót, 2 Potęgi i kopie jednej (czyli razem 3 Potęgi), 3 niepowtarzających się Panów, 1 Cherubina. Chciał jeszcze dołożyć do talii Trona ale niestety nie ma ani jednej karty Serafina, aby móc spełnić warunki ZASADY HIERARCHII - niestety swoją talię musi zakończyć na Cherubinach.

VIII. PRZYDATNE ZASADY

Zasada wprowadzania do gry karty OLBRZYMA (stworzonego).

Jego wartość jest równa wartości anioła, z którego się wywodzi x2. Anioł, z którego wywodzi się OLBRZYM jest usuwany i nie może być już wykorzystany w aktualnie odbywającej się rozgrywce (chyba że OLBRZYMA tworzy gracz, grający Aniolami Upadłymi korzystając z umiejętności KUSCIELKI). OLBRZYM kolejno atakuje ZIEMIĘ graczy zaczynając od pierwszego po lewej od gracza, który go wprowadził do gry i idąc według wskazówek zegara. Atakuje raz na turę. Gdy zginie, jest usuwany z gry.

Co turę (w fazie ludzi) gracz, u którego jest OLBRZYM wybiera obrońcę (człowieka lub anioła) i wywiązuje się między nimi POJEDYNEK. OLBRZYM atakuje zawsze po pierwszej turze od swojego przybycia do gracza. OLBRZYM nie przechodzi na ZIEMIĘ następnego gracza dopóki nie zabije wszystkich istot na ZIEMI, na której się znajduje.

41

IX. SŁOWNICZEK POJĘĆ

+ lub - X – zwiększenie poziomu postaci o X.

atak – zainicjowanie POJEDYNKU.

atakujący – anioł inicjujący POJEDYNEK.

młodszy – stojący niżej w hierarchii niż anioł, z którym jest porównywany

równy – zajmujący tę samą pozycję w hierarchii, co anioł, z którym jest porównywany

starszy – stojący wyżej w hierarchii niż anioł, z którym jest porównywany

odrucenie – natychmiastowe przeniesienie na ŚWIĘTNISKO lub CMENTARZYSKO (w zależności od typu odrzucanej karty).

POJEDYNEK – walka jeden na jednego między aniołami znajdującymi się na ZIEMI i/lub WSPARCIU dwóch różnych graczy.

przyłączenie – umieszczenie na swojej ZIEMI kart(y) ludzi(człowieka) ze STAWKI lub z ZIEMI przeciwnika.

rozstrzygnięcie WALKI/POJEDYNKU – ostateczne podliczenie poziomów, następujące po deklaracji wszystkich związanych z nią graczy, że nie będą w nią więcej ingerować.

wpływ – kontrola nad daną kartą.

wywołowanie – sprowadzenie danej wartości do 0.

42

wystawienie – umieszczenie na stole. Karta wystawiona pozostaje na nim dopóki zasady nie zmuszą jej do zejścia ze stołu lub przeniesienia się na ŚWIĘTNISKO/ CMENTARZYSKO.

Znacznik Człowieka (X) – znacznik symbolizujący człowieka (o poziomie równym X). Znacznik nie posiada płci, a jego charakter to NEUTRALNY (chyba, że przy zdolności używanej do jego tworzenia napisano inaczej).

43