

Focul amintirilor

Un joc din “Tronul de clestar”

Spoiler!

Focul amintirilor are loc in timpul evenimentelor din Regatul Cenusii.

Daca nu ati terminat cartea, continuati pe propriul risc!

Aelin a fost capturata de Maeve, regina poporului Fae. Inmuiata intr-un sicriu de fier si lasata fara puteri, ea trebuie sa protejeze locatia puternicului Wyrkeys de rapitorii sai.

Drept companie, ea are doar violenta nemiloasa a asupritorului Cairn, iluziile Maevei, si sprijinul companionului ei tacut fara puteri, Fenrys. *Se va clatina si va gasi rezolvarea, toti cei la care tine vor fi cu siguranta condamnati.*

Cuprins

Introducere	2
Puntea amintirilor	4
Adaugarea amintirilor	6
Retrairea amintirilor	8
Prolog	10
Focul amintirilor	15
Capitolul Unu	16
Organizare	18
Randul lui Fenrys	20
Randul Aelinei	22
Finalul zilei	24
Sfarsitul jocului	25
Glosar	26

Introducere

Bun venit in Focul amintirilor, un joc din Tronul de clestar! Acest set de reguli, va va ghida prin modul de joc, incepand cu principiile de baza ale jocului:

Cooperare: Ambii jucatori lucreaza mereu impreuna, incercand sa bata jocul. Ambii jucatori castiga sau ambii jucatori pierd - nimeni nu castiga pe cont propriu.

Personaje : Mereu jucati ca un personaj, care afecteaza modul in care jucati. La inceputul ficarui joc, alegeti cate o carte cu unul dintre personaje din pachetul de carti si o asezati in fata voastra.

Liniste: Nu puteti discuta despre tactica in timp ce jucati. In schimb, puteti comunica prin alegerile voastre si amplasarea cartilor din joc.

Capitole: Cand incepeti jocul, veti incepe cu Prologul (pag. 10). Cand invingeti prologul, veti continua cu Capitolul Unu (pag. 16), iar regulile se schimba. De fiecare data cand bateti jocul, veti progresa la un capitol nou, pana terminati intregul joc.

Puntea captivitatii: La inceputul jocului ,lasati cartile din Puntea Captivitatii in cutie. Cand incepeti Capitolul Unu, veti fi instruit sa deschideti puntea si sa luati carti din puntea captivitatii. Pe masura ce progresati, regulile jocului se vor schimba. Daca o carte din Puntea captivitatii contrazice acest set de reguli, urmati regulile de pe carte.

Puntea amintirilor: Puntea amintirilor contine tot ce aveti nevoie pentru joc. Pentru inceput, ar trebuie sa fie 35 de carti amintire si 2 carti cu personaje. Pe masura ce progresati prin capitole, anumite carti vor fi adaugate in Puntea amintirilor, iar altele vor fi scoase.

Puntea amintirilor

Aceasta sectie listeaza cartile din Puntea amintirilor si explica ce semnifica fiecare simbol. Cititi-l pentru a va familiariza cu cartile.

Cartile personaj: Cartile personaj reprezinta personajul cu care tu te joci. Cand incepe jocul, fiecare dintre voi ia o carte personaj din Puntea amintirilor si o aseaza in fata sa. In prolog veti juca ca Aelin si Rowan.

Carti amintire: Cartile amintire reprezinta amintirea persoanelor din viata Aelinei din care ea isi poate trage putere. Cand jucati cartea amintirilor in spatiul de joc, o intariti pe Aelin si ea este capabila sa reziste asupritorilor inca putin.

Fiecare carte amintire are patru elemente importante:



1. Segmente clare: Memoria personajelor se vede cel mai bine prin segmentele clare.
2. Segmente blocate: Fiecare memorie este partial intunecata sau obscura, reprezentat de segmentele blocate.
3. Casa: Fiecare memorie este legata de o casa, care este reprezentata de o un simbol si o culoare. Casele sunt:



Lanturi: amintiri despre sacrificiu.



Pumnal: amintiri despre subterfugii.



Flacari: amintiri despre mostenirie.



Sticla: amintiri despre Adarlan.



Cerb: amintiri despre putere.

4. Putere : Fiecare amintire este macata cu o putere. Aceasta este puterea de a consolida Solutia Aelinei. Puterea amintirilor conteaza atunci cand retraiesti amintirile si cand consolidezi Solutia Aelinei.
Fiecare casa are 2 carti de putere 1, 2 carti de putere 2 si cate o carte cu puteri 3,4 si 5.

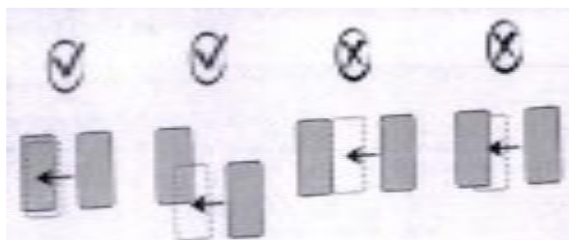
Adaugarea amintirilor

Aceasta sectie explica cum sa jucati cartile in Mintea Aelinei.

In timpul jocului, veti adauga carti in mijlocul mesei. Acesta este Mintea Aleinei. Cand adaugati o carte in Minte, trebuie sa urmati urmatoarele reguli:

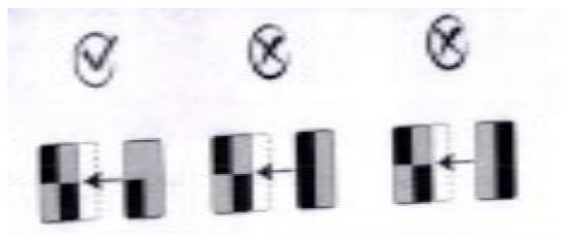
1. Suprapunerea unei sau mai multor carti.

Cand adaugati o carte, trebuie sa se suprapuna partial sau total cel putin o carte.



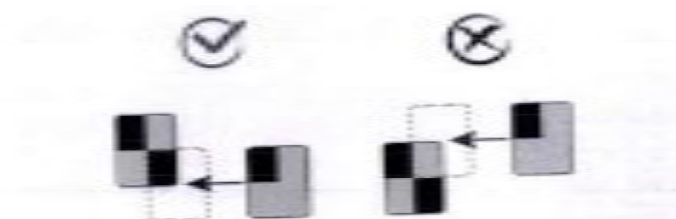
2. Potrivirea segmentelor suprapuse.

Cand adaugati o carte, orice segment care se suprapune peste alta carte, trebuie sa se potriveasca. Asta inseamna ca puteti plasa segmente clare deasupra altor segmente clare, si segmente blocate deasupra altor segmente blocate.



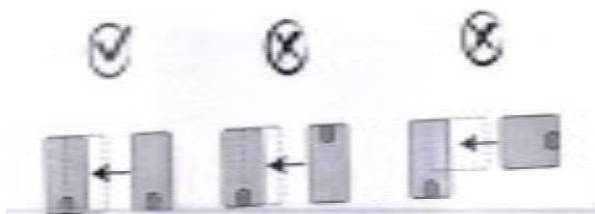
3. Suprapuneti cel putin un segment blocat.

Cand adaugati o carte, trebuie sa suprapuneti cel putin un segment blocat. Dupa cum se poate vedea pe ultima pagina, segmental suprapus trebuie sa fie blocat.



4. Pastrati aceeasi orientare.

Cand adaugati o carte, trebuie sa o asezati in aceeasi orientare, precum cartile din Minte.



Retrairea amintirilor

Aceasta sectie explica cum sa retraiesti amintirile Aelinei cand adaugati carti in Minte.

In timpul jocului, veti dori adesea sa retraiti amintiri. Facand acest lucru, ii veti da Aelinei o viziune din trecut ei, indemnand-o sa reziste si sa vada lucrurile mai clar. Acest lucru va deveni mai important pe parcursul jocului. Efectele retrairii amintirilor sunt explicate mai tarziu. Retraiti o amintire atunci cand adaugati o carte in Minte si creati un grup in care urmatoarele trei afirmatii sunt adevarate:

1. Toate cartile sunt conectate prin suprapunere.

Toate cartile din grup trebuie sa fie conectate prin suprapunere (sau un lant de carti suprapuse). Cartile adiacente nu sunt conectate la grup. Pot fi carti intre cartile suprapuse din grup, atat timp cat se ating cel putin partial.



2. Toate cartile sunt din aceeași casa.

Toate cartile din grup trebuie sa fie din aceeași casa. Cartile din alte case nu sunt considerate ca fiind parte din grup.

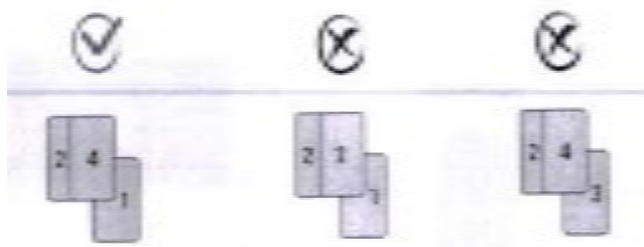


3. Puterea totală este exact 7.

Puterea totală a cartilor din grup trebuie sa fie exact 7.

Puterea nu poate sa fie mai mare de 7.

Cartile care sunt conectate in grup prin suprapunere si sunt din aceeași casa trebuie incluse in grup, chiar daca ignorarea lor ar crea un grup cu putere 7.



Retraiti o amintire numai atunci cand adaugati o carte in Minte. Daca creati un grup in care toate 3 afirmatiile sunt adevarate, eliminand o carte din Minte (sau in orice alt fel), nu mai retraiti amintirea.

Prolog

Pentru a se pregati pentru procesele viitoare, Aelin trebuie sa invete sa fie calma si sa se concentreze .

Prima data cand jucati Focul amintirilor, ar trebui sa jucati prologul pentru a va familiariza cu principalele concepte.

Partea unu: Aduna-ti gandurile

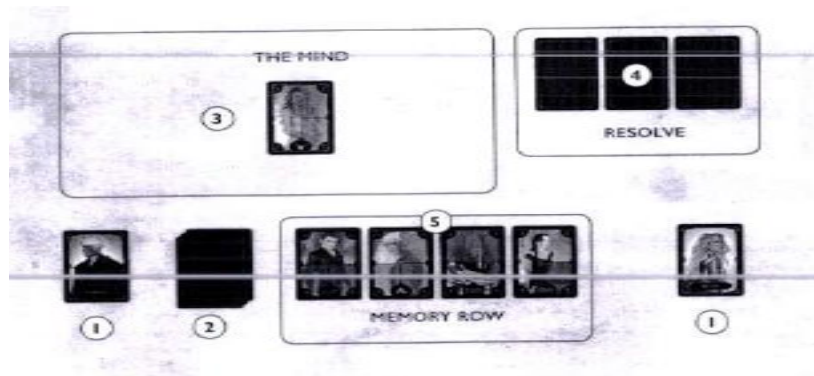
“ Demult, in Wendlyn.

O printesa care nu isi putea controla puterile.

Un print Fae care o invata.”

Organizare

1. Fiecare jucator primeste o carte personaj.
2. Amestecati cartile din Puntea amintirilor si asezatile in fata voastra.
3. Asezati o carte cu fata in sus in mijlocul mesei. Aceasta este zona principala de joc- Mintea.
4. Asezati trei carti cu fata in jos si puneti-le intr-o parte. Acesta este Solutia.
5. Asezati patru carti cu fata in sus in fata jucatorilor. Aceasta este Sirul Amintirilor.



Cum se joaca

Incepeti cu Rowan, faceti cu randul. Cand va vine randul, urmati acesti trei pasi in ordine:

1. **Adauga o carte in Minte.**
Alegeti o carte din Sirul Amintirilor si adaugati cartea in Minte.
Regulile pentru cum trebuie adaugate cartile in Minte sunt explicate la pagina 6.
2. **Adaugati sau scoateti o carte.**
Alegati o alta carte din Sirul Amintirilor.
Ori o adaugati in Minte ori o scoateti, asezand-o cu fata in sus langa Punte.
3. **Trageti doua carti.**
Trageti doua carti din Punte si adaugatile in Sirul Amintirilor.
Sirul ar trebui sa contina patru carti din nou.

Retrairea amintirilor

Daca retraiti o amintire, intoarceti o carte din Solutie cu fata in sus.

Regulile pentru retrairea amintirilor sunt explicate la pagina 8.

Sfarsitul jocului

Daca toate cele trei carti din Solutie sunt cu fata in sus, ati castigat.

Daca Puntea este goala cand incepeti sau nu puteti sa juca o carte cand este randul vostru, pierdeti.

Incetati sa cititi regulile aici.

Daca ati pierdut jocul, incercati din nou de la inceput.

Daca ati castigat jocul, continuati in urmatoarea parte a Prologului. Nu strangeti jocul, doar ce v-ati jucat, dupa cum veti continua cu progresul in partea a doua!

Prolog (continuare)

Aceasta este partea a doua din prolog. Jucati numai dupa ce ati completat cu success partea unu.

Partea a doua: elibereaza-ti mintea

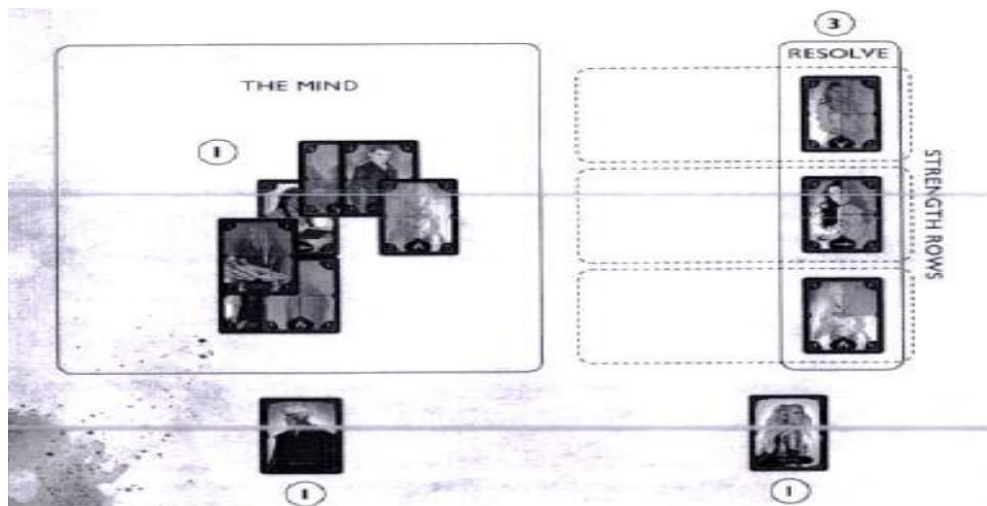
A luat lumea cu o claritate uimitoare, a mirosit, a gustat si a respirat.

Crestea, focul salbatic in venele sale si in degetele .

“Da-i drumul . Nu te opune. ”

Organizare

1. Lasati cartile personaj si toate cartile din Minte asezate pentru partea unu.
2. Mutati toate cartile din Sirul Amintirilor si puneti-le in gramada de carti scoase.
3. Aranjati cele trei carti din Solutie pe o coloana verticala. Fiecare carte din Solutie, constituie prima carte din Sirul Puterilor.



Cum se joaca

Incepeti cu Aelin, faceti cu randul. Cand va vine randul, urmati cei doi pasi in ordine:

1. Luati o carte din Minte.

Alegeti orice carte vizibila din Minte. O carte este vizibila numai daca are cel putin un segment care nu este acoperit de o alta carte. Ridicati-o, avand grija sa nu miscati alte carti din Minte.

2. Consolidarea Solutiei.

Randul de putere cel mai de sus care este incomplet este randul actual.

Aduna puterea de pe cartea aleasa cu puterile celorlalte carti din randul current:

Daca totalul este mai mare de 7, scoateti cartea aleasa.
Daca este mai mic sau egal cu 7, adaugati cartea la randul current. Asezati-o in stanga ultimei carti din rand.
Daca totalul este exact 7, randul este acum complet.
Incepand cu tura urmatoare, urmatorul rand va fi randul current.

Divizarea Mintii

Luand o carte, este posibil sa divizati mintea. Toate cartile din Minte trebuie sa fie conectate printr-un lant de suprapuneri a cartilor amintiri. Daca sunt sectii care nu sunt conectate de carti suprapuse, atunci Mintea este divizata. Cand verificati daca mintea este divizata, numarati doar cartile vizibile ca parte a lantului. O carte este vizibila daca are cel putin un segment care nu este acoperit de o alta carte.

Cand Mintea este divizata, Aelin alege o parte pe care sa o pastreze chiar daca este randul lui Rowan. Toate cartile vizibile, care nu sunt in acea sectie se scot. Scoaterea cartilor vizibile poate dezvalui o Minte care este de asemenea divizata: daca da, Aelin alege din nou o sectie pe care sa o pastreze.

Sfarsitul jocului

Daca toate cele trei randuri de putere sunt complete, ati castigat.
Daca nu puteti lua o carte din Minte cand va vine randul, ati pierdut.

Incetati sa cititi regulile aici

Daca ati pierdut, incepeti prologul de la inceput.

Daca ati castigat, felicitari! Aelin si-a eliberat Mintea, dar acum incepe munca adevarata. Deschideti Puntea Captivitatii si urmati instructiunile din partea de sus a cartilor. (Amintiti-va sa cititi pe ambele parti).

Focul amintirilor

Fierul a sufocat-o. A stins foscul din venele sale, ca si cum ar fi fost udat. Putea auzi apa, chiar si in cutia de fier, chiar si cu masca de fier si lanturile care o impodobesc precum panglicile de matase. Racnetul; nesfarsita napustire de apa peste pietre. Umplea spatiul dintre tipetele sale.

O insula de argint in mijlocul raului invaluit de ceata, un pic mai mult decat o placa neteda de piatra pe fondul curentilor si a caderii. Acesta este locul unde au pus-o. Au depozitat-o. Intr-un templu de piatra construit pentru un zeu uitat. Asa cum probabil va fi si ea uitata. Era mai bine decat alternativa: sa fie amintita pentru esecul complet. Daca arm ai fi ramas cineva care sa-si aminteasca de ea. Daca arm ai fi ramas cineva. Ea nu ar permite. Acel esec. Ea nu le-ar spune ceea ce ei si-ar dori sa stie.

A incercat sa tina evidenta zilelor. Dar nu stia cat de mult au tinut-o in acea cutie de fier. Cat timp au fortat-o sa doarma, calma in uitare de fumul dulce pe care il turnau acolo in timpul calatoriei. La aceasta insula, acest templu al durerii.

Dar ea si-a tot spus povestea, cateodata totusi isi imagina ca raul ii canta. Ca intunericul care domnea in sicriul inchis ii canta de asemenea.

“Candva , intr-un tinut ars pana la cenusa, traia o printesa care isi iubea regatul.”

In timpul acelor ore infinite, isi fixa privirea supra companionului sau. Nu vanatorul reginei, cineva care putea scoate durerea precum un muzician care coaxeaza o melodie dintr-un instrument. Insa un lup alb masiv, inlantuit de legaturi invizibile. Fortat sa fie martor. Erau zile in care nu se putea sa suporte sa se uite la lup. Cand se apropia atat de mult, prea aproape, de evadare. Si numai povestea a tinut-o sa nu faca asta.

“Candva , intr-un tinut ars pana la cenusa, traia o printesa care isi iubea regatul.”

Chiar si atunci cand regina intunecata a condus victoria, printesa se gande la el. Se tinea de amintrea lui, ca si cum ar fi fost o stanca intr-un rau involburat. Regina intunecata cu zambet de paianjen a incercat sa o foloseasca impotriva ei. In panzele obsidiene pe care le-a tesut, iluziile si vizele ei se invart la apogeul fiecarui punct de rupere, regina a incercat sa transforme amintirea lui intr-o cheie in mintea ei.

Erau neclare. Minciunile si adevarurile si amintirile. Somn si intunericul din sicriul de fier. Zilele erau legate de altarul de piatra din centrul camerei, sau suspendate intr-un carlig in tavan, sau atarnat intre lanturile ancorate in peretii de piatra. Totul incepea sa se incetoseze, precum cerneala in apa. Asa ca isi spunea povestea. Intunericul si flacara din interiorul ei ii sopteau, si ele, iar ea le canta inapoi. Inchisa in acel sicriu, ascuns pe o insula in inima unui rau, printesa recita povestea, din nou si din nou, si le lasa sa elibereze o eternitate de dureri peste trupul ei.

“Candva , intr-un tinut ars pana la cenusa, traia o printesa care isi iubea regatul.”

Capitolul unu

Aceasta sectie explica cum se joaca intreg jocul.

Ar trebui sa jucati dupa ce ati completat prologul.

Daca nu ati deschis inca Puntea Captivitatii, faceti asta acum.

Rezumat

Aelin a fost capturata de Maeve, regina intunecata Fae. Torturata de sadicul Cairn, nici amintirile nu mai sunt ale ei. Singurul sau companion este Fenrys, care este fortat sa fie martorul suferintei ei.

Blocat de un juramant de sange, el nu poate sa o ajute in afara de a spune...

“Sunt aici. Sunt cu tine.”

În Focul amintirilor, unul dintre voi va juca precum Fenrys, cautând amintirile potrivite pentru a consolida Soluția Aelinei. Celălalt va juca precum Aelin, bazându-se pe amintiri pentru a putea supraviețui.

Jocul se întinde pe trei runde, sau Zile, în timp ce Aelin se odihnește între rundele de interogări. Dacă Aelin poate rezista torturii atât de mult, ea se apropie de evadarea din strânsoarea Maevei și de a se întoarce la cei iubiți. Dar dacă nu rezistă, nu este doar ea în pericol de moarte.

De fiecare dată când joci, trebuie să alegeți între Aelin și Fenrys. Puteți să alegeți să jucați cu același personaj în fiecare joc, sau să schimbați.

Fenrys

Rolul lui Fenrys este să traga cât mai multe cărți din Puntea Amintirilor în Sirul Amintirilor. Apoi el pune cărțile din Sirul Amintirilor în zona centrală a jocului- Mentea Aelinei- sau le scoate. Procedând astfel, Fenrys îi furnizează Aelinei, amintiri pe care ea le poate folosi pentru a consolida Soluția. Misiunea lui atârna într-o balanță delicată: el trebuie să aducă amintirile potrivite, dar dacă el fortează prea mult, Puntea se va termina și Aelin va lua foc.

Aelin

Rolul Aelinei este de a lua câte o carte din Mente și de a o adăuga în Sirul Puterilor, încercând să creeze grupuri cu putere exactă 7. În fiecare zi ea trebuie să completeze din nou toate cele 4 siruri, deoarece captivitatea ei epuizează Soluția. Cu cât ea rămâne mai mult în strânsoarea Maevei, cu atât mai mult trebuie să lucreze cu fermitate.

Puntea Captivității

Puntea Captivității urmărește progresul Aelinei în timp ce este ținută captivă de către Maeve. De fiecare dată când câștigați un joc, veți merge mai departe cu povestea și veți debloca noi provocări și abilități. Regulile următoare explică cum să folosiți Puntea Captivității.

Avansarea prin capitole

Când câștigați un joc din Focul amintirilor, luați prima carte din Puntea Captivității, pentru a introduce următorul capitol. Citiți pe ambele părți ale cărții. Dacă vă doriți să jucați imediat, urmați toate

instrucțiunile de pe spatele cartii capitol. Dacă doriți să vă opriți , puneți cartea capitol deasupra Puntii Captivității cu partea din spate în sus. Data următoare când jucați, urmați instrucțiunile arătate.

Arhivarea cartilor

Dacă veți căuta la finalul Puntii Captivității , ar trebui să vedeți următoarele:

Aceasta este cartea arhivă, care marchează finalul Puntii Captivității. Când va fi cerut să arhiviți o carte, găsiți cartea în Puntea Amintirilor și așezați-o la finalul Puntii Captivității, sub cartea arhivă. Puteți verifica cartile din arhivă oricând.



Carti noi

Pe măsură ce progresați prin Puntea Captivității, veți câștiga acces la carti noi. Vi se va spune să adăugați cartile noi în Puntea Amintirilor, ceea ce înseamnă că le veți adăuga la cartile dumneavoastră. Nu trebuie să amestecați cartile noi în Punte. În Capitolul Unu veți câștiga noi carti personaj și carti demon (explicate la pagina 20).

Veți primi de asemenea și carti reguli și referință.

Cartile reguli introduc reguli noi, adesea va vor împiedica, dar câteodată va vor ajuta în lupta voastră.

Cartile reguli din Puntea Amintirilor , au prioritate față de regulile din cartea de reguli. Cartile referință va reamintesc de toate regulile active. Când regulile se schimbă, veți primi noi carti referință care reflectă schimbările.

Resetarea Puntii

Dacă scăpați sau amestecați cartile din Puntea Captivității din gresală, sau doriți să începeți din nou de la capitolul unu, va trebui să resetați Puntea Captivității. Toate cartile din Puntea Captivității au un număr unic în partea de jos din colțul din dreapta. Găsiți toate cartile numerotate și ordonate de la cel mai mic la cel mai mare. Dacă doriți să păstrați conținutul secret , găsiți pe cineva care nu se joacă pentru a ordona cartile.

Organizare

Daca este prima oara cand jucati, arhivati cartile personaj Aelin si Rowan din prolog.

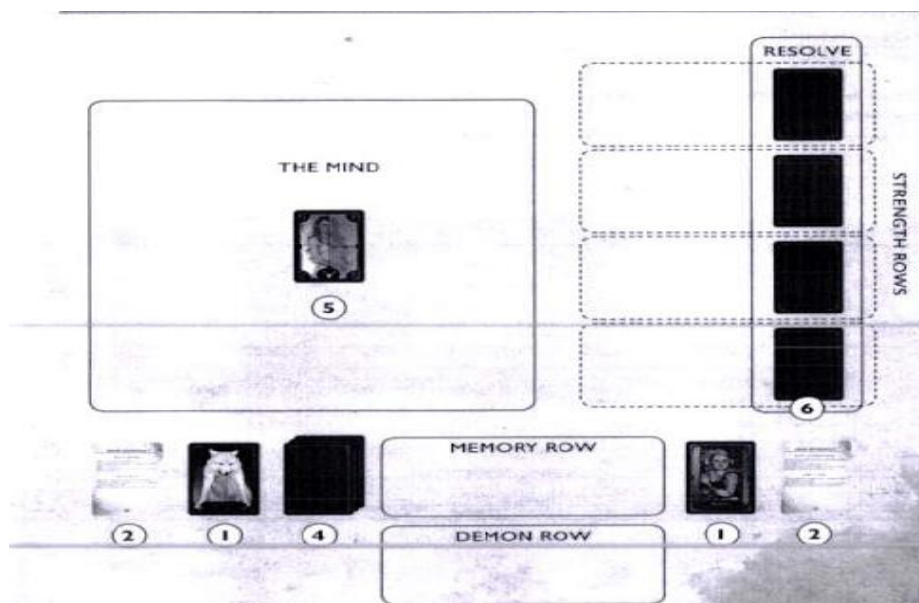
1. Alegeti personajele. Alegeti personajul cu care sa jucati si luati cartea personaj care se potriveste.
2. Luati cartile de referinta si de reguli. Luati orice carti de referinta care contin numele personajului si pastratile in apropiere. Luati cartea de referinta comuna (daca exista) si asezati-o undeva unde ambii jucatori o pot vedea. Pastrati orice carti de reguli in apropiere pentru referinta.
Daca nu aveti nevoie de referinte, punetile deoparte in timp ce va jucati.
3. Scoaterea demonilor. Gasiti cele cinci carti demoni si punetile deoparte momentan. Demonii sunt explicate in detaliu la pagina 20.



4. Amestecarea Punitii Amintirilor. Amestecati toate cartile ramase in puntea amintirilor si asezati puntea in fata lui Fenrys, la stanga lui. *Ar trebui sa fie numai cartile amintiri ramase in puntea amintirilor.*
5. Creeati Mintea. Asezati o carte cu fata in sus in mijlocul mesei pentru a crea Mintea.
6. Aelin pregateste Solutia. Impartiti patru carti Aelinei. Fara sa ii aratati lui Fenrys, Aelin le aseaza cu fata in jos intr-o coloana verticala, pentru a forma startul celor patru randuri de putere. Aceasta este Solutia ei. Asigurati-va este loc in partea stanga pentru a adauga carti in randul puterilor.
7. Amestecati demonii in Punte. Luati demonii pe care i-ati pus deoparte mai devreme si amestecatii in Puntea Amintirilor.
8. Conectati. Acum sunteti gata sa va jucati. Fenrys este primul. Uitati-va unul in ochii celuilalt si ganditi:
"Sunt aici. Sunt cu tine."

Retineti

Nu puteti sa discutati strategii cu celalalt jucator in timp ce va jucati.



Randul lui Fenrys

Ca Fenrys , sunteți responsabili pentru adaugarea amintirilor in Minte si retrairrea amintirilor, asa cum ati facut si in prima parte din prolog.

Pasul 1: Observati (trageți carti)

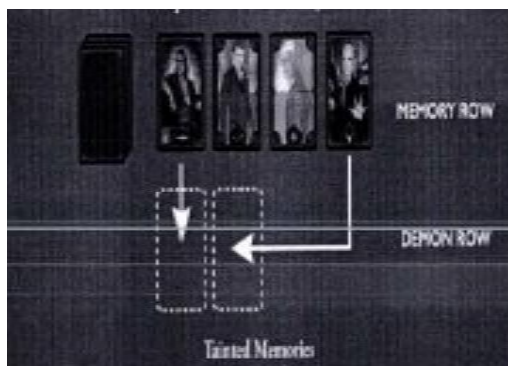
Trageți o carte si asezati-o langa Puntea memoriilor. Aceasta este Sirul amintirilor. Atunci puteti trage o alta carte si sa o asezati langa cartea precedenta, extinzand Sirul amintirilor. Puteti trage carti cat timp doriti, de fiecare data asezandu-le langa cartea precedenta. *Veti dori sa gasiti un echilibru intre a avea suficiente optiuni si a nu trece prin punte prea repede.*

Odata ce decideti sa nu mai trageți carti, adaugati orice demoni in Sirul demonilor si treceti la Pasul 2: Clipiti.

Demonii

Impreuna cu amintirile celor la care tine, mintea Aeline este plina de demoni. Demonii reprezinta oamenii care au ranit-o pe Aelin si pe prietenii ei, fie ca sunt rapitorii ei sau antagonisti din trecutul ei.

Dupa ce Fenrys termina de tras carti, el muta orice demon intr-un rand sub Sirul amintirilor- acesta este Sirul Demonilor. Nu conteaza unde asezati Sirul demonilor, atat timp cat este separate de Sirul amintirilor.



De fiecare data cand scoateti o carte amintire, carte care este se portiveste cu casa unui demon din Sirul Demonilor, acea amintire este compromisa. Asezati cartea amintire sub cartea demon pentru a nu o mai putea vedea. Amintirile compromise pot fi corupte si pierdute pentru totdeauna daca nu le salvati. Nu puteti verifica amintirile compromise de sub demoni.

Aelin pierde

Daca nu mai sunt carti in punte la inceputul randului lui Fenrys, ati ramas fara timp. Ati pierdut.

Pasul 2: Clipiti (jucati cartile)

Alegeti orice carte din Sirul Amintirilor si adaugati-o in Minte. Amintiti-va ca atunci cand adaugati carti in Minte, trebuie sa respectati aceste patru reguli:

1. Suprapuneti una sau mai multe carti.
2. Potriviti segmentele suprapuse.
3. Suprapuneti cel putin un segment blocat.
4. Pastrati aceeasi orientare.

Pentru mai multe detalii despre adaugarea cartilor in Minte, mergeti la pagina 6. Odata ce ati adaugat o carte in Minte, alegeti o alta carte din Sirul Amintirilor. Adaugati sau scoateti acea carte in Minte. Repetati acest pas pentru fiecare carte din Sirul Amintirilor, in orice ordine. Amintiti-va ca orice carte din aceeasi casa ca demonul din Sirul Demonilor este compromisa. Trebuie sa o plasati sub demon in loc sa o scoateti. Odata ce nu mai exista carti in Sirul Amintirilor, este randul Aelinei.

Retrairea amintirilor

Cand adaugati carti in Minte, puteti retrai o amintire. Amintiti-va ca pentru a face acest lucru, trebuie sa creati un grup in care urmatoarele afirmatii sunt adevarate:

1. Toate cartile sunt conectate prin suprapunere.
2. Toate cartile sunt din aceeași casa.
3. Puterea totala este exact 7.

De asemenea trebuie sa fi adaugat o carte in Minte. Pentru mai multe detalii mergeti inapoi la pagina 8.

Cand retraiti o amintire, o poate ajuta pe Aelin in doua moduri diferite. Beneficiile depinde de casa grupului creat:

Demonul este alungat

Daca este un demon care se potriveste cu casa in Sirul Demonilor, scoateti cartea si orice carti amintiri de sub el.

Aelin isi arata puterea

Daca este cel putin o carte in Solutie care se potriveste cu casa, Aelin poate intoare o carte cu fata in sus.

De fiecare data cand retraiti o amintire , este posibil ca ambele, niciuna, sau doar un beneficiu de mai sus sa aiba efect.

Aelin pierde

Daca nu puteti adauga carti in Minte, ati ramas fara timp. Ati pierdut.

Randul Aelinei

Ca Aelin, luati carti din Minte pentru a consolida Solutia, la fel cum ati facut in partea a doua a prologului.

Pasul 1: Recunoasterea (alege o carte)

Alegeti orice carte vizibila din Minte. O carte este vizibila numai daca are cel putin un segment care nu este acoperit de o alta carte. Ridicati-o, avand grija sa nu miscati alte carti din Minte. Randul de putere cel mai de sus, care este incomplet este **randul actual**.

Adunati puterea de pe cartea aleasa cu cea a cartilor din randul actual (incluzand cartea Solutie, chiar daca este cu fata in jos):

Puterea totala este mai mare de 7

Scoateti cartea aleasa.

Puterea totala este mai mica sau egala cu 7

Adaugati cartea in Randul Puterii , asezand-o in partea stanga a ultimei carti din rand. Daca cartea este din aceeasi casa ca si cartea Solutie, puteti intoarece cartea Solutie.

Adaugarea cartilor in Randul Puterii o ajuta pe Aelin sa supravietuiasca inca o zi. Dar cateodata, scotand carti poate fi un mod util de a comunica cu Fenrys sau de a-l ajuta sa retraiasca amintiri.

Divizarea Mintii

Toate cartile din Minte trebuie sa fie conectate. Cartile sunt conectate atunci cand este un lant de carti amintiri suprapuse. Daca nu sunt toate cartile conectate, Mintea este divizata.

Cand verificati daca Mintea este divizata, numarati numai cartile vizibile ca parte a lantului. O carte este vizibila daca are cel putin un segment care nu este acoperit de alta carte. Mintea se divizeaza de obicei atunci cand Aelin alege o carte care conecteaza doua sau mai multe sectii, dar se poate intampla si daca Fenrys acopera o carte de legatura cand adauga carti in Minte , facand-o sa nu mai fie vizibila.

Cand Mintea este divizata, Aelin alege o sectie, chiar daca este randul lui Fenryn. Toate cartile vizibile care nu sunt in acea sectie sunt scoase. Scoaterea cartilor vizibile poate dezvalui o Minte care este de asemenea divizata: in acest caz, Aelin alege din nou o sectie pe care sa o pastreze. Amintiti-va ca amintirile care se potivesc cu casa unui demon din Sirul Demonilor sunt compromise in loc sa fie scoase , trebuie sa le asezati sub demon. Jucatorul activ continua cu randul lor.

Daca retraiti o amintire si divizati Mintea in acelasi timp, prima oara retraiti amintirea. Apoi alegeti ce sectie din Minte pastrati.

Aelin pierde

Daca nu puteti adauga carti in Minte, ati ramas fara timp. Ati pierdut.

Pasul 2: Vorbeste

Adunati puterea totala a randului de putere actual, incluzand si cartea Solutie.

Daca totalul este 7, anuntati-l pe Fenrys spunand: "Sunt aici." Acel rand de putere este acum **complet**, si randul de mai jos devine randul actual.

Cand completati cele patru randuri, anuntati-l pe Fenrys spunand "Sunt cu tine". Aelin si-a intarit cu success Solutia. Ziua se termina acum.

Daca nu ati completat inca al patrulea rand, este randul lui Fenrys.

Sfarsitul zilei

Cand Aelin si-a consolidate Solutia si a anuntat "Sunt cu tine", ziua se termina. Pregatiti-va pentru ziua urmatoare in modul urmator:

1. Amintirile sunt scoase sau compromise. Scoateti toate cartile amintire din Minte si din Randurile de putere, inclusive cartile Solutie.
Orice carti care se potriveste cu casa unui demon din Sirul Demonilor sunt compromise, deci plasatile sub demoni.
2. Amintirile compromise sunt corupte. Demonii au corupt complet amintirile compromise ale Aelinei. Scoateti toate cartile amintire de sub demoni si asezatile in cutie. Vor fi disponibile in jocul urmator.
Scoateti toti demonii din Sirul Demonilor.
3. O zi noua incepe. Amestecati toate cartile din gramada de carti scoase. Impartiti o carte sa creati Mintea si inca patru carti pentru a pregati Solutia Aelinei. Pentru mai multe detalii, mergeti inapoi la pasii 5 si 6 de la pagina 18.

Daca impartiti un demon in Minte sau la Aelin, impartiti o alta carte si amestecati demonul in Punte.

Aelin pierde!

Daca nu sunt carti suficiente pentru a pregati ziua urmatoare, ati ramas fara timp. Ati pierdut.

Sfarsitul jocului

Aelin supravietuieste

Cand cea de-a treia zi se sfarseste, ati ajutat-o pe Aelin sa supravietuiasca pentru inca putin. Ati castigat-felicitari!

Povestea continua

Simtiti-va confortabil pentru victorie momentan, dar lupta Aelinei inca nu s-a terminat. Trageti prima carte din Puntea Captivitatii pentru a introduce capitolul urmator. Amintiti-va sa cititi pe ambele parti ale cartii.

Daca doriti sa jucati imediat, urmati instructiunile de pe spatele cartii capitol.

Daca doriti sa va opriti din joc deocamdata, puneti cartea capitol peste Puntea Captivitatii cu partea din spate in sus. Data urmatoare cand jucati, urmati instructiunile aratate.

Aelin pierde

Vointa Aelinei este puternica, dar cei ce o tortureaza sunt necrutatori. Daca se intampla oricare dintre urmatoarele, Solutia Aelinei se strica si pierdeti:

- Nu mai sunt carti in Punte la inceputul randului lui Fenrys.
- Fenrys nu mai poate adauga nici o carte in Minte.
- Nu mai sunt carti ramase in Minte.
- Nu sunt suficiente carti pentru a va pregati pentru ziua urmatoare.

Acum sunteti pregatiti pentru a va juca Focul amintirilor. Mult success!

Glosar

- Aceasta sectie listeaza toti termenii si conceptele folosite in joc. Este numai pentru referinta. Fiecare termen include numarul paginii unde puteti gasi mai multe detalii depre regula.

Arhiva : Cand trebuie sa arhivati o carte, o asezati la finalul Puntii Captivitatii. Toate cartile de sub cartea arhiva din Puntea Captivitatii sunt "in arhiva". (17)

Puntea Captivitatii : Puntea avanseaza povestea cand castigati un capitol din joc. Lasati-o nedesfacuta cand incepeti sa jucati prologul. Nu va uitati la cartile din Puntea Captivitatii decat daca vi se cere. (17)

Capitol : Un set de carti din Puntea Captivitatii care schimba regulile jocului. Deblocati capitolul urmator invingand jocul. (17)

Personaj : Cartea pe care o tineti in fata voastra pentru a arata cu ce personaj jucati. (4)

Amintiri corupte : La sfarsitul zilei, amintirile compromise sunt corupte. Le scoateti din joc pana cand va jucati data viitoare. (24)

Zi : O runda intreaga din joc. Trebuie sa supravietuiti trei zile pentru a castiga jocul. Ziua se sfarseste cand ati consolidat Solutia Aelinei, in acest moment resetati pentru o noua runda.

Demon : Amintirea unei personae care o bantuie pe Aelin, care ii va compromite si ii va corupe amintirile bune. Cand veti scoate cartile amintiri care se potrivesc cu casa unui demon din Sirul Demonilor, asezati cartea sub demon, - acum este compromisa.

Gramada de carti scoase: O singura gramada unde toate cartile sunt scoase in timpul jocului. Va puteti uita in gramada de carti scoase cand doriti.

Potrivre: Doua carti cu aceeasi casa, ele se potrivesc.

Amintiri: Cartile principale din joc, pe care le foloseste Aelin pentru a-si consolida Solutia. Fiecare carte are o putere si o casa. Are de asemenea segmente blocate si clare. (4)

Puntea Amintirilor: Puntea principala , care contine toate cartile care sunt in jocul actual.

Sirul Amintirilor: Sirul de carti creat de Fenrys atunci cand trage carti in timpul randului sau.

Mintea: Zona de joc din mijlocul mesei, in care Fenrys adauga carti, iar Aelin trage carti.

Carti referinta: O carte rezuma toate regulile actuale.

Prolog: Primul mod de joc. Este folositor pentru a invata principalele concept ale jocului, inainte de inceperea capitolului unu.

Retrairea unei amintiri: Cand Fenrys creeaza un grup de carti amintire in Minte care adunate dau exact 7, el retraieste o amintire.acestea alunga demonul potrivit (daca exista) si o lasa pe Aelin sa dezvaluie o carte Solutie care se potriveste.

Solutie : Cartile cu fata in jos din Sirul puterilor, la care doar Aelin se poate uita pana ce se intoc cu fata in sus. Solutia este concolidata atunci cand toate cele patru Siruri de putere au puterea 7. (18, 23)

Carti reguli: O carte din Puntea Captivitatii care introduce reguli noi. Regulile de pe cartile reguli au prioritate in fata regulilor din cartea de regului. Tineti cartile de reguli active in apropiere, pentru referinta in timpul jocului. (17)

Randurile de putere: Cele patru randuri de putere care incep de la cartile Solutie. Pentru ca Aelin sa supravietuiasca acestei zile, fiecare rand trebuie sa aibe puterea totala exact 7. Puterea totala a unui rand nu trebuie sa fie mai mare de 7. Randul de cel mai de sus cu o putere totala mai mica de 7 este randul actual.

Amintiri compromise: Cand scoateti o amintire care se potriveste cu casa unui demon din sirul demonilor, este considerata o amintire compromisa si o asezati sub demon. La sfarsitul zilei, aceste carti for fii corupte, cu exceptia cazului in care demonul este alungat. Nu puteti verifica amintirile compromise. (20)

Carti vizibile: O amintire este vizibila in Minte, daca are cel putin un segment care nu este suprapus cu o alta carte. (O amintire **nu** este vizibila daca toate segmentele sunt acoperite). Aelin poate alege numai carti vizibile in timpul pasului Recunoastere, si numai cartile vizibile pot conecta Mintea, opritele din a se diviza. (23)