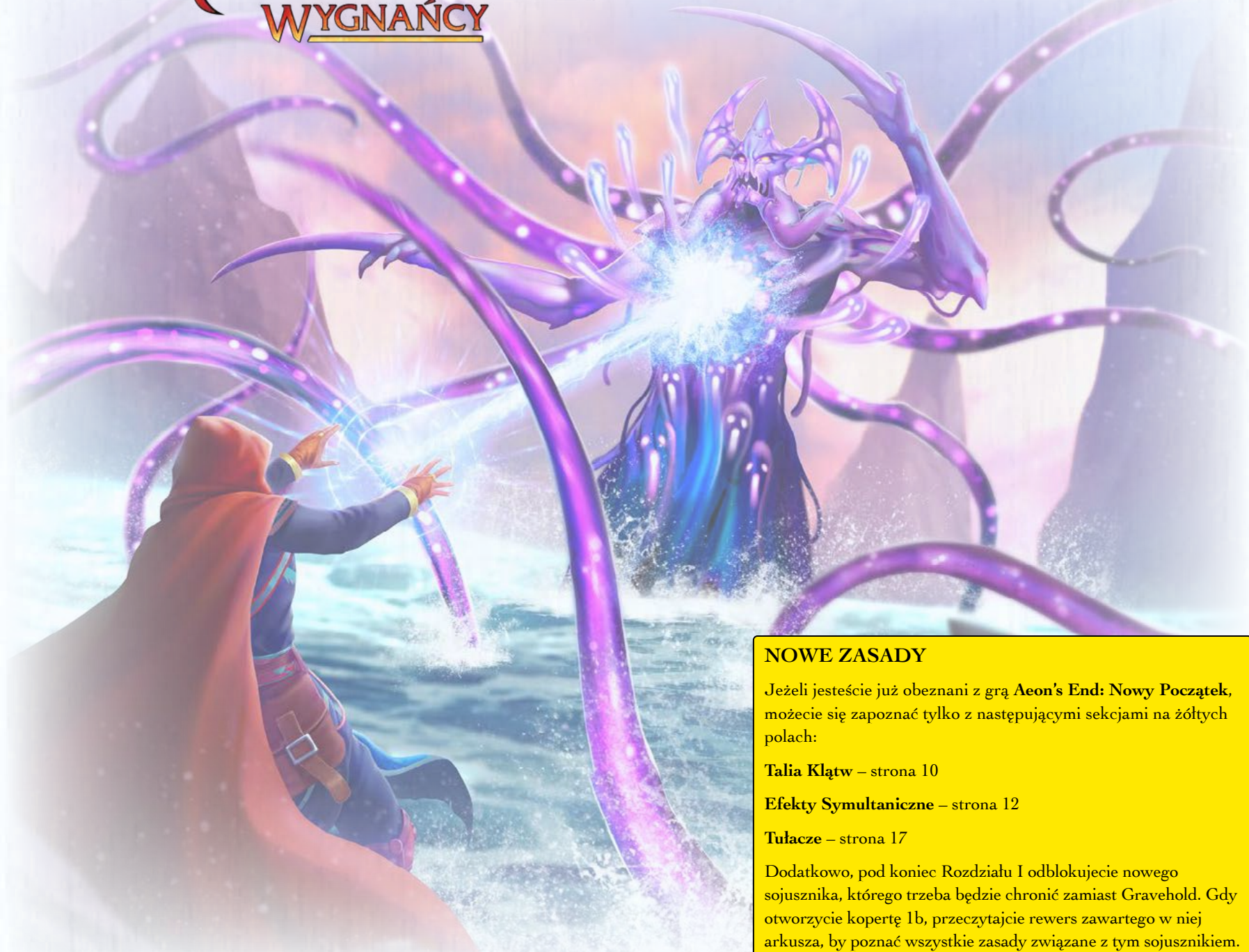


AEON'S END

WYGNAŃCY



NOWE ZASADY

Jeżeli jesteście już obeznani z grą **Aeon's End: Nowy Początek**, możecie się zapoznać tylko z następującymi sekcjami na żółtych polach:

Talia Klątw – strona 10

Efekty Symultaniczne – strona 12

Tułacze – strona 17

Dodatkowo, pod koniec Rozdziału I odblokujecie nowego sojusznika, którego trzeba będzie chronić zamiast Gravehold. Gdy otworzycie kopertę 1b, przeczytajcie rewers zawartego w niej arkusza, by poznać wszystkie zasady związane z tym sojusznikiem.



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://portalgames.pl/pl/aeons-end-wygnancy/>



Aeon's End: Wygnańcy zawiera zasady trybu Ekspedycji, wprowadzonego w grze **Aeon's End: Nowy Początek**. **Wygnańcy** przeprowadzą was przez pierwszą Ekspedycję, na końcu której poznacie zasady wykorzystania komponentów ze wszystkich gier z serii, by stworzyć nowe, własne misje Ekspedycyjne.

W pudełku znajdziecie także Skarby – nowy typ kart wprowadzonych w **Aeon's End: Nowym Początku**. Będziecie je zdobywać podczas Ekspedycji. Są to potężne przedmioty i oręż, które pomogą Wam w bitwach z Bezimiennymi.

Będziecie też korzystać z Koszar, czyli sekcji, w której będziecie przechowywać wszystkie elementy gry aktualnie dostępne w danej Ekspedycji. Obejmuje to karty graczy, arkusze Magów i karty Skarbów.

To, co odróżnia Wygnańców od Nowego Początku, to nacisk na warstwę narracyjną w trakcie Ekspedycji. W osobnej broszurze Opowieści znajdziecie fabularny opis konsekwencji waszych bitew z Bezimiennymi i szczegółowe instrukcje dotyczące Ekspedycji.

CEL GRY

Aeon's End: Wygnańcy to kooperacyjna gra karciana oparta na mechanice budowania talii, w której karty na żadnym etapie nie są tasowane. Celem graczy jest pokonanie Nemezis, zanim zniszczy ono Gravehold lub zanim broniący go Magowie Bram nie padną z wyczerpania.

Podczas każdej rundy gracze i Nemezis rozgrywają swoje tury w losowej kolejności. W swoich turach gracze mogą aktywować zaklęcia, pozyskiwać klejnoty, artefakty oraz zaklęcia z rynku zasobów, a także manipulować swoimi Bramami. Każde z dołączonych do gry Nemezis podejmuje odmienne akcje w swojej turze i wymaga od graczy wypracowania innej strategii, aby je pokonać.

Poniżej opisano komponenty gry i przedstawiono używane w odniesieniu do nich słowa kluczowe. Polecamy zapoznać się z poniższymi informacjami przed przeczytaniem zasad rozgrywki.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



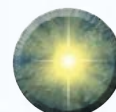
40 żetonów Życia o wartości 1
i 30 żetonów Życia o wartości 5
(służących do oznaczania życia
graczy oraz Popleczników)



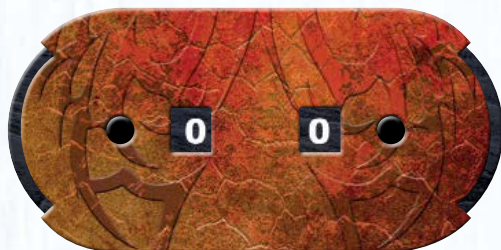
24 żetony Ładunków
(używane do aktywowania
zdolności Magów)



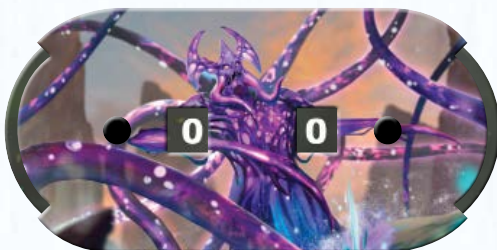
4 żetony Paszczy
(używane podczas gry przeciwko
Eksperymentowi 153)



10 żetonów Mocy
(używanych na niektórych kartach
Nemezis do obliczania tur pozostałych do
rozpatrzenia efektu karty)



2 wskaźniki (wskaźnik żywotności Gravehold oraz wskaźnik życia Nemezis)



7 żetonów Kolejności
(umieszczanych na arkuszach Magów w celu śledzenia kolejności
tur na podstawie wylosowanych kart tur)



10 talii STOP zawierających wszystkie karty potrzebne do rozgrywki.
Talie te posiadają następujące numery: 1a, 1b, 1c, 1d, 2a, 2b, 3a, 3b, 4 oraz KONIEC.



4 karty pomocy (zawierające krótki opis wszystkich faz tur)



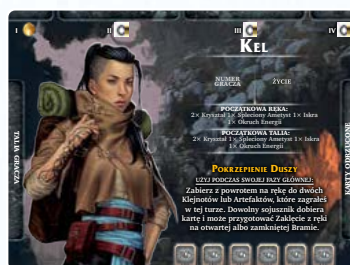
13 kart tur (służących do ustalenia kolejności tur podczas trwania rozgrywki)



16 Bram (służących graczom do aktywacji Zakłęt)

5 żetonów Glifów (używanych podczas gry Z'haną)

1 żeton Bariery (używany podczas gry Taqrenem)



4 arkusze Magów (zawierające najważniejsze dla graczy informacje)



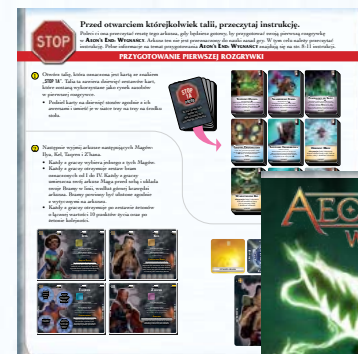
4 karty przekładek (używane do segregowania kart przechowywanych w pudełku)



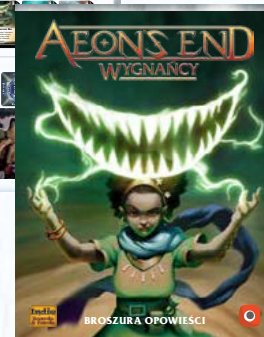
7 kopert (zawierających arkusze Magów i Nemezis; są one otwierane w miarę postępu Ekspedycji. Koperty te mają następujące oznaczenia: 1b, 2a, 2b, 3a, 3b, 4 oraz KONIEC)



Arkusz Nemezis (opisujący specjalne zasady każdego z Nemezis)



Arkusz przygotowania pierwszej rozgrywki (służący do szybkiego przygotowania pierwszej rozgrywki)



Broszura Opowieści (zawiera instrukcje dla graczy rozpoczynających grę)

OPIS KOMPONENTÓW

ARKUSZE MAGÓW

- Imię Maga Bram**
- Ułożenie Bram:** Początkowa konfiguracja twoich Bram. Nie wszyscy Magowie posiadają tyle samo dostępnych Bram.
- Początkowa ręka:** Pięć kart, które masz na ręce na początku gry.
- Początkowa talia:** Pięć kart wraz z kolejnością, w jakiej mają się znaleźć w twojej początkowej talii. Karta wymieniona jako pierwsza od lewej ma się znaleźć na wierzchu talii.
- Numer gracza:** Umieść tutaj swój żeton kolejności. Żeton kolejności jest używany wspólnie z talią tur do określania kolejności w rundzie.
- Życie:** Umieść tutaj swoje żetony Życia.
- Zdolność:** Każdy Mag Bram posiada swoją unikatową zdolność. Arkusz Maga wyjaśnia, kiedy dana zdolność może zostać aktywowana, oraz opisuje efekt jej działania. Podstawowym warunkiem jej aktywacji jest wypełnienie żetonami Ładunku wszystkich pól poniżej zdolności. Zdolności mogą być użyte w tej samej turze, w której zdobyto ostatni Ładunek, o ile ich efekt ma zastosowanie. Po użyciu zdolności należy odrzucić wszystkie żetony Ładunku.
- Talia gracza:** Połóż tutaj swoją zakrytą talię.
- Karty odrzucone:** Tutaj umieść swój odkryty stos kart odrzuconych.
- Historia Maga Bram:** Nie wpływa na rozgrywkę. Dostarcza kolejnej porcji wiedzy ze świata **Aeon's End: Wygnańcy**.
- Dodatkowe zasady:** Niektórzy Magowie posiadają dodatkowe karty, reguły lub unikatowe Bramy. W tym miejscu opisane są zasady posługiwania się nimi.
- Złożoność rozgrywki postacią:** W tym miejscu wskazany jest poziom trudności grania danym Magiem.

BRAMY

Bramy są dwustronne i służą do przygotowywania i aktywowania Zaklęć. Zaklęcie może zostać przygotowane podczas tury gracza poprzez zagranie karty Zaklęcia z ręki na otwartą Bramę. W następnej turze gracz może aktywować przygotowane Zaklęcie poprzez odrzucenie karty tego Zaklęcia.

- Otwarta/Zamknięta:** Awers pokazuje, że Brama jest otwarta. Rewers reprezentuje zamkniętą Bramę.
 - Numer Bramy:** Używany do wskazania miejsca powyżej arkusza Maga, w którym Brama powinna być umieszczona podczas przygotowania rozgrywki.
 - Koszt otwarcia:** Wymagana liczba eteru ❶ do otwarcia Bramy. Gdy Brama zostaje otwarta, należy odwrócić ją na otwartą stronę. Brama pozostaje otwarta do końca gry.
 - Koszt wzmocnienia:** Wymagana liczba eteru ❶ do wzmocnienia Bramy. Gdy Brama zostaje wzmocniona, należy obrócić Bramę o 90° zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W turze, w której gracz wzmocnił Bramę, może przygotować na niej Zaklęcie, nawet gdy ta Brama jest zamknięta.
- Bramy można otwierać i wzmocniać w dowolnej kolejności. Przykładowo, możesz wzmocnić Bramę III przed Bramą II albo otworzyć Bramę IV przed otwarciem Bramy II lub III.*
- Efekt otwarcia:** Niektóre Bramy po otwarciu dodają efekty do aktywowanych z nich Zaklęć.



Awers



Rewers



Otwarta Brama (awers)

Zamknięta Brama (rewers)

PRZYLEGANIE BRAM

Niektóre efekty Zaklęć mówią o przylegających Bramach. Bramy zawsze przylegają do jednej lub dwóch Bram znajdujących się w ich bezpośrednim sąsiedztwie.

Na przykład: Brama I przylega do II. Brama II przylega do I oraz III.

KARTY GRACZY

Wszystkie karty, które składają się na talię oraz rękę każdego z graczy, jak również na stosy zasobów, to karty graczy. To właśnie za ich pomocą gracze próbują pokonać Nemezis w każdej rozgrywce. Każdy gracz rozpoczyna grę z unikatowym zestawem kart w talii oraz na ręce. W czasie gry gracz dobiera karty ze swojej talii oraz pozyskuje nowe karty z rynku zasobów, wydając eter ①.

① **Koszt:** Liczba eteru ①, jaką gracz musi wydać, aby pozyskać tę kartę z rynku zasobów.

② **Nazwa Karty**

③ **Efekt:** Efekt, który należy rozpatrzyć po zagraniu tej karty. Klejnoty i Artefakty posiadają natychmiastowe efekty. Przed **aktywacją** Zaklęcia muszą zostać przygotowane na Bramie. Nawet jeżeli efekt danej karty jest sprzeczny z tą instrukcją, należy rozpatrzyć efekt tej karty.

④ **Typ:** Występują trzy typy kart: Klejnoty, Artefakty oraz Zaklęcia.

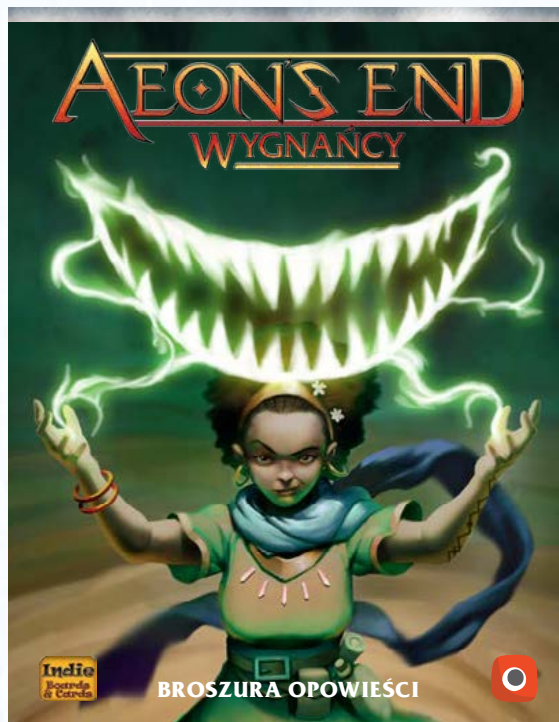
- **Klejnoty** są zagrywane, aby pozyskać eter ① – główną walutę w grze. W zamian za eter gracze mogą kupować karty, Ładunki, a także wzmacniać i otwierać Bramy (Bramy są przekaźnikami, przez które Magowie aktywują swoje Zaklęcia).
- **Artefakty** posiadają różne przydatne efekty natychmiastowe.
- **Zaklęcia** stanowią główny sposób na zadawanie obrażeń Nemezis i ich Poplecznikom. Zaklęcia muszą zostać przygotowane na Bramie (tzn. karta Zaklęcia musi zostać umieszczona na Bramie, powyżej twojego arkusza Maga), zanim zostaną aktywowane.

⑤ **Tło fabularne:** Nie wpływa na rozgrywkę. Dostarcza kolejnej porcji wiedzy ze świata **Aeon's End: Wygnańcy**.

⑥ **Numer karty:** Informuje, do której talii należy dana karta.

BROSZURA OPOWIEŚCI

Broszura Opowieści zawiera fabułę **Aeon's End: Wygnańców**. Zamieszczono w niej też instrukcje, kiedy otwierać zawarte w pudełku konkretne talie i koperty.



Karta gracza

ARKUSZ NEMEZIS

- 1 **Nazwa Nemezis**
- 2 **Życie:** Początkowa wartość życia Nemezis. Gracze zaznaczają wartość życia Nemezis na jego wskaźniku życia. Jeżeli wartość życia Nemezis spadnie do 0, gracze zwyciężają.
- 3 **Wyzwolenie:** Efekt występujący podczas rozpatrywania słowa kluczowego „Wyzwolenie”. Każde Nemezis posiada unikatową zdolność Wyzwolenia.
- 4 **Dodatkowe zasady:** Dodatkowy zestaw zasad dotyczący wyłącznie tego Nemezis.
- 5 **Trudniejszy wariant:** Niektóre Nemezis posiadają w tym miejscu informacje na temat wyższego poziomu trudności. Są to opcjonalne zasady używane do zwiększenia poziomu trudności podczas gry przeciwko Nemezis poza Ekspedycją z **Aeon's End: Wygnańcy**.
- 6 **Poziom trudności:** Wskazuje, jak trudne do pokonania jest dane Nemezis w porównaniu do innych. Poziom trudności waha się od 1 (najłatwiejszy) do 10 (najtrudniejszy).
- 7 **Przygotowanie:** Dodatkowe informacje konieczne do przygotowania rozgrywki przeciwko temu Nemezis.
- 8 **Historia Nemezis:** Nie wpływa na rozgrywkę. Dostarcza kolejnej porcji wiedzy ze świata **Aeon's End: Wygnańcy**.



1 EKSPERYMENT 153

WYZWOLENIE

- 3 Przesuń dowolny żeton Paszczy o dwa pola do przodu w kierunku końca toru.

- 5 **TRUDNIEJSZY WARIANT WYZWOLENIE:** Po rozpatrzeniu Wyzwolenia, przesuń dowolny żeton Paszczy o jedno pole do przodu w kierunku końca toru.

4 DODATKOWE ZASADY

Kiedy przesuwasz żeton Paszczy do przodu na pole z efektem, rozpatrz ten efekt.

Jeśli żeton Paszczy ma przesunąć się do przodu o dowolną liczbę pól, a znajduje się na końcu swojego toru, zamiast tego rozpatrz efekt pola, na którym się aktualnie znajduje.

Kiedy gracz miałby zadać obrażenia Eksperymentowi 153, zamiast tego zadaje wszystkie te obrażenia pojedynczej Paszczy.

Kiedy gracz zada jednorazowo przynajmniej 3 obrażenia jednej Paszczy, przesuń ten żeton Paszczy o jedno pole do tyłu.

Kiedy żeton Paszczy znajduje się na pierwszym albo czwartym polu swojego toru, nie można go przesunąć do tyłu.

Kiedy punkty życia Paszczy spadną do 0, odrzuć ten żeton i przesuń inny żeton Paszczy o dwa pola do tyłu.

Gracze wygrywają, jeśli na arkuszu Rozrostu nie ma żadnych żetonów Paszczy.



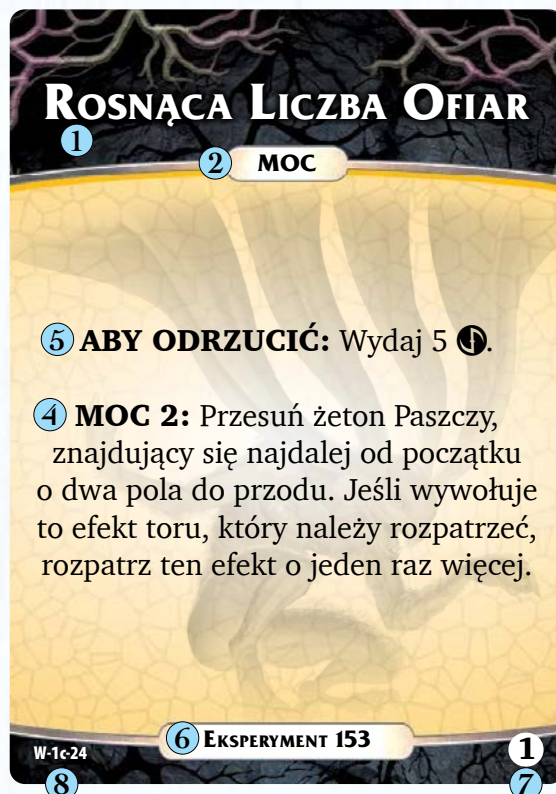
6 3 PRZYGOTOWANIE

- 7 Umieść arkusz Rozrostu obok tego arkusza. Umieść cztery żetony Paszczy na czterech polach „Start” arkusza Rozrostu. Przesuń dwa różne żetony Paszczy o jedno pole do przodu. Eksperyment 153 nie używa wskaźnika życia Nemezis. Zamiast tego każda Paszcza otrzymuje 20 punktów życia.

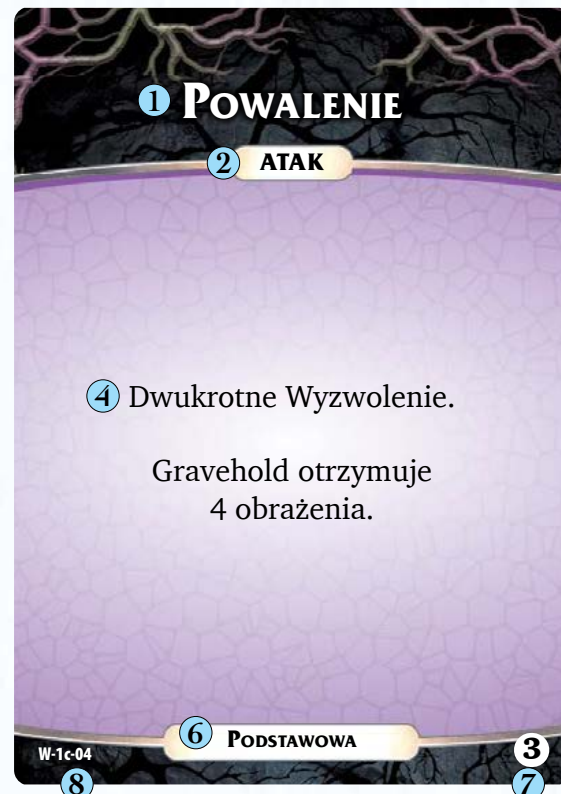
- 8 „Najwinnie założyłem, że po pokonaniu Fenixa uwolnimy się od wynaturzonych stworzeń Arachnosu. Kiedy przerwaliśmy jego rytuał i pokonaliśmy pajakopodobnego Bezimiennego, z którym się połączył, odnaleźliśmy porzucane fragmenty jego dziennika. Z notatek, które udało nam się złożyć w całość, wynika, że to biedne stworzenie było kiedyś zwykłym królikiem, zanim Arachnos przypadkowo zostawił je w Pustce. Zobacz do czego to doprowadziło. Jeśli kilka miesięcy wystawienia na działanie esencji Pustki może zrobić zwierzęciu coś takiego, to nic dziwnego, że Xaxos i jemu podobni wierzą, że Pustka jest niezwykle potężna. Ale wszystko, co widziałem, to jedynie powodowane przez nią wypaczenie, zepsucie i mrok. Czy taka moc może być w ogóle wykorzystana dla czynienia dobra? To się dopiero okaże. Na razie musimy zrobić wszystko, co w naszej mocy, aby przynieść pokój tej żalostnej, udręczonej duszy”. - Taqren



Karta Poplecznika



Karta Mocy



Karta Ataku

KARTY NEMEZIS

Talia Nemezis składa się z kart Ataku, Popleczników oraz Mocy, których Nemezis używają przeciwko graczom i Gravehold. Na początku każdej rozgrywki należy utworzyć talię Nemezis, używając podstawowych kart, które mogą się składać na talię każdego Nemezis oraz kilku kart unikatowych dla danego Nemezis.

- 1 **Nazwa Karty**
- 2 **Typ:** W grze występują trzy typy kart Nemezis. Są to karty: Ataku, Popleczników oraz Mocy.
 - **Ataki:** Ataki są rozpatrywane natychmiast. Następnie należy je odrzucić.
 - **Poplecznicy:** Wchodzą do gry z określoną liczbą żetonów Życia i pozostają w grze do momentu, aż zostaną pokonani. Posiadają trwałe efekty, które są rozpatrywane podczas fazy głównej tury Nemezis. Jeżeli życie Poplecznika spadnie do zera, jego karta zostaje natychmiast odrzucona.
 - **Moce:** Posiadają efekty poprzedzone słowem kluczowym „MOC X”, gdzie X to liczba żetonów Mocy, które należy umieścić na karcie, gdy ta wchodzi do gry. Jeżeli nie zostanie odrzucona wcześniej, karta Mocy pozostaje w grze przez X tur Nemezis, zanim jej efekt zostanie rozpatrzony. Podczas fazy głównej tury Nemezis należy usunąć po jednym żetonie Mocy z każdej karty Mocy znajdującej się w grze. Jeżeli na karcie Mocy nie ma żadnych żetonów, należy rozpatrzeć jej efekt, a następnie ją odrzucić. Efekt karty Mocy należy rozpatrzeć tylko w momencie, gdy ostatni żeton Mocy zostanie z niej usunięty.
- 3 **Życie:** Poplecznicy posiadają określoną liczbę punktów życia, które są pomniejszane poprzez zadawanie im obrażeń. Jeżeli życie Poplecznika spadnie do zera, należy go natychmiast umieścić na stosie kart odrzuconych Nemezis. Liczba punktów życia Poplecznika nigdy nie może być większa od początkowej wartości jego życia.
- 4 **Efekt:** Efekt, który należy rozpatrzeć dla tej karty Nemezis.
- 5 **ABY ODRZUCIĆ:** Niektóre karty Mocy posiadają efekt poprzedzony słowem kluczowym „ABY ODRZUCIĆ”. Podczas głównej fazy swojej tury gracz może rozpatrzeć wskazany efekt „ABY ODRZUCIĆ”, by odrzucić tę kartę Mocy. Jeżeli karta Mocy zostanie odrzucona w ten sposób, jej efekt „MOC X” nie zostanie rozpatrzony.
- 6 **Nemezis:** Nemezis, do którego dana karta przynależy. Karty „Podstawowe” mogą zostać użyte do utworzenia talii dowolnego Nemezis.
- 7 **Rząd:** Na talię Nemezis składają się karty trzech rzędów. Karty 1. rzędu są mniej niebezpieczne niż karty 2. rzędu, a te z kolei niosą mniejsze wyzwanie niż karty 3. rzędu. Niektóre unikatowe karty Nemezis są oznaczone jako karty 0. rzędu. Te karty są opisane w sekcji „Dodatkowe zasady” na arkuszu Nemezis, do którego przynależą.
- 8 **Numer karty:** Informuje, do której talii należy dana karta.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Zanim przeczytasz dalsze informacje, zapoznaj się najpierw z arkuszem przygotowania pierwszej rozgrywki. Przeprowadzi cię on przez przygotowanie twojej pierwszej rozgrywki. Po przeczytaniu arkusza zapoznaj się ze znajdującą się poniżej częścią „Talia Tur”.

W kolejnych rozgrywkach postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

- 1 Każdy gracz wybiera arkusz Maga z Koszar oraz żeton kolejności.
- 2 Następnie tworzy swoją talię początkową oraz dobiera na rękę początkowe karty zgodnie z wytycznymi na arkuszu. Karty powinny być ułożone we wskazanej kolejności, gdzie pierwsza karta po lewej stronie tworzy wierzch talii, natomiast ostatnia karta po prawej tworzy jej spód.
- 3 Każdy gracz otrzymuje po jednej Bramie każdego typu wskazanego na arkuszu (od I do IV). Gracze układają swoje Bramy według konfiguracji pokazanej na ich arkuszu Maga. Niektórzy Magowie Bram zaczynają z mniejszą liczbą Bram. Zazwyczaj im mniej Bram posiada Mag, tym trudniej nim grać.
- 4 Każdy gracz rozpoczyna grę z 10 punktami życia. Na wskaźniku żywotności Gravehold należy ustawić wartość 30. Zarówno gracze, jak i Gravehold nigdy nie mogą mieć więcej punktów życia, niż na początku gry.

TALIA TUR

- 5 Talia tur zawsze powinna składać się z czterech kart tury graczy oraz dwóch kart tury Nemezis. Karty tury graczy odpowiadają żetonom kolejności na arkuszach Magów.
 - Podczas rozgrywki **dla dwóch graczy** należy wtasować do talii tur po dwie karty tury dla każdego gracza.
 - Podczas rozgrywki **dla trzech graczy** należy wtasować do talii tur po jednej karcie tury każdego gracza oraz kartę tury oznaczoną symbolem „X”. Na początku rozgrywki jeden z graczy otrzymuje żeton z symbolem „X”. Gdy karta „X” zostanie dobrana, gracz z żetonem „X” wykonuje swoją turę, a następnie przekazuje żeton graczowi po swojej lewej. Karta tury oznaczona symbolem „X” jest kartą tury gracza. Gdy efekt odnosi się do karty „X”, gracze decydują, na kogo z nich będzie oddziaływał.
 - Podczas rozgrywki **dla czterech graczy** wtasujecie do talii dwie karty tury 1/2 i dwie karty tury 3/4. Odpowiadające im żetony kolejności należy umieścić na stole. Gdy z talii tur zostanie dobrana jedna z tych kart, a żaden z graczy nie posiada żetonu, turę rozgrywa jeden z graczy, którego żeton kolejności na arkuszu Maga odpowiada dobranej karcie. Ten gracz kładzie odpowiadający karcie żeton na swoim arkuszu Maga. Gdy później zostanie wylosowana druga taka karta, drugi z graczy rozgrywa swoją turę, a żeton wraca na stół.
 - Niezależnie od liczby graczy, do talii tur należy wtasować dwie karty tury Nemezis.

W sytuacji, gdy talia tur jest pusta, a gracze muszą dobrać lub odkryć kolejną kartę tury, należy przetasować wszystkie dotychczas dobrane karty tur i ponownie utworzyć z nich zakrytą talię tur.



SKARBY

Na końcu każdej Bitwy zdobędziecie nowe karty Skarbów. Podczas przygotowania gry po Bitwie 1 postępujcie według poniższych wytycznych.

Poziom 1: Każdorazowo przed Bitwami 2–4 każdy gracz wybiera z Koszar Skarb poziomu 1., z którego będzie korzystać w danej rozgrywce.

Jeśli za Skarb poziomu 1. wybierzesz Klejnot, zastąp nim „Kryształ” w swojej talii początkowej. Jeśli nie jest to możliwe, zastąp nim „Iskrę”.

Jeśli za Skarb poziomu 1. wybierzesz Zakłęcie, zastąp nim „Iskrę” w swojej talii początkowej. Jeśli nie jest to możliwe, zastąp nim „Kryształ”.

Poziom 2: Każdorazowo przed Bitwami 3–4 wspólnie wybierzcie z Koszar także jeden Skarb poziomu 2., z którego będziecie korzystać w danej rozgrywce. Skarby poziomu 2. są Skarbami grupowymi i nie są przypisane do żadnego gracza. Podczas gry każdy gracz może korzystać ze Skarbu grupowego.

Poziom 3: Każdorazowo przed Bitwą 4 każdy gracz wybiera z Koszar Skarb poziomu 3., z którego będzie korzystać w danej rozgrywce, po czym umieszcza go na swoim arkuszu Maga. Skarb poziomu 3. może być używany wyłącznie przez gracza, który go wybrał.

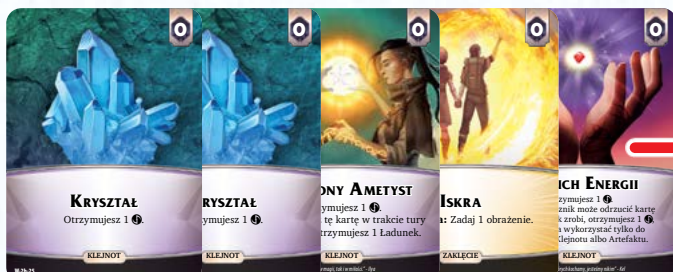
PRZYKŁAD TWORZENIA TALII TUR

(5) Gosia i Heniek grają w wariant dwuosobowy. Stworzą zatem talię tur, w skład której wejdą po dwie karty tury dla każdego gracza oraz dwie karty tury Nemezis.





POCZĄTKOWA RĘKA GRACZA



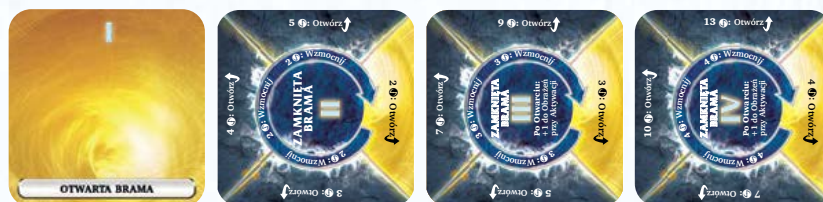
WIERZCH TALII

SPÓD TALII



3

BRAMY I. II. III I IV (UŁOŻONE ZGODNIE Z WYTYCZNYMI NA ARKUSZU)



Eksperyment 153 posiada specjalne zasady związane z jego wskaźnikiem życia.



5 TALIA TUR (POTASOWANA)



WYZWOLENIE
Przesuń dowolny żeton Paszczy do przodu w kierunku końca toru.

TRUDNIEJSZY WARIANT WYZWOLENIE
Wyzwolenie: Po rozpatrzeniu Paszczy o jedno pole do przodu w kierunku końca toru.

DODATKOWE ZASADY

Kiedy przesuwasz żeton Paszczy do przodu na pole z efektem, rozpatrz ten efekt.

Jśli żeton Paszczy ma przesunąć się do przodu o dowolną liczbę pól, a znajduje się na końcu swojego toru, zamiast tego rozpatrz efekt pola, na którym się aktualnie znajduje.

Kiedy gracz miałby zadać obrażenia Eksperymentowi 153, zamiast tego zadaje wszystkie te obrażenia pojedynczej Paszczy.

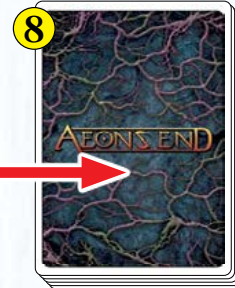
Kiedy gracz zada jednorazowo przynajmniej 3 obrażenia jednej Paszczy, przesunij ten żeton Paszczy o jedno pole do tyłu.

Kiedy żeton Paszczy znajduje się na pierwszym albo czwartym polu swojego toru, nie można go przesunąć do tyłu.

Kiedy punkty życia Paszczy spadną do 0, odrzuć ten żeton i przesunij inny żeton Paszczy o dwa pola do tyłu.

Gracze wygrywają, jeśli na arkuszu Rozrostu nie ma żadnych żetonów Paszczy.

Uwaga: W pierwszej rozgrywce nie tasuj żadnego z rzędów kart Nemezis.



TALIA NEMEZIS (NIEPOTASOWANA)

KARTY 1. RZĘDU NA WIERZCHU
KARTY 2. RZĘDU W ŚRODKU
KARTY 3. RZĘDU NA SPODZIE

PRZYGOTOWANIE NEMEZIS

- 6 Po wyborze Nemezis, z którym gracze chcą się zmierzyć, należy umieścić jego arkusz tak, aby wszyscy gracze mieli do niego dostęp. Następnie należy uważnie zapoznać się z dodatkowymi zasadami charakterystycznymi dla wybranego Nemezis.
- 7 Na wskaźniku życia Nemezis należy ustawić wartość wskazaną na arkuszu. Liczba punktów życia Nemezis nigdy nie może być większa od tej wartości.

Do każdego Nemezis są przypisane unikatowe karty. Można je rozpoznać po nazwie Nemezis widocznej w dolnej części karty. Oprócz unikatowych kart przypisanych do danego Nemezis każda talia Nemezis zawiera uniwersalne karty podstawowe.

8 Talia Nemezis:

W zależności od liczby graczy talia Nemezis może się składać z 20–31 kart. Talia Nemezis zawiera karty (zarówno podstawowe, jak i specyficzne dla danego Nemezis) trzech rzędów, które wraz z postępem gry stopniowo zwiększają stopień trudności. Rzędy kart są oznaczone numerami 1, 2 lub 3 w prawym dolnym rogu karty Nemezis. Każde Nemezis posiada dziewięć unikatowych kart oznaczonych nazwą Nemezis w dolnej części karty.

Aby utworzyć talię Nemezis:

- Użyj dziewięciu unikatowych kart wybranego do gry Nemezis i podziel je na trzy stosy po trzy karty, według rzędu.
- Użyj informacji z poniższej tabeli, aby w oparciu o liczbę graczy dodać do każdego stosu odpowiednią liczbę podstawowych kart Nemezis. W ciągu pierwszej Ekspedycji w grze będą pojawiać się ulepszone podstawowe karty Nemezis z oznaczeniem „Ulepszona – Podstawowa” na dole karty. Tworząc talię Nemezis, do unikatowych kart dodaj wszystkie posiadane ulepszone podstawowe karty, a następnie uzupełnij każdy rząd standardowymi podstawowymi kartami. W rozgrywkach jednoosobowych nigdy nie dodawaj więcej niż jednej ulepszonej podstawowej karty 1. rzędu ani więcej niż trzech ulepszonych podstawowych kart 2. rzędu. Po zakończeniu pierwszej Ekspedycji poznasz nowe zasady dołączania ulepszonych podstawowych kart Nemezis, które będą obowiązywać w przyszłych Ekspedycjach.

POTRZEBNE PODSTAWOWE KARTY NEMEZIS	1 GRACZ	2 GRACZY	3 GRACZY	4 GRACZY
KARTY 1. RZĘDU	1	3	5	8
KARTY 2. RZĘDU	3	5	6	7
KARTY 3. RZĘDU	7	7	7	7

- Potasuj osobno każdy ze stosów.
- Umieść karty 3. rzędu zakryte na spodzie talii. Na karty 3. rzędu połóż zakryte karty 2. rzędu, na których połóż zakryte karty 1. rzędu. Wspólnie karty te tworzą talię Nemezis.
- Gotowej talii Nemezis nie można tasować.

- 9 Po utworzeniu talii Nemezis należy postępować zgodnie z instrukcjami z sekcji „Przygotowanie” znajdującej się na rewersie arkusza Nemezis.

TALIA KLĄTW

W *Wygnańcach* wprowadzona została talia Klątw, którą umieszcza się odkrytą w pobliżu talii Nemezis. Karty z talii Nemezis mogą odwoływać się do kart z talii Klątw. Kiedy graczowi nakazuje się pozyskać kartę z talii Klątw, musi on w niej odszukać tę konkretną kartę i pozyskać ją.



PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA NEMEZIS: PATRZ ILUSTRACJA NA STR. 9

Gosia i Heniek przegrali pierwsze starcie z Eksperymentem 153. Stawia mu czoła jeszcze raz. Arkusz przygotowania pierwszej rozgrywki poinstruował ich, jak przygotować pierwszą grę. Teraz posłużą się instrukcją, by przygotować drugą walkę z Eksperymentem 153.

(6) Dla przypomnienia zasad Heniek czyta obie strony arkusza Eksperymentu 153.

(7) Eksperyment 153 nie korzysta ze wskaźnika życia, więc Heniek musi w tej kwestii zacząć na instrukcje do kroku 9.

(8) Na koniec swojej pierwszej rozgrywki Gosia i Heniek rozdzielili talię Nemezis na karty podstawowe i karty Eksperymentu 153. Teraz Heniek bierze dziewięć kart Eksperymentu 153. Sprawdza w tabeli, ile podstawowych kart Nemezis będzie potrzebował do rozgrywki dla 2 graczy. Losuje trzy podstawowe karty Nemezis 1. rzędu, pięć kart 2. rzędu oraz siedem kart 3. rzędu.

Następnie Heniek dzieli karty Eksperymentu 153 na trzy stosy według rzędów. Najpierw tasuje trzy unikatowe karty Eksperymentu 153 3. rzędu razem z siedmioma podstawowymi kartami 3. rzędu i kładzie je zakryte na stole. Następnie tasuje trzy karty Eksperymentu 153 2. rzędu razem z pięcioma podstawowymi kartami 2. rzędu i kładzie je zakryte na kartach 3. rzędu. Na koniec tasuje trzy karty Eksperymentu 153 1. rzędu razem z trzema kartami podstawowymi 1. rzędu i kładzie je zakryte na wierzchu kart 2. rzędu. Od tej pory Heniek nie będzie już tasował talii Nemezis. Kładzie ją obok arkusza Nemezis.

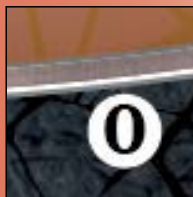
Gosia i Heniek nie utworzyli jeszcze talii z ulepszonymi podstawowymi kartami Nemezis, dlatego Heniek nie włączył ich w talię Nemezis.

(9) Jako że talia Nemezis została już utworzona, Heniek sprawdza arkusz Eksperymentu 153, by poznać dalsze instrukcje dotyczące przygotowania rozgrywki. Na arkuszu napisano: „Umieść arkusz Rozrostu obok tego arkusza. Umieść cztery żetony Paszczy na czterech polach „Start” arkusza Rozrostu. Przesuń dwa różne żetony Paszczy o jedno pole do przodu. Eksperyment 153 nie używa wskaźnika życia Nemezis. Zamiast tego każda Paszcza otrzymuje 20 punktów życia”. Heniek umieszcza więc arkusz Rozrostu obok arkusza Eksperymentu 153, a cztery żetony Paszczy na czterech polach Start tego arkusza. Następnie przesuwają dwa z żetonów Paszczy o jedno pole i przydziela każdej Paszczy po 20 punktów życia.



KARTY 0. RZĘDU

W zależności od wybranego Nemezis mogą pojawić się karty używane poza talią Nemezis. Takie karty są oznaczone jako karty 0. rzędu. Należy zapoznać się z instrukcjami przygotowania znajdującymi się na rewersie arkusza Nemezis.



PRZYGOTOWANIE RYNKU ZASOBÓW

- 10 Stosy zasobów składają się z kart, które gracze mogą pozyskiwać podczas gry. Rynek zasobów składa się z dziewięciu takich stosów, a każdy z nich zawiera kilka kopii takiej samej karty. Gracze tworzą dziewięć stosów kart graczy z kart znajdujących się w Koszarach. Następnie wykluczają wszystkie karty, które nie znalazły się na rynku zasobów. Wykluczone karty są usuwane z Ekspedycji.

PUSTE STOSY ZASOBÓW

Jeżeli w jakimś stosie zabraknie kart, ten stos jest uważany za pusty. Pustego miejsca na rynku zasobów nie można uzupełniać nowym stosem zasobów.

WSKAZÓWKI TWORZENIA RYNKU ZASOBÓW

Wybierz 3 Klejnoty, 2 Artefakty oraz 4 Zaklęcia. Następnie wszystkie karty o tej samej nazwie umieść w osobnym stosie na środku stołu.



Klejnoty są głównym sposobem na pozyskiwanie eteru 6. Wydawanie eteru 6 służy do pozyskiwania nowych kart, wzmacniania i otwierania Bram oraz otrzymywania Ładunków.

- Każdy stos zasobów z Klejnotami składa się z siedmiu kart Klejnotów.



Zaklęcia stanowią główny sposób zadawania obrażeń Nemezis oraz ich Poplecznikom. Każde Zaklęcie musi zostać przygotowane na Bramie podczas jednej tury, aby w następnej mogło zostać aktywowane.

- Każdy stos zasobów z Zaklęciami składa się z pięciu kart Zaklęć.



Artefakty mają różnorodne efekty, które są rozpatrywane natychmiast po zagraniu karty.

- Każdy stos zasobów z Artefaktami składa się z pięciu kart Artefaktów.

Porada: Zaleca się, by rynek zasobów zawierał przynajmniej jeden Klejnot o koszcie 3 6, tak by gracze mieli możliwość zakupu droższych kart w kolejnych turach.



ROZGRYWKA

KOLEJNOŚĆ TUR

W **Aeon's End: Wygnańcy** występuje zmienna kolejność tur, wyznaczana przez talię tur. Na początku gry oraz po zakończeniu tury gracza lub Nemezis należy dobrać kartę z talii tur, aby wyznaczyć, do kogo będzie należała kolejna tura. Dobraną kartę należy umieścić odkrytą na wierzchu stosu odrzuconych kart tury.

Jeśli przed dobraniem lub odkryciem kolejnej karty tury talia tur jest pusta, gracze muszą potasować wszystkie dotychczas odrzucone karty tur i umieścić je zakryte na miejscu talii tur.

OMÓWIENIE TUR Y GRACZA

1. Faza aktywacji

Możesz aktywować dowolne Zaklęcia przygotowane na otwartych Bramach. Musisz aktywować wszystkie Zaklęcia przygotowane na zamkniętych Bramach. Aktywowane Zaklęcia natychmiast umieść na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych.

2. Faza główna

Możesz wykonać poniższe akcje w dowolnej kolejności oraz dowolną liczbę razy:

1. Zagrać karty Klejnotu lub Artefaktu
2. Pozyskanie karty
3. Pozyskanie Ładunku
4. Wzmocnienie Bramy
5. Otwarcie Bramy
6. Przygotowanie Zaklęcia na Bramie
7. Rozpatrzenie efektu „Gdy przygotowane”
8. Rozpatrzenie efektu „ABY ODRZUCIĆ”

3. Faza dobierania

Umieść wszystkie Klejnoty i Artefakty zagrane podczas tej tury na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych w dowolnej kolejności.

Następnie dobierz karty z wierzchu swojej talii w taki sposób, aby w sumie mieć na ręce pięć kart.

Jeżeli w dowolnym momencie gry punkty życia gracza spadną do zera, ten gracz zostaje wyczerpany.

Więcej informacji dotyczących Wyczerpania znajdziesz na stronie 18.

PRZYKŁAD KOLEJNOŚCI TUR

Po tym, jak Gosia i Heniek przygotowali grę, rozpoczynają rozgrywkę poprzez dobranie wierzchniej karty z talii tur. Dobrali kartę 1. Gracza, więc pierwsza tura należy do Gosi.



Podczas swojej tury Gosia rozegra następujące fazy w podanej kolejności: faza aktywacji, faza główna oraz faza dobierania.

Podczas fazy aktywacji Gosia może aktywować Zaklęcia, które przygotowała w swojej wcześniejszej turze. Jako że jest to pierwsza tura w grze, Gosia pomija tę fazę i przechodzi do fazy głównej.

EFEKTY SYMULTANICZNE

Jeżeli kiedykolwiek efekty z dwóch różnych kart/arkuszy mają być rozpatrzone w tym samym czasie, gracze decydują w jakiej kolejności należy je rozpatrzyć.



TURA GRACZA: 1 – FAZA AKTYWACJI

Aktywacja przygotowanych Zaklęć:

- Możesz aktywować dowolne Zaklęcia przygotowane na otwartych Bramach.
- Musisz aktywować wszystkie Zaklęcia przygotowane na zamkniętych Bramach wzmocnionych podczas poprzedniej tury.
- Ty wybierasz, w jakiej kolejności **aktywujesz** swoje Zaklęcia.

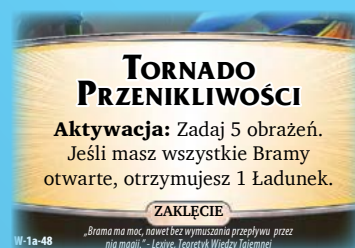
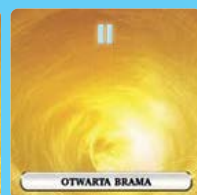
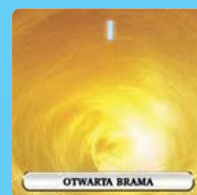
Gdy aktywujesz Zaklęcie:

- Odrzuć kartę Zaklęcia na wierzch swojego stosu kart odrzuconych natychmiast po aktywacji, a następnie rozpatrz efekt Zaklęcia poprzedzony słowem kluczowym „Aktywacja”.
- Zaklęcie może zadawać obrażenia wyłącznie pojedynczemu Poplecznikowi albo Nemezis, o ile efekt na karcie nie mówi inaczej.
- Niektóre Bramy dodają „+1 do obrażeń” po tym, jak zostaną otwarte. Każde Zaklęcie aktywowane z otwartej Bramy z tym efektem dodaje 1 punkt obrażeń nawet wtedy, gdy domyślny efekt Zaklęcia nie powoduje żadnych obrażeń.
- **Aeon's End: Wygnańcy** wprowadza kilka nowych postaci Magów z unikatowymi Bramami. Jeśli dany Mag posługuje się taką Bramą, jej efekt jest opisany na rewersie arkusza tego Maga.
- Gdy aktywujesz Zaklęcie z **Echem**, rozpatrz efekt aktywacji tego Zaklęcia dwukrotnie. Wszelkie dodatkowe efekty stosowane przy aktywacji takiego Zaklęcia dodawane są przy obu rozpatrzeniach efektu takiej karty.

Przykładowo: aktywujesz Zaklęcie z Echem, którego efektem aktywacji jest „Zadaj 2 obrażenia”. To Zaklęcie zostało przygotowane na Bramie z następującymi dwoma efektami: „+1 do obrażeń” i „+1 do żywotności Gravehold”. Rozpatrywanie aktywacji tego Zaklęcia wygląda następująco: „Zadaj 3 obrażenia Poplecznikowi albo Nemezis. Gravehold otrzymuje 1 punkt żywotności”, a następnie „Zadaj 3 obrażenia Poplecznikowi albo Nemezis. Gravehold otrzymuje 1 punkt żywotności”.

Gdy zadajesz obrażenia:

- Poplecznikowi – usuń tyle żetonów życia z karty Poplecznika, ile zadałeś mu obrażeń. Po usunięciu ostatniego żetonu życia z karty Poplecznika zostaje on natychmiast odrzucony.
- Nemezis – zmniejsz jego życie na wskaźniku o wartość zadanych mu obrażeń. Jeżeli poziom życia Nemezis spadnie do 0, gracze natychmiast zwyciężają.



PRZYKŁADOWA FAZA AKTYWACJI

Na potrzeby tego przykładu pominiemy parę tur do momentu, w którym Heniek zdobył kilka Zaklęć. Jak pokazano powyżej, rozpoczyna on swoją turę z przygotowanymi Zaklęciami „Iskra” oraz „Tornado Przenikliwości”. „Iskra” została przygotowana na Bramie I, która jest otwarta, więc może zostać aktywowana teraz lub podczas kolejnych tur. „Tornado Przenikliwości” zostało przygotowane na zamkniętej Bramie III, dlatego Heniek musi aktywować „Tornado Przenikliwości”.



Heniek w pierwszej kolejności decyduje się na aktywację „Tornado Przenikliwości”. Natychmiast umieszcza Zaklęcie na swoim stosie kart odrzuconych, a następnie rozpatruje efekt aktywacji z karty i zadaje 5 obrażeń jednemu z żetonów Paszczy Eksperymentu 153.

Na koniec Heniek decyduje się nie aktywować „Iskry” przygotowanej na otwartej Bramie. Postanawia zachować to Zaklęcie na kolejną turę, w której może pojawić się nowy Poplecznik.

W **Aeon's End: Wygnańcy** występują efekty, które pozwolą ci aktywować przygotowane Zaklęcia innych graczy. Podczas aktywacji takiego Zaklęcia „ty”, do którego odnosi się efekt karty, oznacza ciebie – osobę aktywującą Zaklęcie. To ty podejmujesz wszystkie decyzje związane z tym Zaklęciem. Po aktywacji Zaklęcia należącego do innego gracza kartę Zaklęcia należy odrzucić na stos kart odrzuconych tego gracza.

TURA GRACZA: 2 – FAZA GŁÓWNA

Poniższe akcje mogą zostać wykonane w dowolnej kolejności i dowolną liczbę razy podczas fazy głównej tury gracza.

Możesz na przykład zagrać kartę Klejnotu, pozyskać kartę, przygotować Zaklęcie, zagrać kolejną kartę Klejnotu i pozyskać jeszcze jedną kartę.

1. Zagranie karty Klejnotu lub Artefaktu:

- Po zagraniu karty wykonaj wszystkie opisane na niej działania, o ile jest to możliwe.
- Jeżeli w tekście występuje wyraz „albo”, wybierz tylko jedną z podanych opcji. Jeżeli w danym momencie możesz wykonać w całości tylko jedną z dwóch opcji, musisz wybrać właśnie tę opcję.
- Możesz pozyskać eter , nawet jeżeli nie zamierzasz go wydać.
- Niewydany eter  na końcu tury zostaje utracony. Nie można gromadzić eteru przez więcej niż jedną turę ani przekazywać go sojusznikowi.
- Na końcu swojej tury umieść wszystkie zagrane karty Klejnotów i Artefaktów na swoim stosie kart odrzuconych, w dowolnej kolejności.

2. Pozyskanie karty:

- Możesz pozyskać kartę z rynku zasobów, wydając na nią zdobyty w tej turze eter  w liczbie odpowiadającej kosztowi karty, który jest wskazany w jej prawym górnym rogu.
- Pozyskaną kartę natychmiast umieść na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych.

3. Pozyskanie Ładunku:

- Możesz zapłacić 2 eteru , aby pozyskać Ładunek.
- Po pozyskaniu Ładunku umieść żeton Ładunku na swoim arkuszu Maga, poniżej opisu zdolności specjalnej.
- Nie możesz wykorzystać  do pozyskiwania Ładunków dla swoich sojuszników.
- W żadnym momencie nie możesz posiadać więcej Ładunków, niż jest to wymagane do użycia zdolności specjalnej. Maksymalna liczba Ładunków jest wyznaczona liczbą pól przeznaczonych na ich żetony na arkuszu Maga: 4, 5 lub 6.

WAŻNE POJĘCIA

Przylączenie: Niektóre Artefakty można **przyłączyć** do Bramy. Gdy przyłączasz Artefakt do Bramy, połóż kartę tego Artefaktu pod żetonem Bramy. Do jednej Bramy nie można przyłączyć więcej niż jednego Artefaktu. Przyłączone Artefakty nie są odrzucane na koniec tury. W przypadku gdy taki Artefakt jest odrzucany, umieszcza się go na stosie kart odrzuconych gracza, do którego Bramy był on przyłączony. Gdy Brama z przyłączonym Artefaktem jest niszczona, przyłączony Artefakt należy odrzucić.

Rząd Nemezis: Niektóre efekty odnoszą się do rzędu Nemezis. Podczas rozgrywki aktualny rząd Nemezis to najwyższy numer rzędu na dowolnej karcie Nemezis znajdującej się w grze lub na stosie kart odrzuconych Nemezis. Na ogół oznacza to ostatnią kartę dobraną z talii kart Nemezis.

Odkrywanie kart: Po odkryciu wierzchniej karty z dowolnej talii należy ją odłożyć z powrotem na wierzch tej talii. Jeśli odkryto więcej niż 1 kartę, można je odłożyć w dowolnej kolejności.

KOLEJNOŚĆ ODRZUCANIA

Podczas aktywacji Zaklęcia jego karta jest odrzucana na stos kart odrzuconych jeszcze przed rozpatrzeniem efektu. Karty pozyskane z rynku zasobów należy natychmiast odłożyć na stos kart odrzuconych.

Zagrywane karty Klejnotów lub Artefaktów należy umieścić przed sobą w obszarze rozgrywki. Na końcu swojej tury, podczas fazy dobierania, gracz umieszcza zagrane karty Klejnotów i Artefaktów na stosie kart odrzuconych w dowolnej, wybranej przez siebie kolejności.

FAZA GŁÓWNA: PRZYKŁAD POZYSKANIA I WYDANIA ETERU



Podczas swojej pierwszej tury Gosia ma na ręce „Rzeźbiarza Glifów” oraz cztery „Kryształy”.

Zagrywa swoje cztery „Kryształy”, by pozyskać 4 . Następnie zagrywa „Rzeźbiarza Glifów” aby pozyskać jeszcze 1 eter .

Gosia posiada w sumie 5 . Ma wiele możliwości wykorzystania go. Postanawia wydać wszystkie 5 , by pozyskać „Soczewki Transmutera”. Natychmiast umieszcza je na swoim stosie kart odrzuconych.



ALBO

Gosia mogła wydać 4 , by pozyskać 2 Ładunki.

Mogłaby też wówczas wykorzystać swego „Rzeźbiarza Glifów”, aby umieścić żeton Glifu na karcie znajdującej się na rynku zasobów.



4. Wzmocnienie Bramy:

- Możesz wzmocnić zamkniętą Bramę, płacąc koszt wzmocnienia wymieniony na Bramie tuż przed słowem „Wzmocnij”.
- Po wzmocnieniu Bramy obróć ją o 90° zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Na wzmocnionej Bramie w tej samej turze możesz przygotować Zaklęcie.
- W czasie jednej tury dowolna liczba Bram może być wzmocniana dowolną liczbą razy. Po wzmocnieniu Bramy nie trzeba przygotowywać na niej Zaklęcia.
- Brama, której żółta sekcja po obroceniu znajduje się u góry, może zostać otwarta w wyniku efektu, który by tę Bramę wzmocnił.

5. Otwarcie Bramy:

- Możesz otworzyć zamkniętą Bramę, opłacając koszt pokazany w górnej części Bramy. Z każdym wzmocnieniem koszt otwarcia Bramy maleje.
- Po otwarciu Bramy należy odwrócić ją na stronę pokazującą otwartą Bramę. Po otwarciu Brama pozostaje otwarta do końca gry. Na otwartej w danej turze Bramie można przygotować Zaklęcie od razu, a także w każdej następnej turze.

6. Przygotowanie Zaklęcia na Bramie:

- Aby przygotować Zaklęcie, zagraj kartę Zaklęcia na otwartą Bramę lub na Bramę zamkniętą, ale wzmocnioną w tej turze. Na każdej Bramie może znajdować się tylko jedno przygotowane Zaklęcie. Nie możesz przygotować Zaklęcia na Bramie, na której już znajduje się przygotowane Zaklęcie. Zaklęcia możesz przygotowywać wyłącznie na swoich Bramach.
- Przygotowane Zaklęcia mogą zostać aktywowane w fazie aktywacji podczas twojej następnej tury.

7. Rozpatrzenie efektu „Gdy przygotowane”:

- Możesz rozpatrzyć efekt dowolnego przygotowanego Zaklęcia ze słowem kluczowym „Gdy przygotowane”, które odnosi się do fazy głównej. Taki efekt może zostać rozpatrzony podczas tej samej tury, w której dane Zaklęcie zostało przygotowane lub podczas każdej następnej tury, w której Zaklęcie pozostaje przygotowane.

8. Rozpatrzenie efektu „ABY ODRZUCIĆ”:

- Niektóre karty Nemezis posiadają efekty poprzedzone słowem kluczowym „ABY ODRZUCIĆ”. Podczas fazy głównej możesz w pełni rozpatrzyć ten efekt, dzięki czemu ta karta zostanie odrzucona. Sojusznicy nie mogą ci pomóc w rozpatrywaniu efektu „ABY ODRZUCIĆ”. Jeżeli karta Mocy zostanie odrzucona w ten sposób, jej efekt „MOC X” nie zostanie rozpatrzony.

PRZYKŁAD WZMOCNIENIA LUB OTWARCIA BRAMY

W tym przykładzie rozpatrzmy kilka innych akcji, które Gosia może wykonać w swojej pierwszej turze. Na ręce ma cztery „Kryształy” i jednego „Rzeźbiarza Glifów”. Trwa faza główna. Gosia nie posiada Zaklęcia na swojej początkowej ręce, ale ma jedno w swojej startowej talii. Na razie nie ma też otwartych Bram, więc zastanawia się nad wzmocnieniem lub otwarciem jednej z nich już w swojej pierwszej turze.



Rozpoczyna swoją fazę główną, zagrywając cztery „Kryształy”, by zdobyć 4 ether. Ma teraz cztery opcje wzmocnienia swoich Bram.

- Może wzmocnić Bramę II za 2 ether z dwóch „Kryształów”. Zostanie jej 2 ether, które może przeznaczyć na pozyskanie Ładunku albo ponowne wzmocnienie Bramy II.
- Jeśli zagrałaby swojego „Rzeźbiarza Glifów”, aby otrzymać dodatkowy 1 ether, mogłaby otworzyć swoją Bramę II za 5 ether.
- Może wzmocnić Bramę III za 3 ether.
- Może otworzyć Bramę IV za 4 ether.

Gosia decyduje się na otwarciu Bramy IV (opcja 4), więc odwraca żeton tej Bramy na jej otwartą stronę.

Na koniec Gosia używa swojego „Rzeźbiarza Glifów”, aby umieścić żeton Glifu na karcie na rynku zasobów, gdyż nie użyła tej karty do pozyskania etheru w celu wzmocnienia lub otwarcia jednej ze swoich Bram.



TURA GRACZA: 3 – FAZA DOBIERANIA

Po zakończeniu fazy głównej musisz umieścić wszystkie zagrane w tej turze karty Klejnotów i Artefaktów na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych, w wybranej przez siebie kolejności.

Następnie, zachowując niezagrane karty na ręce, dobierasz karty z wierzchu swojej talii, tak aby mieć w sumie pięć kart na ręce.

Gdy zdarzy się, że w twojej talii nie będzie wystarczającej liczby kart, by dobrać je na rękę lub odkryć, należy dobrać lub odkryć pozostałe karty z talii. Następnie trzeba odwrócić stos kart odrzuconych, by utworzyć nową talię i dobrać lub odkryć pozostałe karty. W żadnym momencie gry nie możesz tasować swojej talii.

Pamiętaj:

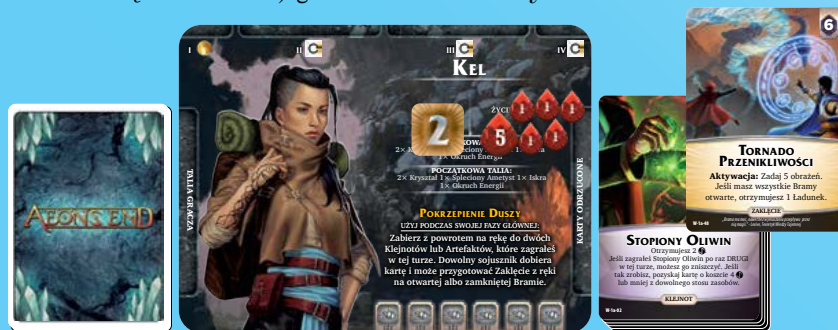
- Podczas swojej tury nie możesz zdecydować o odrzuceniu kart z ręki. W odróżnieniu od wielu innych gier opartych na mechanice budowania talii w **Aeon's End** na koniec tury nie odrzucaś kart pozostałych na ręce.
- W każdej chwili możesz przeglądać swój stos kart odrzuconych, ale nie możesz zmieniać kolejności kart.
- Nie możesz przeglądać swojej talii.
- Nie ma limitu kart na ręce.

BRAK TASOWANIA TALII

W odróżnieniu od wielu innych gier opartych na mechanice budowania talii w **Aeon's End**: **Wygnańcy** gracze nie tasują swoich stosów kart odrzuconych przed utworzeniem z nich talii. Wystarczy odwrócić stos kart odrzuconych, aby utworzyć zakrytą talię.

PRZYKŁADOWA FAZA DOBIERANIA

Tura Heńka dobiega końca. Podczas fazy aktywacji aktywował Zakłęcie „Tornado Przenikliwości”, które od razu znalazło się na wierzchu jego stosu kart odrzuconych.



W fazie głównej swojej tury zagrał „Falszera Przeznaczenia”, trzy „Kryształ” oraz „Stopiony Oliwin”. Użył „Falszera Przeznaczenia”, by umożliwić Gosi ulepszenie jej karty w ręce. Na koniec Heńek wykorzystuje 5 1 ze „Stopionego Oliwina” i „Kryształów”, by pozyskać „Błyskawicę”.

„Błyskawicę” umieścił od razu na karcie „Tornado Przenikliwości” na swoim stosie kart odrzuconych. W ten sposób Heńek zakończył fazę główną swojej tury.

Na początku fazy dobierania umieszcza „Falszera Przeznaczenia”, „Kryształ” oraz „Stopiony Oliwin” na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych w wybranej przez siebie kolejności. Zdecydował położyć najpierw „Falszera Przeznaczenia”, następnie „Stopiony Oliwin”, a na końcu wszystkie „Kryształ”.

Następnie Heńek dobiera karty z wierzchu swojej talii, tak by mieć na ręce 5 kart. Jego talia liczy tylko dwie karty. Heńek dobiera więc te dwie karty i bez tasowania odwraca swój stos kart odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię. Na koniec dobiera kolejne trzy karty, by w sumie mieć 5 kart na ręce.



OMÓWIENIE TUR Y NEMEZIS

1. Faza główna

Rozpatrzenie efekty na znajdujących się w grze kartach Popleczników i kartach Mocy Nemezis w takiej kolejności, w jakiej zostały one zagrane (od najwcześniejszej do najpóźniejszej).

2. Faza dobierania

Dobierzcie kartę z talii Nemezis.

- Jeśli jest to karta Ataku, natychmiast rozpatrzenie efekt tej karty.
- Jeśli jest to karta Poplecznika lub Mocy, umieścić ją w grze, kładąc na niej odpowiednią liczbę żetonów Życia albo Mocy. Następnie rozpatrzenie wszystkie efekty tej karty, które są poprzedzone słowem kluczowym „NATYCHMIAST”. Pozostałe efekty z tej karty nie zostaną rozpatrzone podczas tej tury.

Jeżeli w dowolnym momencie gry punkty życia gracza spadną do zera, ten gracz zostaje wyczerpany. Więcej informacji dotyczących Wyczerpania znajdziesz na stronie 18.

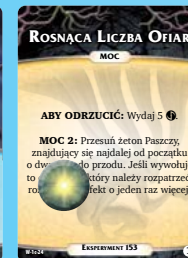
TURA NEMEZIS: 1 – FAZA GŁÓWNA

Rozpoczynając od kart Popleczników i kart Mocy, które najdłużej znajdują się w grze, rozpatrzenie efekty z każdej karty Poplecznika i Mocy w grze.

- Rozpatrzenie efekty poprzedzone słowem kluczowym „TRWAŁY”.
- Z każdej karty Mocy usuniecie po 1 żetonie Mocy. Jeżeli po jego usunięciu na danej karcie nie ma żadnych żetonów Mocy, rozpatrzenie efekt poprzedzony słowem kluczowym „MOC X” i odrzucenie tę kartę.

PRZYKŁAD FAZY GŁÓWNEJ NEMEZIS

Przenieśmy się o kilka tur do przodu. Gosia i Heniek dobrali kartę tury Nemezis. Eksperyment 153 posiada w grze „Ogara Księżycowego Zewu”, a także „Rosnącą Liczbę Ofiar” z jednym żetonem Mocy. Powyższe karty weszły do gry w podanej kolejności, w związku z czym Gosia i Heniek rozpatrzą ich efekty w takiej kolejności.



Po pierwsze, dzięki trwałemu efektowi „Ogara Księżycowego Zewu”, Gravehold otrzymuje 2 obrażenia. Heniek obniża wartość wskaźnika żywotności Gravehold z 26 na 24.

OGAR KSIĘŻYCOWEGO ZEWU

Zmniejsz do 1 wszystkie obrażenia zadawane temu Poplecznikowi przez Zaklęcia, których koszt to 5 lub więcej.
TRWAŁY: Gravehold otrzymuje 2 obrażenia.



Następnie gracze usuwają jeden żeton Mocy z karty Mocy „Rosnąca Liczba Ofiar”. Na tej karcie nie ma już więcej żetonów Mocy, dlatego należy rozpatrzyć jej efekt: „Przesuń żeton Paszczy, znajdujący się najdalej od początku o dwa pola do przodu. Jeśli wywołuje to efekt toru, który należy rozpatrzyć, rozpatrz ten efekt o jeden raz więcej”.

Heniek sprawdza więc Paszczę na arkuszu Rozrostu i jedna z nich nie znajduje się na swoim polu startowym. Heniek przesuwa ją zatem o dwa pola do przodu. Sprawia to, że Paszcza trafia na pole z tekstem „Gravehold otrzymuje 4 obrażenia”. Na arkuszu Nemezis napisano, że kiedy Paszcza przemieści się na pole z efektem, to należy go rozpatrzyć. Z kolei karta „Rosnąca Liczba Ofiar” stanowi, że taki efekt trzeba dodatkowo rozpatrzyć jeszcze raz. Oznacza to, że Gravehold otrzymuje 8 obrażeń. Heniek zmniejsza więc wartość na wskaźniku żywotności Gravehold z 24 na 16.

TUŁACZE

Niektórzy Poplecznicy posiadają na karcie słowo kluczowe „TUŁACZ”. Oznacza to, że wszystkie obrażenia zadawane im przez zdolności i karty muszą być zredukowane do 1. Jednak gracze mogą wydawać wybraną przez siebie ilość eteru, aby zadawać tego rodzaju Poplecznikom taką samą liczbę obrażeń, co wydana liczba.

ABY ODRZUCIĆ: Wydadź 5.

MOC 2: Przesuń żeton Paszczy, znajdujący się najdalej od początku o dwa pola do przodu. Jeśli wywołuje to efekt toru, który należy rozpatrzyć, rozpatrz ten efekt o jeden raz więcej.



TURA NEMEZIS: 2 – FAZA DOBIERANIA

Dobierzcie kartę Nemezis:

- Jeżeli talia Nemezis jest pusta, a trzeba dobrać kartę Nemezis, zamiast tego następuje trzykrotne Wyzwolenie.

Jeśli dobrana karta to:

- **Karta Ataku:** Natychmiast rozpatrzyć jej efekty w kolejności podanej na karcie. Następnie odłożyć tę kartę na wierzch stosu kart odrzuconych Nemezis.
- **Karta Poplecznika:** Rozpatrzyć efekty poprzedzone słowem kluczowym „NATYCHMIAST”. Następnie umieścić kartę Poplecznika w grze z żetonami życia o łącznej wartości wskazanej na karcie.
- **Karta Mocy:** Rozpatrzyć efekty poprzedzone słowem kluczowym „NATYCHMIAST”. Następnie umieścić kartę Mocy w grze z żetonami Mocy w liczbie wskazanej na karcie.

Podczas rozpatrywania efektów kart:

- Jeżeli dany efekt nie może zostać w pełni rozpatrzony, rozpatrzyć tyle, ile się da. Jeżeli macie możliwość wyboru pomiędzy dwoma efektami, musicie wybrać opcję, którą możecie rozpatrzyć w pełni.
- Efekty trwałe oraz Moce są rozpatrywane wyłącznie w fazie głównej tury Nemezis. Te efekty są ignorowane przy kartach Popleczników i Mocy, które dopiero weszły do gry, i będą rozpatrywane od następnej tury Nemezis.

NIEJEDNOZNACZNOŚĆ

Niekiedy efekty na kartach Nemezis mogą być niejednoznaczne przy wskazywaniu, który z graczy i w jaki sposób jest nimi dotknięty. W takich przypadkach to gracze ustalają, co się dzieje.

Przykładowo, gdy rozpatrywany jest efekt z karty Nemezis, który zadaje obrażenia graczowi o najniższym poziomie życia, ale okazuje się, że dwoje graczy ma taką samą najniższą wartość życia, to oni decydują, które z nich otrzymuje obrażenia.

W przypadku gdy karta zadaje obrażenia graczowi z największą liczbą Ładunków, podczas gdy żaden z graczy nie ma żadnego Ładunku, gracze decydują, kto z nich otrzyma obrażenia.

Jeśli efekt karty Nemezis nie może zostać w pełni rozpatrzony, rozpatrzyć go na tyle, na ile jest to możliwe.

Przykładowo, gdy efekt karty Nemezis mówi: „Dowolny gracz niszczy 5 kart ze swojej ręki”, ale żaden z graczy nie ma na ręce 5 ani więcej kart, gracz z największą liczbą kart na ręce musi je wszystkie zniszczyć.

WYCZERPANIE

Jeżeli poziom życia gracza spadnie do 0, ten gracz zostaje wyczerpany. W takiej sytuacji należy rozpatrzyć poniższe efekty w podanej kolejności:

- Dwukrotne rozpatrzenie efektu Wyzwolenia Nemezis. Jeżeli gracz zostanie wyczerpany podczas rozpatrywania efektu Wyzwolenia Nemezis, należy rozpatrzyć efekt Wyzwolenia do końca, zanim ten gracz zacznie rozpatrywać efekty wyczerpania.
- Wyczerpany gracz niszczy jedną ze swoich Bram. Jeśli znajduje się na niej przygotowane Zaklęcie, zostaje ono odrzucone.

PRZYKŁADOWA FAZA DOBIERANIA NEMEZIS

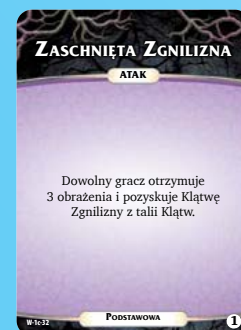
Po zakończeniu fazy głównej tury Nemezis Gosia i Heniek przechodzą do fazy dobierania tury Nemezis. W tej fazie dobiorą kartę z talii Nemezis i rozpatrzą jej efekt. Poniżej znajdują się przykłady trzech typów kart Nemezis wraz z krótkim opisem, jak je rozpatrywać.

PRZYKŁAD KARTY ATAKU

W tym przykładzie Gosia i Heniek dobierają „Zaschniętą Zgniliznę” – kartę Ataku z talii Eksperymentu 153.

Karty Ataku należy rozpatrywać natychmiast po dobraniu. Efekt karty „Zaschnięta Zgnilizna” to „Dowolny gracz otrzymuje 3 obrażenia i otrzymuje Kłatwę Zgnilizny z talii Kłąt.”

Gosia i Heniek decydują, że to Heniek przyjmie te obrażenia. Heniek zmienia liczbę swoich punktów życia z 10 na 7. Odszukuje też w talii Kłąt kartę „Kłatwa Zgnilizny” i umieszcza ją w swoim stosie kart odrzuconych.



Na koniec karta „Zaschniętej Zgnilizny” zostaje odłożona na stos kart odrzuconych Nemezis.

PRZYKŁAD KARTY POPELCZNIKA

W tym przykładzie Gosia i Heniek dobierają z talii kartę Poplecznika „Tułacz Biczownik”.

„Tułacz Biczownik” to Poplecznik bez efektu NATYCHMIAST, w związku z czym jest od razu umieszczany w grze z jednym żetonem życia o wartości 5 i jednym żetonem życia o wartości 1, czyli 6 punktami życia wskazanymi przez kartę.

Tułacz Biczownik posiada cechę „Tułacz”, co oznacza, że wszystkie obrażenia zadawane mu przez karty i zdolności graczy są redukowane do 1, ale gracze mogą wydawać dowolną ilość eteru ❶, aby zadawać mu taką samą liczbę obrażeń.



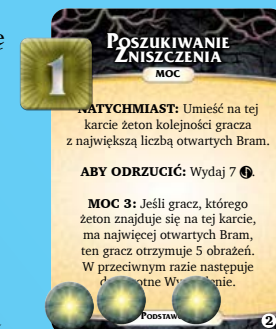
Gosia i Heniek zapoznają się również z trwałym efektem na karcie, by dowiedzieć się, co się stanie w następnej fazie głównej tury Nemezis. Ten efekt nie jest rozpatrywany podczas tej tury, ponieważ trwałe efekty są rozpatrywane tylko podczas fazy głównej tury Nemezis, a ta już się zakończyła.

PRZYKŁAD KARTY MOCY

W tym przykładzie Gosia i Heniek dobierają z talii Nemezis kartę „Poszukiwanie Zniszczenia”.

Ponieważ jest to karta Mocy, od razu umieszczają ją w grze z trzema żetonami Mocy, jak informuje słowo kluczowe „MOC 3”. „Poszukiwanie Zniszczenia” ma efekt natychmiastowy: „Umieść na tej karcie żeton kolejności gracza z największą liczbą otwartych Bram.” Najwięcej takich Bram ma Heniek, więc umieszcza na karcie swój żeton kolejności. Gosia i Heniek zapoznają się teraz z efektem karty, który będą musieli rozpatrzyć, gdy z karty zostaną odrzucone wszystkie żetony Mocy. Odrzucanie żetonów Mocy oraz rozpatrywanie ewentualnych efektów kart Mocy następuje podczas fazy głównej tury Nemezis, która w tej turze dobiegła już końca. Żadna z tych dwóch akcji nie zostanie teraz podjęta.

„Poszukiwanie Zniszczenia” posiada też efekt poprzedzony sformułowaniem „ABY ODRZUCIĆ”. Dowolny gracz może rozpatrzyć ten efekt w fazie głównej swojej tury, by odrzucić tę kartę Mocy bez rozpatrywania jej efektu „MOC 3”.



- Zniszczone Bramy należy odłożyć do pudełka – nie ma możliwości odzyskania zniszczonej Bramy. Pozostałe Bramy zostają na swoich dotychczasowych miejscach.
- Wyczerpany gracz odrzuca wszystkie żetony Ładunków.

Wyczerpany gracz kontynuuje rozgrywkę zgodnie z dotychczasowymi zasadami z poniższymi wyjątkami:

- Wyczerpany gracz nie może odzyskać punktów życia.
- Gdy efekt danej karty zadaje obrażenia graczowi z najmniejszą liczbą punktów życia, te obrażenia zawsze otrzymuje niewyczerpany gracz z najmniejszą liczbą punktów życia.
- Gdy wyczerpany gracz miałby otrzymać obrażenia, zamiast tego Gravehold otrzymuje podwójną wartość tych obrażeń. Dotyczy to również pozostałych punktów obrażeń przekraczających liczbę potrzebną do wyczerpania gracza.

Jeżeli wszyscy gracze zostali wyczerpani, gra natychmiast kończy się porażką graczy.

WAŻNE POJĘCIA

„ABY ODRZUCIĆ”: Niektóre karty Mocy Nemezis posiadają efekt poprzedzony sformułowaniem „ABY ODRZUCIĆ”. Podczas fazy głównej swojej tury gracz może rozpatrzyć efekt poprzedzony sformułowaniem „ABY ODRZUCIĆ”, by odrzucić daną kartę Mocy. Efekt „MOC X” karty Mocy odrzuconej w ten sposób nie będzie rozpatrywany.

„ALBO”: Gdy efekt karty daje dwie możliwości do wyboru oddzielone słowem „ALBO”, gracze mogą wybrać dowolną opcję, chyba że któraś z opcji nie może zostać w pełni rozpatrzona. W takim przypadku gracze muszą wybrać tę opcję, którą mogą w pełni rozpatrzyć.

Koszary: Pomiedzy rozgrywkami gracze będą trzymać w Koszarach wszystkie elementy gry, do których mają dostęp w danym momencie Ekspedycji. Będą to karty graczy, arkusze Magów i karty Skarbów.

Sojusznik: Sojusznik to każdy inny gracz z wyjątkiem ciebie.

Wyklucz: Aby wykluczyć kartę, należy umieścić ją w pudełku, w odpowiedniej sekcji kart wykluczonych. Wykluczone karty nie będą już używane w aktualnej Ekspedycji.

Wyzwolenie: Niektóre karty Nemezis mówią o Wyzwoleniu. Każde Nemezis posiada unikatowy efekt Wyzwolenia, który należy rozpatrzyć, gdy zostaje wspomniany przez kartę. Każdy z efektów Wyzwolenia został opisany na arkuszu danego Nemezis.

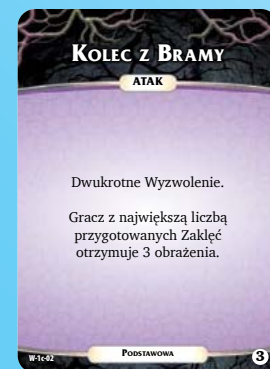
Zniszczenie: Karty, które ulegają zniszczeniu, są trwałe usuwane z aktualnej rozgrywki. Od tego momentu nie mogą być wykorzystywane ani nie będą wpływać na dalszą rozgrywkę.

PRZYKŁAD WYCZERPANIA

Na dalszym etapie rozgrywki, podczas fazy dobierania tury Nemezis, dobrana została karta „Kolec z Bramy” i gracze rozpatrują jej efekt: „Dwukrotne Wyzwolenie. Gracz z największą liczbą przygotowanych Zakłęt otrzymuje 3 obrażenia.” Heniek najpierw więc dwa razy rozpatruje efekt Wyzwolenia Eksperymentu 153 i przesuwa żeton Paszczy o dwa pola do przodu.

Następnie:

- 1 Heniek ma najwięcej przygotowanych Zakłęt i zostały mu już tylko 2 punkty życia. Pierwsze 2 obrażenia sprawiają więc, że zostaje wyczerpany. W wyniku wyczerpania wykonuje kolejno poniższe czynności.
- 2 Dwukrotnie rozpatruje efekt Wyzwolenia Eksperymentu 153. Heniek przesuwa więc dwukrotnie żeton Paszczy o dwa pola do przodu i rozpatruje efekt, który wywołało to przesunięcie.
- 3 Potem Heniek niszczy swoją Bramę III i odrzuca przygotowane na niej Zakłęcia.
- 4 Następnie odrzuca wszystkie żetony Ładunków.
- 5 Podwaja pozostałe 1 obrażenie, które teraz otrzymuje Gravehold. Używając wskaźnika żywotności, zmniejsza żywotność Gravehold o 2 – z 16 na 14.



KONIEC GRY

W każdej sytuacji, gdy zostaną spełnione warunki zwycięstwa lub porażki, rozgrywka dobiega końca.

Gracze zwyciężają, gdy zostanie spełniony dowolny z poniższych warunków:

- Talia Nemezis została wyczerpana, a na końcu dowolnej tury w grze nie znajdują się żadni Poplecnicy ani Moce.
- Poziom życia Nemezis spadnie do 0.

Gracze przegrywają, gdy zostanie spełniony dowolny z poniższych warunków:

- Wszyscy gracze zostali wyczerpani (mają 0 punktów życia).
- Żywotność Gravehold spadnie do 0.

Ponadto każde Nemezis może wprowadzić unikatowy warunek swojego zwycięstwa opisany na jego arkuszu, który powoduje, że gracze natychmiast przegrywają po spełnieniu określonych warunków.

Po zakończeniu rozgrywki gracze odkładają wszystkie karty graczy, arkusze Magów oraz Skarby do Koszar. Kierujcie się wytycznymi z kart Ekspedycji. Zapiszcie też, czy w ostatniej rozgrywce wygraliście czy przegraliście.

ROZGRYWKA DLA 1 GRACZA

W prawdziwie jednoosobowej rozgrywce gracz kontroluje jednego Maga. W takim wypadku gracz jest swoim własnym sojusznikiem. Przykładowo, gdy efekt karty przyznaje Ładunek sojusznikowi, gracz sam dobiera ten Ładunek. Jeśli jakiś efekt dotyczy ciebie i innego gracza, rozpatrujesz ten efekt dwukrotnie.

Nie przegrywasz w przypadku wyczerpania. Porażka następuje w momencie, gdy poziom żywotności Gravehold spadnie do 0. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

Gracz może również grać w pojedynkę, kontrolując kilkoro Magów. Przy takiej rozgrywce należy stosować zasady pasujące do takiej liczby graczy, ilu Magów bierze udział w grze. Nie zaleca się gry jednoosobowej z więcej niż 2 Magami.

SKRÓT PRZYGOTOWANIA TALII NEMEZIS

- Unikatowe karty Nemezis podziel na trzy stosy, w zależności od rzędu. Następnie, korzystając z poniższej tabeli, dodaj do każdego stosu odpowiednią liczbę podstawowych kart Nemezis, w oparciu o liczbę graczy. Zawsze używaj ulepszonych podstawowych kart Nemezis, które otrzymałeś do tej pory w swojej pierwszej Ekspedycji.

POTRZEBNE PODSTAWOWE KARTY NEMEZIS	1 GRACZ	2 GRACZY	3 GRACZY	4 GRACZY
KARTY 1. RZĘDU	1	3	5	8
KARTY 2. RZĘDU	3	5	6	7
KARTY 3. RZĘDU	7	7	7	7



TWÓRCY

Projekt Gry
Kevin Riley, Nick Little i Sydney Engelstein

Opracowanie
Jenny Iglesias i Rui Jin

Scenarzyści
Sydney Engelstein i Kevin Riley

Ilustracje
Gong Studios

Redaktorka edycji angielskiej
Anna Russell

Kierownictwo artystyczne
Daniel Solis, Bill Bricker,
Sydney Engelstein i Kevin Riley

Projekt graficzny
Daniel Solis, Scott Hartman,
Stephanie Gustafsson i Bill Bricker

Polska Edycja
Portal Games Sp. z o.o.
ul. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

Tłumaczenie
Paweł Imperowicz

Redakcja
Grzegorz Polewka, Marcin Zalewski,
Jan Maurycy

Skład
Radosław Dawid

Testerzy: Jonathan Grothe, Anna Russell, Will Sobel, Megan Quick, D Akana, J.R. FitzSimons, Sam Zhu, Teddy Brewer, Dan Smith, Amy Anderson, Chris Anderson, Melissa Brewer, Rui Jin, Chuck Hurd, Chris Rees, Blake Curry, Shaun Pande, Patrick Jost, Jim Baumgartner, Peter Brown, Will Pflug, Rex Ounekeo, Jake Cannon, Zane Nelson, Alex Welch, Steph Hodge, Michael Aldridge, Darko Miljevic, Iñaki Rodriguez, Nicholas Anderson, Nicholas Castiglioni, and Josh Kandiko.