

AEON'S END LEGACY

Jeżeli graliście już w Aeon's End:
Mimo wszystko zapoznajcie się dokładnie z tą instrukcją.
Aeon's End: Legacy ma w dużej mierze takie same zasady jak
Aeon's End gra podstawowa. Jest jednak kilka zasad, które nie
obowiązują na samym początku kampanii w *Aeon's End: Legacy*.
Lektura tej instrukcji będzie również dobrym sposobem
na odświeżenie sobie zasad.

WSTĘP

– Jeszcze nie jesteście Magami Bram – wyjaśnia Brima, krocząc wzdłuż szeregu studentów. W jej delikatnym ciele kryje się ogromna moc. – Magowie Bram chronili nas od samego początku, odkąd spłonął świat i rozpoczęliśmy naszą wędrówkę w ciemność. To oni założyli Gravehold, nasz ostatni bastion. I jeśli pragniecie stanąć u boku tych żywych legend, musicie słuchać i się uczyć. Bezimienni znów powrócą. Jak zawsze. A wy musicie być na to gotowi. Jesteście nadzieją naszej przyszłości.

Jako młodzi uczniowie, dorastaliście wśród opowieści o Magach Bram. Brima, nauczycielka, najmądrzejsza z Magów. Dezmodia, genialna mistrzyni wielkiej magii. Mist, stoicka przywódczyni i geniusz taktyki. Malastar, rzemieślnik magii. Buntowniczy, potężny i nieustraszony – taki właśnie jest Xaxos. Ci Magowie są waszymi bohaterami. I jutro, po waszej próbie, staniecie z nimi w jednym szeregu.

– Każde z was musi przejść swoją próbę, aby nauczyć się dyscypliny i skupienia, narządzi niezbędnych do obrony Gravehold. Bez Gravehold jesteśmy niczym. Być Magiem Bram, to poświęcić życie Gravehold. Kiedy zginiecie, zginiecie w obronie naszego miasta. Dopiero gdy zrozumiecie tę uniwersalną prawdę... będziecie gotowi stać się Magami Bram.



TWÓRCY

Autor gry
Kevin Riley oraz Nick Little
Rozwój gry
Brian McCarthy oraz Jenny Iglesias
Wersja polska
Zespół Portal Games

Ilustracje
Gong Studios
Zarządzanie projektem
Daniel Solis
Skład wersji polskiej
Bartosz Makświej

Scenarzyści
Ryan Schoon oraz Kevin Riley
Redaktor
Rachael Mortimer
Edytor
Daniel Solis, Scott Hartman, Stephanie Gustafsson

Testerzy: David Andrews, Alan V., Richard Johnson, Christian Tjandraatmadja, Jeffrey Hirschey, Jason Thompson, Alexander Honda, Jarus Singh, Nicholas Ormrod, Erin Ferreirae, Michelle Ferreirae, Mark Isaacson, Andrew Federspiel, Richard Truong, JR Honeycutt, Brian Neff, Victoria Mann, Frank Ban, Mike Madoff, Seth Lowenstern, Alan Vangpat, Albin Chevrel, Anne, Brian, and Brick Busha, Patrick Jost, Melody Coffey, Allison Coffey, Travis Nixon, Jerry Buhle, Trish Buhle, Brandon & Emily Pollak, Eden Hansen, Isaac Hansen and Matthew Hansen, Cameron Pluim i Sarah Pluim, Kevin John, Tonya John, Nicole Hoye, Sean Jacquemain, Christen Traviss, H. Benjamin Hansen, Coleman Ellis, Kaitlyn Keil, Paige Pfenninger, Kathleen Engelen, Jonas Vanschooren, Jason and Debbie McReynolds, Teddy Brewer, Amy Anderson, Chris Anderson, Dan Smith, Abel Dawson Kim, Ian Sullivan, Oscar Llaque, Joseph Nguyen, Skylore Evans, Scott Franklin, Yuliy Pisetsky, Artur Beznosyuk, Nathan Rockenbach, Phil Hanna, Sarah Hanna, Evan Champie, Kevin Barnes, Kaitlin Renaud, Andrew Tullsen, Jeremy Leigh, Eli Sausville, Ezra Sausville, Ethan Sausville, Chase Van Epps, Alec Nelson, David Weeks, Garrett Holcombe, Allison Tharpe, Troy Brewer, Alan Steckley, Jon Zierdan, Jeffrey Tabler, James Williams, Kristen Armellino, Donnie Smith, Brandon Basham oraz Ryan Schoon.

© 2018 Lone Oak Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2020 Portal Games Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

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 tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



W odróżnieniu do wielu gier, które resetują się przy każdym rozpoczęciu nowej rozgrywki, *Aeon's End: Legacy* przenosi niektóre elementy pomiędzy nimi. Decyzje, które podejmiecie w pierwszej rozgrywce, będą miały wpływ na wasze przyszłe gry w kampanii. Każdy zespół graczy będzie podejmował własne decyzje w trakcie gry. W ten sposób każda gra będzie niepowtarzalnym doświadczeniem. Czasem będziecie coś pisać na elementach gry. Czasami będziecie umieszczać naklejki na waszych kartach lub arkuszach. Te zmiany są stałe. Przemyślane i strategiczne podejmowanie decyzji zostanie wynagrodzone, natomiast lekkomyślna gra i pochopne decyzje, mogą doprowadzić do kłopotów w przyszłości.

Podczas rozgrywek dowiecie się, w jaki sposób gra będzie się zmieniać.

Przed pierwszą rozgrywką niektóre elementy gry są schowane i zabezpieczone przed otwarciem. W konkretnych momentach kampanii zostaniecie poinstruowani, aby otworzyć zamknięte opakowania, które zawierają ukryte informacje. Bez wyraźnego polecenia, nie należy otwierać opakowań znajdujących się w pudełku z grą. Niektórych reguł, oznaczonych literami od A do Z, brakuje w tej instrukcji. Podczas rozgrywek zdobędziecie brakujące reguły w postaci naklejek. Zostaniecie poinstruowani, aby umieścić je w oznaczonych miejscach w instrukcji. Od tego momentu reguły będą trwale zmienione. Możecie też dostać polecenie wykluczenia karty. Aby wykluczyć kartę, należy umieścić ją w pudełku, w odpowiedniej sekcji kart wykluczonych. **Nie należy używać kart, które zostały wykluczone, chyba że na wyraźne polecenie.**

Rozpoczynacie rozgrywkę *Aeon's End: Legacy* jako adepci magii, którzy nie są zbyt potężni i muszą się jeszcze wiele nauczyć. Po każdej rozgrywce nauczycie się nowych mocy oraz podejmiecie decyzje, jakimi efektami i zdolnościami władać będzie wasza postać. Po zakończeniu całej kampanii, będziecie posiadać Magów, których będziecie mogli wykorzystać do rozgrywki w innych grach *Aeon's End*!

Gdy kampania zostanie już rozpoczęta, należy grać z taką samą liczbą Magów przez całą kampanię. Gdy w trakcie gry zabraknie jakiegoś gracza, inny z graczy powinien przejąć kontrolę nad jego postacią, grając zarówno tą nową, jak i swoją własną. Po rozpoczęciu kampanii nie można już dodawać nowych postaci.

CEL GRY

Aeon's End: Legacy to kooperacyjna gra karciana, oparta o mechanikę 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 padną z wyczerpania.

Podczas każdej rundy, gracze i Nemezis rozgrywają swoje tury w losowej kolejności. Podczas ich trwania, gracze mogą aktywować Zaklęcia, pozyskiwać Klejnoty, Artefakty oraz Zaklęcia z rynku zasobów, manipulować swoimi Bramami. Każde z dołączonych do gry Nemezis, charakteryzuje się odmiennymi akcjami, jakie podejmuje w trakcie swojej tury i wymaga od graczy wypracowania innej strategii, aby je pokonać.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Niniejszy rozdział zawiera opis komponentów gry oraz przedstawia słowa kluczowe, używane w odniesieniu do nich. Polecamy zapoznać się z poniższymi informacjami przed przeczytaniem zasad rozgrywki.



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



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



2 żetony Kolejności (używane w rozgrywce dla 4 graczy, w celu ustalenia, który z graczy rozegrał już swoją turę w tej rundzie)



2 wskaźniki (wskaźnik żywotności Gravehold oraz wskaźnik życia Nemezis)

A

Odblokowane na końcu Rozdziału 2.

B

Odblokowane na początku Rozdziału 3.

C

Odblokowane na początku Rozdziału 4.

D

Odblokowane na końcu Rozdziału 5.

E

Odblokowane na końcu Rozdziału 3.



4 karty pomocy (zawierające krótki opis wszystkich faz tur)
Znajdują się w Tali **Ib**.
Otwórz gdy dostaniesz takie polecenie.



15 kart tur (służących do ustalenia kolejności tur podczas trwania rozgrywki)
Znajdują się w Tali **Ib**.
Otwórz gdy dostaniesz takie polecenie.



12 Bram (służących graczom do aktywacji Zaklęć)



4 pudełka (oznaczone A, B, C oraz D).
Nie otwieraj bez wyraźnego polecenia.

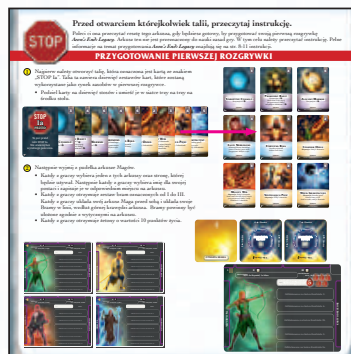
Ia



12 talii STOP (zawierających wszystkie karty potrzebne do rozgrywki; talie te mają następujące oznaczenia: **E, Ia, Ib, Ic, Id, II, III, IV, L, V, VI** oraz **VII**).



4 arkusze Magów (zawierające najważniejsze dla graczy informacje)



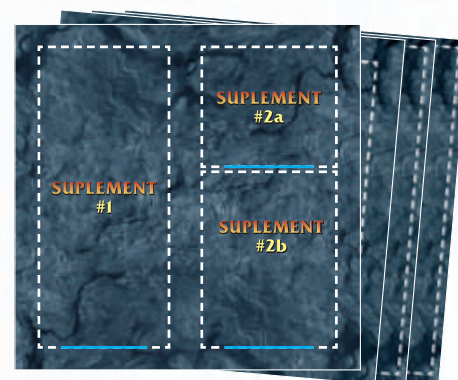
Arkusz przygotowania pierwszej rozgrywki (służący do szybkiego przygotowania pierwszej rozgrywki)



11 przekładek (używanych do segregowania kart przechowywanych w pudełku)



7 kopert Rozdziałów (ponumerowanych od 1 do 7, zawierających wszystkie arkusze graczy oraz Nemezis, potrzebnych do gry)



7 arkuszy Suplementów (zawierających naklejki, które będą używane podczas rozgrywki – nie otwierajcie żadnej z sekcji, bez wyraźnego polecenia!)

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

ARKUSZE MAGÓW

- 1 **Imię Maga Bram:** W tym miejscu wpiszesz imię wybrane dla twojego Maga Bram.
- 2 **Ułożenie Bram:** Początkowa konfiguracja twoich Bram.
- 3 **Początkowa Ręka:** Pięć kart, które masz na ręce na początku gry.
- 4 **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.
- 5 **Życie:** Umieść tutaj swoje żetony Życia.
- 6 **Talia Gracza:** Połóż tutaj swoją zakrytą talię.
- 7 **Karty Odrzucone:** Tutaj umieść swój odkryty stos kart odrzuconych.

F

Odblokowane na końcu Rozdziału 2.

G

Odblokowane na końcu Rozdziału 3.

BRAMY

Bramy są dwustronne i służą do przygotowywania i aktywowania Zaklęć. Gracz może przygotować Zaklęcie w trakcie swojej tury, kładąc je z ręki na swojej otwartej Bramie, na której nie ma jeszcze przygotowanego Zaklęcia. W następnej turze, gracz może aktywować przygotowane Zaklęcie poprzez odrzucenie karty tego Zaklęcia.

- 1 **Otwarta/Zamknięta:** Awers pokazuje, że Brama jest otwarta. Rewers reprezentuje zamkniętą Bramę.
- 2 **Numer Bramy:** Używany do wskazania miejsca powyżej arkusza Maga, w którym Brama powinna być umieszczona podczas przygotowania rozgrywki.
- 3 **Koszt Otwarcia:** Wymagana ilość eteru (☉) do otwarcia Bramy. Gdy Brama zostaje otwarta, należy odwrócić ją na drugą stronę. Brama pozostaje otwarta do końca gry.
- 4 **Koszt Wzmocnienia:** Wymagana ilość eteru (☉) do wzmocnienia Bramy. Gdy Brama zostaje wzmocniona, należy obrócić Bramę o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaklęcie może zostać przygotowane na zamkniętej Bramie tylko, jeśli podczas swojej tury gracz wzmocnił tę Bramę. *Bramy można otwierać i wzmocniać w dowolnej kolejności. Przykładowo, można wzmocnić Bramę III, przed Bramą II.*

H

Odblokowane na końcu Rozdziału 2.



Otwarta Brama (awers)



Zamknięta Brama (rewers)



KARTY GRACZY

Wszystkie karty, które składają się na talię oraz rękę każdego z graczy, jak również stosy zasobów, to karty graczy. To właśnie za ich pomocą gracze próbują pokonać Nemezis w każdej rozgrywce. Każdy gracz rozpoczyna grę z 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 **Koszt:** Ilość eteru (☉), jaką gracz musi wydać, aby pozyskać tę kartę z rynku zasobów.
- 2 **Nazwa Karty**
- 3 **Efekt:** Efekt, który należy rozpatrzeć po zagraniu tej karty. Klejnoty i Artefakty posiadają natychmiastowe efekty. Zaklęcia przed aktywacją muszą najpierw zostać przygotowane na Bramie. Nawet jeżeli efekt danej karty jest sprzeczny z instrukcją, należy rozpatrzeć efekt tej karty.
- 4 **Typ:** W grze występują trzy typy kart graczy: Klejnoty, Artefakty oraz Zaklęcia.
 - **Klejnoty** są zagrywane, aby pozyskać eter (☉), główną walutę w grze. W zamian za eter, gracze mogą kupować więcej kart, 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 kolejną porcję wiedzy ze świata *Aeon's End: Legacy*.
- 6 **Numer karty:** Informuje do której talii należy dana karta.

TALIA LEGACY

Talia Legacy składa się z kart, które opisują historię, jaka dzieje się w trakcie wszystkich rozgrywek w *Aeon's End: Legacy*. Karty w tej talii zostały ułożone w określonej kolejności – nie przeglądaj ich, ani nie tasuj. Talię Legacy należy przechowywać w pudełku z grą, gdy nie jest wykorzystywana. Zapoznaj się z informacjami na drugiej stronie arkusza przygotowania pierwszej rozgrywki, aby dowiedzieć się więcej na temat talii Legacy.

- 1 **Tytuł**
- 2 **Fabula:** Krótki fabularny opis opowiadający o tym, co aktualnie dzieje się w kampanii.
- 3 **Polecenie:** Polecenie, mogące dotyczyć tego, którą talię należy otworzyć, jaką kartę wykluczyć lub którą naklejkę nakleić.
- 4 **Numer karty:** Karty w tej talii zostały ułożone w określonej kolejności – nie przeglądaj ich, ani nie tasuj. Jeśli z jakiegoś powodu karty w talii Legacy zostaną wymieszane, poproście kogoś, kto z wami nie gra, o ułożenie kart zgodnie z ich numeracją w lewym dolnym rogu, dbając o to, by rewers karty z najwyższym numerem, znajdował się na spodzie talii.

1 ROZDZIAŁ 1 - WPROWADZENIE

- 2 *Jest poranek dnia twojej inicjacji. Ze snu wybudza cię uderzenie w drzwi waszych koszar. Brima i Mist wchodzą do środka, wnosząc rannego Maga Bram, Xaxosa. Kładą go na jednym z pustych łóżek.*

„Ty zarozumiałeś głupcze!” – beszta go Brima.

Xaxos chwytą się za ranny bok. „Potrzebujemy tej mocy.” – jęczy. „Nie wiedziałem...”

„Naraziłeś nas wszystkich.” – warczy Mist, przyciskając dwa palce do swojej skroni, próbując się skoncentrować. Na zewnątrz, dzwony biją na alarm, a po chwili potężne trzęsienie ziemi wstrząsa fundamentami budynków. Słyszysz eksplozję dochodzącą z oddali.

„Przybył.” – mówi Mist z poważną miną.

Xaxos, z twarzą bladą od przerażenia, jęczy – „Nie...”

- 3 Przeczytaj rewers tej karty.

L02 Awers

Karta Legacy (awers)

1 ROZDZIAŁ 1 - WPROWADZENIE (C.D.)

- 2 *Brima i Mist opuszczają Xaxosa. Spieszą bronić Gravehold, a ty podążasz za nimi. Wiesz, że musisz zrobić wszystko, co w twojej mocy, by im pomóc.*

Otacza was chaos: Gravehold płonie, a zewsząd słychać krzyki. Nad wami wiruje Brama. Największa, jaką kiedykolwiek widziałeś, przez którą przedostaje się gigantyczna kula, cała pokryta kolcami. Ciskacie w Bezimiennego kulami ognia, lecz jego Popleczników wciąż przybywa. Patrząc bezradnie, jak wyposażony w ostrza stwór rozrywa jednego z Magów na strzępy. Gdy płomienie rozpędzają mrok, widzisz potężny kształt zstępującego wroga, otoczonego bezlitosną armią. Brima chwiejnym krokiem wycofuje się z walki, kaszląc i otulając zranione ramię.

- 3 Przeczytaj awers karty L03.

L02 Rewers

Karta Legacy (rewers)



Karta Gracza

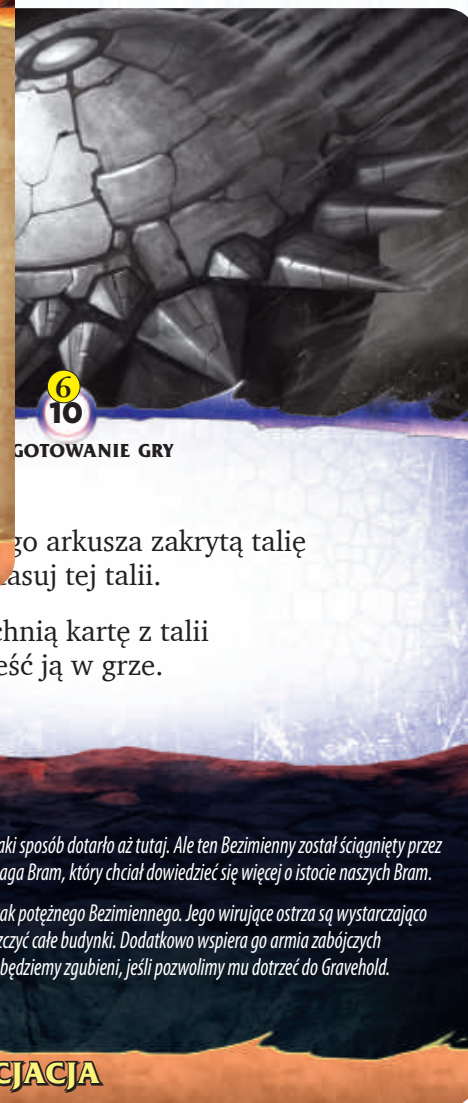
ARKUSZ NEMEZIS

- 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 kampanią *Aeon's End: Legacy*.
- 6 **Poziom Trudności:** Wskazuje jak trudne do pokonania jest to 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 kolejną porcję wiedzy ze świata *Aeon's End: Legacy*.



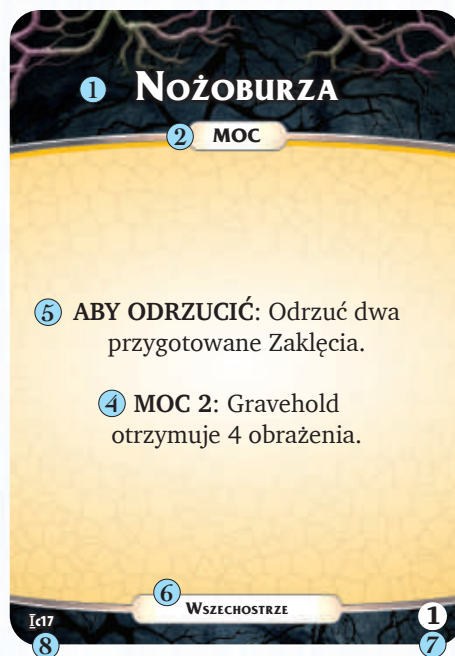
Arkusz Nemezis (awers)

Arkusz Nemezis (rewers)

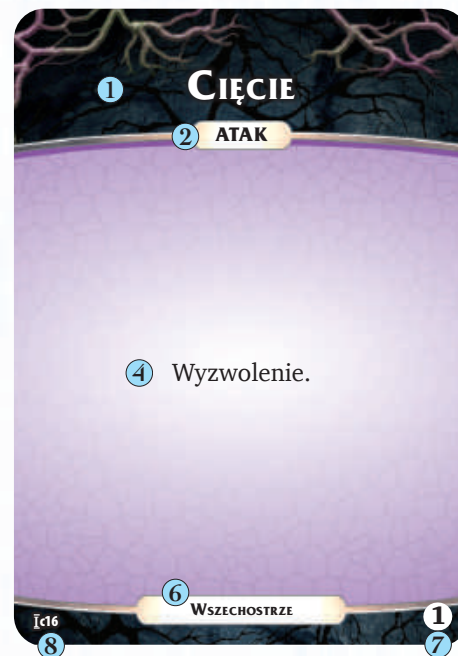




Karta Poplecznika



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 wchodzić w skład talii 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, a następnie należy je odrzucić.
 - **Poplecznicy:** wchodzi 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 rozpatrzyć jej efekt, a następnie ją odrzucić. Efekt karty Mocy należy rozpatrzyć tylko w momencie, gdy ostatni żeton Mocy zostanie z niej usunięty.
- 3 **Życie:** Poplecznicy posiadają określoną liczbę punktów życia, które zostają pomniejszone przy zadawaniu im obrażeń. Jeżeli życie Poplecznika spadnie do zera, należy go natychmiast umieścić na stosie kart odrzuconych Nemezis.
- 4 **Efekt:** Efekt, który należy rozpatrzyć dla tej karty Nemezis.
- 5 **ABY ODRZUCIĆ:** Niektóre karty Mocy posiadają efekt poprzedzony słowem kluczowym „ABY ODRZUCIĆ:”. Podczas głównej fazy tury dowolnego gracza, dany gracz może rozpatrzyć ten efekt, aby odrzucić tę kartę Mocy. Jeżeli karta Mocy zostaje 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 talie 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 unikalne karty Nemezis są oznaczone jako karty 0. rzędu. Te karty są opisane w sekcji dodatkowych zasad 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, przeczytaj najpierw arkusz przygotowania pierwszej rozgrywki. Przeprowadzi cię on przez przygotowanie twojej pierwszej rozgrywki. Następnie postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami.

PRZYGOTOWANIE MAGÓW

- 1 Każdy gracz wybiera arkusz Maga i kładzie go przed sobą.
- 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.

Zestaw Początkowy: W celu odróżnienia od kart używanych na rynku zasobów, karty z zestawów początkowych zostały oznaczone literą **P** w prawym dolnym rogu.



J

Odblokowane na początku Rozdziału 5.

- 3 Każdy gracz otrzymuje po jednej Bramie każdego typu wskazanego na arkuszu. Gracze układają swoje Brame według konfiguracji pokazanej na ich arkuszu Maga.
- 4 Każdy gracz rozpoczyna grę z 10 punktami życia. Na wskaźniku żywotności Gravehold, należy ustawić wartość 30. Żarówno gracze, jak i Gravehold, nigdy nie mogą mieć więcej punktów życia, niż na początku gry.

TALIA TUR

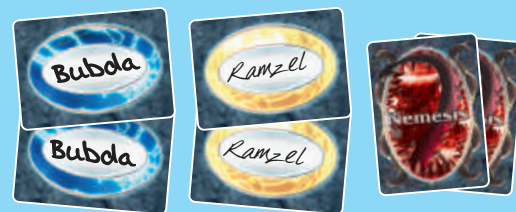
- 5 Talia tur zawsze powinna składać się z czterech kart tury graczy oraz dwóch kart tury Nemezis. Gdy gracze ustalą ile kart tury dla każdego gracza potrzebują, aby utworzyć talię tur, każdy z graczy zapisuje imię swojej postaci na określonej liczbie kart tury. Należy się upewnić, że gracze zapisują imiona postaci na kartach tury, których kolor pasuje do koloru na ich arkuszach Magów. Liczba kart tury graczy w talii tur wynosi odpowiednio:
 - Podczas rozgrywki dla **jednego gracza**, należy wtasować do talii tur cztery karty tury dla tego gracza.
 - 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”. Gdy ta karta zostanie dobrana, gracze wspólnie decydują, który z nich wykona teraz swoją turę. Karta tury oznaczona symbolem „X” jest kartą tury gracza. Gdy efekt odnosi się do karty „X”, gracze decydują, na którego z nich będzie oddziaływał.
 - Podczas rozgrywki dla **czterech graczy**, należy wtasować do talii tur wszystkie dwukolorowe karty tury. Każdy gracz zapisuje imię swojej postaci na dwóch kartach. Każda karta tury powinna zawierać dwa imiona. Należy również przygotować dwa żetony Kolejności. Gdy efekt odnosi się do karty z dwoma imionami, gracze decydują, na którego z tych dwóch graczy będzie oddziaływał.
 - 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.



PRZYKŁAD TWORZENIA TALII TUR DLA DWÓCH GRACZY

- 5 Zuza i Marcin grają w wariant dwuosobowy. Stworzą zatem talię tur, w skład której wejdą po dwie karty tury na każdego gracza. W trakcie przygotowań zgodnie z arkuszem przygotowania pierwszej rozgrywki, Zuza nazwała swoją postać „Bubda”. Zuza pisze „Bubda” na dwóch kartach tury. Marcin nazwał swoją postać „Ramzel”, zatem pisze „Ramzel” na dwóch kartach tury. Następnie łączą swoje 4 karty tury z 2 kartami tury Nemezis, tworząc w ten sposób talię tur.



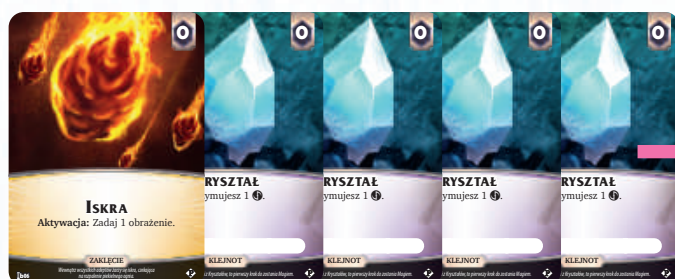
PRZYKŁAD TWORZENIA TALII TUR DLA CZTERECH GRACZY



PRZYGOTOWANIE DO GRY PRZED 1. ROZDZIAŁEM



Początkowa ręka gracza

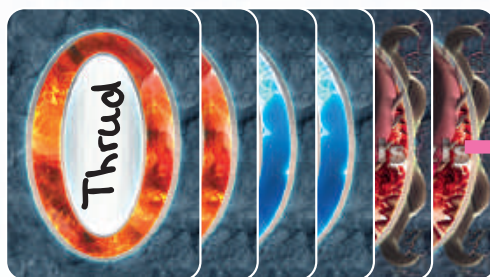
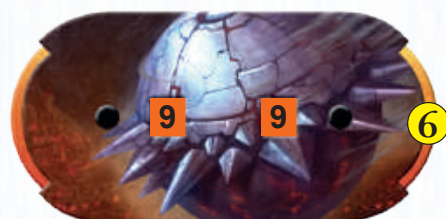
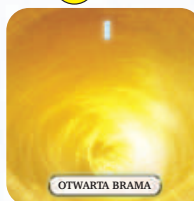


Spód talii

Początkowa talia gracza (niepotasowana)



3 Bramy I, II i III (ułożone zgodnie z wytycznymi na arkuszu)



5 Talia tur (potasowana)



PRZYGOTOWANIE NEMEZIS

- 6 Na wskaźniku życia Nemezis należy ustawić wartość wskazaną na arkuszu Nemezis. Liczba punktów życia Nemezis nigdy nie może być większa od wartości początkowej.
- 7 Należy przygotować talię Nemezis, zgodnie z instrukcjami w talii Legacy.
- 8 Po utworzeniu talii Nemezis, należy postępować zgodnie z instrukcjami z sekcji „Przygotowanie gry”, znajdującej się na rewersie arkusza Nemezis.

K

Odblokowane na początku Rozdziału 3.

Ta naklejka zastępuje punkty 7 i 8.

L

Odblokowane na początku Rozdziału 3.

Karty 0. rzędu

W zależności od Nemezis, w grze mogą wystąpić 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.

W BRIMY

„Bastion!” - krzyczy Brima. „Wyć jeszcze trochę dłużej! Wszechstrze na tyle, żeby zadać mu ostateczny cios.” „Krwawa jarzy się przez chwilę, a twoje rany same się goją. Ty gracz otrzymuje punkty życia.”

WSZECHOSTRZE

0

PRZYGOTOWANIE RYNKU ZASOBÓW

- 9** 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. Na początku kampanii gracze będą mieli dostęp do 9 stosów zasobów, znajdujących się w talii **Ia**.

ROZWÓJ RYNKU ZASOBÓW

Po każdym Rozdziale gracze otrzymają cztery stosy kart, które będą mogli dodać do rynku zasobów. Gracze muszą dodać dwa z tych stosów do rynku zasobów, jednocześnie wykluczając dwa stosy z dotychczasowego rynku zasobów. Gracze muszą też wykluczyć wszystkie karty, których zdecydowali się nie dodawać do rynku zasobów.

M

Odblokowane na końcu Rozdziału 3.

ZASOBY

Wszystkie karty o tej samej nazwie umieść w osobnym stosie na środku stołu.

Klejnoty są głównym sposobem na pozyskiwanie eteru (♾️). Wydawanie eteru (♾️) służy do pozyskiwania nowych kart oraz wzmacniania i otwierania Bram.

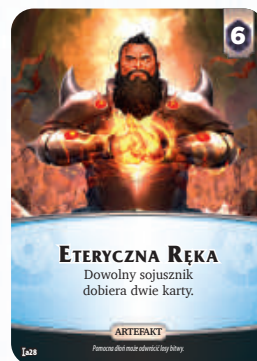
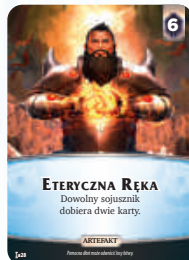
- Każdy stos zasobów z Klejnotami składa się z siedmiu kart Klejnotów.

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

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

Artefakty mają różnorodne efekty, rozpatrywane natychmiast po zagranie karty.

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



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.

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

KOLEJNOŚĆ TUR

W Aeon's End: Legacy 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.

Podczas rozgrywki dla czterech graczy, na każdej karcie tury graczy zapisane są dwa imiona postaci. Gdy taka karta zostanie dobrana, gracze decydują, kto spośród wymienionych na karcie, wykona swoją turę. Ten gracz umieszcza na swoim arkuszu Maga pasujący kolorem żeton Kolejności i wykonuje swoją turę. Gdy w trakcie tej samej rundy zostanie dobrana kolejna karta z tymi samymi imionami, tym razem to ten drugi gracz musi wykonać swoją turę, a żeton Kolejności wraca na środek stołu.

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.

Natychmiast po aktywacji Zaklęcia, umieść je na wierzchu stosu kart odrzuconych.

2. Faza Główna

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

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

N

Odblokowane na końcu
Rozdziału 2.

3. Faza Dobierania

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

Następnie, jeżeli masz na ręce mniej niż 5 kart, dobieraj karty z wierzchu swojej talii, do chwili gdy będziesz mieć na ręce pięć kart.

UPS...!

Co się stanie, jeśli zapomniecie jakieś reguły? W większości przypadków niewielkie potknięcia nie mają znaczenia. Małe przekłamania w regułach lub zapomnienie o jakiejs od czasu do czasu, nie powinno mieć wpływu na rozgrywkę.

Upewnijcie się po prostu, że następnym razem będziecie o tym pamiętać.

W niektórych przypadkach, pominięcie lub przekłamanie jakiejs reguły może sprawić, że rozgrywka stanie się za łatwa lub zbyt trudna. Koniec końców, pamiętajcie, że to tylko gra, a jej głównym celem jest dobra zabawa.

PRZYKŁAD KOLEJNOŚCI TUR

Po tym jak Zuza i Marcin przygotowali grę, rozpoczynają rozgrywkę poprzez dobranie wierzchniej karty z talii tur. Dobrali kartę „Bubda”, zatem pierwsza tura należy do Zuzy.



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

Podczas fazy aktywacji, Zuza może aktywować Zaklęcia, które przygotowała podczas swoich wcześniejszych tur. Jako, że jest to pierwsza tura w grze, Zuza pomija tę fazę i przechodzi do fazy głównej.

PRZYKŁAD KOLEJNOŚCI TUR W ROZGRYWKIE CZTEROOSOBOWEJ

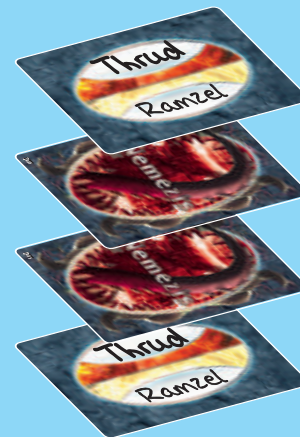
Została dobrana karta Thrud/Ramzel, gracze decydują, że to grająca jako Thrud Emilia wykona teraz swoją turę.



Emilia umieszcza czerwono-żółty żeton tury na swoim arkuszu Maga i wykonuje swoją turę.



Kilka tur później, została dobrana kolejna karta Thrud/Ramzel. Ponieważ Emilia wzięła już żeton tury w tej rundzie, teraz Marcin wykona swoją turę. Czerwono-żółty żeton tury wraca na środek stołu.



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:

- Natychmiast odrzuć kartę Zaklęcia na wierzch swojego stosu kart odrzuconych, 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.

O

Odblokowane na końcu Rozdziału 2.

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.

P

Odblokowane na początku Rozdziału 3.

- Nemezis – zmniejsz jego życie na wskaźniku o wartość zadanych mu obrażeń. Jeżeli poziom życia Nemezis spadnie do 0, gracz natychmiast zwycięża.
- Gdy Zaklęcie lub efekt sprawia, że Zaklęcie zadaje dodatkowe obrażenia, są one dodawane do obrażeń początkowych. Oznacza to, że muszą one zostać zadane temu samemu Poplecznikowi lub Nemezis, któremu zadano podstawowe obrażenia. Obrażenia początkowe i dodatkowe zadawane są jednocześnie, jako jedno zadanie obrażeń. Jeżeli na Zaklęciu jest napisane: „Zadaj 2 obrażenia. Zadaj 1 obrazenie”, to takie obrażenia mogą być zadane dwóm różnym Poplecznikom albo Poplecznikowi i Nemezis. Takie obrażenia mogą być także zadane tylko jednemu Poplecznikowi lub tylko Nemezis, przy czym każde z tych obrażeń zadawane jest osobno.

PRZYKŁADOWA FAZA AKTYWACJI

Na potrzeby tego przykładu pominiemy kilka tur do momentu, w którym Marcin zdobył kilka Zaklęć. Rozpoczyna on swoją turę z przygotowanymi dwoma „Iskrami” oraz „Mglistym Wir”, jak pokazano poniżej. „Iskry” zostały przygotowane na Bramach I i II, które są otwarte, więc mogą zostać aktywowane teraz lub podczas kolejnych tur. Zaklęcie „Mglisty Wir” zostało przygotowane na zamkniętej Bramie III, dlatego też musi ono zostać aktywowane w tej turze.



Marcin w pierwszej kolejności decyduje się na aktywację „Mglistego Wiru”. Natychmiast umieszcza Zaklęcie na swoim stosie kart odrzuconych, a następnie rozpatruje efekt aktywacji. „Mglisty Wir” zadaje 2 obrażenia. Zadaje również 1 dodatkowe obrazenie, jeśli masz przygotowane jeszcze 2 inne Zaklęcia. Marcin ma przygotowane dwie „Iskry”, zatem „Mglisty Wir” zadaje 3 obrażenia. Ponieważ w grze nie ma obecnie żadnych Popleczników, Marcin zadaje 3 obrażenia Nemezis.

Ostatecznie Marcin decyduje się nie aktywować „Iskier”. Postanawia zachować je na kolejne tury, w których może pojawić się nowy Poplecznik. Może to zrobić, ponieważ Zaklęcia te są przygotowane na otwartych Bramach.

W *Aeon's End* występują efekty, które pozwolą ci aktywować przygotowane Zaklęcia innych graczy. Podczas aktywacji takiego Zaklęcia, dorozumiany wyraz „ty”, do którego odnosi się efekt karty, oznacza ciebie. To ty podejmujesz wszystkie decyzje wynikające z tego Zaklęcia. Po aktywacji Zaklęcia należącego do twojego sojusznika, kartę Zaklęcia należy odrzucić na jego stos kart odrzuconych.

TURA GRACZA: 2 – FAZA GŁÓWNA

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

Na przykład, możesz zagrać kartę Klejnotu, pozyskać kartę, przygotować Zaklęcie, zagrać kolejną kartę Klejnotu i pozyskać jeszcze jedną kartę zasobu.

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 w dowolnej kolejności, na swoim stosie kart odrzuconych.

2. Pozyskanie karty:

- Możesz pozyskać kartę z rynku zasobów, wydając na nią zdobyty w tej turze eter (☉) w ilości odpowiadającej wartości karty, wskazanej w jej prawym górnym rogu.
- Pozyskaną kartę natychmiast umieść na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych.

3. 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 ruchem wskazówek zegara.
- W czasie jednej tury, dowolna liczba Bram może być wzmocniana dowolną liczbę razy. Po wzmocnieniu Bramy nie trzeba przygotowywać na niej Zaklęcia.
- Brama, której żółta sekcja po obróceniu znajduje się u góry, może zostać otwarta w wyniku efektu, który by tę Bramę wzmocnił.
- Bramy mogą być otwierane lub wzmocniane w dowolnej kolejności.

4. Otwarcie Bramy:

- Możesz otworzyć zamkniętą Bramę, opłacając koszt pokazany w górnej części Bramy. Z każdym wzmocnieniem Bramy, jej koszt otwarcia maleje.
- Po otwarciu Bramy należy odwrócić ją na stronę pokazującą otwartą Bramę. Po otwarciu, Brama pozostaje otwarta do końca gry. Zaklęcie może zostać przygotowane na Bramie, która w danej turze została otwarta i podczas każdej następnej tury.

Kolejność Odrzucania

Po aktywacji Zaklęcia, jego karta jest odrzucana na stos kart odrzuconych, jeszcze przed rozpatrzeniem jego 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.

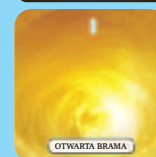
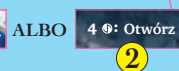
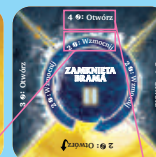
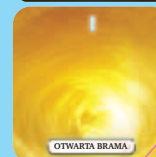
PRZYKŁAD WZMOCNIENIA /OTWARCIA BRAMY

Na potrzeby tego przykładu, przeskoczmy do drugiej tury Zuzy. Podczas swojej fazy aktywacji Zuza decyduje się nie aktywować „Iskry” przygotowanej na otwartej Bramie. Ma teraz na ręce cztery „Kryształ” i jedną „Iskrę”. Trwa faza główna. Zuza ma otwartą tylko jedną Bramę, więc jeżeli planuje przygotować Zaklęcie z ręki, będzie musiała otworzyć lub wzmocnić kolejną Bramę. Zuza najpierw zagrywa swoje cztery „Kryształy”, aby pozyskać 4 eteru (☉). Ma teraz trzy opcje umożliwiające przygotowanie „Iskry” z ręki.

- (1) Może wzmocnić Bramę II za 2 eteru (☉).
- (2) Może otworzyć Bramę II za 4 eteru (☉).
- (3) Może wzmocnić Bramę III za 3 eteru (☉).

Zuza decyduje się na otwarcie Bramy II (opcja 2), więc odwraca Bramę II, aby pokazywała, że jest otwarta. Bramą pozostanie otwarta do końca gry. Zuza może przygotować Zaklęcie na tej Bramie, w czasie tej i każdej następnej tury, bez wydawania eteru (☉).

Na koniec Zuza przygotowuje „Iskrę” z ręki, umieszczając ją na Bramie II. Oba Zaklęcia będą dostępne do aktywacji, podczas kolejnej tury Zuzy.



FAZA GŁÓWNA: PRZYKŁAD POZYSKANIA I WYDANIA ETERU

Podczas swojej pierwszej tury Zuza ma na ręce cztery „Kryształy” i jedną „Iskrę”.

Zagrywa swoje cztery „Kryształy”, aby pozyskać 4 eteru (☉).

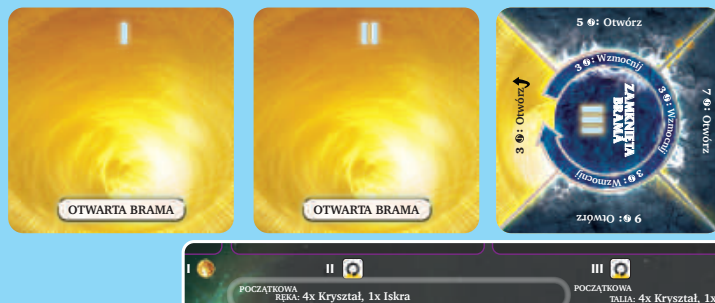
Ma wiele możliwości wykorzystania go. Postanawia wydać 4 eteru (☉), aby pozyskać Klejnot „Promienny Radyt”.

Natychmiast umieszcza go na swoim stosie kart odrzuconych.



ALBO

Zuza mogła wydać 4 eteru (☉), aby otworzyć swoją Bramę II.



ALBO

Zuza mogła też pozyskać Zaklęcie „Czakram Ognia” o koszcie 2 eteru (☉) oraz wzmocnić Bramę II za pozostałe 2 eteru (☉).



5. Przygotowanie Zaklęcia na Bramie:

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

6. Rozpatrzenie efektu „Gdy przygotowane”:

- Możesz rozpatrzyć efekt twojego dowolnego przygotowanego Zaklęcia ze słowem kluczowym „Gdy przygotowane”, który 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.
- Niektóre z efektów „Gdy przygotowane” nie odnoszą się do fazy głównej.

7. Rozpatrzenie efektu „ABY ODRZUCIĆ”:

- Niektóre karty Nemezis posiadają efekty poprzedzone słowem kluczowym „ABY ODRZUCIĆ”. Podczas fazy głównej, możesz w pełni rozpatrzyć ten efekt, w wyniku którego ta karta zostaje odrzucona. Jeżeli karta Mocy zostaje odrzucona w ten sposób, jej efekt „MOC X:” nie zostanie rozpatrzony.

Q

Odblokowane na końcu Rozdziału 2.

TURA GRACZA: 3 – FAZA DOBIERANIA

Po zakończeniu fazy głównej, musisz umieścić wszystkie zagrane przez siebie 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.

Jeżeli, w dowolnym momencie, w twojej talii nie będzie wystarczającej liczby kart, aby dobrać je na rękę lub odkryć, należy dobrać/odkryć pozostałe karty z talii, a następnie odwrócić stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię i dobrać/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 do wielu innych gier opartych na mechanice budowania talii, nie odrzucasz kart pozostałych na ręce, na końcu każdej tury.
- Możesz przeglądać swój stos kart odrzuconych w dowolnym momencie, ale nie możesz zmieniać kolejności kart.
- Nie możesz przeglądać swojej talii.
- Nie ma limitu kart na ręce.

Brak tasowania talii

W odróżnieniu do wielu innych gier opartych na mechanice budowania talii, w *Aeon's End: Legacy* 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 Marcina dobiega końca. Podczas fazy aktywacji aktywował Zakłęcie „Mglisty Wir”, które od razu znalazło się na wierzchu jego stosu kart odrzuconych.



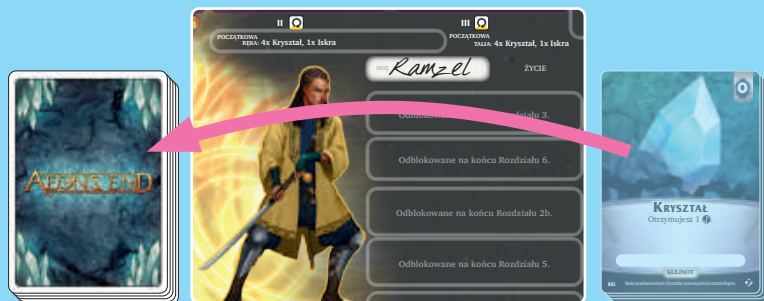
Zagrał w tej turze „Łączy Neuronowe”, trzy „Kryształ” oraz „Starożytny Cyjanolit”. Użył „Łączy Neuronowego” do wzmocnienia swojej Bramy III. Za 5 ⚡ uzyskanych ze „Starożytnego Cyjanolitu” oraz „Kryształów”, pozyskał Zakłęcie „Węzeł Grawitacyjny”.

„Węzeł Grawitacyjny” umieścił od razu na karcie „Mglistego Wiru” w swoim stosie kart odrzuconych. I na tym Marcin zakończył fazę główną swojej tury.

Na początku fazy dobierania, umieszcza „Łączy Neuronowe”, „Kryształ” oraz „Starożytny Klejnot” na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych w wybranej przez siebie kolejności. Zdecydował się położyć najpierw „Łączy Neuronowe”, następnie „Starożytny Cyjanolit”, a w końcu wszystkie „Kryształ”.



Następnie Marcin dobiera karty z wierzchu swojej talii tak, żeby mieć 5 kart na ręce. Jego talia liczy tylko dwie karty. Marcin dobiera te dwie karty i bez tasowania odwraca swój stos kart odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię. Na koniec, dobiera kolejne trzy karty, aby mieć pięć 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 i rozpatrzenie w sposób zgodny z jej typem.

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

Jeżeli w jakimkolwiek momencie życia gracza spadnie do zera, ten gracz zostaje wyczerpany. Przeczytaj rozdział poświęcony wyczerpaniu na stronie 19, aby dowiedzieć się więcej.

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 usunięcie po 1 żetonie Mocy. Jeżeli po jego usunięciu na danej karcie nie ma żadnych żetonów, rozpatrzenie efekt poprzedzony słowem kluczowym „MOC X:” i odrzucenie tę kartę.

PRZYKŁAD FAZY GŁÓWNEJ NEMEZIS

Przenieśmy się o kilka rund do przodu. Po dobraniu karty tury Nemezis, Wszechstrze rozpoczyna swoją turę. W grze posiada on karty „Wyłupiacz”, „Nożoburza” z jednym żetonem Mocy oraz „Trzaskacz Pancernik”. Powyższe karty weszły do gry w podanej kolejności, w związku z czym Zuza i Marcin rozpatrzą ich efekty w takiej właśnie kolejności.

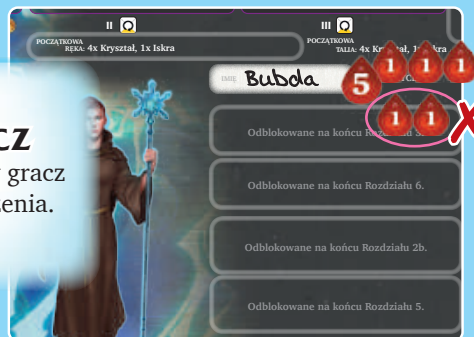
- 1** Efekt TRWAŁY „Wyłupiacza” to: „Dowolny gracz otrzymuje 2 obrażenia”. Zuza ma nadal 10 punktów Życia. Decyduje się zatem przyjąć te obrażenia. Usuwa więc 2 żetony Życia ze swojego arkusza Maga. Jej obecna liczba punktów Życia to 8.

- 2** Następnie gracze usuwają jeden żeton Mocy z karty Mocy „Nożoburza”. Na tej karcie nie ma już więcej żetonów, dlatego należy rozpatrzyć jej efekt: „Gravehold otrzymuje 4 obrażenia”. Wskaźnik żywotności Gravehold wskazuje obecnie wartość 30. Marcin bierze zatem ten wskaźnik, i zmniejsza wskazaną na nim wartość o 4 – do poziomu 26. Karta „Nożoburza” zostaje odrzucona.

- 3** Na końcu rozpatrywana jest karta „Trzaskacz Pancernik”. Efekt TRWAŁY Poplecznika „Trzaskacz Pancernik” to: „Gravehold otrzymuje 2 obrażenia”. Marcin zmniejsza wartość na wskaźniku żywotności Gravehold o 2, z 26 na 24.

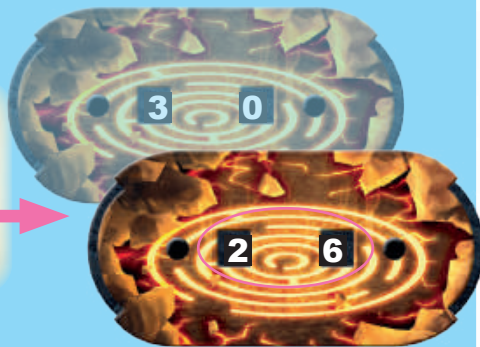


WYŁUPIACZ
TRWAŁY: Dowolny gracz otrzymuje 2 obrażenia.



ABY ODRZUCIĆ: Odrzuć dwa przygotowane Zaklęcia.

MOC 2: Gravehold otrzymuje 4 obrażenia.



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 efekty na karcie, 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 jego karcie.

R

Odblokowane na początku Rozdziału 3.

- **Karta Mocy**
Rozpatrzyć efekty poprzedzone słowem kluczowym „NATYCHMIAST”. Następnie umieścić kartę Mocy w grze, z żetonami Mocy w liczbie wskazanej na tej 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 trwale 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, podczas rozpatrywania efektu z karty Nemezis, który zadaje obrażenia graczowi o najniższym poziomie życia, a okazuje się, że dwoje graczy remisuje, mając najmniej życia, to oni decydują, które z nich otrzymuje obrażenia.

Inna karta zadaje obrażenia graczowi z największą liczbą przygotowanych Zaklęć, podczas gdy żaden z graczy nie ma żadnego. W tej sytuacji, to również gracze decydują, kto z nich otrzyma obrażenia.

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

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

PRZYKŁADOWA FAZA DOBIERANIA NEMEZIS

Po zakończeniu fazy głównej tury Nemezis, Zuza i Marcin 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.

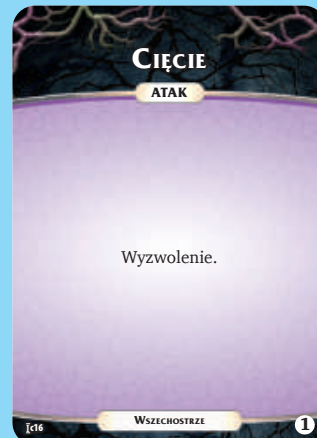
PRZYKŁAD KARTY ATAKU

W tym przykładzie, Zuza i Marcin dobierają „Cięcie” – kartę Ataku z talii Wszechostrza.

Karty Ataku należy rozpatrywać natychmiast po dobraniu. Efekt karty „Cięcie” to: „Wyzwolenie”.

Efekt Wyzwolenia Wszechostrza to: „Gravehold otrzymuje 3 obrażenia”. Marcin zmniejsza wartość na wskaźniku żywotności Gravehold o 3, z 24 na 21.

Następnie karta „Cięcie” zostaje odłożona na stos kart odrzuconych Nemezis.



PRZYKŁAD KARTY POPELCZNIKA

W tym przykładzie, Zuza i Marcin dobierają z talii Wszechostrza kartę Poplecznika „Ognisty Świder”.

Karta „Ognistego Świdra” zostaje umieszczona w grze, a jej efekt natychmiastowy zostaje rozpatrzony. Jej efekt NATYCHMIAST, to: „Wsparcie”. Zgodnie z informacją na arkuszu Wszechostrza, Zuza i Marcin powinni dobrać oraz rozpatrzyć kartę Wsparcia, więc to robią. Następnie umieszczają na karcie żetony Życia o łącznej wartości 8, ponieważ tyle życia posiada „Ognisty Świder”.

Zuza i Marcin zapoznają się również z trwałym efekcie na karcie, aby 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.

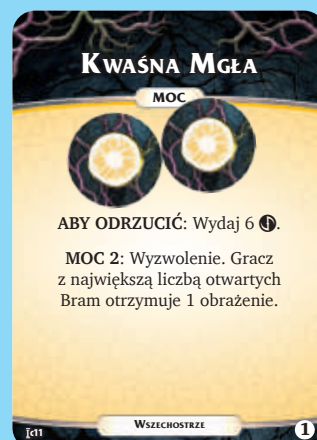


PRZYKŁAD KARTY MOCY

W tym przykładzie, Zuza i Marcin dobierają „Kwaśną Mgłę”, kartę Mocy z talii Wszechostrza.

Jako że „Kwaśna Mgła” jest kartą Mocy, umieszczają ją od razu w grze z dwoma żetonami Mocy, jak informuje słowo kluczowe MOC 2. „Kwaśna Mgła” nie ma żadnych natychmiastowych efektów, więc podczas tej tury Zuza i Marcin nie muszą rozpatrywać więcej efektów, ale zapoznają się z efektem karty, który będą musieli rozpatrzyć, gdy z karty zostaną odrzucone wszystkie żetony Mocy. Żetony Mocy są odrzucane i ewentualne efekty z karty Mocy są rozpatrywane podczas fazy głównej tury Nemezis, która w tej turze dobiegła już końca, więc żadna akcja z dobranej karty nie zostanie teraz podjęta.

„Kwaśna Mgła” posiada też efekt poprzedzony sformułowaniem „ABY ODRZUCIĆ”. Dowolny gracz może rozpatrzyć ten efekt w fazie głównej swojej tury, aby odrzucić tę kartę Mocy bez rozpatrywania jej efektu MOC X.



WYCZERPANIE

Jeżeli poziom życia gracza spadnie do 0, ten gracz zostaje wyczerpany.

T

Odblokowane na początku Rozdziału 3.

U

Odblokowane na początku Rozdziału 4.

S

Odblokowane na początku Rozdziału 2.

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

- Wyczerpany gracz nie może odzyskać zdrowia.
- Gdy efekt danej karty zadaje obrażenia graczowi o najniższym poziomie życia, te obrażenia zawsze otrzymuje niewyczerpany gracz o najniższym poziomie 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

Sojusznik: Sojusznik to każdy inny gracz za wyjątkiem ciebie.

Wyklucz: Aby wykluczyć kartę, należy umieścić ją w pudełku, w odpowiedniej sekcji kart wykluczonych. Nie należy używać kart, które zostały wykluczone, chyba że na wyraźne polecenie.

Zniszczenie: Karty, które ulegają zniszczeniu są trwale usuwane z aktualnej rozgrywki. Od tego momentu nie mogą zostać wykorzystane, ani nie będą wpływać na dalszą rozgrywkę. Zniszczone karty, w odróżnieniu do kart wykluczonych, na koniec każdej rozgrywki wracają do stosów zasobów lub do talii/na rękę gracza.

„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 rozpatrzeć.

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

W

Odblokowane na początku Rozdziału 3.

X

Odblokowane na początku Rozdziału 5.

KONIEC GRY

W każdej sytuacji, gdy zostaną spełnione warunki zwycięstwa lub porażki, rozgrywka dobiega końca, a gracze nie rozpatrują kolejnych efektów.

Gracze zwyciężają, gdy dowolny z poniższych warunków zostanie spełniony:

- Poziom życia Nemezis spadnie do 0.
- Talia Nemezis została wyczerpana, a w grze nie znajdują się żadni Poplecznicy ani Moce.

Gracze przegrywają, gdy dowolny z poniższych warunków zostanie spełniony:

- Wszyscy gracze zostali wyczerpani (mają 0 życia).
- Żywotność Gravehold spadnie do 0.
- Ponadto, każde Nemezis może wprowadzić unikatowy warunek zwycięstwa opisany na jego arkuszu, który powoduje, że gracze natychmiast przegrywają po spełnieniu określonych warunków.

Po zakończeniu każdej gry, gracze:

- Zwracają wszystkie karty ze swojej talii, których koszt jest wyższy niż 0 eteru (☹), do odpowiednich stosów rynku zasobów.
- Przywracają swoją początkową rękę oraz początkową talię, zgodnie z opisem na swoim arkuszu Maga.
- Przywracają ułożenie swoich Bram do ich początkowej konfiguracji.

Odblokowane na końcu Rozdziału 2.

Odblokowane na początku Rozdziału 3.

ROZGRYWKA DLA 1 GRACZA

W rozgrywce prawdziwie jednoosobowej, gracz kontroluje jednego Maga. W takim wypadku gracz jest swoim własnym sojusznikiem. Na przykład, gdy efekt karty pozwala sojusznikowi dobrać kartę z talii, gracz sam dobiera kartę ze swojej talii. Jeśli jakiś efekt dotyczy ciebie i innego gracza, rozpatrujesz ten efekt dwukrotnie.

Nie przegrywasz, jeśli jesteś wyczerpany. Porażka następuje w momencie, gdy poziom życia 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 z więcej niż 2 Magami.

TABELA WYNIKÓW

Po każdej rozgrywce zapisz poniżej rezultat (wygrana albo przegrana) oraz inne informacje.

[illegible]