



# DRAGONS OF ETCHIN'STONE

OBLEŻENIE  
ZASADY GRY

Wersja 1.0



***POMIŃ INSTRUKCJĘ!***



**DIZED®**  
uczy  
w trakcie  
grania!

iOS  
ANDROID  
DIZED.COM

## SPIS TREŚCI

Główne założenia	6
Przygotowanie rozgrywki	10
Rozgrywka	12
Ostateczna Bitwa	17
Akcje Budowli	21
Klaryfikacja zasad	25
Powrót do Etchistone	29
Zapisanie rozgrywki	30
Twórcy	31

## KOMPONENTY

5 kart Budowli, 4 karty Maga Oblężenia, 2 karty Regionu, 4 karty Smoka, 4 karty wariantu *Powrót do Etchinstone*, 1 karta Pomocy, 1 przekładka, 1 Instrukcja.



**Gdy upada ostatni Wielki Smok,  
z Rozdarcia uwalnia się kolejna sejsmiczna  
fala Eteru. Wstrząsa fundamentami Wieży,  
i choć nie zabija żadnego maga, to napętnia  
mury pulsującym światłem Żywiołów.  
Wieża, niczym świetlista latarnia morska,  
wzywa zarówno to, co materialne, jak i to, co  
eteryczne. Ludzi i potwory. A co gorsza...**

**Ciemność zapada nad Vale, a Eter ożywia  
pokonane Smoki! Otrzymawszy nowe życie,  
Smoki atakują Wieżę. Nie dający spokoju zew,  
dobywający się z murów akademii Magów  
sprawia, że Wieża zostaje oblężona. Potwory  
z Etchinstone próbują przejąć kontrolę nad  
Rozdarcie, a dzielni Magowie Eteru muszą  
walczyć, aby chronić królestwo. Los Vale  
zależy od tej decydującej bitwy!**

*Oblężenie* to rozszerzenie do gry *Dragons of Etchinstone*, w którym gracze wcielają się w Magów Eteru broniących się przed potężnymi Atakami Oblężniczymi. Zamiast wyruszyć na epicką podróż przez Vale, Magowie muszą stawić czoła nieustannemu napływowi potworów atakujących Wieżę!

Rozszerzona Ręka pozwala ci na stworzenie dwóch zestawów Akcji na turę, podczas gdy nowe Karty Budowli oferują cenne Zdolności do wykorzystania w bitwie — i nowy sposób na porażkę! Nowe mechaniki wzbogacają rozgrywkę w *Dragons of Etchinstone* i stanowią nie lada wyzwanie nawet dla najbardziej doświadczonych graczy. Potrzeba opanowania umiejętności zarządzania Ręką i planowania strategii zadowolą nawet najwspanialszych Magów Eteru.

Zdecydowanie polecamy, abyś najpierw zaznajomił się z podstawową wersją gry *Dragons of Etchinstone*, zanim dołączysz do rozgrywek to rozszerzenie. Grając z rozszerzeniem *Oblężenie*, możesz używać dowolnych Magów Eteru z rozszerzenia *Northvale*.







# GŁÓWNE ZAŁOŻENIA

## KARTY BUDOWLI

Karty Budowli reprezentują części Wieży, której musisz bronić. Każda Budowla ma trzy **Poziomy PŻ** ♥. Jeśli ostatni Poziom PŻ ♥ zostanie uszkodzony, ponosisz porażkę.



## KARTY MAGA OBLĘŻENIA


Karty Maga Oblężenia to dodatkowe karty, które dodajesz do talii podczas rozgrywek z rozszerzeniem *Oblężenie*. Niektóre karty Maga Oblężenia posiadają Akcje Podstawowe i Ulepszone, zarówno z Atakiem , jak i Ruchem . Inne mają kilka wartości Wzmocnienia  — Atak , Inicjatywa  i/albo Ruch .

Kilka wartości Akcji



Kilka wartości Wzmocnienia



## NOWE KARTY REGIONU

Karty Regionu w *Oblężeniu* posiadają Wrogość z **Atakiem Oblężniczym** . Nie ma na nich Spotkań w postaci Wypraw.



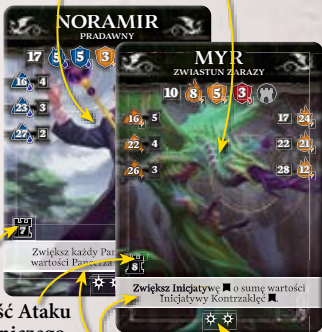
Wartość  
Ataku  
Oblężniczego

## NOWE KARTY SMOKA

Smoki w rozszerzeniu *Oblężenie* mają trzy dodatkowe cechy: wartość Ataku Oblężniczego , ikony **Kontrzakłęcia**  oraz **Zdolność Kontrzakłęcia**.

Warianty kart Maga Eteru; sprawdź str. 29.

Karta Smoka



Wartość Ataku  
Oblężniczego

Zdolność  
Kontrzakłęcia

Ikony  
Kontrzakłęcia

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

**0. DIZED.** Aby szybko rozpocząć rozgrywkę, skorzystaj z interaktywnego samouczka DIZED. Przeprowadzi cię krok po kroku przez przygotowanie i zasady, podczas gdy ty będziesz już grać! Po prostu zeskanuj kod QR na stronie 2.

**1. Przygotuj Talie.** Dodatkowo do podstawowego przygotowania rozgrywki dodaj do Talii cztery karty Maga Oblężenia.

**2. Poluj na Smoka.** Wybierz Smoka z rozszerzenia *Oblężenie*, z którym zmierzysz się w Ostatecznej Bitwie.



**3. Dobierz swoją pierwszą Rękę kart.** Weź pięć wierzchnich kart Maga z Talii na swoją Rękę.

**4. Przygotuj się do Pierwszej Wyprawy.** Wybierz kartę Regionu z *Oblężenia*, z którą chcesz się zmierzyć i umieść ją na wierzchu Talii.

**5. Wybierz Budowlę.** Zorientuj kartę Budowli na jej nazwę z gwiazdką ★ obok. Umieść ją za kartą Smoka tak, aby widoczna była Specjalna Zdolność i Poziom 3 PŻ ♥. Zakryj niższe Poziomy PŻ ♥.

**6. Rozpocznij Przygodę!** Staw czoła pierwszemu Wrogowi z Regionu 1.





## ROZGRYWKA

W rozszerzeniu *Obleżenie* obowiązują zasady z podstawowej wersji gry, wraz z poniższymi modyfikacjami. Wszystkie kroki są wymienione, ale szczegółowo opisano tylko zmiany dotyczące rozszerzenia *Obleżenie*. Jeśli potrzebujesz przypomnienia zasad gry podstawowej, zapoznaj się z instrukcją do gry podstawowej.

### FAZA WYZWANIA

Wykonaj te trzy kroki w podanej kolejności. Pamiętaj, że karta Klucza to karta Maga znajdująca się na wierzchu Talii, bezpośrednio pod kartą Regionu.


**1. Przeprowadź Rozpoznanie.** Sprawdź ikonę Spotkania na karcie Klucza, aby dowiedzieć się, z jakim Wrogiem  przyjdzie ci się zmierzyć w tym Spotkaniu. W rozszerzeniu *Obleżenie* nie ma Wypraw. Gdy pojawi się ikona Wyprawy () zamiast tego rozpatrz Spotkanie z Wrogiem o tym samym numerze.

**2. Zmierz się z Trudnością.** Sprawdź Trudność na karcie Klucza. Jeśli trafisz na Trudności związane z Wyprawą, zastosuj ich efekty do wszystkich **Akcji Budowli**, które podejmujesz podczas tego Spotkania.

**3. Zbocz ze ścieżki (opcjonalnie)**

## FAZA AKCJI


Za pomocą pięciu kart Maga na twojej Ręce, stwórz dwa zestawy Akcji: zestaw **Ruchu** oraz **zestaw Ataku**.

- Twój zestaw Ruchu zostanie użyty jako pierwszy przeciwko nowemu Atakowi Oblężniczemu  Wroga. Umożliwia ci on również rozpatrzenie Akcji Budowli.
- Twój zestaw Ataku jest używany jako drugi, przeciwko Wrogowi, standardowo, jak podczas Spotkania Wroga.



Każdy zestaw Akcji musi zawierać od jednej do trzech kart, przy czym w obu zestawach Akcji nie może być łącznie więcej, niż cztery karty. Jeśli masz pięć kart, jedna z nich musi zostać wybrana jako karta Rezerwowa (albo jako Połączona z Rolą). W każdym zestawie Akcji, jedna karta musi być przypisana jako Zakłęcie. Każdy zestaw Akcji może również posiadać Wzmocnienie i Żywiół.











Przykład zestawu Ruchu    Przykład zestawu Ataku




- Każdy zestaw Akcji bez przypisanego Żywiołu ma podstawową Inicjatywę  wynoszącą 0. Wzmocnienia nadal mogą zmieniać tę wartość.
- Możesz Połączyć karty raz na Spotkanie.






## ROZPATRYWANIE ZESTAWU RUCHU



**1. Ustal Punkty Ruchu.** Dodaj wszelkie pasujące Wzmocnienia  do twojej Akcji Zaklęcia, aby określić twój Ruch .




Jeśli w zestawie Ataku masz karty Maga Oblężenia, dodaj odpowiednią wartość Akcji i/albo Wzmocnienia  z  do twojego Całkowitego Ruchu . Pamiętaj, że każdy dodatkowy Ruch  z Zaklęcia zestawu Ataku, zapewnia do zestawu Ruchu tylko swoją wartość, a nie Żywioł Eteru.

**2. Wykonaj Ruch.** Przypisz dowolną liczbę twoich Punktów Ruchu  do Ataku Oblężniczego  Wroga, zmniejszając ten Atak Oblężniczy  o tę liczbę. Wszystkie pozostałe Punkty Ruchu  mogą zostać później wykorzystane do wykonania Akcji Budowli.

**3. Rozpatrz Obrażenia Budowli.** Jeśli Atak Oblężniczy  Wroga nie został zredukowany do 0, twoja Budowla zostaje uszkodzona i traci jeden Poziom PŻ . Wsuń kartę Budowli w górę, aby odsłonić niższy Poziom PŻ .

Gdy twoja Budowla straci jeden Poziom PŻ , porównaj pozostały Atak Oblężniczy  Wroga z Pancерzem  pomiędzy Poziomami. Zmniejsz pozostały Atak Oblężniczy  Wroga o wartość tego Pancерza .

Powtarzaj ten proces aż do momentu, gdy Atak Oblężniczy  Wroga zostanie zredukowany do 0 lub ostatni Poziom PŻ  twojej Budowli ulegnie uszkodzeniu i poniesiesz w ten sposób porażkę.

**4. Rozpatrzenie Akcji Budowli.** Wszystkie pozostałe Punkty Ruchu  mogą teraz zostać wykorzystane do **Naprawy** , **Ulepszenia**  lub użycia Specjalnej Zdolności (jeśli wiąże się to z odpowiednim kosztem). Niektóre Specjalne Zdolności są darmowe.

Aby dowiedzieć się więcej o każdej Akcji Budowli i sposobie jej działania, zapoznaj się z informacjami na str. 21.

## ROZPATRYWANIE ZESTAWU ATAKU

1. Przypisz Wzmocnienie.
2. Ustal Inicjatywę.
3. Oblicz Atak.
4. Ustal Wynik. Zapoznaj się z tabelą na str. 20 instrukcji do gry podstawowej.

Jeśli w zestawie Ruchu masz karty Maga Oblężenia, nie mogą one modyfikować zestawu Ataku.

## FAZA KARY

Gdy Pochłaniasz Obrażenia poprzez Pogarszanie kart, możesz to zastosować do dowolnych kart na twojej Ręce — zarówno do obu zestawów Akcji, jak i do karty Rezerwowej.

## FAZA ULEPSZENIA

Gdy Ulepszasz karty, możesz wziąć pod uwagę wszystkie karty, które masz na Ręce — zarówno oba zestawy Akcji, jak i kartę Rezerwową — pod warunkiem, że nie otrzymały Obrażeń w Fazie Kary.

## FAZA CZYSZCZENIA

Na koniec Spotkania odrzuć oba zestawy Akcji i zachowaj kartę Rezerwową (jeśli taką posiadasz) na potrzeby twojej następnej Ręki kart.


## OSTATECZNA BITWA






W rozszerzeniu *Oblężenie* w trakcie Ostatecznej Bitwy dochodzi do **Ostatniego Oblężenia**, zastępującego Ostatnią Wyprawę. Zarówno Ostatnie Oblężenie, jak i Ostateczny Wróg działają na innych zasadach, niż te z podstawowej wersji gry.




## OSTATNIE OBLĘŻENIE

**1. Dobierz swoją Rękę kart.** Weź siedem wierzchnich kart Maga na swoją Rękę.

**2. Przegrupuj (opcjonalnie).**

**3. Przypisz Role.** Użyj siedmiu tych kart Maga, aby stworzyć dwa zestawy Ruchu. Dodaj do siebie wartości, aby uzyskać Całkowity Ruch .

**4. Rozpatrz Uszkodzenie Budowli.** Zsumuj cały Pancerz  poniżej aktualnego Poziomu PŻ . Zredukuj Atak Oblężniczy  o tę sumę. Jeśli pozostał jakiś Atak Oblężniczy , zmniejsz swój Całkowity Ruch  o tę pozostałą wartość.

**5. Ustal Wynik.** Porównaj swój Całkowity Ruch  z Poziomami PR  Ostatecznego Wroga, co standardowo skutkuje Karą Czasu  lub natychmiastową porażką. Zapoznaj się z informacjami na str. 32 instrukcji do gry podstawowej.

**6. Odpuść.** Na koniec odrzuć wszystkie siedem kart Maga z swojej Ręki.

## OSTATECZNY WRÓG

Gdy Smoki zbliżają się do Rozdarcia, magia Eteru staje się niestabilna, a Ostateczny Wróg zaczyna rzucać Kontrzakłęcia ✨!

**1. Dobierz swoją Rękę kart.** Weź wszystkie pozostałe karty Maga z Talii na swoją Rękę. Następnie wybierz karty Maga w liczbie równej liczbie Kontrzakłęć ✨ wskazanych na karcie Ostatecznego Wroga. Te karty Maga są teraz Kontrzakłęciami ✨. Informacje na temat ich rozpatrywania znajdują się na str. 20.

**2. Rozeznaj Przeciwnika.**

**3. Przypisz Role.** Standardowo stwórz dwa zestawy Ataku, ale bez Kontrzakłęć ✨. Umieść Kontrzakłęcia ✨ najbardziej na lewo od twoich zestawów Ataku (za ewentualnymi kartami Rezerwowymi).

**4. Porównaj Inicjatywę.** Pamiętaj, aby uwzględnić wszelkie Kontrzakłęcia ✨.

**5. Sprawdź Pancierz.** Pamiętaj, aby uwzględnić wszelkie Kontrzakłęcia ✨.

**6. Atakuj Smoka.** Zapoznaj się z tabelą na str. 35 instrukcji do gry podstawowej.

**7. Walcz o przetrwanie.**

Kontrzakłęcia ✨ wzmacniają Ostatecznego Wroga.

Jeśli Kontrzakłęcie ✨ ma kilka wartości do wyboru (zazwyczaj w przypadku kart Maga Oblężenia), to ty wybierasz, której wartości użyć.

Zapoznaj się z informacjami dotyczącymi każdego Ostatecznego Wroga, aby dowiedzieć się, w jaki sposób jego Zdolność Kontrzakłęcia wykorzystuje Kontrzakłęcia ✨.

Ponieważ Kontrzakłęcia ✨ nie są częścią twojej Ręki, nie możesz ich używać do Pochłaniania Obrażeń, a ich Poziomów nie możesz dodawać do twojego wyniku na koniec gry.

## AKCJE BUDOWLI

Występują trzy rodzaje Akcji Budowli: Naprawa ♡, Ulepszenie ↻/↺ i Specjalne Zdolności. Które Akcje możesz wykonać i jakie są ich koszty, jest wskazane na karcie Budowli, pod jej nazwą i obok twojego aktualnego Poziomu PŻ ♡.



Niektóre akcje Budowli są pasywne i nie mają kosztu, ale inne wymagają wydania **Punktów Ruchu** ♣, aby je rozpatrzyć.

Aby rozpatrzyć Akcję Budowli z **kosztem Ruchu** ♣, zdecyduj, ile z pozostałych Punktów Ruchu ♣ chcesz wydać, i użyj informacji z tabeli na str. 22, aby określić wynik.

Jeśli Akcja Budowli ma koszt Ruchu ♣, ale nie ma Kary Czasu ⏸, Niewielkie Zwycięstwo nie jest dozwolone dla tej Akcji Budowli.

Jeśli twoja pierwsza Akcja Budowli w Spotkaniu pasuje do Żywiołu Eteru Akcji Ulepszonej twojego zestawu Ruchu i rozpatrzyłeś tę Akcję Ulepszoną, zyskujesz Wzmocnienie ■ twojej karty Rezerwowej, jako dodatkowy Ruch ♣. Ten dodatkowy Ruch ♣ może zostać wykorzystany przy dowolnej z przyszłych Akcji Budowli w tym Spotkaniu.

### Pozostały Ruch kontra Koszt Ruchu

### Wynik

Pozostały Ruch ♣ jest równy lub większy od Kosztu Ruchu ♣.

**Pełne Zwycięstwo:**  
Użyj Akcji Budowli bez ponoszenia wskazanej Kary Czasu ☒.


Pozostały Ruch ♣ jest równy lub większy od połowy Kosztu Ruchu ♣ (zaokrąglając w górę).

**Niewielkie Zwycięstwo:**  
Użyj Akcji Budowli, ale najpierw ponieś Karę Czasu ☒.



Pozostały Ruch ♣ jest mniejszy od połowy Kosztu Ruchu ♣ (zaokrąglając w górę).

**Przegrana:**  
Nie możesz użyć Akcji Budowli.





---



Nie możesz wykonać Akcji Budowli, która skutkowałaby otrzymaniem przez siebie Obrażeń od Kary Czasu  większych, niż liczba kart Maga pozostałych w Talii.

Możesz wykonać tyle Akcji Budowli w Spotkaniu, za ile jesteś w stanie zapłacić.




Nie musisz wydać wszystkich pozostałych Punktów Ruchu  i możesz zdecydować się na wydanie mniejszej ich liczby, niż pełny koszt Ruchu  Akcji Budowli nawet, jeśli jesteś w stanie opłacić pełny koszt.



## **NAPRAWA**


Naprawa  pozwala zwiększyć Poziom PŻ  twojej Budowli o 1. Jeśli dwa koszty Ruchu  są rozdzielone znakiem „/”, możesz wybrać z którego z nich skorzystasz do Naprawy  twojej Budowli.

Gdy zwiększasz Poziom PŻ , wsuń kartę Budowli w dół, aby zakryć poprzedni Poziom PŻ .




## ULEPSZENIE

Ulepszenie pozwala ci na udoskonalanie twoich fortyfikacji. Możesz wybrać opcję **Obróć**  albo **Odwróć**  na nową Budowlę, w zależności od dostępnych Akcji Budowli. Po Ulepszeniu Budowle zaczynają na Poziomie 3 PŻ .

- Aby Obrócić , obróć kartę Budowli o 180 stopni tak, aby tekst na drugim końcu znalazł się we właściwej pozycji i stał się czytelny od lewej do prawej.
- Aby Odwrócić  kartę Budowli, odwróć ją wzdłuż dłuższej krawędzi tak, jakbyś odwracał stronę książki, odsłaniając jej drugą stronę.

Wybierając Ulepszenia zdecyduj, jakie Specjalne Zdolności i Pancerze  chcesz posiadać.

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI


Specjalne Zdolności znajdują się powyżej Poziomów PŻ  Budowli i/albo na Poziomie 3 PŻ . Jeśli Specjalna Zdolność ma powiązany z nią koszt Ruchu , musisz go zapłacić, aby wykonać Akcję Budowli. O ile nie zaznaczono inaczej, Specjalne Zdolności mają wpływ na Wrogów w Regionie, ale nie na Smoki.

## KLARYFIKACJA ZASAD

Możesz grać z rozszerzeniem *Oblężenie* Magami Eteru z rozszerzenia Northvale. Specjalne Zdolności Maga Eteru aktywują się tylko wtedy, gdy dana karta jest przypisana do odpowiedniej Roli (Ról), jak w *Northvale*, a jej efekt ma zastosowanie wyłącznie do zestawu Akcji, w którym znajduje się dana karta, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej. Poniżej znajdziesz informacje na temat tego, jak w *Oblężeniu* działa każda karta Maga Eteru.



### **VOLTA**

#### **Odwaga oraz Mądrość Wojowniczk:**

Zmniejsz Inicjatywę  twojego zestawu Ataku, niezależnie od tego, w którym zestawie Akcji znajduje się ta karta.



**Lodołamaczka oraz Wirujące Ostrza:** Nie wymagają wprowadzania żadnych zmian w rozszerzeniu *Oblężenie*.

### **MYTH**

**Zamiana Żywiółów oraz Lotność:** Ignoruj wszelkie efekty Prześladowcy  powiązane z Wyprawami. Karty z Prześladowcą  mogą zostać przypisane jako Żywiół w dowolnym zestawie Akcji, aby zignorować negatywne efekty.





**Łańcuch Eteru:** Jeśli karta Maga Oblężenia jest kartą Rezerwową i ma wiele wartości Akcji, Łańcuch Eteru ma zastosowanie do obu wartości i zwiększa je obie.


**Krocząca z wiatrem:** Raz na Spotkanie, w dowolnym momencie Fazy Akcji, możesz wybrać jeden z dwóch wymienionych poniżej efektów, niezależnie od tego, w którym zestawie Akcji znajduje się ta karta.

- Wybierz walkę z innym Wrogiem. Działa to tak samo, jak stawienie czoła innemu Spotkaniu w *Northvale*.
- Podczas wykonywania Akcji Budowli możesz zmienić jej Żywioł Eteru. Znajdź Wroga w twoim Regionie, którego Atak  odpowiada Żywiołowi Eteru Akcji Budowli, którą rozpatrujesz. Następnie zmień Żywioł Eteru Akcji Budowli tak, aby był Żywiołem Eteru pasującym do Ataku  Wroga sąsiadującego z tym pierwszym Wrogiem.


## NORAMIR

### Stanowczy Lider oraz Mądry Dowódca:

Jednostki mogą wpływać swoimi Zdolnościami na odpowiednie wartości: Panczerza , Ataku , Inicjatywy  albo Ruchu , niezależnie od tego, w którym zestawie Akcji znajduje się dana karta Maga Eteru.


- Na przykład, Stanowczy Lider może zwiększyć twój Ruch , nawet jeśli jest częścią zestawu Ataku.

### Zachwianie oraz Zakrzywienie Czasu:

Odejmuwanie Wzmocnienia  dotyczy tylko zestawu Ataku.

## TEMPEST

Berserk: Użyj tego efektu tylko, jeśli ta karta znajduje się w zestawie Ataku.

Plan Awaryjny: Ta zdolność aktywuje się tylko, jeśli znajduje się w twoim zestawie Ataku. Może ona wpływać na twój Ruch .

Ścieżka Oświecenia: Zastosuj ten efekt dwukrotnie, w zależności od Żywiołów Eteru obu twoich Wzmocnień (zestawu Ataku i zestawu Ruchu). Jeśli oba Wzmocnienia mają ten sam Żywioł Eteru, efekt zastosuj tylko raz.

Zastosuj ten efekt do odpowiedniej wartości, niezależnie od tego, w którym zestawie Akcji znajduje się ta karta.

- Na przykład, jeśli ta karta znajduje się w twoim zestawie Ataku i jej efekt miałby zmniejszyć twój Ruch ♠, zastosuj ten efekt do twojego zestawu Ruchu ♠.
- Jeśli zmieniana jest Inicjatywa ♣, dostosuj Inicjatywę twojego zestawu Ataku ♣.

**Czerwona Furia:** Użyj tego efektu tylko, jeśli ta karta znajduje się w zestawie Ataku (lub jest kartą Rezerwową).



## POWRÓT DO ETCHINSTONE

*Powrót do Etchinstone* to wariant gry, w którym gracz wciela się w Smoka oblegającego Wieżę, a nie w Maga Eteru, który jej broni.

Aby zagrać w wariacie Powrotu do Etchinstone, wykonaj poniższe kroki:

- Wybierz jednego z alternatywnych Magów Eteru jako Ostatecznego Wroga.
  - » Jeśli włączyłeś do Talii jednego lub więcej Magów Eteru z *Northvale*, wybierz jako Ostatecznego Wroga tego, którego nie masz w twojej Talii.
  - » Wszelkie odniesienia do „Smoków” dotyczą wybranego alternatywnego Maga Eteru.
- Rozpocznij w Regionie „Mury Zewnętrzne”.
- Wybierz kartę Budowli „Drabiny Oblężnicze”.

Poza tym rozgrywka przebiega według zasad z rozszerzenia *Oblężenie*.

## ZAPISANIE ROZGRYWKI

Jeśli jesteś w trakcie rozgrywki i chcesz ją dokończyć później, wykonaj poniższe kroki, aby zapisać obecny stan gry.

**1.** Umieść kartę Budowli w określonym miejscu twojej Ręki, aby wskazać jej aktualny Poziom PŻ ♥.

**A.** Jeśli masz Poziom 3 PŻ ♥, umieść ją na wierzchu twojej Ręki.

**B.** Jeśli masz Poziom 2 PŻ ♥, umieść ją za wierzchnią kartą Maga.

**C.** Jeśli masz Poziom 1 PŻ ♥, umieść ją za dwiema wierzchnimi kartami Maga.

**2.** Złóż swoją Rękę i połóż ją na wierzchu aktywnej karty Regionu.

## TWÓRCY

**Wydawcy:** Adam Carlson oraz Josh Carlson

**Projekt gry:** Joe Klipfel

**Produkcja:** Josh Wielgus

**Ilustracje:** Federico Pompili

**Projekt graficzny:** Federico Pompili

**Instrukcja:** Devon Norris i Jeff Tidball

**Konsultacje kulturowe:** Jason Perez

**Korekta:** Elizabeth Johnson McFarlin  
i Shannon Wedge

**Tłumaczenie:** Damian Mazur

**Redakcja:** Marcin Zalewski

**Skład:** Mateusz Kopacz

Specjalne podziękowania za pomoc  
w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do  
Michała Zwierzyńskiego.

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



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany,

bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/dragons-of-etchinstone>

# PORTAL GAMES.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13,  
44-190 Knurów  
[portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)

© 2026 Portal Games Sp. z o.o.  
(edycja polska)  
Wszystkie prawa zastrzeżone.