



DRAGON'S OF THE ETCHIN'STONE

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
Faza Wyzwania	13
Faza Akcji	16
Faza Kary	24
Faza Ulepszenia	26
Faza Czyszczenia	27
Koniec Regionu	28
Ostateczna Bitwa	29
Ostatnia Wyprawa	30
Ostateczny Wróg	32
Punktacja	36
Żywieły Eteru	36
Zmiana poziomu trudności	37
Warianty	38
Twórcy	39

KOMPONENTY

16 kart Maga, 2 karty Regionu, 2 karty Smoka,
2 karty Pomocy, 1 instrukcja

W odległej krainie Vale, sama ziemia pulsuje magią. Dawno temu, poszukujący przygód magowie odkryli Rozdarcie, potężną wyrwę w strukturze rzeczywistości i okno na cudowny a zarazem przerażający świat Etchinstone. Szybko zdając sobie sprawę, że moc emanującą z Rozdarcia można kształtować i badać, pierwsi magowie zbudowali Wieżę, aby zamknąć anomalię i kontrolować magię wypełniającą krainę Vale.

Ale Rozdarcie nie jest jedyną szczeliną w Vale. Anomalie występują regularnie na terenie całej krainy, a magia Eteru rozprzestrzenia się na zewnątrz, wpływając na środowisko i zagrażając ludziom. Szczeliny te nie są oknami do Etchinstone. To bramy...

A przez nie smoki powróciły do Vale! Uważane od dawna za wymarłe, te uskrzydłone potwory wyłoniły się ze szczelin Eteru i teraz grasują w całym królestwie. Mieszkańcy proszą magów z Wieży o pomoc, a starsi wydają proklamację:

„Do każdego początkującego maga Wieży - czym prędzej wyrusz na poszukiwania smoków, tych złowrogich stworzeń, które żerują na mieszkańcach Vale. Przemierzaj naszą brutalną krainę, pokonaj wszystkie napotkane potwory i poluj na smoki. Jeśli ci się powiedzie, nadamy ci tytuł Maga Eteru i zostaniesz okrzyknięty Obrońcą Królestwa!”

Dragons of Etchinstone to gra, w której gracz wciela się w początkującego maga, podróżującego przez niebezpieczne Regiony Vale, by ostatecznie stawić czoła straszliwemu smokowi. Wyrusz w trudną wyprawę i pokonaj przerażających wrogów za pomocą magii Eteru, a także skutecznie zarządzaj swoją ręką kart Maga, aby osiągnąć zwycięstwo.

Aby odnieść zwycięstwo w *Dragons of Etchinstone*, musisz przemierzyć cztery Regiony, wyruszyć na Ostatnią Wyprawę i pokonać Ostatecznego Wroga. Poniesiesz porażkę, jeśli zginiesz w Ostatecznej Bitwie.



GŁÓWNE ZAŁOŻENIA

ORIENTACJA KARTY

W *Dragons of Etchinstone* karty mogą znajdować się w różnej orientacji. **Karty Maga** mają cztery orientacje, oznaczające **Poziomy 1-4** danej karty Maga. **Karty Regionu** i **Karty Smoka** mają dwie orientacje, z których każda przedstawia dwa z czterech unikatowych Regionów albo Smoków.

Aby **zmienić orientację** karty, wystarczy ją obrócić lub odwrócić odpowiednio tak, aby treść właściwej części karty można było przeczytać od lewej do prawej. Po ustawieniu karty w odpowiedniej orientacji, zignoruj cały tekst na karcie, którego nie da się odczytać w ten sposób.



KARTY MAGA

Karty Maga służą do odbywania **Wyprawy** i pokonywania **Wrogów**. Gdy znajduje się na wierzchu **talii**, pełni również rolę **karty Klucza**, wskazującej **Spotkanie**, z którym przyjdzie ci się zmierzyć, oraz wszelkie napotkane **Trudności**.

Żywioł Eteru karty

Poziom

Nazwa karty Maga

Ikona oraz wartość Spotkania

Trudność

Inicjatywa

Akcja Podstawowa

Akcja Ulepszona

Żywioł Eteru Akcji Ulepszonej

Wzmocnienie

Pancerz

Koszt Ulepszenia



KARTY REGIONU

Karty Regionu szczegółowo opisują Wrogów i Wyprawy, z którymi przyjdzie ci się zmierzyć w trakcie przygody.

PŻ Wroga

Inicjatywa

Atak

Pancerz



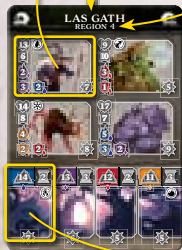
Zdolność

Nagroda
w PD

Wróg

Nazwa
Regionu

Poziom
Regionu



Kara Czasu

PR

Nie-
bezpie-
czeń-
stwo

Nagroda
w PD



Wyprawa

KARTY SMOKA

Smoki to **Ostateczni Wrogowie** i każda rozgrywka kończy się **Ostateczną Bitwą** przeciwko jednemu z tych potężnych stworzeń.

Nazwa Smoka

Inicjatywa

Początkowe Obrażenia

Pancerz

PR Poziomu 1

PR Poziomu 2

PR Poziomu 3

PR

Kara Czasu

PŻ Poziomu 1

PŻ Poziomu 2

PŻ Poziomu 3

Atak PŻ

Ikona Kryształu używana w dodatkowych wariantach gry. Szczegóły znajdują się na str. 38.

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 Talię. Zorientuj karty Maga na Poziom 2 i potasuj je. Stworzyłeś w ten sposób Talię. Zawsze gdy tasujesz karty, pamiętaj o zachowaniu aktualnej orientacji kart.



2. Poluj na Smoka. Wybierz Smoka, któremu stawisz czoła w Ostatecznej Bitwie. Umieść kartę wybranego Smoka za Talią tak, aby wybrany Smok był zwrócony w twoją stronę. Odłóż na bok niewybraną kartę Smoka. Nie będzie używana w tej rozgrywce.

3. Dobierz swoją pierwszą Rękę kart. Weź pierwsze cztery karty Maga do prawej ręki, aby utworzyć twoją Rękę.

4. Przygotuj się do Pierwszej Wyprawy. Zorientuj kartę Regionu na Region 1 i umieść ją na wierzchu Tali. Drugą, nieaktywną kartę Regionu umieść pod kartą Smoka.

5. Rozpocznij Przygodę! Staw czoła pierwszemu Spotkaniu Regionu 1.



ROZGRYWKA

Rozgrywka w *Dragons of Etchinstone* składa się z czterech Regionów i jednej Ostatecznej Bitwy. W każdym Regionie będziesz stawiać czoła Wrogom i Wyprawom, aż przejdiesz jeden raz przez całą Talię. W Ostatecznej Bitwie odbywasz Ostatnią Wyprawę i walczysz z Ostatecznym Wrogiem do momentu, w którym zostanie pokonany Smok... albo ty.

REGIONY

W każdym Regionie stawisz czoła Spotkaniom z unikalnymi Wrogami i wyruszysz na Wyprawy. Będziesz pokonywać te wyzwania, zagrywając karty Maga z Ręki. Spotkania dzielą się na pięć faz, które zostały opisane w kolejnych sekcjach.

FAZY SPOTKANIA



1. Faza Wyzwania
2. Faza Akcji
3. Faza Kary
4. Faza Ulepszenia
5. Faza Czyszczenia

FAZA WYZWANIA

Wykonaj poniższe kroki.

Pamiętaj, że karta Klucza to karta Maga znajdująca się na wierzchu Tali, bezpośrednio pod kartą Regionu.

1. Przeprowadź Rozpoznanie.

Sprawdź ikonę **Spotkania** na karcie Klucza, aby dowiedzieć się, z jakim Wrogiem  lub z jaką Wyprawą  z aktualnego Regionu przyjdzie ci się zmierzyć w tym Spotkaniu. Liczba obok ikony Spotkania (1, 2, 3 lub 4) wskazuje, z jakim typem danego Spotkania się zmierzysz.










2. Zmierz się z Trudnością. Sprawdź Trudność na karcie Klucza. Każda ikona modyfikuje aktualne Spotkanie, zgodnie z opisem na str. 14.

3. Zbocz ze ścieżki (opcjonalnie) Możesz ominąć obecne Spotkanie i **Zboczyć ze ścieżki**. Aby to zrobić, odrzuć kartę Klucza oraz wybraną kartę z twojej Ręki. Następnie wróć do pierwszego kroku Fazy Wyzwania. Możesz Zboczyć ze ścieżki tylko dwa razy, zanim będziesz musiał stawić czoła Spotkaniu.

Wadą wyboru Zboczenia ze ścieżki jest to, że musisz stawić czoła Spotkaniu mając na Ręce mniej kart. Prowadzi to też do szybszego przejścia przez Talię, co daje ci mniej czasu na Ulepszanie kart Maga.

Odrzucone karty Maga trafiają za nieaktywną kartę Regionu.

TRUDNOŚCI

-  **Zasadzka:** Podwój **Początkowe Obrażenia**, które otrzymujesz podczas tego Spotkania.
-  **Zagrożenia:** Otrzymujesz 1 **Karę Czasu** , jeśli odniesiesz **Początkowe Obrażenia** i 1 **Karę Czasu** , jeśli odniesiesz **Obrażenia Bojowe** podczas tego Spotkania.
-  **Nocna Podróż:** Zmniejsz twoje **Wzmocnienie**  o wartość twojej **Inicjatywy** , do minimum 0.



Burza: Jeśli podczas tego Spotkania otrzymujesz Karę Czasu ⏰, otrzymujesz taką samą liczbę Obrażeń.

KOLEJNOŚĆ NA RĘCE

Uporządkuj swoje karty w następującej kolejności, od spodu (karta najbardziej z lewej) do wierzchu (karta najbardziej z prawej): Karta Rezerwowa, Żywiół, Zakłęcie i Wzmocnienie.












W rozszerzeniach do gry *Dragons of Etchinstone* kolejność ta ma znaczenie podczas rozgrywki, dlatego uporządkowanie ich w ten sposób już teraz, pomoże ci uniknąć zamieszania w przyszłości.

Karta Rezerwowa Żywiół Zakłęcie Wzmocnienie







FAZA AKCJI

W Fazie Akcji przypisujesz **Role** trzem kartom na twojej Ręce, a następnie obliczasz wynik Spotkania. Wybrane karty stanowią twój **Zestaw Akcji** na to Spotkanie.

- **Zakłęcie:** Ta Rola określa twoją **Akcję** na to Spotkanie. Może to być albo Atak  na Wroga albo Ruch  podczas Wyprawy.
 - » Zawsze możesz wybrać wykonanie Ruchu  przeciwko Wrogowi albo Ataku  podczas Wyprawy – zmieniając ich wartość na 1.
 - » Karty Maga, które zawierają obie ikony (/) można stosować do obu typów Spotkania.
- **Żywiół:** Ta Rola określa twoją Inicjatywę  i Żywiół Eteru podczas tego Spotkania.
 - » Występują cztery Żywioly Eteru: Woda , Ogień , Błyskawica  i Cień .
 - Każdy Żywiół Eteru ma różne mocne i słabe strony. Więcej informacji na temat czterech różnych Żywiółów Eteru znajdziesz na str. 36.



- **Wzmocnienie:** Ta Rola pozwala ci dodać Wzmocnienie  z wybranej karty do twojego Ataku , Inicjatywy  albo Ruchu  w tym Spotkaniu.

Jeśli masz na Ręce co najmniej 3 karty, musisz przypisać wszystkie 3 Role. Jeśli masz na Ręce mniej niż trzy karty Maga (np. jeśli Zboczyłeś ze ścieżki), jedną z przypisanych Ról musi być Zakłęcie.

Karta, której nie przypisałeś Roli, jest twoją **kartą Rezerwową**.

ŁĄCZENIE KART

Jeśli chcesz, raz na Spotkanie, podczas przypisywania Ról, możesz **Połączyć** dwie karty tego samego Żywiołu Eteru.

Aby Połączyć karty, wsuń jedną z nich za drugą.




- Dolna karta „znika” z twojej Ręki, przez co nie staje się kartą Rezerwową.
- Możesz swobodnie wybrać dowolny Żywioł Eteru, aby zastąpił Żywioł Eteru na wierzchniej karcie. Poza tą jedną zmianą zachowuje ona wszystkie pozostałe statystyki.





W fazie Czyszczenia musisz odrzucić obie Połączone karty. Łączenie kart zapewnia elastyczność, ale wymaga odrzucenia karty, którą w innym przypadku mógłbyś zachować na następne Spotkanie.

Dwie Połączone karty są rozłączane po Fazie Akcji. Dlatego też podczas **Ulepszania** lub otrzymywania Obrażeń są one traktowane niezależnie.

ROZPATRYWANIE FAZY AKCJI WROGA

Jeśli rozpatrujesz Spotkanie z Wrogiem:

1. Przypisz Wzmocnienie. Sprawdź swoje Wzmocnienie  i dodaj je do Ataku  lub Inicjatywy .

2. Ustal Inicjatywę. Sprawdź swoją Inicjatywę  (która mogła zostać zmodyfikowana przez twoje Wzmocnienie ). Jeśli Inicjatywa  Wroga jest wyższa od twojej, w Fazie Kary otrzymasz Obrażenia od Ataku  Wroga, jako Początkowe Obrażenia.

» Jeśli Wróg ma **Zdolność**, zapoznaj się z informacjami na stronach 20–21, aby poznać dodatkowe zasady, które musisz zastosować.

- » Jeśli nie przypisałeś Żywiołu, twoja Inicjatywa wynosi 0 (chyba że zmodyfikujesz ją za pomocą Wzmocnienia ■).

3. Oblicz Atak. Jeśli Żywiol Eteru twojej karty Żywiołu pasuje do Żywiołu Eteru Akcji twojego Zaklęcia, rozpatrz **Atak Wzmocniony**. W przeciwnym razie rozpatrz **Atak Podstawowy**.

4. Ustal Wynik. Jeśli Żywiol Eteru Pancerza Wroga ♠ pasuje do Żywiołu twojego Ataku Wzmocnionego, odejmij wartość Pancerza Wroga ♠ od wartości twojego Ataku ♠.



Następnie porównaj twój Atak ♠ (który mógł zostać zmodyfikowany przez Wzmocnienie ■) z PŻ ♥ Wroga i zapoznaj się z tabelą na następnej stronie.


- » Jeśli wróg ma Zdolność, zapoznaj się z informacjami na stronach 20–21, aby poznać dodatkowe zasady, które musisz zastosować.






Atak kontra PŻ



Wynik

Atak  jest równy lub większy od PŻ .

Pełne Zwycięstwo: Zbierasz Punkty Doświadczenia (PD)  za Wroga w Fazie Ulepszenia.


Atak  jest równy lub większy od połowy PŻ  (zaokrąglając w górę).


Niewielkie Zwycięstwo: Zbierasz PD  za Wroga w Fazie Ulepszenia, ale otrzymujesz również **Obrażenia Bojowe** w Fazie Kary.

Atak  jest mniejszy, niż połowa PŻ  (zaokrąglając w górę).

Przegrana: Otrzymujesz **Obrażenia Bojowe** od Wroga w Fazie Kary.

ZDOLNOŚCI WROGA


 **Zamrożenie:** Jeśli ten Wróg zada ci Początkowe Obrażenia, musisz odrzucić swoją kartę Rezerwową podczas Fazy Czyszczenia.

 **Trucizna:** Jeśli otrzymasz Obrażenia, musisz zadać 1 dodatkowe Obrażenie następnej Ręce, którą dobierzesz w tym Regionie, natychmiast po jej dobraniu.




Jeśli otrzymałeś zarówno Obrażenia Początkowe, jak i Obrażenia Bojowe, zamiast tego zadaj 2 dodatkowe Obrażenia.

- » Karty, którym zadajesz te Obrażenia, nadal możesz **Pogorszyć** lub **Ulepszyć** po następnym Spotkaniu.
- » Jeśli w Talii nie ma wystarczającej liczby kart na kolejne Spotkanie w tym Regionie, zamiast tego zadaj dodatkowe Obrażenia swojej aktualnej Ręce.



Dystans: Ten Wróg zadaje Obrażenia Początkowe na początku Fazy Kary, nawet jeśli przewyższysz jego Inicjatywę  w Fазie Akcji. Możesz jednak zignorować tę Zdolność, odrzucając swoją kartę Rezerwową podczas Fazy Czyszczenia. Decyzję, czy to zrobić, musisz podjąć w Fазie Akcji, ale kartę odrzucasz podczas Fazy Czyszczenia.










Spowolnienie: Możesz porównać twój Ruch , zamiast Ataku  z PŻ  Wroga.

ROZPATRYWANIE FAZY AKCJI WYPRAWY

Jeżeli Spotkanie jest Wyprawą:

1. Oblicz Ruch. Jeśli Żywioł Eteru twojej karty Żywiołu pasuje do Żywiołu Eteru Akcji Wzmocnionej twojego Zaklęcia, rozpatrz **Ruch Wzmocniony**. W przeciwnym razie, rozpatrz **Ruch Podstawowy**.



2. Dodaj Wzmocnienie. Dodaj swoje Wzmocnienie  do twojego Ruchu . Jeśli wykonujesz Ruch Wzmocniony i ma on ten sam Żywioł Eteru, co **PR (Punkty Ruchu)**  Wyprawy, dodaj także Wzmocnienie  z twojej karty Rezerwowej.


3. Ustal Wynik. Porównaj twój Ruch  (który mógł zostać zmodyfikowany przez twoje Wzmocnienie ) z **PR**  Wyprawy i zapoznaj się z tabelą na następnej stronie.



- » Jeśli w trakcie Wyprawy czyha **Niebezpieczeństwo**, zapoznaj się z informacjami na str. 24, aby poznać dodatkowe zasady, które musisz zastosować.



Ruch kontra PR



Wynik


Ruch  równy lub większy od PR .

Pełne Zwycięstwo:
Zbierasz PD  za Wyprawę w Fazie Ulepszenia.

Ruch  jest równy lub większy od połowy PR 
(zaokrąglając w górę).



Niewielkie Zwycięstwo:
Zbierasz PD  za Wyprawę w Fazie Ulepszenia, ale także stracić czas równy Karze Czasu 
Wyprawy w Fazie Kary.

Ruch  jest mniejszy niż połowa PR 
(zaokrąglając w górę).


Przegrana:
Otrzymujesz Karę Czasu 
za Wyprawę w Fazie Kary.

NIEBEZPIECZEŃSTWA WYPRAWY






Strome zbocze: Zwiększ PR 
Wyprawy o Wzmocnienie  twojej karty
Rezerwowej.






Zdradliwy teren: Jeśli nie uda ci się osiągnąć Pełnego Zwycięstwa, po poniesieniu Kary Czasu  Wyprawy, otrzymujesz także 1 Obrażenie.

FAZA KARY

W tej Fazie rozpatrujesz Kary Czasu  i Obrażenia. Jeśli nie udało ci się osiągnąć Pełnego Zwycięstwa nad Wrogiem, traktuj jego Atak  jako Obrażenia Bojowe.

Jeśli otrzymałeś wiele Kar Czasu , Obrażeń Początkowych, Obrażeń Bojowych lub innych Obrażeń, zsumuj je wszystkie i rozpatrz jednocześnie.

- Jeśli otrzymujesz zarówno Karę Czasu , jak i Obrażenia w wyniku Zdradliwego terenu podczas Wyprawy, rozpatrz oba typy osobno, najpierw uwzględniając Kary Czasu .
- Nie zapomnij o doliczeniu Kar Czasu  z Trudności związanych z Zagroženiami.

ROZPATRYWANIE KAR CZASU

Kary Czasu ☒ przyspieszają zakończenie rozgrywki, odbierając ci szanse na Ulepszenia kart Maga. Gdy otrzymujesz Karę Czasu ☒, odrzuć karty z wierzchu Talii w liczbie równej otrzymanej Karze Czasu ☒.

Jeśli zabraknie ci kart do odrzucenia, otrzymujesz Obrażenia równe liczbie kart, których nie odrzuciłeś, a powinieneś. Dodaj te Obrażenia do wszystkich innych Obrażeń, aby uzyskać jedną łączną wartość.

ROZPATRYWANIE OBRAŻEŃ

Otrzymanie Obrażeń zmusza cię do Pogorszenia karty, czyli obniżenia Poziomu jednej lub więcej kart Maga na twojej Ręce.

Aby Pogorszyć kartę, Zorientuj ją tak, aby jej Poziom został zmniejszony o 1. Pancierz ♠ karty **Pochłania** Obrażenia przed Pogorszeniem. Jeśli Żywioł Eteru Pancerza ♠ jest taki sam, jak Żywioł Ataku ♠ Wroga, Pancierz ♠ podwaja nadrukowaną wartość, którą Pochłania. Pancierz ♠ bez Żywiołu Eteru nigdy nie podwaja swojej wartości.

Jeśli Pogarszasz kartę Poziomu 1, **Usuń** ją – od tego momentu nie bierze udziału w tej rozgrywce.

Umieść Usunięte karty pomiędzy kartą Smoka a nieaktywną kartą Regionu, aby oddzielić je od reszty Talii.


Jeśli karta może Pochłonać więcej Obrażeń, niż jest to konieczne, nadal zostaje Pogorszona.

Jeżeli po Pogorszeniu karty nadal pozostały niepochłonięte Obrażenia, Pogorsz kolejną kartę. Powtarzaj tę czynność, aż wszystkie Obrażenia zostaną pochłonięte.

Nie możesz Pogorszyć tej samej karty więcej niż raz podczas tego samego Spotkania.



Jeśli nie jesteś w stanie Pochłonać wszystkich otrzymanych Obrażeń kartami, które masz na Ręce, zostajesz **Powalony**. W takim przypadku Pogorsz wszystkie karty z Ręki, które nie zostały jeszcze Pogorszone w trakcie tego Spotkania i odrzuć cztery karty z wierzchu Talii. Następnie kontynuuj rozgrywkę.


FAZA ULEPSZENIA



Jeśli zdobyłeś Punkty Doświadczenia (PD)  wcześniej podczas tego Spotkania, możesz wydać je teraz na Ulepszenie twoich kart Maga, zwiększając ich Poziom.

- Możesz Ulepszać tylko karty, które masz na Ręce.

- Możesz również Ulepszać swoją kartę Rezerwową, jak również dowolne z Połączonych kart.
- Nie możesz Ulepszyć żadnej karty, którą Pogorszyłeś w Fazie Kary.

Aby Ulepszyć kartę, wydaj liczbę PD  równą **kosztowi Ulepszenia** . Następnie zmień Orientację karty na kolejny Poziom.

Możesz Ulepszyć tę samą kartę kilka razy w tej samej Fazie. Możesz kontynuować Ulepszenie kart, aż wykorzystasz wszystkie PD , które zdobyłeś.

PD  nie są przenoszone między Spotkaniami. Niewykorzystane PD  przepadają na koniec Fazy Ulepszenia.

FAZA CZYSZCZENIA

W tej Fazie wykonaj dwa kroki:

- 1. Odrzuć.** Odrzuć twój Zestaw Akcji, umieszczając go za nieaktywną kartą Regionu. Jeżeli masz na Ręce kartę Rezerwową, zachowaj ją.
- 2. Dobierz.** Dobieraj karty Maga z Talii aż będziesz ich mieć 4 na Ręce.

Po Fazie Czyszczenia wróć do Fazy Wyzwania, powtarzając ten cykl, aż dotrzesz do **Końca Regionu**.

KONIEC REGIONU

Jeśli w trakcie Fazy Czyszczenia pozostało ci mniej niż pięć kart Maga (cztery na twojej Ręce i jedna jako karta Klucza), oznacza to Koniec Regionu.

Jeśli właśnie ukończyłeś Region 4, przejdź do Ostatecznej Bitwy opisanej na następnej stronie. W przeciwnym razie, wykonaj poniższe kroki.

1. Przetasuj. Przetasuj wszystkie karty Maga (oprócz tych, które zostały Usunięte), tworząc z nich nową Talię. Uważaj, aby nie zmienić Orientacji żadnej z kart, ponieważ spowodowałoby to zmianę Poziomu karty.

2. Dobierz swoją Rękę kart. Dobierz 4 wierzchnie karty Maga z Talii na Rękę.

3. Przygotuj się na Wyprawę. Zorientuj kartę Regionu na kolejny i umieść ją na wierzchu Talii. Wszystkie Usunięte karty pozostają na swoim miejscu, pomiędzy kartą Smoka a kartą nieaktywnego Regionu.

4. Kontynuuj Przygodę. Przechodź przez kolejne Spotkania w nowym Regionie.

OSTATECZNA BITWA

Rozpocznij Ostateczną Bitwę przygotowując karty w taki sam sposób, jak robiłeś to w przypadku nowego Regionu.




1. Przetasuj. Przetasuj wszystkie karty Maga (oprócz tych, które zostały Usunięte), tworząc z nich nową Talię. Uważaj, aby nie zmienić Orientacji żadnej z kart, ponieważ spowodowałoby to zmianę Poziomu karty.

2. Przeorganizuj. Umieść kartę Smoka na wierzchu Talii, w miejscu, w którym zwykle umieszczasz kartę Regionu. Obie karty Regionu trzymaj pod talią (a karty Usunięte za kartami Regionu).

3. Stocz Ostateczną Bitwę. Najpierw udaj się na Ostatnią Wyprawę, a następnie do Ostatecznego Wroga.







OSTATNIA WYPRAWA



- 1. Dobierz swoją Rękę kart.** Weź siedem wierzchnich kart Maga z Talii na swoją Rękę.
- 2. Zbadaj Ścieżkę.** Sprawdź trzy **Poziomy PR**  na karcie Smoka. Są one uszeregowane od najniższego do najwyższego, od góry do dołu. Każdy Poziom ma wartość PR  oraz Karę Czasu .
- 3. Przegrupuj (opcjonalnie).** Po dobraniu kart dla Ostatniej Wyprawy, możesz wykonać Przegrupowanie.

Aby wykonać Przegrupowanie, odrzuć jedną kartę, potasuj pozostałe sześć kart Maga z twojej Ręki, a następnie umieść je na spodzie Talii (za wszystkimi innymi kartami Maga, ale przed kartami Regionu). Następnie ponownie wyrusz na Ostatnią Wyprawę, dobierając nową Rękę, składającą się z siedmiu kart.

Przegrupowanie możesz wykonać raz na grę.

- 4. Przypisz Role.** Użyj siedmiu kart Maga, aby stworzyć dwa różne zestawy Akcji, każdy z przypisanym Zaklęciem, Żywiołem i Wzmocnieniem. Możesz mieć jedną kartę Rezerwową. Możesz Połączyć karty tylko raz łącznie w obu zestawach.

5. Ustal Wynik. Dodaj Ruch  z obu zestawów Akcji, aby uzyskać **Całkowity Ruch **. Jeśli użyjesz Ruchu Wzmocnionego w dowolnym zestawie Akcji, a jego Żywioł Eteru pasuje do Żywiołu Eteru PR  Ostatniej Wyprawy, możesz dodać Wzmocnienie  z twojej karty Rezerwowej tak, jak podczas Wypraw w Regionach. Można to zrobić tylko raz w Ostatniej Wyprawie, nawet jeśli oba zestawy Akcji spełniają warunki.



Porównaj twój Całkowity Ruch  z Poziomami PR  karty Smoka i zapoznaj się z tabelą na następnej stronie, aby określić wynik.

6. Odpocznij. Na koniec odrzuć wszystkie siedem kart Maga z twojej Ręki.






Ruch kontra Poziom PR



Wynik


Ruch  jest mniejszy, niż pierwszy Poziom PR .



Natychmiast ponosisz porażkę.


Ruch  jest równy lub większy, niż pierwszy Poziom PR , ale mniejszy niż drugi Poziom.

Otrzymujesz Karę Czasu  pierwszego Poziomu.

Ruch  jest równy lub większy, niż drugi Poziom PR , ale mniejszy niż trzeci Poziom.




Otrzymujesz Karę Czasu  drugiego Poziomu.


Ruch  jest równy lub większy, niż trzeci Poziom PR .

Otrzymujesz Karę Czasu  trzeciego Poziomu.









OSTATECZNY WRÓG



1. Dobierz swoją Rękę kart. Weź na Rękę wszystkie karty Maga, które pozostały w Talii.

2. Rozeznaj Przeciwnika. Sprawdź trzy Poziomy PŻ  na karcie Smoka. Są one uszeregowane od najniższego do najwyższego, od góry do dołu. Każdy Poziom ma wartość PŻ  i Ataku .

3. Przypisz Role. Użyj swoich kart, aby stworzyć dwa odrębne zestawy Akcji, tak jak zrobiłeś to podczas Ostatniej Wyprawy, ale tym razem generując Atak .

Pamiętaj, że jeśli masz mniej niż trzy karty Maga w zestawie Akcji, musisz przypisać Zaklęcie.

Jak poprzednio, możesz użyć Wzmocnienia  zestawu Akcji, aby zwiększyć Atak  lub Inicjatywę  tego zestawu. Gdy już zdecydujesz, jak przypisać Wzmocnienie  każdemu zestawowi, dodaj do siebie dwie wartości Ataku  swoich zestawów Akcji, aby uzyskać **Całkowity Atak** , i dodaj do siebie obie wartości Inicjatywy , aby uzyskać **Całkowitą Inicjatywę** .

4. Porównaj Inicjatywę. Jeśli twoja Całkowita Inicjatywa  nie jest równa lub nie przekracza Inicjatywy Smoka , otrzymujesz Początkowe Obrażenia od Smoka (wartość bezpośrednio pod nazwą Smoka, a nie wartość przy prawej krawędzi jego karty). Póki co zapamiętaj te Obrażenia, ponieważ będą one dodane do Obrażeń Bojowych Smoka i zostaną zadane później.

5. Sprawdź Pancierz. Każdy Smok ma Pancierz 🛡️, który chroni go przed jednym lub większą liczbą Żywiołów Eteru. Jeśli Pancierz Smoka 🛡️ chroni go przed Atakiem Wzmocnionym z dowolnego z twoich zestawów Akcji, odejmij pasujący Pancierz Smoka 🛡️ od twojego Całkowitego Ataku 🔥. Zrób to tylko raz dla każdego pasującego Żywiołu Eteru.

- » Na przykład, jeśli przeprowadzisz dwa Ataki Wzmocnione tego samego Żywiołu Eteru, odejmiesz pasujący do niego Pancierz Smoka 🛡️ tylko jeden raz.

6. Atakuj Smoka. Po odjęciu odpowiedniego Pancierza 🛡️ od twojego Całkowitego Ataku 🔥, porównaj wynik z Poziomami PŻ Smoka ❤️ i zapoznaj się z tabelą na następnej stronie, aby określić rezultat.

7. Walcz o przetrwanie. Dodaj Początkowe Obrażenia zadane przez Smoka (jeśli twoja Całkowita Inicjatywa 🟩 była niewystarczająca) i Obrażenia Bojowe, tworząc Całkowite Obrażenia. Musisz Pochłoniąć te **Całkowite Obrażenia** i Przetrwać, by odnieść zwycięstwo.



- » Otrzymujesz Obrażenia w ten sam sposób jak wcześniej, Pogarszając karty na twojej Ręce.

- » Możesz Pochłonać Obrażenia wszystkimi kartami na twojej Ręce.
- » Pamiętaj, że każdą kartę Maga możesz Pogorszyć tylko raz.



Jeśli Całkowite Obrażenia Smoka cię Powalą, ponosisz porażkę. Ale jeśli nadal trzymasz się na nogach, odnosisz zwycięstwo!


Atak kontra Poziom PŻ



Wynik


Atak  jest mniejszy niż pierwszy Poziom PŻ .



Natychmiast ponosisz porażkę.


Atak  jest równy lub większy niż pierwszy Poziom PŻ , ale mniejszy niż drugi Poziom.

Otrzymujesz Obrażenia Bojowe pierwszego Poziomu Ataku .

Atak  jest równy lub większy niż drugi Poziom PŻ , ale mniejszy niż trzeci Poziom.

Otrzymujesz Obrażenia Bojowe drugiego Poziomu Ataku .

Atak  jest równy lub większy niż trzeci Poziom PŻ .







Otrzymujesz Obrażenia Bojowe trzeciego Poziomu Ataku .







PUNKTACJA







W *Dragons of Etchinstone* można grać po prostu, aby odnieść zwycięstwo (i nie ponieść porażki), albo do tego policzyć punkty.

- Jeśli ponosisz porażkę, twój wynik to 0.
- Jeśli odnosisz zwycięstwo, twój wynik to suma końcowych Poziomów wszystkich twoich kart Maga (oprócz tych Usuniętych) po Pochłonięciu Całkowitych Obrażeń od Smoka w Ostatecznej Bitwie.

ŻYWIOŁY ETERU

Woda : Bardzo wysokie wartości Pancierza  i Inicjatywy . Średnie wartości Ataku , Wzmocnienia  i Ruchu .

Ogień : Bardzo wysokie wartości Ataku . Niskie wartości Pancierza , Wzmocnienia , Inicjatywy  i Ruchu .

Błyskawica : Bardzo wysokie wartości Ruchu . Wysokie wartości Inicjatywy . Bardzo niskie wartości Ataku  i Wzmocnienia . Wysoki koszt PD  dla Ulepszania.

Cień ♦: Bardzo wysokie wartości Wzmocnienia ♣. Średnie wartości Ataku ♠, Inicjatywy ♠ i Ruchu ♠. Jedyny Żywiół Eteru z Akcjami Podstawowymi i Ulepszonymi, który może płynnie przechodzić między Atakiem ♠ i Ruchem ♠.

ZMIANA POZIOMU TRUDNOŚCI

Aby postawić przed sobą łatwiejsze lub trudniejsze wyzwanie, podczas przygotowania rozgrywki możesz odpowiednio zmienić początkowe Poziomy niektórych kart Maga w Talii.

Po przygotowaniu Talii dobierz 5 wierzchnich kart Maga. Następnie wybierz jedną z poniższych opcji:



- **Przygodowy**: Ulepsz cztery z pięciu kart Maga do Poziomu 3.
- **Łatwy**: Ulepsz dwie z pięciu kart Maga do Poziomu 3.
- **Normalny**: Bez zmian w przygotowaniu rozgrywki.
- **Trudny**: Pogorsz dwie z pięciu kart Maga do Poziomu 1.
- **Nieemożliwy**: Pogorsz wszystkie pięć kart Maga do Poziomu 1.

- **Nawet nie próbuj:** Dobierz 7 kart Maga, zamiast 5, i Pogorsz każdą z nich do Poziomu 1.

Następnie wtasuj te karty z powrotem do Talii i przygotuj rozgrywkę według standardowych zasad.

ALTERNATYWNE ZASADY

Możesz również grać z zastosowaniem jednej lub obu tych alternatywnych zasad, jeśli chcesz jeszcze bardziej zwiększyć poziom trudności.

- **Kawalerzysta:** Nie możesz Łączyć kart.
- **Szklane Działo:** Gdy Żywioł Eteru twojego Pancerza  odpowiada Żywiołowi Eteru Ataku Wroga , zapewnia on 1 dodatkowy punkt ochrony, zamiast jej podwojenia.

WARIANTY

Warianty gry *Dragons of Etchinstone* obejmują *Wspólną Wyprawę*, *Delikatną Współpracę*, *Piorunującą Współpracę* oraz *Tryb Wyzwań*. Aby przeżyć jeszcze więcej przygód, odwiedź stronę: <https://sklep.portalgames.pl/dragons-of-etchinstone>

TWÓRCY

Wydawcy: Adam Carlson oraz Josh Carlson

Projekt gry: Joe Klipfel

Rozwój wariantów: Narayan MWK, Edmund Leinbach i Brian Kinsella

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

Notka projektanta: Ogromne podziękowania dla twórców gry *Mage Knight*, do której ta gra jest bezwstydnym listem miłosnym. Podziękowania również dla oddanych fanów *Dragons of Etchinstone*. Jestem wdzięczny, że moja mała gra znalazła swoich odbiorców. Każde z waszych polubień, komentarzy, postów na forum i GeekMaili wspierających grę rozjaśniał mój dzień.

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

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