



SHARDS OF INFINITY

CIEŃ ZBAWIENIA

INSTRUKCJA

KOMPONENTY I PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 plansza Postaci (Rez) z Licznikami Zdrowia i Biegłości.
- 107 Kart, w tym:
 - 36 Kart Ataku Bossa;
 - 24 Karty Bohatera Cienia;
 - 8 Kart Nasion Trucizny z szarą ramką;
 - 9 Kart talii Centralnej z czarną ramką;
 - 2 Karty Reliktów z szarą ramką;
 - 18 Kart Ocalonych z szarą ramką;
 - Jedna talia 10 Kart Początkowych.
- 1 Licznik Zdrowia i Biegłości Bossa
- 12 żetonów Hakowania
- 1 Księga Potyczek

TRYB KLASYCZNY

Shards of Infinity: Cień Zbawienia to rozszerzenie do gry Shards of Infinity.

Aby wykorzystać to rozszerzenie w ramach klasycznych rozgrywek w Shards of Infinity, po prostu wtasujecie 9 standardowych kart z czarną ramką do talii Centralnej. Możecie też użyć Reza jako piątej, możliwą do wyboru Postać, wraz z dwoma Reliktami.

Errata

Na karcie „Wyrocznia w Chmurze” wydawca dokonał zmian, dostosowując jej treść do aktualnej terminologii. Wymień kopie tej karty z rozszerzenia Relikty Przyszłości na ich zaktualizowaną wersję z tego zestawu rozszerzeń.

Pełne zasady rozgrywki znajdziesz w instrukcji gry Shards of Infinity lub na stronie:

https://bit.ly/shards_of_infinity_instrukcja

TRYB KAMPANII

Cień Zbawienia wprowadza zupełnie nowy sposób rozgrywki w Shards of Infinity, jakim jest kooperacyjny Tryb Kampanii, przeznaczony dla 2-5 graczy. W tym trybie gracze połączą siły jako Decima, Ko Syn Wu, Rez, Tetra lub Volos, próbując zmienić bieg historii.

Przygotowanie do gry

Przygotujcie grę zgodnie ze standardowymi zasadami przygotowania Shards of Infinity, tasując razem wszystkie karty z czarną ramką i standardowym rewersem, tworząc talię Centralną. Każdy gracz standardowo tasuje swoją talię złożoną z 10 kart Początkowych. Postać każdego gracza rozpoczyna grę z 50 i 0.

Wybierzcie gracza, który zostanie Przywódcą Drużyny. Przywódca Drużyny posiada autorytet potrzebny do rozstrzygania remisów, w przypadku gdy gracze nie będą mogli dojść do porozumienia. Sugerujemy, aby gracz z największym doświadczeniem w Shards of Infinity został Przywódcą Drużyny, albo przypiszcie tę rolę losowo, jeśli wszyscy gracze już znają grę.

Następnie otwórzcie Księgę Potyczek i przeczytajcie jej treść, aż dotrzecie do fragmentu Potyczki z Bossem. Księga Potyczek zawiera szczegółowe instrukcje dotyczące przygotowania każdej potyczki, w tym konstruowania talii Losu.

Talia Losu

Aby utworzyć talię Losu, znajdźcie sześć kart Ataku odpowiadających Bossowi, z którym będziecie się mierzyć. Każdy Boss ma również przypisane dwie grupy Bohaterów Cienia, którym przewodzi. Te grupy to Aberracja, Defekt i Talos. Znajdźcie dwie odpowiednie grupy i potasujcie ich karty razem z kartami Ataku. Dzięki temu otrzymacie talię Losu składającą się z 18 kart.



Ustawcie na liczniku początkową Biegłość Bossa i początkowe Zdrowie na wartości wskazane na stronie Bossa w Księdze Potyczek.



Każda Potyczka z Bossem jest zupełnie inna, dlatego zwróćcie uwagę na różne warunki początkowe lub specjalne moce wskazane na stronie Bossa w Księdze Potyczek.

Rozgrywka w trakcie kampanii będzie przebiegać na zmianę pomiędzy turami Bossa i turami Graczy. Boss rozgrywa swoją turę jako pierwszy.

Tryb Nowicjusza: Jeśli wasza grupa nie ma jeszcze doświadczenia w grze Shards of Infinity, zalecamy pominąć pierwszą turę Bossa w każdej potyczce, aby rozgrywka była nieco mniej wymagająca.

Tura Bossa

Aby rozegrać turę Bossa, każdy gracz, zaczynając od Przywódcy Drużyny, dobiera kartę z talii Losu. Jeśli talia Losu się wyczerpała, a trzeba dobrać z niej kartę, przetasujcie stos odrzuconych kart Losu, tworząc talię Losu.

Kiedy gracz dobierze kartę Ataku, rozpatrzyć efekty tej karty. Jeśli jest to Atak Trwały, ta karta pozostaje przed graczem, w którego był wymierzony ten Atak.

Karty Ataku Bossa często powodują, że Boss zyskuje. Jeśli spowoduje to, że Boss po raz pierwszy osiągnie lub przekroczy jeden ze swoich progów, aktywujcie tę zdolność. Trwałe Zdolności Bossa pozostają aktywne także po przekroczeniu przez Bossa progu Biegłości.

Kiedy gracz dobierze Bohatera Cienia, powinien umieścić go w grze przed sobą. Niektórzy Bohaterowie posiadają efekt Zasadzki, który należy rozpatrzyć po jego zagranie. Uważa się, że wszyscy Bohaterowie Cienia są kontrolowani przez Bossa, a gracze nie kontrolują żadnego Bohatera Cienia umieszczonego przed nimi.

Po rozpatrzeniu jakichkolwiek efektów Zasadzki, Bohater Cienia zaatakuj gracza, który go dobrał. Kiedy Bohaterowie Cienia atakują, zadają obrażenia równe ich. Dany gracz sumuje wszystkich Bohaterów Cienia znajdujących się przed nim i przydziela obrażenia w następującej kolejności:

- Bohaterowie Cienia skupią się przede wszystkim na zniszczeniu Bohaterów gracza, zaczynając od tego z największym, a kończąc na najniższym, niszcząc po kolei każdego, na którego mają wystarczająco, by go zniszczyć. W przypadku remisu decyzję podejmuje gracz.
- Bohaterowie Cienia nie atakują Bohaterów, których nie mogą zniszczyć.
- Na koniec, całą pozostałą używają do zadania obrażeń Postaci gracza.
- Atak Bossa będzie skierowany wyłącznie do zadawania obrażeń Postaciom graczy, chyba że karta wyraźnie stanowi inaczej.

Po przydzieleniu obrażeń Postaci gracza, gracz może ujawnić kartę z ze swojej ręki, aby zapobiec obrażeniom. Postaci graczy mogą otrzymywać obrażenia wielokrotnie podczas tury Bossa. może zostać ujawniona tylko raz, podczas tury Bossa, jednakże wszelkie niewykorzystane mogą zapobiec obrażeniom w późniejszej części tury.

Na przykład: Jeśli Bohater Cienia zaatakuj twoją Postać za 5, a ty ujawnisz kartę z 8, Postać otrzyma 0. Pozostaw tę kartę odkrytą jako przypomnienie, że została użyta. Jeśli później podczas tury Bossa twoja Postać ma otrzymać dodatkowe 6 z innego efektu,

twoje pozostałe zapobiegnie jedynie 3 z 6, i nie będziesz mieć możliwości użyć pełnej puli 8 ponownie.

Na koniec tury Bossa gracze powinni zabrać wszystkie ujawnione karty z z powrotem na swoją rękę. Po tym, jak każdy gracz otrzyma kartę Losu i wszyscy Bohaterowie Cienia zaatakują, następuje koniec tury Bossa. Następnie gracze rozgrywają swoje tury.

Tury Graczy

Gracze będą rozgrywać swoje tury w taki sam sposób, jak w klasycznej grze Shards of Infinity. Gracze mogą używać do kupowania nowych Sojuszników i Bohaterów oraz używać swojej do zadawania obrażeń Bohaterom Cienia i Bossowi.

Jednakże w tym trybie gracze rozgrywają swoją turę jednocześnie.

Oznacza to, że gracze mogą wybrać do zrekrutowania albo Zagrania-bez-rekrutacji Najemników z rzędu Centralnego w dowolnej kolejności. Ponieważ jest to gra kooperacyjna, zachęcamy do współpracy podczas budowania talii. Jednakże każdy gracz może używać swoich tylko do kupowania kart dla siebie. Jeżeli istnieje spór co do tego, który gracz powinien otrzymać kartę (albo w jakiegokolwiek innej kwestii w ramach decyzji Drużyny), decyzję powinien podjąć Przywódca Drużyny.

Wskazówka dotycząca strategii: W razie wątpliwości przyzwoitą strategią jest wybranie kart pasujących do koloru frakcji danej Postaci i/lub innych kart, które już się posiada.

Pokonywanie Bohaterów Cienia

Gracze mogą używać do niszczenia Bohaterów Cienia. Aby zniszczyć Bohatera Cienia, gracze muszą przydzielić mu równe jego. Gracze mogą używać swoich osobno lub łączyć ze sobą, aby pokonać Bohaterów Cienia. Gdy gracze przydzielą równe danego Bohatera Cienia, umieście tego Bohatera Cienia na stosie odrzuconych kart Losu.

Doświadczenie Bohatera Cienia: Za każdym razem, gdy Bohater Cienia umieszczony przed tobą zostanie zniszczony, zyskujesz 2.

Po zadaniu obrażeń Bohaterom Cienia, wszystkie pozostałe obrażenia są zadawane Bossowi.

Ostatnia zmiana w trybie kampanii polega na tym, że gdy karta pozwala ci zyskać, zamiast leczyć tylko twoją Postać, może zadziałać na twoją Postać albo Postać innego gracza. Pamiętaj, że żadna część nie może zostać podzielona, ale jeśli zyskujesz wielokrotnie w ciągu tury, możesz za każdym razem wybrać, kto zostanie uleczony.

Przykład: Jarek zagrywa kartę, dzięki której zyskuje 4. Nie może przekazać jednocześnie 2 Antkowi i 2 Mai. Zamiast tego może przekazać 4 jednej Postaci gracza. Jeśli jednak Jarek zagra później w tej turze kartę, która daje 3, może przydzielić tej samej albo innej Postaci gracza.

Gdy wszyscy gracze zakończą zagrywanie kart, wydawanie i używanie, znów przychodzi czas na turę Bossa.

Koniec Gry

Gdy graczom uda się doprowadzić Bossa do **0**, odnoszą zwycięstwo!

Jeżeli **+** dowolnej Postaci gracza spadnie do 0, wszyscy ocalali gracze mają ostatnią turę, aby pomóc poległym towarzyszom. Wszyscy Bohaterowie albo Ataki znajdujące się przed poległym graczem pozostają przed nim.

Gracze, których Postacie posiadają co najmniej **1**, mogą rozegrać jedną dodatkową turę Gracza. Na początku kolejnej tury Bossa, jeśli Boss nie został pokonany, pokonani zostają gracze.

Pamiętajcie, że podczas rozgrywki z rozszerzeniem Cień Zbawienia, porażka nie zawsze oznacza koniec. Aby kontynuować, śledźcie historię opisaną w Księdze Potyczek.

Niezależnie od tego, kto wygra, na początku każdej potyczki z Bossem, wszyscy gracze przywracają **+**, **+** swoich Postaci oraz ich talie do stanu początkowego.

Ocalali Sojusznicy i Bohaterowie

Na pewnych etapach kampanii gracze otrzymają nowe karty, które mogą umieścić w swoich taliach Początkowych. Te karty pozostają w ich taliach pomiędzy rozgrywkami, aż do ukończenia kampanii, nawet jeśli zostali Wygnane lub w jakiś sposób inny gracz zabrał je w poprzednich rozgrywkach. Wszystkie pozostałe karty, **+** i **+** są przywracane do stanu początkowego w taki sposób pomiędzy potyczkami z Bossami, aby do kolejnych potyczek przenoszone były tylko karty Początkowe oraz Ocalali Sojusznicy i Ocalali Bohaterowie danego gracza.

WARIANTY ROZGRYWKI

Poziom Trudności Kampanii - Tryb Heroiczny

Oprócz trybu Normalnego i dla Nowicjuszy, które zostały opisane powyżej, możecie zwiększyć poziom trudności kampanii, grając w trybie Heroicznym.

Tryb Heroiczny

Za każdym razem, gdy Boss miałby zyskać **+**, zyskuje zamiast tego dwa razy tyle **+**.

Nie wszyscy ocaleją!

Ta odmiana to alternatywny sposób zdobywania kart Ocalonych podczas rozgrywki w Kampanii Cień Zbawienia, który może zapewnić bardziej zróżnicowaną rozgrywkę.

Zamiast tworzyć układ złożony z sześciu kart Ocalonych, rozdajcie każdemu graczowi po dwie losowe karty. Gracze mogą wybierać tylko spośród dwóch kart, które otrzymali.

Przywołania Cienia

W tym trybie możecie używać Bohaterów Cienia w klasycznej rozgrywce Shards of Infinity czyli „gracz kontra gracz”.

Na początku gry rozdajcie każdemu graczowi po pięć, losowo wybranych, zakrytych Bohaterów Cienia. Każdy gracz wybiera trzech spośród tych pięciu Bohaterów Cienia. Wybranych Bohaterów umieśćcie zakrytych obok swoich talii osobistych, a pozostałych odrzućcie.

W dowolnym momencie swojej tury gracz może wydać **3**, aby przywołać jednego z trzech wybranych przez siebie Bohaterów Cienia. Kiedy przywołujesz Bohatera Cienia, rozpatrz wszystkie efekty Zasadki. Podczas swojej tury możesz wyczerpać Bohaterów Cienia, aby zyskać ich **+**. W przeciwieństwie do trybu Kampanii, Bohaterowie Cienia znajdujący się przed tobą są pod twoją kontrolą i spełniają wymagania dotyczące kart Inspiracji. Kiedy Bohater Cienia zostanie zniszczony, usuń go z gry.

Tryb Przymierza Pięciu

W tej odmianie klasycznej wersji gry Shards of Infinity w rozgrywce bierze udział 5 graczy, a każdy z nich będzie sprzymierzeńcem gracza siedzącego po jego prawej i lewej stronie. Pozostali dwaj gracze to jego wrogowie. Gracze wygrywają grę, jeśli pokonają obu swoich wrogów, niezależnie od tego, czy ich sojusznicy zostali pokonani, czy nie. W tym trybie możliwe jest, że dwóch graczy spełni ten warunek w tej samej turze. W takim przypadku obaj gracze odnoszą Zwycięstwo jako Sprzymierzeńcy!

Podobnie jak w standardowej rozgrywce Shards of Infinity, gracze losowo wybierają, kto będzie zaczynał, a następnie każdy kolejny gracz zyskuje odpowiednio **1**, **2**, **3** i **4**.

Tryb Potyczki z Jednym Bossem

Ten tryb jest przeznaczony dla graczy, którzy szukają rozgrywki kooperacyjnej, ale bez konieczności rozgrywania pełnej kampanii. W tym trybie gracze mogą wybrać dowolną z sześciu Potyczek z Bossem.

Przed rozpoczęciem gry skorzystajcie z zasad opisanych szczegółowo w wariantcie **Nie wszyscy ocaleją!** Oznacza to, że każdy gracz rozpoczyna grę z jedną kartą Ocalonego w talii Początkowej.

Podczas przygotowywania talii Przeznaczenia dla wybranego Bossa, zamiast korzystać z grup Bohaterów Cienia wymienionych na stronie Bossa, wybierzcie dwie grupy losowo.

Następnie możecie stoczyć Potyczkę z Bossem, którego wybraliście, zgodnie z jego szczegółowym opisem znajdującym się w Księdze Potyczek.

PYTANIA I ODPOWIEDZI

Czy mogę użyć Fanatyczki Cierni albo Wierzbowego Mściciela, aby zniszczyć Bohaterów Cienia?

Tak! Zakładając, że albo w skutek Zjednoczenia albo po prostu za sprawą posiadanej przez ciebie wystarczającej liczby **+**, Bohaterowie Cienia mogą zostać zniszczeni tak, jak inni Bohaterowie w grze.

Podczas przydzielania obrażeń Bohaterom Cienia, jeśli występują dwaj Bohaterowie z taką samą liczbą **+, którego z nich należy zniszczyć?**

Ty decydujesz. Jeśli zasady nie precyzują, jaką decyzję należy podjąć, gracze mogą decydować sami.

Jeśli w grze są trzy Symulakry, czy zadają one poczwórne obrażenia?

Nie. Symulakry mogą zadać tylko podwójne obrażenia, bez względu na to, czy w grze są dwa, czy trzy.

Czy zyskam **+, jeśli użyję **+** do leczenia Postaci innych graczy po zagranie Entropicznych Szponów? Jeśli inny gracz użyje na mojej Postaci swojego **+**, czy zyskam **+**?**

Tylko **+** użyte na twojej Postaci zostanie zamienione na **+**. Karty zagrane w celu leczenia innych graczy nie zostaną zamienione na **+**.

Co się stanie, jeśli jedna z moich Ocalonych kart zostanie wygnana? Co się stanie, jeśli jedną z moich Ocalonych kart zabierze inny gracz?

Pod koniec każdej potyczki, gdy doprowadzasz do stanu początkowego **+** i **+** swojej Postaci, również doprowadzasz do stanu początkowego swoją talię. Uwzględniasz przy tym wszystkie Ocalone karty, które utraciłeś albo które zostały przekazane innym graczom.

Jeśli Boss straci **+, a następnie na późniejszym etapie rozgrywki odzyska **+**, czy jego zdolność za premię **+** zostanie aktywowana po raz drugi?**

Nie. Jednorazowe premie za poziom Biegłości NIE zostaną rozpatrzone po raz drugi. Moce Trwałe nie pozostają aktywne, jeśli poziom biegłości Bossa jest niższy niż wymagany poziom, lecz zostaną ponownie aktywowane, gdy Boss osiągnie odpowiedni poziom.

Czy każdy gracz musi zapłacić **5, aby zamknąć Niestabilną Szczelinę?**

Nie. Gracze będą łączyć swoje klejnoty, aby zamykać Niestabilne Szczeliny. Oznacza to, że jeden gracz może zapłacić **2**, jeśli inny gracz zapłaci **3**, co łącznie pozwoli zapłacić **5**, wymaganych do zamknięcia Szczeliny.

Czy gdy Dominatus wejdzie w tryb SPUSTOSZENIA na **15, aktywuje się zdolność **14** trybu SPUSTOSZENIA?**

Nie. Zdolność Dominatusa w trybie SPUSTOSZENIA aktywują się tylko wtedy, gdy jest on w trybie SPUSTOSZENIA i gdy po raz pierwszy osiągnie wymagany poziom Biegłości.

Jeśli dostanę kartę Ataku lub Bohatera Cienia odnoszącą się do wroga, czy będzie to miało na mnie wpływ?

W trybie kampanii karty Bohaterów Cienia i Ataku Bossa są zawsze kontrolowane przez Bossa, więc każdy gracz jest uważany za wroga. Jednak grając w trybie Przywołania Cienia, każdy z pozostałych graczy jest twoim wrogiem.

GLOSARIUSZ

Zasadzka: Zdolności Bohaterów Cienia, które aktywują się po ich zagranie.

Ocalali Sojusznicy i Bohaterowie: Karty zdobyte przez graczy w trakcie kampanii, które pozostają w talii Początkowej do końca kampanii.

Ulepszenie: Ocalali Sojusznicy z Ulepszeniem zastępują kartę w twojej talii po zdobyciu takiego Sojusznika.

Zakrzywienie: Zakrzywienie pozwala graczom na zagranie-bez-rekrutacji Sojusznika z rzędu Centralnego bez płacenia **+**. Zakrzywienie pozwala zagrać-bez-rekrutacji Sojuszników, których standardowo nie można zagrać-bez-rekrutacji. Po zagranie-bez-rekrutacji karty za pomocą Zakrzywienia, na koniec tury trafia ona na spód talii Centralnej.

TWÓRCY

Główny projektant rozszerzenia Cień Zbawienia
Ryan Sutherland

Wsparcie Projektantów Gry / Rozwój
Gary Arant, Justin Gary, Mataio Wilson, Jason Zila

Kierownicy Projektu
Mataio Wilson, Gary Arant

Projekt Graficzny
Denver Miller III

Ilustracje
Peter Klijn, Rod Mendez, Aaron Nakahara, Thien Nguyen, Thomas Verguet

Rozwój
George Rockwell, Ryan Sutherland, Justin Gary

Historia i Tekst Fabularny
George Rockwell

Marketing
Bryan Hughes

Testerzy Programu Kultystów
Parrish Danforth, Glover Parker, Randall Parker, Nathan Revere, Vanessa Shields, Joseph Summa

Wersja polska
Zespół Portal Games

Tłumaczenie
Paweł Imperowicz

Redakcja
Marcin Zalewski

Skład
Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Elżbiety Wiśniewskiej i Filipa Buchalskiego.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone.
© 2024 Portal Games.

© 2024 Stone Blade Entertainment.
© 2024 IELLO SAS dla wersji przetłumaczonej.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
iellogames.com



STONEBLADE
ENTERTAINMENT