



SHARDS OF INFINITY

POZA HORYZONT

INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Odłamki się przebudziły, a ich wynaturzone głosy rozbrzmiewają niczym szept w umysłach Mistrzów Odłamków, każdym słowem podsycając gorejący ogień wojny.

Rez, wyszkolony, by stawić czoła zepsuciowi jakie płynie z odłamków, obserwował, jak pozostali mistrzowie popadali w coraz większą paranoję i stawali się coraz bardziej brutalni. Widział, jak ich armie powiększają się, a napięcie wzrasta.

Chcąc za wszelką cenę zapobiec zbliżającej się wojnie, postanowił zniszczyć wszystkie odłamki. Rez skoncentrował całą wolę na swoim szkarłatnym ostrzu i wysłał falę niszczyielskiej energii, która przetoczyła się po całej planecie. Spowodowała ona pęknięcie i rozszczepianie odłamków.

Oddzielone fragmenty zamieniły się w potworne cienie swoich dawnych mistrzów. Nazywają się Ingeminex i sieją spustoszenie tam, gdzie tylko się pojawiają.

Jesteś Mistrzem Odłamków, a czas ucieka. Ingeminex mordują twój lud, obce armie zbierają się na twoich granicach, a każdej nocy w snach możesz usłyszeć szept swojego odłamka. „Nadeszła ostateczna wojna” – szepcze. „Oferuję ci moc zmiażdżenia twoich wrogów, zebrania wszystkich odłamków i rządzenia światem. Czy stawisz jej czoła, czy zostaniesz zniszczony?”.

Shards of Infinity: Poza Horyzont to rozszerzenie do gry *Shards of Infinity*. Opisane tutaj zasady dotyczą wyłącznie zasad wprowadzanych przez rozszerzenie *Poza Horyzont*. Pełne zasady rozgrywki znajdziesz w instrukcji gry *Shards of Infinity* lub na stronie:

https://bit.ly/shards_of_infinity_instrukcja

KOMPONENTY I PRZYGOTOWANIE DO GRY

- › **60 Kart:**
 - › 30 Kart Centralnych z czarną ramką;
 - › 30 Kart Przeznaczenia z fioletową ramką.

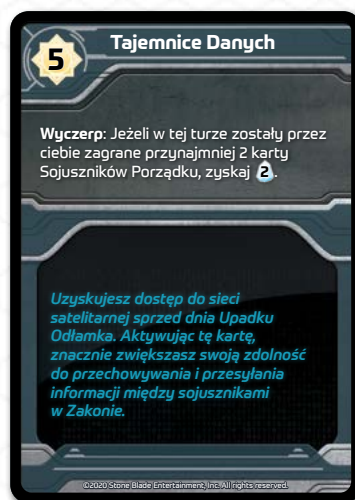
Podczas przygotowania do gry wtasujcie 30 kart z czarną ramką do talii Centralnej z podstawowej gry. Następnie potasujcie 30 kart Przeznaczenia z fioletową ramką, tworząc oddzielną talię. Po standardowym przygotowaniu rzędu Centralnego, odkryjcie 6 losowych kart Przeznaczenia, aby utworzyć obok rząd Przeznaczenia.

Zostawcie miejsce na karty Ingeminex, które mogą zostać odkryte z talii Centralnej. Jeśli nie korzystacie z Reliktów z rozszerzenia *Relikty Przyszłości*, możecie przed rozpoczęciem gry usunąć kartę Ingeminex Zepsucie z talii Centralnej.



PRZEZNACZENIE

Przeznaczenie zapewnia nowe, potężne zdolności. Raz na grę, jeśli osiągnąłeś 5 lub więcej w swojej turze, możesz zdobyć jedną z dostępnych kart Przeznaczenia z rzędu Przeznaczenia. Umieść



W jaki sposób karty Przeznaczenia ukształtują twoje decyzje?

wybraną kartę Przeznaczenia przed sobą. Możesz używać jej zdolności przez resztę gry. Możesz zdobyć tylko jedną kartę Przeznaczenia na grę, więc wybieraj mądrze!

Zdobycie karty Przeznaczenia nie kosztuje żadnych zasobów i możesz ją zdobyć w dowolnym momencie swojej tury. Kiedy zdobywasz kartę Przeznaczenie z rzędu Przeznaczenia, nie jest ona zastępowana nową kartą. Po prostu dla pozostałych graczy będzie mniej dostępnych opcji.

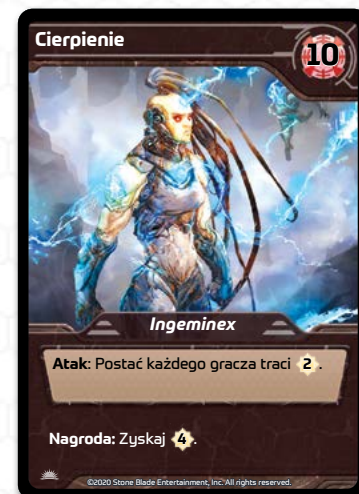
INGEMINEX

Ingeminexy to istoty narodzone z odłamków, pustoszące krainę jako potworne cienie swoich dawnych panów.

Czają się w talii Centralnej, czekając na chwilę, aby pojawić się i zaatakować!

Kiedy z talii Centralnej zostanie odkryta karta Ingeminex, nie umieszczaj jej w rzędzie Centralnym. Zamiast tego umieść ją odkrytą w pobliżu rzędu Centralnego, na jej własnym polu. (Dodaj kolejną kartę z talii Centralnej, aby wypełnić wciąż puste miejsce w rzędzie Centralnym). Nie ma ograniczeń co do liczby Ingeminexów, które mogą być aktywne jednocześnie. Zrób nowe miejsca na dodatkowe Ingeminexy, gdy te się pojawiają.

Każdy Ingeminex ma unikalny efekt „Ataku”, który aktywuje się raz, na koniec tury, w której został odkryty. Efekty te wpływają na wszystkich graczy, a nie tylko na gracza kończącego swoją turę.



Tylko osoba, która pokona Ingeminexa może odebrać nagrodę!

Podczas swojej tury możesz użyć , w liczbie równej liczbie wskazanej w prawym górnym rogu karty Ingeminexa, aby go pokonać. (Podobnie jak użycie do pokonania Bohatera przeciwnika). Zdobądź wymienioną nagrodę, a kartę pokonanego Ingeminexa umieść na spodzie talii Centralnej. Nie zastępuj Ingeminexa nową kartą z talii Centralnej, tak jak robisz to w przypadku karty z rzędu Centralnego. **Jeśli pokonasz Ingeminexa w tej samej turze, w której został odkryty, nie zostanie rozpatrzony jego efekt Ataku.**

PYTANIA I ODPOWIEDZI

P: Co się stanie, jeśli użyję efektu, aby zrekrutować wierzchnią kartę z talii Centralnej, np. kartą Przeznaczenia *Nieujarzmiony Odlamek*, a ujawnioną kartą będzie Ingeminex?

O: Kiedy Ingeminex zostanie odkryty, musi natychmiast trafić na swoje unikalne miejsce w grze. Nigdy nie trafia do stosu kart odrzuconych, na rękę gracza ani do jego talii. Po umieszczeniu Ingeminexa na odpowiednim polu, odkryj kolejną kartę z talii Centralnej, aby rozpatrzeć efekt rekrutacji.



P: Czy powinienem grać z *Zepsuciem* w talii Centralnej, jeśli nie gram z kartami Reliktów z rozszerzenia *Relikty Przyszłości*?

O: Nie. Nie będziesz w stanie zdobyć nagrody, jeśli nie grasz z Reliktami. Przed rozgrywką usuń *Zepsucie* z talii Centralnej albo po prostu zignoruj tę kartę, gdy zostanie ujawniona i odkryj kolejną kartę z talii Centralnej.

P: Co się stanie, jeśli karta taka jak *Twórca Duplikatów*, *Transportowiec Legionu* albo *Strażnik Wrót Zapomnienia* każe mi odkryć wierzchnią kartę z mojej talii, a ja nie mam w niej żadnych kart?

O: Jeśli w dowolnym momencie twoja talia jest pusta i musisz dobrać lub odkryć kartę z wierzchu talii, potasuj wszystkie karty ze swojego stosu kart odrzuconych, aby uzupełnić talię. Jeśli musisz dobrać lub odkryć wiele kart, a w trakcie dobierania lub odkrywania zabraknie Ci kart w talii, potasuj stos kart odrzuconych, aby uzupełnić talię i dobrać lub odkryć wymagane karty.

P: Jeśli pokonam Ingeminexa *Wściekłość* albo *Agonię*, czy mogę zyskać kartę Przeznaczenia, jeśli nie mam 5? Czy zyskana w ten sposób karta Przeznaczenia liczy się jako jedyna karta Przeznaczenia jaką mogę posiadać w trakcie gry?

O: Te nagrody pozwalają zdobyć dodatkowe karty Przeznaczenia, poza standardowym limitem „jednej na grę”. Ponadto nie musisz mieć 5, aby zyskać kartę Przeznaczenia jako nagrodę. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, nadal możesz zdobyć kartę Przeznaczenia, gdy osiągniesz 5 po zdobyciu którejkolwiek z tych nagród.

P: Jeśli efekt *Spopielających Blizn* zostanie skopiowany, czy kopia otrzyma premię 3?

O: Skopiowanie efektu nie jest traktowane jako zagranie karty. W tym przypadku skopiowany efekt zapewniłby 3, ale oryginalna karta nie otrzymałaby premii 3.

P: Jak działają karty Przeznaczenia i Ingeminexów w kooperacyjnym trybie kampanii rozszerzenia *Cień Zbawienia*?

O: Karty te działają tak samo jak w innych trybach. Ingeminexy stanowią dodatkowe zagrożenie dla twojej Drużyny w trybie Kampanii, ale możesz dodać karty Przeznaczenia, aby jeszcze bardziej zwiększyć swoją moc!

P: Jeżeli sprawię, że gracz straci 4 za pomocą jakiegoś efektu, np.: *Strażnika Wrót Zapomnienia* albo karty Przeznaczenia *Pętających Łańcuchów*, czy będzie to zaliczane jako zadanie niezablokowanych obrażeń na potrzeby kart takich jak *Krew za Krew*?

O: Nie. Spowodowanie utraty 4 przez gracza nie jest uznawane za zadanie obrażeń. Tego typu efektów nie uważa się za obrażenia i nie można im zapobiec za pomocą 4.

P: Co się stanie, jeśli gra zakończy się po tym, jak wielu graczy jednocześnie zejdzie poniżej 1, na przykład na skutek karty Przeznaczenia *Pętających Łańcuchów*?

O: Gra kończy się remisem.

P: Jeśli zagram kartę, która nie ma kosztu 4, na przykład *Kryształ*, *Miotacz* albo *Relikt*, czy będzie to traktowane jako zagranie karty o koszcie parzystym lub nieparzystym?

O: Nie, karty bez kosztu 4 nie są ani parzyste, ani nieparzyste.

GLOSARIUSZ

Atak: Efekt na karcie Ingeminexa, który zostanie aktywowany na koniec tury, w której Ingeminex został odkryty.

Frakcja: Wszystkie karty Sojuszników i Bohaterów pochodzą z jednej z pięciu głównych frakcji, którymi są: Homodeus, Porządek, Knieja, Splot i Wieczność.

Relikt: Są to potężne karty, unikalne dla każdej Postaci, wprowadzone w rozszerzeniu *Relikty Przyszłości*. Możesz zrekrutować jeden ze swoich dwóch potencjalnych Reliktów, po zdobyciu 10.

Reset: Przeciwnieństwo Wyczerpania. Twoi Wyczerpani Bohaterowie zwykle są resetowani, czyli przywracani do właściwej pozycji na koniec twojej tury. Użycie efektu resetu Bohatera podczas swojej tury, pozwala na Wyczerpanie go ponownie.

Nagroda: Kiedy pokonasz Ingeminexa używając 4, natychmiast otrzymujesz nagrody wskazane na jego karcie.

Zakrzywienie: Zakrzywienie pozwala graczom na zagranie-bez-rekrutacji Sojusznika z rządu Centralnego bez płacenia 4. Zakrzywienie pozwala zagranie-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

Projektant Główny rozszerzenia Poza Horyzont
Justin Gary

Kierownik Rozwoju Poza Horyzont
Jason Zila

Wsparcie Projektu Gry / Rozwój
Gary Arant, Jared Saramago, Ryan Sutherland, Mataio Wilson

Kierownik Projektu
Gary Arant, Mataio Wilson

Projekt Graficzny
Denver Miller, Jessica Eyler, Kris Aubin

Ilustracje
Aaron Nakahara, Peter Klijn, Rod Mendez

Rozwój Kreatywny
Justin Gary, George Rockwell

Historia i Tekst Fabularny
George Rockwell

Marketing
Bryan Hughes

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.

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/shards-of-infinity-dodatek>

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

