



SHARDS
OF
INFINITY

GRA KARCIANA

+ RELIKTY PRZYSZŁOŚCI

INSTRUKCJA

Ultra•PRO®
ENTERTAINMENT

STONEBLADE
ENTERTAINMENT

SHARDS OF INFINITY™

Zaprojektowana tak by zaginać rzeczywistość, Machina Nieskończoności była największym osiągnięciem ludzkości. Zdeprawowani przez niezmierną moc, twórcy Machiny podporządkowali sobie wszystkie nacje świata.

Po tysiącletnich niewolnictwa narodził się ruch oporu, który zniszczył to urządzenie. Całun rzeczywistości został rozdarty w chwili, gdy odłamki Machiny spadały na ludzkie miasta, ścierając cywilizację na proch.

Z różnych zakamarków świata wyłoniły się cztery frakcje potomków Homo sapiens, każda prowadzona przez bohatera władającego mocą odłamków.

Homodeus - hybrydy ludzi i maszyn łączą się w jednym celu: przetrwania.

Splot - grupa, która schroniła się w Otchłani. Jej mroczna i przerażająca energia powiązana jest już na zawsze z ich niszczącymi ciałami.

Knieja - kryje się w zniszczonych przez odłamki lasach i walczy o odzyskanie świata dla boga natury.

Porządek - to mnisi posiadający duchową więź z cyfrową rzeczywistością. Gromadzą i przechowują całą wiedzę.

Odłamki przyciągają się, a ich siła i wpływ rosną, gdy tylko są bliżej siebie. Ostatecznie tylko ten, komu uda się ponownie połączyć odłamki, będzie władał boską mocą Machiny Nieskończoności.

Wojna między tymi frakcjami jest nieunikniona.

Którą ze stron wybierzesz?

WPROWADZENIE

W *Shards of Infinity* gracze rywalizują o osiągnięcie biegotości w posługiwaniu się tytułowymi Odłamkami, niewielkimi fragmentami broni o nieograniczonej mocy. Musisz albo jako pierwszy opanować ten potężny artefakt, albo zniszczyć każdego, kto taki posiada, zanim będzie za późno.

W każdej turze będziesz zagrywać karty, aby zdobyć zasoby. Dzięki Klejnotom (💎) będziesz rekrutować Sojuszników i Bohaterów. Użyj Mocy (⚡), aby zadawać obrażenia wrogim Bohaterom i Postaciom graczy. Biegotość (🔥) pozwala ci odblokować nowe zdolności z twoich kart, co prowadzi do pełnej kontroli nad Odłamkiem Nieskończoności. Ostatni gracz, którego Postaci pozostało Zdrowie (🩺) wygrywa grę.

Komponenty

- › 4 plansze Postaci z Licznikami Zdrowia i Biegotości.
- › 128 Kart, w tym:
 - › Talia 88 Kart Centralnych z czarną ramką;
 - › Talia 40 Kart Początkowych z białą ramką (4 talie złożone z 10 kart początkowych, zawierające: 7 Kryształów, 1 Miotacz, 1 Reaktor Odłamka, 1 Odłamek Nieskończoności).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W grze Odłamki Nieskończoności może brać udział od 2 do 4 graczy.

Wybierzcie losowo gracza, który rozpocznie grę. Zaczynając od tej osoby gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Każdy gracz otrzymuje planszę Postaci, aby oznaczać na umieszczonych na niej licznikach posiadane Zdrowie (🩺) i Biegotość (🔥). Każda Postać rozpoczyna grę z 50. Gracze rozpoczynają rozgrywkę z różną liczbą 🔥 swoich Postaci. Postać gracza rozpoczynający grę zaczyna z 0, podczas gdy każdy kolejny otrzymują o 1 więcej od poprzedniego.

Przykład: W grze dla 4 osób, Postać gracza rozpoczynającego zaczyna z 0, druga otrzymuje 1, trzecia 2 a ostatnia 3.

Każdy gracz rozpoczyna grę z zestawem 10 kart, złożonym z siedmiu Kryształów, jednego Reaktora Odłamka, jednego Miotacza i jednego Odłamka Nieskończoności. Gracze tasują swoje zestawy i dobierają pięć kart (pozostawiając pięć kart w zakrytej, osobistej talii).

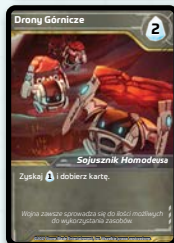
Potasujcie wszystkie karty z czarną ramką i umieśćcie je zakryte tworząc talię Centralną. Z talii Centralnej odkryjcie sześć kart, tworząc z nich rząd między graczami. W ten sposób utworzyliście rząd Centralny. Umieśćcie talię Centralną po jednej stronie rzędu Centralnego.

PRZYGOTOWANIE POLA GRY

TALIA CENTRALNA



RZĄD CENTRALNY



STREFA ZAGRYWANIA



PLANSZA POSTACI



POCZĄTKOWA RĘKA

(5 Kart)



TALIA OSOBISTA

(Pozostałe 5 kart)



PRZEBIEG GRY

Zasady Podstawowe

Aby zagrać kartę z ręki, umieść ją odkrytą przed sobą w swojej Strefie Zagrywania. Zagrana karta pozostaje w tej Strefie **aż do końca twojej tury**. Na koniec twojej tury wszystkie karty z twojej Strefy Zagrywania trafiają na twój stos kart odrzuconych.

Jeśli w dowolnym momencie twoja osobista talia się wyczerpie, a ty musisz dobrać lub odkryć kartę z wierzchu swojej talii, przetasuj wszystkie karty ze swojego stosu kart odrzuconych, aby uzupełnić swoją talię. Jeśli musisz dobrać kilka kart, a twoja talia wyczerpie się w trakcie dobierania, przetasuj swój stos kart odrzuconych, aby uzupełnić talię i dobrać wymagane karty.

Karty, które rekrutujesz w swojej turze, są umieszczane na twoim **stosie kart odrzuconych**.

Za każdym razem, gdy karta opuszcza rząd Centralny, natychmiast uzupełnijcie jej miejsce wierzchnią kartą z talii Centralnej. Dzieje się to przed rozpatrzeniem jakichkolwiek innych efektów.

Na koniec każdej tury odrzuć **wszystkie niezagrane karty z ręki**. Następnie dobierz 5 nowych kart na następną turę.










Na niektórych kartach może widnieć tekst sprzeczny z tymi zasadami. Jeśli treść karty kiedykolwiek jest sprzeczna z zasadami, zawsze postępujcie zgodnie z treścią karty.

Podział Tury







Każda tura składa się z trzech faz.

1. Faza Zagrywania

Podczas Fazy Zagrywania możesz wykonywać poniższe akcje w dowolnej kolejności:

- ▶ Zagraj karty z ręki, aby uzyskać , , , , a także inne efekty.
- ▶ Wyczerp Bohaterów, aby uzyskać ich efekty.
- ▶ Rekrutuj dowolną liczbę Sojuszników, Bohaterów lub Najemników, opłacając ich koszt w . Umieść zrekrutowane karty w swoim stosie kart odrzuconych.
- ▶ Zagraj-bez-rekrutacji dowolną liczbę Najemników, opłacając ich koszt w  i przenosząc ich z rządu Centralnego do swojej Strefy Zagrywania, niezwłocznie zyskując ich efekt.
- ▶ Raz na turę możesz użyć zdolności Skupienia swojej Postaci, wydając , aby zdobyć .
- ▶ Użyj  do niszczenia Bohaterów przeciwników.

2. Faza Ataku

- > Przydziel pozostałe  Postaciom swoich przeciwników. obrażenia nie muszą być rozdzielane równo pomiędzy Postaciami.
- > Po przydzieleniu obrażeń, gracze których Postaci zostały zaatakowane, mogą ujawnić dowolną liczbę kart, które mają na ręku, i które zawierają Tarcze (). Robią to, aby zapobiec obrażeniom w liczbie równej sumie wartości  na ujawnionych kartach.
- > Zmniejsz wartość  każdej zaatakowanej Postaci o łączną wartość przydzielonych jej , pomniejszoną o łączną wartość Tarcz ujawnionych przez grającego daną Postacią gracza.
- > Gracze, których Postaci mają 0  lub mniej, odpadają z gry.

3. Faza Zakończenia

Podczas Fazy Zakończenia należy wykonać poniższe kroki w podanej kolejności.





- > Umieść każdego Najemnika zagranego-bez-rekrutacji na spodzie talii Centralnej.
- > Przenieś każdego Sojusznika ze swojej Strefy Zagrywania na swój stos kart odrzuconych. Bohaterowie pozostają w grze.
- > Umieść wszystkie niezagrane karty z ręki w swoim stosie kart odrzuconych.
- > Dobierz 5 kart ze swojej osobistej talii.
- > Zakończ turę.


Znacie już wszystkie zasady gry! Jeśli jesteście zaznajomieni z grami opartymi na mechanice budowy talii, możecie spróbować zagrać już teraz. Możecie też czytać dalej, by poznać więcej szczegółów.



PLANSZE POSTACI I RODZAJE KART

Plansze Postaci

Plansze Postaci reprezentują każdego z graczy biorących udział w grze. Plansze Postaci służą do zliczania posiadanych przez nich  oraz . Ilekroć otrzymujesz obrażenia (zobacz Atakowanie Bohaterów i Postaci na stronie 11), zmniejsz  o odpowiadającą im wartość na swoim liczniku. Jeśli twój licznik  wskaże **0**, przegrywasz. Nie możesz mieć więcej niż **50**.

Każda Postać posiada zdolność Skupienia. Aby użyć zdolności Skupienia, wyczerp swoją planszę postaci (układając ją poziomo) i zapłacić **1**, aby otrzymać **1**. **Zdolności Wyczerpania, w tym Skupienia, mogą być użyte tylko raz na turę.** Zdobywając  możesz odblokować specjalne zdolności na twoich kartach (patrz Premia za poziom Biegłości w dalszej części instrukcji). Jeśli osiągniesz **30**, możesz odblokować ostateczną moc Odłamka Nieskończoności. Nie możesz mieć więcej niż **30**.

Nazwa

Tetra



50

Licznik
Zdrowia



30

Licznik
Biegłości


Zdolność
Skupienia

Zdolność Skupienia może być wykorzystana tylko raz na turę.

Skupienie - Zapłać **1**, Wyczerp: Zyskaj **1**

Starsi wszczepili odłamki w ciało Tetry, ale zbyt późno zdali sobie sprawę, że nie są jej one już potrzebne.

Karty Sojuszników

Możesz rekrutować Sojuszników, gdy znajdują się w rządzie Centralnym, opłacając ich koszt w  i umieszczając ich w swoim stosie kart odrzuconych.

W każdej turze możesz zagrać dowolną liczbę kart Sojuszników ze swojej ręki. Kiedy zagrywasz Sojusznika ze swojej ręki wywołujesz efekt zapisany na karcie. Jeśli Sojusznik ma kilka efektów, zastosuj je w kolejności w jakiej zostały zapisane. Sojusznicy pozostają przed tobą w twojej Strefie Zagrywania aż do końca tury, a później trafiają na twój stos kart odrzuconych.

Nazwa

Prorok Nakazu

4

Koszt w Klejnotach

Liczba Klejnotów które musisz wydać aby zrekrutować tę kartę.

Fracja i Rodzaj Karty

Sojusznik Porządku

Efekt

Skutki jakie wywołuje karta gdy zostaje zagrana lub gdy znajduje się w grze.

Zyskaj  2.

Rzadkość


Każdy symbol wskazuje liczbę kopii tej karty w talii Centralnej.

"Daj im przywilej wyboru: posłuszeństwo lub śmierć". - Tetra

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Najemnicy

Kiedy rekrutujesz Sojusznika, staje się on do końca gry częścią twojej talii, ale musisz poczekać, aż go dobierzesz, aby uzyskać jego efekt. Czasem potrzebujesz natychmiastowego efektu i tu właśnie wkraczą Najemnicy.

Poza tym, że Najemnika możesz rekrutować w sposób analogiczny do Sojuszników, możesz go również zagrać-bez-rekrutacji. Żeby Najemnika zagrać-bez-rekrutacji, zapłać jego koszt w , kiedy znajduje się on w rzędzie Centralnym i natychmiast rozpatrz jego efekt, umieszczając go w Strefie Zagrywania. **Na koniec każdej tury wszyscy Najemnicy zagrani-bez-rekrutacji przenoszeni są ze Strefy Zagrywania na spód talii Centralnej (NIE na stos kart odrzuconych).** Możesz tylko raz w swojej turze zagrać-bez-rekrutacji danego Najemnika oraz nie możesz zrekrutować Najemnika po tym, jak zostanie zagrany-bez-rekrutacji.

Najemnicy zagrani-bez-rekrutacji **liczą się jako Sojusznicy** zagrani w tej turze. Oznacza to, że Najemnicy zagrani-bez-rekrutacji mogą pomóc ci spełnić wymagania dotyczące efektów Zjednoczenia i Dominacji.

Nazwa

Wielki Architekt

7

Koszt w Klejnotach

Liczba Klejnotów które musisz wydać aby zrekrutować albo zagrać-bez-rekrutacji tę kartę.

Oznaczenie Najemnika

Fracja i Rodzaj Karty

Rzadkość

Każdy symbol wskazuje liczbę kopii tej karty w talii Centralnej.

Efekt


Skutki jakie wywołuje karta gdy zostaje zagrana lub gdy znajduje się w grze.

Zyskaj  5.



Machina Nieskończoności jest początkiem wszechrzeczy.

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Karty Bohatera

Bohaterowie są rekrutowani tak samo jak Sojusznicy i po zrekrutowaniu trafiają na twój stos kart odrzuconych. W przeciwieństwie do Sojuszników, raz zagrany Bohater pozostaje w twojej Strefie Zagrywania na kolejne tury. Bohaterowie trafiają na stos kart odrzuconych tylko wtedy, gdy otrzymają obrażenia równe ich  lub zostaną zniszczeni na skutek efektu karty.

W każdej turze możesz zagrać z ręki dowolną liczbę kart Bohaterów. Po zagraniu Bohatera z ręki możesz go wyczerpać, aby w dowolnym momencie swojej tury skorzystać z jego efektu. Aby wyczerpać Bohatera, ułóż jego kartę poziomo, aby wskazać, że został użyty, a następnie postępuj zgodnie z instrukcjami po słowie „Wyczerp”. Każdy Bohater może zostać wyczerpany tylko raz na turę. Na koniec swojej tury przywróć wszystkich swoich Bohaterów do ich właściwej pozycji, tak aby byli gotowi do ponownego użycia w następnej turze.

Aby zaatakować Bohatera, wykorzystaj zdobytą podczas swojej tury  i zadaj mu obrażenia tak, jakby był graczem. Aby Bohater został zniszczony, gracz musi w jednej turze zadać mu obrażenia równe jego  (obrażenia Bohaterów nie zostają na kolejne tury). Kiedy Bohater zostaje zniszczony należy go umieścić na stosie kart odrzuconych gracza, który go kontroluje. Może zostać ponownie dobrany i zagrany w którejs z przyszłych tur.

Nazwa

Evokatus

4

Koszt w Klejnotach

Liczba Klejnotów które musisz wydać by rekrutować tę kartę.

Frakcja i Rodzaj Karty

Bohater Homodeusa


2

Zdrowie Bohatera

Efekt

Skutki jakie wywołuje karta gdy zostaje zagrana lub gdy znajduje się w grze.

Po zagraniu dobierz kartę.

Wyczerp: Zyskaj  za każdego Bohatera Homodeusa, którego masz w grze.

Nawet takie mechy, które zbierają surowce, mogą stanowić zagrożenie dla bogatego miejsca, jakim jest Las Odłamków.

Rzadkość



Każdy symbol wskazuje liczbę kopii tej karty w talii Centralnej.




©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

AKCJE W GRZE

Zagrywanie Kart


Zagranie karty oznacza wzięcie jej z ręki i umieszczenie przed sobą w swojej Strefie Zagrywania.



Zagrywając kartę Sojusznika, ogłosz jej efekt i postępuj zgodnie z instrukcjami na karcie w kolejności od góry do dołu. Każdy wybór, którego wymaga karta, musi zostać dokonany w chwili jej zagrania, a wszelkie warunki muszą już być spełnione, aby uzyskać dodatkowe efekty. Zyskane  lub  mogą być wykorzystane do końca twojej tury. Nie ponosisz żadnych kosztów, zagrywając Sojuszników z ręki.




Przykład: Dron Reaktora zawiera zapis „Zyskaj ”. Kiedy zagrywasz Dron Reaktora, natychmiast otrzymujesz , ale możesz poczekać do dalszej części tury, aby zdecydować, jak wydać swoje .

Bohaterów zagrywa się tak jak Sojuszników, z tą różnicą, że Bohaterowie pozostają w Strefie Zagrywania i co turę mogą być Wyczerpywani. Każdy efekt wypisany po „Wyczerp” oraz niżej, należy rozpatrzyć dopiero, gdy dany Bohater zostanie Wyczerpany.

Zyskiwanie Biegłości ()

Zyskiwanie  to sposób na zwiększenie mocy kart.



Raz w swojej turze możesz wydać , aby otrzymać . Nazywa się to Zdolnością Skupienia Postaci.

Aktualna wartość twojej  jest zaznaczana na liczniku w prawym dolnym rogu twojej planszy Postaci. Efekty kart mogą zapewnić dodatkową  w turze. Możesz mieć maksymalnie  30.

 nie jest wydawana na aktywowanie premii kart. Kiedy zyskasz , otrzymujesz ją na stałe do końca gry.

Premia za Poziom Biegłości

Niektóre karty mają Premię za Poziom Biegłości.

Kiedy zagrywasz kartę z Premią za Poziom Biegłości i masz co najmniej tyle , ile wskazano na karcie, otrzymujesz jej dodatkową zdolność. Nie musisz wydawać , aby otrzymać Premię za Poziom Biegłości.

Przykład: Jeśli zagrasz Odłamek Nieskończoności, gdy masz  10, zyskujesz  3 zamiast  2. Jeśli masz  20, zyskujesz  5, a jeśli masz  30, to zyskujesz Nieskończoną .



Premię za Poziom Biegłości sprawdza się tylko w momencie zagrania lub Wyczerpywania kart. 🏆 zdobyta w dalszej części tury nie wpłynie na nią.

Jeśli zagrana karta powoduje, że zyskujesz 🏆 i ma ona Premię za Poziom Biegłości, to zapewniona przez tę kartę 🏆 będzie liczyć się do Premii za Poziom Biegłości.

Przykład: jeśli posiadasz 🏆 9 i zagrasz Grzybową Pustelniczkę, zyskasz 🏆 1, co daje łącznie 10. Dzięki temu otrzymasz Premię za Poziom Biegłości Grzybowej Pustelniczki i zyskasz 🏆 5.

Atakowanie Bohaterów i Postaci graczy

Podczas twojej tury zagrane karty mogą wytwarzać Moc (🔥). 🔥 służy do atakowania Bohaterów i Postaci graczy.

Aby zaatakować Bohatera, użyj wystarczającej wartości 🔥, żeby zrównać się całkowitym 🟢 Bohatera i go zniszczyć. Kiedy zniszczysz Bohatera, trafia on na stos kart odrzuconych gracza, który go kontrolował. Możesz atakować Bohaterów w dowolnym momencie swojej tury. Nie zapomnij, że obrażenia zadawane Bohaterom nie zostają na kolejne tury, więc atakuj Bohatera tylko wtedy, gdy masz wystarczająco dużo 🔥, aby zniszczyć go w tej turze.

Na koniec tury możesz zaatakować Postać gracza, wykorzystując do tego pozostałą 🔥. Chociaż Bohaterów można zaatakować w dowolnym momencie, to wszystkie obrażenia zadawane Postaciom przeciwników, muszą zostać zadane jednocześnie na koniec twojej tury. Możesz zaatakować Postać gracza, który kontroluje Bohatera. Możesz w dowolny sposób podzielić swoją 🔥 pomiędzy swoich przeciwników.

Korzystanie z kart z Tarczami (🛡️)

Karty z Tarczami (🛡️) są wykorzystywane, aby zablokować obrażenia zadawane Postaciom. Karty te mają ikonę 🛡️ po lewej stronie.

Gdy twoja Postać otrzymuje obrażenia, to w celu użycia 🛡️ z karty ujawnij ją ze swojej ręki, aby zmniejszyć liczbę otrzymywanych obrażeń. Możesz ujawnić dowolną liczbę kart z 🛡️ ze swojej ręki, aby zapobiec obrażeniom.

Przykład: Antek atakuje Postać Mai zadając 7 obrażeń. Maja ma na ręku Proroka Nakazu. Ponieważ Prorok Nakazu ma 🛡️ 5, Maja ujawnia go i otrzymuje tylko 2 obrażenia, obniżając wartość na liczniku Zdrowia z 50 do 48.



Karty z 🛡️ **nie są odrzucone**, jeśli zostały użyte, aby zapobiec obrażeniom podczas tury przeciwnika. Pozostają na twoim ręku i dlatego mogą być użyte w przyszłej turze i/lub zagrane normalnie podczas twojej tury. 🛡️ NIE może zostać użyta do zapobiegania obrażeniom zadawanym Bohaterom.

Zyskiwanie Zdrowia (🟩)

Niektóre karty pozwalają zyskać 🟩. Po zyskaniu 🟩 zwiększ 🟩 na planszy swojej Postaci o wskazaną wartość. Postaci graczy nie mogą mieć więcej niż 50.

Wygnanie Karty

Kiedy karta pozwala ci wygnąć kartę z ręki i/lub ze stosu kart odrzuconych, jeśli się na to zdecydujesz, musisz umieścić wybraną kartę w swoim stosie kart wygnanych. Karty ze stosu kart wygnanych nie znajdują się już w twojej talii i są usuwane z gry. Jeśli karta pozwala ci wygnąć kartę z ręki, nie możesz wygnąć karty już zagranej w tej turze, ponieważ ta karta nie jest już na twoim ręku.

Wygnanie słabszych kart, zwłaszcza niektórych kart początkowych, pozwala częściej dobierać potężniejsze karty.

Zakończenie Swojej Tury

Po zakończeniu zagrywania kart z ręki, rekrutowania/zagrywania-bez-rekrutacji Sojuszników i rekrutowania Bohaterów, umieść wszystkie niezagrane karty z ręki i wszystkich Sojuszników ze swojej Strefy Zagrywania w swoim stosie kart odrzuconych.

Wszelkie niewydane 💧 oraz 🚫 przepadają i nie przechodzą do następnej tury.

Dobierz pięć kart, aby uzupełnić swoją rękę. Kiedy kończysz swoją turę, gra toczy się dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Koniec Gry

Gracz zostaje wyeliminowany kiedy 🟩 jego Postaci spadnie do 0. Gdy pozostanie tylko jeden gracz, którego Postać ma 🟩 większe niż 0, zostaje on ogłoszony zwycięzcą!

SHARDS OF INFINITY

RELIKTY PRZYSZŁOŚCI

DODATEK

WPROWADZENIE

Kiedy Machina Nieskończoności została zniszczona, wypaczone rzeczywistość odłamki spadły z nieba, niszcząc cywilizację i na zawsze zmieniając świat. Z popiołów powstałi potomkowie ludzkości. Jesteś przywódcą tych ludzi, wielkim wojownikiem związanym na zawsze z potężnym odłamkiem.

W twoich snach odłamek pokazuje zniekształcone wizje przyszłości. W niektórych władasz odłamkiem niczym bronią, ścinając wrogów jak tany zboża. W innych używasz odłamka jako narzędzia, które odradza ziemię i odbudowuje cywilizację. Opanowanie odłamków nieskończoności oznacza kontrolowanie niewyobrażalnej mocy.

Czas dokonać wyboru: czy twoim przeznaczeniem jest poprowadzić swój lud do zwycięstwa, czy może staniesz się reliktem jakiejś zapomnianej przeszłości?

Wybierz mądrze.

KOMPONENTY I PRZYGOTOWANIE DO GRY

- › **32 Karty, w tym:**
 - › Talia 24 Kart Centralnych z czarną ramką;
 - › 8 kart Reliktów z szarą ramką.

Podczas przygotowania do gry wtasujcie 24 karty z czarną ramką do talii Centralnej z gry podstawowej. Następnie każdy gracz wybiera Postać, którą będzie grał. Możecie je wylosować lub skorzystać z wariantu gry Licytacja Zdrowia (patrz str. 18). Każdy gracz odkłada na bok przydzielone do jego Postaci karty Reliktów, a dalsza część gry toczy się normalnie.

RELIKTY

Relikty są nowym rodzajem silnych kart przypisanych każdej z czterech Postaci występującej w grze *Shards of Infinity*. W przeciwieństwie do innych Sojuszników i Bohaterów, Relikty nie są wtasowywane podczas przygotowania gry do talii Centralnej. Zamiast tego na początku gry, kiedy zostaną wybrane Postacie, każdy gracz będzie miał odłożone dwa Relikty przypisane do jego Postaci.

Gracze mogą za darmo zrekrutować jeden ze swoich dwóch Reliktów po zdobyciu 10. Kiedy zrekrutujesz swój Relikt, odłóż go na swój stos kart odrzuconych dokładnie tak, jak podczas rekrutowania karty z rządu Centralnego. Aby zrekrutować Relikt nie musisz wydawać żadnych Klejnotów () ani Biegłości ().

Postać

Decima

Ko Syn Wu

Tetra

Volos

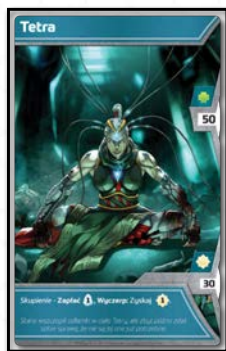
Dostępne Relikty

Pretorianin - 01, Pretorianin - 02

Serce Nicości, Rozdzieracz Świata

Szaty Danych, Zabójcze Półksiężycę

Entropiczne Szpony, Korona Nadświadomości



Wybierz swój Relikt z rozważą! Podczas gry możesz zrekrutować tylko jeden!

WARIANTY ROZGRYWKI

Po kilku rozgrywkach w *Shards of Infinity* wypróbujcie niektóre z poniższych wariantów, aby nadać naszym zmaganiom większą różnorodność!

Walka Drużynowa 2 na 2

W tym wariantcie czterech graczy dzieli się na dwie drużyny, aby zmierzyć się ze sobą. Gracze powinni zająć miejsca przy stole tak, by mieć partnera z drużyny jako sąsiada po jednej ze stron, a jednego z graczy drugiej drużyny po przeciwnej stronie stołu. Obowiązują wszystkie normalne zasady gry z wymienionymi niżej wyjątkami.

Gracze mogą używać Mocy (), aby zadawać obrażenia Postaci tylko tego gracza, który siedzi naprzeciwko nich. Mogą jednak atakować Bohaterów kontrolowanych przez dowolnego przeciwnika.

Jeśli wyeliminujesz Postać gracza siedzącego naprzeciwko ciebie, nadwyżka Mocy może w tej turze zostać przydzielona jako obrażenia Postaci drugiego przeciwnika. Podobnie, jeśli Postać twojego partnera z drużyny została wyeliminowana, uważa się, że obaj gracze drużyny przeciwnej są „naprzeciwko” ciebie i możesz przypisać swoją Moc do Postaci dowolnego z graczy.

Decydując, kto rozpocznie grę, zamiast wybierać konkretnego gracza, wylosujcie drużynę, która zacznie rozgrywkę. Gracz po lewej stronie w tej drużynie rozpocznie grę, a następnie toczy się ona normalnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. (Oznacza to, że z pierwszej drużyny zagra tylko jeden gracz, po czym swoją turę rozegrają obaj gracze z drugiej drużyny, zanim rozegra turę drugi gracz z pierwszej drużyny). W tym trybie wszyscy gracze rozpoczynają grę z zerowym poziomem Biegłości.

Krwawa Jatka na 3 Graczy

Podczas rozgrywki na 3 graczy, postępujcie zgodnie z zasadami podstawowej gry, z wyjątkiem atakowania Postaci przeciwników za pomocą Mocy. Wszystkie obrażenia, które zadajesz przeciwnikowi, są przydzielane jednocześnie i w pełni obu przeciwnikom. Na przykład: **5** zada 5 obrażeń obu Postaciom, a każda z nich może blokować je tylko dla siebie. Zwycięzcą zostaje ostatni gracz, którego Postać będzie miała więcej niż **0**.

Ten tryb działa z normalnymi zasadami podstawowymi, ale zalecamy połączenie go z przedstawionymi w dalszej części tej instrukcji zasadami trybu Licytacji Zdrowia.

Nemesis - Wyzwanie dla Jednego Gracza

Grając solo, zmierzysz się z inną Postacią, która będzie twoim Nemesis. Po każdej twojej turze Nemesis rozgrywa swoją turę, jednak nie zaczyna z talią ani nie otrzymuje kart tak, jak zwykły gracz. Wygrywasz, obniżając Zdrowie Nemesis do zera.

Zacznij od wybrania karty Postaci zarówno dla ciebie, jak i dla Nemesis. Na początku gry, w zależności od tego jaką Postacią jesteś, możesz dodać dodatkową jedenastą kartę do swojej talii Początkowej wg poniższego schematu.

Postać	11-sta Karta Początkowa
Decima	Drony Zwiadowcze
Ko Syn Wu	Całuny Cienia
Tetra	Wyrocznie Chmur
Volos	Oddani Archnie

Będziesz rozgrywać swoje tury zgodnie z normalnymi zasadami, używać Klejnotów do zdobywania nowych kart, Mocy do zadawania obrażeń Nemesis i zyskiwać Biegłość w standardowy sposób. Po twojej turze swoją turę rozgrywa Nemesis.

Tura Nemezis

W turze Nemezis najpierw należy odkryć wierzchnią kartę z talii Centralnej. Jeśli karta odpowiada kolorowi frakcji Nemezis, Nemezis zyskuje **3**.

Następnie Nemezis zagrywa kartę odkrytą z talii Centralnej, zyskując Moc, Biegłość i Zdrowie zapewniane przez Sojuszników, natomiast jeśli odkryta karta to Bohater, Nemezis **umieszcza go bezpośrednio w grze**. Następnie Nemezis zagrywa każdą kartę z rzędu Centralnego, która odpowiada frakcji karty odkrytej z wierzchu talii Centralnej. Wszelkie decyzje, które musi podjąć Nemezis, podejmujesz ty.

Niektóre karty i zasoby działają nieco inaczej, w opisany poniżej sposób.

Jeśli Nemezis ma zdobyć Klejnoty, zamiast tego musi wygnać taką samą liczbę kart z wierzchu talii Centralnej.

Jeśli Nemezis ma dobrać kartę (karty), zamiast tego zyskuje **1** za każdą kartę, która miałaby zostać dobrana.

Zagrani przez Nemezis Bohaterowie trafiają bezpośrednio do gry i są pod jego kontrolą. Jeśli zniszczysz Bohatera kontrolowanego przez Nemezis, zostanie on wygnany, a nie odrzucony.

Nemezis nie może zdobywać kart, dlatego też nie może wygnać swoich własnych kart ani wchodzić w interakcje ze stosem kart odrzuconych. Zignoruj więc wszelkie polecenia, których nie może wykonać.

Po tym, jak każdy z Sojuszników wybranej frakcji zostanie zagrany z rzędu Centralnego, aktywuj pojedynczo każdą ze zdolności Bohaterów Nemezis, którzy są możliwi do Wyczerpania.

Kiedy Nemezis musi przydzielić Moc, aby zadać obrażenia, w pierwszej kolejności zada je twojej Postaci, tylko wtedy, gdy oznacza to obniżenie jej **+** do zera. W przeciwnym razie priorytetem będzie zniszczenie twoich Bohaterów, zaczynając od tego z najwyższym kosztem a kończąc na tym z najniższym. Niszcząc wszystkich, na których Nemezis wystarczy Mocy. Jeśli jest remis, to ty wybierasz. Na końcu, jeśli Nemezis pozostała jakkolwiek Moc, zostanie ona użyta do zadawania obrażeń twojej Postaci.

Kiedy Nemezis ma mniej niż **15**, ignoruje wszystkie efekty Dominacji, Echa, Inspiracji i Zjednoczenia na kartach, które zagra z talii i rzędu Centralnego. Jednak, jeśli Nemezis ma przynajmniej **15**, traktuj opisy tych zdolności tak, jakby ich wymagania zostały już spełnione.


Na koniec tury Nemezis wygnaj z rzędu Centralnego wszystkich Sojuszników zagranych w tej turze przez Nemezis, a następnie uzupełnij rząd i rozpocznij swoją kolejną turę.



Nemezis wygrywa w jednym z trzech poniższych przypadków.


- > Poziom **+** twojej Postaci zostaje zmniejszony do 0.
- > **+** Nemezis osiągnie wartość 30.
- > Musisz uzupełnić rząd Centralny, ale nie ma już wystarczająco kart, aby to zrobić.

Ty wygrywasz, jeśli zmniejszysz poziom **+** Nemezis do 0.

Licytacja Zdrowia

W tym wariantcie gracze licytują się, używając Zdrowia  jako waluty o to, kto rozpocznie rozgrywkę oraz jako pierwszy wybierze swoją Postać.

Po przygotowaniu rzędu Centralnego, losowo wybieracie gracza, który rozpocznie licytację. Zaczynając od tego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz może zalicytować dowolną liczbę punktów . Aby zalicytować, gracz musi zaoferować co najmniej 1 punkt , a jego oferta musi być wyższa od aktualnej. Jeśli gracz zdecyduje się nie licytować lub nie może licytować, wtedy ten gracz odpada z licytacji. Gracze kontynuują składanie ofert do momentu, aż w licytacji pozostanie tylko jedna osoba.

Osoba, która wygrała licytację, wybiera planszę Postaci oraz ustawia na niej poziom  na wartość początkową, pomniejszoną o wartość swojej ostatniej oferty. Ten gracz rozpoczyna rozgrywkę po zakończeniu wszystkich licytacji.

Następnie gracz na lewo od tego gracza ponownie rozpoczyna licytację. Gracz ten może zaoferować dowolną liczbę punktów . Licytujecie dalej w ten sposób, aż do momentu, gdy tylko 1 z graczy nie będzie miał wylicytowanej Postaci. Ostatni gracz wybiera wtedy Postać, która rozpocznie grę z **50**.

Dobieranie Reliktów

Zgodnie ze standardowymi zasadami Relikty są przypisane do konkretnych Postaci. Ten tryb pozwala graczom na większą elastyczność w doborze Reliktów, które będą dla nich dostępne w trakcie gry.

Przed rozpoczęciem rozgrywki, po przygotowaniu rzędu Centralnego, wyłóżcie losowo po dwa odkryte Relikty na każdego gracza (np. w rozgrywce dwuosobowej wyłóżcie 4 Relikty). Losowo określcie, który gracz rozpocznie dobieranie Reliktów. Gracz ten zaczyna od wzięcia jednego z dostępnych Reliktów i umieszczenia go przed sobą. Następnie, idąc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, kolejni gracze wybierają po Relikcie ze środka stołu. Kontynuujcie, aż każdy z graczy będzie miał po 1 karcie Reliktu.



Następnie, zaczynając od gracza, który jako ostatni wybrał swój pierwszy Relikt, każdy z graczy wybiera drugą kartę Reliktu, w kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara. Na koniec, gdy wszyscy gracze będą mieli po dwa Relikty, gracz, który w pierwszej rundzie jako ostatni dobrał kartę, rozpocznie pierwszą turę gry. Pozostałe reguły dotyczące Reliktów pozostają bez zmian.

Tajemnicze Relikty

W tym wariantcie, zamiast użycia Reliktów przypisanych do Postaci, Relikty zostaną potasowane i rozdane graczom losowo. Każdy gracz powinien trzymać te Relikty w tajemnicy do momentu, aż jego Postać osiągnie **10** i zrekrutuje jeden z nich.

PYTANIA I ODPOWIEDZI

P: Jeśli zagram Opiekunkę Pamięci i dzięki niej zyskam 10-tą , czy dobieram kartę z jej Premii  ?

O: Tak. Najpierw zyskujesz  z górnej części efektu karty, co sprawia, że masz  lub więcej. To pozwoli ci następnie dobrać kartę.

P: Czy po wyczerpaniu S.I. Systemu otrzymuję Premię za Poziom Biegłości wymienioną pod opisem wyczerpania?

O: Tak. Gdy wyczerpania Bohatera, należy rozpatrzyć zarówno opis po jak i poniżej „Wyczerp”.

P: Czy mogę używać Tarcz do obrony Bohaterów?

O: Nie.  są używane tylko w celu zapobiegania obrażeniom zadawanym Postaciom graczy.


P: Jeśli zagram-bez-rekrutacji Kapłana Zarodników, to czy liczy się on jako Sojusznik Kniei zagraną dla celów Zjednoczenia i Dominacji?

O: Tak. Kiedy tę kartę zagrasz-bez-rekrutacji, to tak, jakby została ona zagrana z ręki. Kapłan Zarodników będzie się liczył do Premii Zjednoczenia/Dominacji.

P: Czy umiejętność Zjednoczenia Fanatyczki Cierni może zostać użyta do zniszczenia Li Hin, Strzaskanej?

O: Tak.

P: Czy odrzucam z ręki karty z Tarczą, kiedy używam ich, aby zapobiec obrażeniom?

O: Nie. Aby użyć , ujawniasz kartę z ręki. Karta pozostanie na twoim ręku, aby mogła być normalnie zagrana w następnej turze. W grach wieloosobowych możesz użyć tej samej karty z Tarczą, aby zapobiec obrażeniom od różnych przeciwników.

P: Czy mogę użyć wielu kart z Tarczą, aby zapobiec obrażeniom?

O: Tak. Możesz ujawnić dowolną liczbę kart, aby zapobiec obrażeniom.

P: Jeśli wygnam kartę z ręki, to czy nadal mogę jej użyć, aby uzyskać jej efekt?

O: Nie. Rozpatrujesz efekt karty kiedy ją zagrasz. Po wygnaniu nie jest już na twoim ręku.




P: Czy mogę zagrać kartę Kryształ, aby zyskać , a następnie wygnąć ją za pomocą Cienia?

O: Nie, karty, które zagrasz, pozostają przed tobą odkryte do końca twojej tury i dopiero wtedy trafiają na twój stos kart odrzuconych. Jeśli chcesz wygnąć kartę z ręki, nie będziesz w stanie najpierw uzyskać jej efektu.

P: Dokąd trafiają karty po wygnaniu?

O: Karty, które zostały wygnane, trafiają na stos kart wygnanych. Sprowadza się to do tego, że wygnane karty są usuwane z gry.

P: Jeśli moja Postać osiągnęła maksimum , gdy Entropiczne Szpony są aktywne, czy nadal otrzymuję ?

O: Tak. Nawet jeżeli nie mogłeś w tym przypadku otrzymać , Entropiczne Szpony i tak zapewnią ci  za każde , które miałeś zyskać.

P: Czy wyczerpanie Bohatera spełnia wymagania zdolności karty Pretorianin - 01, aby wziąć ją na moją rękę?

O: Nie. Bohaterowie są uważani za zagranych tylko wtedy, gdy zagrasz ich z ręki do Strefy Zagrywania.

P: Czy mogę wziąć kartę Pretorianin - 01 ze Strefy Zagrywania na rękę w turze, w której go zagram, jeśli później zagram w tej samej turze Bohatera?

O: Nie. Karty pozostają w Strefie Zagrywania od chwili gdy je zagrasz aż do końca twojej tury. Zdolność karty Pretorianin — 01 aktywuje się tylko wtedy, gdy znajduje się ona na twoim stosie kart odrzuconych i wraca na twoją rękę tylko ze stosu kart odrzuconych.

P: Czy mogę użyć zdolności karty Pretorianin - 02, gdy jest na moim ręku, aby obronić się przed nadchodzącymi atakami?

O: Nie. Tarcza zapewniana przez tę kartę ma zastosowanie tylko wtedy, gdy jako Bohater znajduje się ona w grze.

P: Czy dobieram kartę z Drony Zwiadowcze lub Całuny Cienia, nawet jeśli nie spełniam wymagań Echa lub Inspiracji?

O: Tak. Ponieważ polecenie dobrania karty znajduje się w innym wierszu, niż zdolności Inspiracja/Echo.

GLOSARIUSZ

Biegłość (🔥): 🔥 zwiększa efekt twoich kart. Nie wydajesz 🔥 i nie tracisz jej na koniec tury. 🔥 kumuluje się z tury na turę.

Bohaterowie: Po tym, jak zagrasz Bohatera z ręki, możesz w każdej turze zyskiwać korzyści wynikające z jego zdolności. Bohaterowie pozostają w grze, dopóki nie zostaną zniszczeni przez przeciwnika.

Klejnoty (💧): 💧 są zasobem używanym do rekrutacji kart.

Moc (🔴): 🔴 służy do atakowania Postaci innych graczy i ich Bohaterów.

Najemnik: Kiedy opłacisz koszt Najemnika w 💧, możesz zrekrutować go na swój stos kart odrzuconych albo zagrać-bez-rekrutacji. Jeśli Najemnik zostanie zagrany-bez-rekrutacji, umieść jego kartę w Strefie Zagrywania i natychmiast rozpatrz jej efekty. Na koniec twojej tury kartę Najemnika zagrane-go-bez-rekrutacji należy umieścić na spodzie talii Centralnej.

Sojusznicy: Sojusznicy to karty, które możesz rekrutować, aby ci pomagały. Kiedy zagrywasz Sojusznika z ręki, zyskujesz efekt opisany na karcie. Pod koniec twojej tury trafia on na twój stos kart odrzuconych.

Wyczerpanie: Zdolność „Wyczerp” danej karty może być użyta raz podczas swojej tury w dowolnym, wybranym przez siebie momencie. Zalecamy obrócenie karty z pozycji pionowej na poziomą, aby zaznaczyć, że karta została wyczerpana. W jednej turze możesz użyć dowolnej liczby różnych zdolności „Wyczerp”.

Wygnanie: Kiedy karta zostaje wygnana, umieszczana jest na stosie kart wygnanych (usunięta z gry).

Zagraj-bez-rekrutacji: Masz możliwość zagrania-bez-rekrutacji Najemników znajdujących się w rzędzie Centralnym. Oznacza to, że kiedy opłacisz ich koszt, masz możliwość natychmiastowego uzyskania efektu ich zdolności. Jeśli takiego Najemnika zagrasz-bez-rekrutacji, to pod koniec tury trafi on na spód talii Centralnej.

Zdrowie (🟢): Jeśli Zdrowie twojej Postaci wynosi 0, odpadasz z gry. Twoja Postać nie może mieć więcej niż 50 punktów Zdrowia.

Zniszcz: Zniszczenie oznacza umieszczenie na stosie kart odrzuconych i odnosi się głównie do Bohaterów.



DC, Batman, and all related characters and elements
 © & TM DC, WB, SHIELD © & TM 1985, 2022

June © 2021 Legendary. All rights reserved.



Portal
Games

Gry z charakterem



**NOWA GRA KARCIANA
AUTORA MAGIC: THE GATHERING
I KEYFORGE**

TWÓRCY

Główni Projektanci Gry: **Gary Arant i Justin Gary**

Wsparcie Projektantów Gry / Rozwój: **Ben Lundquist, Jason Zila, Mataio Wilson i Ryan Sutherland**

Główny Kierownik Projektu: **Gary Arant (Stone Blade Entertainment) i Rachael Groynom (Ultra Pro Entertainment)**

Projekt Graficzny: **Ryan O'Connor**

Ilustracje: **Aaron Nakahara, Digital Art Chefs, Rod Mendez, Thien Nguyen i Thomas Verguet**

Rozwój: **George Rockwell, Ryan O'Connor, Justin Gary, Gary Arant**

Tekst Fabularny: **George Rockwell, Ryan O'Connor**

Wsparcie Operacyjne: **Bryan Hughes**

Testerzy Programu Kultystów: **Bryan Hughes, Theresa Durringer, Luke Anderson, Mayot Arthur, James Bruner, Parrish Danforth, George Gastelum, Katie Schneider Kramer, Erwin Leijenhorst, Kieren McCallum, Kyle Oliver, Glover Parker, Randall Parker, Nathan Revere, Vanessa Shields, Utsarga Sikder i Joseph Summa**

Edycja polska: **Zespół Portal Games**

Skład: **Mateusz Cieślak**

Tłumaczenie: **Paweł Imperowicz**



Edycja Polska:
© 2023 Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
www.portalgames.pl



© 2018 Ultra PRO
© 2022 IELLO for the translated version
avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com



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://portalgames.pl/shards-of-infinity/>

Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie lub rozpowszechnianie instrukcji, komponentów gry oraz ilustracji jest zabronione bez otrzymania pisemnej zgody. 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/>