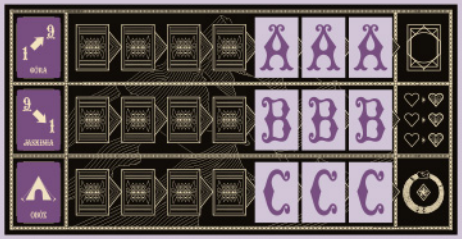
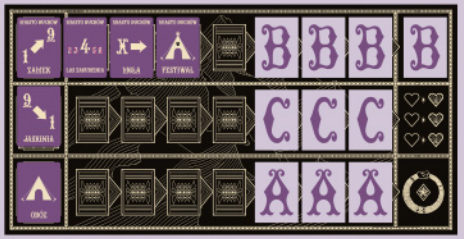
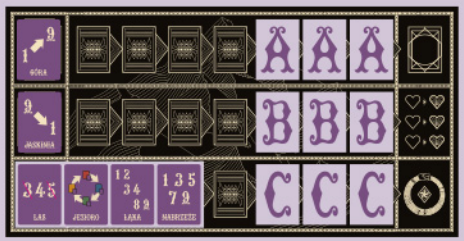
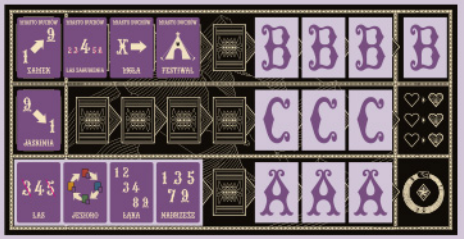
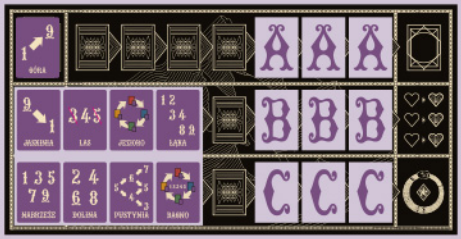
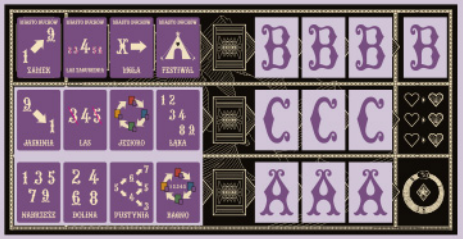
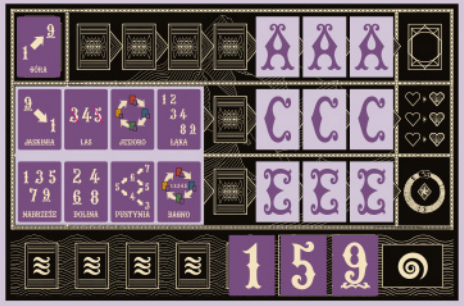
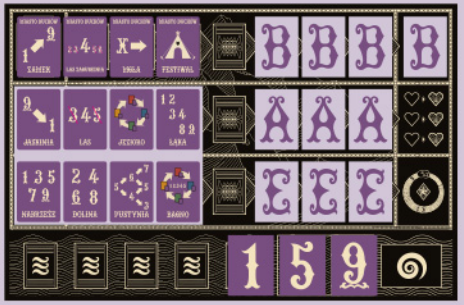


ETERNAL DECKS

OPIS POZIOMÓW

Tabela Przygotowania Poziomów

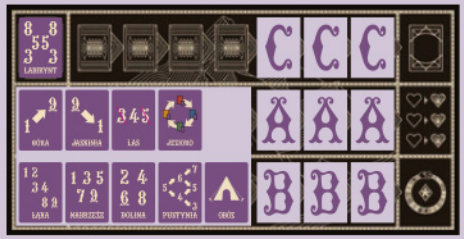
Pozwala wam na dostosowanie Trybu Trudności.
Są to zalecane przygotowania rozgrywki, ale możecie rozmieścić karty Pola i Odwiecznych według własnego uznania.

	POZIOM A GWIAZDA NATURY	POZIOM B MIASTO DUCHÓW
Tryb Początkujący Brak dodatkowego przygotowania.		
Tryb Normalny Potasujcie karty Pola: LAS, JEZIORO, ŁĄKA oraz NABRZEŻE i umieśćcie je zakryte, jedną na drugiej, w dolnym rzędzie Obszaru kart Pola. Odkryjcie wierzchnią kartę. Dla Poziomu C, potasujcie zakryte dziewięć z dziesięciu kart Pola bez przypisanego Poziomu (nie dodawajcie BAGNA). Stwórzcie dwa zakryte zestawy, po cztery karty Pola w każdym. Umieśćcie jeden zestaw czterech kart w dolnym rzędzie, a drugi w środkowym. Wszystkie pozostałe karty odłóżcie zakryte do pudełka.		
Tryb Ekspercki Potasujcie zakryte osiem z dziesięciu kart Pola bez przypisanego Poziomu (nie dodawajcie GÓRY i OBOZU). Stwórzcie dwa zakryte zestawy, po cztery karty Pola w każdym. Umieśćcie jeden zestaw czterech kart w dolnym rzędzie, a drugi w środkowym. Odkryjcie wierzchnie karty. Wszystkie pozostałe karty odłóżcie zakryte do pudełka. Dla Poziomu C wykonajcie te same kroki co powyżej, z tą różnicą, że należy potasować zakryte dziewięć z dziesięciu kart Pola bez przypisanego Poziomu (nie dodawajcie karty OBOZU). Wszystkie pozostałe karty odłóżcie zakryte do pudełka.		
Tryb Profesjonalny Karty Pola przygotujcie tak samo, jak w Trybie Eksperckim. Nie używajcie kart Unikatu Rzeki dla Premii Unikatu Rzeki. Zamiast tego użyjcie fioletowych kart Gwiazdy 1/5/9. Można je zdobywać w dowolnej kolejności. Jeśli gracie na Poziomie, który używa talii Losowej, przed przygotowaniem talii Odwiecznych usuńcie z niej 4 karty Unikatu.		

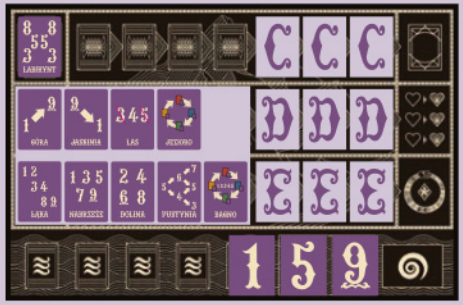
POZIOM C

LABIRYNT



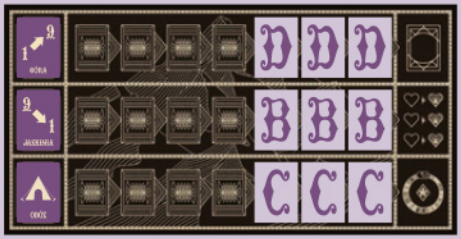


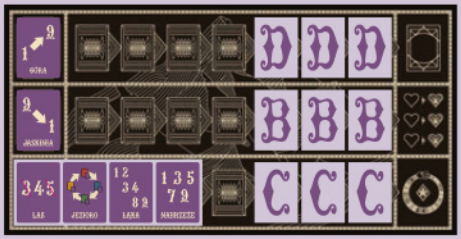


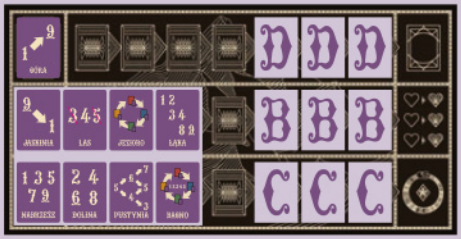


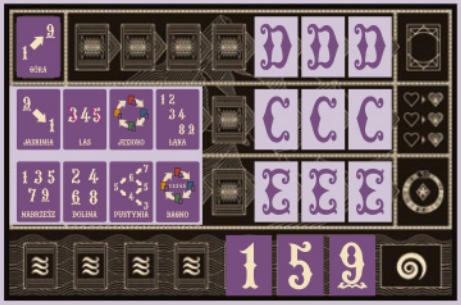
POZIOM D

WARTOWNIK



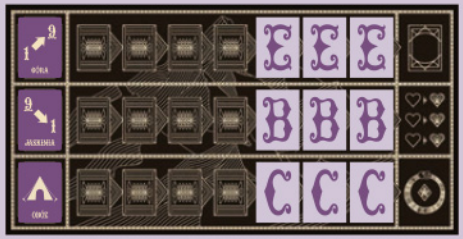


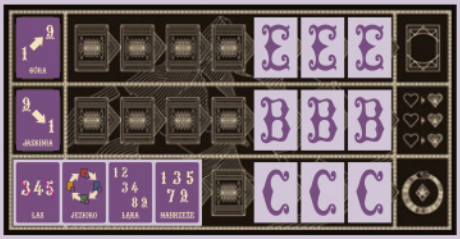


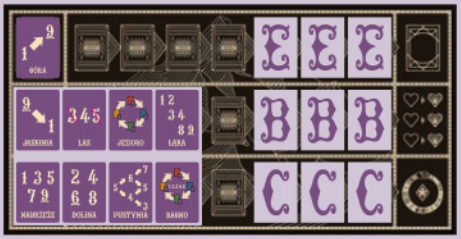


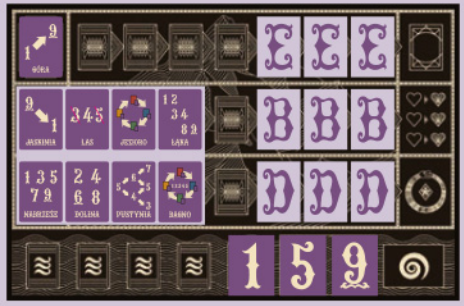
POZIOM E

CISZA









POZIOM A
GWIAZDA NATURY

Pierwsze spotkanie z Odwiecznymi

Odwieczny Świat to rozległa kraina natury. Wchodźcie w interakcje z tajemniczymi Odwiecznymi, poznając różne Pola i moc Gwiazd.



Tryb Normalny

Jak się wam podobał Tryb Początkujący? Nadszedł czas na zwiększenie trudności o jeden poziom i wypróbowanie Trybu Normalnego.

Zmiany w Przygotowaniu

Wykonajcie Przygotowanie Trybu Początkującego, które znajduje się na str. 7 instrukcji podstawowej.
– W Trybie Normalnym OBÓZ nie jest używany w dolnym rzędzie Pola.
– Zamiast tego używane są: LAS, JEZIORO, ŁĄKA oraz NABRZEŻE. Potasujcie te cztery karty Pola i umieśćcie je zakryte w Obszarze kart Pola. Odkryjcie wierzchnią kartę.
Określa ona zasady umieszczania dla 1. okrążenia.



*Szczegóły dotyczące kart Pola – Instrukcja podstawowa 10.

Aktualizowanie rzędów z wieloma kartami Pola

Podczas 1., 2. i 3. okrążenia, gdy oczyszczacie rząd, wierzchnia karta Pola w tym rzędzie zostaje przeniesiona do Obszaru kart odrzuconych razem z kartami zagranymi w tym rzędzie.
Nowa karta Pola w tym rzędzie zostaje odkryta i określa nowe zasady umieszczania kart w tym rzędzie. Po 4. okrążeniu karta Pola umieszczana jest zakryta w Obszarze Premii 4. okrążenia (albo w Obszarze kart odrzuconych), a karty zagrane w tym rzędzie pozostają na miejscu zgodnie ze standardowymi zasadami.

Warunki zwycięstwa – Poziom A



Brak zmian warunków zwycięstwa dla Poziomu A.
Nadal musicie zdobyć cztery Gwiazdy.

*Jak zdobyć Gwiazdy – Instrukcja podstawowa 17.

Czas wypróbować Poziom B!

Jeśli oczyściliście Poziom A w Trybie Normalnym, czas wypróbować Poziom B!

*Jeśli chcecie zagrać więcej razy na Poziomie A, wypróbujcie Tryb Ekspercki.
*Jeśli chcecie zagrać na Poziomie B, by się jedynie z nim zapoznać, wypróbujcie go w Trybie Początkującym.
*Tabela Przygotowania Poziomów dla każdego Trybu 01 02.

POZIOM B C D E F

Zdobądźcie 4 Klucze

Warunek Zwycięstwa – Poziom B/C/D/E/F: Zdobądźcie 4 Klucze

Od Poziomu B i dalej, warunek zwycięstwa dla każdego Poziomu to zdobycie 4 Kluczy.
Gdy tylko zdobędziecie Klucz, umieśćcie go w Obszarze Zdobytych Kluczy.
Metody na zdobywanie Kluczy różnią się w zależności od Poziomu.



Obszar Zdobytych Kluczy

Jak zdobywać Klucze na każdym Poziomie

Poziom B: Przebudzenie 4 Odwiecznych B.
Poziom C: Ukończenie 4 kart Układanek.
Poziom D: Zredukowanie PŻ Wartownika do 0.
Poziom E: Ukończenie innego Zadania przez każdego gracza.
Poziom F: Różne osiągnięcia.



Premia Gwiazdy



Od Poziomu B, gdy zdobywacie Gwiazdę, zdobywacie także Premię GwiaZdy. Premie Gwiazdy są różne w zależności od Poziomu. Na przykład: na Poziomie B, dodajecie jedną fioletową kartę Gwiazdy (1-9) na swoją rękę.

Zagranie wszystkich trzech kart Zdolności Odwiecznych A nie zapewnia Gwiazdy tak, jak na Poziomie A. Zamiast tego, za każdym razem, gdy zagrywacie kartę Zdolności Odwiecznego A, natychmiast zdobywacie Premię Gwiazdy.
Dodatkowo, karty Zdolności są zagrywane do Obszaru kart odrzuconych, zamiast do Obszaru kart Poziomu, jak ma to miejsce na Poziomie A.

Od Poziomu B przygotowujecie pięć Gwiazd, zamiast sześciu.

*Gwiazda z Obszaru kart Poziomu na Poziomie A nie będzie używana.
*Przygotujcie pięć Gwiazd w ten sam sposób, co na Poziomie A.



Karty Zdolności Odwiecznych

Gdy zdobywacie Gwiazdę, umieśćcie ją w Obszarze Zdobytych Gwiazd. Są tylko cztery miejsca na znaczniki Gwiazd, ale wciąż możecie zdobyć wszystkie pięć Gwiazd. Zdobywając ostatnią Gwiazdę, umieśćcie ją na wierzchu czterech wcześniej zdobytych Gwiazd.



Obszar Zdobytych Gwiazd

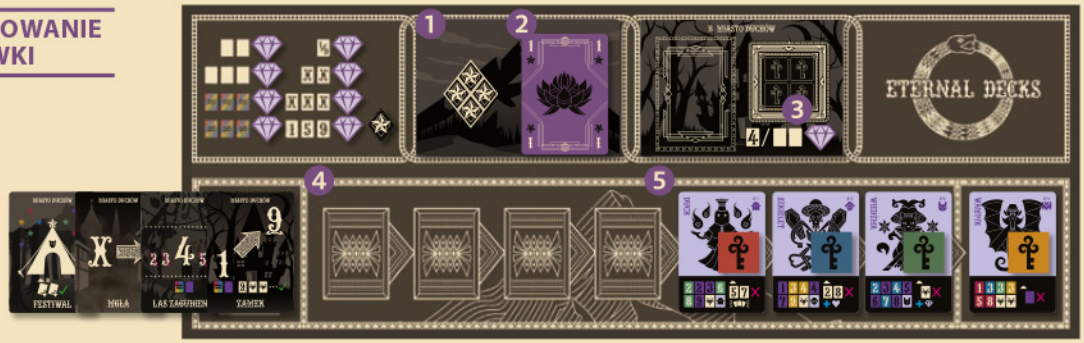
POZIOM B
MIASTO DUCHÓW

Klucz do poznania ukrytych tajemnic

Po odblokowaniu mocy Gwiazd odkrywacie, że wciąż istnieją kolejne krainy do zbadania w Odwiecznym Świecie. Po wędrówce przed wami pojawia się Upiorne Miasto. Myślicie, że jest opuszczone… Aż dostrzegacie Upiornych Odwiecznych! Szybko zdobądźcie cztery Klucze, aby uwolnić duchy i przejść do następnej krainy.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



1 2 karty Poziomu

Umieśćcie kartę Gwiazdy Poziomu oraz kartę Poziomu B zgodnie ze wskazaniem powyżej.

2 9 fioletowych kart Gwiazdy

Umieśćcie dziewięć kart na wierzchu karty Gwiazdy Poziomu.



3 1 Klejnot

Umieśćcie jeden Klejnot na karcie Poziomu B, zgodnie ze wskazaniem powyżej.



4 4 karty Pola Miasta Duchów

Potasujcie 4 karty Pola Miasta Duchów i umieśćcie je w zakrytej talii w górnym rzędzie Obszaru kart Pola. Odkryjcie wierzchnią kartę tej talii.

5 4 talie Odwiecznych B i 4 Klucze

Przygotujcie wszystkich Odwiecznych B w górnym rzędzie. Umieśćcie po jednym Kluczu na wierzchu każdego z tych Odwiecznych. Karta OBOZU z Premii 4. okrążenia nie jest używana na tym Poziomie.

Przygotujcie Klejnoty, Gwiazdy, Serca, talie Początkowe i dyski Komunikacji zgodnie ze standardowym Przygotowaniem rozgrywki z instrukcji podstawowej. 07 08

Karty Pola i pozostałych Odwiecznych przygotujcie zgodnie z wybranym Trybem Trudności. 01 02

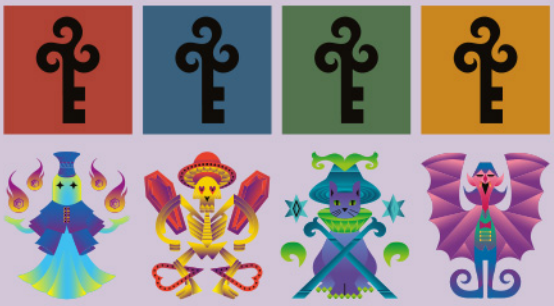
Premia Gwiazdy





Gdy zdobędziesz Gwiazdę, musisz natychmiast dodać na swoją rękę dowolną, wybraną fioletową kartę Gwiazdy. Możesz wybierać tylko spośród pozostałych fioletowych kart Gwiazd znajdujących się na karcie Gwiazdy Poziomu.

Jak zdobyć cztery Klucze



Aby odnieść zwycięstwo, musicie Przebudzić wszystkich 4 Duchowych Odwiecznych B. Zdobędziecie jeden Klucz za każdego Odwiecznego B, którego Przebudzicie. Standardowo, zagrywajcie karty w rzędzie, aż dotrzecie do Odwiecznych B, a następnie wybieracie Odwiecznego, którego chcecie Przebudzić. Gdy za pierwszym razem Przebudzacie Odwiecznego B, wykonajcie następujące kroki:

– Przenieście Klucz znajdujący się na wybranym Odwiecznym do Obszaru Zdobytych Kluczy na karcie Poziomu B.

– Przenieście wybranego Odwiecznego B do Obszaru Umieszczania Odwiecznych B na karcie Poziomu B, zamiast do Obszaru Przebudzenia.

*Należy pamiętać, że tylko Odwieczni B mogą być przenoszeni na kartę Poziomu B. Wszyscy pozostali Odwieczni zostają standardowo przenoszeni do Obszaru Przebudzenia.



Obszar Umieszczania Odwiecznych B

Przepis na Klejnot potrzebny do zdjęcia Klątwy z Odwiecznego znajdującego się na karcie Poziomu B to: Jedna karta o wartości 4 ALBO Dowolne dwie karty. Nie możecie używać żadnego z przepisów na Klejnoty ze zwykłego Obszaru Klejnotów, aby zdjąć Klątwę Odwiecznego B na karcie Poziomu B.

Przy Przebudzaniu kolejnych Odwiecznych B postępujcie według poniższych kroków. Jeżeli ofiarowaliście już Klejnot Odwiecznemu znajdującemu się na karcie Poziomu B, zwróćcie ten Klejnot na jego pierwotne miejsce. Należy pamiętać, że nawet jeśli zdjęto Klątwę, gdy Odwieczny B był na karcie Poziomu B, Klątwa zostanie ponownie aktywowana w Obszarze Przebudzenia. Przenieście Odwiecznego B z karty Poziomu B do Obszaru Przebudzenia. Musicie ją ponownie zdjąć, tworząc Klejnot w standardowy sposób.

Przenieście Klucz i właśnie Przebudzonego Odwiecznego B na kartę Poziomu B.

Odnosicie zwycięstwo po Przebudzeniu wszystkich

Karty Pola Miasta Duchów



ZAMEK

Karty muszą być zagrywane w rosnącej kolejności wartości. Musicie zagrywać karty w tym samym kolorze. Fioletowy może być używany jako zamiennik dla wybranego koloru. Taki sam kolor i fioletowy mogą ze sobą sąsiadować w rzędzie. Karty o tej samej wartości nie mogą ze sobą sąsiadować w rzędzie.





LAS ZAGUBIENIA

Karty o dwóch kolejnych wartościach nie mogą ze sobą sąsiadować w rzędzie. Musicie zagrywać karty w tym samym kolorze. Fioletowy może być używany jako zamiennik dla wybranego koloru. Taki sam kolor i fioletowy mogą ze sobą sąsiadować w rzędzie. Karty o tej samej wartości nie mogą ze sobą sąsiadować w rzędzie.





MGŁA

Musicie zagrywać karty o tej samej wartości.

Karty o tej samej wartości mogą ze sobą sąsiadować w rzędzie.

Karty w tym samym kolorze nie mogą ze sobą sąsiadować w rzędzie.





FESTIWAL

(Takie same zasady umieszczania co OBÓZ)

Gdy FESTIWAL jest aktywny, następująca Zdolność jest zawsze dostępna dla wszystkich graczy: W swojej turze możesz zagrać jedną lub dwie karty na dowolny rząd Pola i/albo na Rzekę.

*Dwie na Pole / Dwie na Rzekę / Jedna na Pole i jedna na Rzekę.

Jeżeli zagrywasz dwie karty i zdobywasz Premię lub Przebudzasz Odwiecznego, wykonaj to po zagraniu obu kart.

*Po zagraniu piątej karty na Rzekę, nie można zagrać szóstej.

POZIOM C
LABIRYNT

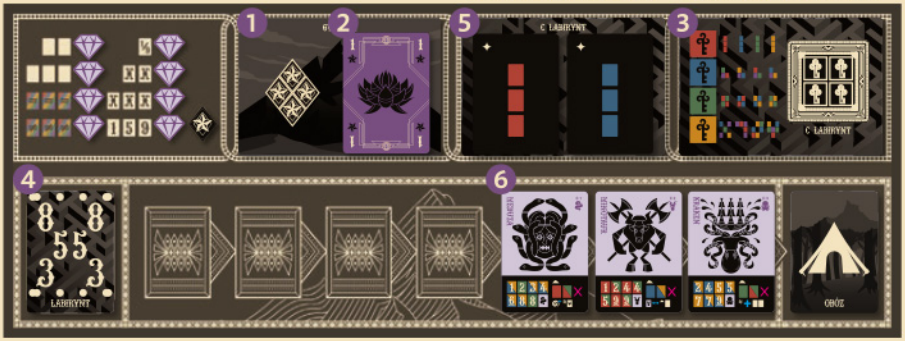
Ucieczka z Labiryntu

Dysponując wiedzą o działaniu Kluczy, nagle gubicie się w Labiryncie. Zyskajcie pomoc Odwiecznych z Labiryntu, rozwiążcie Układanki będące w jego środku i odnajdźcie Klucze, zanim zostaniecie uwięzieni w nim na zawsze.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Karta Obszaru Układanki Karta Poziomu Układanki



1 3 karty Poziomu

Umieśćcie kartę Gwiazdy Poziomu oraz dwie karty Poziomu C (Obszar Układanki i Poziom Układanki) zgodnie ze wskazaniem.

2 9 fioletowych kart Gwiazdy

Umieśćcie dziewięć kart na wierzchu karty Gwiazdy Poziomu.

3 4 Klucze

Umieśćcie cztery Klucze na wyznaczonych miejscach na karcie Poziomu Układanki.

4 1 karta Pola – LABIRYNT

Umieśćcie odkrytą kartę Pola LABIRYNTU w górnym rzędzie Obszaru kart Pola. Przez wszystkie 4 okrążenia będą obowiązywać zasady LABIRYNTU.

5 8 kart Układanki

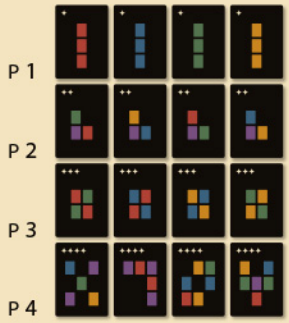
Aby przygotować karty Układanki, najpierw potasujcie cztery zakryte karty Układanki Poziomu 4 i wylosujcie jedną. Potasujcie cztery zakryte karty Układanki Poziomu 3, wylosujcie jedną i umieśćcie ją na wierzchu karty Układanki Poziomu 4. W ten sam sposób umieśćcie jedną kartę Układanki Poziomu 2 na wierzchu karty Układanki Poziomu 3 oraz jedną kartę Układanki Poziomu 1 na wierzchu karty Układanki Poziomu 2.

Wykonując te same kroki co powyżej, stwórzcie drugi stos czterech kart Układanki, wykorzystując pozostałe karty Układanki każdego Poziomu.

Ułóżcie oba stosy kart Układanki na karcie Obszaru Układanki.

Odkryjcie obie karty Układanki Poziomu 1.

Zwróćcie uwagę, aby nie obrócić kart Układanki „do góry nogami". Muszą być ukończone w dokładnie takiej orientacji (właściwą stroną ku górze), w jakiej wskazano je na karcie!



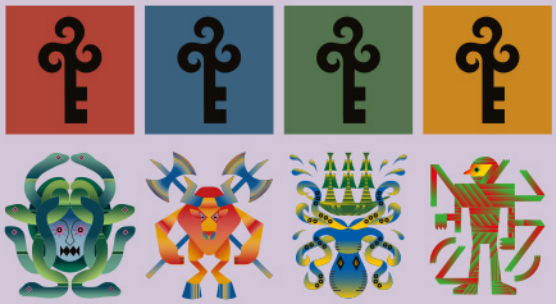


6 3 Odwiecznych C i ich talie

Przygotujcie trzech Odwiecznych C w górnym rzędzie Pola.

Przygotujcie Klejnoty, Gwiazdy, Serca, Premie 4. okrążenia, talie Początkowe i dyski Komunikacji według standardowych zasad.
Przygotujcie karty Pola i pozostałych Odwiecznych zgodnie z wybranym Trybem Trudności. 01 02

Jak zdobyć cztery Klucze



Aby odnieść zwycięstwo, musicie ukończyć 4 Układanki.
Aby ukończyć Układankę, musicie zagrywać karty w różnych rzędach Pola w taki sposób, aby ich układ dokładnie odpowiadał karcie Układanki.
– Kart Układanki nie można sprawdzać w żadnej innej orientacji. Diamenty wskazujące poziom Układanki powinny znajdować się w jej lewym górnym rogu.
– Zagrywając karty dwukolorowe, wybieracie, który kolor jest używany do Układanki, niezależnie od orientacji tej karty na Polu.
– Karty Unikatu, karta Zdolności Minotaura i karta Premii 4. okrążenia OBOZU mogą być używane jako dowolny kolor w Układance. Możecie nawet ukończyć Układankę, zastępując kartę, która już została zagrana i nie pasuje do Układanki, kartą Zdolności Minotaura.

– Możecie ogłosić ukończenie Układanki tylko w momencie zagrania ostatniej karty, która ją kończy. Jeśli później zdacie sobie sprawę, że ukończyliście jakąś Układankę, nie będzie się to liczyć jako ukończenie Układanki.
– Postarajcie się, by nie przegapić ukończenia Układanki.
– Jeżeli Odwieczny miałby zostać Przebudzony w tym samym czasie, gdy Układanka zostaje ukończona, najpierw ukończcie Układankę.



Czerwony gracz zagrywa czerwoną 1 do dolnego rzędu Pola.
Powoduje to ukończenie Układanki Poziomu 1, która wymagała zagrania trzech czerwonych kart w tej samej kolumnie.

Gdy korzystacie z Odwiecznych D (karty Czaszki), samo zagranie karty Czaszki na Pole nie liczy się jako ukończenie Układanki. Musicie zagrać odpowiednią kartę Liczby lub kartę Unikatu na kartę Czaszki, aby się to liczyło do ukończenia Układanki.

– Gdy Układanka zostaje ukończona, przenieście Klucz odpowiadający poziomowi Układanki z karty Poziomu Układanki do Obszaru Zdobytych Kluczy.
– Przenieście zarówno kartę ukończonej Układanki, jak i drugą kartę Układanki tego samego poziomu do Obszaru kart odrzuconych.
Nie musicie ukończyć obu Układanek tego samego poziomu!
– Odkryjcie dwie karty Układanki następnego poziomu.



Niebieski gracz użył karty Zdolności Minotaura, aby zastąpić zieloną 7, która była już zagrana w dolnym rzędzie na Polu.
Karta Zdolności Minotaura może być kartą o dowolnym kolorze. Niebieski gracz oznajmia, że jest ona czerwona, co powoduje ukończenie Układanki Poziomu 4 i odniesienie zwycięstwa!

Karta Pola Labirynt



✦✦✦✦

LABIRYNT

Wartości kart Liczb muszą być symetrycznie przeciwległe.
Kolory nie muszą być symetrycznie.
Jeśli liczba zagranych kart (w rzędzie podczas tego okrążenia) jest parzysta, dwie środkowe karty będą miały taką samą wartość.
Karty w tym samym kolorze nie mogą ze sobą sąsiadować w rzędzie.



POZIOM D
WARTOWNIK

Walka z Wartownikiem

Po ucieczce z Labiryntu zbliżacie się do Wielkiej Bramy. Jeszcze większa postać blokuje wam drogę. Współpracujcie z Dobrymi Odwiecznymi, aby pokonać Wartownika.

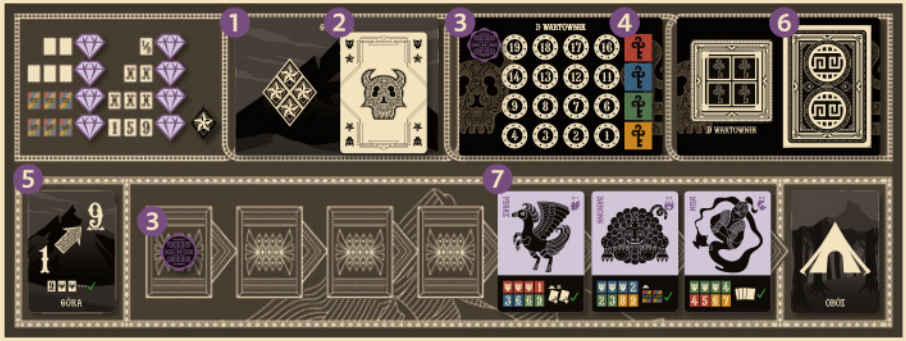


PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

W = Wartownik



Na Poziomie D Wartownik wykonuje turę po tym, jak ostatni gracz wykona swoją turę. 12



1 3 karty Poziomu

Umieśćcie kartę Gwiazdy Poziomu oraz dwie karty Poziomu D (PŻ Wartownika i Talia Wartownika) zgodnie ze wskazaniem powyżej.

2 4 białe karty Gwiazdy Czaszki

Umieśćcie 4 białe karty Gwiazdy Czaszki na wierzchu karty Gwiazdy Poziomu.



3 2 dyski Wartownika



Umieśćcie jeden na miejscu 20 PŻ na karcie PŻ Wartownika. Drugi umieśćcie na pierwszym miejscu w górnym rzędzie Pola.

4 4 Klucze

Umieśćcie 4 Klucze na miejscach 15/10/5/0 PŻ na karcie PŻ Wartownika.

5 1 karta Pola – GÓRA

Umieśćcie kartę Pola GÓRA w górnym rzędzie Obszaru kart Pola. Wszystkie 4 okrążenia będą rozgrywane na zasadach GÓRY.

Pierwszym Graczem jest gracz czerwony. Jeżeli nie bierze on udziału w rozgrywce, Pierwszym Graczem zostaje gracz niebieski. Jeśli on również nie bierze udziału w rozgrywce, Pierwszym Graczem zostaje gracz zielony.

6 16 kart Wartownika, 1 karta Końca Gry



Aby przygotować talię Wartownika, wykonajcie poniższe kroki:
– Umieśćcie kartę Końca Gry (inną niż ta w Rzece) na wierzchu Obszaru talii Wartownika.
– Potasujcie zakrytą drugą połowę talii Wartownika (karty z fioletowym rewersem) i umieśćcie ją na wierzchu karty Końca Gry.
– Potasujcie zakrytą pierwszą połowę talii Wartownika (karty z białym rewersem) i umieśćcie ją na wierzchu drugiej połowy talii.

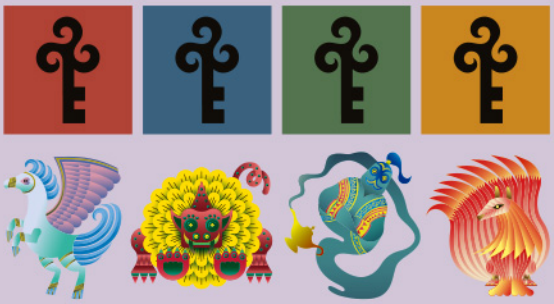
*W rozgrywkach 3-osobowych, używa się wszystkich 8 kart w pierwszej połowie talii.
*W rozgrywkach 2- i 4-osobowych, używanych jest ich tylko 6 kart (usuńcie 2 karty z oznaczeniem dla 3 graczy).

7 3 Odwiecznych D i ich talie

Przygotujcie trzech losowych Odwiecznych D w górnym rzędzie Pola.

Przygotujcie Klejnoty, Gwiazdy, Serca, Premie 4. okrążenia, talie Początkowe i dyski Komunikacji według standardowych zasad.
*Przygotujcie karty Pola i pozostałych Odwiecznych zgodnie z wybranym Trybem Trudności. 01 02

Jak zdobyć cztery Klucze



Aby odnieść zwycięstwo, musicie zredukować Punkty Życia (PŻ) Wartownika do 0.
– Zagrywając kartę Liczby na kartę Czaszki w tym samym kolorze, możecie zadać Wartownikowi obrażenia równe wartości zagrywanej karty.
– Zdobywacie Klucz za każde 5/10/15/20 obrażeń, które zadacie.
– Po zdobyciu Klucza, PŻ Wartownika wracają na wartość 20. Wszystkie pozostałe obrażenia są ignorowane, gdy PŻ są resetowane.

Jeśli w wyniku efektu Klątwy Pegaza zagrywacie kolejno dwie karty, najpierw rozstrzygnijcie obrażenia z pierwszej karty, a następnie rozstrzygnijcie obrażenia z drugiej karty.





0 obrażeń

PŻ Wartownika są aktualnie na 20. Czerwony gracz zagrywa czerwoną 9 na czerwoną kartę Czaszki. Dzięki temu zadaje 9 obrażeń Wartownikowi, co powoduje obniżenie PŻ Wartownika do 11. Czerwony gracz przesuwa dysk PŻ o 9 pól. Dysk jednak dochodzi do Klucza po zadaniu 5 obrażeń. Czerwony gracz umieszcza ten Klucz w Obszarze Zdobytych Kluczy. Ponieważ został zdobyty Klucz, PŻ Wartownika wracają na 20. Pozostałe 4 obrażenia są ignorowane.

Karty Unikatu mogą być zagrywane na wierzch karty Czaszki, ale nie zadają one żadnych obrażeń Wartownikowi.
Karty Czaszki to nowy rodzaj kart, który pojawia się na Poziomie D. Występuje pięć kolorów kart Czaszki (czerwony, niebieski, zielony, żółty i fioletowy).
Można je znaleźć w Talii Wartownika oraz w taliach Odwiecznych D. Karty Czaszki zagrywane są na Pole. 11

Odwieczni D

Każdy Odwieczny D ma 3 karty Czaszki w swojej Talii. Każda Klątwa Odwiecznego D ma pozytywny efekt dla graczy, gdy jest aktywna.



PEGAZ

W twojej turze można zagrać jedną lub dwie karty na dowolny rząd Pola i/albo na Rzekę.
*Dwie na Pole / dwie na Rzekę / jedna na Pole i jedna na Rzekę.
*Jeżeli zagrywasz dwie karty i zdobywasz Premię lub Przebudzasz Odwiecznego, wykonaj to po zagraniu obu kart.
*Po zagraniu piątej karty na Rzekę, nie możecie zagrać szóstej karty.



DŻIN

Na koniec twojej tury uzupełnij rękę kartami z twojej talii Gracza tak, aby mieć cztery karty (zamiast trzech).



BARONG

Zagrywając karty na Pole, maksymalnie dwie karty w tym samym kolorze mogą ze sobą sąsiadować w rzędzie.
*Wciąż obowiązuje Ogólna Zasada Umieszczania: „karty o tej samej wartości nie mogą ze sobą sąsiadować w rzędzie".
*Należy przestrzegać zasad umieszczania kart na Polu.
*Dotyczy to wszystkich trzech rzędów i może wystąpić wielokrotnie w tym samym rzędzie.



*Przykład GÓRY: czerwona 3 → czerwona 4 → niebieska 5 → zielona 7 → zielona 9
*Ogólna Zasada Umieszczania dla JEZIORA i BAGNA jest taka, że „fioletowe karty nie mogą sąsiadować ze sobą w rzędzie", ale BARONG pozwala na to, aby maksymalnie dwie fioletowe karty sąsiadowały ze sobą w rzędzie.



KYUBI

Zagrywając karty na Pole, maksymalnie dwie karty o tej samej wartości mogą sąsiadować ze sobą w rzędzie.
*Wciąż obowiązuje Ogólna Zasada Umieszczania: „karty w tym samym kolorze nie mogą sąsiadować ze sobą w rzędzie".
*Należy przestrzegać zasad umieszczania kart na Polu.
*Dotyczy to wszystkich trzech rzędów i może wystąpić wielokrotnie w tym samym rzędzie.



*Przykład NABRZEŻA: czerwona 3 → żółta 3 → niebieska 9 → czerwona 5 → niebieska 5

Zagrywanie kart Czaszki z ręki

– Karty Czaszki z ręki zagrywane są na Pole tak samo, jak karty Liczb.
– Karty Czaszki nie mogą sąsiadować z kartą Czaszki w tym samym kolorze, ani z kartą Liczby w tym samym kolorze w rzędzie.
– Karty Czaszki podlegają ograniczeniom wynikającym z Klątw Odwiecznych.
Na przykład, nie można zagrać zielonej karty Czaszki, jeśli aktywna jest Klątwa Krakena.
– Karty Czaszki można zagrywać po prawej stronie karty Czaszki, która jest już w grze.
– Możliwe jest, aby w jednym rzędzie znajdowało się kilka kart Czaszki.
– Zagranie karty Czaszki na ostatnim miejscu w rzędzie Pola nie Przebudza Odwiecznego. Do tego wymagana jest jak zwykle karta Liczby lub Unikatu zagrana na ostatnim miejscu.



*Możecie umieszczać karty Czaszki po prawej stronie numeru 9 w GÓRZE oraz po prawej stronie numeru 1 w JASKINI.

Zagranie karty Liczby na kartę Czaszki

– Karty Liczb można zagrywać na karty Czaszki tylko w tym samym kolorze.
– Karty dwukolorowe można zagrywać na karty Czaszki w dowolnym z jej kolorów.
– Karty Unikatu można zagrywać na karty Czaszki w dowolnym kolorze.
– Kartę OBOZU z Premii 4. okrążenia można zagrać na kartę Czaszki. Zada to 0 obrażeń Wartownikowi.
– Gdy w jednym rzędzie Pola znajduje się kilka kart Czaszki, ewentualne karty zagrywane na karty Czaszki muszą być zagrywane w kolejności od lewej do prawej.
– Karty Liczb i karty Unikatu nie mogą być zagrywane po prawej stronie karty Czaszki. Oznacza to, że najpierw trzeba zagrać karty Liczb i/albo Unikatu na wszystkie karty Czaszki w rzędzie, zanim będzie można zagrać karty Liczb lub Unikatu w tym rzędzie.



Dodatkowe informacje o kartach Czaszki

– Karty Czaszki nie mogą być zagrywane na Rzekę.
– Nie można używać kart Czaszki do tworzenia Klejnotów.
Jeśli wszystkie karty na twojej ręce to karty Czaszki, ponosicie porażkę, jeśli nie będziesz w stanie zagrać żadnej z nich na Pole. Możesz jednak wydać Serce, aby przekazać kartę Czaszki innemu graczowi.
– Możecie rozmawiać o posiadaniu karty Czaszki na swojej ręce.

Karta Zdolności Minotaura może zostać wymieniona na kartę Czaszki. Jeżeli na karcie Czaszki leży karta Liczby, musisz zamiast niej wziąć kartę Liczby. Karta Czaszki pod nią pozostanie na miejscu, a karta Zdolności Minotaura zostaje umieszczona na tej karcie Czaszki.



Premia Gwiazdy – biała karta Czaszki





Gdy zdobędziesz Gwiazdę, dodaj jedną białą kartę Czaszki z karty Gwiazdy Poziomu na twoją rękę.
W grze są tylko 4 białe karty Czaszki. Po zdobyciu ostatniej białej karty Czaszki nie ma dodatkowych Premii Gwiazdy. (Może być wykorzystana na kartach Czaszki znajdujących się w dowolnym miejscu na Polu).
Białe karty Czaszki można zagrywać tylko na kolorowe karty Czaszki, które zostały już zagrane na Pole. Na Białą kartę Czaszki można zagrać kartę Liczby w dowolnym kolorze.

Tura Wartownika

Po tym, jak wszyscy gracze wykonają swoje tury, swoją turę wykonuje Wartownik. Odkryjcie wierzchnią kartę z talii Wartownika.
Jeżeli jest to karta Czaszki:
– Zagrajcie ją w górnym rzędzie Pola, na pierwszym od lewej pustym miejscu. Obowiązują te same zasady umieszczania i Klątw, jak przy zagrywaniu karty Czaszki z waszych rąk.
– Jeżeli nie można jej zagrać w górnym rzędzie, zagrajcie ją w środkowym rzędzie.
– Jeżeli nie można jej zagrać w środkowym rzędzie, zagrajcie ją w dolnym rzędzie.
– Jeżeli nie można jej zagrać w dolnym rzędzie, lub aktywne są Klątwy, które uniemożliwiają zagranie jej w jakimkolwiek rzędzie, przenieście ją do Obszaru kart odrzuconych.
Jeżeli jest to karta Zdolności:
– Przenieście ją do Obszaru kart odrzuconych po aktywowaniu jej efektu. Gdy Wartownik zagra jedną kartę, jego tura się kończy.


2 graczy

W grze dwuosobowej Wartownik rozgrywa turę po tym, jak obaj gracze wykonają po dwie swoje tury. Po pierwszej turze każdego gracza obróćcie kartę talii Wartownika o 90 stopni. Po drugiej turze każdego gracza Wartownik zagrywa kartę.



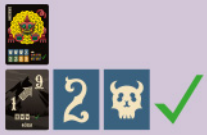
Talia Wartownika składa się z szesnastu kart (czternastu w rozgrywkach 2- i 4-osobowych). Po zagraniu ostatniej karty z jego talii, w kolejnej turze Wartownika należy zagrać kartę Końca Gry, co skutkuje poniesieniem porażki przez wszystkich graczy.



W grze występują 2 dyski Wartownika. Jeden używany jest do śledzenia PŻ Wartownika. Drugi jest umieszczany na Polu jako wskazówka, gdzie zostanie zagrana kolejna karta Czaszki z talii Wartownika. Zwykle umieszcza się go po prawej stronie ostatnio zagranej karty w górnym rzędzie Pola.



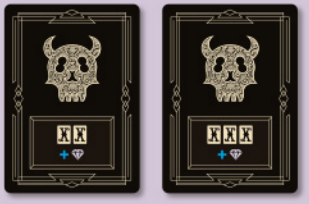
Tura Wartownika: Wierzchnia karta talii Wartownika zostaje odkryta i okazuje się być niebieską kartą Czaszki. W górnym rzędzie Pola znajduje się już niebieska 2. Nie można jej tam zagrać, ponieważ są w tym samym kolorze. Karta Czaszki zostaje przeniesiona do środkowego rzędu, ale tam znajduje się niebieska 9, więc tam również nie można umieścić tej karty Czaszki. Karta Czaszki zostaje przeniesiona do dolnego rzędu, ale karta Pola w nim to JEZIORO. Najpierw w tym rzędzie została zagrana żółta 3. Oznacza to, że następna karta musi być czerwona, a karta Czaszki jest niebieska. Zatem nie można jej zagrać również do dolnego rzędu. Karta Czaszki zostaje przeniesiona do Obszaru kart odrzuconych. Tura Wartownika się kończy.



Jeśli aktywna jest Klątwa Baronga, to do dwóch kart tego samego koloru może sąsiadować ze sobą w rzędzie. W takim przypadku niebieska karta Czaszki mogłaby zostać zagrana w górnym rzędzie Pola.
(Nawet jeśli Klątwa Baronga zostanie później zdjęta, niebieską kartę wciąż można zagrać na niebieską kartę Czaszki).

Karty Zdolności Wartownika

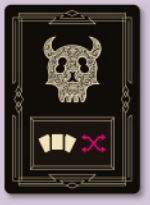
Po aktywowaniu karty Zdolności Wartownika, przenieście ją do Obszaru kart odrzuconych.



Tworzenie Klejnotu „dwie/trzy karty o tej samej wartości"

Jeśli na odpowiadającym miejscu XX lub XXX nie ma Klejnotu, ta karta nie wywołuje żadnego efektu. Jeśli Wartownik tworzy Klejnot, musi go przekazać Odwiecznemu w Obszarze Przebudzenia.
Odwieczny w Obszarze Przebudzenia najbardziej z lewej, który nie ma Klejnotu, ma najwyższy priorytet do otrzymania tego Klejnotu.

Jeżeli nie ma Odwiecznych, którym można dać Klejnot, ta karta nie wywołuje żadnego efektu, a Klejnot pozostaje na swoim miejscu.
Jeśli Wartownik zdobywa Gwiazdę, przekazując Klejnot Odwiecznemu, gracz, którego tura jest następna, zdobywa Premię Gwiazdy (biała karta Czaszki), jeśli jest jeszcze dostępna.



Przetasowanie

Wszyscy gracze przekazują swoje zakryte karty z ręki Pierwszemu Graczowi. Pierwszy Gracz tasuje razem wszystkie karty z rąk każdego gracza.
Następnie, zaczynając od siebie i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozdaje wszystkie karty ponownie, po jednej karcie na raz.



Ocena sytuacji

Wartownik nic nie robi w swojej turze.

*Używana tylko w rozgrywkach 3-osobowych.


3 graczy

POZIOM E

CISZA

Próba ciszy

Za Wielką Bramą znajduje się cicha przestrzeń, która zdaje się rozciągać w nieskończoność. W oddali słyszycie słabe wołania Losowych Odwiecznych. Współpracujcie, aby pokonać tę próbę.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



1 3 karty Poziomu

Umieśćcie trzy karty Poziomu E (Premia Gwiazdy, Obszar Zadań, Obszar Kluczy) zgodnie ze wskazaniem.

2 4-8 dysków Komunikacji

Umieśćcie na karcie Premii Gwiazdy dyski Komunikacji, które odpowiadają kolorom wszystkich graczy biorących udział w rozgrywce. Nieużyte dyski odłóżcie do pudełka.

3 4 Klucze

Umieśćcie cztery Klucze na miejscach najbardziej z lewej strony karty Obszaru Kluczy.

4 1 karta Pola – GÓRA

Umieśćcie odkrytą kartę Pola GÓRA w górnym rzędzie Obszaru kart Pola. Wszystkie 4 okrążenia będą rozgrywane na zasadach GÓRY.

5 3 karty Odwiecznych E

Przygotujcie trzech losowych Odwiecznych E w górnym rzędzie Pola. Potasujcie zakrytą talię Losową. Rozdajcie po osiem kart każdemu Odwiecznemu, aby utworzyć ich (losową) talię Odwiecznego. Pozostałe karty z tej talii odłóżcie do pudełka.

Przygotujcie Klejnoty, Gwiazdy, Serca, Premie 4. okrążenia i talie Początkowe według standardowych zasad.
*Przygotujcie karty Pola i pozostałych Odwiecznych zgodnie z wybranym Trybem Trudności. 01 02

6 Karty Zadań (po 3 karty na każdego gracza)

Zadania Początkowe



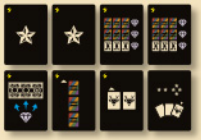
– Rozdajcie każdemu graczowi po jednej karcie Zadania Początkowego, odpowiadającej jego kolorowi gracza.

Zadania 6/7/8/9



– Potasujcie zakryte karty Zadań 6/7/8/9 i rozdajcie każdemu graczowi po jednej karcie.

Zadania Ogólne



– Potasujcie zakryte karty Zadań Ogólnych i rozdajcie każdemu graczowi po jednej karcie.

*Karty Zadań nie są częścią waszych rąk i nie wliczają się do limitu kart na ręce!



4 graczy

Wszystkie pozostałe karty Zadań Ogólnych są usuwane z gry.



3 graczy oraz 2 graczy



Wszystkie pozostałe karty Zadań Ogólnych umieśćcie na miejscu najbardziej z prawej strony karty Obszaru Zadań, tworząc talię Zadań Ogólnych.

Pierwszym Graczem jest gracz czerwony. Jeżeli nie bierze on udziału w rozgrywce, Pierwszym Graczem zostaje gracz niebieski. Jeżeli nie bierze on udziału w rozgrywce, Pierwszym Graczem zostaje gracz zielony.

Jak zdobyć cztery Klucze

Aby odnieść zwycięstwo, każdy gracz musi ukończyć wymaganą liczbę Zadań.



4 graczy

Każdy gracz otrzymuje 3 karty Zadań. Po tym, jak ukończysz Zadanie, umieść jego kartę odkrytą po lewej stronie karty Obszaru Zadań. Następnie przesuń Klucz odpowiadający twojemu kolorowi o jedno pole w prawo. Po ukończeniu drugiego Zadania umieść jego kartę odkrytą na karcie Obszaru Zadań i przesuń twój Klucz ponownie w prawo. W tym momencie znajdzie się on w Obszarze Zdobytych Kluczy, co jest celem. Pozostałej karty Zadań nie będziesz używać, umieść ją więc odkrytą w Obszarze kart odrzuconych.



Czerwony gracz ukończył dwa Zadania. Niebieski gracz ukończył jedno Zadanie. Zielony gracz nie ukończył jeszcze żadnego Zadania. Żółty gracz nie ukończył jeszcze żadnego Zadania.

3 graczy

Każdy gracz otrzymuje 3 karty Zadań. Pozostałe karty Zadań Ogólnych tworzą talię Zadań Ogólnych. Ukończenie Zadania działa tak samo, jak w rozgrywkach 4-osobowych. Jednak gdy twój Klucz dotrze do Obszaru Zdobytych Kluczy, nie odrzucaj twojej ostatniej karty Zadania. Zamiast tego zachowaj ją i dobierz jedną dodatkową kartę Zadania z talii Zadań Ogólnych. Każdy gracz może w trakcie rozgrywki dobrać tylko jedną kartę z talii Zadań Ogólnych. Po ukończeniu kolejnego Zadania przesuń Klucz w kolorze, który nie jest używany przez żadnego gracza. Gdy ten Klucz dotrze do Obszaru Zdobytych Kluczy, karty Zadań gracza, który ukończył już oba swoje zadania, nie mogą być już używane i są umieszczane odkryte w Obszarze kart odrzuconych.



Rozgrywka 3-osobowa z czerwonym, niebieskim i zielonym jako graczami. Czerwony gracz ukończył już dwa Zadania.
Następnie czerwony gracz kończy jeszcze jedno Zadanie. Przesuwa on nieużywany przez żadnego gracza żółty Klucz o jedno pole w prawo.

2 graczy

Działa tak samo, jak w rozgrywkach 3-osobowych, z jedynym wyjątkiem. Za każdym razem, gdy ukończysz Zadanie, dobierz jedną kartę z talii Zadań Ogólnych. Gdy ta talia się wyczerpie, nie można już zdobywać kart Zadań.

Odwieczni E

Odwieczni E korzystają z ośmiu kart z talii Losowej, która zawiera karty Liczb (niebieskie, czerwone, żółte, zielone 1-9) oraz cztery karty Unikatu. Klątwy z Odwiecznych E zostają aktywowane raz, natychmiast po Przebudzeniu. Nie pozostają aktywne, gdy znajdują się w Obszarze Przebudzenia.



YETI

Każdy gracz przenosi wierzchnią kartę ze swojej talii Gracza odkrytą do Obszaru kart odrzuconych.

*Jeśli gracz nie ma kart w swojej talii, ta Klątwa nie wpływa na tego gracza.



CYKLOP

Przenieście dwie karty z Pola do Obszaru kart odrzuconych. Karty Czaszki oraz karta OBOZU Premii 4. okrążenia również podlegają odrzuceniu. Należy odrzucać karty najpierw od prawej do lewej, od góry do dołu. Rząd, w którym Przebudzono Cyklopa, jest pomijany (te karty są już odrzucane).

*Jeżeli na Polu znajduje się tylko jedna karta, zostaje odrzucona ta jedna karta.
*Jeżeli nie ma tam żadnych kart, ta Klątwa nie wywołuje żadnego efektu.



KAPPA

Przenieście 1 kartę Unikatu Rzeki z Obszaru Premii Rzeki do Obszaru kart odrzuconych.

*Jeżeli nie ma tam karty Unikatu Rzeki, ta Klątwa nie wywołuje żadnego efektu.
*W Trybie Profesjonalnym odrzućcie fioletowe karty Gwiazdy, zamiast kart Unikatu Rzeki.



GOLEM

Kradnie Klejnot Przebudzonemu Odwiecznemu, który ma Klejnot w Obszarze Przebudzenia. Priorytet kradzieży Klejnotu jest od lewej do prawej. Klątwa Odwiecznego, któremu został ukradziony Klejnot, staje się ponownie aktywna!

*Umieśćcie ukradziony Klejnot na Golemie.
*Jeżeli w Obszarze Przebudzenia nie ma Odwiecznego z Klejnotem, ta Klątwa nie wywołuje żadnego efektu.

Cisza

Wszelkie rozmowy są generalnie zabronione na tym Poziomie. *Można rozmawiać jedynie w celu wyjaśniania zasad.
Ponadto, dysków Komunikacji nie można używać na początku gry.
Aby móc z nich korzystać, musicie zdobyć Gwiazdę.





Zdobywane Gwiazdy muszą być umieszczane na karcie Premii Gwiazdy w kolejności (od góry do dołu, od lewej do prawej).
Po zdobyciu pierwszej Gwiazdy każdy gracz bierze dwa dyski Komunikacji w jego kolorze, które od teraz mogą być używane.
*Komunikacja werbalna nadal jest zabroniona.



Po zdobyciu drugiej Gwiazdy wszyscy gracze odkrywają swoje karty Zadań. Możecie jedynie odkryć swoje Zadania. Rozmowy na ich temat są zabronione.

*W rozgrywkach 2- i 3-osobowych, po zdobyciu drugiej Gwiazdy, każda dobierana karta z talii Zadań Ogólnych jest natychmiast odkrywana.



Po zdobyciu trzeciej, czwartej i piątej Gwiazdy każdy gracz odkrywa wszystkie karty na swojej ręce. Gracze mogą rozmawiać na temat wszystkich kart do końca aktualnej tury. Następnie każdy gracz bierze swoje odkryte karty z powrotem na swoją rękę.

*Jest to taki sam efekt, jak karta Zdolności Odwiecznego – Ducha.
*Zdobywając piątą Gwiazdę, umieśćcie ją na wierzchu trzeciej i czwartej Gwiazdy.





Po zagraniu karty Zdolności Odwiecznego A każdy gracz odkrywa wszystkie karty na swojej ręce. Gracze mogą rozmawiać na temat wszystkich kart do końca aktualnej tury. Następnie każdy gracz bierze swoje odkryte karty z powrotem na swoją rękę.

*Jest to taki sam efekt, jak karta Zdolności Odwiecznego – Ducha.

Karty Zadań

Po ukończeniu Zadania natychmiast odkryj kartę tego Zadania i przesuń odpowiedni Klucz o jedno pole w prawo.



Karty Zadań Początkowych

Jeśli w momencie zdobycia 3. lub 4. Gwiazdy, możesz odkryć 1/2/3/4/5 w twoim kolorze, to Zadanie zostaje przez ciebie ukończone.



*Do ukończenia tego Zadania mogą zostać użyte karty dwukolorowe.
*Karty Unikatu nie mogą zostać użyte do ukończenia tych Zadań.
*Moment zdobycia 4. Gwiazdy jest ostatnim, w którym możesz ukończyć to Zadanie.



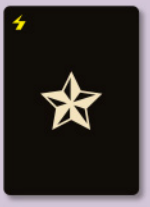
Karty Zadań 6 / 7 / 8 / 9

Jeśli zagrasz na Pole odpowiednio kartę 6/7/8/9 w dowolnym kolorze, zanim zostanie zdobyta 3. Gwiazda, to Zadanie zostaje przez ciebie ukończone.

*Karty Unikatu nie mogą zostać użyte do ukończenia tych Zadań.
*Po zdobyciu 3. Gwiazdy nie można już ukończyć tych Zadań.

Karty Zadań Ogólnych

Aby ukończyć te Zadania, to gracz, który je posiada musi wykonać odpowiadające im Zadanie – nie inni gracze.



Zdobycie Gwiazdy

Po tym, jak zdobędziesz Gwiazdę i umieścisz ją na karcie Premii Gwiazdy, to Zadanie zostaje przez ciebie ukończone.

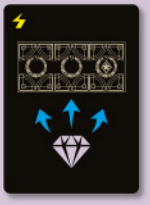
*Nie może zostać ukończone poprzez zagranie karty Zdolności Odwiecznego A.
*Ta karta występuje w dwóch egzemplarzach.



Tworzenie konkretnego Klejnotu

Po tym, jak stworzysz Klejnot poprzez „trzy karty w tym samym kolorze", „trzy karty w różnych kolorach" albo „trzy karty o tej samej wartości", to Zadanie zostaje przez ciebie ukończone.

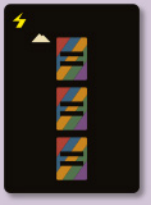
*Może zostać ukończone, nawet jeśli tworzenie Klejnotu odbywa się za pomocą karty Zdolności Wiedźmy.
*Ta karta występuje w dwóch egzemplarzach.



Przekazanie Klejnotu 7.-9. Odwiecznemu

Po tym, jak przekażesz Klejnot Odwiecznemu na 7., 8. lub 9. miejscu w Obszarze Przebudzenia (licząc od miejsca najbardziej z lewej), to Zadanie zostaje przez ciebie ukończone.

*Może zostać ukończone poprzez Przebudzenie Golema na 7., 8. lub 9. polu w Obszarze Przebudzenia, ponieważ Golem ukradnie Klejnot od innego Odwiecznego.



Ukończenie Układanki

Po tym jak zagrasz kartę na Pole, kończąc kolumnę kart w tym samym kolorze, to Zadanie zostaje przez ciebie ukończone.

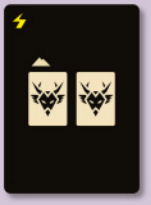
*Aby ukończyć Układankę, wystarczy, że zagrasz ostatnią kartę (na dowolny rząd Pola) w kolumnie. Dwie pierwsze karty mogą zostać zagrane przez dowolnego gracza.
*Wszystkie trzy karty muszą znajdować się w tej samej kolumnie.
*Wszystkie trzy karty muszą być w tym samym kolorze.
*Można zastępować karty kartami Unikatu, Minotaura itd.



Posiadanie karty Unikatu na ręce

Po zdobyciu 2. lub 4. Gwiazdy, jeśli masz co najmniej jedną kartę Unikatu na ręce, to Zadanie zostaje przez ciebie ukończone.

*Jeśli zdobywasz kartę Unikatu, gdy zdobywasz 2./4. Gwiazdę, można ją odkryć.
*To Zadanie nie może zostać ukończone w momencie zdobycia 1., 3., lub 5. Gwiazdy.



Zagranie karty Unikatu

Po tym, jak zagrasz kartę Unikatu po prawej stronie karty Unikatu już znajdującej się w grze (bezpośrednio sąsiadująco w tym samym rzędzie), to Zadanie zostaje przez ciebie ukończone.

*Nie może zostać ukończone poprzez zagranie Minotaura albo karty Premii OBOZU.

POZIOM F

SMOK

Przebudzenie Smoka

Tajemnica tego niezwykłego życia wiąże się ze Smoczym Jajem. Czy zdołacie być świadkami Przebudzenia Smoka i uda się wam powrócić do waszego świata?



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1 4 karty Poziomu

Umieśćcie 4 karty Poziomu zgodnie ze wskazaniem na ilustracji po prawej.

2 4 Klucze

3 7 Klejnotów

4 1 Gwiazda

5 1 dysk Wartownika

6 1 druga połowa talii Wartownika (8 kart)

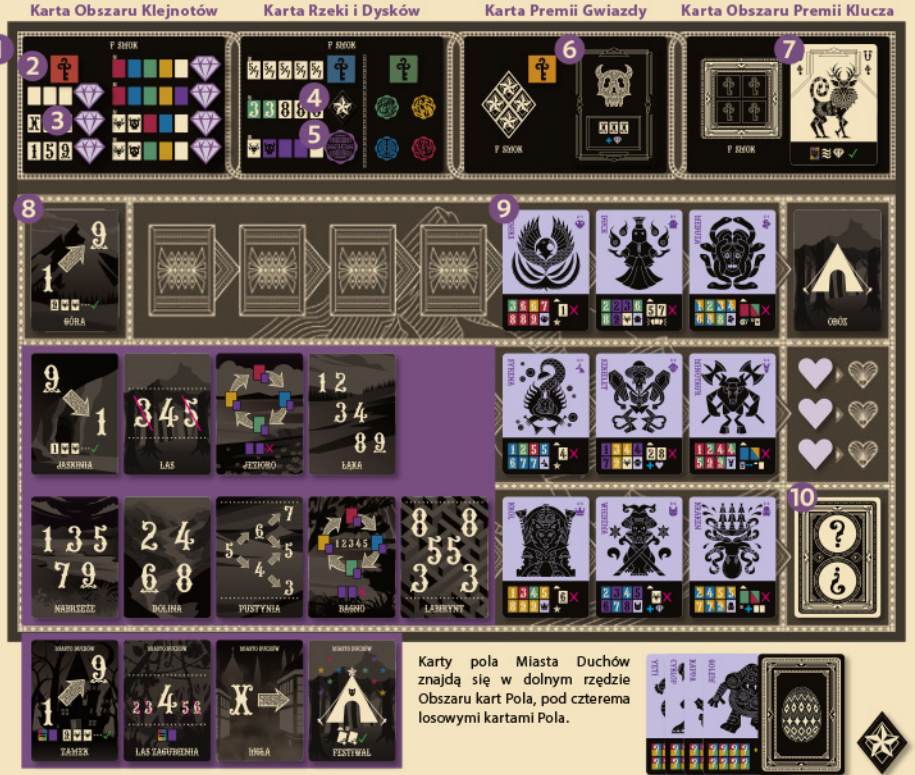
Umieśćcie wszystkie osiem kart drugiej połowy Talii Wartownika odkryte na wierzchu karty Premii Gwiazdy. Kolejność nie ma znaczenia.



7 2 karty Premii Klucza, 1 karta Premii Obozu i 1 karta Unikatu Rzeki

Umieśćcie odkryte w dowolnej kolejności na wierzchu karty Obszaru Premii Klucza.





Karty pola Miasta Duchów znajdą się w dolnym rzędzie Obszaru kart Pola, pod czterema losowymi kartami Pola.

8 14 kart Pola

– Umieśćcie kartę Pola GÓRA w górnym rzędzie Obszaru kart Pola. Wszystkie 4 okrążenia będą rozgrywane na zasadach GÓRY.

– Potasujcie zakryte cztery karty Pola Miasta Duchów i ułóżcie je jedna na drugiej w dolnym rzędzie Obszaru kart Pola.

– Potasujcie zakryte dziewięć kart Pola (wskazanych powyżej).

– Umieśćcie cztery z nich jedna na drugiej w środkowym rzędzie. Odkryjcie wierzchnią kartę.

– Umieśćcie kolejne cztery na wierzchu kart Pola Miasta Duchów w dolnym rzędzie. Odkryjcie wierzchnią kartę.

– Wszystkie pozostałe karty Pola odłóżcie zakryte do pudełka.

Pozostałe cztery Gwiazdy, Serca i kartę Premii 4. okrążenia OBOZU przygotujcie zgodnie ze standardowymi zasadami.

9 9 Odwiecznych i 9 talii Odwiecznych



– Przygotujcie 3 losowych Odwiecznych A. Umieśćcie po jednym w górnym, środkowym i dolnym rzędzie Pola.
– Przygotujcie 3 losowych Odwiecznych B. Umieśćcie po jednym w górnym, środkowym i dolnym rzędzie Pola.
– Przygotujcie 3 losowych Odwiecznych C. Umieśćcie po jednym w górnym, środkowym i dolnym rzędzie Pola.

10 Talia Losowa (40 kart), 4 Odwiecznych E, 1 Jajo Smoka, 1 Gwiazda

– Potasujcie wszystkie karty w talii Losowej i umieśćcie ją zakrytą w dolnym rzędzie Obszaru Premii 4. okrążenia.
– Następnie umieśćcie czterech Odwiecznych E, zakrytych, na wierzchu Talii Losowej.
– Następnie umieśćcie zakryte Jajo Smoka na wierzchu Odwiecznych E.
– Na koniec umieśćcie Gwiazdę na wierzchu Jaja Smoka.

Przygotowanie Gracza

Osobiste plansze Przebudzenia (po 1 dla każdego gracza) i Odwieczni D (po 1 dla każdego gracza)

Każdy gracz bierze planszę Przebudzenia i Odwiecznego D, zgodnie ze swoim kolorem. Każdy gracz umieszcza Odwiecznego D odkrytego po lewej stronie swojej planszy. Czerwony to Pegaz, niebieski to Barong, zielony to Dżin i żółty to Kyubi.

Talie Początkowe wykorzystują talie Odwiecznych D (po 8 kart w każdej)

Każdy gracz tasuje 8 zakrytych kart z talii jego Odwiecznego D i umieszcza je obok swojej planszy, tworząc swoją talię Gracza. Każdy gracz dobiera 3 karty ze swojej talii Gracza.

*Nie będziecie używać swoich standardowych talii Początkowych. Odłóżcie je do pudełka.

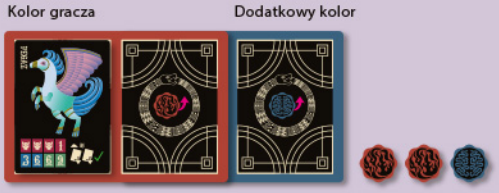


Klątwa Odwiecznego D wpływa tylko na gracza, do którego jest on przypisany. Na przykład, tylko czerwony gracz może aktywować efekt Pegaza: W twojej turze możesz zagrać jedną lub dwie karty na dowolny rząd Pola i/albo na Rzekę.

2 graczy

W rozgrywkach 2-osobowych każdy z was rozpoczyna z jedną dodatkową planszą Przebudzenia oraz jednym dyskiem Komunikacji w tym kolorze. Dodatkowego dysku Komunikacji można używać tylko podczas Przebudzania Odwiecznych przy użyciu swojej planszy Przebudzenia.

*Przygotujcie plansze Przebudzenia zgodnie ze wskazaniem po prawej.



Jak zdobyć cztery Klucze



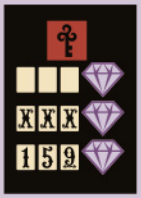
Aby odnieść zwycięstwo, wszyscy gracze muszą ukończyć różne cele.
Za każdym razem gdy zdobędziecie Klucz, otrzymacie również Premię Klucza.

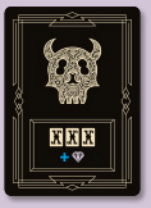
Tworzenie Klejnotów z ręki

Na Poziomie F dostępne są tylko 3 przepisy na Klejnoty, które mogą być tworzone z ręki.
Jeśli stworzycie wszystkie 3 Klejnoty, zdobywacie Klucz.

*Nie zdobywacie Gwiazdy podczas tworzenia Klejnotu z 1/5/9.

[Wskazówka] Na Poziomie F, jeśli zdobywacie Gwiazdę, zdobywacie kartę Wartownika. Możecie użyć karty Zdolności Wartownika, aby stworzyć Klejnot „trzy karty o tej samej wartości".



Tworzenie Klejnotów w Rzece

Możecie tworzyć Klejnoty używając 5 kart zagranych na Rzekę.

*Gdy tworzycie Klejnot z waszej ręki, zagrajcie karty na Rzekę, jak zwykle.
*Możecie w swojej turze zagrać pojedynczą kartę z ręki na Rzekę, jak zwykle.

Gdy w Rzece znajdzie się pięć lub więcej kart, zanim odrzucicie wszystkie karty, możecie wybrać z nich dowolne pięć kart i stworzyć z nich Klejnot.

*Jeśli możecie wykorzystać w Rzece dwa przepisy jednocześnie, musicie wybrać jeden z nich.
*Przy tworzeniu Klejnotu w Rzece można użyć wielu kart Unikatu oraz kart Czaszki.

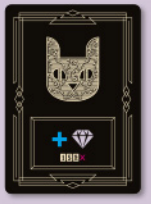


Karty Czaszki nie mogą być zagrywane na Rzekę do momentu, aż zdobędziecie kartę Unikatu Premii Klucza.

Kolejność kart zagranych na Rzekę nie ma znaczenia. Dostępne są 4 przepisy w Rzece:
– Czerwona + niebieska + zielona + żółta + dowolna
– Czerwona + niebieska + zielona + żółta + fioletowa
– Unikat + Czaszka w dowolnym kolorze + czerwona + niebieska + dowolna
– Unikat + Czaszka w dowolnym kolorze + zielona + żółta + dowolna



Jedną z Premii Klucza jest karta Unikatu Premii Klucza. Od razu po jej zyskaniu, zagrajcie ją na pierwsze od lewej miejsce w Rzece. Jeśli na tym miejscu znajduje się już inna karta, przenieście ją na inne, puste miejsce w Rzece.
Do końca rozgrywki mają zastosowanie poniższe efekty:
– Karty Czaszki na ręce mogą być zagrywane na Rzekę. Oznacza to również, że karty Czaszki mogą być używane do tworzenia Klejnotów.
– Karta Unikatu Premii Klucza oraz karty Czaszki w pasującym kolorze mogą pomóc w tworzeniu dowolnego Klejnotu z Rzeki - nie tylko tych dwóch przepisów, które tego wymagają. Przykład: czerwona karta Czaszki może być użyta w przepisie „czerwona + niebieska + zielona + żółta + dowolna".
– Karta Unikatu Premii Klucza nigdy nie jest przenoszona do Obszaru kart Odrzuconych, gdy Rzeka jest oczyszczana.



Karta Zdolności Wiedźmy może Tworzyć dowolny z dwóch Klejnotów z ręki (wciąż nie może Stworzyć z przepisu 1/5/9) lub dowolny z czterech Klejnotów z Rzeki.

Zdobywanie Kluczy, Gwiazd i dysków Wartownika z Rzeki

Posiadajcie te konkretne karty (lub karty Unikatu) w Rzece, aby zdobyć odpowiadający im znacznik.
– Aby zdobyć Klucz, w Rzece musi znajdować się pięć kart 5 i/albo 7.
– Aby zdobyć Gwiazdę, w Rzece muszą znajdować się dwie zielone 3 oraz trzy 8.
– Aby zdobyć dysk Wartownika, w Rzece musi znajdować się karta Unikatu, fioletowa karta Czaszki, dwie fioletowe karty oraz dowolna karta.
Zasady dotyczące dysku Wartownika zostały szczegółowo opisane na następnej stronie.




Przebudzanie Odwiecznych: Osobiste Obszary Przebudzenia

Gdy Przebudzasz Odwiecznego, możesz przenieść go do swojego Osobistego Obszaru Przebudzenia, zamiast do zwykłego Obszaru Przebudzenia na górze planszy Głównej. Każdy gracz może zrobić to tylko raz na grę.

Najpierw umieść jeden dysk Komunikacji w twoim kolorze na Karcie Rzeki i Dysków. Następnie umieść Przebudzonego Odwiecznego na miejscu najbardziej z prawej twojego Osobistego Obszaru Przebudzenia. Klątwa tego Odwiecznego będzie wpływać tylko na ciebie.

*Należy jednak pamiętać, że Klątwa Yeti wciąż będzie wpływać na wszystkich.

*Możecie przekazać Klejnot Odwiecznemu w waszym Osobistym Obszarze Przebudzenia.





Gdy wszystkie cztery kolorowe dyski znajdą się na karcie Rzeki i Dysków, zdobywacie Klucz. Gdy zdobywacie dysk Wartownika, musicie natychmiast umieścić go na karcie Rzeki i Dysków, jako dowolny, wybrany przez was kolor. Raz umieszczony na tej karcie dysk nie może zmienić swojej pozycji. Użycie dysku Wartownika pozwala jednemu graczowi uniknąć konieczności Przebudzenia Odwiecznego w jego Osobistym Obszarze Przebudzenia, ponieważ dysk Wartownika wciąż liczy się do zdobycia Klucza.

*Ten gracz nadal może Przebudzić Odwiecznego w swoim Osobistym Obszarze Przebudzenia. W takim przypadku umieszcza swój dysk Komunikacji na wierzchu dysku Wartownika.

3 graczy

Nie możecie zdobyć Klucza, jeśli nie użyjecie dysku Wartownika.

2 graczy

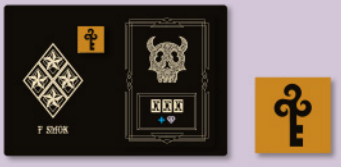
Każdy gracz może Przebudzić do 2 Odwiecznych na swoim Osobistym Obszarze Przebudzenia. Umieść Odwiecznego w twoim Osobistym Obszarze Przebudzenia w twoim kolorze gracza i najpierw użyj dysku Komunikacji w twoim kolorze.

Czerwony jako pierwszy Niebieski jako drugi



Osobisty Obszar Przebudzenia w grze 2-osobowej

Zdobywanie Gwiazd



Po zdobyciu 4 Gwiazd zdobywacie Klucz.

*Możecie zdobywać Premie Gwiazd za pomocą kart Zdolności Odwiecznych A, ale nie liczą się one jako warunek zdobycia Klucza.

*Musicie umieścić znaczniki Gwiazd na karcie Premii Gwiazdy.

Premia Gwiazdy

Gdy zdobywasz Premię Gwiazdy, musisz dodać do swojej ręki wybraną kartę Wartownika.



Stwórzcie Klejnot korzystając z przepisu: „trzy karty o tej samej wartości" i ofiarujcie go Odwiecznemu w Obszarze Przebudzenia. Inaczej niż na Poziomie D, możecie wybrać dowolnego Odwiecznego.

*Ta karta nie wywołuje żadnego efektu, jeśli już Stworzyliście ten Klejnot.

Każdy gracz przekazuje wszystkie karty ze swojej ręki graczowi, który użył tej karty Zdolności. Potasujcie te karty zakryte. Następnie, zaczynając od gracza, który będzie zaczynał kolejną turę, rozdajcie po jednej karcie każdemu graczowi w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, i kontynuujcie do momentu rozdania wszystkich kart.

Talia Smoka

Po ukończeniu dolnego rzędu Pola cztery razy, Smok zostanie Przebudzony.
Osiem kart tworzących Talię Smoka to siedem kart znajdujących się obecnie w dolnym rzędzie oraz jedna karta Wartownika. Aby utworzyć Talię Smoka, najpierw umieść Gwiazdę na karcie Premii Gwiazdy i wybierz kartę Wartownika. Następnie weź wybraną kartę Wartownika wraz z siedmioma kartami znajdującymi się obecnie w dolnym rzędzie Pola i potasuj je zakryte. Na koniec, umieść te 8 kart na spodzie twojej talii Gracza.



*Jeżeli karta Premii 4. okrążenia OBOZU znajduje się w dolnym rzędzie Pola, należy ją przenieść do Obszaru kart odrzuconych. W takim przypadku Talia Smoka będzie składała się z 7, zamiast z 8 kart. Jeżeli na kartę Czaszki została zagrana karta Liczby lub Unikatu, do talii Smoka zostanie dodana tylko karta Liczby lub Unikatu znajdująca się na wierzchu. Karta Czaszki znajdująca się pod spodem powinna zostać przeniesiona do Obszaru kart odrzuconych. W ten sposób Talia Smoka nigdy nie będzie miała więcej niż 8 kart.





Przebudzony Smok umieszczany jest na wierzchu karty Końca Gry w Obszarze Premii Rzeki. Oznacza to, że nie możecie otrzymać karty Końca Gry i nie poniesiecie porażki, gdy musicie zdobyć Premię Rzeki, a nie pozostały już żadne karty Unikatu Rzeki do zdobycia.
Smok nigdy nie może zostać przeniesiony do Obszaru kart odrzuconych.

*Nadal możecie zagrywać karty na Rzekę i tworzyć Klejnoty z przepisów Rzeki.



Premia Gwiazdy

Wyłonienie się Odwiecznych E



Wraz z Przebudzeniem Smoka, wyłania się 4 Odwiecznych E. Przygotujcie Odwiecznych E w dolnym rzędzie Pola, tasując zakrytą talię Losową. Rozdajcie po osiem kart każdemu Odwiecznemu, aby utworzyć ich talie Odwiecznych. Pozostałe karty z tej talii odłóżcie do pudełka.

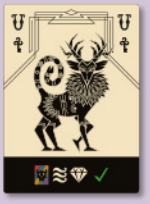
*Cztery karty Pola dolnego rzędu to karty Pola Miasta Duchów, które zostały umieszczone podczas przygotowania rozgrywki.



Premie Klucza



Na Poziomie F, gdy zdobywasz Klucz, otrzymujesz wybraną przez siebie Premię Klucza. Występują 4 Premie Klucza.
Gracze odnoszą zwycięstwo po zdobyciu wszystkich 4 Kluczy.
*Efekt ostatniej Premii Klucza nie zostanie więc aktywowany.



Unikat Premii Klucza

Natychmiast zagraj na Rzekę na miejsce najbardziej z lewej.
Ta karta nie może zostać przeniesiona do Obszaru kart odrzuconych.
Karty Czaszki na ręce mogą być zagrywane na Rzekę.
Karty Czaszki mogą być używane do tworzenia Klejnotów z przepisów.
Karty Czaszki oraz karta Unikatu Premii Klucza mogą pomóc w tworzeniu dowolnego Klejnotu z Rzeki, nie tylko przy wykorzystaniu dwóch przepisów, które wprost tego wymagają.





Dodaj tę kartę Zdolności na rękę.
Odśwież wszystkie wydane Serca.
*Tak samo jak Premia 4. okrążenia w środkowym rzędzie.



Natychmiast zmień dowolne Pole w OBÓZ.
*Tak samo jak Premia 4. okrążenia w górnym rzędzie.



Umieśćcie w Obszarze Premii Rzeki.
*Nie trafia bezpośrednio do twojej ręki.

Zwycięstwo / Zakończenie

Po zdobyciu wszystkich czterech Kluczy przenieście ostatnią kartę z Obszaru Premii Klucza do Obszaru kart odrzuconych. Na karcie Obszaru Premii Klucza zobaczycie „drogę powrotną do waszego świata".

ZAKOŃCZENIE

Po zobaczeniu narodzin Smoka, Odkrywcy pojęli tajemnicę życia. Prawo podtrzymujące cykl życia jest samym Smokiem, a zjawisko skróconych długości życia było skutkiem reinkarnacji Smoków. Ich świat i Odwieczny Świat są połączone poprzez Pierścień Uroborosa. Pod czujnym okiem Wartownika, Odkrywcy powracają bezpiecznie do swojego pierwotnego świata. Po tym zjawisko skróconych żywotów zdaje się ustępować.



POZIOM A+
ZAAWANSOWANY

Znajdujecie się ponownie w Odwiecznym Świecie i jesteście świadkami spustoszenia Rzeki Życia. Z pomocą Meduzy i jej towarzyszy możecie przywrócić kartę Unikatu do Rzeki Życia.



Tryb Zaawansowany

Gratulujemy ukończenia Poziomu F!
Od tego momentu wprowadzamy Tryb Zaawansowany dla poziomów A, B, C, D i E (oznaczanych jako A+, B+, C+, D+ i E+).
Zasady zagrywania kart na Pole będą łatwiejsze, ale aspekty ukończenia każdego Poziomu będą trudniejsze.
– Podczas korzystania z Tabeli Przygotowania Poziomów, używajcie Trybu Początkującego dla wszystkich Poziomów.
– O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie pozostałe zasady dla każdego Poziomu pozostają takie same.

Mniej Gwiazd

Nie ma zmian warunków zwycięstwa dla Poziomu A+. Nadal potrzebujecie zebrać 4 Gwiazdy, aby odnieść zwycięstwo. Jednak podczas Przygotowania rozgrywki zostaną umieszczone tylko cztery Gwiazdy, zamiast standardowo sześciu. Przygotowując Poziom nie umieszczajcie dwóch Gwiazd w Obszarze Przebudzenia, które można zdobyć, ofiarując Klejnoty Odwiecznym.



– Nie zdobędziecie już Gwiazdy po ofiarowaniu Klejnotów pierwszym trzem Odwiecznym w Obszarze Przebudzenia.
– Nie zdobędziecie również Gwiazdy po ofiarowaniu Klejnotów kolejnym trzem Odwiecznym w Obszarze Przebudzenia.

Brak kart Unikatu Rzeki i obecność Meduzy

Przygotowując Poziom nie umieszczajcie żadnych kart Unikatu Rzeki w Obszarze Premii Rzeki. Zamiast tego umieśćcie jedną kartę Unikatu Rzeki w Obszarze kart odrzuconych, a pozostałe dwie odłóżcie do pudełka. Oznacza to, że jeśli na Rzekę zostanie zagranych pięć kart, wszyscy natychmiast ponosicie porażkę.



Dodatkowo, podczas przygotowania Poziomu upewnijcie się, że Meduza jest jednym z Odwiecznych. Dzięki temu możecie użyć Zdolności Meduzy, aby dodać jedną kartę Unikatu do Obszaru Premii Rzeki!



POZIOM B + WSPARCIE

Ponownie docieracie do Miasta Duchów, ale tym razem znajduje się tam Wartownik. Przebudźcie Odwieczne Duchy i tchnijcie nowe życie w Festiwal.



Pojawienie się Wartownika

Nie ma zmian warunków zwycięstwa dla Poziomu B+. Nadal potrzebujecie Przebudzić 4 Odwiecznych B, aby odnieść zwycięstwo.
Na Poziomie B+ Wartownik wykona swoją turę po ostatnim graczu, tak jak na Poziomie D. Jednak na Poziomie B+ nie ma możliwości zadawania mu obrażeń.

Przygotowując Poziom B+ użyjcie dysku Wartownika, karty Ataku Wartownika, karty Poziomu D (karta talii Wartownika), jednej karty Końca Gry oraz szesnastu kart Wartownika. Przygotujcie talię Wartownika w taki sam sposób, jak na Poziomie D.

Na koniec umieśćcie odkrytą kartę Ataku Wartownika tak, aby zakrywała Obszar Zdobytych Kluczy na karcie Poziomu D. Poza tym, karta Ataku Wartownika nie jest używana na Poziomie B+.
Umieszczacie wszystkie zdobywane Klucze na karcie Poziomu B, jak zwykle.



Festiwalowe Godziny Szczytu



Wraz z przybyciem Wartownika, Festiwal nabiera tempa i osiąga punkt kulminacyjny.
Zasady karty Pola FESTIWALU ulegają zmianie.

Podczas zagrywania kart na Pole i/albo na Rzekę musisz zagrać dwie karty w jednej turze.

*Dwie na Pole / Dwie na Rzekę / Jedna na Pole i jedna na Rzekę

Jeśli nie możesz zagrać dwóch kart w jednej turze (czyli masz zero lub jedną kartę na ręce), cykl życia zostaje przerwany i wszyscy natychmiast ponosicie porażkę.
– Użycie kart Zdolności, tworzenie Klejnotów i wydawanie Serc nie są uważane za zagrywanie karty na Pole lub na Rzekę.

POZIOM C +
KOMBINACJE

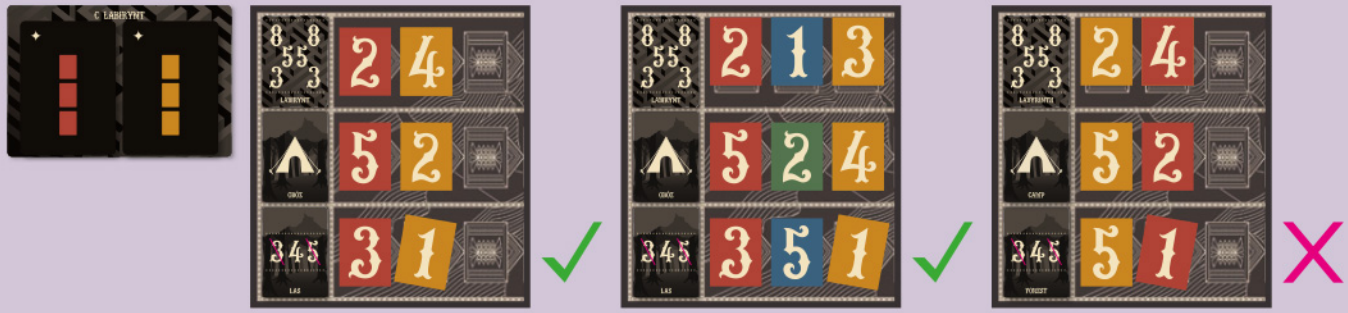
Labirynt stał się niemożliwie skomplikowany. Wykorzystajcie moce Odkrywców, aby ukończyć Wielką Układankę i przywrócić Labirynt do jego pierwotnej formy.



Wielka Układanka

Nie ma zmian w przygotowaniu rozgrywki i warunkach zwycięstwa dla Poziomu C+. Nadal musicie ukończyć wszystkie 4 Układanki. Jednak teraz obie karty Układanki danego poziomu muszą zostać ukończone jako zestaw na Polu, a nie tylko jedna, aby przejść do następnego poziomu.

Obie karty Układanki muszą być ukończone od lewej do prawej na Polu, dokładnie tak, jak są umieszczone na karcie Obszaru Układanki Poziomu C.
Pomiędzy Układankami może być przerwa.



Dwie karty Układanki muszą zostać ukończone od lewej do prawej na Polu.

Karty Unikatu, Zdolności Minotaura i OBOZU

Karty Unikatu, Zdolności Minotaura i OBOZU Premii 4. okrążenia nie mogą być używane do ukończenia żadnej Układanki.
Karty dwukolorowe mogą być używane do ukończenia Układanki jak zwykle.



Karty Unikatu nie mogą być użyte do ukończenia Układanek.

Karty dwukolorowe mogą być używane do ukończenia Układanki jak zwykle.

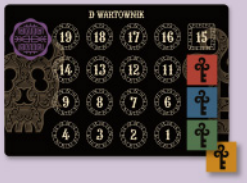
Ta sama karta może zostać użyta do ukończenia obu Układanek. Na przykład: czerwona 2 jest użyta do obu Układanek.

POZIOM D +
PRZEZNACZENIE

Po trzecim spotkaniu z Wartownikiem poznajecie jego prawdziwą tożsamość – jest byłym Odkrywcą, który odwiedził Odwieczny Świat! Rozbudźmy ludzkie emocje, poprzez zderzenie z emocjonalną energią Odkrywcy.



Ostateczny cios



Nie ma zmian warunków zwycięstwa dla Poziomu D+. Nadal musicie zredukować Punkty Życia (PŻ) Wartownika do 0.
Przygotowując Poziom D+, umieśćcie jeden Klucz na 10 PŻ, kolejny na 5 PŻ, a pozostałe dwa na 0 PŻ.
Gdy ma dojść do zdobycia Klucza, obrażenia Wartownikowi musi zadać gracz w kolorze tego Klucza.
Na przykład czerwony Klucz jest następnym Kluczem, więc gracz czerwony musi być tym, który zada decydujące obrażenia, aby zdobyć Klucz (Ostateczny cios).
W grze 3-osobowej, Ostateczny cios dla nieużywanego koloru może zadać dowolny gracz.
W grze 2-osobowej, każdy gracz odpowiada za 2 kolory, z którymi zaczyna Poziom.

Licznik Wartownika

Gdy ma dojść do zdobycia Klucza, gracz zadający Ostateczny cios powinien postarać się zadać obrażenia w taki sposób, aby dysk Wartownika trafił dokładnie na miejsce z Kluczem. Za każde obrażenie, które przekroczy miejsce z Kluczem, ten gracz musi odrzucić jedną kartę ze swojej talii, odkrytą. Pamiętajcie, aby po tym przywrócić PŻ Wartownika do poziomu 20 PŻ.
Przykład: Dysk Wartownika jest dokładnie o 3 obrażenia od miejsca zdobycia Klucza. Gracz zadający Ostateczny cios zadaje 5 obrażeń, więc musi odrzucić 2 karty ze swojej talii.
– Jeśli nie ma on kart w talii, nie odrzuca niczego. Nie wpływa to na karty na ręce.
Gdy ma dojść do zdobycia Klucza, a kolor gracza zadającego Ostateczny cios nie pasuje do koloru tego Klucza, zamiast tego dysk Wartownika zostaje umieszczony na miejscu bezpośrednio przed tym Kluczem. Oznacza to, że następnym razem Ostateczny cios będzie wymagał zadania 1 obrażenia.
Przykład: Dysk Wartownika jest o 3 obrażenia od czerwonego Klucza. Żółty gracz zadaje 4 obrażenia. Ponieważ nie jest czerwonym graczem, dysk Wartownika zostaje umieszczony 1 PŻ przed czerwonym Kluczem, a żółty gracz nie odrzuca żadnych kart.
Przy zdobywaniu ostatniego Klucza, gracz zadający Ostateczny cios musi zadać dokładną liczbę obrażeń, aby ukończyć ten Poziom. Nie mogą przekroczyć miejsca z Kluczem. Jeśli tak się stanie, dysk Wartownika umieszczany jest jedno miejsce przed ostatnim Kluczem. Oznacza to, że gracz zadający Ostateczny cios będzie musiał zadać 1 obrażenie przy następnej okazji, aby odnieść zwycięstwo.

Atak Wartownika

Przygotowując Poziom D+ umieśćcie zakrytą kartę Ataku Wartownika w Obszarze Zdobytych Kluczy na karcie Poziomu D i umieśćcie w pobliżu kość K4.
Umieszczenie Klucza w Obszarze Zdobytych Kluczy wywołuje Atak Wartownika. Rzućcie kością K4. Jeśli wynik to:
1 – Przenieście po jednej odkrytej karcie z talii każdego gracza do Obszaru kart odrzuconych. Taki sam efekt jak Klątwa Yeti.
2 – Przenieście dwie karty z Pola do Obszaru kart odrzuconych. Taki sam efekt jak Klątwa Cyklopa.
3 – Przenieście 1 kartę Unikatu Rzeki z Obszaru Premii Rzeki do Obszaru kart Odrzuconych. Taki sam efekt jak Klątwa Kappy.
4 – Zwróćcie Klejnot z Przebudzonego Odwiecznego w Obszarze Przebudzenia do pudełka. Taki sam efekt jak Klątwa Golema, ale Klejnot jest zwracany do pudełka.



POZIOM E + ZJEDNOCZENIE

Historia wkracza w ostateczną fazę. Aby powrócić do swojego pierwotnego świata, Odkrywcy muszą przejść przez cichą przestrzeń. Ostatecznym testem będzie zrozumienie uczuć swoich towarzyszy. Wykonajcie wyzwania i dążcie do ponownego zjednoczenia.



Zmiana efektów Gwiazd



Przygotowując Poziom E+ umieśćcie na karcie Premii Gwiazdy po jednym dysku Komunikacji każdego gracza, który bierze udział w rozgrywce.

Na Poziomie E+ wprowadzono kilka zmian efektów zdobywanych Gwiazd:
– Pierwsza Gwiazda zapewnia każdemu graczowi jeden (i jedyny) dysk Komunikacji w jego kolorze.
– Druga i trzecia Gwiazda odzyskują do trzech wydanych Serc.
– Czwarta Gwiazda ujawnia karty na rękach wszystkich graczy. Taki sam efekt jak karta Zdolności Ducha.

W standardowej rozgrywce na Poziomie E+ w Trybie Początkującym, Odwieczni A nie są używani. Jednak, jeśli chcielibyście z nich skorzystać, ich karty Zdolności będą odnawiać po 1 wydanym Sercu.

Ograniczenia dysków Komunikacji



Każdy gracz może używać tylko jednego dysku Komunikacji.
Pozostałe dyski przez cały czas będą na kartach Zadań Początkowych.
Zostało to wyjaśnione na kolejnej stronie.
Dyski można umieszczać tylko na Polu lub Rzece.
Nie możesz wykorzystywać dysków innych graczy do wyrażania swoich intencji.
Nie możesz wykonywać żadnych gestów, aby wyrazić swoje intencje.

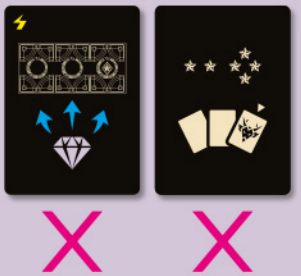
Przygotowanie Odwiecznych

– Przygotowując Odwiecznych E, usuńcie 4 karty Unikatu z talii Losowej.
– Karta Zdolności Ducha ujawnia karty na waszych rękach i pozwala na dyskusje.
Sugerujemy jednak, by nie używać Ducha na Poziomie E+.





Ukańczanie Zadań



Przygotowując Poziom, zanim rozdacie Zadania, odłóżcie do pudełka karty Zadań Ogólnych: „Przekazanie Klejnotu 7.-9. Odwiecznemu" oraz „Posiadanie karty Unikatu na ręce".

Z wyjątkiem twojej karty Zadania Początkowego, wszystkie twoje karty Zadań muszą zostać ukończone przez gracza, którego tura była przed twoją.

Na przykład, niebieski gracz ma Zadanie „Zagraj kartę 7". Więc czerwony gracz, który jest przed niebieskim, musi zagrać 7. Gdy tylko czerwony gracz zagra 7, niebieski odkrywa Zadanie i przesuwa niebieski Klucz o jedno miejsce w prawo.

[WAŻNE] Ukończenie waszych Zadań Początkowych nie skutkuje przesunięciem Kluczy!

[Przypomnienie] Z wyjątkiem Zadania Początkowego, wszystkie wasze karty Zadań muszą pozostać niejawne dla innych graczy, aż do momentu ich ukończenia. Na ostatniej stronie znajduje się lista wszystkich kart Zadań, co pomoże wam w identyfikacji Zadań, które mogą mieć gracze.

Zadania Początkowe i Zwycięstwo



Podczas Przygotowania rozgrywki każdy gracz powinien położyć swoją kartę Zadania Początkowego odkrytą przed sobą. Następnie, umieśćcie dyski Komunikacji tak, aby zakryły 3 Gwiazdy. Te dyski nie mogą być używane na tym Poziomie. Wasze karty Zadań Początkowych mogą zostać ukończone tylko po zdobyciu 4. Gwiazdy.

Następuje zmiana warunków zwycięstwa dla Poziomu E+. Aby odnieść zwycięstwo, musicie wykonać poniższe rzeczy w podanej kolejności:

1) Przesuńcie wszystkie 4 Klucze do Obszaru Zdobytych Kluczy.

2) Zyskajcie 4. Gwiazdę i każdy gracz ujawnia swoje karty na ręce. W tym momencie każdy gracz musi mieć możliwość ukończenia swojego Zadania Początkowego.

– Można używać dwukolorowych kart do ukończenia Zadań Początkowych.

– Nie można używać do tego kart Unikatu.

Jeśli zdobywacie 4. Gwiazdę jeszcze zanim wszystkie cztery Klucze są przesunięte do Obszaru Zdobytych Kluczy, cykl życia załamuje się i wszyscy natychmiast ponosicie porażkę.

Jeśli zdobywacie 4. Gwiazdę, a co najmniej jeden gracz nie ma możliwości ukończenia swojej karty Zadania Początkowego, cykl życia załamuje się i wszyscy natychmiast ponosicie porażkę.

Jeśli uda się wam ukończyć Poziom E+, zdobędziecie coś ważnego, czego nie da się dostrzec gołym okiem.

Epilog: Cyrkulacja Wieczności

EPILOG

Kończąc ostatni Poziom uświadamiacie sobie, że ostatnia karta w waszej ręce była pierwszą kartą, którą otrzymaliście po przybyciu do tego świata. Udało się wam doświadczyć Cyrkulacji Wieczności. Tak jak słońce, które zachodzi dzisiaj, wzejdzie ponownie jutro, łańcuch życia trwa nieprzerwanie. Niech ten wielki cykl trwa wiecznie.

Dziękujemy za granie w Eternal Decks do samego końca!



Gratulacje!
Talia Wartownika zostaje odblokowana jako talia Gracza. Sprawdźcie ją jako talię Początkową.



ROZGRYWKA SOLO

W grze występują dwa tryby rozgrywki Solo: Tryb Podstawowy oraz Tryb Opowieści.
W Trybie Podstawowym będziesz rozgrywać pojedyncze Poziomy.
W Trybie Opowieści będziesz grał wiele Poziomów, jeden po drugim.

Podstawowe zasady rozgrywki Solo

W rozgrywce Solo będziesz kontrolował 3 Golemy. Gra toczy się jak w rozgrywce 3-osobowej. Jeśli masz jakieś pytania o rozgrywkę 3-osobową, sprawdź zasady podstawowe. Podczas przygotowania rozgrywki przygotuj kartę Klejnotu w Obszarze Klejnotów jak dla rozgrywki 3-osobowej.

Następnie przygotuj 3 Golemy (Alfa, Beta, Gamma). Spośród trzech Golemów wybierz jednego jako Golema Podstawowego (GP), a pozostałych dwóch jako Golemy Drugorzędne (GD). Wybierz kolor gracza dla każdego Golema i przygotuj ich talie Początkowe w tych kolorach. Golem Podstawowy będzie miał 3 karty na ręce, a Golemy Drugorzędne tylko po 2 karty. Golem Podstawowy będzie graczem rozpoczynającym i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Golem Podstawowy uzupełnia rękę do trzech kart, jak zwykle, natomiast każdy Golem Drugorzędny uzupełnia swoją rękę do dwóch kart.

Możesz sprawdzić karty wszystkich trzech Golemów, kładąc je odkryte na stole.



Zmiany w zasadach dysków Komunikacji i niektórych symboli



Przygotowując Poziom, przygotuj 2 dyski Komunikacji dla każdego Golema. W rozgrywce Solo zasady używania dysków Komunikacji są całkowicie inne.

– Nie są już używane do komunikacji. Zamiast tego, gdy Golem używa dysku, ten dysk wraca do pudełka, a Golem dodaje jedną kartę z jego talii Gracza na jego rękę.
– Każdy dysk może zostać użyty tylko raz na Poziom. Oznacza to, że każdy Golem może wykonać tę akcję tylko dwa razy na Poziom.
– Każdy Golem może użyć swoich dwóch dysków w dowolnym momencie jako darmową akcję.
  Na przykład: Golem Podstawowy używa jednego ze swoich dysków podczas tury Golema Drugorzędnego.
  Golem Podstawowy dobiera jedną kartę ze swojej talii Gracza na rękę, a jego dysk wraca do pudełka.
– Golem nie może używać dysków innych Golemów.



Ten symbol, który pojawia się na karcie Zdolności Ducha i na Poziomie E, teraz oznacza „każdy Golem dobiera jedną kartę ze swojej talii i dodaje ją na swoją rękę", zamiast „ujawnij wszystkie karty na rękach graczy".

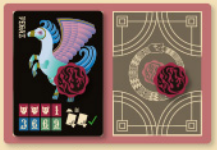


Ten symbol, który pojawia się na Poziomie E, teraz oznacza „gdy dobierasz kartę z talii Zadań Ogólnych, odwróć całą talię odkrywając ją i wybierz dowolną kartę Zadania", zamiast „wszyscy gracze ujawniają swoje karty Zadań".

*Wszystkie karty Zadań posiadane przez każdego Golema na Poziomie E są ujawniane przed rozpoczęciem rozgrywki.

Poziom F: Smok

– Zamiast używać Golemów, wybierz podczas Przygotowania trzech Odwiecznych D. Nie obowiązuje rozróżnienie na Golema Podstawowego i Drugorzędnego. Każdy Odwieczny D uzupełnia swoją rękę do 3 kart na końcu swojej tury. Jedynym wyjątkiem jest Dżinn, który uzupełnia rękę do 4 kart.



– Połóż pierwszy dysk Komunikacji Każdego Odwiecznego D w jego Osobistym Obszarze Przebudzenia (po prawej stronie jego Osobistej planszy Przebudzenia). Gdy Odwieczny zostaje Przebudzony w Osobistym Obszarze Przebudzenia, umieść ten dysk na karcie Poziomu F (na karcie Rzeki i Dysków), aby zdobyć Klucz. (Zdobycie tego klucza wymaga umieszczenia tam trzech dysków Komunikacji Odwiecznych D oraz dysku Komunikacji Wartownika).
– Połóż drugi dysk Komunikacji każdego Odwiecznego D na jego karcie. Gdy ten dysk zostaje użyty, dobierz 2 karty z osobistej talii danego Odwiecznego D i dodaj je do jego ręki. Podobnie jak w Trybie Podstawowym, te dyski mogą być używane jako darmowe akcje w dowolnym momencie, niezależnie od kolejności tur. (Na przykład: podczas tury Pegaza możesz użyć dysku Baronga, aby dobrać 2 karty z talii Baronga i dodać je do ręki Baronga).
– Po ujawnieniu na stole początkowych rąk każdego Odwiecznego D (3 karty lub 4 karty w przypadku Dżina), dowolnie ustal kolejność tur Odwiecznych D i rozpocznij Poziom F.

Tryb Opowieści

Zaczynając od następnej strony, przedstawimy Tryb Opowieści, w którym będziesz rozgrywać kolejne Poziomy, dostosowując swoje Golemy.
Zrób kopię arkusza zapisu z następnej strony, aby móc z niego korzystać, zapisując na nim informacje. Arkusz zapisu można również pobrać skanując kod QR znajdujący się po prawej stronie.

ROZGRYWKA SOLO

Tryb Opowieści „Alchemiczka i Kot".
Arkusz zapisu.

DATA

IMIĘ

100

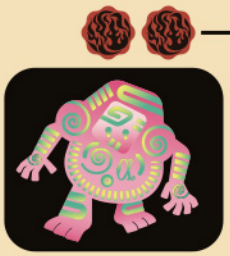
A	B	C	D	E
4	4	4	4	4
2	2	2	2	2
2	2	2	2	2
KONIEC GRY -1	KONIEC GRY -1	KONIEC GRY -1	KONIEC GRY -1	KONIEC GRY -1
8	8	8	8	8

Zamień nieużyte Punkty Gwiazd na Punkty Zwycięstwa (do 15).

1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

15 = 55

Golem Alfa



- Dobierz kartę z twojej talii i dodaj ją na twoją rękę.
  - Dobierz dwie karty, zamiast jednej.
    - Dobierz z talii Losowej (lub ze swojej).
- Przekaż kartę z twojej ręki innemu Golemowi.
- Zagraj kartę ignorując wszystkie Klątwy.
- Możesz przechowywać karty u innych Golemów.

XXXXX A 2 B 2 C 2 3 D 2 2 E 2

- Czerwone karty możesz traktować jak karty w dowolnym kolorze podczas tworzenia Klejnotów.
- Czerwone karty możesz traktować jak karty o dowolnej wartości podczas tworzenia Klejnotów.
- Gdy masz 4 karty na ręce, możesz stworzyć dowolny z 6 Klejnotów. *Musisz wydać wszystkie 4 karty, ale możesz stworzyć dowolny Klejnot.

15

Golem Beta



- Dobierz 2 karty z twojej talii i dodaj je na twoją rękę.
- Przekaż kartę z twojej ręki innemu Golemowi.
  - Zamiast tego przekaż dowolną liczbę kart jednemu Golemowi.
- Zagraj kartę ignorując wszystkie Klątwy.
- Dodaj kartę z Rzeki na twoją rękę.
- Przekaż jeden dysk Golemowi (wymaga 2 dysków).

XXXXX A 2 B 2 C 2 3 D 2 2 E 2

- Zielona karta 1/5/9 może być przekazana Golemowi bez wydawania Serca.
- Podczas Przygotowania rozgrywki umieść 2 losowe, niebieskie karty z talii Początkowej na spodzie twojej talii.
- Dodaj niebieski dysk Komunikacji do twojej puli dysków do użycia.

15

Golem Gamma



- Dobierz 1 kartę z talii Losowej i dodaj ją na twoją rękę.
- Przekaż kartę z twojej ręki innemu Golemowi.
- Zagraj kartę ignorując wszystkie Klątwy.
- Przenieś kartę znajdującą się najbardziej po prawej stronie Pola (sprawdź wszystkie rzędy) do Obszaru kart Odrzuconych.
- Zagraj jedną zakrytą kartę z twojej ręki na Pole, jako kartę Unikatu (zużywa 2 dyski).

XXXXX A 2 B 2 C 2 3 D 2 2 E 2

- Żółte karty mogą być zagrywane ignorując wszystkie Klątwy.
- Na koniec tury uzupełnij rękę do 4 kart (Efekt trwały: zużywa 2 dyski).
- Podczas przygotowania Odwiecznych w trakcie Przygotowania rozgrywki, możesz ich wybrać, zamiast rzucać kością.

15

ROZGRYWKA SOLO

Rozgrywka Solo – Tryb Opowieści „Alchemiczka i Kot”.
W Trybie Opowieści będziesz rozgrywać po kolei Poziomy A, B, C, D i E.

Opowieść o Alchemiczce i jej ukochanym kocie, którzy badają Klejnoty



Alchemiczka kontroluje 3 Golemy i bada Klejnoty Odwiecznego Świata.
Oprócz standardowych warunków ukończenia, na każdym Poziomie musisz również Stworzyć wszystkie sześć Klejnotów z karty Klejnotów dla 3 graczy. Na przykład: na Poziomie A, nie możesz ukończyć Poziomu zdobywając po prostu 4 Gwiazdy. Musisz także stworzyć wszystkie 6 Klejnotów i przekazać je 6 Odwiecznym, aby ukończyć ten Poziom.
Za każdym razem gdy ukończysz Poziom, możesz ulepszyć zdolność dysku Golema, w zależności od liczby Gwiazd, które zdobyłeś.
Na Poziomie E musisz Stworzyć specjalny Klejnot Golema i przekazać go Odwiecznym. Gdy ukończysz Poziom E, twoje osiągnięcia zostaną ocenione w skali 100 punktów. Twoim celem jest zdobycie co najmniej 60 punktów.
W Trybie Opowieści Odwieczny – Wiedźma (B-3) nie będzie używany. Odłóż do pudełka wszystkie karty talii Wiedźmy, poza kartą Zdolności.
Karta Zdolności Wiedźmy (od teraz będzie "kartą Ukochanego Kota") będzie się pojawiać na Poziomie B i kolejnych.



Golem Alfa, Beta, Gamma

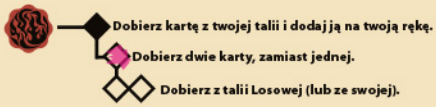
Kolory graczy dla Golemów to: czerwony dla Alfy, zielony dla Bety, żółty dla Gammy. Nie ma rozróżnienia pomiędzy Podstawowym a Drugorzędnymi Golemami. Każdy Golem na koniec swojej tury uzupełnia rękę do 3 kart. Alfa jest graczem rozpoczynającym, następnie Beta i Gamma, które rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas Przygotowania rozgrywki umieść oba dyski Komunikacji w kolorze danego Golema na karcie tego Golema. Dyski każdego Golema zapewniają mu Zdolności, różne dla każdego Golema. Moment użycia dysków różni się od tego w Podstawowej rozgrywce Solo. Muszą zostać użyte w turze Golema do którego należą. Może to być wykonane przed lub po akcji, i mogą być używane jeden po drugim. Muszą być jednak użyte przed dobraniem kart na rękę na koniec tury. Po użyciu usuń dysk z tego Golema. Każdy dysk może zostać użyty tylko raz na Poziom.

Punktacja i Ulepszanie dysków

Po ukończeniu Poziomu oblicz swój wynik.
Najpierw za każdą Gwiazdę, którą zdobyłeś na tym Poziomie, narysuj linię wzdłuż linii przerywanej w kształcie Gwiazdy (nie wypełniając jej) i zapisz tę samą wartość (liczbę zdobytych Gwiazd) w górnym kwadracie po prawej stronie. Zdobywasz 1 punkt za każdą Gwiazdę. Na Poziomie A zawsze będą to 4 punkty. Jeśli zdobędziesz 5 lub więcej Gwiazd na innych Poziomach, zdobywasz tylko 4 punkty, co jest maksymalną wartością.
Zdobywasz 1 punkt za każde nieużyte Serce (maks. 2 punkty). Staraj się jak najrozważniej wydawać Serca.
Zdobywasz 1 punkt za każdą nieużytą kartę Unikatu (maks. 2 punkty). Karty Unikatu w Rzece i na twojej ręce się liczą, ale karty Unikatu w talii – nie.
Możesz zdobyć maksymalnie 8 punktów za Gwiazdy, Serca i karty Unikatu. Maksymalna wartość dla wszystkich 5 Poziomów to 40 punktów.



Możesz przeznaczyć zdobyte Gwiazdy na ulepszenie dysków Zdolności Golemów. Za każdym razem gdy wypełniasz wcześniej narysowaną Gwiazdę, wypełniasz także pole w kształcie rombu dowolnego Golema. Wypełnienie pola rombu zapewnia ci dostęp do Zdolności opisanej po jego prawej stronie. Jeśli przed opisem danej Zdolności są dwa romby, musisz wypełnić oba, zanim będziesz mógł korzystać z tej Zdolności. Możesz ulepszać dyski w dowolnym momencie pomiędzy Poziomami lub nawet w momencie rozgrywania Poziomu. Rozważ więc uważnie, które dyski ulepszyć, gdy zajdzie taka możliwość lub potrzeba.
*Najpierw musisz wypełnić romb Zdolności nadrzędnej, aby móc wypełnić romb Zdolności podrzędnej. Oznacza to, że na przykład: romb Zdolności „Dobierz dwie karty, zamiast jednej” musi zostać wypełnione, zanim wypełnisz romb Zdolności „Dobierz z talii Losowej (lub ze swojej)”.
Po ukończeniu Poziomu E zdobywasz 1 punkt za każdą zdobytą Gwiazdę, której nie wypełniłeś. Możesz zdobyć w ten sposób maksymalnie 15 punktów.



Wypełniłeś jedno pole Gwiazdy i wypełniłeś romb Golema Alfy przy Zdolności: „Dobierz dwie karty, zamiast jednej”. Pozwala ci to na dobranie dwóch kart z talii i dodanie ich na swoją rękę, gdy używasz czerwonego dysku. Wypełniając kolejne dwie Gwiazdy będziesz mógł wybrać dobieranie kart z talii Losowej, zamiast z twojej. Oznacza to, że będziesz mógł dobrać po jednej karcie z każdej talii albo 2 karty z talii Losowej.
*Przygotowując Poziom, przygotuj talię Losową, tasując wszystkie karty razem i umieszczając je obok planszy Głównej.
*Każdy Golem już na początku ma wypełniony romb przy swojej Zdolności. Oznacza to, że z takiej Zdolności możesz korzystać od samego początku.

Jeśli przegrasz Poziom po raz pierwszy, zaznacz „- 1 punkt” w kwadracie Końca Gry.
Na przykład: Ukończyłeś Poziom za drugim podejściem. Twoje punkty za Gwiazdy, Serca i karty Unikatu to 6. Następnie odejmujesz 1 punkt. Twój wynik dla tego Poziomu wynosi 5.
Jeśli poniesiesz porażkę na tym samym Poziomie po raz drugi, zostanie ci przypisany za ten Poziom wynik 0 punktów i musisz przejść do następnego Poziomu. W takim przypadku naliczanie punktów ujemnych nie będzie miało znaczenia, a Poziom zostanie potraktowany jako "0 punktów" z 8 punktów maksymalnych.
*Jeśli przegrałeś Poziom, a wydałeś Gwiazdy na ulepszenie dysków Zdolności Golema, Gwiazdy pozostaną wydane, a ty zachowasz odblokowane ulepszenia.

Modyfikacje Golemów



Każdy Golem ma dostęp do nowej, czwartej akcji: „Przechowaj kartę". Każdy Golem może wykonać tę akcję tylko raz na Poziom. Aby przechować kartę, umieść jedną kartę Liczby lub kartę Unikatu z ręki Golema pod kartą tego Golema. Wszystkie przechowywane karty muszą mieć taką samą wartość lub być kartą Unikatu. Wartość przechowywanej karty zapisywana jest na arkuszu zapisu. Każda przechowana karta warta jest 2 punkty. Przechowywanie karty Unikatu na Poziomie C/D zapewnia dodatkowe 3/2 punkty (w sumie 5/4 punkty). Każdy Golem może zapewnić maksymalnie 15 punktów, co daje łącznie 45 punktów za wszystkie trzy Golemy. Przechowane karty pozostaną pod kartą Golema. Oznacza to, że na kolejnych Poziomach w taliach niektórych Odwiecznych będzie mniej niż osiem kart.

Przechowywanie kart na Poziomach A i B umożliwia odblokowanie nowych Zdolności twojego Golema.
Wybierz jedną z trzech Zdolności, którą chcesz odblokować i wypełnij odpowiedni sześciokąt. Możesz odblokować do dwóch Zdolności. Możesz odblokować Zdolności w dowolnym momencie pomiędzy Poziomami lub nawet podczas rozgrywania Poziomu.
*Zdolności, które wymagają użycia czerwonych, zielonych lub żółtych kart, nie mogą zostać zastąpione kartami dwukolorowymi.
Przechowywanie karty na Poziomie E pozwala na natychmiastowe umieszczenie Klejnotu na karcie Golema (należy wziąć go z pudełka, a nie z karty Klejnotu). Ten specjalny Klejnot można ofiarować Odwiecznemu, wykonując akcję Golema „Tworzenie Klejnotu". Ofiarowanie tego Klejnotu Odwiecznemu jest dodatkowym warunkiem ukończenia Poziomu E.



- **Czerwone karty możesz traktować jak karty w dowolnym kolorze podczas Tworzenia Klejnotów.**
- **Czerwone karty możesz traktować jak karty o dowolnej wartości podczas Tworzenia Klejnotów.**
- **Gdy masz 4 karty na ręce, możesz Tworzyć dowolny z 6 Klejnotów. *Musisz wydać wszystkie 4 karty, ale możesz Stworzyć dowolny Klejnot.**

Zmiany na Poziomach B, C oraz D





Na Poziomie B twój Kot zagubił się w Mieście Duchów. Przygotowując Poziom, przygotuj wyłącznie kartę Ukochanego Kota (kartę Zdolności Wiedźmy) w górnym rzędzie Pola. Odłóż Odwiecznego - Wiedźmę i pozostałe 7 kart jej talii do pudełka. Umieść Klucz na karcie Ukochanego Kota. Musisz Przebudzić trzech Odwiecznych, zanim odzyskasz swojego Ukochanego Kota i Klucz, który trzyma. Jeśli do momentu zdobycia wszystkich czterech Kluczy nie udało ci się Stworzyć sześciu Klejnotów, przenieś swojego Ukochanego Kota na kartę Poziomu B, tak samo jak w przypadku Przebudzenia Odwiecznych B. Twój Ukochany Kot nie ma Zdolności ani Klątwy.

Możesz użyć swojego Ukochanego Kota tylko raz pomiędzy trzema Poziomami C-E, więc rozważ bardzo dokładnie, kiedy go użyć. Po użyciu odłóż jego kartę do pudełka. Przygotowując Poziom, umieść Klejnot, który zwykle jest używany na karcie Poziomu B, na Ukochanym Kocie i umieść go w pobliżu Golemów. Klejnot Ukochanego Kota może zostać ofiarowany Odwiecznemu poprzez wykonanie przez dowolnego Golema akcji „Tworzenia Klejnotu" w jego turze.

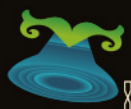
Na Poziomie C w Trybie Eksperckim zazwyczaj przygotowujesz Odwiecznych C, A oraz E. Jednak zamiast Odwiecznych E, przygotuj Odwiecznych B.
Na Poziomie D, jeśli PŻ Wartownika zostaną zredukowane do 0 (zdobyłeś 4 Klucze), ale 6 Klejnotów nie zostało jeszcze zdobytych, Wartownik nie będzie wykonywał żadnych kolejnych tur.

Zmiany na Poziomie E oraz Zakończenie

Zadania Początkowe nie są używane. Każdy Golem przygotowuje 2 Zadania. Przygotuj rozgrywkę jak dla 3 graczy. Jeśli odblokowałeś „Dodaj niebieski dysk" dla Golema Beta, umieść ten niebieski dysk na karcie Poziomu E razem z innymi dyskami.
W Trybie Opowieści Poziom E nie zostanie ukończony, nawet jeśli przesuniesz 4 Klucze do Obszaru Zdobytych Kluczy. Aby ukończyć Poziom musisz dodatkowo ofiarować Klejnoty9 Odwiecznym. Aby to zrobić, musisz Stworzyć 6 Klejnotów z Obszaru Klejnotów, a także Klejnoty Golemów, które tworzysz poprzez przechowywanie kart oraz Klejnot Ukochanego Kota.
*Jeśli ofiarowałeś już Odwiecznym trzy Klejnoty Golemów i jeden Klejnot Ukochanego Kota, możesz dać ostatni Klejnot z Obszaru Klejnotów swojemu Ukochanemu Kotu. W przeciwnym razie nie będziesz w stanie ukończyć Poziomu (6. Klejnotu nigdy nie zdobędziesz, ponieważ podarowałeś już Klejnoty wszystkim 9 Odwiecznym). Nie możesz dać Klejnotu Ukochanemu Kotu w inny sposób.

ZAKOŃCZENIE

Udało mi się odkryć tajemnicę Klejnotu. W przyszłości będzie możliwe tworzenie Klejnotów w Odwiecznym Świecie bez pomocy Golema. Moją ostatnią misją jest przesłanie wyników tych badań z powrotem do naszego świata. Mam nadzieję, że pewnego dnia badaczom uda się rozwikłać tajemnicę długości ludzkiego życia.



Po ukończeniu pięciu Poziomów, policz i zapisz swój wynik (w skali do 100).

Poniżej 60 punktów:	Tajemnica Klejnotu tylko się pogłębia.
60-69 punktów:	Tak! W końcu udało się rozwikłać tajemnicę tego Klejnotu!
70-79 punktów:	Mój ukochany kot był tak szczęśliwy, że zaczął nosić mój kapelusz!
80-89 punktów:	Jestem w naprawdę dobrym nastroju. Może teraz uda mi się rozwiązać zagadkę przepisów 1/5/9.
90 punktów lub więcej:	Nie tylko rozwikłałam tajemnicę Klejnotu, ale także zbliżyłam się do zrozumienia samego Odwiecznego Świata. *Puść wodze fantazji i stwórz swój własny Poziom!

TRYB KREATYWNY

Jeszcze więcej sposobów na udaną zabawę

Tryb Kreatywny daje możliwość zdobywania osiągnięć i tytułów, dzięki którym rozgrywki w Eternal Decks stają się jeszcze przyjemniejsze.

Tryb Kreatywny

Poszerz możliwości zabawy w Eternal Decks dzięki Trybowi Kreatywnemu.
Zrób kopię arkusza zapisu z następnej strony, aby móc z niego korzystać, zapisując na nim informacje.
Arkusz zapisu można również pobrać skanując kod QR znajdujący się po prawej stronie.

Zdobywanie Osiągnięć

Po zdobyciu Osiągnięcia zaznacz pole obok niego, aby oznaczyć, że zostało ono zdobyte. Są tutaj łatwe Osiągnięcia, jak „Talie, które zdobyłeś" czy „Przepisy Klejnotów, których użyłeś". Ale są też trudniejsze, jak „Maksymalna liczba kart na ręce: 9". Celem jest zdobycie wszystkich Osiągnięć.

Zdobywanie Tytułów i Dostosowanie twoich Poziomów

Istnieją dwa rodzaje tytułów: „Tytuły dla wszystkich" i „Tytuły indywidualne".
Zdobywając „Tytuł dla wszystkich", możesz bawić się personalizowaniem swoich Poziomów.
Na przykład, jeśli chcesz zdobyć tytuł „Wszyscy za jednego" na Poziomie A, ten sam gracz musi zdobyć wszystkie Gwiazdy.
Co więcej, jeśli chcesz zdobyć tytuł „Wszystkie Gwiazdy", ten sam gracz musi zdobyć wszystkie sześć Gwiazd, a nie cztery.
Tytuły indywidualne zdobywa się poprzez zwiększanie lub ograniczanie osobistych zdolności gracza.
Na przykład, jeśli tylko jeden gracz jest początkującym, ten gracz uzupełnia swoją rękę tak, aby na koniec swojej tury miał cztery karty.
I odwrotnie, jeśli tylko jeden gracz jest ekspertem, ten gracz nie będzie mógł brać udziału w rozmowach i będzie próbował wyrazić swoje intencje wyłącznie za pomocą dysków Komunikacji.

Stwórz swój własny Poziom

W Eternal Decks możesz personalizować swoje rozgrywki poprzez łączenie Poziomów, Odwiecznych, kart Pól i Tytułów.
Twórz własne Poziomy i publikuj je na stronach internetowych i innych platformach.
Gracze mogą wspólnie odkryć nowe sposoby zabawy z Eternal Decks.
Możemy oficjalnie udostępnić stworzone przez ciebie Poziomy, wymieniając cię jako ich autora.
Bądź pierwszy, który odkryje głębie Eternal Decks.

TRYB KREATYWNY

Zaznacz pola odpowiadające pozycjom, które udało ci się zrealizować.

IMIĘ:

Zdobyte Osiągnięcia

Liczba graczy

Zdobyte talie

A B C D E

Użyte przepisy na Klejnoty

Zdobyta liczba talii (na jednym Poziomie)

3 4 5

Maksymalna liczba kart na ręce (na jednym Poziomie)

4 5 6

7 8 9

Ukończone Poziomy

	A	B	C	D	E	F
Początkujący	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Standardowy	☐	☐	☐	☐	☐	
Ekspercki	☐	☐	☐	☐	☐	
Profesjonalny	☐	☐	☐	☐	☐	
Zaawansowany	☐	☐	☐	☐	☐	

Tytuły dla wszystkich

POZIOM A

☐ Wszyscy za jednego — Ten sam gracz zdobył 4 Gwiazdy

☐ **5 Gwiazd** — Po ukończeniu Poziomu kontynuujcie rozgrywkę, aby ten sam gracz zdobył piątą Gwiazdę.

☐ **Wszystkie Gwiazdy** — Po ukończeniu Poziomu kontynuujcie rozgrywkę, aby ten sam gracz zdobył szóstą Gwiazdę.

\+ ☐ **Zarządca Gwiazd** — Podczas Przygotowania rozgrywki usuńcie 2 Gwiazdy z gry (możecie zdecydować które) i ukończcie Poziom.

POZIOM B

☐ Wszyscy za jednego — Ten sam gracz zdobył cztery Klucze

☐ **Mistrz Miasta Duchów** — Przebudźcie wszystkich 4 Odwiecznych na Polu Miasta Duchów (górny rząd) nie używając kart Unikatu.

☐ **Mistrz Premii** — Zdobądźcie Premię 4. okrążenia we wszystkich trzech rzędach. *Górny rząd musi zostać ukończony jako ostatni.

\+ ☐ **Godziny szczytu** — Ukończcie Festiwal zmieniając zasady na Festiwalowe Godziny Szczytu (Opis Poziomów, str. 24).

POZIOM C

☐ Wszyscy za jednego — Ten sam gracz zdobył cztery Klucze

☐ **Zawodowy układacz** — Ukończcie Poziom w Trybie Profesjonalnym.

☐ **Cichy układacz** — Ukończcie Poziom bez komunikacji słownej.

\+ ☐ **Piękna układanka** — Ukończcie wszystkie Układanki bez używania kart Unikatu, karty Zdolności Minotaura oraz karty OBOZU z Premii 4. okrążenia.

POZIOM D

☐ Wszyscy za jednego — Ten sam gracz zdobył cztery Klucze

☐ **Wyzwanie siedmiu** — Za każdym razem, gdy zadajesz obrażenia, zadaj tylko 7 lub mniej. *Nie zadawaj Wartownikowi obrażeń kartami o wartości 8 lub 9.

☐ **Urodzony dobijacz** — Zadawaj dokładnie tyle obrażeń, ile trzeba do zdobycia Klucza, wszystkie 4 razy. *Zdobądź 4 Klucze bez zadawania nadmiarowych obrażeń.

\+ ☐ **Skoordynowany atak** — Każdy gracz musi zdobyć Klucz w swoim kolorze.

POZIOM E

☐ **Cichy profesjonalista** — Ukończcie Poziom w Trybie Profesjonalnym.

☐ **Cichosza** — Ukończcie Poziom bez komunikacji słownej, gestów ani dysków Komunikacji.

\+ ☐ **Zjednoczenie** — Ukończcie Poziom mając ukończone Zadanie Początkowe każdego gracza.

Tytuły indywidualne

Początkujący

Zalecane dla początkujących

☐ **Ten, który podąża za przeznaczeniem** — Zamiast talii Początkowej, użyj 8 kart z talii Losowej.

☐ **Unikatowa osobowość** — Karty Zdolności mogą być zagrywane zakryte i traktowane jako karty Unikatu. *Odwieczni A muszą być używani na Poziomie A według standardowych zasad.

☐ **Uczeń Dżina** — Uzupełniaj karty na ręce z twojej talii tak, aby mieć 4 karty na koniec twojej tury.

Unikatowe Zdolności

Dajcie każdemu graczowi Unikatowe Zdolności, dzielcie się rolami i współpracujcie ze sobą

☐ **Osoba pełna pasji** — Podczas tworzenia Klejnotów za pomocą czerwonych kart możesz określić dowolny kolor i wartość.

☐ **Spokojna osoba** — Niebieskie karty 2/4/6/8 mogą zostać zagrane zakryte jako karty Unikatu.

☐ **Harmonijna osoba** — Zielone karty 1/3/5/7/9 mogą być przekazane innemu graczowi bez wydawania Serca.

☐ **Rywalizująca osoba** — Żółte karty mogą być zagrywane ignorując wszystkie Klątwy.

☐ **Inspirująca osoba** — Fioletowe karty naturalnie pomagają w czerpaniu inspiracji (brak unikatowej Zdolności).

Wsparcie

Gdy zaawansowani i początkujący grają razem, jest to rola odpowiednia dla zaawansowanego gracza

☐ **Cichy pomocnik** — Nie możesz brać udziału w rozmowach strategicznych. Obserwuj, jak grają współgracze.

☐ **Przewodnik** — Możesz przekazywać karty innym graczom bez wydawania Serca.

Ekspert

Jeśli jesteś doświadczonym graczem, spróbuj nałożyć sobie pewne ograniczenia

☐ **Strażnik Unikatu** — Nie możesz zagrywać kart Unikatu na Pole.

☐ **Zapieczętowany mędrzec** — Gdy używasz karty Zdolności, jej efekt nie jest aktywowany i zostaje ona przeniesiona do Obszaru kart odrzuconych.

☐ **Złamane serce** — Nie możesz wydawać Serc.

☐ **Ten, który ma dwa wybory** — Na koniec swojej tury dobieraj karty ze swojej talii Gracza, aż będziesz mieć dwie karty na ręce, zamiast trzech.

☐ **Mistrz dysków** — Nie możesz rozmawiać ani wykonywać gestów. Pokaż nam swoje wspaniałe umiejętności korzystania z dysków Komunikacji.

CISZA E +

