

JOHN D CLAIR

# MYSTIC VALE

## BURZA MANY ROZSZERZENIE

GRA O SILE NATURY OPARTA  
NA MECHANICE TWORZENIA KART

Card  
Crafting  
System



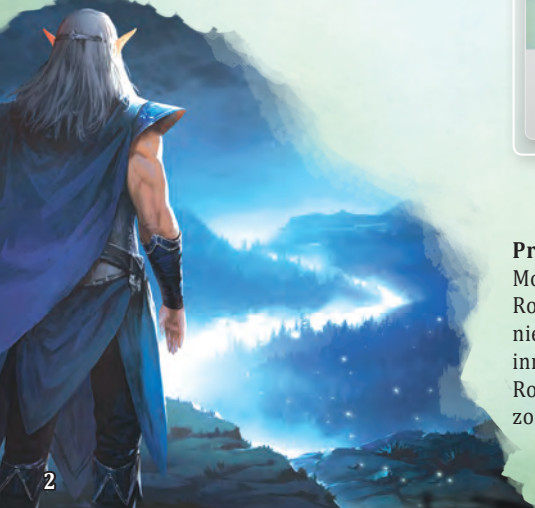
# Komponenty

- 48 Rozwinięć:
  - 21 poziomu 1
  - 15 poziomu 2
  - 12 poziomu 3
- 18 kart Doliny:
  - 10 kart poziomu 1
  - 8 kart poziomu 2
- 8 kart Przywódców
- 8 Amuletów
- Instrukcja

# Przygotowanie Rozszerzenia

Wtasuj nowe Rozwinięcia i karty Doliny do odpowiednich talii. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami przygotowania gry podstawowej.

Po zakończeniu kroku 6. "Wyznaczenie Gracza Rozpoczynającego" wykonaj jeszcze jeden, dodatkowy krok "Przygotowanie Przywódców i Amuletów". Zasady przygotowania nowych kart Przywódców i Amuletów wyjaśniono na stronie 4.



# Symbol Zaćmienia

Rozwinięcia posiadające po lewej stronie symbol przedstawiający dwie nachodzące na siebie karty to Rozwinięcia z Zaćmieniem.



Rozwinięcia z Zaćmieniem działają jak zwykłe Rozwinięcia, z tą różnicą, że podczas koszulowania kart w Fazie Odrzucania mogą one być zakryte przez inne Rozwinięcie.




**Przykład:**  
Możesz zakoszulować Rozwinięcie w taki sposób, aby zakrywało Rozwinięcie z Zaćmieniem.




**Przykład:**  
Możesz zakoszulować Rozwinięcie z Zaćmieniem wsuwając je pod inne Rozwinięcie, przez co Rozwinięcie z Zaćmieniem zostanie zakryte.

**Ważne: Nie możesz** zakoszułkować Rozwinięcia z Zaćmieniem w taki sposób, że zakrywałoby ono inne Rozwinięcie, nawet inne Rozwinięcie z Zaćmieniem.




Jeżeli Rozwinięcie jest zakoszułkowane na Rozwinięciu z Zaćmieniem, to  znajdujące się na zakrytym Rozwinięciu nie są wliczane do łącznej liczby punktów na koniec gry.

## Ujemne PZ

Niektóre karty i Amulety mają symbol  (ujemnych PZ), przedstawiający czerwony kryształ z liczbą ujemną. Symbole te należy odjąć od łącznej liczby punktów zwycięstwa na koniec gry; poza tym nie wywołują efektu podczas gry.

### Przykład Ostatecznej Punktacji

W tym przykładzie na koniec gry gracz zdobywa punkty zwycięstwa za:

- zebrane żetony  (16 PZ)
-  na Rozwinięciach (5 PZ).
-  na kartach Doliny (6 PZ).
- oraz traci punkty za  z Rozwinięć i Amuletu (-4 PZ).

Gracz zdobywa w sumie 23 punkty ( $16+5+6-4=23$ ).

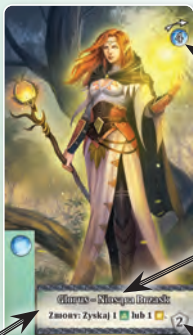


# Karty

## Przywódców

Przywódcy zapewniają graczom zdolności dostępne do wykorzystania podczas gry. Co więcej mogą być oni ulepszeni, aby stali się jeszcze potężniejsi. Wykorzystanie Przywódców w waszych rozgrywkach jest opcjonalne - na początku gry wspólnie ustalcie, czy chcecie z nich korzystać.

### Budowa Karty Przywódcy








Koszt Ulepszenia

Nazwa

Zdolność



Punkty Zwycięstwa  
(na zakończenie gry)

## Amulety


Amulety zapewniają graczom unikatowy żeton  (many) ze zdolnością Przywołania, która zastępuje zdolność uzyskania 1  ze zwykłego żetonu. Amulety są uważane za żeton  na potrzeby rozpatrywania zdolności i efektów odnoszących się do żetonów . Odwracanie Amuletu lub zwykłego żetonu  ze strony aktywnej na nieaktywną jest nazywane "Przywołaniem" mocy żetonu.

## Przygotowanie

### Przywódców i Amuletów

Zwykle żeton  są nadal wykorzystywane podczas przygotowania gry, by wyłonić gracza rozpoczynającego. Gracz rozpoczynający zachowuje swój zwykły żeton  tylko jako przypomnienie, że to on rozpoczął grę, a pozostałe żetony są zwracane do pudełka.

Istnieje kilka sposobów, w jaki gracze mogą wybrać swój Amulet i Przywódcę. Gracze mogą sami wybrać zestaw składający się z Amuletem i Przywódcy, można rozdać je losowo, można też rozdać każdemu graczowi po 2 Amulety i 2 Przywódców, by mogli sami stworzyć zestaw, którego chcieliby użyć w danej rozgrywce. Do oficjalnych rozgrywek z wykorzystaniem zarówno Amuletów i Przywódców, sugerujemy następujące rozwiązanie:

Wylosuj odpowiednią liczbę Przywódców i Amuletów, równą liczbie graczy biorących udział w rozgrywce plus 1 (np. w grze 3-osobowej, wylosuj 4 Przywódców i 4 Amulety). Połóż wylosowane Amulety i Przywódców na stole. Począwszy od gracza rozpoczynającego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera 1 Amulet lub 1 Przywódcę z tych dostępnych na stole. Następnie, zaczynając od ostatniego gracza i dalej w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera albo 1 Amulet (jeśli w pierwszej rundzie wybrał Przywódcę) albo 1 Przywódcę (jeśli w pierwszej rundzie wybrał Amulet). Każdy gracz powinien mieć teraz 1 Amulet i 1 Przywódcę. Każdy gracz, który nie jest zadowolony ze swojego Amuletu, może wymienić go na zwykły żeton .


Amulety rozpoczynają grę na "nieaktywnej" stronie, tzn. stroną z symbolem "Zepsucia" ku górze.

Każdy z graczy zakoszulkowuje swojego Przywódcę na jednej z 8 pustych kart swojej talii, wsuwając jego kartę stroną początkową ku górze

tak, aby w prawym górnym rogu karty widoczny był koszt jej ulepszenia. Każdy gracz musi umieścić swojego Przywódcę w talii, rewersem do góry, a następnie potasować swoją talię.

**Jesteście gotowi do gry!**

## Korzystanie z Amuletów


Amulety działają tak, jak zwykłe żetony . Kiedy ulegasz Zepsuciu odwracasz Amulet na stronę aktywną, pokazującą symbol Przywołań. Możesz „Przywołać” moc swojego Amuletu, aby użyć jego zdolności, zgodnie z opisem na jego stronie aktywnej. Następnie musisz odwrócić Amulet na stronę nieaktywną.


Strona Aktywna

Strona Nieaktywna



Jeśli zdecydujesz by nie Przywoływać mocy twojego aktywnego Amuletu, pozostanie on aktywny na następne tury, dopóki go nie Przywołasz. Jeśli twój Amulet jest już aktywny, a ty ulegniesz Zepsuciu, Amulet pozostaje aktywny, ale nie otrzymujesz żadnej innej nagrody.

Amulety z szarym symbolem  zapewniają ci punkty na koniec gry.

Amulety z czerwonym symbolem  powodują, że tracisz punkty na koniec gry.

## Korzystanie z Przywódcy

Zdolności i symbole na karcie Przywódcy działają tak samo jak wszystkie inne efekty.

**Nie możesz** zakoszułkować Rozwinięcia na karcie Przywódcy.

Przywódcy są nowym typem kart i nie są uważani za Rozwinięcia na potrzeby rozpatrywania zdolności i efektów. Nadal są uważani za „kartę” na potrzeby rozpatrywania zdolności i efektów odnoszących się do karty.

## Ulepszanie Przywódcy

Każda karta Przywódcy ma dwie strony: **stronę początkową** (oznaczoną kosztem ulepszenia w prawym górnym rogu i srebrnym obramowaniem opisu zdolności) i **ulepszoną** (oznaczoną złotym obramowaniem).



Strona  
Początkowa



Strona  
Ulepszona

W każdej twojej turze podczas Fazy Zbiorów, kiedy twój Przywódca jest na twoim Polu, możesz zapłacić koszt ulepszenia widoczny w prawym górnym rogu Przywódcy, aby odwrócić jego kartę na stronę ulepszoną.

Ulepszenie Przywódcy liczy się do limitu dwóch Rozwinięć, które możesz kupić podczas twojej Fazy Zbiorów. Innymi słowy, jeśli ulepszysz swojego Przywódcę będziesz mógł kupić tylko jedno Rozwinięcie w tej turze.

Nie możesz użyć ulepszonej zdolności i symboli Przywódcy podczas Fazy Zbiorów, w której go ulepszasz. Możesz jednak użyć początkowej zdolności i symboli Przywódcy podczas Fazy Zbiorów, w której go ulepszasz.

## Opis Kart

Ten rozdział zawiera dodatkowe wyjaśnienia dotyczące Rozwinięć, kart Doliny, Przywódców i Amuletów, do których można się odnieść w trakcie rozgrywki.

## Rozwinięcia

### Ent Strażnik



Jest to zdolność "Trwały", co oznacza, że jeśli Ent Strażnik jest zakoszulkowany na karcie, jego zdolność jest aktywna niezależnie od tego gdzie ta karta się znajduje (na twoim Polu, w twojej talii, na twoim stole oraz kart odrzuconych, czy też gdy jest wierzchnią kartą).

Wszystkie Rozwinięcia poziomu 1, które są zakoszulkowane na tej samej karcie co Ent Strażnik zyskują +1 🛡️. Pamiętaj, że Żyzne Gleby liczą się jako Rozwinięcie poziomu 1. Na przykład, jeśli Ent Strażnik byłby zakoszulkowany na tej samej karcie, co dwa Rozwinięcia poziomu 1, to ta karta miałaby +2 🛡️.

### Krewny Gai



Jest to zdolność „Koniec gry”, co oznacza, że ma znaczenie tylko podczas zliczania punktów na koniec gry. Na koniec gry, zanim rozkoszujesz się jakimkolwiek Rozwinięciem, przejrzyj swoją talię i policz liczbę całkowicie pustych kart, które pozostały w twojej talii.

Maksimum jakie możesz osiągnąć to 8 (lub 7, jeśli grasz z Przywódcami), bo rozpocząłeś grę z 8 (lub 7) pustymi kartami, a w trakcie gry nie możesz zdobyć kolejnych.

Liczba punktów, które zdobędziesz dzięki Krewnemu Gai, zależy od liczby posiadanych przez ciebie pustych kart. Jeżeli:

pozostały ci 1 lub 2 puste karty = 2 🛡️

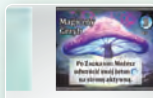
pozostały ci 3 lub 4 puste karty = 3 🛡️

pozostało ci 5 lub 6 pustych kart = 6 🛡️

pozostało ci 7 lub 8 pustych kart = 13 🛡️

Jeśli nie posiadasz żadnych pustych kart Krewny Gai wart jest 0 🛡️.

### Magiczny Grzyb



To jest zdolność "Po zagranium", co oznacza, że jest rozpatrywana kiedy przenosisz wierzchnią kartę z tą zdolnością na




twoje Pole. Jeśli twój żeton 🟡 pokazuje stronę nieaktywną, możesz go teraz odwrócić na stronę aktywną. Ponieważ Amulety są uważane za żeton 🟡 na potrzeby rozpatrywania zdolności, ta zdolność pozwala odwrócić Amulet na stronę aktywną, tak jak w przypadku zwykłego żetonu 🟡.

## Omszały Troll




Jest to zdolność „Wierzchnia karta”, co oznacza, że można ją rozpatrzyć tylko wtedy, gdy jest to twoja wierzchnia karta.

Jeśli Omszały Troll jest na twoim Polu, jego zdolność nie ma żadnego efektu.

Jeśli ulegniesz Zepsuciu, a Omszały Troll jest twoją wierzchnią kartą (co oznacza, że Omszały Troll jest zakoszulkowany na karcie, która spowodowała Zepsucie), natychmiast zyskujesz 2  za każdy  na karcie Omszałego Trolla. Następnie umieść kartę Omszałego Trolla na stosie kart odrzuconych i odkryj nową wierzchnią kartę. Na koniec, w związku z tym, że uległeś Zepsuciu, wykonujesz wszystkie normalne kroki, które wykonujesz w turze, w której uległeś Zepsuciu (tj. odrzucasz wszystkie karty znajdujące się na twoim Polu, odwracasz swój żeton  lub Amulet na stronę aktywną, a następnie rozgrywasz Fazę Przygotowań do następnej tury). Na tym kończy się twoja tura.

## Smok Praognia



Jest to zdolność „Koniec gry”, co oznacza, że ma znaczenie tylko podczas zliczania punktów na koniec gry. Na koniec gry przejrzyj swoją talię i policz Rozwinięcia poziomu 3 na wszystkich swoich kartach. Za każde Rozwinięcie poziomu 3 Smok Praognia jest wart +1 . Smok Praognia

także jest Rozwinięciem poziomu 3, więc również jego należy policzyć.

Jeśli masz w talii Rozwinięcie z Zaćmieniem poziomu 3, które zostało zakryte w koszulce przez inne Rozwinięcie, nadal liczy się ono podczas ustalania punktów za Smoka Praognia.

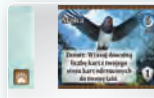
## Srebrzysta Sowa



Jeśli karta Srebrzystej Sowy znajduje się na twoim Polu gdy ulegasz Zepsuciu, nie jest ona odrzucana wraz z resztą kart z twojego Pola; zamiast tego pozostaje w grze i staje się pierwszą kartą (tj. kartą skrajnie po lewej) na twoim Polu na twoją następną Fazę Przygotowań. Mimo to nadal ulegasz Zepsuciu.

Jeśli masz w grze kilka kart z tą zdolnością i ulegniesz Zepsuciu, wszystkie te karty pozostają w grze, a ty wybierasz kolejność ich rozpatrywania. Jeśli grasz również z rozszerzeniem *Dolina Magii*, zwróć uwagę, że zdolność Wylęgarni jest rozpatrywana po zdolności Srebrzystej Sowy, więc karta z Wylęgarnią nadal byłaby kartą skrajnie po lewej.

## Sroka



Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jeśli znajduje się na twoim Polu, jest rozpatrywana podczas Fazy Zbiorów.

Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu. Możesz przeszukać stos kart odrzuconych i wybrać z niego dowolne karty (możesz wybrać zero kart, wtedy nie tasujesz swojej talii). Wybrane karty są następnie wtasowywane do twojej talii. Nie wtasowuj wierzchniej karty; ta karta pozostaje jako wierzchnia karta.

Jeśli nie masz już żadnych kart w talii, nadal możesz rozpatrzyć tę zdolność - wybrane karty są tasowane i stają się twoją talią. Jeśli nie masz żadnych kart na stosie kart odrzuconych, zdolność ta nie ma żadnego efektu.



## Tropiciel Nocnej Doliny



Jest to zdolność „Po zakupie”, co oznacza, że jest wyzwalana w momencie zakupu tego Rozwinięcia, a przez resztę gry można ją ignorować.

Możesz wybrać inne dowolne Rozwinięcie z Puli Rozwinięć (łącznie z Żyznymi Glebami) o koszcie nie mniejszym niż 1 i nie większym niż 6 , i „pozyskać je” tak, jakbyś je kupił. Oznacza to, że zakoszułkujesz je na karcie podczas Fazy Odrzucania razem z innymi Rozwinięciami zakupionymi w tej turze.

Dodatkowo, każda zdolność „Po zakupie” znajdująca się na pozyskanym w ten sposób Rozwinięciu także jest uruchamiana. Jednakże, to pozyskane Rozwinięcie nie jest wliczane do limitu zakupów, które możesz zrobić w tej turze.

## Karty Doliny

### Góra Aureoli



Jest to zdolność „Po zakupie”, co oznacza, że jest wyzwalana w momencie zakupu tej karty, a przez resztę gry można ją ignorować.

Jest to zdolność opcjonalna i możesz zdecydować by jej nie rozpatrywać. Po zakupie, jeśli zdecydujesz się rozpatrzeć tę zdolność, wydaj

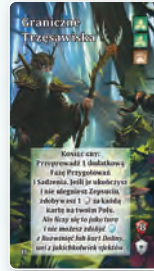
maksymalnie 5 dodatkowych symboli Duchów, którymi dysponujesz; za każdy z tych dodatkowych symboli Ducha, które wydasz, zyskujesz 2 . Dzięki tej zdolności nie możesz zyskać więcej niż 10 . Następnie odrzuć tę kartę Doliny (odłóż ją z powrotem do pudełka - jest ona uważana za wyłączoną z gry).

Na przykład, jeśli masz łącznie 5 i 2 , możesz wydać 4 , by kupić Górę Aureoli, a następnie wydać dodatkowe 1 i 2 , aby odrzucić Górę Aureoli z gry i zyskać 6 .

Zauważ, że dodatkowe 1 i 2 są wydawane i nie można ich użyć do zakupu innej karty Doliny, ani w żadnym innym celu.

Jeśli zdecydujesz się nie rozpatrywać zdolności Góry Aureoli, możesz zatrzymać tę kartę Doliny i jest ona warta 4 na końcu gry. Prawdopodobnie zechcesz rozpatrzeć jej zdolność, jeśli masz więcej niż dwa dodatkowe symbole Ducha do wydania.

### Graniczne Trzęsawiska



Jest to zdolność „Koniec gry”, co oznacza, że ma znaczenie tylko podczas zliczania punktów na koniec gry.

Kiedy ostatnia tura gry zostanie zakończona, nie przeglądaj jeszcze swojej talii i nie licz punktów. Przypomnij pozostałym graczom, że masz Graniczne Trzęsawiska i rozpatrz ich zdolność.

Jeśli zakończyłeś już Fazę Przygotowań (co powinienś być zrobić pod koniec ostatniej tury), teraz rozegraj jedną dodatkową Fazę Sadzenia. Pamiętaj, że nie jest to dodatkowa normalna tura; celem tej Fazy Sadzenia jest po prostu sprawdzenie, ile kart możesz umieścić na swoim Polu bez ulegania Zepsuciu. Jeśli pojawią się jakieś zdolności „Po zagranium” lub inne, które spowodują, że zdobędziesz , zakoszułkował Rozwinięcia, pozyskał karty Doliny lub wykonał dodatkową turę, wszystkie je należy zignorować.

Jeśli ulegniesz Zepsuciu podczas tej Fazy Sadzenia, Graniczne Trzęsawisko jest warte -8 i 0 . Jeśli nie ulegniesz Zepsuciu podczas tej Fazy Sadzenia, Graniczne Trzęsawisko jest warte -8 i X , gdzie X jest równe liczbie kart na twoim Polu.

Na przykład, jeśli uda ci się umieścić 10 kart na swoim Polu i nie ulegniesz Zepsuciu, Graniczne Trzęsawisko będzie warte łącznie +2 PZ.



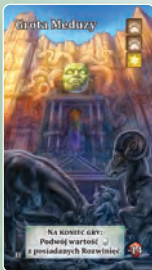
## Grań Korony Mrozu



Jeśli zdecydujesz się Przywołać moc swojego aktywnego żetona (dotyczy to zarówno Amuletu jak i zwykłego żetona), zyskasz 2. Zyskujesz także wszystkie zdolności zapewniane przez Amulet i możesz rozpatrzyć je w wybranej przez siebie kolejności.

Jeśli Przywołasz moc swojego żetona podczas Fazy Zbiorów, po prostu natychmiast zyskujesz 2, którą możesz wydać podczas tej Fazy Zbiorów. Jeśli Przywołasz swój żeton podczas fazy innej niż Faza Zbiorów, zamiast tego zyskasz 2 podczas twojej następnej Fazy Zbiorów. Aby to zapamiętać, w razie potrzeby, obróć Grań Korony Mrozu o 90 stopni. Jeśli pominiesz następną Fazę Zbiorów, ponieważ uległeś Zepsuciu, nie zyskasz 2.

## Grota Meduzy



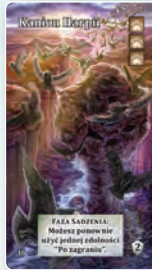
Jest to zdolność „Koniec gry”, co oznacza, że ma znaczenie tylko podczas zliczania punktów na koniec gry.

Na koniec gry wartość wszystkich na każdym Rozwinięciu w twojej talii jest podwajana. Dotyczy to normalnej wartości drukowanej na Rozwinięciach oraz dodatkowej wartości z gwiazdką (\*) z opisów zdolności.

Na przykład, jeśli Krewny Gai jest w twojej talii i jest wart 13, ponieważ masz 7 pustych kart, Grota Meduzy sprawia, że jest on wart 26. Pamiętaj, że Grota Meduzy jest warta -14, więc jeśli nie masz co najmniej 14 w swojej talii, Grota Meduzy da ci punkty ujemne.

Zauważ, że ten efekt nie odnosi się do z kart Dolin na koniec gry. Zauważ też, że Przywódcy i Amulety nie liczą się jako Rozwinięcia, więc wartość ich także nie jest podwajana.

## Kanion Harpii



Jest to zdolność "Faza Sadzenia", co oznacza, że może być rozpatrzona tylko podczas twojej Fazy Sadzenia.

Wybierz jedną zdolność „Po zagranii” na karcie na twoim Polu i rozpatrz tę zdolność w taki sam sposób, jakbyś właśnie zagrał tę kartę.

## Kryształowa Grota



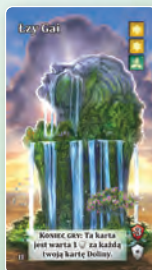
Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jest rozpatrywana podczas Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu.

Jest to zdolność opcjonalna i możesz zdecydować by jej nie rozpatrywać. Kiedy rozpatrujesz tę zdolność natychmiast tracisz tę kartę Doliny i umiesz-

czas ją zakrytą na wierzchu talii niezakupionych kart Doliny poziomu 1, co oznacza, że ta karta Doliny prawdopodobnie będzie później kupiona przez ciebie lub innego gracza. Następnie zyskujesz 3 do wydania podczas tej Fazy Zbiorów.

Jeśli talia kart Doliny poziomu 1 jest wyczerpana, umieść tę kartę jako jedyną w talii poziomu 1.

## Łzy Gai



Jest to zdolność „Koniec gry”, co oznacza, że ma znaczenie tylko podczas zliczania punktów na koniec gry.

Na koniec gry Łzy Gai są warte -3 i X, gdzie X równa się liczbie posiadanych przez ciebie kart Dolin, w tym Łez Gai. Na przykład, jeśli masz łącznie 6 kart Doliny, Łzy Gai są warte łącznie +3 PZ.

## Podniebny Ogród



Jest to zdolność „Po zakupie”, co oznacza, że jest wyzwalana w momencie zakupu tej karty, a przez resztę gry można ją ignorować.

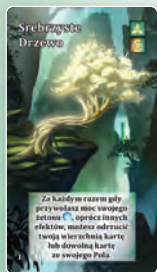
Jest to zdolność opcjonalna i możesz zdecydować by jej nie rozpatrywać. Po zakupie, jeśli zdecydujesz się rozpatrzyć tę zdolność, policz wszystkie ,

które aktualnie masz na kartach na twoim Polu, ze zdolności, Amuletów, kart Doliny itp. Zyskaj 2 za każdy posiadany .

Jeśli dzięki tej zdolności miałbyś zyskać więcej niż 10 , zamiast tego zyskujesz tylko 10 . Następnie odrzuć tę kartę Doliny (odłóż ją z powrotem do pudełka - jest ona uważana za wyłączoną z gry).

Zauważ, że nie anuluje dla potrzeb rozpatrywania tej zdolności.

## Srebrzyste Drzewo



Kiedy zdecydujesz się Przywołać moc swojego aktywnego żetonu (dotyczy to zarówno Amuletu jak i zwykłego żetonu ), możesz wybrać swoją wierzchnią kartę lub dowolną kartę na swoim Polu i umieścić ją na stosie kart odrzuconych. Zyskujesz także wszystkie

zdolności zapewniane przez Amulet i możesz rozpatrzyć je w wybranej przez siebie kolejności.

Jeśli nie masz żadnych kart na swoim Polu, możesz jedynie odrzucić swoją wierzchnią kartę. To jest zdolność opcjonalna i możesz zdecydować by jej nie rozpatrywać.

## Zagajnik Tkaczy Słońca



Jest to zdolność „Po zakupie”, co oznacza, że jest wyzwalana w momencie zakupu tej karty, a przez resztę gry można ją ignorować. To nie jest zdolność opcjonalna.

Weź 6 żetonów z pudełka i dodaj je do puli , która określa długość gry. Te 6 również należy wyczerpać,

aby wywołać koniec gry. Jeśli zdolność ta zostanie rozpatrzona po tym gdy pula została już zredukowana do zera, a koniec gry został uruchomiony, zdolność ta nie ma żadnego efektu.

## Zegarowa Sawanna



Jeśli zdecydujesz się Przywołać moc swojego aktywnego żetonu (dotyczy to zarówno Amuletu jak i zwykłego żetonu ), zyskujesz 1 . Zyskujesz także wszystkie zdolności zapewniane przez Amulet i możesz rozpatrzyć je w wybranej przez siebie kolejności.

Jeśli Przywołasz moc swojego żetonu podczas Fazy Zbiorów, po prostu natychmiast zyskujesz 1 , który możesz wydać podczas tej Fazy Zbiorów. Jeśli Przywołasz swój żeton podczas fazy innej niż Faza Zbiorów, zamiast tego zyskasz podczas twojej następnej Fazy Zbiorów. By o tym pamiętać, w razie potrzeby, obróć Zegarową Sawannę o 90 stopni. Jeśli pominiesz następną Fazę Zbiorów, ponieważ uległeś Zepsuciu, nie zyskujesz .



# Opis Przywódców

## Algeni – Dzikie Serce (strona początkowa)



Ta zdolność jest dostępna do wykorzystania podczas twojej Fazy Sadzenia (niekiedy także podczas twojej Fazy Przygotowań). Jeśli podczas Fazy Sadzenia zdecydujesz się kontynuować dobieranie, a odkryta wierzchnia karta sprawiłyby, że ulegniesz Zepsuciu, to zamiast ulec Zepsuciu, możesz użyć

zdolności Algeni by odrzucić swoją obecną wierzchnią kartę, a następnie odkryć nową.

Podczas swojej tury nie możesz użyć tej zdolności więcej niż raz. Na przykład jeśli miałbyś ulec Zepsuciu, ale użyjesz zdolności Algeni, aby odrzucić swoją wierzchnią kartę i odkryjesz nową wierzchnią kartę, co znowu skutkuje Zepsuciem, trudno, i tak ulegasz Zepsuciu.

W rzadkim przypadku, gdy ulegasz Zepsuciu podczas twojej Fazy Przygotowań, jeśli Algeni znajduje się na twoim Polu, możesz użyć jej zdolności, ale wtedy nie możesz użyć jej ponownie podczas twojej następnej Fazy Sadzenia.

## Algeni – Dzikie Serce (strona ulepszona)

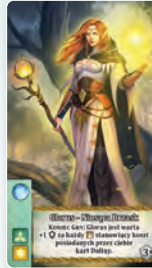


Jest to zdolność "Po zagranium" co oznacza, że jest rozpatrywana kiedy przynosisz wierzchnią kartę z tą zdolnością na twoje Pole.

Podlicz liczbę całkowicie pustych kart na swoim Polu i zyskaj 1 za każdą z nich. Te pochodzą z pudełka i nie są pobierane z puli .

która określa czas gry. Maksymalna liczba , którą możesz zyskać przy jednorazowym użyciu tej zdolności to 7, ponieważ rozpocząłeś grę z 7 pustymi kartami, a w trakcie gry nie możesz zdobyć kolejnych.

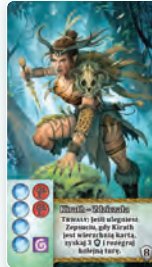
## Glorus – Niosąca Brzask (strona ulepszona)



Jest to zdolność „Koniec gry”, co oznacza, że ma znaczenie tylko podczas zliczania punktów na koniec gry.

Na koniec gry policz , które pojawiają się jako koszt tylko kart Doliny. Glorus jest warta 3 plus X , gdzie X równa się liczbie . Zauważ, że są uważane za podczas rozpatrywania tej zdolności.

## Kirath – Zdziczała (strona ulepszona)

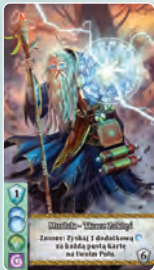


Jest to zdolność „Wierzchnia karta”, co oznacza, że można ją rozpatrywać tylko wtedy, gdy jest to wierzchnia karta. Jeśli Kirath jest na twoim Polu, jej zdolność nie przynosi efektu.



Jeśli ulegniesz Zepsuciu, gdy Kirath jest twoją wierzchnią kartą (co oznacza, że Kirath jest zakosulkowana na karcie,

która spowodowała Zepsucie), natychmiast zyskujesz 3 i wykonujesz kolejną turę po zakończeniu obecnej. Oznacza to, że wykonujesz wszystkie kroki, które wykonujesz w turze, w której uległeś Zepsuciu (t.j. odrzucasz wszystkie karty znajdujące się na twoim Polu, odwracasz swój żeton na stronę aktywną, a następnie rozgrywasz Fazę Przygotowań do następnej tury), jednak zamiast rozpatrzenia tury przez następnego gracza rozpoczynającego swoją turę, to ty od razu przystępujesz do rozegrania nowej tury rozpoczynającej się od Fazy Sadzenia.

## Morlok - Tkacz Zakłęb (strona ulepszona)



Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jeśli znajduje się na twoim Polu, jest rozpatrywana podczas Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu.

Policz liczbę całkowicie pustych kart na swoim Polu i zyskaj 1  za każdą z nich. Maksymalna liczba , którą możesz zyskać

przy jednokrotnym użyciu tej zdolności to 7, ponieważ rozpocząłeś grę z 7 pustymi kartami, a w trakcie gry nie możesz zdobyć kolejnych.

## Stary Barkarb - Rzemieślnik (strona początkowa)



Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jeśli znajduje się na twoim Polu, jest rozpatrywana podczas Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu.

Wybierz jedno Rozwinięcie z Pulii Rozwinięć (w tym Żyźne Głęby) i umieść je odkryte na osobnym stosie przed sobą.

Nie musisz płacić za to Rozwinięcie i nie ma znaczenia, jaki jest jego koszt, po prostu je weź. Podczas Fazy Odrzucania uzupełniasz Pulę Rozwinięć, tak jak zrobiłbyś to po standardowym zakupieniu Rozwinięcia. Ten osobny stos, w którym umieszczasz te Rozwinięcia, nazywa się „Warsztatem Barkarba”. Pozyskiwanie Rozwinięcia za pomocą zdolności Barkarba nie jest uważane za zakup Rozwinięcia, dlatego nie uruchamia zdolności „Po zakupie” i nie wlicza się do limitu zakupów, które możesz zrobić w tej turze.

Nie ma limitu liczby Rozwinięć, które możesz mieć w Warsztacie Barkarba.

Rozwinięcia w Warsztacie Barkarba nie wywołują żadnych efektów, po prostu tam są. Jeśli zdolność, taka jak ta Smoka Praognia, odnosi się do twoich Rozwinięć, to nie dotyczy Rozwinięć w Warsztacie Barkarba.

## Stary Barkarb - Rzemieślnik (strona ulepszona)




Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jeśli znajduje się na twoim Polu, jest rozpatrywana podczas Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu.

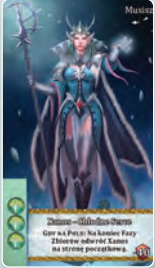
Wybierz dowolne Rozwinięcia, które zostały umieszczone w osobnym stosie zwanym Warsztatem Barkarba i zako-

sulkuj je na 1 dowolnej karcie na swoim Polu. Musisz przy tym przestrzegać standardowych zasad koszułkowania (np. nie możesz zakryć Rozwinięć bez Zaćmienia obecnych już na karcie). Następnie umieść ją na spodzie swojej talii. Nie możesz użyć efektów Rozwinięć tej karty, dopóki nie dobierzesz jej ze swojej talii. Musisz zakoszułkować przynajmniej jedno Rozwinięcie z Warsztatu Barkarba, aby umieścić kartę na spodzie talii. Jeśli po zakoszułkowaniu pozostały ci jeszcze jakieś Rozwinięcia w Warsztacie Barkarba, pozostają one na tym stosie i będą dostępne do zakoszułkowania podczas przyszłych tur z wykorzystaniem zdolności Barkarba.

Umieszczenie w koszułce Rozwinięcia za pomocą zdolności Barkarba nie jest uważane za zakup Rozwinięcia, dlatego nie uruchamia zdolności „Po zakupie” i nie wlicza się do limitu zakupów, które możesz zrobić w tej turze.


Dodatkowo możesz zapłacić 1 , aby odwrócić Barkarba na stronę początkową. Możesz użyć tej zdolności niezależnie od zdolności Warsztatu Barkarba.

## Xanos – Chłodne Serce (strona ulepszona)



Zdolność ta jest rozpatrywana za każdym razem, gdy Xanos znajduje się na twoim Polu, gdy kończysz rozgrywać Fazę Zbiorów.

Jeśli ulegniesz Zepsuciu, gdy Xanos jest na twoim Polu, nie rozpatruj jej zdolności. Nie jest to jednak zdolność "Zbiory", ponieważ jest obowiązkowa

i musi zostać wykonana na końcu Fazy Zbiorów. Na koniec Fazy Zbiorów odwróć Xanos na jej stronę początkową. To nie jest opcjonalny efekt i musisz ją odwrócić. I tak, dobrze przeczytałeś, że jeśli gra się skończy, gdy karta Xanos będzie na ulepszonej stronie, będzie warta -40 .


Zasadniczo, podczas gry Xanos może być wielokrotnie odwracana pomiędzy swoją stroną początkową, nie posiadającą żadnej zdolności, i bardzo potężną stroną ulepszoną. Zadbaj o to żeby, kiedy gra się skończy, jej karta była na stronie początkowej.




Pamiętaj, że zdolność Xanos nie jest rozpatrywana w turze, w której ją ulepszasz.

## Yaquei – Zatruty (strona początkowa)



Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jeśli znajduje się na twoim Polu, jest rozpatrywana podczas Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzeć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu.

Zyskaj 1  za każdą kartę, której ci brakuje do posiadania 7 kart na twoim Polu. Na przykład, jeśli masz 2 karty na swo-

im Polu, zyskujesz 5 . Jeśli natomiast masz 5 kart na swoim Polu, zyskujesz 2 . Wreszcie, jeśli masz 7 lub więcej kart na swoim Polu, zyskujesz 0 . Jest to zdolność, która sprawdza się najlepiej gdy jest na Polu z małą liczbą kart.


## Yaquei – Zatruty (strona ulepszona)




Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jeśli znajduje się na twoim Polu, jest rozpatrywana podczas Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzeć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu.

Dodatkowo do zdolności ze strony początkowej, jeśli masz mniej niż 9 kart na swoim Polu, weź kartę z góry swojej

talii i umieść ją odkrytą na końcu Pola (jest to pierwsza zakryta karta na górze talii; nie jest to twoja wierzchnia karta). Powtarzaj ten krok do momentu, w którym będziesz miał dokładnie 9 kart na swoim Polu.

**Uwaga:** Rozpatrujesz tę zdolność tylko podczas Fazy Zbiorów, co oznacza, że zdecydowałeś się spasować i nie możesz już ulec Zepsuciu. Jeśli w efekcie tej zdolności będziesz miał więcej niż 3 , nie ulegasz Zepsuciu, zwyczajnie kontynuujesz Fazę Zbiorów.

Podobnie zdolności „Po zagranium” i  przynoszą korzyści tylko podczas Fazy Sadzenia i nie mają żadnego efektu, jeśli zostaną umieszczone na twoim Polu dzięki zdolności Yaquei.

Jeśli nie masz wystarczającej liczby kart w swojej talii, aby w pełni rozpatrzeć tę zdolność, potasuj swój stos kart odrzuconych, który stanie się twoją talią, a następnie dokończ rozpatrywanie zdolności.




# Opisy Amuletów


## Kamień Przyzywacza



Możesz Przywołać ten efekt podczas twojej Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu.

Weź kartę ze spodu swojej talii i umieść ją na końcu swojego Pola (jako skrajnie prawą kartę). Możesz wykorzystać wszystkie zdolności tej karty, które byłyby możliwe podczas tej Fazy Zbiorów.


**Uwaga:** Rozpatrujesz tę zdolność tylko podczas Fazy Zbiorów, co oznacza, że zdecydowałeś się spasaować i nie możesz już ulec Zepsuciu. Jeśli w efekcie tej zdolności będziesz miał więcej niż 3 , nie ulegasz Zepsuciu, zwyczajnie kontynuujesz Fazę Zbiorów.


Podobnie zdolności "Po zagranium" i  przyniosą korzyści tylko podczas twojej Fazy Sadzenia i Przygotowań, a jeśli zostaną umieszczone na Polu dzięki Kamieniowi Przyzywacza są bezużyteczne.

Jeśli nie masz żadnych kart w swojej talii kiedy Przywołujesz Kamień Przyzywacza, potasuj swój stos kart odrzuconych, który stanie się twoją talią, a następnie dokończ rozpatrywanie zdolności.

## Korzeniowy Amulet



Możesz Przywołać tę zdolność podczas swojej Fazy Sadzenia (niekiedy także podczas twojej Fazy Przygotowań). Jeśli podczas Fazy Sadzenia zdecydujesz się kontynuować dobieranie, a odkryta wierzchnia karta sprawiłaby, że ulegniesz Zepsuciu, możesz Przywołać Korzeniowy Amulet (odwrócić go na stronę nieaktywną), aby zyskać 1 , co (w większości przypadków) zapobiegnie Zepsuciu.

**Uwaga:** jeśli użyjesz Korzeniowego Amuletu podczas Fazy Przygotowań, zdobyty  liczy się podczas twojej następnej Fazy Sadzenia.

## Kryształ Głębin




Możesz Przywołać tę zdolność podczas Fazy Zbiorów lub Odrzucania, co oznacza, że możesz to zrobić, nawet jeśli uległeś Zepsuciu.

Wybierz dowolną kartę ze swojego Pola i umieść ją zakrytą na spodzie swojej talii. Jeśli nie masz już żadnych kart w talii, nadal możesz rozpatrzeć tę zdolność - wybrana karta jest umieszczana pod wierzchnią kartą i staje się jedyną kartą w talii.

## Odłamek Zmierzchu



Możesz Przywołać ten efekt podczas Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzeć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu.

Najpierw zyskaj 1 .

Następnie podrzuć Odłamek Zmierzchu w górę. Niezależnie od tego na której stronie wylądaje żeton, musi na niej pozostać. Oznacza to, że jeśli masz szczęście, Odłamek Zmierzchu wylądaje swoją stroną aktywną do góry i będziesz mógł go użyć ponownie w następnej turze.

**Uwaga:** jeśli Odłamek Zmierzchu wyląduje swoją stroną aktywną do góry, nie możesz go użyć ponownie podczas tej samej tury; zdolności "Zbiory" można użyć tylko raz na turę.

Zauważ też, że „podrzucenie w górę” daje 50% szans na lądowanie po każdej ze stron. Dlatego nie możesz celowo „podrzucić” go w powietrze w sposób, który zwiększałby prawdopodobieństwo lądowania po jednej stronie, a nie po drugiej.

## Ogarek Pożogi



Możesz Przywołać tę zdolność w dowolnej fazie, aby uzyskać 1 (do wykorzystania podczas Fazy Zbiorów w taki sam sposób, tak jak ze zwykłego żetonu), albo możesz użyć tej zdolności w dowolnej fazie, aby dodała ona twojej wierzchniej karcie 2 lub dodała dowolnej karcie na swoim Polu 2. Ponadto możesz Przywołać tę zdolność w odpowiedzi na dowolny efekt, który skorzystałby na symbolach.

Na przykład, jeśli karta Omszałego Trola jest wierzchnią kartą i spowodowała Zepsucie, możesz Przywołać Ogarek Pożogi, aby dać karcie Omszałego Trola 2 dodatkowe, zanim zdolność „Wierzchnia karta” Omszałego Trola zostanie rozpatrzona. Uwaga: ta zdolność nie pomoże ci ze zdolnościami „Koniec gry”, takimi jak ta, którą posiada Władca Lwów, ponieważ 2 zdobyte z Ogarka Pożogi "znika" na koniec tury i nie występuje podczas punktacji na koniec gry.

## Żar Mrocznej Duszy



Możesz Przywołać ten efekt podczas Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzeć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu.

Weź jedno Rozwinięcie, które kupiłeś w tej Fазie Zbiorów i zakosulkuj je, w dowolnym zgodnym z zasadami miejscu, na karcie na swoim Polu. Możesz wykorzystać wszystkie zdolności tego Rozwinięcia, które byłyby pomocne podczas tej Fazy Zbiorów.

**Uwaga:** Rozpatrujesz tę zdolność tylko podczas Fazy Zbiorów, co oznacza, że zdecydowałeś się spasować i nie możesz już ulec Zepsuciu. Jeśli w efekcie tej zdolności będziesz miał więcej niż 3, nie ulegasz Zepsuciu, zwyczajnie kontynuujesz Fazę Zbiorów.

Podobnie zdolności "Po zagranium" i przynoszą korzyści tylko podczas Fazy Przygotowań oraz Sadzenia i jeśli zostaną dodane do karty na twoim Polu za pomocą Żaru Mrocznej Duszy, są bezużyteczne w turze w której zostały zakosulkowane.

**Uwaga:** nie daje to możliwości zakupu dodatkowego Rozwinięcia; nadal możesz kupić tylko 2 Rozwinięcia.

**Strona Nieaktywna:** Żar Mrocznej Duszy posiada również zdolność na stronie nieaktywnej. Jest to zdolność obowiązkowa, o ile Żar Mrocznej Duszy znajduje się na stronie nieaktywnej. Podczas Fazy Sadzenia musisz przemieścić co najmniej 1 kartę na swoje Pole. Innymi słowy, podczas swojej Fazy Sadzenia nie możesz spasować zanim nie umieścisz przynajmniej jednej nowej karty na swoim Polu.



# Historie Przywódców

Podczas gdy bój o odzyskanie Doliny Życia przybierał na sile, rosły także szeregi walczących z klątwą. Nie tylko druidzi posłuchali wezwania do broni. Do walki przyłączyły się także inne stworzenia i ludzie, spragnieni dnia, kiedy wszyscy będą wolni od tej przeklętej zarazy.



## Algeni – Dzikie Serce

Algeni jest silną wojowniczką, przedkładającą czyny nad słowa. Nie marnuje czasu na błahe rzeczy, a kierującą ją pragmatyzm i skupiony na celu umysł, zawsze dobrze jej służyły. Po tym gdy niezwykle potężna burza przyniosła zagładę jej plemieniu, natrafiła na rannego Władcę Lwów o imieniu Kunkah. Pomogła mu odzyskać siły i od tamtej pory tę dwójkę połączyła silna więź. Stali się nieodłącznymi towarzyszami w podróżach i walce. Podczas swojej wędrówki natknęli się na innych druidów i usłyszeli od nich o strasznej zarazie. Od tej pory walczą niestrudzenie każdego dnia, niosąc pomoc mieszkańcom Doliny.

## Glorus – Niosąca Brzask

Glorus posiada wdzięk dorównujący jej urodzie, i stanowi jaskrawy przykład kogoś, cieszącego się pełnią życia i mocy. W przeciwieństwie do innych, którzy wybrali walkę z klątwą, ona obserwuje ją przez pryzmat filozofii swojego klanu. Postrzega klątwę jako noc schodzącą nad dolinę. Ciemność, którą odpędzi nowy świt. Poświęcając się sprowadzeniu tego światu, sięgnęła pokładów starożytnej mocy, o której istnieniu wiedzieli nieliczni członkowie jej klanu. Z taką mocą ma nadzieję stać się jaśniejącym blaskiem, za którym podążą inni.



## Kirath – Zdziczała

Pośród Zwierzobraci są tacy, którzy tak gruntownie zgłębiają naturę pierwotnych instynktów, że ryzykują całkowite zatracenie się w nich. Kirath jest tą, która przekroczyła granicę i nie jest w stanie w pełni zza niej wrócić. Zamiast tego grasuje po świecie dzika i nieposkromiona. Choć być może jest bardziej zdziczała niż inni z jej klanu, to walczy w tej samej wojnie i wykorzystuje swoje naturalne atuty, aby zyskać jak największą przewagę w starciu z zarazą i jej poplecznikami.

## Morlok – Tkacz Zaklęć

Morlok podąża za magicznymi ścieżkami, które biegają po ziemi jak potężne prądy magii. Kiedy wiele ścieżek magii krzyżuje się, tworzą one splot czystej energii; im więcej ścieżek jest połączonych, tym splot jest silniejszy. Jeśli Morlok zdoła znaleźć splot o wystarczającej mocy, może rzucić zaklęcie, które raz na zawsze odegna klątwę. Niestety, nikt nie przeżył wykorzystania tak ogromnej ilości pierwotnej magii, ale on jest gotów się poświęcić, jeśli w ten sposób może uratować dolinę.







## Stary Barkarb – Rzemieślnik

Nie wszyscy druidzi trzymają się klanu. Niektórzy, tacy jak Barkarb, wędrują po świecie ciesząc się różnorodnością form życia, jakie stworzyła Gaia. Gdy łączy swój talent i moc, to nie ma sobie równych w tworzeniu przedmiotów nasyconych maną. Przedmioty te mogą służyć wielu celom, od całkiem przyziemnych po rzucanie potężnych zaklęć. Ostatnio druidzi zwrócili się do niego o pomoc, szukając potężnych artefaktów, aby raz na zawsze wykorzenił zarazę.

## Srebrnoskrzydły - Strażnik Nieba

Srebrnoskrzydły urodził się w tych rzadkich czasach, kiedy jego plemię żyło w względnym pokoju. Po tym jak gryfy przez pokolenia musiały walczyć, a później uciekać przed bezlitosnymi łowcami, w końcu udało im się znaleźć schronienie w dolinie. Ale właśnie wtedy, gdy spokój wydawał się trwały, został zakłócony przez króla rozpoczynającego nowe polowania w dolinie. Kiedy jednak król zachorował i umarł, Srebrnoskrzydły pomyślał, że najgorsze już minęło. Jakże się mylił. Królewska klątwa skaziła krainę, niszcząc także i jego dom. Nie chcąc narażać pozostałych gryfów na jeszcze większe niebezpieczeństwo, stanął po stronie druidów i teraz czuwa nad doliną, strzegąc ją przed kolejnym zagrożeniem.



## Xanos – Chłodne Serce

Poza doliną jest jeszcze wiele krain nie dotkniętych klątwą. Ale nietrudno wyobrazić sobie, co by się stało, gdyby zarazy nie udało się powstrzymać i rozprzestrzeniłaby się daleko poza dolinę. Z tego powodu druidzi z innych klanów postanowili pomóc w granicach swoich możliwości. Jedną z takich druidek jest Xanos z klanu Zaklinaczy Mrozu. Choć wydaje się być poważniejsza i bardziej surowa, niż wskazywałby na to jej wiek, jest wystarczająco uzdolniona i skupiona na swoim postanowieniu, by całkowicie i dokładnie usunąć klątwę z opanowanej przez nią krainy.

## Yaquei – Zatruty

To co kiedyś było Entem Strażnikiem o imieniu Yaquei, jest teraz pokreconą istotą walczącą o zachowanie swojej tożsamości. Tam, gdzie kiedyś była dobroć i łagodny duch, teraz przepływa przez niego niegodziwość tak sroga, jak gorzkie są soki płynące w jego komórkach. Jego pomocna postawa i miłość do doliny są pożerane przez bezkresną nienawiść do wszystkiego, co było mu drogie. Te same ręce, które pielęgnowały życie, teraz próbują zatruwać a nawet zabijać, lecz on nadal walczy - mając nadzieję, że uda mu się odeprzeć zarazę tam, gdzie może, zanim całkowicie go ona pochłonie.



# Spis Kart i Amuletów

- **48 Rozwinięć:**
  - 3x Ent Strażnik
  - 3x Herold Pór Roku
  - 3x Krewny Gai
  - 3x Magiczny Grzyb
  - 3x Mroźna Zguba
  - 3x Nimfy Mgły
  - 3x Omszały Troll
  - 3x Opiekunowie Nocnej Doliny
  - 3x Powiernik Doliny
  - 3x Smok Praognia
  - 3x Srebrzysta Sowa
  - 3x Sroka
  - 3x Tropiciele Nocnej Doliny
  - 3x Władca Lwów
  - 3x Wysłannik Nocnej Doliny
  - 3x Znacwa Mistycznych Ścieżek
- **18 kart Doliny:**
  - 1x Góra Aureoli
  - 1x Graniczne Trzęsawiska
  - 1x Grań Korony Mrozu
  - 1x Grota Meduzy
  - 1x Kanion Harpii
  - 1x Kryształowa Grota
  - 1x Labirynt Winorośli
  - 1x Łzy Gai
  - 1x Niebiański Portal
  - 1x Podniebny Ogród
  - 1x Pradawne Kamienie Wiedzy
  - 1x Rozszczepiona Skała
  - 1x Słoneczna Latarnia
  - 1x Srebrzyste Drzewo
  - 1x Święta Ziemia
  - 1x Wyjący Szczyt
  - 1x Zagajnik Tkaczy Stońca
  - 1x Zegarowa Sawanna
- **8 Przywódców:**
  - 1x Algeni
  - 1x Glorus
  - 1x Kirath
  - 1x Morlok
  - 1x Stary Bakarb
  - 1x Srebrnoskrzydły
  - 1x Xanos
  - 1x Yaquei
- **8 Amuletów:**
  - 1x Błogosławieństwo Słońca
  - 1x Kamień Przyzywacza
  - 1x Korzeniowy Amulet
  - 1x Kryształ Głębin
  - 1x Księżycowy Kamień
  - 1x Odłamek Zmierzchu
  - 1x Ogarek Pożogi
  - 1x Żar Mrocznej Duszy

# Twórcy i podziękowania

**Autor Gry:** John D Clair

**Kierownik Projektu:** John Goodenough

**Rozwój Gry:** Bryan Reese, Mark Wootton

**Kierownik Artystyczny:** John Goodenough

**Projekt Okładki:** Kiki Moch Rizky

**Ilustracje Kart:** Felicia Cano, Martin de Diego, Yog Joshi, Kiki Moch Rizky, Jessada Sutthi

**Projekt Graficzny:** Kali Fitzgerald

**Twórca Historii:** Chad Corrie

**Redakcja:** Nicolas Bongiu, Richard A. Edwards

**Produkcja:** Dave Lepore

**Testerzy:** Jennifer Aldridge, Kaz Nyborg-Anderson, Cherie Baker, Csilla Balogh, Eva Balogh, Katalin Balogh, Steve Behnke, Maryne Blanchetière, Nicolas Bongiu, John Borders, Chris Buckley, Chris Buskirk, Vincent Carassus, Tiffany Carter, Shannon Clair, Ryan Dancy, Jonathan Espinoza, Ehren Evans, Kali Fitzgerald, Scott Freeman, Kevin Garcia, John Goodenough, Sean Growley, Jean Philippe Guillemain, Mark Harbison, Kyle Huibers, Matthew Joyce, Mara Kenyon, Karleny Martinez King, Jean Le Bail, Dave Lepore, Tobias Loc, Touradj Mansouri, Eric Martinez, Scott McCalla, Mike McDonald, Andrew Narzynski, Sam Nazarian, Chris Olsen, Will Pell, Bryan Reese, Todd Rowland, Thomas Stavlo, Richard Tatge, Thorin Tatge, Kevin Will, Mark Wootton, Erik-Jason Yaple, John Zinser

**Wersja polska:** Zespół Portal Games

**Skład wersji polskiej:** Magdalena Gołda

## Prawa autorskie i kontakt

© 2017 Alderac Entertainment Group. Mystic Vale, Card Crafting System i wszystkie pokrewne znaki są znakami towarowymi (™ lub ®, ©) Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA

© 2020 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)  
ul. Henryka Sienkiewicza 13  
44-190 Knurów, Polska  
[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

**Wszelkie prawa zastrzeżone.**

**Wydrukowano w Chinach.**

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:  
<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



# Skrót Zasad

## Przygotowanie do gry

### 1. Talie Graczy

Każdy gracz powinien potasować swoją talię i umieścić ją zakrytą przed sobą.

### 2. Pula Rozwinięć

Odłóż wszystkie Rozwinięcia Żyznej Gleby i umieść je w oddzielnej talii. Pozostałe Rozwinięcia podziel na osobne talie według oznaczeń ich poziomów.

Potasuj talię Rozwinięć poziomu 1 i odlicz liczbę Rozwinięć, odpowiednią dla liczby graczy biorących udział w grze:


- 2 graczy: 12 rozwinięć
- 3 graczy: 15 rozwinięć
- 4 graczy: 18 rozwinięć




Użyj wszystkich Rozwinięć poziomu 2 i 3. Następnie odkryj pierwsze 3 Rozwinięcia z talii poziomu 1, 2 i 3.

### 3. Karty Doliny

Potasuj obie talie kart Doliny i odkryj po 4 karty z każdej z nich.

### 4. Przygotowanie żetonów PZ


Umieść w puli żetony  w liczbie odpowiedniej dla liczby graczy biorących udział w grze:

- 2 graczy: 23 
- 3 graczy: 28 
- 4 graczy: 33 

### 5. Przygotowanie Pól

Każdy gracz przygotowuje swoje Pole początkowe dokładając karty do momentu, w którym na swoim Polu będzie miał dwie Przekłete Ziemię, a trzecią jako wierzchnią kartę.

### 6. Wyznaczenie Gracza Rozpoczynającego

Umieść żetony  tak, by widoczna była ich ich aktywna strona i potasuj je. Każdy gracz bierze losowo jeden żeton, a następnie go odwraca. Gracz, który wylosuje symbol gracza rozpoczynającego rozpoczyna tę grę.

### 7. Przygotowanie Przywódców i Amuletów

Wylosuj odpowiednią liczbę Przywódców i Amuletów, równą liczbie graczy plus 1. Począwszy od gracza rozpoczynającego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz bierze 1 Amulet lub 1 Przywódcę z dostępnych na stole. Następnie, zaczynając od ostatniego gracza i kontynuując w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera albo 1 Amulet (jeśli w pierwszej rundzie wybrał Przywódcę) albo 1 Przywódcę (jeśli w pierwszej rundzie wybrał Amulet).

Amulety rozpoczynają grę po stronie „nieaktywnej”.

Każdy gracz zakoszulkowuje Przywódcę na jednej z pustych kart swojej talii, stroną początkową Przywódcy ku górze, a następnie wtasowuje go do talii.

**Jesteście gotowi do gry!**

