

JOHN D CLAIR

MYSTIC VALE



DOLINA DZICZY

ROZSZERZENIE

GRA O SILE NATURY OPARTA
NA MECHANICE TWORZENIA KART.

Card
Crafting
System



Komponenty

- 54 Rozwinięć:
 - 24 poziomu 1
 - 18 poziomu 2
 - 12 poziomu 3
- 18 kart Doliny:
 - 10 kart poziomu 1
 - 8 kart poziomu 2
- 8 kart Przywódców
- Instrukcja

Przygotowanie

Rozszerzenia

Wtasuj nowe Rozwinięcia i karty Doliny do odpowiednich talii. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami przygotowania gry podstawowej. Zasady przygotowania nowych kart Przywódców wyjaśniono na następnej stronie.

Uwaga: Wszystkie dotychczasowe Rozwinięcia występowały w trzech kopiach, a każda kopia zawierała Rozwinięcie na innej części karty: na górze, na środku lub na dole. Aby zachować lepszy balans i różnorodność rozgrywek, z zestawów Rozwinięć: Nimfa, Wódz Sfory i Wódz Plemienia usunięto po jednej kopii.



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 zostać zakryte przez inne Rozwinięcie.

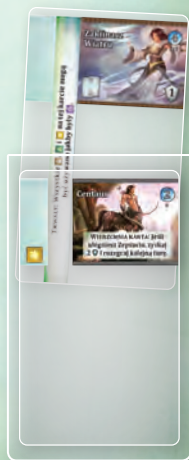


Przykład:


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 z Zaćmieniem nie są wliczane do łącznej liczby punktów na koniec gry.

Karty

Przywódców

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

Budowa Karty Przywódcy

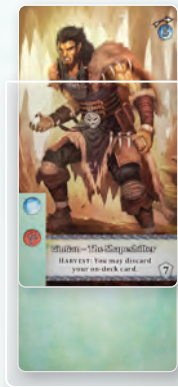


Przygotowanie

Przywódcy

Podczas przygotowywania gry zgodnie ze standardowymi zasadami, po kroku przygotowania kart Doliny, wykonaj dodatkowy krok "Przygotowanie Przywódcy".

Każdemu z graczy rozdaj losowo dwie karty Przywódców. Każdy gracz wybiera jednego z dwóch Przywódców, a drugiego odkłada z powrotem do pudełka.



Każdy z graczy zakoszułkuje swojego Przywódcę na jednej z ośmiu 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 zakrytego w talii, a następnie potasować go razem z pozostałymi 19 kartami.

Korzystanie

z Przywódcy

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

Ważne: 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.

Ulepszenie Przywódcy

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



Strona Początkowa



Strona Ulepszona

W każdej swojej 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.

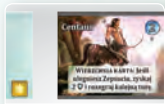
Nie możesz użyć zdolności i symboli znajdujących się na stronie ulepszonej karty Przywódcy podczas tej Fazy Zbiorów, w której go ulepszyłeś. Nadal jednak, do końca Fazy Zbiorów, w której ulepszyłeś swojego Przywódcę, możesz użyć zdolności i symboli znajdujących się na jego stronie początkowej.

Opis Kart

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

Rozwinięcia

Centaur





Jest to zdolność "Wierzchnia karta", co oznacza, że można ją rozpatrywać tylko wtedy, gdy jest to twoja wierzchnia






karta. Jeśli Centaur jest na twoim Polu, jego zdolność nie ma żadnego efektu. Jeśli ulegniesz Zepsuciu, a Centaur jest twoją wierzchnią kartą (co oznacza, że Centaur jest zakoszulkowany na karcie, która spowodowała Zepsucie), natychmiast zyskujesz 2 ♠ 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, to ty od razu przystępujesz do rozegrania nowej tury, rozpoczynającej się od Fazy Sadzenia.

Możesz rozegrać tylko jedną dodatkową turę na rundę. Na przykład, dzięki zdolności Centaura rozgrywasz kolejną turę, w której znowu ulegasz Zepsuciu mając Rozwinięcie Centaur lub Pierwotna Siła zakoszulkowane na swojej wierzchniej karcie. Nadal zyskujesz ♠ z ich zdolności, ale nie możesz rozegrać drugiej dodatkowej tury.

Czempion Jeleni






Jest to zdolność "Trwały", co oznacza, że jeśli Czempion Jeleni jest zakoszulkowany na karcie, jego zdolność jest aktywna niezależnie od tego gdzie ta karta się znajduje (na twoim Polu, w twojej talii, na twoim stosie kart odrzuconych, czy też gdy jest wierzchnią kartą). Kiedy jakaś zdolność zakoszulkowana na tej samej karcie co Czempion Jeleni sprawia że zdobywasz , zamiast tego weź dwa razy więcej .

Na przykład, jeśli Rozwinięcia Czempion Jeleni i Pieśń Lasu byłyby zakoszulkowane na tej samej karcie, 1  z Pieśni Lasu dałby ci teraz 2 . Inny przykład: Centaur daje ci 2 , jeśli jest wierzchnią kartą, gdy ulegasz Zepsuciu. Jeśli Centaur i Czempion Jeleni byłyby zakoszulkowane na tej samej karcie, zdolność Centaura dałaby ci zamiast tego 4 . Pamiętaj, że Czempion Jeleni nie podwaja punktów  na koniec gry.

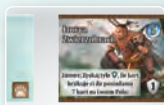
Jednorożec







Jest to zdolność "Wierchnia karta", co oznacza, że można ją rozpatrzyć tylko wtedy, gdy jest to twoja wierzchnia karta. Jeśli Jednorożec jest na twoim Polu, jego zdolność nie ma żadnego efektu, ale nadal zyskujesz 1  podczas Fazy Zbiorów. Jeśli miałbyś ulec Zepsuciu, a Jednorożec jest twoją wierzchnią kartą (co oznacza, że Jednorożec jest zakoszulkowany na karcie, która spowodowała Zepsucie), to nie ulegasz Zepsuciu i możesz przejść do następnej fazy swojej tury. Jeśli zdecydujesz się obrać kolejną kartę i uzyskasz 4 lub więcej , wtedy ulegasz Zepsuciu jak zwykle.

Jednorożec daje ci 1  podczas Fazy Zbiorów, ale tylko wtedy gdy nie jest wierzchnią kartą.

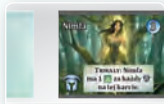
Łowca Zwierzobraci








Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jeśli Łowca znajduje się na twoim Polu, jest rozpatrywana podczas Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu. Zyskaj  równe różnicy między 7, a liczbą kart na twoim Polu.

Na przykład, jeśli masz 2 karty na swoim 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 . Ta zdolność działa najlepiej kiedy na Polu masz mało kart. *Podpowiedź: Zakoszulkuj Łowcę Zwierzobraci razem z Przeklętą Ziemią.*

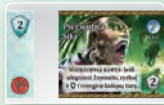
Nimfa




Jest to zdolność "Trwały", co oznacza, że jeśli Nimfa jest zakoszulkowana na karcie, jej zdolność jest aktywna niezależnie od tego gdzie ta karta się znajduje (na twoim Polu, w twojej talii, na twoim stosie kart odrzuconych, czy też gdy jest wierzchnią kartą). Za każdy  na karcie  na Rozwinięciach (w tej samej koszulce), Nimfa ma +1 .

Na przykład, jeśli Rozwinięcia Nimfa i Czempion Zwierobraci byłyby zakoszulkowane na tej samej karcie, Nimfa miałaby 2 . Oczywiście nadal otrzymujesz te , wyłącznie gdy Nimfa jest na twoim Polu.

Pierwotna Siła



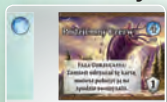
Jest to zdolność "Wierchnia karta", co oznacza, że można ją rozpatrzyć tylko wtedy, gdy jest to twoja wierzchnia karta.

Jeśli Pierwotna Siła jest na twoim Polu jej zdolność nie ma żadnego efektu. Jeśli ulegniesz Zepsuciu, a Pierwotna Siła jest twoją wierzchnią kartą (co oznacza, że Pierwotna Siła jest zakoszulkowana na karcie, która spowodowała Zepsucie), natychmiast zyskujesz 4  i wykończysz 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.

Możesz rozegrać tylko jedną dodatkową turę na rundę. Na przykład, dzięki zdolności Pierwotnej Siły rozgrywasz kolejną turę, w której znowu ulegasz Zepsuciu mając Rozwinięcie Pierwotna Siła lub Centaur zakoszulkowane na swojej wierzchniej karcie. Nadal zyskujesz z ich zdolności, ale nie możesz rozegrać drugiej dodatkowej tury.

Podziemny Czerwiec



Jest to zdolność "Faza Odrzucania", co oznacza, że jest wyzwalana podczas twojej Fazy Odrzucania. Jeżeli

kładziesz kartę z Podziemnym Czerwiem na spodzie talii, należy położyć ją zakrytą. Jeśli w twojej talii nie ma już żadnych kart, umieść kartę z Podziemnym Czerwiem bezpośrednio pod wierzchnią kartą.

Jeśli uda ci się posiadać jednocześnie dwie lub więcej kart z Podziemnym Czerwiem na twoim Polu, możesz zdecydować w jakiej kolejności je rozpatrzyć.

Siewcy Nasion



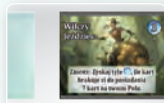
Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jeśli znajduje się na twoim Polu, jest rozpatrywana podczas Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu. Kiedy zdecydujesz się rozpatrzyć tę zdolność, możesz wydać tyle, ile chcesz. Jeśli chcesz możesz

wydać 0. Wydana w ten sposób służy

wyłącznie rozpatrzeniu tej zdolności i nie może być wydana na nic innego (nie możesz na przykład kupić za nią Rozwinięć). Za każde 2 wydane w ten sposób zyskujesz 1.

Na przykład podczas Fazy Zbiorów masz 14. Kupujesz Rozwinięcie za 7 i zostaje ci 7 many. Dzięki zdolności Siewcy Nasion możesz wydać 6 z tej i zdobyć 3.

Wilczy Jeździec



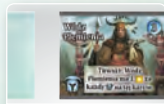
Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jeśli znajduje się na twoim Polu, jest rozpatrywana podczas Fazy Zbiorów.

Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu. Zyskaj równe różnicy między 7 a liczbą kart na twoim Polu.

Na przykład, jeśli masz 3 karty na swoim Polu, zyskujesz 4. Jeśli natomiast masz 5 kart na swoim Polu, zyskujesz 2. Wreszcie, jeśli masz 7 lub więcej kart na swoim Polu, zyskujesz 0. Ta zdolność działa najlepiej kiedy na Polu masz mało kart.

Podpowiedź: Zakoszulkuj Wilczego Jeźdźcę razem z Przekłątą Ziemią.

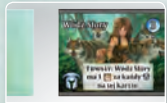
Wódz Plemienia








Jest to zdolność "Trwały", co oznacza, że jeśli Wódz Plemienia jest zakoszulkowany na karcie, jego zdolność jest aktywna niezależnie od tego gdzie ta karta się znajduje (na twoim Polu, w twojej talii, na twoim stosie kart odrzuconych, czy też gdy jest wierzchnią kartą). Za każdy na karcie (na Rozwinięciach w tej samej koszulce), Wódz Plemienia ma +1.

Na przykład, jeśli Rozwinięcia Wódz Plemienia i Czempion Zwierzobracy byłyby zakoszulkowane na tej samej karcie, Wódz Plemienia miałby 2. Oczywiście nadal otrzymujesz, wyłącznie gdy Wódz Plemienia jest na twoim Polu.

Wódz Sfory










Jest to zdolność "Trwały", co oznacza, że jeśli Wódz Sfory jest zakoszułkowany na karcie, jego zdolność jest aktywna niezależnie od tego gdzie ta karta się znajduje (na twoim Polu, w twojej talii, na twoim stosie kart odrzuconych, czy też gdy jest wierzchnią kartą). Za każdy  na karcie ( na Rozwinięciach w tej samej koszulce), Wódz Sfory ma +1 .

Na przykład, jeśli Rozwinięcia Wódz Sfory i Czempion Zwierzobraci byłyby zakoszułkowane na tej samej karcie, Wódz Sfory miałby 2 . Oczywiście nadal otrzymujesz te , wyłącznie gdy Wódz Sfory jest na twoim Polu.

Wyrzutek Gai







Jest to zdolność "Koniec gry", co oznacza, że ma znaczenie tylko podczas zliczania punktów na koniec gry. Na koniec gry wszyscy gracze powinni zliczyć wszystkie  w swoich taliach; jeśli masz więcej  niż wszyscy pozostali gracze, zyskujesz dodatkowe 6 . Jeśli masz mniej  od innego gracza lub remisujesz w posiadaniu największej liczby , nie otrzymujesz premii.

Zauważ, że na potrzeby rozpatrzenia tej zdolności zliczasz wszystkie  także te anulowane przez .

Zaklinacz Wiatru



Jest to zdolność "Trwały", co oznacza, że jeśli Zaklinacz Wiatru jest zakoszułkowany na karcie, jego zdolność jest aktywna niezależnie od tego gdzie ta karta się znajduje (na twoim Polu, w twojej talii, na twoim stosie kart odrzuconych, czy też gdy jest wierzchnią kartą). Wszystkie ,  i  na karcie, na której zakoszułko-



wany jest Zaklinacz Wiatru (w tym symbole Ducha zdobyte dzięki opisowi zdolności, takich jak np. ta Wodza Plemienia) są uważane za .

Zew Łowów



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. Jeśli masz mniej niż 8 kart na swoim Polu, weź górną kartę ze swojej talii i połóż ją odkrytą na końcu twojego


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 8 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 efekty "Po zagranii" i  przynoszą korzyści tylko podczas twojej Fazy Sadzenia i Przygotowań, a jeśli zostaną umieszczone na twoim Polu dzięki Zewowi Łowów, to są bezużyteczne.

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

Żywiolak Burzy



Jest to zdolność "Trwały", co oznacza, że jeśli Żywiolak Burzy jest zakoszułkowany na karcie, to niezależnie od tego gdzie ta karta się znajduje (na twoim Polu, w twojej talii, na twoim stosie kart odrzuconych, czy też gdy jest wierzchnią kartą) uważa się, że nie ma na niej żadnego .

Karty Doliny

Iglica Cierni



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 sprawiłaby, że ulegniesz Zepsuciu, to zamiast ulec Zepsuciu, możesz odrzucić

Iglicę Cierni (odłóż ją z powrotem do pudełka - jest ona uważana za wyłączoną z gry). Jeśli tak zrobisz, wybierz dowolną kartę ze swojego Pola lub wierzchnią kartę i anuluj wszystkie ♣ na tej karcie, aż do twojej następnej Fazy Odrzucania. Jeśli w wyniku tego przestaniesz podlegać Zepsuciu, kontynuuj swoją turę normalnie, wybierając czy chcesz spasować, czy kontynuować dobieranie.

W rzadkim przypadku, gdy ulegasz Zepsuciu podczas twojej Fazy Przygotowań, możesz użyć Iglicy Cierni by usunąć wszystkie ♣ z jednej dowolnej karty, aż do twojej następnej Fazy Przygotowań. 1 ♠ z Iglicy Cierni przepada, jeśli zdecydujesz się odrzucić tę kartę.

Kolonia Nektaru

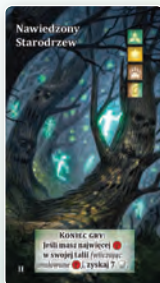


Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jest rozpatrywana podczas twojej Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu. Możesz odrzucić Kolonię Nektaru z gry (odłóż ją z powrotem do pudełka - jest ona uważana za wyłączoną z gry) i zyskać dodatkowe 1 do wydania w tej turze.

Zauważ, że zdolności Zbiorów są obowiązkowe, chyba że zaznaczono inaczej. Ta zdolność Zbiorów jest opcjonalna, na co wskazuje wyraz "możesz".

1 ♠ z Kolonii Nektaru przepada, jeśli zdecydujesz się odrzucić tę kartę. Nie możesz użyć tej zdolności w turze, w której kupiłeś tę kartę.

Nawiedzony Starodrzew



Jest to zdolność "Koniec gry", co oznacza, że ma znaczenie tylko podczas zliczania punktów na koniec gry. Na koniec gry wszyscy gracze powinni zliczyć wszystkie ♣ w swoich taliach; jeśli masz więcej ♣ niż pozostali gracze, zyskujesz dodatkowe 7 ♠. Jeśli masz mniej ♣ od innego gracza lub remisujesz w posiadaniu największej liczby ♣, nie otrzymujesz premii.

Zauważ, że na potrzeby rozpatrzenia tej zdolności zliczasz wszystkie ♣, także te anulowane przez ♣.



Orla Grań



Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jest rozpatrywana podczas twojej Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzeć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu. Możesz odrzucić Orlą Grań z gry (odłóż ją z powrotem do pudełka - jest ona uważana za wyłączoną z gry) i obniżyć koszt zakupu Rozwinięcia poziomu 2 do zera.





Zauważ, że zdolności Zbiorów są obowiązkowe, chyba że zaznaczono inaczej. Ta zdolność Zbiorów jest opcjonalna, na co wskazuje wyraz "możesz".

1 z Orlej Grani przepada, jeśli zdecydujesz się odrzucić tę kartę. Nie możesz użyć tej zdolności w turze, w której kupiłeś tę kartę.

Przyzywacz Burz



Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jest rozpatrywana podczas twojej Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzeć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu. Jeśli masz co najmniej jeden symbol Ducha z dowolnego źródła, możesz odrzucić Przyzywacza Burz z gry (odłóż go z powrotem do pudełka

- jest on uważany za wyłączonego z gry) i policzyć jeden z , , lub  jako  do końca tury. Zauważ, że zdolności Zbiorów są obowiązkowe, chyba że zaznaczono inaczej. Ta zdolność Zbiorów jest opcjonalna, na co wskazuje wyraz "możesz".

1 z Przyzywacza Burz przepada, jeśli zdecydujesz się odrzucić tę kartę. Nie możesz użyć tej zdolności w turze, w której kupiłeś tę kartę.

Sadzwarka Objawienia






To jest zdolność "Faza Odrzucania", co oznacza, że jest wyzwalana podczas twojej Fazy Odrzucania. Odrzuć wszystkie pozostałe karty znajdujące się na twoim Polu i połóż wybraną kartę jako "pierwszą" (skrajnie po lewej) na swoim Polu, a następnie podczas twojej Fazy Sadzzenia zagrywaj karty na prawo od niej jako drugą kartę, trzecią, czwartą itd. Ta zdolność pozwala ci zatrzymać wybraną kartę na twoim Polu przez dodatkową turę.

Wąwóz Szponów



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

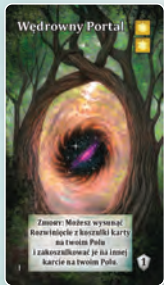
Zauważ, że wykorzystanie zdolności jest obowiązkowe, chyba że zaznaczono inaczej. Ta zdolność jest opcjonalna, na co wskazuje wyraz "możesz".

Jeśli skorzystasz z tej zdolności, zyskujesz 1  za każde 2 , które masz nadal dostępne do wydania po zakupie Wąwozu Szponów. Po tym gdy rozpatrzyłeś już zdolność Wąwozu Szponów, możesz standardowo wydać posiadaną  podczas swojej Fazy Zbiorów.

4 z Wąwozu Szponów przepada, jeśli zdecydujesz się odrzucić tę kartę. Nie możesz użyć tej zdolności w turze, w której kupiłeś tę kartę.



Wędrowny Portal



Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jest rozpatrywana podczas twojej Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu. Możesz wybrać dowolne Rozwinięcie zakoszułkowane na karcie na twoim Polu, wysunąć je z koszułki, a następnie zakoszułkować na innej karcie na twoim Polu.

Nadal obowiązują wszystkie zasady koszułkowania (np. nie możesz zakryć Rozwinięcia zakoszułkowanego wcześniej, chyba że jest to Rozwinięcie z Zaćmieniem). Jeśli usuniesz Rozwinięcie z koszułki, musisz następnie je zakoszułkować, co oznacza, że jeśli nie masz zgodnego z zasadami miejsca na Rozwinięcie, nie możesz go usunąć z koszułki. Zauważ, że zdolności Zbiorów są obowiązkowe, chyba że zaznaczono inaczej. Ta zdolność Zbiorów jest opcjonalna, na co wskazuje wyraz "możesz". Nie możesz użyć tej zdolności w turze, w której kupiłeś tę kartę.

Zielony Szlak



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 sprawiłaby, że ulegniesz Zepsuciu, to zamiast ulec Zepsuciu,

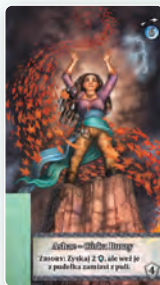
możesz odrzucić Zielony Szlak (odłóż go do pudełka - jest on uważany za wyłączony z gry). Jeśli tak zrobisz, odrzuć obecną wierzchnią kartę, a następnie odkryj nową wierzchnią kartę. Jeśli jednak nowa wierzchnia karta ponownie spowodowałaby Zepsucie, nie możesz już użyć Zielonego Szlaku, ponieważ odrzuciłeś go z gry.

W rzadkim przypadku, gdy ulegasz Zepsuciu podczas twojej Fazy Przygotowań, możesz odrzucić Zielony Szlak, by odrzucić wierzchnią kartę i odkryć nową.

1 z Zielonego Szlaku przepada, jeśli zdecydujesz się odrzucić tę kartę.

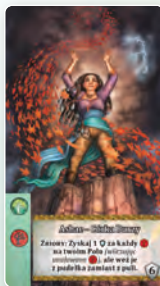
Przywódca

Ashae – 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. Zyskaj 2 żetony z pudełka gry (nie pobieraj ich z obecnej puli , przygotowanej na początku rozgrywki do określenia długości gry).


Ashae – 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. Zlicz wszystkie symbole na kartach na twoim Polu (czyli bez wierzchniej karty). Zauważ, że na potrzeby rozpatrzenia tej zdolności zliczasz wszystkie , także te anulowane przez . Za każdy policzony zyskaj 1 żeton z pudełka (nie pobieraj ich z obecnej puli , przygotowanej na początku rozgrywki do określenia długości gry).

Cyrilla – 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 kartę na swoim Polu lub wierzchnią kartę. Uważa się, że ta karta ma +1 .




Na przykład, jeśli masz Wodza Plemienia zakoszulkowanego jako jedyne Rozwinięcie na karcie na twoim Polu, możesz użyć zdolności Cyrilli, aby dodać  do tej karty. Uważa się, że ta karta ma teraz 2  do końca tury, co oznacza, że zdolność Wodza Plemienia daje 2 .

Cyrilla – 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 kartę na swoim Polu lub wierzchnią kartę. Uważa się, że ta karta ma +1 , jak wyjaśniono w opisie "Cyrilla - strona początkowa".

Jednak dodatkowo wybierz jeszcze jedną, inną kartę; ta karta może znajdować się na twoim Polu lub na Polu gracza siedzącego po twojej prawej stronie lub gracza siedzącego po twojej lewej stronie. Jeśli na tej drugiej karcie znajduje się 1 lub więcej zdolności Zbiory lub Trwały, możesz dodać jedną z tych zdolności Zbiory/Trwały do pierwszej wybranej przez ciebie karty.

Na przykład, masz Wodza Plemienia zakoszulkowanego jako jedyne Rozwinięcie na karcie na twoim Polu, a gracz po twojej prawej stronie ma Wodza Sfory zakoszulkowanego na karcie na jego Polu. Jako pierwszą kartę wybierasz swojego Wodza Plemienia i dodajesz do niego zdolność Wodza Sfory. Oznacza to, że ta pierwsza karta ma teraz zarówno zdolność Wodza Plemienia, zdolność Wodza Sfory oraz 2 , co daje ci 2  i 2 .

Dione – 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. Zyskaj albo 1  albo 1 .

Dione – Strona Ulepszona



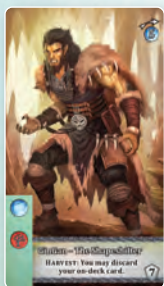
Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jeśli znajduje się na twoim Polu, jest rozpatrywana podczas Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu. Możesz użyć wierzchnich kart graczy siedzących na prawo i na lewo od ciebie, tak jakby te karty znajdowały się na twoim Polu. Jeśli

którykolwiek z graczy po twojej lewej i prawej stronie nadal przeprowadza swoją Fazę Przygotowań, musisz zacząć na zakończenie ich Fazy Przygotowań, nim rozpatrzysz tę zdolność. Jeśli gracz nie ma wierzchniej karty (jeśli na przykład zagrał całą swoją talię), po prostu tracisz możliwość skorzystania z jego karty.


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 kontynuując Fazę Zbiorów. Podobnie zdolności "Po zagranii" i  przynoszą korzyści tylko podczas twojej Fazy Sadzenia i Przygotowań i nie mają żadnego efektu podczas twojej Fazy Zbiorów.

Gra dla 2 graczy: Podczas gry dla dwóch graczy możesz korzystać tylko z wierzchniej karty jednego przeciwnika; nie możesz użyć tej karty dwa razy.

GinGan – 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. Możesz umieścić swoją aktualną wierzchnią kartę na stosie kart odrzuconych, a następnie odkryć nową wierzchnią kartę.

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.

GinGan – Strona Ulepszona

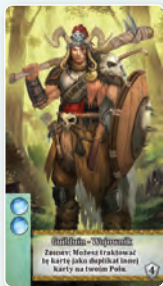


Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jeśli znajduje się na twoim Polu, jest rozpatrywana podczas Fazy Zbiorów. Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu. Gracz siedzący po twojej lewej stronie może zdecydować się odrzucić swoją wierzchnią kartę, a następnie odkryć nową wierzchnią


kartę (jeśli ten gracz nadal rozgrywa swoją Fazę Przygotowań, powinien najpierw zakończyć tę fazę, i dopiero wtedy zdecydować czy chce ją odrzucić czy nie). Jeśli ten gracz zdecydował się odrzucić swoją wierzchnią kartę, zyskujesz 1 żeton  z pudełka z grą (nie pobieraj go z puli , przygotowanej na początku rozgrywki do określenia długości gry). Następnie gracz po twojej prawej stronie może dokonać tego samego wyboru, a ty ponownie zyskujesz 1 , jeśli odrzuci on swoją wierzchnią kartę.

Gra dla 2 graczy: Podczas gry dla dwóch graczy, twój jedyny przeciwnik może odrzucić swoją wierzchnią kartę, ale efekt ten nie jest powtarzany i nie pozwala mu odrzucić kolejnej karty.

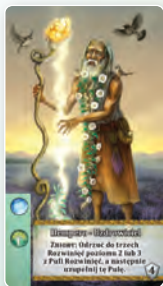
Guilduin – Strona Ulepszona



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 inną kartę na twoim Polu - do końca tury Guilduin ma te same symbole, moce, opis zdolności itd. co wybrana karta.

Jeśli zdecydujesz się to zrobić, wciąż zyskujesz inne zdolności Guilduina, takie jak 2  przedstawione na jego karcie.

Hempero – 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 maksymalnie trzy dostępne do kupienia Rozwinięcia, które są Rozwinięciami poziomu 2 albo poziomu 3 (Rozwinięcia z 2

lub 3 kropkami poniżej ich kosztu - nie możesz wybrać Rozwinięć poziomu 1, w tym Żywnych Gleb), odłóż wszystkie wybrane Rozwinięcia do pudełka (są uważane za wyłączone z gry), a następnie natychmiast uzupełnij puste miejsca w Puli Rozwinięć.

Na przykład możesz wybrać jedno Rozwinięcie poziomu 2 i dwa poziomu 3. Odrzuć wszystkie wybrane Rozwinięcia (odkładając je do pudełka), a następnie standardowo natychmiast uzupełnij puste miejsca w Puli Rozwinięć.


Nepeto – 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. Możesz zakoszułkować Żywną Glebę na dowolnej karcie na twoim Polu; nie liczy się to jako zakup. Jeśli nie ma już kart w talii Żywej Gleby, ta zdolność nie wywołuje żadnego efektu.

Nepeto – Strona Ulepszona



Jest to ta sama zdolność co na stronie początkowej, z tą różnicą, że zamiast zyskać Żywną Glebę możesz kupić w swojej turze trzecie Rozwinięcie o 2  taniej niż wynosi jego koszt. Po pierwsze, pozwala to na zakup trzeciego Rozwinięcia zamiast standardowych maksymalnie 2. Po drugie, jeśli

kupujesz trzecie Rozwinięcie, kosztuje ono o 2  mniej. Zniżkę w wysokości 2  można wykorzystać tylko przy zakupie trzeciego Rozwinięcia; jeśli w swojej turze kupisz tylko 1 lub 2 Rozwinięcia, ta zniżka nie obowiązuje.

Spis Kart

• 54 Rozwinięcia:

- 3x Centaur
- 3x Czempion Jeleni
- 3x Czempion Zwierzobraci
- 3x Jednorożec
- 3x Łowca Zwierzobraci
- 2x Nimfa
- 3x Pęknięty Łąd
- 3x Pierwotna Siła
- 3x Pieśń Lasu
- 3x Podziemny Czerw
- 3x Siewcy Nasion
- 3x Wilczy Jeździec
- 2x Wódz Plemienia
- 2x Wódz Sfory
- 3x Wyrzutek Gai
- 3x Zaklinacz Kości
- 3x Zaklinacz Wiatru
- 3x Zew Łowów
- 3x Żywiolak Burzy

• 18 kart Doliny:

- 1x Iglica Cierni
- 2x Kolonia Nektaru
- 2x Lśniący Wodospad
- 2x Nawiedzony Starodrzew
- 1x Orla Grań
- 2x Przyzywacz Burz
- 2x Runiczna Rzeka
- 1x Sadržawka Objawienia
- 1x Sala Tronowa
- 1x Wąwóz Szponów
- 1x Wędrowny Portal
- 2x Zielony Szlak

• 8 kart Przywódców:

- 1x Ashae
- 1x Cyrilla
- 1x Dione
- 1x GinGan
- 1x Guilduin
- 1x Hempero
- 1x Nepeto
- 1x Taeda



Historie Przywódców

Podczas gdy bój o odzyskanie Doliny Życia przybierał na sile, szeregi walczących z klątwą również pęczniały. W szczególności niektórzy druidzi wysunęli się na czoło. Chociaż są tak różni w swoim podejściu i naturze jak same druidyczne klany, wszyscy ci słudzy Gai dążą do dnia, w którym zajadły gniew niegodziwego króla nie będzie już plamą ich świata.



Ashae – Córka Burzy

Podczas gdy większość Strażników Fal skupia się na dokładnym zgłębianiu tajemnic poszczególnych aspektów pogody, kilkoro z nich stara się badać to zagadnienie całościowo. Jedną z takich druidek jest Ashae. Zrodzona podczas burzy, rozkoszuje się cudowną mocą tego zjawiska, zanurzając się w tym niezwykłym przejawie potęgi Gai. Próbuje się w ten sposób lepiej zrozumieć świat oraz poznać swoje w nim miejsce. Jej entuzjazm udziela się walczącym z zagrożeniem pochodzącym z Doliny Życia, a bijąca od niej energia wzbogaca całą krainę.

Cyrilla - Obrońca

Mówi się, że przyszłość Cyrilli została napisana w dniu jej narodzin. Od pokoleń korzenie jej rodu są ściśle splecione z kręgiem Opiekunów Życia. Jej matka zajmowała się lasami otaczającymi Dolinę Życia, a jej ojciec terenami leżącymi za ich granicą - podobnie jak czynili to ich rodzice i dziadkowie. Po tym gdy rodzice Cyrilli polegali starając się odepchnąć klątwę, jej brat zajął miejsce ojca, a ona zajęła miejsce matki. Wraz z nowym stanowiskiem otrzymała starożytną łaskę, Latorośl. Będący od wieków w jej rodzinie artefakt, został stworzony w czasach gdy świat był jeszcze młody, i jest przepęnlony potężną magią. Towarzyszy jej Brenn, oswojony w dzieciństwie jastrząb, z którym nawiązała szczególną więź.



Dione - Szepcząca z Duchami

Przez całe życie Dione słyszała szept. Niektóre ciche i ulotne, inne głośniejsze i wyraźne. Jednak dopiero w wieku dziesięciu lat dowiedziała się, że to rzadka umiejętność obcowania z duchami. Po przeszkoleniu w posługiwaniu się swoim darem, mogła zacząć dzielić się mądrością przodków z innymi Poszukiwaczami Świtu. Dione ma nadzieję, że z pomocą duchów, pewnego dnia znajdzie sposób na położenie kresu straszliwej klątwie, deprawującej i spaczającej nie tylko świat materialny, ale także domenę duchów.

GinGan - Zmiennekształtny

GinGan kroczy cienką granicą pomiędzy przeklętymi a błogosławionymi, pomiędzy ludźmi a zwierzętami. Niedysiejszy Czempion Zwierzobraci został ugryziony przez przeklętego wilkora, którego skażona krew wciąż krąży w jego żyłach i nieustannie stara się go pojąć, stopniowo przekształcając go w krwiożerczego człowieka-wilka. Gdy podczas jednego z napadów szału zabił swoją żonę i krewnych, zrozpaczony uciekł w dzicz. Teraz szuka odkupienia, jednocześnie walcząc z plugastwem szerzącym się w dolinie i tocząc bitwę rozgrywaną się w jego własnym ciele.





Guilduin - Wojownik

Wśród Zwierzobraci nie znajdziecie nikogo silniejszego ani odważniejszego niż Guilduin. Lojalny wobec przyjaciół i bezlitosny wobec wrogów. Wojownik, pomimo młodego wieku, już wykuł z honoru i strachu miejsce dla siebie pośród swoich przodków. W przeciwieństwie do innych druidów z jego klanu, Guilduin całkowicie zatracił się w walce, pozwalając, by czająca się tuż pod powierzchnią zwierzęca furia zatopiła w nim zęby. Biada każdemu, kto wtedy wejdzie mu w drogę, bo gdy wściekłość wbije już weń pazury, nie porzuci go zbyt łatwo.

Hempero - Uzdrowiciel

Hempero widział wiele cykli księżycowych i należy do starszyny Poszukiwaczy Świtu. Jest na tyle wiekowy, by pamiętać czas przed klątwą oraz dzień, w którym on wraz z garstką innych druidów odmówili uzdrowienia umierającego króla, ściągając na siebie jego straszliwy gniew. Od tamtych dni wciąż dręczą go wyrzuty sumienia i smutne myśli o tym, co mogłoby być, gdyby zdecydowali wtedy inaczej. Chociaż wie, że nie jest jedynym winnym i że nie można odwrócić biegu czasu, robi co w jego mocy, by odbudować co tylko się da, zanim zobaczy swój ostatni świt.



Nepeto - Ogrodnik

Nikt tak naprawdę nie wie, jak stary jest Nepeto, wiadomo tylko że „od zawsze” przemierzał świat wzdłuż i wszerz, sadząc wiele z tego, co obecne pokolenia Opiekunów Życia znają, cenią i chronią. Mądry i łaskawy, znany jest z rozważliwej i chęci dzielenia się swą mądrością. Ze względu na to, że wiele ze skażonych roślin zna od nasionka, szczególnie głęboko odczuwa klątwę, która skażyła tę krainę. Przygnębiony obecnym stanem, nie ustaje w swoich wysiłkach i rozsiewa nowe pokolenia, które, jak ma nadzieję, będą się rozwijać w czasach, gdy klątwą będzie ledwie wspomnieniem.

Taeda - Wędrowiec

Taeda jest spokojną i dociekliwą młodą kobietą, ceniącą sobie samotność ponad towarzystwo innych. Ze względu na swoje częste i długie wyprawy do miejsc nietkniętych ludzką stopą, niezwykle rzadko gościła w domu. Dopiero niedawno, członkowie jej klanu ze zdziwieniem odkryli, że pomimo upływu lat, Taeda nadal pozostaje młoda. Zaskoczeni tym faktem Strażnicy Fal dowiedzieli się, że podczas swych podróży natrafiła ona na źródło wody tak czystej i nasyczonej błogosławieństwami Gai, że od momentu jej wypicia nie postarzała się nawet o dzień. Teraz mają nadzieję, że będą mogli użyć tych cudownych właściwości, jako nowej broni lub choćby ochrony przed działaniem klątwy.



Twórcy i podziękowania

Autor gry: John D Clair

Kierownik Projektu: John Goodenough

Rozwój Gry: Bryan Reese

Kierownik Artystyczny: John Goodenough

Projekt Okładki: Kiki Moch Rizky

Ilustracje Kart: Felicia Cano, Martin de Diego, Alberto Tavira Espinar, Andrew Gaia, Alayna Lemmer, Jeff Porter, Kiki Moch Rizky, Jessada Sutthi, Katarzyna Zielinska

Projekt Graficzny: Kali Fitzgerald

Twórca Historii: Chad Corrie

Redakcja: Nicolas Bongiu, Bryan Reese

Produkcja: Dave Lepore

Testerzy: Jennifer Aldridge, Kaz Nyborg-Anderson, Cherie Baker, Csilla Balogh, Eva Balogh, Katalin Balogh, Steve Behnke, Maryne Blanchetière, John Boarders, Nicolas Bongiu, Chris Buckley, Chris Buskirk, David Camillieri, Vincent Carassus, Tiffany Carter, Shannon Clair, Ryan Dancey, Ernie Enriquez, Jonathan Espinoza, Kali Fitzgerald, Kevin Garcia, John Goodenough, Will Gordon, Sean Growley, Jean Philippe Guillemain, Mark Harbison, Kyle Huibers, Matthew Joyce, Mara Kenyon, Karleny Martinez King, Jean Le Bail, Dave Lepore, Ben Lesel, Jim Lewis, Tobias Loc, Touradj Mansouri, Eric Martinez, Mike McDonald, Andrew Narzynski, Sam Nazarian, Chris Olsen, Will Pell, Troy Perez, Adam Reese, Bryan Reese, Todd Rowland, Thomas Stavlo, Richard Tatge, Thorin Tatge, Kevin Will, Mark Wootton, Erik-Jason Yapple, 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

**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/>

