

JOHN D CLAIR

MYSTIC VALE

DOLINA MAGII ROZSZERZENIE

GRA O SILE NATURY OPARTA
NA MECHANICE TWORZENIA KART

Card
Crafting
System



Komponenty

- 54 Rozwinięcia
 - 18 poziomu 1
 - 21 poziomu 2
 - 15 poziomu 3
- 18 kart Doliny:
 - 9 kart poziomu 1
 - 9 kart poziomu 2
- Instrukcja

Przygotowanie

Rozszerzenia

Wtasuj nowe Rozwinięcia i karty Doliny do odpowiednich talii. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami przygotowania gry podstawowej. Nie ma nowych zasad, które musisz poznać, aby móc zagrać z rozszerzeniem Dolina Magii.




Opis Kart


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


Rozwinięcia


Przepatrywacz Horyzontu



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. Za każdy  na tej karcie możesz dobrać kartę z góry twojej talii (jest to pierwsza zakryta karta pod obecną

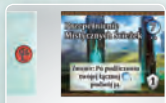
wierzchnią kartą) i umieścić ją odkrytą na swoim Polu jako ostatnią kartę po prawej stronie. Na przykład, jeśli na karcie znajdują się 2 , dobierzesz 2 zakryte karty z góry twojej talii, znajdujące się pod wierzchnią kartą i umieścisz je na końcu twojego Pola (musisz wziąć dokładnie 2 karty).

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, kontynuuj zwyczajnie Fazę Zbiorów.

Podobnie efekty "Po zagranium" i  przynoszą korzyści tylko podczas twojej Fazy Sadzenia i Przygotowań, a jeśli zostaną umieszczone na twoim Polu dzięki Przepatrywaczowi Horyzontu, 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 rozpatrywanie zdolności.


Przepełnienie Mistycznych Ścieżek



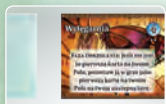
Jest to zdolność "Zbiory", co oznacza, że jeśli znajduje się na twoim Polu, jest rozpatrywana podczas Fazy Zbiorów.

Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności jeśli uległeś Zepsuciu. Zdolność Zbiory możesz rozpatrzyć w dowolnym momencie swojej Fazy Zbiorów. Zazwyczaj będziesz chciał rozpatrzyć zdolność Przepełnienia Mistycznych Ścieżek jako ostatnią.

Na przykład, zwykle będziesz chciał podliczyć całą podstawową  (manę), którą zyskujesz ze swoich kart, dodać  ze swojego żetonu  (o ile to możliwe), pozyskać  ze zdolności Zbiory na twoich kartach Doliny i Rozwinięć. Następnie, jako ostatnią użyjesz zdolności Przepełnienia Mistycznych Ścieżek, by podwoić łączną liczbę zdobyciej .

Jeśli masz kilka Przepełnień Mistycznych Ścieżek rozpatrujesz ich zdolność jedną po drugiej. Oznacza to, że na przykład posiadając dwa Przepełnienia Mistycznych Ścieżek będziesz w stanie czterokrotnie zwiększyć swoją .

Wylegarnia




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

z Wylegarnią jest „pierwszą” kartą na twoim Polu (tj. kartą skrajnie po lewej), wtedy odrzucasz ją jak zwykle, wraz ze wszystkimi innymi kartami znajdującymi się na twoim Polu. Jeśli jednak znajduje się na innej pozycji niż pierwsza, możesz jej nie odrzucać. W tym przypadku odrzuć wszystkie pozostałe karty ze swojego Pola i umieść kartę z Wylegarnią jako „pierwszą” kartę (skrajnie po lewej) na twoim Polu, a następnie podczas Fazy Sadzenia zagrywaj karty na prawo od niej jako drugą kartę, trzecią, czwartą itd. Ta zdolność pozwala ci, w większości przypadków, zatrzymać tę kartę na twoim Polu przez dodatkową turę.

Jeśli uda ci się posiadać jednocześnie dwie lub więcej kart z Wylegarnią na twoim Polu, możesz zdecydować w jakiej kolejności je rozpatrzyć, co spowoduje, że jedna karta będzie na pierwszym miejscu na twoim Polu, a druga karta na drugim miejscu; co oznacza, że ta druga karta pozostanie na twoim Polu przez dwie dodatkowe tury.

Wyrocznia Prażródła

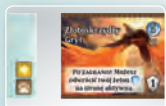


Jest to zdolność "Po zagranium", co oznacza, że jest rozpatrywana kiedy przenosisz wierzchnią kartę z tą zdolnością na twoje Pole. Należy ją rozpatrzyć, zanim odkryjesz kolejną wierzchnią kartę. Za każdy  na tej karcie wybierz z talii dowolną kartę, którą następnie

możesz umieścić na twoim stosie kart odrzuconych (prawdopodobnie będziesz chciał wybrać Przekłętą Ziemię), lub odłożyć ją z powrotem do talii. Następnie potasuj karty w swojej talii (nie wtasowuj twojego stosu kart odrzuconych do talii) i odsoń nową wierzchnią kartę. Nawet jeśli nie zdecydujesz się odrzucić wybranej karty, nadal musisz potasować swoją talię. Jeśli Wyrocznia Prażródła była ostatnią kartą w twojej talii, przez co po jej zagranium nie ma żadnych kart w talii, najpierw potasuj swój stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię, a następnie rozpatrz zdolność Wyroczni Prażródła.



Złotokrzydły Gryf



Jest to zdolność "Po zagraniu", co oznacza, że jest rozpatrywana kiedy przenosisz wierzchnią kartę z tą zdolnością na twoje Pole. Jeśli twój żeton (żeton, który odwracasz, gdy ulegasz Zepsuciu) jest odwrócony stroną nieaktywną do góry, możesz go odwrócić na stronę aktywną. Jeżeli żeton już jest aktywny, ta zdolność nie przynosi efektu.

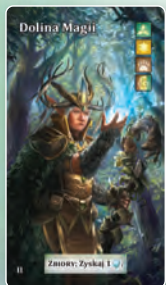
Żniwiarz Zarodników



Jest to efekt, który ma znaczenie tylko podczas zliczania punktów na koniec gry. Ta zdolność daje ci 1 za każdy na kartach w twojej talii. Termin „talia” nie oznacza tylko kart pozostałych w talii dobierania na koniec gry, ale wszystkie posiadane przez ciebie Rozwinięcia.

Karty Doliny

Dolina Magii



Ta zdolność powoduje, że raz w każdej Fazie Zbiorów obowiązkowo zyskujesz 1.

Drzewo Bursztynowe



Jest to zdolność „Po zakupie”, co oznacza, że jest wyzwana w momencie zakupu tej karty, a przez resztę gry można ją ignorować. Jeśli twój żeton (żeton, który odwracasz, gdy ulegasz Zepsuciu) jest odwrócony stroną nieaktywną do góry, możesz go odwrócić na stronę aktywną.

Uwaga: Możesz odwrócić twój żeton na stronę nieaktywną, aby zyskać, w dowolnym momencie swojej Fazy Zbiorów. Na przykład możesz odwrócić twój żeton na stronę nieaktywną i zdobyć 1, a następnie kupić Drzewo Bursztynowe i ponownie odwrócić żeton na stronę aktywną. Na koniec jeszcze raz odwrócić twój żeton, na stronę nieaktywną i zyskać drugą.






Drzewo Eteru



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


odrzuć Drzewo Eteru (odłóż je z powrotem do pudełka - jest ono uważane za wyłączone z gry).

Jeśli tak zrobisz, wybierz kartę na swoim Polu; każdy na tej karcie, oprócz z Przeklętej Ziemi, jest anulowany. Jeśli w wyniku tego przestaniesz podlegać Zepsuciu, kontynuuj swoją turę normalnie, wybierając czy chcesz spasać, czy kontynuować dobieranie. W rzadkim przypadku, gdy ulegasz Zepsuciu podczas twojej Fazy Przygotowań, możesz użyć Drzewa Eteru, aby anulować aż do twojej następnej Fazy Przygotowań.

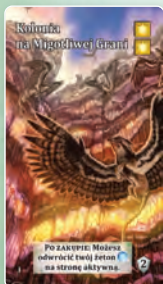
Przykład: Trwa twoja Faza Sadzenia i właśnie uległeś Zepsuciu! Na twojej wierzchniej karcie znajdują się 2 : 1  z Przekłętej Ziemi i 1  z innego Rozwinięcia. Możesz odrzucić Drzewo Eteru, aby anulować drugi , który nie pochodzi z Przekłętej Ziemi (ten  jest anulowany do twojej następnej Fazy Przygotowań). Jeśli to uchroni cię przed Zepsuciem, kontynuuj normalnie Fazę Sadzenia wybierając czy chcesz kontynuować dobieranie, czy wolisz spasować.


Kolebka Ziemi










Jest to zdolność „Po zakupie”, co oznacza, że jest wyzwalana w momencie zakupu tej karty, a przez resztę gry można ją ignorować. Zyskaj 1  za każdą posiadaną kartę Doliny. Dotyczy to także Kolebki Ziemi i wszystkich pozostałych kart Doliny, które mogłeś kupić w tej turze.

Kolonia na Migotliwej Grani











Jest to zdolność „Po zakupie”, co oznacza, że jest wyzwalana w momencie zakupu tej karty, a przez resztę gry można ją ignorować. Jeśli twój żeton  (żeton, który odwracasz, gdy ulegasz Zepsuciu) jest odwrócony stroną nieaktywną do góry, możesz go odwrócić na stronę aktywną.

Uwaga: Możesz odwrócić twój żeton  na stronę nieaktywną, aby zyskać  w dowolnym momencie swojej Fazy Zbiorów. Na przykład możesz odwrócić twój żeton  na stronę nieaktywną i zdobyć 1 , a następnie kupić Kolonię na Migotliwej Grani i ponownie odwrócić żeton  na stronę aktywną. Na koniec jeszcze raz odwrócić twój żeton  na stronę nieaktywną i zyskać drugą .

Leże Wilkorów

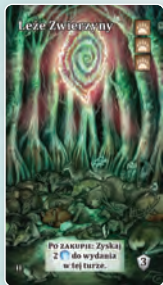



Jest to zdolność „Po zakupie”, co oznacza, że jest wyzwalana w momencie zakupu tej karty, a przez resztę gry można ją ignorować. Jeśli twój żeton  (żeton, który odwracasz, gdy ulegasz Zepsuciu) jest odwrócony stroną nieaktywną do góry, możesz go odwrócić na stronę aktywną.

Uwaga: Możesz odwrócić twój żeton  na stronę nieaktywną, aby zyskać  w dowolnym momencie swojej Fazy Zbiorów. Na przykład możesz odwrócić twój żeton  na stronę nieaktywną i zdobyć 1 , a następnie kupić Leże Wilkorów i ponownie odwrócić  na stronę aktywną. Na koniec jeszcze raz odwrócić twój żeton , na stronę nieaktywną i zyskać drugą .

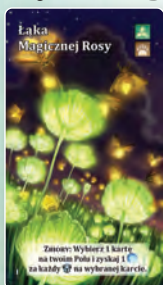




Leże Zwierzyny



Jest to zdolność „Po zakupie”, co oznacza, że jest wyzwalana w momencie zakupu tej karty, a przez resztę gry można ją ignorować. Zyskujesz dodatkowe 2  do wydania w tej turze na zakup Rozwinięć lub rozpatrzenie innych zdolności (jeśli to możliwe).

Łąka Magicznej Rosy



Ta zdolność oznacza, że raz podczas każdej Fazy Zbiorów możesz wybrać 1 kartę znajdującą się na twoim Polu. Za każdy  na tej karcie możesz zyskać 1 .

Spizarnia Leśnych Duszków



Jest to zdolność „Po zakupie”, co oznacza, że jest wyzwalana w momencie zakupu tej karty, a przez resztę gry można ją ignorować. Podejrzyj trzy zakryte karty z góry twojej talii (twoja wierzchnia karta nie jest uważana za część twojej talii, więc nie jest jedną z tych trzech kart). Możesz

umieścić dowolne z tych trzech kart na swoim stole odrzuconych. Resztę należy odłożyć zakrytą z powrotem na górę twojej talii, w tej samej kolejności, w jakiej je dobrałeś.

Zauważ, że jeśli w twojej talii pozostało tylko 0, 1 lub 2 karty, podejrzyj je wszystkie i odrzuć dowolne (lub żadną) z nich.

Świątynia Słonecznej Studni



Jest to zdolność „Po zakupie”, co oznacza, że jest wyzwalana w momencie zakupu tej karty, a przez resztę gry można ją ignorować. Weź kartę Doliny z wierzchu talii poziomu 1 i dodaj ją do posiadanych kart Doliny. Jeśli karta zawiera opis zdolności, nie możesz wykorzystać jej efektu w tej turze. Jeśli karta ma zdolność „Po zakupie”, nic nie zyskujesz.



Twórcy i podziękowania

Autor gry: John D Clair

Kierownik Projektu: John Goodenough

Rozwój Gry: Bryan Reese, Mark Wootton

Kierownik Artystyczny: John Goodenough

Projekt Okładki: Alayna Lemmer

Ilustracje Kart: Jack Baker, Felicia Cano, Jessica Cox, Martin de Diego, Alberto Tavira Espinar, Andrew Gaia, Yogesh Joshi, Alayna Lemmer, Jeff Porter, Kiki Moch Rizky, Nikolay Stoyanov

Projekt graficzny: Kali Fitzgerald

Redakcja: Nicolas Bongiu

Produkcja: Dave Lepore

Testerzy: Kaz Nyborg-Anderson, Csilla Balogh, Eva Balogh, Katalin Balogh, Steve Behnke, Maryne Blanchetière, Nicolas Bongiu, Chris Buckley, Chris Buskirk, Vincent Carassus, Shannon Clair, Ryan Dancy, Kali Fitzgerald, Kevin Garcia, John Goodenough, Sean Growley, Jean Philippe Guillemain, Mark Harbison, Kyle Huibers, Matt Joyce, Mara Kenyon, Jean Le Bail, Tobias Loc, Mike McDonald, Touradj Mansouri, Andrew Narzynski, Sam Nazarian, Will Pell, Bryan Reese, Todd Rowland, Richard Tatge, Thorin Tatge, Kevin Will, Mark Wootton, Erik-Jason Yapple, John Zinser

Wersja polska: Zespół Portal Games

Skład wersji polskiej: Magdalena Gołda

Szczególne Podziękowania:

Tobias Loc za wszystkie niesamowite testowe prototypy.

Prawa autorskie i kontakt

© 2016 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/>



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 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 Ziemie, 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.

Rozgrywanie Tury

Rozegraj kolejno następujące fazy:







1) Faza Sadzenia

Rozpatrz następujące kroki:

- A. Musisz wybrać czy chcesz **spasować**, czy też **kontynuować**. Jeśli spasujesz, od razu przejdź do twojej Fazy Zbiorów.
- B. Jeśli zdecydujesz się **kontynuować**, umieść wierzchnią kartę na twoim Polu na prawo od ostatnio zagranej karty. Rozpatrz zdolności "Po zagraniu" na tej karcie (o ile karta jakiejś posiada), a następnie odwróć kartę znajdującą się na wierzchu talii i połóż ją na talii awersem do góry tak, aby była nową wierzchnią kartą.
- C. Sprawdź, czy uległeś **Zepsuciu**.
- D. Jeśli nie uległeś Zepsuciu, wróć do kroku A i powtórz całą sekwencję.

2) Faza Zbiorów

Jeśli zdecydujesz się zakończyć swoją Fazę Sadzenia, zanim uległeś Zepsuciu, przechodzisz do Fazy Zbiorów (jeśli uległeś Zepsuciu przechodzisz od razu do Fazy Odrzucania).


Zlicz swoje  i symbole Duchów (, , , ) , rozpatrz zdolności "Zbiory" na kartach na twoim Polu, zdobywaj , kupuj Rozwinięcia i karty Doliny. **Wszystko to można wykonać w dowolnej kolejności.**

3) Faza Odrzucania

Zakoszulkuj każde zakupione Rozwinięcie (o ile jakieś zostały przez ciebie kupione w tej turze), a następnie uzupełnij pulę kart Doliny i Rozwinięcia w Puli Rozwinięć.

Następny gracz może rozpocząć swoją turę.

4) Faza Przygotowań

Kiedy przeciwnik zaczyna swoją turę, przygotuj swoje Pole, aż odkryjesz **trzy lub więcej**  (na twoim Polu i na twojej wierzchniej karcie).

Jesteście gotowi do gry!