

JOHN D CLAIR

MYSTIC VALE[®]



Card

Crafting

System

Zasady Gry





Mystic Vale®

Mystic Vale

Gra autorstwa Johna D Clair
dla 2-4 graczy, w wieku od 14 lat

Wprowadzenie

Przed wiekami, pewien umierający, nikczemny król prosił o pomoc druidów z Gai. Wiedząc, że uzdrowienie go sprowadzi tylko więcej cierpienia, druidzi odmówili. Rozwścieczony odmową król, swoim ostatnim tchnieniem rzucił straszliwą klątwę, która spustoszyła żyzną dotąd Dolinę Życia. Wzmocnione żądzą zemsty, zaklęcie króla rozsiało zarazę i choroby po całej krainie.

Dolina Życia została niegdyś poświęcona Gai, kolebce życiodajnych duchów natury. Teraz, gdy ziemia powoli usychała, duchy te poczęły błagać o pomoc. Co gorsza, niektóre duchy uległy zepsuciu i zostały spaczone przez zarazę. Było pewnym, że postępujące zepsucie, wkrótce pochłonie każdego ducha w dolinie i nieodwracalnie zniszczy część mocy Gai.

By temu przeciwdziałać Rada Druidów wysłała druidów do doliny, aby ci przywrócili jej naturalne piękno. Sama Gaja pobłogosławiła tę misję, a duchy z zadowoleniem przyjęły z dawna wyczekiwaną pomoc. Gdy druidzi przybyli do przeklętej doliny, gotowi pielęgnować i leczyć ziemię swoimi życiodajnymi mocami, duchy przysięgły sprzymierzyć się z nimi i nieść nowe życie dolinom i zagajnikom.

Choć błogosławieństwa Gai niosą życie, przeklęta zaraza nie daje za wygraną, a nieostrożni druidzi mogą zostać złamani przez jej zło i nie wypełnić swojej misji. Wysiłek, by odtworzyć zbyt wiele, w zbyt krótkim czasie, może spowodować odwrotny efekt i zahamować proces odnowy. Cofnięcie zbezczeszczenia i przywrócenie Doliny Życia do naturalnego urodzaju będzie wymagało w równym stopniu odwagi i ostrożności.

Spis Treści

Wprowadzenie	2
Opis Gry	3
Cel Gry	3
Komponenty	3
Przygotowanie do Gry	4
Budowa Karty	7
Jak Grać	8
Rozgrywanie Tury	8
1) Faza Sadzenia	8
- Zepsucie	9
2) Faza Zbiorów	9
- Rozpatrywanie Zdolności "Zbiory"	9
- Zdobywanie PZ	9
- Zakup Kart Doliny	10
- Zakup Rozwinięć	10
3) Faza Odrzucania	12
- Koszulkowanie Rozwinięć	12
- Uzupełnienie Kart Doliny	12
- Uzupełnienie Rozwinięć	12
4) Faza Przygotowań	13
Zakończenie Gry	13
Zasady Dodatkowe	14
- Żeton Many	14
- Symbol Strażnika	14
- Symbol Dzikiego Ducha	14
- Wierzchnia Karta	14
- Używanie Zdolności	14
- Obsadzanie Pola	15
- Informacje Jawne i Tajne	15
- Rozkład	15
- Karta a Rozwinięcie	15
Opis kart	15
- Rozwinięcia	15
- Karty Doliny	19
Twórcy i Podziękowania	21
Skrót Zasad	24



Opis Gry

Gracze wcielają się w klany druidów, które próbują przywrócić przeklętej krainie jej dawne życie. Karty w waszych taliach przedstawiają części doliny, które macie zrewitalizować, a każde rozwinięcie, które dodajecie do kart reprezentuje nowe życie, które przynosicie do tej krainy. Wasza potęga jest związana z krainą i im więcej życia pojawi się w dolinach i gajach, tym stajecie się potężniejsi, a wraz z wami duchy natury gotowe ożywić cudowne krainy.

W każdej turze zagrywasz karty na twoje pole, aby zdobywać potężne rozwinięcia i cenne karty doliny. Musisz jednak uważać, aby nie nadużywać swojej mocy, gdyż może to spowodować rozkład i zakończyć twoją turę. Podczas gry będziesz mógł rozbudować swoje karty, dodając do nich potężne rozwinięcia. Tworzenie kart za pomocą rozwinięć i kupowanie kart doliny we właściwym czasie pomoże ci przywrócić do życia najcudowniejszą część Tajemniczej Doliny i osiągnąć zwycięstwo!

Cel Gry

Gracz z największą liczbą  (punktów zwycięstwa) na koniec gry zostaje zwycięzcą.



Komponenty

- 80 kart Początkowych podzielonych na 4 identyczne talie:
 - Talia Zwierzobraci (20 kart)
 - Talia Poszukiwaczy Świtu (20 kart)
 - Talia Opiekunów Życia (20 kart)
 - Talia Strażników Fal (20 kart)
- 96 Rozwinięć:
 - 33 poziomu 1
 - 30 poziomu 2
 - 33 poziomu 3
- 18 Rozwinięć Żyznej Gleby
- 36 kart Doliny:
 - 18 kart poziomu 1
 - 18 kart poziomu 2
- 4 karty Pomocy Gracza
- 44 żetony o wartości 1 PZ
- 10 żetonów o wartości 5 PZ
- 4 żetony Many
- 100 koszulek na karty (w tym 20 koszulek dodatkowych, gdyby zaszła potrzeba wymiany)
- Instrukcja

Pierwsza Rozgrywka

Przed rozpoczęciem pierwszej gry każdą kartę Początkową należy umieścić w przezroczystej koszulce. Raz umieszczone, karty Początkowe nie muszą być usuwane z koszulek, gdyż żadna sytuacja w grze tego nie wymaga. Kart Doliny nie umieszcza się w koszulkach. Zauważ, że gra zawiera 20 dodatkowych koszulek na karty na wypadek konieczności dokonania wymiany.

Zalecamy również, by nowi gracze korzystali z kart Pomocy Gracza w celu kontroli przebiegu faz podczas ich tury.

Przygotowanie do Gry

1. Talie Gracza

Każdy gracz bierze talię 20 zakoszułkowanych kart Początkowych (karty należące do poszczególnych talii mają jednakowe rewersy). Talia każdego gracza powinna zawierać 9 Przeklętych Ziem, 3 Żyzne Gleby i 8 pustych kart. Każdy gracz powinien potasować swoją talię i umieścić ją przed sobą, w zakrytym stosie.



Talia Gracza

2. Pula Rozwinięć

Pula Rozwinięć to zestaw 9 Rozwinięć dostępnych do kupienia podczas gry, umieszczonych na środku stołu.

Aby je przygotować, wyjmij wszystkie Rozwinięcia Żyzna Gleba i umieść je w osobnej talii. Następnie podziel wszystkie pozostałe Rozwinięcia na trzy osobne talie według oznaczeń poziomu (patrz "Budowa Karty" na stronie 7).

▫ Rozwinięcia poziomu 1:

Potasuj razem wszystkie Rozwinięcia poziomu 1. Następnie odlicz odpowiednią liczbę Rozwinięć, tworząc z nich zakrytą talię, a resztę odłóż do pudełka. Liczba Rozwinięć w talii zależy od liczby graczy biorących udział w grze, jak wymieniono poniżej:

- 2 graczy – odlicz 12 Rozwinięć, a resztę zostaw w pudełku.
- 3 graczy – odlicz 15 Rozwinięć, a resztę zostaw w pudełku.
- 4 graczy – odlicz 18 Rozwinięć, a resztę zostaw w pudełku.

Następnie odkryj pierwsze 3 Rozwinięcia z talii, jak pokazano na schemacie przygotowania.

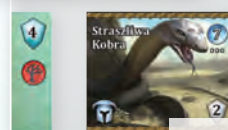
▫▫ Rozwinięcia poziomu 2:

Użyj wszystkich Rozwinięć poziomu 2, a następnie odkryj pierwsze 3 Rozwinięcia z talii.

▫▫▫ Rozwinięcia poziomu 3:

Użyj wszystkich Rozwinięć poziomu 3, a następnie odkryj pierwsze 3 Rozwinięcia z talii.

Rozwinięcia poziomu 3

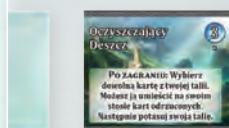
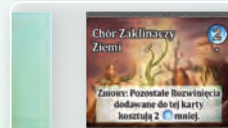


Pula Rozwinięć

Rozwinięcia poziomu 2



Rozwinięcia poziomu 1



Talia Gracza

Talia Żyznej Gleby



3. Karty Doliny

Rozdziel karty Doliny na talię poziomą 1 i talię poziomą 2. Potasuj talię poziomą 1 i odkryj z niej 4 karty, a następnie zrób to samo z talią poziomą 2.

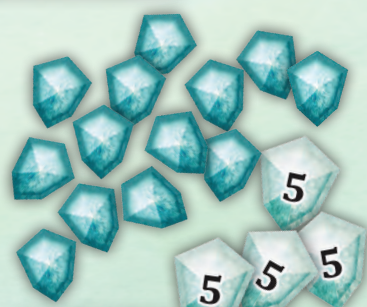
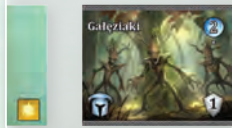
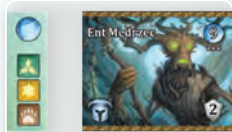
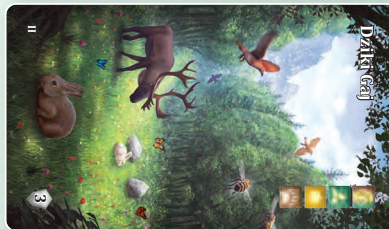
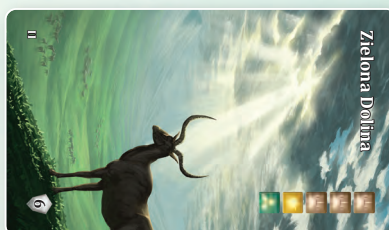
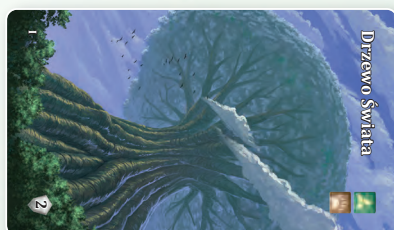
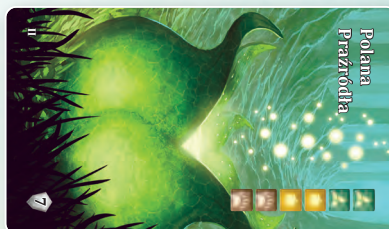
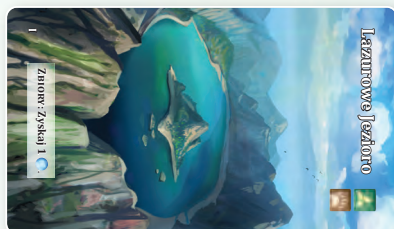
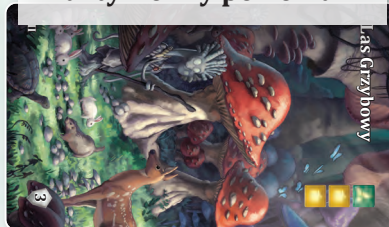
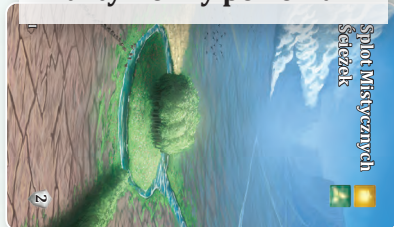
Talia Gracza



Karty Doliny poziomu 1







Karty Doliny poziomu 2



Pula żetonów PZ

4. Przygotowanie żetonów PZ

Przygotuj pulę żetonów  zależnie od liczby graczy:

- 2 graczy – odlicz 23 , a resztę zostaw w pudełku.
- 3 graczy – odlicz 28 , a resztę zostaw w pudełku.
- 4 graczy – odlicz 33 , a resztę zostaw w pudełku.

Talia Gracza




5. Przygotowanie Pól

Przez całą rozgrywkę każdy z graczy będzie dysponował talią składającą się zawsze z 20 kart. W trakcie rozgrywki karty te będą znajdowały się w jednej z czterech lokacji: w twojej **talii**, na twoim **Polu**, na twoim stosie **kart odrzuconych** i będziesz miał jedną **wierzchnią kartę**. Podczas przygotowania gracze utworzą swoje Pole początkowe i wierzchnią kartę.

Każdy gracz przygotowuje swoje Pole początkowe w następujących krokach:

- Potasuj swoją talię 20 kart i połóż ją zakrytą przed sobą.
- Odwróć kartę z wierzchu talii i połóż ją odkrytą na talii. To jest twoja wierzchnia karta.
- Przenieś swoją wierzchnią kartę do twojego obszaru gry, tworząc początek twojego Pola, a następnie odkryj kolejną wierzchnią kartę.
- Powtarzaj krok C dopóki nie będziesz miał dwóch Przeklętych Ziem na swoim Polu, a trzeciej jako wierzchniej karty.

6. Wyznaczenie Gracza Rozpoczynającego


Weź liczbę żetonów  (many) równą liczbie graczy, upewniając się, że wśród nich jest żeton z symbolem gracza rozpoczynającego.

Strona Aktywna

Strona Nieaktywna



Symbol Gracza
Rozpoczynającego

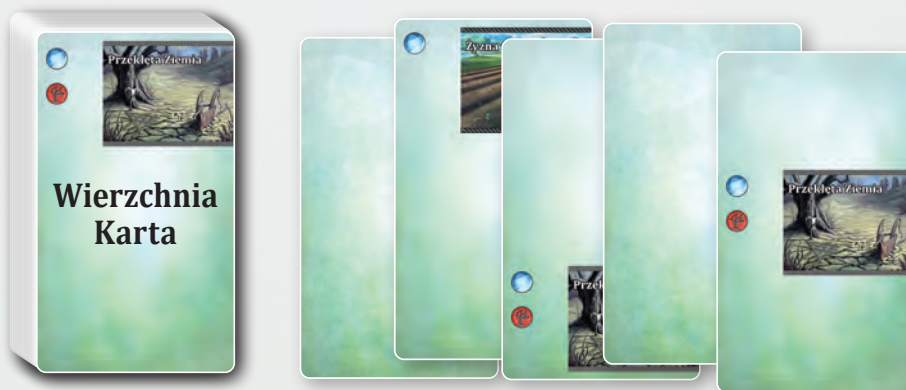
Umieść żetony  tak, by widoczna była ich strona aktywna i potasuj je. Każdy gracz losuje jeden żeton i odwraca go na stronę nieaktywną. Gracz, który wylosuje symbol gracza rozpoczynającego rozpoczyna tę grę.

Jesteście gotowi rozpocząć grę!

Przykładowe Pole Początkowe

Talia

Wierzchnia
Karta



Budowa Karty

Rozwinięcie



Karta Doliny



Rozwinięcie



Oznaczenie Poziomów

Poziom każdego Rozwinięcia jest wskazywany przez liczbę kropek poniżej jego kosztu. Obrazowanie u góry i u dołu Rozwinięcia również wskazuje na jego poziom, jak pokazano poniżej.

◦ Poziom 1:



◦◦ Poziom 2:



◦◦◦ Poziom 3:



Jak Grać

Gracz rozpoczynający rozgrywa pierwszą turę gry.

Kiedy gracz zakończy swoją Fazę Odrzucania kolejny gracz, siedzący po jego lewej stronie, zaczyna swoją turę. Gracze kontynuują rozgrywanie swoich tur aż do zakończenia gry.

Rozgrywanie Tury

Kiedy gracz rozgrywa swoją turę, jest uważany za aktywnego gracza. Podczas swojej tury musi rozegrać następujące fazy w podanej kolejności:

1. Faza Sadzenia
2. Faza Zbiorów
3. Faza Odrzucania
4. Faza Przygotowań

1) Faza Sadzenia

Rozpatrując Fazę Sadzenia wykonaj następujące kroki:


- A. Musisz wybrać czy chcesz **spasować**, czy **kontynuować**. Jeśli spasujesz, od razu przejdź do Fazy Zbiorów.
- B. Jeśli zdecydujesz się **kontynuować**, przemieść wierzchnią kartę na swoje Pole, na prawo od ostatniej zagranej karty. Rozpatrz zdolności "Po zagranium" na tej karcie (o ile je posiada), a następnie odwróć kartę znajdującą się na wierzchu talii awerssem do góry - to twoja nowa wierzchnia karta.
- C. Sprawdź czy nie uległeś **Zepsuciu** (patrz "Zepsucie" na str. 9).
- D. Jeśli nie uległeś Zepsuciu, wróć do kroku A i powtórz całą sekwencję.


Kontynuuj w ten sposób, dopóki nie zdecydujesz się **spasować** lub nie ulegniesz **Zepsuciu**. Kiedy twoja talia będzie pusta, a ty będziesz musiał odkryć nową wierzchnią kartę, potasuj twój stos kart odrzuconych; stanie się on twoją nową talią. Jeśli wszystkie twoje karty znajdują się na twoim Polu, musisz spasować.





Zepsucie








Niektóre karty mają w lewej części symbole  (Rozkładu).

Jeśli w dowolnym momencie twojej Fazy Sadzenia lub Fazy Przygotowań ujawnisz **4 lub więcej** symboli , wtedy ulegasz Zepsuciu.

Symbole  są liczone zarówno **na kartach na twoim Polu, jak i na wierzchniej karcie**. Kiedy ulegniesz Zepsuciu, pomijasz swoją Fazę Zbiorów i od razu przechodzisz do Fazy Odrzucania. Odwracasz również żeton  na stronę **aktywną** w ramach rekompensaty za Zepsucie.









Niektóre karty mają w lewej części symbole  (Przyrostu).

Każdy symbol , który jest widoczny na twoim Polu, na twojej wierzchniej karcie i dowolnej zdolności anuluje 1 . Dla przykładu, jeśli masz 1 , ulegasz Zepsuciu dopiero wtedy gdy masz odkrytych 5  zamiast standardowych 4.

2) Faza Zbiorów

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



W Fazie Zbiorów zliczasz symbole  i symbole Duchów (, , , ), rozpatrujesz zdolności "Zbiory" na kartach na twoim Polu, zdobywasz , kupujesz karty Doliny i Rozwinięcia.

Wszystko to można wykonać w dowolnej kolejności.

Dla przykładu, możesz kupić Rozwinięcie, następnie rozpatrzeć zdolność "Zbiory" jednej ze swoich kart, potem kupić kartę Doliny, a na koniec kupić kolejne Rozwinięcie.

Wskazówka

Mimo, że podczas Fazy Zbiorów możesz rozpatrywać różne akcje w dowolnej kolejności, rekomendujemy jednak przestrzeganie poniższej kolejności, aby łatwiej zarządzać zasobami i zdolnościami:



1. Zlicz swoje  i symbole Duchów.
2. Rozpatrz zdolności "Zbiory" wszystkich kart na twoim Polu.
3. Zdobądź .
4. Kup kartę(-y) Doliny.
5. Kup Rozwinięcie(-a).





Rozpatrywanie Zdolności "Zbiory"

Musisz rozpatrzeć zdolności "Zbiory" na kartach na twoim **Polu** (nie wliczając wierzchniej karty), chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej. Możesz jednak użyć tej zdolności w dowolnym momencie podczas twojej Fazy Zbiorów.

Każda zdolność "Zbiory" na Rozwinięciu może być użyta jednokrotnie w danej Fazie Zbiorów.

Zdobywanie PZ

Każda karta na twoim **Polu** (nie wliczając wierzchniej karty) z symbolem  (punkty zwycięstwa) w swojej **lewej** części oznacza, że **musisz** dobrać tyle żetonów  z puli.

Ważne: Nie otrzymujesz żetonów  za  w prawej części karty. Karty Doliny i Rozwinięcia z szarym symbolem  w prawej części karty są na koniec gry dodawane do twojej całkowitej liczby  (patrz "Koniec Gry" na str. 13).

Zakup Kart Doliny

Przez kilka pierwszych tur nie będziesz w stanie zakupić kart Doliny, ponieważ aby to zrobić musisz posiadać **symbole Duchów**, a żadna z kart Początkowych ich nie ma.

W grze występują 4 rodzaje symboli Duchów:



**Duch
Zwierząt**



**Duch
Lasu**





**Duch
Nieba**






**Dziki
Duch**

Powyższe symbole występują na Rozwinięciach, które dodasz do swoich kart. Jeśli na kartach na twoim **Polu** (nie wliczając wierzchniej karty) posiadasz symbole odpowiadające symbolom na jednej z ośmiu odkrytych kart Doliny, możesz ją kupić.

Możesz kupić **do dwóch** kart Doliny na turę. Po zakupieniu karty Doliny umieść ją odkrytą w swoim obszarze gry (np. poniżej twojego Pola).

Symbol wykorzystany do zakupu jednej karty Doliny nie może być ponownie użyty do zakupu kolejnej. Na przykład, jeśli chcesz kupić dwie różne karty Doliny i każda ma  jako koszt, musisz posiadać dwa symbole  na swoim Polu.

Niektóre karty Doliny posiadają zdolność, z której możesz skorzystać podczas kolejnych tur, następujących po zakupie karty. Karty Doliny z szarym symbolem  w prawej części karty zwiększają twoją łączną liczbę  na koniec gry.


Jeśli karta Doliny zawiera w swoim koscie , możesz użyć **dowolnego** symbolu Ducha, by opłacić ten pojedynczy symbol.



Ważne: Zdolności na kartach Doliny **nie mogą** być wykorzystywane podczas tury, w której zostały kupione.



Wskazówka: Aby ułatwić śledzenie, które karty Doliny wykorzystasteś podczas swojej tury, możesz obrócić je o 90 stopni. Po zakupie karty Doliny, natychmiast obróć ją, aby wskazać, że nie możesz

jej użyć w tej turze. Na koniec twojej tury obróć wszystkie twoje wykorzystane karty Doliny tak, by wskazywały, że są gotowe do wykorzystania w następnej turze.

Zakup Rozwinięć

Korzystając z  na twoim **Polu** (nie wliczając wierzchniej karty) możesz kupić **do dwóch** Rozwinięć na turę. Mogą to być Żyzne Gleby i/lub dowolne z 9 Rozwinięć dostępnych w Puli Rozwinięć. Koszt każdego Rozwinięcia jest widoczny w prawym górnym rogu danego Rozwinięcia. Kupując Żyzną Glebę możesz kupić dowolną, dostępną w ich talii.

Jeśli twój żeton  leży stroną aktywną ku górze, możesz go wydać, odwracając żeton na stronę nieaktywną. Dzięki temu zyskujesz 1  do wydania podczas bieżącej Fazy Zbiorów.

Cała , której nie wydasz, przepada na koniec twojej Fazy Zbiorów. Jeśli zdecydujesz się, by nie używać twojego aktywnego żetonu , pozostanie on aktywny na następną turę.

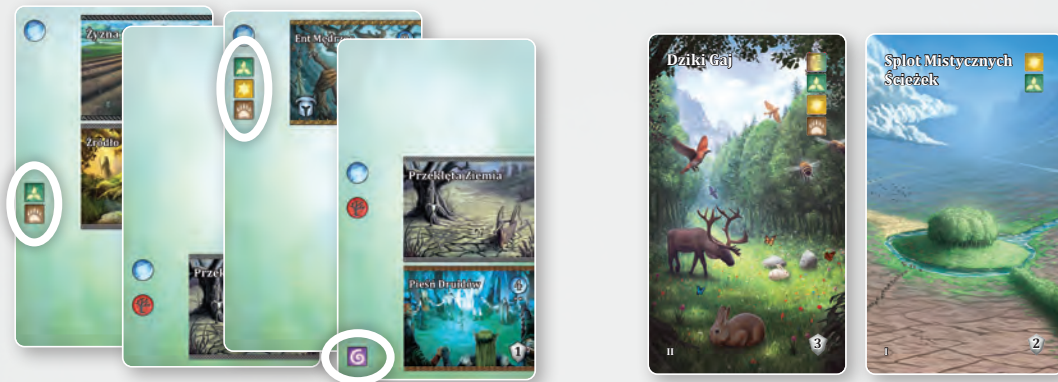
Zakupione Rozwinięcia wkłada się w koszulki dopiero w Fазie Odrzucania. Zdolności i symbole na Rozwinięciach niezakoszulkowanych **nie mogą** być używane.

Uwaga: Nie możesz kupić Rozwinięcia jeśli na kartach na twoim Polu nie masz miejsca, w którym mógłbyś to Rozwinięcie zakoszulkować zgodnie z zasadami.





Przykład Zakupu Kart Doliny



Gracz ma następujące symbole Ducha na kartach na swoim Polu: , , , , , .

Wydaje , , , by kupić Dziki Gaj. Zwróć uwagę, że może użyć dowolnego symbolu by opłacić jako koszt zakupu Dzikiego Gaju, więc wybiera jako dowolny symbol. Wydaje pozostałe i , by kupić Splot Mistycznych Ścieżek. Zauważ, że może wydać , by opłacić koszt każdego symbolu, więc wydaje jako .

Przykład Zakupu Rozwinięcia



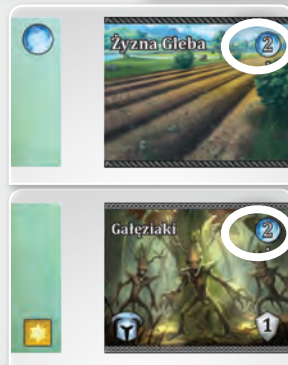
Żeton Many (aktywny)

Talia



W tym przykładzie, gracz posiada 3 na kartach na swoim Polu i aktywny żeton . Zauważ, że na wierzchniej karcie nie jest brana pod uwagę (zliczane są tylko i widoczne na wierzchniej karcie).

Gracz chce kupić Gałęziaki, które kosztują 2 i Żywną Glebę, która kosztuje 2 . Ponieważ gracz ma tylko 3 , postanawia wykorzystać swój żeton i odwraca go na stronę nieaktywną. Teraz ma 4 i kupuje zarówno Gałęziaki, jak i Żywną Glebę.



3) Faza Odrzucania


Najpierw musisz włożyć do koszulek wszystkie Rozwinięcia kupione w twojej Fazie Zbiorów, a następnie uzupełnić karty Doliny i Rozwinięcia w Puli Rozwinięć.

Koszulkowanie Rozwinięć

Dla każdego kupionego Rozwinięcia wybierz kartę na swoim Polu (nie możesz wybrać wierzchniej karty) i umieść Rozwinięcie wraz z nią w koszulce.



Nie możesz zakoszulkować Rozwinięcia jeśli zakryłoby ono inne Rozwinięcie już znajdujące się na karcie (w tym Rozwinięcia na kartach Początkowych). Jest jeden wyjątek od tej reguły. Niektóre Rozwinięcia mają zdolność zapisaną wzdłuż karty. Możesz umieścić w koszulce Rozwinięcie tak, że jedna zdolność zapisana wzdłuż, zasłania inną zdolność zapisaną wzdłuż. Zdolność, która zostaje zakryta, nie jest już aktywna i należy ją zignorować.

Wskazówka: Unikaj tworzenia kart z 2 lub więcej .

Po tym jak Rozwinięcia zostaną zakoszulkowane (o ile jakieś zakupiono), odłóż wszystkie karty z Pola, rewersem do góry, na twój stos kart odrzuconych. **Nie odrzucaj twojej wierzchniej karty.**

Uzupełnienie Kart Doliny

Uzupełnij pulę dostępnych kart Doliny dobierając karty Doliny z wierzchu odpowiednich talii. Jeśli wyczerpie się talia kart Doliny poziomu 1, uzupełnij brakujące karty poziomu 1 kartami z talii poziomu 2.

Uzupełnienie Rozwinięć

Wszystkie Rozwinięcia zakupione z Puli Rozwinięć zostają zastąpione Rozwinięciami tego samego poziomu z wierzchu odpowiednich talii. Jeśli wyczerpie się talia Rozwinięć poziomu 1, uzupełnij brakujące Rozwinięcia poziomu 1 Rozwinięciami z talii poziomu 2. Podobnie kiedy wyczerpie się talia Rozwinięć poziomu 2, uzupełnij pulę Rozwinięć z talii poziomu 3.

Następny gracz może rozpocząć swoją turę.

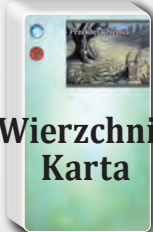
Przykładowy Obszar Gry

Stos Kart Odrzuconych



Talia

Wierzchnia Karta



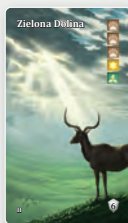
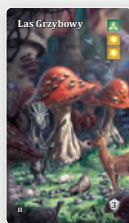
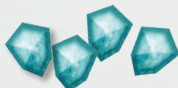
Pole



Żeton Many (nieaktywny)










Żetony PZ




Karty Doliny

4) Faza Przygotowań




Gdy przeciwnik rozpocznie swoją turę, ty możesz w tym samym czasie przygotować swoje Pole. Zagraj swoją wierzchnią kartę jako pierwszą na twoim nowym Polu i rozpatrz jej zdolność "Po zagranii" (o ile ją posiada). Następnie odkryj kartę z wierzchu twojej talii jako nową wierzchnią kartę. Kontynuuj umieszczanie wierzchnich kart na Polu na prawo od poprzednio zagranej karty, i rozpatrywanie ich zdolności "Po zagranii", aż ujawnisz **trzy lub więcej**  (na twoim Polu i na twojej wierzchniej karcie). Najczęściej będą to 2  na twoim Polu i 1  na wierzchniej karcie.

Jeśli na twoim Polu są 2 , a twoja wierzchnia karta ma 2 lub więcej , natychmiast ulegasz Zepsuciu i w następnej turze musisz pominąć swoją Fazę Zbiorów, przechodząc od razu do twojej Fazy Odrzucania. Odwracasz również żeton  na stronę **aktywną**, w ramach rekompensaty za uzyskane Zepsucie. Staraj się unikać tworzenia kart z 2 lub więcej .

Kiedy ujawnisz 3 lub więcej , twoje Pole jest przygotowane do twojej następnej tury.



Uwaga: Jeśli gracz uzna to za ważne, może poczekać aż poprzedni gracz zakończy swoją Fazę Przygotowań, zanim sam rozpocznie swoją Fazę Sadzenia.


Zakończenie Gry

Kiedy pula żetonów  się wyczerpie, dokończcie obecną rundę tak, aby każdy gracz rozegrał taką samą liczbę tur, a następnie gra się kończy. Jeśli w puli zabraknie żetonów , a gracz nadal miałby zyskać  weź żetony z tych pozostawionych w pudełku.

Teraz gracze liczą swoje punkty.

Mogłeś zgromadzić żetony  z kart, które dają ci żetony za każdym razem kiedy je zagrasz.




Niektóre Rozwinięcia przynoszą punkty na koniec gry, na co wskazuje szary symbol  w prawej części karty. Należy przejrzeć wszystkie swoje karty i policzyć wszystkie , które znajdują się na Rozwinięciach.

Wiele kart Doliny również przynosi punkty na koniec gry, na co wskazuje szary symbol  w ich prawej części.

Gracz z największą łączną liczbą punktów zostaje zwycięzcą. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje, zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który ma największą łączną liczbę Rozwinięć poziomu 2 i 3. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się wygraną.

Przykład Ostatecznej Punktacji

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

- zebrane żetony  (12 PZ).
-  na Rozwinięciach (8 PZ).
-  na kartach Doliny (5 PZ).


Gracz zdobywa w sumie 25 punktów (12+8+5=25).






Zasady Dodatkowe

Ten rozdział zawiera dodatkowe wyjaśnienia, uzupełniające podstawowe zasady wymagane do gry.

Żeton Many


Aktywny żeton  możesz wydać tylko podczas twojej Fazy Zbiorów.

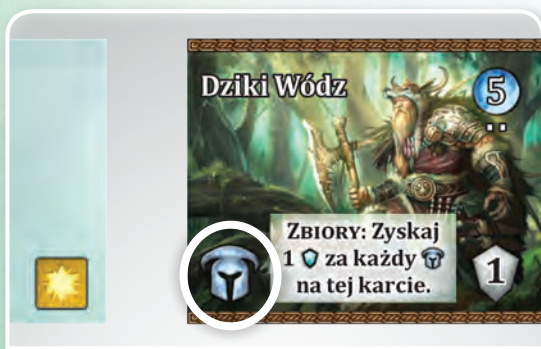
Jeśli zdecydujesz się nie wydawać twojego aktywnego żetonu  pozostanie on aktywny na następne tury, dopóki go nie wydasz.

Jeśli twój żeton  jest już aktywny, a ty ulegniesz Zepsuciu, żeton  pozostaje aktywny, ale ty nie otrzymujesz żadnej innej nagrody.






Symbol Strażnika





Niektóre karty mają jeden lub więcej  (symbol Strażnika). Symbol ten nie wywołuje żadnych efektów, chyba że odnosi się do niego zdolność karty.



Symbol Dzikiego Ducha



 (symbol dzikiego Ducha) jest traktowany jako dowolny symbol Ducha: , , , .

Jeśli karta Doliny zawiera w swoim koscie , możesz użyć dowolnego symbolu Ducha, by opłacić ten pojedynczy symbol.

Jeśli karta lub zdolność daje ci , możesz go użyć, by zapłacić za dowolny symbol Ducha stanowiący koszt karty Doliny.

Wierzchnia Karta

Twoja wierzchnia karta nie jest uważana za znajdującą się w twojej talii ani na twoim Polu. Zdolności odnoszące się do twojej talii, takie jak np. "wybierz z talii", nie dotyczą twojej wierzchniej karty.

Jedynymi symbolami, które liczą się na twojej wierzchniej karcie są symbole  i . Musisz zagrać kartę na Pole, aby zyskać pozostałe symbole.

Widoczne na wierzchniej karcie zdolności "Zbiory" i "Po zagranium" nie mogą być użyte. Zdolności "Trwały" nieustannie wpływają na kartę, nawet jeśli jest to twoja wierzchnia karta.

Używanie Zdolności

Jeśli zdolność stoi w sprzeczności z zasadami, to ma ona pierwszeństwo.

Każda zdolność na Rozwinięciu lub karcie Doliny może być użyta tylko raz na turę, chyba że określono inaczej.

Większość zdolności, zawiera na początku słowo kluczowe, wskazujące kiedy mogą być użyte (np. "Zbiory", "Po zagranium"), w przeciwnym razie tekst zdolności opisuje, kiedy można jej użyć. Jeśli dwie lub więcej zdolności miałyby zostać rozpatrzone w tym samym czasie (np. zdolność "Zbiory" z dwóch Rozwinięć), aktywny gracz wybiera kolejność ich rozpatrywania.

Zdolności "Po zagranium" są rozpatrywane w chwili zagrania na twoje Pole, przed ujawnieniem nowej wierzchniej karty; **nie** są rozpatrywane gdy zostaną ujawnione jako nowa wierzchnia karta.

Zdolności "Zbiory" znajdujące się na twoim Polu są rozpatrywane podczas Fazy Zbiorów; **nie** są rozpatrywane kiedy są na twojej wierzchniej karcie.

Zdolności "Trwały" nieustannie wpływają na kartę, niezależnie od tego czy jest ona twoją wierzchnią kartą, czy też znajduje się ona na twoim Polu, na twoim stosie kart odrzuconych lub w twojej talii. Te efekty nie są wyzwalane, ponieważ pozostają zawsze aktywne.


Obsadzanie Pola

Nowe karty, które są dodawane do twojego Pola, muszą być umieszczane po prawej stronie karty ostatnio umieszczonej na twoim Polu. Karty są zaprojektowane w taki sposób, że te bez dodatkowego opisu ich zdolności mogą być przykryte i tylko lewa część takiej karty musi pozostać widoczna. Staraj się nie przykrywać kart ze zdolnościami "Trwały" i "Zbiory", bo możesz je przeoczyć.


Informacje Jawne i Tajne

Nie możesz przeglądać kart w talii, chyba że pozwala ci na to zdolność.

Zawsze możesz przeglądać karty z twojego stosu kart odrzuconych. Nie możesz przeglądać kart na stosach kart odrzuconych pozostałych graczy, chyba że pozwala ci na to zdolność.

Kiedy zdobywasz żetony  są one umieszczane w twoim obszarze gry i są jawną informacją dla wszystkich graczy.

Rozkład

Możesz ulec Zepsuciu tylko podczas twojej Fazy Sadzenia i Fazy Przygotowań. Jeśli podczas twojej Fazy Zbiorów lub Fazy Odrzucania masz odkryte 4 lub więcej , nie ulegasz Zepsuciu i nie wywołuje to żadnego efektu.

Karta a Rozwinięcie

Karta składa się ze wszystkiego co jest w jej koszulce, wliczając w to kartę Początkową i wszystkie Rozwinięcia umieszczone w tej koszulce.

Rozwinięcie jest jednym z trzech "gniazd", które tworzą kartę; Rozwinięcia nie są liczone jako pojedyncze karty. Rozwinięcia, które są nadrukowane na kartach Początkowych są nadal uważane za Rozwinięcia w odniesieniu do zasad i zdolności. "Pusta" karta Początkowa nie jest uważana za Rozwinięcie.

Opis Kart

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

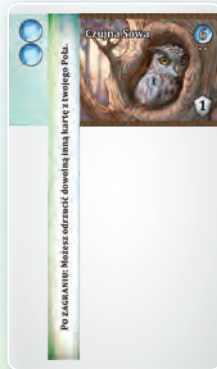
Rozwinięcia

Chór Zaklinaczy Ziemi



Podczas twojej Fazy Zbiorów (gdy kupujesz Rozwinięcia), jeśli Chór Zaklinaczy Ziemi jest na karcie na twoim Polu, a ta karta ma jedno lub dwa wolne miejsca do zakoszulkowania nowego Rozwinięcia, możesz zadeklarować, że kupujesz Rozwinięcie, które będzie zakoszulkowane na tej samej karcie co Chór Zaklinaczy Ziemi (musi pasować do wolnego miejsca na karcie). Jeśli tak zrobisz, to Rozwinięcie kosztuje o 2  mniej (minimum 0), ale podczas twojej Fazy Odrzucania musisz zakoszulkować je w miejscu, które zadeklarowałeś. Zauważ, że w turze w której kupiłeś i zakoszulkowałeś Chór Zaklinaczy Ziemi, jego zdolność nie jest aktywna i należy ją zignorować.

Czujna Sowa



Jest to zdolność "Po zagranii", co oznacza, że jest rozpatrywana kiedy przenosisz wierzchnią kartę z tą zdolnością na twoje Pole. Należy ją rozpatrzyć zanim odkryjesz kolejną wierzchnią kartę. Ta zdolność powoduje, że możesz odrzucić dowolną inną kartę, która została już umieszczona na twoim Polu (zazwyczaj Przeklętą Ziemię). Jeśli Czujna Sowa jest pierwszą kartą umieszczoną na twoim Polu, jej zdolność nie przynosi efektu.

Dobra Pogoda



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. Ta zdolność powoduje, że możesz podejrzeć kartę leżącą na górze twojej talii (tę, która zaraz będzie twoją górną kartą).

Po rozpatrzeniu tej zdolności odrzuć tę kartę lub odłóż na górę twojej talii. Niezależnie od podjętej decyzji odkrywasz nową wierzchnią kartę.

Druid Rozjemca

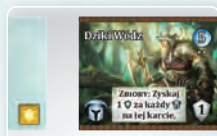


Jeśli Druid Rozjemca jest na twoim Polu, jego zdolność jest dostępna do wykorzystania podczas twojej Fazy Sadzenia (niekiedy także podczas twojej Fazy Przygotowań). Jeśli podczas Fazy Sadzenia zdecydujesz się kontynuować dobieranie, a odkryta wierzchnia karta sprawiłaby, że ulegniesz Zepsuciu, to zamiast ulec Zepsuciu, możesz użyć zdolności Druida Rozjemcy, i odrzucić swoją aktualną wierzchnią kartę. Następnie odkryj nową kartę wierzchnią.

Podczas twojej tury nie możesz użyć tej zdolności więcej niż raz. Na przykład, jeśli miałbyś ulec Zepsuciu, ale użyjesz zdolności Druida Rozjemcy by odrzucić swoją wierzchnią kartę i odkryć nową wierzchnią kartę, co znowu skutkuje Zepsuciem, trudno, i tak ulegasz Zepsuciu.

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

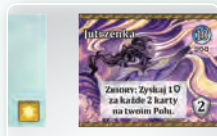
Dziki Wódz



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

Nie możesz rozpatrzyć tej zdolności, jeśli uległeś Zepsuciu. Za każdy ♠ na tej karcie (w tym ♠ na Dzikim Wodzu oraz każdy inny ♠ na Rozwinięciach w tej koszulce) otrzymujesz dodatkowo 1 ♠. Na przykład, jeśli Rozwinięcia Dziki Wódz i Jeleń byłyby zakoszulkowane na tej samej karcie, Dziki Wódz dałby ci 3 ♠ podczas twojej Fazy Zbiorów.

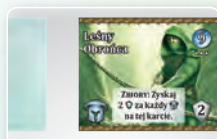
Jutrzenka



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 karty na swoim Polu (nie licz wierzchniej karty). "Karta" to całość w jednej koszulce - Rozwinięcia nie są liczone jako pojedyncze karty. Zdobywasz 1 ♠ za każde dwie karty (zaokrąglając w dół). Na przykład, jeśli na twoim Polu znajduje się 9 kart, zdobywasz 4 ♠.

Leśny Obrońca




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 (w tym ♠ na Leśnym Obrońcy oraz każdy inny ♠ na Rozwinięciach w tej samej koszulce) zyskujesz 2 ♠. Na przykład, jeśli Rozwinięcia Leśny Obrońca i Jeleń byłyby zakoszulkowane na tej samej karcie, Leśny Obrońca dałby ci 6 ♠ podczas twojej Fazy Zbiorów.

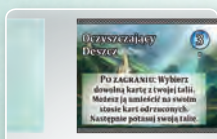


Magiczne Nasiona



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. Zyskujesz tyle dodatkowej  do wydania w tej turze, ile kart znajduje się na twoim Polu (nie licząc wierzchniej karty, ani karty, na której zakoszulkowane są Magiczne Nasiona).

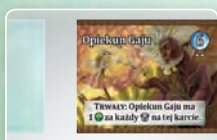
Oczyszczający Deszcz








Jest to zdolność “Po zagranium”, co oznacza, że jest rozpatrywana kiedy przenosisz wierzchnią kartę z tą zdolnością na twoje Pole. Należy ją rozpatrzeć zanim odkryjesz kolejną wierzchnią kartę. Wybierz z talii dowolną kartę, i jeśli chcesz, umieść ją na twoim stosie kart odrzuconych (prawdopodobnie będziesz chciał wybrać Przeklętą Ziemię) lub odłóż ją z powrotem do talii. Następnie potasuj swoją talię (nie wtasowuj twojego stosu kart odrzuconych do talii) i odkryj nową wierzchnią kartę. Nawet jeśli nie zdecydujesz się odrzucać wybranej karty, nadal musisz potasować swoją talię.

Jeśli Oczyszczający Deszcz był 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 Oczyszczającego Deszczu.

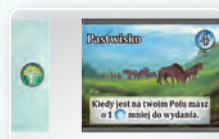
Opiekun Gaju






Jest to zdolność “Trwały”, co oznacza, że jeśli Opiekun Gaju 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) Opiekun Gaju ma +1 .

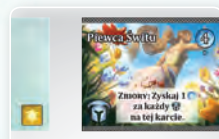
Na przykład, jeśli Rozwinięcia Opiekun Gaju i Jeleń byłyby zakoszulkowane na tej samej karcie, Opiekun Gaju miałby 2 . Oczywiście nadal otrzymujesz te  wyłącznie gdy Opiekun Gaju jest na twoim Polu lub gdy jest on wierzchnią kartą.

Pastwisko








Jeśli podczas Fazy Zbiorów Pastwisko jest na twoim Polu, gdy zliczasz  którą zyskujesz za symbole  na kartach i ze zdolności, musisz odjąć 1 od uzyskanej sumy. Jeśli nie masz żadnej  do stracenia w wyniku zdolności Pastwiska, nic się nie dzieje.

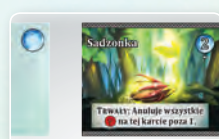
Piewca Świtu







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. Za każdy  na tej karcie (w tym  na Piewcy Świtu oraz każdy inny  na Rozwinięciach w tej koszulce) otrzymujesz dodatkowo 1  do wydania w tej turze. Na przykład, jeśli Rozwinięcia Piewca Świtu i Jeleń byłyby zakoszulkowane na tej samej karcie, Piewca Świtu dałby ci 3  podczas twojej Fazy Zbiorów.

Sadzonka



Jest to zdolność “Trwały”, co oznacza, że jeśli Sadzonka jest zakoszulkowana na karcie, uważa się, że ta karta nie ma więcej niż 1 , niezależnie od tego gdzie się ta karta znajduje. Na przykład, jeśli Sadzonka jest zakoszulkowana razem z Przeklętą Ziemią, bez innych Rozwinięć, jej zdolność nie przynosi efektów. Jeśli jednak umieścisz w koszulce na tej samej karcie kolejne Rozwinięcie z , takie jak Szarżujący Ciernioróg, wtedy zdolność Sadzonki anuluje drugi  i uznaje się, że na karcie nadal jest tylko 1 .

Wybraniec Gai



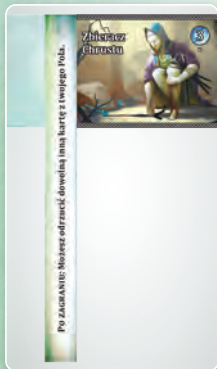
Jest to efekt, który ma znaczenie tylko podczas zliczania punktów na koniec gry. Rozwinięcie daje ci standardowo 2 na koniec gry oraz 1 dodatkowy za każdy na tej karcie.

Są one liczone z pominięciem opisów zdolności pozostałych Rozwinięć tej karty.

Na przykład, jeśli Wybraniec Gai jest zakoszulkowany na tej samej karcie razem z Rozwinięciami Jeleń i Piewca Świtu, dzięki tej zdolności zdobędziesz 6 (3 za , 2 za i oraz 1 za , ale 0 za zdolność Piewcy Świtu ponieważ opisy zdolności należy zignorować).

Na przykład, jeśli Wybraniec Gai jest zakoszulkowany na tej samej karcie razem z Rozwinięciami Jeleń i Życiodajne Nasiona, dzięki tej zdolności zdobędziesz 4 (2 za , 1 za i 1 za . Nawet pomimo tego, że Życiodajne Nasiona mają zdolność "Trwały", która anuluje , zdolność Wybrańca Gai nakazuje ignorować opisy zdolności, więc jest nadal wart 1).

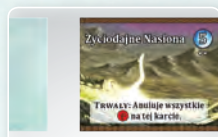
Zbieracz Chrustu



Jest to zdolność "Po zagraniu", co oznacza, że jest rozpatrywana kiedy przenosisz wierzchnią kartę z tą zdolnością na twoje Pole. Należy ją rozpatrzyć zanim odkryjesz kolejną wierzchnią kartę. Ta zdolność powoduje, że możesz odrzucić dowolną inną kartę, która została już umieszczona na twoim Polu

(zazwyczaj Przeklętą Ziemię). Jeśli Zbieracz Chrustu jest pierwszą kartą umieszczoną na twoim Polu, jego zdolność nie przynosi efektu.

Życiodajne Nasiona



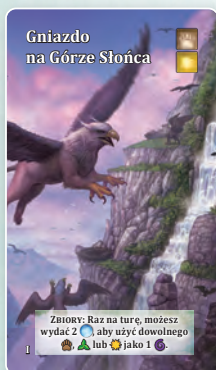
Jest to zdolność "Trwały", co oznacza, że jeśli Życiodajne Nasiona są zakoszulkowane na karcie, uważa się, że nie ma na niej żadnego , niezależnie od tego gdzie się ta karta znajduje.





Karty Doliny

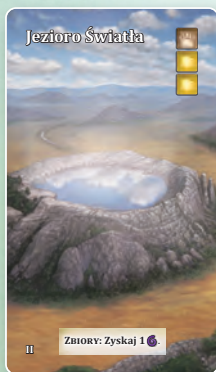
Gniazdo na Górze Słońca



Ta zdolność powoduje, że raz na turę, podczas twojej Fazy Zbiorów możesz wydać 2 (co oznacza, że masz o 2 mniej na zakup Rozwinięć), by wybrać 1 symbol Ducha (, ,) który w tej turze możesz wydać i traktować tak, jakby to był (symbol dzikiego Ducha).

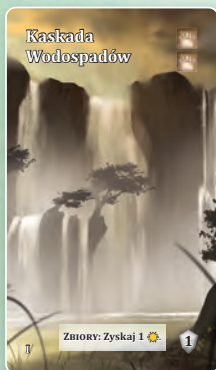
Na przykład, jeśli chcesz kupić Splot Mistycznych Ścieżek, który kosztuje 1 i 1 , ale masz tylko 1 i 1 , możesz użyć tej zdolności, aby traktować jako i kupić Splot Mistycznych Ścieżek wydając i . Nie możesz użyć tej zdolności w turze, w której kupiłeś tę kartę.

Jezioro Światła



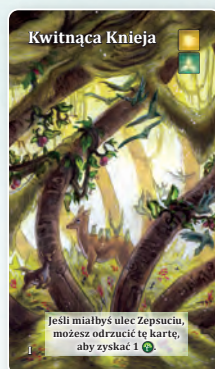
Ta zdolność powoduje, że w każdej twojej Fazy Zbiorów otrzymujesz 1 do wydania w tej Fazy Zbiorów. Nie możesz użyć tej zdolności w turze, w której kupiłeś tę kartę. może być wykorzystany zamiast dowolnego symbolu Ducha do opłacenia kosztu zakupu karty Doliny.

Kaskada Wodospadów



Ta zdolność powoduje, że w każdej twojej Fazy Zbiorów otrzymujesz 1 do wydania w tej Fazy Zbiorów. Nie możesz użyć tej zdolności w turze, w której kupiłeś tę kartę.

Kwitnąca Knieja



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

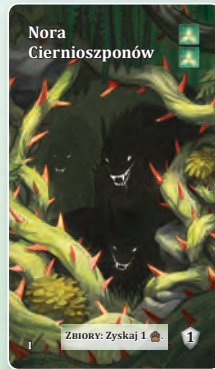
Kwitnącą Knieję (odłóż ją z powrotem do pudełka - jest ona uważana za wyłączoną z gry). Jeśli tak zrobisz zyskujesz 1 . Jeśli w wyniku tego przestaniesz podlegać Zepsuciu, kontynuuj swoją turę normalnie, wybierając czy chcesz spasować czy kontynuować dobieranie. W rzadkim przypadku, gdy ulegasz Zepsuciu podczas twojej Fazy Przygotowań, możesz użyć Kwitnącej Kniei, aby zyskać 1 aż do twojej następnej Fazy Przygotowań.

Lazurowe Jezioro



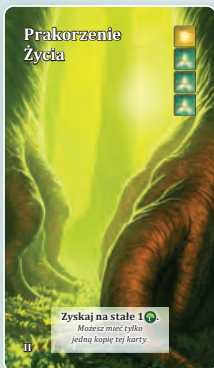
Ta zdolność powoduje, że w każdej twojej Fazy Zbiorów otrzymujesz 1 do wydania w tej Fazy Zbiorów. Nie możesz użyć tej zdolności w turze, w której kupiłeś tę kartę.

Nora Ciernioszponów



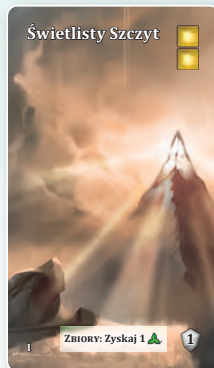
Ta zdolność powoduje, że w każdej twojej Fazy Zbiorów otrzymujesz 1 do wydania w tej Fazy Zbiorów. Nie możesz użyć tej zdolności w turze, w której kupiłeś tę kartę.

Prakorzenie Życia



Zawsze masz +1 . Jeśli posiadasz już jedną kartę Doliny Prakorzenie Życia, nie możesz pozyskać drugiej.

Świetlisty Szczyt



Ta zdolność powoduje, że w każdej twojej Fazy Zbiorów otrzymujesz 1 do wydania w tej Fazy Zbiorów. Nie możesz użyć tej zdolności w turze, w której kupiłeś tę kartę.

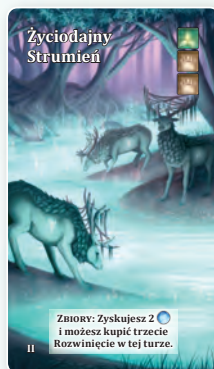
Rada Entów



Ta zdolność powoduje, że raz na turę, w dowolnym momencie tej tury, możesz wybrać kartę na twoim Polu lub wierzchnią kartę. Uważa się, że ta karta ma +1 . Na przykład, jeśli miałbyś ulec Zepsuciu, a Opiekun Gaju byłby zakoszulkowany w wierzchniej karcie, mógłbyś użyć zdolności Rady Entów, aby tymczasowo

dać karcie Opiekuna Gaju +1 do końca twojej tury, co oznacza, że Opiekun Gaju zyskałby +1 do końca twojej tury, a ty nie uległbyś Zepsuciu. W rzadkim przypadku, gdy używasz zdolności Rady Entów podczas twojej Fazy Przygotowań, zdolność ta pozostaje aktywna do twojej następnej Fazy Sadzenia.

Życiodajny Strumień



Ta zdolność powoduje, że w każdej twojej Fazy Zbiorów otrzymujesz 2 do wydania w tej Fazy Zbiorów. Dodatkowo możesz teraz kupić do 3 Rozwinięć w każdej turze, zamiast maksymalnie 2. Nie możesz użyć tej zdolności w turze, w której kupiłeś tę kartę.



Twórcy i podziękowania

Autor Gry: John D Clair

Kierownik Projektu: John Goodenough

Rozwój Gry: Bryan Reese, Mark Wootton

Kierownik Artystyczny: Todd Rowland

Projekt Okładki: Kiki Moch Rizky

Ilustracje Kart: Jess Alphonso, Jack Baker, Storn Cook, Amber Debelak, Martin de Diego, Andrew Gaia, Krzysztof Hain, Yogesh Joshi, Heather Kreiter, Jeff Porter, Kezrek Laczin, Kiri Leonard, Matt Paquette, Kiki Moch Rizky

Projekt Graficzny: Kali Fitzgerald

Projekt Pudełka: Sean Glenn

Twórca Historii: Ross Watson

Redakcja: Nicolas Bongiu, Bryan Reese, Todd Rowland, Mark Wootton

Produkcja: Dave Lepore

Testerzy: Csilla Balogh, Eva Balogh, Katalin Balogh, Steve Behnke, Maryne Blanchetière, Nicolas Bongiu, Chris Buckley, Chris Buskirk, Vincent Carassus, Alex Daar, Ryan Dancy, Kali Fitzgerald, John Goodenough, Sean Growley, Sean Heaney, Chris Johnson, Matt Joyce, Kyle Huibers, Jason Krause, Jean Le Bail, Ben Lesel, Tobias Loc, Stan Lovelace, Eric Martinez, Mike McDonald, David Mines, Tim Moore, Chris Mroz, Sam Nazarian, Josh Nichols, Will Pell, Bryan Reese, Todd Rowland, Brandon Snyder, Richard Stewart, Zak Stoltz, Chris Swales, Eric Swanson, Richard Tatge, Thorin Tatge, Christie Thompson, Mark Wootton, Erik Yaple, Leo Porter-Zasada, Pace Porter-Zasada, John Zinser

Wersja polska: Zespół Portal Games

Skład wersji polskiej: Magdalena Gołda

Podziękowania od Autora:

Chcę szczególnie podziękować wspomniałym ludziom, którzy poświęcili swój czas, aby pomóc mi w testowaniu i rozwoju Mystic Vale. Jeśli stwierdzenie, że gra jest tak dobra jak jej testerzy, nie jest prawdziwe w 100%, to jest prawdziwe przynajmniej w 90%, i nie można umniejszać podziękowań, które należą się tym wspomniałym współpracownikom. Pierwszą na liście musi być Csilla Balogh za wspierające wsparcie, wkład, pomoc i testy. Ta gra nie byłaby tym, czym jest bez niej.

Katalin i Evę Balogh wymienię jako następne za ich entuzjazm i chęć grania w kółko w prawie każdą iterację gry. Pozostali fantastyczni współpracownicy, którzy nie mogą pozostać niewymienieni, to bez zachowania szczególnej kolejności Sam Nazarian, Chris Buckley, Steve Behnke, Chris Buskirk, Alex Daar, Sean Growley, Chris Johnson, Pace and Leo Porter-Zasada, David Mines, Ben Lesel, Zak Stoltz, i Eric Martinez. Wielu innych również poświęciło czas na testowanie. Wiecie o kim mówię i dziękuję wam! Na koniec słowa uznania i podziękowania należą się wspomniałemu zespołowi AEG za profesjonalizm, talent i przyjaźń wszystkich osób, z którymi pracowałem. Praca z nimi była satysfakcjonująca, inspirująca i zabawna.

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. H. 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: portalgames.pl/pl/reklamacje/



Klany Druidów

Istnieje wiele druidycznych klanów oddanych pielęgnowaniu i ochronie Doliny Życia. Każdy klan skupia się na pewnym aspekcie opartym na pierwotnych siłach natury. Ów aspekt kształtuje rytuały klanu, które pozwalają zyskać rozmaite moce i błogosławieństwa zesłane przez Gaję. Gdy duchy natury wołają o pomoc, Rada Druidów jako pierwsze wysyła cztery najbardziej znaczące klany: Zwierzobraci, Opiekunów Życia, Poszukiwaczy Świtu i Strażników Fal.

Zwierzobracia

Druidzi należący do kręgu zwierząt nazywani są Zwierzobraćmi. Tworzą oni trwałe więzi ze wszystkimi zwierzęcymi formami życia. Zwierzobracia są często uważani za barbarzyńskich, gdyż preferują leża w jaskiniach i ciemnych lasach. Zwierzobracia czczą i szanują zwyczaje zwierząt, w tym naturę drapieżnika i jego ofiary.



Opiekunowie Życia

Niektórzy druidzi dołączają do kręgu poświęconego życiu roślin, sile wzrostu i harmonii natury. Druidzi ci znani są jako Opiekunowie Życia. Są ogrodnikami i opiekunami, pielęgnującymi życie, które pochodzi z ziemi. Tam gdzie zawędrują, pojawiają się rośliny, drzewa, farmy i ogrody. Opiekunowie życia opisują każdą napotkaną roślinę, katalogując zastosowania ziół, korzeni i innych rosnących rzeczy, co czyni z nich doskonałych uzdrowicieli.



Poszukiwacze Świtu

Światło słońca naznacza upływ pór roku, a druidzi, którzy czczą ten proces, są znani jako Poszukiwacze Świtu. Druidzi z tego kręgu tworzą kalendarze i wolą budować swoje domy wśród równin i sawann, gdzie słońce jest wyraźnie widoczne przez cały dzień. Poszukiwacze Świtu wstają wcześnie, stąd ich miano, chociaż niektórzy z nich wolą nie zasypiać aż do północy, aby oznaczyć koniec kolejnego dnia.



Strażnicy Fal

Gdziekolwiek płyną rzeki, można znaleźć druidów, którzy czczą rwący nurt. Druidzi ci są czasem zwani Strażnikami Fal i podróżują wzdłuż kamienistych koryt rzek, zamrzniętych wybrzeży i do skutych lodem gór. Strażnicy Fal, jak nikt inny, rozumieją majestat i moc wody, potrafią przepowiedzieć pogodę na podstawie pojedynczej kropli deszczu i przewidzieć przypływy z niezwykłą dokładnością.



ODKRYJ SERIĘ BESTSELLEROWYCH GIER KARCIAŃYCH



DOŁĄCZ DO ŚWIATA OSADNIKÓW!

OSADNICY: NARODZINY IMPERIUM

KRÓLESTWA PÓŁNOCY WYKREŚLANE IMPERIUM

POPRZEZ HISTORIĘ AMAZONKI AZTEKOWIE ATLANTYDZI

HORDY BARBARZYŃCÓW SZTANDARY RZYMU WYSPY JAPONII

KAŻDY POTRZEBUJE PRZYJACIELA TRZEJ PRZYJACIELE Z BOISKA CHŁOPCY IDĄ NA WOJNĘ

Skrót Zasad

Przygotowanie do gry Rozgrywanie Tury

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 żeton  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.

Jesteście gotowi do gry!

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 zagranium" na tej karcie (o ile karta jakiejś posiada), a następnie odwróć kartę znajdującą się na wierzchu talii i połóż ją na talii awerssem 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 zdecydowałeś się zakończyć swoją Fazę Sadzenia, zanim uległeś Zepsuciu, przechodzisz do Fazy Zbiorów (jeśli uległeś Zepsuciu przechodzisz od razu do Fazy Odrzucania).


Zlicz swoją  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).