

GHISLAIN MASSON

OBECNOŚĆ

INSTRUKCJA

Liczba graczy: 2-7 Czas rozgrywki: 30-45 min Wiek: 10+

Jest XXV wiek. Minęło wiele pokoleń od czasu, kiedy ludzkość zdecydowała się na ucieczkę w kosmos w poszukiwaniu nowego domu. Mimo lat intensywnych badań prowadzonych w najdalszych zakątkach galaktyki, jak dotąd nie znaleziono żadnych innych inteligentnych form życia.

Podczas ostatniego przeszukiwania archiwów Starej Ziemi odkryto coś niepokojącego. Wiele wskazuje na to, że wszelkie informacje dotyczące planety zwanej Artemią zostały usunięte z oficjalnych baz danych i katalogów. Zaintrygowani tym faktem wyruszyliście w nieznaną na niebezpieczną misję badawczą.

Wstępne odczyty skanerów sugerowały, że możecie mieć do czynienia z planetą klasy M o bogatej różnorodności fauny i flory, która nadaje się do zasiedlenia przez ludzi. W chwili, w której statek wchodził w atmosferę, silny impuls magnetyczny zakłócił urządzenia nawigacyjne statku i spowodował przeciążenie systemu. Straciliście kontrolę nad sterami, a wasz statek bezwładnie runął w kierunku powierzchni niezbadanej planety. Ostatnie co pamiętasz to krótki sygnał SOS nadany przez kapitana, który zaraz potem nakazał ewakuację załogi. Kiedy się ocknąłeś, uzmysłowiłeś sobie z ulgą, że jakimś cudem udało ci się ująć z życiem... Chwilę później usłyszałeś przeraźliwy krzyk kapitana przepełniony rozdzierającym bólem i strachem. A w oddali dostrzegłeś sylwetkę czegoś, a może kogoś, obserwującego cię z ukrycia. Właśnie zdałeś sobie sprawę, że nie jesteś sam...

CEL GRY

OBECNOŚĆ to asymetryczna gra karciana, w której jeden gracz (tzw. Obcy) staje do walki przeciwko pozostałym graczom (tzw. Rozbitkom).

Jeśli jesteś jednym z Rozbitków, będziesz używał kart Miejsc, aby z ich pomocą przemierzać i badać planetę Artemia. Korzystaj z jej tajemniczych mocy oraz kart Przetrwania i unikaj schwymania przez Obcego do czasu przybycia misji ratunkowej.

Jeśli zaś wcielisz się w rolę Obcego, twoim celem będzie schwymanie Rozbitków ze statku badawczego i zasymilowanie ich z ekosystemem rodzimej planety. Korzystaj z kart Pościgu oraz aktywuj tajemnicze moce planety, aby przeprowadzać wielokrotne ataki na Rozbitków, osłabiając ich wolę przetrwania i szansę na przeżycie.

Gracz wcielający się w Obcego bierze po jednej kopii z 10-ciu kart Miejs i kładzie je na środku stołu w rosnącej kolejności od 1 do 10, tworząc z nich dwa rzędy po 5 kart [4]. Razem te karty tworzą planetę Artemia.

Dwie karty Miejs sąsiadują ze sobą, jeśli ich boki stykają się poziomo lub pionowo.



Gracz wcielający się w rolę Obcego kładzie planszę na środku stołu [1] wybraną przez siebie stroną do góry.

Następnie umieszcza na niej znacznik Misji Ratunkowej [2] oraz znacznik Asymilacji [3] na polach oznaczonych cyfrą równą liczbie graczy (np. na polach o wartości „5” w grze 5-osobowej, wliczając Obcego).



znacznik Misji Ratunkowej



znacznik Asymilacji



znacznik Determinacji

Każdy Rozbitek bierze 3 znaczniki Determinacji oraz zestaw 5-ciu kart Miejs o wartości od 1 do 5. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka.

Następnie każdy Rozbitek doбира na rękę 1 kartę Przetrvania z wierzchu stosu [10].



żetony Pościgu:



Obcy



Cel



Artemia

Obcy doбира na rękę 3 karty Pościgu z wierzchu stosu oraz 3 żetony Pościgu [9].

Znacznik Aktywacji połóżcie obok karty Plaży [5].



znacznik Aktywacji



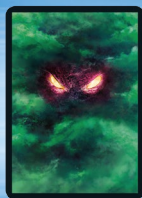

Utwórzcie **rezerwę** z kart Miejsc ponumerowanych od 6 do 10.

Korzystając z poniższej tabeli, przygotujcie odpowiednią liczbę kopii każdej karty Miejsca, a następnie umieśćcie je odkryte obok planszy tak, aby utworzyły osobne stopy [6]. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka.

Liczba Rozbitków	1	2-3	4-6
Liczba kopii kart Miejsc	1	2	3



Karty Przetrvania potasujcie [7], utwórzcie z nich zakryty stos i umieśćcie w zasięgu każdego z Rozbitków.



Karty Pościgu potasujcie [8], utwórzcie z nich zakryty stos i umieśćcie w zasięgu Obcego.

KARTY MIEJSC

Planeta Artemia zbudowana jest z 10-ciu różnych kart Miejsc. Każda karta Miejsca posiada numer, nazwę oraz specjalną zdolność, która może być aktywowana przez Rozbitków. **Karty Miejsc sąsiadują ze sobą poziomo (krótszym bokiem) lub pionowo (dłuższym bokiem).**

Każdy Rozbitek rozpoczyna grę posiadając na ręce 5 podstawowych kart Miejsc (Legowisko, Dżungla, Rzeka, Plaża i Łazik), a nowe Miejsca (Mokradła, Schronienie, Wrak Statku, Źródło i Artefakt) może zdobyć w trakcie rozgrywki.

Uwaga: każdy z Rozbitków może posiadać maksymalnie 10 kart Miejsc, a żadna z nich nie może się powtarzać.



KARTY POŚCIGU

Karty Pościgu zwiększają szansę Obcego na schwytanie Rozbitków i zasymilowanie ich z biosystemem planety. Każda karta Pościgu posiada specjalną zdolność aktywowaną przez Obcego oraz precyzuje fazę gry, w której może być użyta. Niektóre karty posiadają dodatkowo symbol Pościgu: Celu lub Artemii.

Karty Pościgu mogą być użyte w dowolnym momencie trwania fazy określonej na karcie, po czym odkłada się je **zakryte** na stos kart odrzuconych. **Obcy może zagrać tylko jedną kartę Pościgu na turę**, chyba że tekst na karcie stanowi inaczej.



Po zagranium karty Pościgu z symbolem Celu, Obcy rozpatruje jej efekty, umieszczając żeton Celu na jednej spośród 10-ciu kart Miejsc, które tworzą planetę Artemia. Jeśli Obcy użyje dwóch kart z takim symbolem w trakcie tej samej tury, to obie karty Pościgu mają zastosowanie do tego samego Miejsca.



Po zagranium karty Pościgu z symbolem Artemii, Obcy rozpatruje jej efekty, umieszczając żeton Artemii na jednej spośród 10-ciu kart Miejsc, które tworzą planetę Artemia. Jeśli Obcy użyje dwóch kart z takim symbolem w trakcie tej samej tury, to obie karty Pościgu mają zastosowanie do tego samego Miejsca.

KARTY PRZETRWANIA

Karty Przetwania zwiększają szansę Rozbitków na skuteczny opór przed atakami Obcego w oczekiwaniu na przybycie misji ratunkowej. Każda karta Przetwania posiada specjalną zdolność aktywowaną przez Rozbitków oraz precyzuje fazę gry, w której może być użyta.

Karty Przetwania mogą być zagrane w dowolnym momencie trwania fazy określonej na karcie, po czym odkłada się je na stos kart odrzuconych. Każdy Rozbitek może zagrać tylko jedną kartę Przetwania na turę, nawet jeśli został schwytany przez Obcego. Nie ma górnego limitu liczby kart Przetwania, które Rozbitek może posiadać na ręce. Kiedy Rozbitek zagrywa kartę Przetwania, jej efekty wpływają wyłącznie na niego (o ile na karcie nie zaznaczono inaczej). W niewielu przypadkach karty mogą pośrednio oddziaływać także na innych graczy (np. Niewłaściwy Trop, który pozwala przesuwać żeton Obcego na sąsiadującą Miejsce).



UWAGA: za każdym razem gdy tekst na karcie Przetwania pozwala wziąć na rękę kartę (lub karty) ze stosu kart odrzuconych, a nie zaznaczono inaczej, gracz może wybrać dowolną spośród swoich kart.

Karty Pościgu oraz karty Przetwania użyte podczas tej samej fazy gry są rozpatrywane w kolejności ich zagrania. Jeśli w trakcie gry pojawią się jakiegokolwiek wątpliwości dotyczące tej kwestii, o sekwencji rozpatrywania efektów decyduje Obcy – jest to niewątpliwy przywilej wynikający z jego doskonałej znajomości planety, na której znaleźli się Rozbitkowie.

Zdolności kart Pościgu i kart Przetwania mają wpływ wyłącznie na bieżącą turę gry, w której zostały zagrane i mogą zmieniać ogólne zasady rozgrywki.

UWAGA: jeżeli w jakimkolwiek miejscu wystąpi sprzeczność pomiędzy zasadami opisanymi w instrukcji, a tekstem umieszczonym na karcie, pierwszeństwo w rozpatrywaniu zasad ma zawsze tekst na karcie!

PRZEBIEG GRY

Każda tura składa się z 4 następujących po sobie faz: Rekonesansu, Pościgu, Konfrontacji oraz Wyczekiwania.

Postępujcie zgodnie z zasadami określonymi poniżej.

FAZA 1: REKONESANS

Rozbitkowie MUSZĄ w tym samym czasie zagrać (czyli wybrać) po jednej karcie Miejsca ze swojej ręki i położyć je zakryte przed sobą. Możecie się ze sobą komunikować i wspólnie naradzać, ale tylko na głos. Błefowanie także jest dozwolone, ale nie wolno wam pokazywać innym graczom karty, którą zamierzacie wybrać. **Zagranie karty Miejsca jest obowiązkowe.**

Zanim wybierze karty do zagrania podczas tej fazy, każdy z was może:

- **Stawić opór:** odrzuć 1 lub 2 znaczniki Determinacji, aby wziąć na rękę odpowiednio 2 lub 4 dowolne karty Miejsc ze swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli stracisz w ten sposób swój ostatni tzn. trzeci znacznik Determinacji, będziesz musiał **Poddać się**.
- **Poddać się:** weź z powrotem wszystkie swoje znaczniki Determinacji oraz wszystkie karty Miejsc ze stosu kart odrzuconych. **Za każdym razem, kiedy Poddasz się w trakcie tej fazy, znacznik Asymilacji natychmiast przesuwają się o jedno pole naprzód (w stronę środka planszy).**

Przykład:

*Kuba posiada tylko 2 karty Miejsc na ręce do użycia w bieżącej turze. Jeśli nic z tym nie zrobi, Obcy prawdopodobnie schwyta go, ponieważ przy tak niewielkiej liczbie kart jego następny ruch jest dość przewidywalny. Kuba postanawia zatem **Stawić opór:** traci 1 znacznik Determinacji i odzyskuje tym samym dowolne 2 karty Miejsc ze swojego stosu kart odrzuconych. Bierze je z powrotem na rękę, powiększając liczbę kart Miejsc dostępnych do użycia w tej turze do 4.*



Wskazówka: jeśli jesteś Rozbitkiem, musisz rozsądnie używać swoich kart, upewniając się przy tym, że masz wystarczającą ich liczbę na ręce. Dzięki temu Obcy nie będzie mógł przewidzieć twojego kolejnego ruchu i Miejsca, które zamierzasz zbadać podczas fazy Rekonesansu.

FAZA 2: POŚCIG

Obcy MOŻE umieścić swoje żetony Pościgu na kartach Miejsc tworzących planetę Artemia, aby w ten sposób oznaczyć Miejsca niebezpieczne dla Rozbitków:



żeton Obcego



żeton Celu – jeśli ten symbol znajduje się na karcie Pościgu zagranej w bieżącej turze.



żeton Artemii – jeśli ten symbol znajduje się na karcie Pościgu zagranej w bieżącej turze I/ALBO jeśli znacznik Misji Ratunkowej znajduje się na polu planszy z symbolem Artemii.

Obcy może użyć więcej niż jednego żetonu w tej samej turze.

Żetony Pościgu mogą być umieszczone na dowolnych kartach. Jeśli dwa lub więcej żetonów znajduje się na tej samej karcie, ich efekty sumują się.

Przykład:

Bartek umieścił żeton Obcego na karcie Wraku Statku. Ponieważ znacznik Misji Ratunkowej znajduje się na planszy na polu z symbolem Artemii, może on dodatkowo użyć żetonu Artemii – decyduje się go położyć na karcie Dżungli. Wreszcie Bartek zagrywa kartę Pościgu „Miraż”, która blokuje efekty działania 2 sąsiadujących ze sobą kart Miejsc. Umieszcza odpowiednio żeton pomiędzy kartą Łazika i Artefaktu.



Wskazówka: jeśli jesteś Obcym, musisz uważnie obserwować, jakie karty odrzucane są przez Rozbitków na ich stosy kart użytych. Pomoże ci to wytypować Miejsca, które zamierzają przeszukiwać jako następne i właśnie te obrać za cel swojego pościgu. Pamiętaj, że wszyscy Rozbitkowie zaczynają grę z takim samym zestawem pięciu początkowych kart Miejsc na ręce (o wartościach od 1 do 5).

FAZA 3: KONFRONTACJA

Wszyscy Rozbitkowie MUSZĄ w tym samym czasie odkryć zagrana przez siebie kartę Miejsc. W tej fazie postępujecie zgodnie z zasadami opisanymi poniżej:



Zaczynając od gracza siedzącego po lewej stronie Obcego, każdy Rozbitek wykonujący Rekonesans w Miejscu bez żetonu Pościgu, może **natychmiast użyć zdolności danej karty ALBO wziąć z powrotem na rękę 1 dowolną kartę Miejsc ze swojego stosu kart odrzuconych.**

** Jeśli zdolność danego Miejsca jest zablokowana w wyniku działania karty Pościgu, nie można z niej skorzystać, ani pobrać karty ze stosu.*



Każdy Rozbitek wykonujący Rekonesans w Miejscu, na którym znajduje się żeton Celu, musi najpierw rozpatrzyć efekty karty Pościgu. Dopiero **później** może **użyć zdolności danej karty Miejsc ALBO wziąć z powrotem na rękę 1 dowolną kartę Miejsc ze swojego stosu kart odrzuconych.**

** Jeśli zdolność danego Miejsca jest zablokowana w wyniku działania karty Pościgu, nie można z niej skorzystać, ani pobrać karty ze stosu.*



Każdy Rozbitek wykonujący Rekonesans w Miejscu, na którym znajduje się żeton Artemii, **musi odrzucić 1 kartę Miejsc ze swojej ręki.** Gracz nie może ani **użyć zdolności danego Miejsca, ani wziąć z powrotem na rękę karty Miejsc ze swojego stosu kart odrzuconych.**



Każdy Rozbitek wykonujący Rekonesans w Miejscu, na którym znajduje się żeton Obcego, zostaje przez niego schwytyany i **traci 1 znacznik Determinacji**. **Przesuńcie natychmiast znacznik Asymilacji o jedno pole naprzód (w stronę środka planszy), niezależnie od liczby schwytyanych Rozbitków**. Schwytyany gracz (lub gracze) nie może ani użyć zdolności danego miejsca, ani wziąć z powrotem na rękę karty Miejsca ze swojego stosu kart odrzuconych.



Jeśli podczas fazy Konfrontacji co najmniej jeden z Rozbitków utraci swój ostatni (trzeci) znacznik Determinacji, przesuniecie natychmiast znacznik Asymilacji o kolejne pole naprzód. Następnie taki gracz (lub gracze) natychmiast odzyskuje 3 znaczniki Determinacji oraz wszystkie należące do niego karty Miejsca ze stosu kart odrzuconych.

UWAGA: jeśli w którymkolwiek momencie gry Rozbitek posiada mniej znaczników Determinacji, niż powinien odrzucić, traci tylko tyle ile posiada. Następnie zastosowanie mają zwykłe zasady gry, tzn. gracz otrzymuje z powrotem 3 znaczniki Determinacji oraz wszystkie karty Miejsca ze swojego stosu kart odrzuconych.

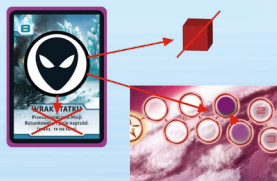
Przykład:

Piotrek odkrywa kartę Legowiska: (cel swojego Rekonesansu), na której na szczęście nie ma żadnego żetonu Pościgu. Piotrek korzysta ze zdolności Legowiska i postanawia skopiować efekt Wraku Statku (na którym znajduje się żeton Obcego) i natychmiast przesuwając znacznik Misji Ratunkowej o 1 pole naprzód.



Magda odkrywa kartę Łazika: niestety bez efektów, ponieważ Łazik jest celem karty Pościgu „Miraż”, która blokuje jego zdolności. Magda nie może skorzystać ze zdolności Łazika, ani wziąć na rękę karty Miejsca ze swojego stosu kart odrzuconych.

Kuba odkrywa kartę Dżungli: ponieważ na Dżungli znajduje się żeton Artemii, Kuba nie może użyć zdolności tej karty, co więcej musi odrzucić z ręki na swój stos kart odrzuconych jedną kartę Miejsca.



Zarówno Przemek, jak i Kasia wybrali kartę Wraku Statku: ponieważ na Wraku znajduje się żeton Obcego, żadne z nich nie może użyć zdolności tej karty. Ponadto oboje tracą po 1 znaczniku Determinacji, a znacznik Asymilacji przesuwają się o 1 pole naprzód.

W następstwie schwymania przez Obcego Kasia straciła swój ostatni (trzeci) znacznik Determinacji. Skutkiem tego znacznik Asymilacji przesuwają się o kolejne pole naprzód, po czym Kasia odzyskuje wszystkie swoje karty Miejsca oraz 3 znaczniki Determinacji.



FAZA 4: WYCZEKIWANIE

Każdy Rozbitek bierze zagraną w tej turze kartę Miejsca i kładzie ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych. Karty z tego stosu muszą być ułożone w taki sposób, aby Obcy w każdym momencie gry mógł sprawdzić zawartość stosu.

Obcy bierze z powrotem z planety Artemia wszystkie swoje żetony Pościgu i dobiera nową kartę (lub karty) Pościgu tak, aby mieć łącznie 3 karty na ręce.

Znacznik Misji Ratunkowej przesuńcie o 1 pole naprzód (w stronę środka planszy).

Rozpocznijcie kolejną turę gry, zaczynając od Fazy 1: Rekonesans.

KONIEC GRY

Obcy wygrywa natychmiast w momencie, w którym znacznik Asymilacji dotrze jako pierwszy na pole z symbolem Zwycięstwa (gwiazdką). Rozbitkowie zmęczeni ciągłą ucieczką utracili swoją determinację i zostali wchłonięci przez ekosystem planety, stając się jej integralną częścią.

Rozbitkowie wygrywają natychmiast w momencie, w którym znacznik Misji Ratunkowej dotrze jako pierwszy na pole z symbolem Zwycięstwa (gwiazdką). Ekspedycja ratunkowa przybyła na czas i wszyscy Rozbitkowie szczęśliwie wrócili na statek, mając w pamięci heroiczny czyn kapitana, który ostatkiem sił nadał sygnał SOS.

Autor poleca – wariant zaawansowany: jeśli Rozbitek straci swój ostatni, trzeci znacznik Determinacji w fazie Konfrontacji, otrzymuje z powrotem tylko 2 znaczniki zamiast 3. Aby odzyskać trzeci znacznik, gracz musi Poddać się lub zostać uzdrowiony przez Źródło albo kartę Przetwarzania.

PODZIĘKOWANIE

Rozbitkowie: Zarof, Lili, Philippe Tapimoket, Mickaël Garcin, Mick i Val, Rafa Sáiz (Ludonova), Virginie Gilson, Olivia Thomas, Nicolas Koenig, Terence Bourseau, Christophe Nain, Christopher Dickinson, Tim Martin oraz wszystkie „ofiary” planety Artemia.

EDYCJA POLSKA



Wydawca i dystrybutor na terenie Polski:

Games Factory Publishing
ul. Igołomska 1
31-983 Kraków
www.gamesfactory.pl

Kierownik projektu: Piotr Sobieraj

Skład i opracowanie graficzne: Przemysław Kasztelaniec (www.desktop-shaman.pl)

Tłumaczenie: Viola Kijowska

Redakcja: Viola Kijowska

Korekta: Anna Mann

DODATKOWE OBJAŚNIENIA DO KART MIEJSC

LEGOWISKO: jeśli Rozbitek zdecyduje się odzyskać kartę Miejsca ze swojego stosu kart odrzuconych, nie może wybrać karty Legowiska, ponieważ nie znajduje się ona w fazie Konfrontacji na jego stosie kart odrzuconych. Dodatkowo jeśli Rozbitek zostanie schwytyany przez Obcego w Legowisku, należy rozpatrzyć drugą część zdolności karty (Rozbitek traci łącznie 2 znaczniki Determinacji: jeden jako efekt schwywania, drugi jako efekt zdolności karty).

PLAŻA: zdolność Plaży może być użyta tylko raz na turę, niezależnie od liczby Rozbitków, którzy wyruszyli na jej Rekonosans. Eksplorując Plażę albo: przygotujcie znacznik Aktywacji (połóżcie go na karcie), albo użycie znacznika Aktywacji (zdejmijcie go z Plaży, a następnie przesuniecie znacznik Misji Ratunkowej o 1 pole naprzód). Jeśli dwóch lub więcej Rozbitków wybrało Plażę jako cel Rekonosansu, tylko jeden z nich korzysta ze zdolności tej karty, zaś pozostali mogą wziąć po 1 dowolnej karcie Miejsca z ich stosów kart odrzuconych. Zdolności Plaży i Wraku Statku mogą się sumować. Oznacza to, że jeśli Rozbitkowie zagrają karty obu tych Miejsc, a Obcy ich nie zablokuje, to znacznik Misji Ratunkowej może zostać przesunięty dzięki tym kartom łącznie o 2 pola w trakcie jednej tury.

WRAK STATKU: zdolność Wraku może być użyta tylko raz na turę, niezależnie od liczby Rozbitków, którzy wyruszyli na jego Rekonosans. Jeśli dwóch lub więcej Rozbitków wybrało Wrak Statku jako cel Rekonosansu, tylko jeden z nich korzysta ze zdolności tej karty, zaś pozostali mogą wziąć po 1 dowolnej karcie Miejsca z ich stosów kart odrzuconych. Zdolności Plaży i Wraku Statku mogą się sumować.

ARTEFAKT: obie karty Miejsc zagrane przez Rozbitka są rozpatrywane jedna po drugiej, w wybranej przez niego kolejności i z zachowaniem zasad obowiązujących dla fazy 3: Konfrontacja. Jeżeli Rozbitek ma możliwość użycia w tej samej turze zarówno zdolności karty Artefaktu oraz karty Rzeki, to musi wybrać tylko jedną z nich. Następnie może wziąć na rękę 1 kartę Miejsca ze swojego stosu kart odrzuconych. Zdolności Artefaktu nie można skopiować ani przy użyciu zdolności karty Miejsca, ani karty Przetwania.

SCHRON I ŹRÓDŁO: jeśli stos kart Przetwania jest pusty, należy przetasować wszystkie odrzucone karty i utworzyć z nich nowy stos.

DODATKOWE OBJAŚNIENIA DO POZOSTAŁYCH KART

UNIK I DETEKTOR – kiedy Rozbitek zagra Unik, ignoruje efekty działania żetonu Pościgu tak, jakby żeton ten nie znajdował się na zagranej przez niego karcie Miejsca. Następnie może użyć kartę Miejsca z zachowaniem zwykłych zasad (karta nie jest dla niego zablokowana). Zdolności Uniku i Detektora nie wpływają na innych Rozbitków, nawet jeśli wybrali tę samą kartę Miejsca.

WIRUS kontra HOLOGRAM – kiedy Obcy zagra Wirusa (w fazie 2), rozszerza zasięg działania żetonu Artemii na sąsiadującą kartę Miejsca. Jeśli w odpowiedzi na to Rozbitek użyje Hologramu (w fazie 3 przed rozpatrzeniem efektów żetonów Pościgu), może przenieść żeton Artemii na jedną sąsiadującą kartę. **Przykład:** za sprawą Wirusa żeton Artemii oddziałuje na dwa Miejsca: Dżunglę (2) i Rzekę (3). W sąsiedztwie obu tych Miejsc znajdują się aż cztery karty: Legowisko (1), Schronienie (7), Wrak Statku (8) i Plaża (4), więc Rozbitek przy użyciu Hologramu, może przenieść żeton Artemii na jedną, dowolną z tych kart. Po przeniesieniu żetonu, jego efekty będą wpływały tylko na tę kartę, na którą żeton Artemii został przeniesiony.