



INSTRUKCJA

WCIEL SIĘ W ROLĘ AMBITNEGO PÓLBOGA I STAŃ W SZRANKI ZE SWOIMI KONKURENTAMI, ABY ZAJĄĆ POCZESNE MIEJSCE NA OLIMPIE! REKRUTUJ HEROSÓW, ZDOBYWAJ ARTEFAKTY ORAZ PODEJMUJ SIĘ NIEBEZPIECZNYCH MISJI I STWÓRZ SWOJĄ WŁASNĄ LEGENDĘ! W TRAKCIE PIĘCIU EPOK ZBUDUJESZ POTĘŻNE KOMBINACJE KART, A NASTĘPNIE ZNISZCZYSZ JE I PRZENIESIESZ DO SWOJEGO ELIZJUM. POSTĘPUJĄC W TEN SPOSÓB, ZDOBĘDZIESZ PUNKTY ZWYCIĘSTWA.

ZAWARTOŚĆ

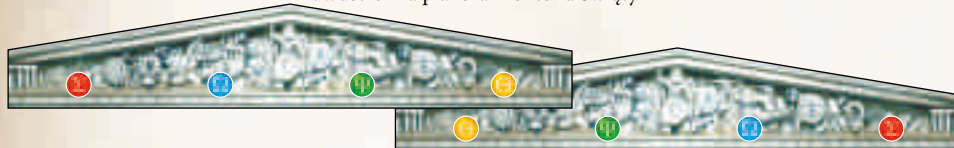
8 RODZIN PO 21 KART

Rewersy wszystkich 168 kart są identyczne i ukazują Obywatela.



1 ŚWIĄTYNIA (DWIE CZĘŚCI)

dwustronna plansza Frontonu Świątyni



1 plansza Schodów Świątyni



1 PLANSZA WYROCZNI



16 KOLUMN WPŁYWU

Użycie naklejek jest opcjonalne – ułatwiają grę osobom posiadającym problemy z rozróżnianiem kolorów.



6 PŁYTEK MISJI

Rewersy wszystkich płytek ukazują Niewypełnioną Misję.



4 DYSKI KOLEJNOŚCI



1 ZNACZNIK EPOKI



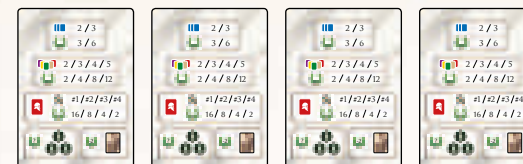
12 PIERŚCIENI MOCY



4 PLANSZE GRACZY



4 KARTY POMOCY



19 ŻETONÓW NAGRODY

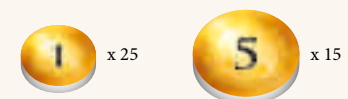
3 żetony Legend Potęgi



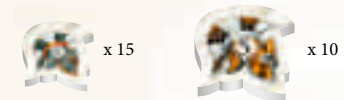
16 żetonów Legend Rodzinnych (po 2 dla każdej Rodziny kart)



40 ZNACZNIKÓW ZŁOTA



25 ŻETONÓW PUNKTÓW PRESTIŻU (PP)



45 ŻETONÓW PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (PZ)



1 KSIĄŻECZKA Z OPISEM DZIAŁANIA KART

Objaśnienia dotyczące kart



PRZYGOTOWANIE

1 Połóżcie na stole Fronton Świątyni. Losowo wybierzcie jedną z jego stron.

2 Pod Frontonem umieśćcie płytki Misji w porządku numerycznym narastającym od lewej do prawej (dla 3 i 4 graczy).

3 Pod płytkami Misji umieśćcie Schody Świątyni.

4 Połóżcie znacznik Epoki na polu Schodów z numerem 1.

6 Każdy uczestnik gry składa i umieszcza przed sobą planszę gracza.

7 Losowo wybrany gracz otrzymuje dysk Kolejności o numerze 1. Dysk 1 oznacza pierwszego gracza. Kolejni gracze, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, biorą kolejno ponumerowane dyski, tj. dysk 2, 3 itd. Niewykorzystane dyski odłóżcie do pudełka.

11 Wybierzcie 5 Rodzin kart spośród 8 dostępnych. Nieużywane karty odłóżcie do pudełka. Wybór konkretnych Rodzin ma duży wpływ na przebieg gry, dlatego podczas pierwszej rozgrywki zalecamy użycie następujących Rodzin kart:

Ateny , Hadesa , Hefajstosa ,
Posejdona , Zeusa .

Weźcie wszystkie 105 kart odpowiadających wybranym Rodzinom i starannie potasujcie. Następnie dobierzcie liczbę kart równą $3 \times$ liczba graczy plus 1 (np. w grze 3-osobowej dobierzcie 10 kart) i połóżcie je odkryte w AGORZE (centralnym obszarze gry).

5 Utwórzcie pulę zasobów ogólnych złożoną ze znaczników Złota, Punktów Zwycięstwa (PZ) i Pierścieni mocy.



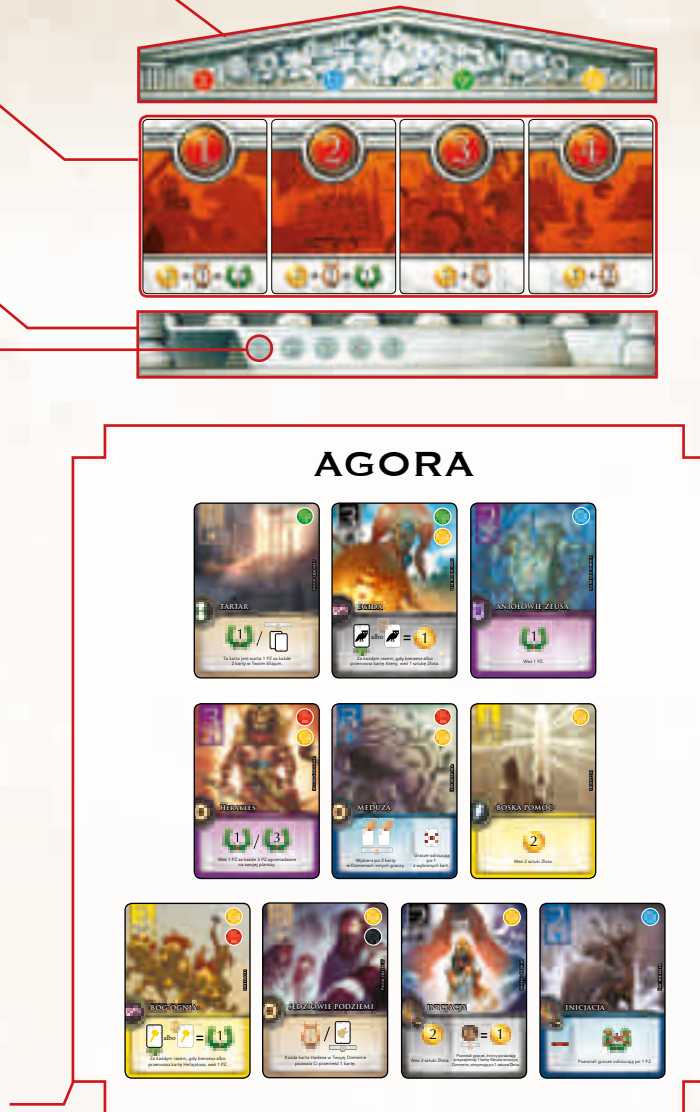
8 Każdy gracz otrzymuje 4 sztuki Złota, które umieszcza w swoich prywatnych zasobach.

9 Każdy gracz otrzymuje po 1 Kolumnie każdego koloru, które umieszcza w Aktywnej Strefie na swojej planszy gracza. Niewykorzystane kolumny odłóżcie do pudełka.

10 Każdy z graczy otrzymuje liczbę PZ równą cyfrze na dysku Kolejności. Gracz z dyskiem 1 otrzymuje 1 PZ, gracz z dyskiem 2 otrzymuje 2PZ itd.

12 Z pozostałych kart uformujcie zakryty stos dobierania.

13 Wyłóżcie 3 Nagrody za Legendy Potęgi oraz Nagrody za Legendy Rodzinne odpowiadające 5 wybranym Rodzinom kart.

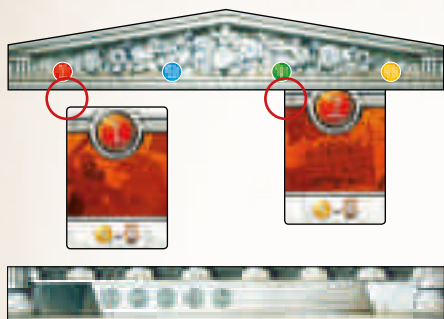


CZAS WYRUSZYĆ DO OWIANEJ LEGENDAMI ANTYCZNEJ GRECJI!

OBJAŚNIENIA

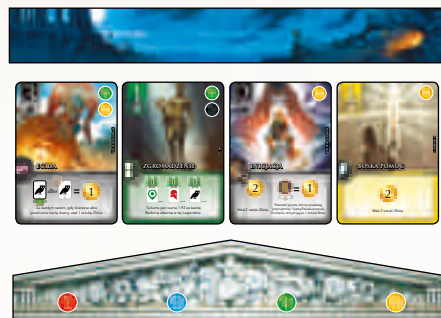
W rozgrywce 2-osobowej używa się 2 Misji wyróżnionych za pomocą ●●.

Położcie je w taki sposób, aby każda Misja znajdowała się pod dwoma oznaczeniami kolorów.



Jest to jedyny zmienny element gry zależny od liczby uczestników.

Jeżeli w grze bierze udział Ród Apolla, należy dołączyć do gry także Wyrocznię, którą umieszcza się ponad Świątynią.



Podczas Przygotowania położcie pod Wyrocznią 4 odkryte karty.

Jeżeli w grze bierze udział Ród Aresa, w zasobach ogólnych umieśćcie żetony Punktów Prestiżu (PP).



Obszar powyżej planszy gracza to jego DOMENA, a poniżej planszy, to jego ELIZJUM.

DOMENA



ELIZJUM



OPIS KARTY

NA KAŻDEJ KARCIE WIDNIEJE KILKA ISTOTNYCH INFORMACJI:

Ta cyfra oznacza Poziom karty w zakresie od 1 do 3.

Kolor karty oznacza Rodzinę kart, do której ona należy (tu: Hades [X]).

Symbol także oznacza Rodzinę kart.

Symbole aktywacji pokazują kiedy i jak aktywować moc karty (zob. dalej).



Warunek Zdobycia pokazuje kolor Kolumny niezbędny do pozyskania karty (albo kolory Kolumn).

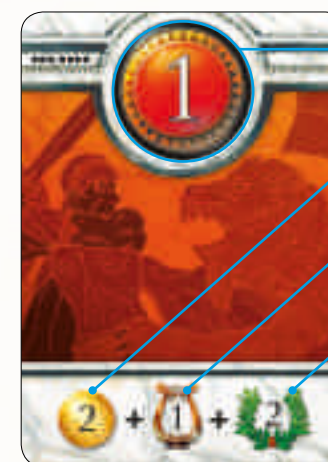
Czarny kolor oznacza „dowolny kolor”.

Nazwisko ilustratora.

Nazwa karty.

Moc karty. Ważne! Gracz może korzystać z mocy karty tylko wtedy, gdy znajduje się ona w jego DOMENIE.

MISJA



Kolejność

sztuki Złota

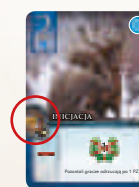
przeniesienie

Punkty Zwycięstwa (PZ)



OBYWATELE

Na rewersie kart wszystkich 8 Rodzin kart znajduje się wizerunek Obywatela. Gracz, gdy musi pobrać Obywatela, bierze wierzchnią kartę ze stosu dobierania i kładzie ją zakrytą w swojej DOMENIE. Do końca rozgrywki karta ta pozostaje Obywatелеm. Obywatel nigdy nie może zostać odwrócony, a żaden z graczy nie może podejrzeć treści tej karty.



Na niektórych kartach widnieje symbol ELEUSIS. Karty Eleusis łączą się z innymi kartami swojego typu, tworząc potężne układy mocy.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ). Gracze zdobywają PZ głównie poprzez tworzenie własnych Legend, tj. przenosząc karty do swojego ELIZJUM. Dodatkowe Punkty zdobywa się, korzystając z mocy niektórych kart.

PRZEBIEG GRY

GRA TOCZY SIĘ PRZEZ 5 EPOK. KAŻDA EPOKA JEST PODZIELONA NA 4 FAZY.

FAZA I: PRZEBUDZENIE

FAZA II: AKCJE GRACZY

FAZA III: TWORZENIE LEGENDY

FAZA IV: KONIEC EPOKI

FAZA I: PRZEBUDZENIE

WYKONAJCIE NASTĘPUJĄCE DZIAŁANIA W PODANEJ KOLEJNOŚCI:

- 1 Usunąć z AGORY jakiegokolwiek karty pozostałe po poprzedniej Epoce i odłożyć na stos kart odrzuconych. Ten krok należy pominąć w pierwszej Epocie rozgrywki.
W pierwszej Epocie należy pominąć 1 i 2 czynność wykonywaną tej fazie.
- 2 Dobierać kolejno karty ze stosu i kładźcie odkryte w AGORZE do momentu, aż liczba kart w AGORZE będzie równa $3 \times$ liczba graczy plus 1, tj.:
 - 7 kart w grze 2-osobowej;
 - 10 kart w grze 3-osobowej;
 - 13 kart w grze 4-osobowej.

Jeśli w grze obecny jest Ród Apolla, obecna jest także Wyrocznia:



- po wykonaniu kroku 1 przesunąć karty pozostałe w Wyroczni do AGORY;
- po wykonaniu kroku 2 dołożyć 4 nowe karty ze stosu do Wyroczni. Wyrocznia pozwala graczom poznać część z kart, jakie będą dostępne w kolejnej Epocie.



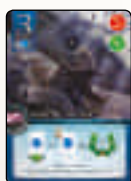
FAZA II: AKCJE GRACZY

- Począwszy od pierwszego gracza, wszyscy rozgrywają swoje tury w numerycznym porządku posiadanych dysków.
- W swojej turze gracz musi wziąć 1 płytkę Misji albo 1 kartę Rodziny. Aby wziąć płytkę Misji albo kartę Rodziny, gracz musi posiadać w swojej Aktywnej Strefie Kolumnę(y) odpowiadającą(e) Warunkowi Zdobywania karty.

Gracz nie może posiadać w swojej DOMENIE dwóch identycznych kart (tj. z taką samą ilustracją).



Zdobycie tej karty wymaga 1 niebieskiej Kolumny i 1 Kolumny dowolnego koloru.



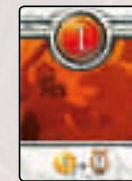
Graczowi brakuje zielonej Kolumny, więc nie ma możliwości pozyskania karty.



W tym wypadku gracz może pozyskać kartę, gdyż posiada czerwoną Kolumnę.



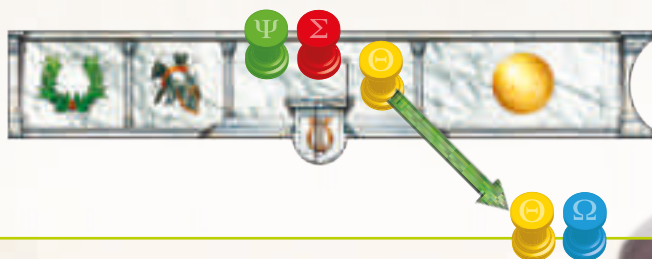
Warunek Zdobywania płytki Misji widnieje ponad nią, na Frontonie Świątyni.



W grze 2-osobowej zdobycie płytki Misji jest nieco łatwiejsze - wystarczy, że gracz posiada jeden z dwóch wskazanych kolorów.

- Po wzięciu karty albo płytki Misji gracz musi usunąć 1 (i tylko 1) Kolumnę ze swojej planszy. **Może usunąć dowolną Kolumnę, niekoniecznie tę wskazaną w Warunku Zdobyca.**

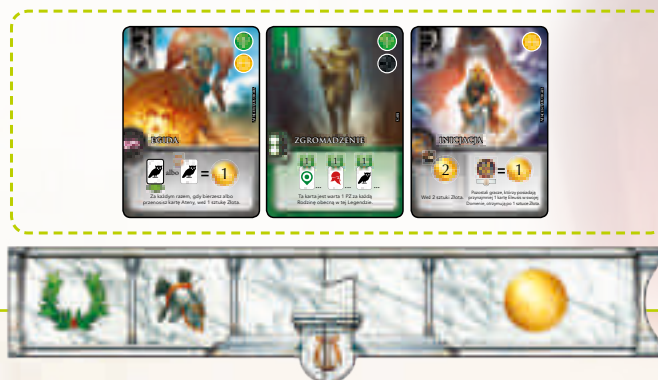
Uwaga! Bez względu na Warunek Zdobyca, gracz zawsze usuwa tylko 1 Kolumnę.



Gracz umieszcza płytkę Misji pozyskaną w trakcie bieżącej Epoki obok swojej planszy.



Wszystkie karty pozyskane w trakcie rozgrywki gracz umieszcza najpierw w swojej DOMENIE.



- Faza II składa się z 4 tur, w trakcie których każdy gracz powinien wziąć **dokładnie 1 płytkę Misji i 3 karty**, za każdym razem usuwając po 1 Kolumnie. Mogą wystąpić dwa wyjątki od tej zasady:



Za każdym razem, gdy gracz nie posiada Kolumn wymaganych do wzięcia jakiegokolwiek karty Rodziny, zamiast niej bierze Obywatela (pobiera kartę ze stosu dobierania i umieszcza ją rewersem ku górze w swojej DOMENIE). **Gracz nie może dobrowolnie wybrać Obywatela. Może to zrobić jedynie w sytuacji, gdy nie może zrobić niczego innego.**



Jeśli gracz nie spełnia Warunku Zdobyca żadnej płytki Misji, to po wzięciu 3 kart z AGORY faza II dla tego gracza dobiega końca. Gdy pozostali gracze zakończą tę fazę, gracz bez płytki Misji otrzymuje jedną z pozostałych płytek i odwraca ją na stronę Niewypełnionej Misji.

WYKORZYSTANIE MOCY W FAZIE II

W swojej turze gracz może wykorzystać moce kart ze swojej DOMENY, przestrzegając następujących zasad:

- Nie może korzystać z mocy karty przeniesionej do ELIZJUM (zob. dalej).
- Może skorzystać z mocy kilku kart znajdujących się w jego DOMENIE w trakcie jednej tury.
- Nie może używać mocy natychmiastowych, aktywowanych oraz mocy Eleusis swoich kart w trakcie tury innego gracza.

- Jeżeli gracz używa mocy do przeniesienia kart, musi przestrzegać zasad Tworzenia Legend ze stron 8–9.
- Moc karty nie może być wykorzystana w dowolnym momencie, jej użycie zależy od symbolu aktywacji. Na następnej stronie znajduje się opis mocy dostępnych w fazie III.



NATYCHMIASTOWA

Gracz musi użyć mocy w momencie wzięcia karty (i tylko wtedy).



STAŁA

Moc działa stale i tak długo, jak długo karta znajduje się w DOMENIE gracza.



AKTYWOWANA

Gracz może użyć mocy karty raz na Epokę, dopóki znajduje się ona w jego DOMENIE.



Po skorzystaniu z mocy gracz obraca kartę o 90°. Podczas najbliższej fazy Końca Epoki przywraca kartę do normalnej pozycji. Moc będzie ponownie dostępna w przyszłej Epoce.



ELEUSIS

Aby aktywować kartę z symbolem Eleusis, gracz musi posiadać **przynajmniej 1 inną kartę** Eleusis w swojej DOMENIE. Jeśli takiej nie posiada, nie może skorzystać z mocy karty.

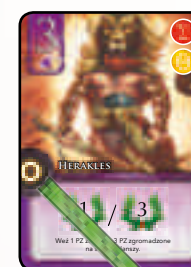


JEDNORAZOWA

Gracz może użyć tej mocy raz w trakcie gry i tylko wtedy, gdy karta znajduje się w jego DOMENIE.



Gdy gracz pozyskuje taką kartę, kładzie na niej Pierścień mocy (na symbolu mocy jednorazowej).



Gdy gracz zdecyduje się skorzystać z mocy karty, usuwa z niej Pierścień i odkłada go do zasobów ogólnych.



Jeżeli gracz używa mocy karty z Rodziny Ateny, która pozwala pozostałym graczom na przeniesienie kart, to właśnie ten gracz ma możliwość dokonania przeniesienia jako pierwszy. Pozostali gracze mogą dokonać przeniesienia według aktualnie obowiązującej kolejności rozgrywki.

Jeśli działanie karty jest sprzeczne z przedstawionymi tu zasadami, to tekst znajdujący się na karcie należy traktować jako nadrzędny wobec tekstu instrukcji. Ta zasada dotyczy wszystkich kart w grze.

FAZA III: TWORZENIE LEGENDY

Gdy wszyscy gracze ukończą fazę II, Epoka wkracza w fazę III - Tworzenia Legend. W tej fazie gracze ustalają kolejność rozgrywki na przyszłą Epokę, otrzymują Złoto i PZ z Misji oraz przenoszą karty z DOMENY do ELIZJUM. Przeniesienie pozwala im tworzyć Legendy, które są głównym źródłem Punktów Zwycięstwa na koniec gry.

1) Zmiana kolejności graczy

Należy przydzielić na nowo dyski Kolejności w zależności od tego, jakie płytki Misji gracze zdobyli w fazie II. Gracz posiadający płytkę z numerem 1 otrzymuje dysk 1 itd.

Niewypełnione Misje

Gracz posiadający płytkę Niewypełnionej Misji automatycznie otrzymuje dysk o najwyższym numerze. Jeśli sytuacja dotyczy kilku graczy, remis pomiędzy nimi rozstrzyga dotychczasowa kolejność.

W rozgrywce 4-osobowej Sebastian i Krzysztof stali się posiadaczami Niewypełnionych Misji. Sebastian w bieżącej Epoce grał jako pierwszy, a Krzysztof jako trzeci. Zatem podczas nowego przydzielania dysków Sebastian otrzymuje dysk 3, a Krzysztof dysk 4.

2) Dochód

Wszyscy gracze otrzymują PZ i sztuki Złota w liczbach widniejących na ich płytkach Misji.

3) Przenoszenie kart

Gracze, zgodnie z nowo wyznaczoną kolejnością, mogą przenieść karty z DOMENY do ELIZJUM.

- Liczba kart, jakie gracz może przenieść w danej fazie, jest ograniczona cyfrą widniejącą w symbolu liry na płytce jego Misji.
- Aby przenieść kartę z DOMENY do ELIZJUM, gracz musi zapłacić Złotem (odkłada je do zasobów ogólnych). Koszt przeniesienia każdej karty jest równy jej Poziomowi (1, 2 albo 3).
- Każde przeniesienie karty do ELIZJUM musi być zgodne z Zasadami Legend (zob. niżej).

Wszystkie płytki Misji umieśćcie z powrotem pod Frontonem Świątyni w porządku numerycznym narastającym od lewej do prawej.

AKTYWACJA MOCY KART W III FAZIE



LEGENDA

Moc karty może być użyta tylko w fazie III (o ile karta znajduje się w DOMENIE gracza!).



STAŁA

Także niektóre stałe moce mogą być użyte w fazie III (o ile dana karta znajduje się w DOMENIE gracza!).

ZASADY LEGEND

Przeniesienie jest czynnością, która polega na przesunięciu wybranej karty z DOMENY gracza do jego ELIZJUM. Koszt przeniesienia każdej karty jest równy jej Poziomowi. Za każdym razem, gdy karta zostaje przeniesiona, jej właściciel musi zdecydować, czy rozpocząć za jej pomocą nową Legendę, czy dołączyć ją do istniejącej już Legendy.

W grze istnieją dwa rodzaje Legend: Legendy Rodzinne i Legendy Potęgi.

LEGENDY POTĘGI

Legendy Potęgi mogą składać się tylko i wyłącznie z kart różnych Rodzin o tym samym Poziomie.

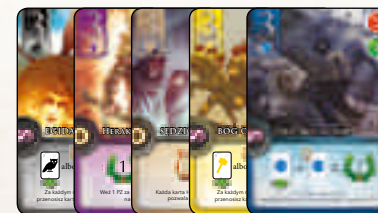
Takie Legendy mogą być utworzone z maksymalnie **pięciu** kart, każdej z innej Rodziny.



Niekompletna
Legenda Poziomu 1.



Niekompletna
Legenda Poziomu 2.



Ukończona Legenda
Poziomu 3

LEGENDY RODZINNE

Legendy Rodzinne mogą składać się tylko i wyłącznie z kart tej samej Rodziny, ale o różnych Poziomach.

Takie Legendy mogą być utworzone maksymalnie z **trzech** kart, po jednej z każdego Poziomu.



Niekompletna
Legenda Zeusa.



Ukończona
Legenda Ateny.

ZAPISYWANIE LEGEND

- Gracz tworzy Legendy (obu typów) w dowolnej kolejności układania kart. Na przykład może rozpocząć Legendę Rodzinną od karty Poziomu 2, potem dołożyć kartę Poziomu 1 i ukończyć Legendę kartą Poziomu 3.
- Gracz może posiadać kilka niekompletnych Legend; nie ma obowiązku ukończenia Legendy przed zapoczątkowaniem nowej.
- Gracz nie może zmienić zdania i przełożyć pojedynczej karty w swoim ELIZJUM do już istniejącej Legendy, gdy podjął decyzję, że ta karta rozpoczyna nową

Legendę. Gracz nigdy nie może usunąć karty z Legendy, tj. nie może przenieść jej do innej Legendy ani odrzucić.

- Gracz może przenieść kartę z Pierścieniem mocy. Jeżeli tak uczyni, odkłada Pierścienie do ogólnej rezerwy.
- Pojedyncze karty, które na końcu gry będą się znajdować w ELIZJUM, zostaną usunięte i nie przyniosą graczowi żadnych punktów.

PRZYŁĄCZANIE OBYWATELI DO LEGEND

Gracz może przenieść do ELIZJUM Obywatela i przyłączyć go do wybranej Legendy, ale tylko pod warunkiem, że Legenda liczy już co najmniej 2 karty. Obywatel zastępuje jedną brakującą kartę i tym samym spełnia rolę dzokera, ale nie za darmo!

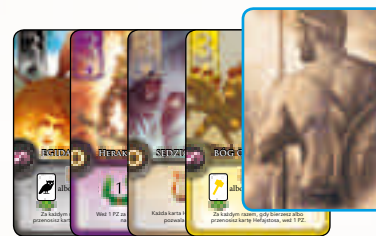
Koszt przeniesienia Obywatela jest równy Poziomowi karty, jaką zastępuje, a ponadto każdy Obywatel w ELIZJUM gracza zabiera mu na koniec gry 2 PZ.



Obywatel zajmuje
miejsce brakującej karty
2 Poziomu w Legendzie
Rodzinniej.
Koszt przeniesienia
wynosi 2 sztuki Złota.



Obywatel zajmuje
miejsce brakującej karty
1 Poziomu w Legendzie
Potęgi. Koszt przeniesienia
wynosi 1 sztukę Złota.



Obywatel zajmuje miejsce
brakującej karty 3 Poziomu
w Legendzie Potęgi i kończy
ją. Koszt przeniesienia
wynosi 3 sztuki Złota.

NAGRODY ZA LEGENDY

Pierwszy gracz, który ukończy Legendę danej Rodziny, otrzymuje odpowiadający jej żeton Nagrody o wartości 5 PZ. Drugi gracz, który ukończy legendę tej samej Rodziny, otrzymuje żeton Nagrody o wartości 2 PZ. Kolejni gracze nie otrzymują żadnej Nagrody. Gracz może otrzymać obie Nagrody, jeśli ukończy dwie Legendy tej samej Rodziny, zanim uczyni to jakikolwiek inny gracz.



Pierwszy gracz, który rozwinie Legendę Potęgi na danym Poziomie do rozmiaru dwóch kart, otrzymuje odpowiadającą jej Nagrodę za Legendę. Konkurujący z nim gracz przejmie żeton Nagrody, jeżeli zdoła stworzyć Legendę tego samego Poziomu, składającą się z większej liczby kart niż ta u gracza aktualnie posiadającego Nagrodę. Żeton Nagrody może zatem kilkakrotnie zmienić właściciela, ale tylko do momentu, gdy któryś z graczy ukończy Legendę złożoną z wszystkich 5 kart. Takiej Legendy nie można już „przebić”.



FAZA IV: KONIEC EPOKI

Gdy wszyscy gracze zakończą fazę Tworzenia Legend, rozpoczyna się faza Końca Epoki. Koniec 5 Epoki to także koniec gry, podczas którego należy przejść do Punktowania. Natomiast na koniec pozostałych Epok:

- Gracz umieszcza swoje 4 Kolumny z powrotem na swojej planszy.
- Gracz przywraca do pionu „aktywowane” karty w swojej DOMENIE.

- Gracze przesuwają znacznik Epoki o jedno pole w prawo i rozpoczynają nową Epokę, począwszy od fazy I – Przebudzenia.
- Rozgrywka kończy się wraz z końcem piątej Epoki. Gdy to nastąpi, należy przejść do punktowania.

PUNKTOWANIE

Z gry są usuwane wszystkie karty pozostałe w DOMENACH graczy, jak również wszystkie pojedyncze karty znajdujące się w ich ELIZJACH. Te karty należy odłożyć do pudełka (a nie na stos kart odrzuconych).



MOCE CHRONOSA

Podczas Punktowania moce te przynoszą graczowi dodatkowe punkty. Należy pamiętać, że przynoszą one punkty tylko wtedy, gdy jeśli na koniec gry są częścią Legendy. Symbole (=) oraz (≠) służą jako wskazówka do optymalnego użycia karty (odpowiednio: w Legendzie Rodzinnej i w Legendzie Potęgi).

Następnie każdy z graczy oblicza swoje punkty za Legendy tak, jak przedstawiono to poniżej.

Każda Legenda Rodzinna: 2 karty = 3 PZ / 3 karty = 6 PZ.

Każda Legenda Potęgi: 2 karty = 2 PZ / 3 karty = 4 PZ / 4 karty = 8 PZ / 5 kart = 12 PZ.



Jeśli w rozgrywce był obecny Ród Aresa, niektórzy gracze w trakcie gry otrzymali również Punkty Prestiżu (PP). Są one źródłem Punktów Zwycięstwa według następującego przelicznika: gracz, który zdobył najwięcej PP, otrzymuje 16 PZ. Następny gracz w kolejności z największą liczbą PP otrzymuje 8 PZ, kolejny 4 PZ i ostatni 2 PZ. W przypadku remisu należy podzielić pomiędzy remisujących sumę punktów za zajmowane miejsce.

Ważne! Gracz nieposiadający PP nie otrzymuje żadnych PZ!

Wszystkie PZ uzyskane dzięki mocom Chronosa, Legendom i PP są dodawane do PZ zdobytych w trakcie rozgrywki. Następnie każdy gracz odejmuje 2 PZ za każdego Obywatela obecnego w jego Legendach, po czym gracze mogą porównać swoje wyniki końcowe.

Gracz o najwyższym wyniku zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który posiada najwięcej sztuk Złota. Jeżeli remis utrzymuje się, gracze współdzielą zwycięstwo.

TERAZ JESTEŚCIE GOTOWI DO SWOJEJ PIERWSZEJ ROZGRYWKI W ELIZJUM!

Po rozegraniu kilku gier zachęcamy do spróbowania innych zestawów Rodzin kart.

Każda rozgrywka w Elizjum jest inna, nawet jeśli gracze tymi samymi Rodzinami kart. Jednakże szkoda byłoby nie skorzystać z możliwości, jakie oferują odmienne zestawy. Moce kart poszczególnych Rodzin są różnicowane i znacząco zmieniają przebieg rozgrywki. Proponujemy Wam zatem kilka zestawów, które przypadły nam do gustu oraz takich, które tworzą niezwykle ciekawe wzajemne zależności. Po wielu rozgrywkach sami przekonacie się, które zestawy pasują Wam najbardziej i mamy nadzieję, że podzielicie się swoimi opiniami na stronie Space Cowboys dedykowanej grze Elizjum.

Zestaw „Obfitość” dla tych, którzy lubią osiągać wysokie wyniki: *Ares, Atena, Hefajstos, Hermes, Zeus.*

Zestaw „Szczęście nie sprzyja pokonanym” dla tych, którzy lubią dużą interakcję i agresywne współzawodnictwo: *Ares, Hades, Hefajstos, Hermes, Posejdon.*

Zestaw „Jałowa ziemia” dla tych, którzy nie boją się trudności i walki o każdy punkt: *Apollo, Ares, Hades, Hermes, Posejdon.*

Zestaw „Zabójczy spisek” dla tych, którzy lubią szukanie optymalnych kombinacji: *Apollo, Atena, Hades, Hefajstos, Hermes.*

Zestaw „Dlaczego gram w Elizjum?” dla tych, którzy szukają alternatywnych dróg zwycięstwa: *Apollo, Ares, Atena, Posejdon, Zeus.*



MATT DUNSTAN

Moja przygoda ze światem gier planszowych zaczęła się w wieku 7 lat, gdy ciotka podarowała mi pudełko przenośnych szachów. Koledzy i nauczyciele, których zmuszałem do grania ze mną na przerwach szkolnych, nie zdziwiliby się, widząc moje obecne hobby! Dorastałem w małym miasteczku, o którym zapewne nikt nigdy nie słyszał (Muswellbrook w Australii) i nie miałem okazji do obcowania ze „współczesnymi” grami. Dopiero pewnego lata, gdy przeleciałem pół kuli ziemskiej, aby spędzić wakacje w domu swojego przyjaciela, miałem niezwykle szczęście zapoznania się z *Osadnikami z Catanu*. Wróciłem stamtąd uzależniony. Przeprowadzka do Cambridge w 2010 roku dała mi szansę na spotkanie Brettta i pomimo kłótni, jakie toczyliśmy ze sobą jak stare dobre małżeństwo, myślę, że staliśmy się zgranym zespołem projektowym (o ile pozwalam Brettowi grać czerwonymi). *Elizjum* jest pierwszym fizycznym wcieleniem naszych wspólnych wysiłków. Przede wszystkim muszę podziękować Brettowi za jego przemile towarzystwo i jeszcze lepsze partnerstwo w naszym projekcie. Zaraz po nim dziękuję zespołowi Space Cowboys – ludziom, którzy przekuwają swoją pasję i talenty w tak piękne gry oraz bezinteresownym testerom w Cambridge i w Londynie. Na koniec chciałbym podziękować rodzinie i Teresie za akceptację moich zwariowanych pomysłów (równoważonych, mam nadzieję, przez całe pokłady miłości).



CARI



Otoczona zewsząd testosteronem i wątpliwej jakości żartami Cari spędziła sześć lat w branży gier wideo, projektując animacje potworów, broni i robotów, po czym zdecydowała się wrócić do swojej miłości: rysowania. *Elizjum* jest pierwszym projektem, w którym uczestniczy jako profesjonalny ilustrator, więc prosimy, bądźcie wyrozumiali! I nawet jeśli z zasady woli rysować pin-up girls obdarzone imponującym „charakterem”, niezmiernie docenia fakt, że miała możliwość pracy z rzeszą tak dobrych artystów, za co szczególnie pragnie podziękować Philippe Mouretowi, który dał jej tę szansę. Do zobaczenia przy następnym projekcie!



JOHN MCCAMBRIDGE



Jestem włóczęgą. Urodziłem się w Irlandii Północnej, w miejscowości Ballycastle, w hrabstwie Antrim. Po studiach przenieśliśmy się do Francji, gdzie pracowałem zarówno jako niezależny artysta, jak i grafik w branży gier wideo. W 2006 roku wróciłem do Wielkiej Brytanii, następnie na kilka lat osiedliłem się w Warszawie, w Polsce. Niemniej jednak zawsze utrzymywałem kontakt z Francją, która jest idealnym miejscem dla twórców i kontynuowałem pracę nad okładkami komiksów (*Durandal* i *Troie Editions Soleil*). Zostałem wychowany na ludowych podaniach i legendach, co przekuło się na zamiłowanie do historii i opowieści z całego świata. Praca z zespołem Space Cowboys i wieloma utalentowanymi artystami była wspaniałym doświadczeniem. *Elizjum* to niesamowity projekt, gdyż łączy w sobie kilka z moich pasji: do legend, mitologii i historii Grecji. Aktualnie mieszkam w Cambridgeshire, na wschodzie Anglii z moją partnerką Sarą i synem Fergusiem, dzięki któremu nigdy się nie nudzę.



VINCENT DUTRAIT



Przez dwadzieścia lat pracowałem z farbą, pędzlem i papierem. Sztuki ilustracji nauczyłem się w szkole Emile Cohla, do której później wróciłem już jako nauczyciel. Przez te lata moimi ulubionymi tematami twórczymi stały się fantasy i przygoda, szczególnie w publikacjach dla młodzieży i w grach typu RPG. Zebrane doświadczenie pozwoliło mi wziąć udział w wielu zaskakujących projektach, w tym w pracach nad *Elizjum*, grą, która jest dzieckiem twórczego wysiłku wielu niesamowitych osób!



PASCAL QUIDAULT



Po zużyciu kilku rysików w wyrafinowanym i eleganckim świecie biżuterii gry *Splendor*, nieodparcie zapragnąłem zanurkować w świecie dziecięcych, kolorowych rysunków. Jako moją część projektu *Elizjum* bez chwili wahania wybrałem temat Hadesa, boga umarłych. Oznaczało to bowiem dużo zabawy, mnóstwo fajerwerków, kilka balonów i... eee... czekajcie!...



BRETT J. GILBERT

Przyjaciele ze Space Cowboys poprosili mnie o napisanie kilku słów o sobie. Wolę jednak napisać o nich. Obaj z Mattem mamy wobec Kowbojów ogromny dług wdzięczności za wiarę w nasze pomysły i niezwykle twórczy wkład w rozwój *Elizjum*, który przekształcił naszą grę w coś mitycznego i absolutnie pięknego. Co do mojego współprojektanta i towarzysza z Essen, Matta, to bez jego talentu i zapału stworzenie tej gry byłoby po prostu niemożliwe. Współpraca jest formą twórczego konfliktu, który nie rozkwita poprzez kompromis, ale dzięki pokorze wynikającej z przyjęcia faktu, że inny facet ma lepsze pomysły od twoich własnych. Wynik tej walki nigdy nie jest pewny, więc piszę te słowa z ciekawością pomieszaną z ekscytacją, wiedząc, iż dzień rozrachunku (wydania gry!) jest już blisko. Podziękowania kieruję także do wielu testerów, którzy ochoczo pomagali nam znaleźć właściwą drogę, zwłaszcza do eklektycznych, ekscentrycznych i nadzwyczaj wymagających członków Playtest UK z Cambridge i Londynu – wiecie kim jesteście! A co do mnie, to chociaż mam wiele do powiedzenia, niestety nie mam już na to miejsca...



DIDIER POLI



Po kilku latach spędzonych na ostrzeniu broni u Emile Cohla, a później w grupie Gobelins, nadszedł czas na moje pierwsze potyczki w świecie animacji. Od tego czasu bywałem na wielu polach bitew (komiksów, gier wideo, gier planszowych, reklamy...) i dokonałem kilku czynów, z których jestem szczególnie dumny. Choć od lat moje kroki kierują głównie w stronę pracy artystycznej, to nigdy nie odmawiam, gdy koledzy ilustratorzy zapraszają mnie do wspólnej zabawy na swoim podwórku. Jako wielki fan mitologii greckiej uznałem *Elizjum* za idealny projekt dla mnie... I do tego ta drużyna! To zaszczyt być wśród nich. Dziękuję Ci, Philippe!



EMMANUEL ROUDIER



Drodzy gracze! Jakaż to przyjemność odłożyć na bok pracę nad przygodami prehistorycznych bohaterów i zilustrować kilka kart w *Elizjum*! I to z jakich kart! Czy mógłbym nie marzyć o narysowaniu takiego faceta jak Hermes – najbardziej odjazdowego ze wszystkich bogów Olimpu, w eleganckim kapeluszu i włoskich butach, a także najbardziej zagadkowego (wtajemniczeni mnie zrozumieją...)? Powrót do ilustrowania gier planszowych po ponad dziesięciu latach przerwy to prawdziwa przyjemność. Czułem się, jakbym naprawdę miał duszę Kosmicznego Kowboja i chciałbym gorąco podziękować Philippe Mouretowi za zaproszenie mnie do tego projektu. Miłej zabawy!
© Chloé Vollmer-Lo



ÉRIC BOURCIER



Te drobne wizyty w świecie gier planszowych są zawsze świetną zabawą, dającą mi chwile prawdziwej wolności i nowych wrażeń. Pochodzę ze świata komiksu, gdzie rysunek także jest istotą rzeczy, ale to tworzenie ilustracji daje jakże wyjątkowe poczucie mocy, połączone z tym specyficznym podekscytowaniem pamiętanym z pierwszych lat pracy. Dziękuję młodym Kowbojom (ok, młodałdym) za tę grę, która – jestem pewien – oczaruje was bez dwóch zdań. A teraz na miejsca, gotowi, grać!



SYLVAIN GUINEBAUD / BRUNO TATTI



Sylvain Guinebaud, urodzony w 1973 roku, jest rysownikiem i ilustratorem. Od momentu uzyskania dyplomu w dziedzinie sztuk wizualnych pracował z Françoisem Froidevałem, Ange, Nicolasem Mitricem, a nawet Herikiem Hanną przy różnych projektach komiksowych, a także przy tworzeniu kilku gier, takich jak „Guardians Chronicles”, „Pina Pirata”, „Eden”, „Drakerys”.



Bruno Tatti alias Stambeco jest kolorystą i ilustratorem. To samouk, który przystąpił do grupy Gobelins, aby doskonalić swoją wiedzę sztuki wizualnej i poszerzać horyzonty. Z czasem pojawił się w świecie komiksu jako kolorysta, a aktualnie robi drobne wypady w świat ilustracji w prasie młodzieżowej.

SYMBOLE

-  **ZŁOTO**
-  **PUNKT ZWYCIĘSTWA (PZ)**
-  **PUNKT PRESTIŻU (PP)**
-  **DOWOLNA KARTA**
-  **KARTA OKREŚLONEJ RODZINY (tu: Ateny)**
-  **OBYWATEL**
-  **KARTA W DOMENIE**
-  **KARTA W ELIZJUM**
-  **KARTA W WYROCZNI**
-  **KARTY NA STOSIE KART ODRZUCONYCH**
-  **PRZENIESIENIE**

-  **DARMOWE PRZENIESIENIE**
-  **PRZENIESIENIE O KOSZCIE ZWIĘKSZONYM O 1**
-  **OTRZYMUJESZ (tu: sztuka Złota)**
-  **ODDAJESZ (tu: sztuka Złota)**
-  **ZAPŁAĆ/ODRZUĆ (tu: sztuka Złota)**
-  **WYBIERZ (tu: kartę)**
-  **PRZENIESIONA KARTA (tu: Apollo)**
-  **OTRZYMANA KARTA (tu: Atena)**
-  **ODRZUĆ KARTĘ**
-  **ZAMIEŃ**
-  **DODAJ KARTĘ**

-  **WYBIERZ JEDNO ALBO DRUGIE**
-  **GRACZ POSIADAJĄCY NAJWIĘCEJ... (tu: Złota)**
-  **DOBIERZ KARTĘ I POŁÓŻ ODKRYTĄ W SWOJEJ DOMENIE**
-  **UŻYJ MOCY KARTY (TU: NATYCHMIASTOWEJ)**

TY	WSZYSCY POZOSTALI GRACZE
 Weź 3 sztuki Złota.	 Pozostali gracze otrzymują po 1 sztuce Złota.

-  **BRAK EFEKTU**
-  **MIEĆ TYLKO SAMO CO**
-  **LUB INNY PODOBNY ELEMENT**
-  **BRAK (TU: OBYWATELI)**
-  **CO NAJMNIEJ 1**

-  **CO NAJMNIEJ 2 (tu: co najmniej 2 przeniesienia)**
-  **POTRZEBUJESZ ZIELONEJ KOLUMNY**
-  **MOC STAŁA**
-  **MOC NATYCHMIASTOWA**
-  **MOC AKTYWOWANA**
-  **MOC JEDNORAZOWA**
-  **MOC LEGENDY**
-  **MOC CHRONOSA**
-  **MOC CHRONOSA, OPTIMALNE UŻYCIĘ W LEGENDZIE RODZINNEJ**
-  **MOC CHRONOSA, OPTIMALNE UŻYCIĘ W LEGENDZIE POTĘGI**
-  **MOC ELEUSIS**

ZASADY, O KTÓRYCH ŁATWO ZAPOMNIEĆ

- Gdy gracz bierze kartę lub płytkę Misji, musi odrzucić jedną Kolumnę (i tylko jedną) spośród Kolumn, które posiada. Nie trzeba odrzucać Kolumny odpowiadającej kolorem Warunkowi Zdobycia karty albo płytki.
- Gracze nie mogą posiadać dwóch (lub więcej) kart z taką samą ilustracją w swojej DOMENIE.
- Gdy gracz dokonuje przeniesienia, musi za nie zapłacić!
Przypomnienie: przeniesienie kosztuje 1 sztukę Złota za każdy Poziom karty.
- Gracz może przenieść Obywatela, jeśli posiada w Elizjum Legendę złożoną z co najmniej 2 kart.
- Gracz nie może użyć mocy karty podczas tury innego gracza.
- Jeśli gracz nie posiada żadnych Punktów Prestiżu (PP), nie otrzyma Punktów Zwycięstwa.
- Moc karty w DOMENIE gracza obejmuje także ją samą. Dlatego karta Hermesa, zapewniająca 1 sztukę Złota za przeniesienie karty Hermesa, przyniesie graczowi Złoto także w momencie przenoszenia jej samej.
- Gdy gracz bierze kartę lub płytkę Misji, nie może wziąć Obywatela lub płytki Niewypełnionej Misji. Oba te elementy są dostępne jedynie wtedy, gdy gracz nie może wziąć niczego innego.
- Płytkę Niewypełnionej Misji pobiera się dopiero wtedy, gdy inni gracze zakończą swoje działania w fazie II.
- Kolejność graczy należy zmienić (przydzielić na nowo dyski) NA POCZĄTKU fazy Tworzenia Legend. Jest to szczególnie ważne ze względu na otrzymywanie Nagród.
- Pojedyncze karty w Elizjum gracza powinny zostać usunięte z gry PRZED podliczeniem PZ.