

ETERNAL DECKS





ABCDEF

24 Odwiecznych



ABCD

REWERS

128 kart Odwiecznych
(16 talii, po 8 kart w każdej)



E

40 kart Losowych
(1 talia Losowa)



20 kart Początkowych
(4 talie, po 5 kart w każdej)



16 kart Pola



8 dysków Komunikacji
(4 kolory, po 2 w każdym)



12 Klejnotów



6 Gwiazd



3 Serca



1 Kość czterościenna
(K4)



4 karty Unikatu Rzeki



2 karty Końca Gry



4 Klucze



2 dyski Wartownika



B C
9 fioletowych kart
Gwiazdy



C
16 kart Układek

REWERS



D
16 kart Wartownika
(2 połowy talii, po 8 kart w każdej)

REWERS



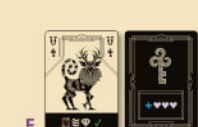
D

4 karty Białej Czaszki – karty Premii Gwiazdy

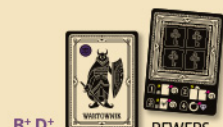


E
16 kart Zadań

REWERS



F
2 karty Premii Klucza



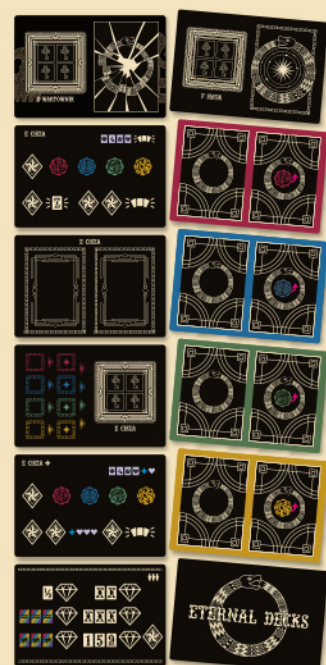
B+ D+
1 karta Ataku Wartownika

REWERS



REWERS

11 kart Poziomu



REWERS



REWERS

2 karty Pomocy – Zdolności



REWERS

4 karty Pomocy Gracza

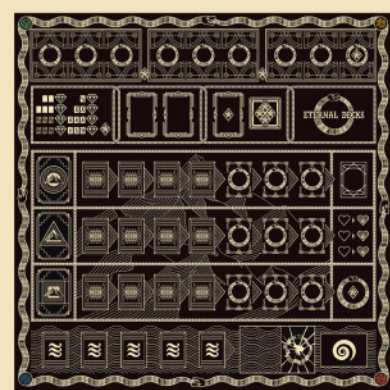


REWERS

5 kart Gracza Wartownika



Instrukcja Podstawowa
i Opis Poziomów



1 plansza Główna

HISTORIA

Ludzkość została dotknięta tajemniczym zjawiskiem, które sprawia, że ich żywoty ulegają skróceniu. Aby rozwikłać tę zagadkę, Odkrywczy wyruszają do Odwiecznego Świata. Tam napotykają mistyczne istoty zwane Odwiecznymi. Czy Odkrywczy zdołają rozwikłać tajemnicę życia i powrócić do swego pierwotnego świata?



ĆWICZENIE: Symulowane doświadczenie Eternal Decks **21**.
Zanim wyruszycie do Odwiecznego Świata, możecie ciężko trenować, aby przygotować się na spotkanie z Odwiecznymi.

POZIOM A GWIAZDA NATURY **Pierwsze Spotkanie z Odwiecznymi**

Odwieczny Świat to rozległa kraina natury. Wchodźcie w interakcje z tajemniczymi Odwiecznymi, poznając różne Pola i moc Gwiazd.

POZIOM B MIASTO DUCHÓW **Klucz do poznania ukrytych tajemnic**

Po odblokowaniu mocy Gwiazd odkrywacie, że wciąż istnieją kolejne krainy do zbadania w Odwiecznym Świecie. Po wędrowce przed wami pojawia się Upiorne Miasto. Myślicie, że jest opuszczone... aż dostrzegacie Upiornych Odwiecznych! Szybko zdobądźcie cztery Klucze, aby uwolnić duchy i przejść do następnej krainy.

POZIOM C LABIRYNT **Ucieczka z Labiryntu**

Dysponując wiedzą o działaniu Kluczy, nagle gubicie się w Labiryncie. Zyskajcie pomoc Odwiecznych z Labiryntu, rozwiążcie Układanki będące w jego środku i odnajdźcie Klucze, zanim zostaniecie uwięzieni w nim na zawsze.

POZIOM D WARTOWNIK **Walka z Wartownikiem**

Po ucieczce z Labiryntu zbliżacie się do wielkiej bramy. Jeszcze większa postać blokuje wam drogę. Współpracujcie z Dobrymi Odwiecznymi, aby pokonać Wartownika.

POZIOM E CISZA **Próba Ciszy**

Za wielką bramą znajduje się cicha przestrzeń, która zdaje się rozciągać w nieskończoność. W oddali słyszycie słabe wołania Losowych Odwiecznych. Współpracujcie, aby pokonać tę próbę.

POZIOM F SMOK **Przebudzenie Smoka**

Tajemnica tego niezwykłego życia wiąże się ze Smoczym Jajem.
Czy zdołacie być świadkami Przebudzenia Smoka i uda się wam powrócić do waszego świata?

SYSTEM GRY

Eternal Decks to gra kooperacyjna, w której każdy Poziom to zupełnie inna rozgrywka. Na każdym Poziomie gracze będą na zmianę zagrywać karty na planszę Główną, aby uzupełniać swoje talie i osiągać różne cele przewidziane dla danego Poziomu.

Wprowadzenie

Na początku rozgrywki każdy gracz ma pięć kart Liczb reprezentujących energię życiową przepływającą w ich wnętrzu. W swojej turze musisz wykonać akcję co najmniej jedną z kart, a następnie tura przechodzi do kolejnego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli w twojej turze nie możesz wykonać żadnej akcji, cykl życia zostaje przerwany i wszyscy gracze wspólnie ponoszą porażkę.

Aby podtrzymać cykl życia, musisz zdobywać nowe karty od tajemniczych Odwiecznych.

Odwiecznych możesz znaleźć śpiących na końcu każdego rzędu w obrębie Pola (czyli w trzech rzędach pośrodku planszy Głównej). Jeśli gracz zdoła zagrać kartę na ostatnim miejscu w danym rzędzie Pola, łączy się z Odwiecznymi i Przebudzi jednego z nich. Tylko gracz, który Przebudza Odwiecznego, zdobywa 8 kart od tego Odwiecznego.

Po Przebudzeniu, Odwieczny aktywuje Kłatwę. Na przykład: Kłatwa Feniksa oznacza, że żadna karta o numerze 1 nie może zostać zagrana na Pole.

Aby złamać Kłatwę Odwiecznego, musisz stworzyć Klejnot i ofiarować go Odwiecznemu. Aby stworzyć Klejnot, musisz użyć od jednej do trzech kart z twojej ręki i zagrać je na Rzekę (rzęd znajdujący się najniżej na planszy Głównej).

Komunikacja z innymi graczami jest ważną częścią gry. Każdy gracz posiada do tego celu 2 dyski Komunikacji. Możesz umieścić dyski na planszy Głównej w dowolnym miejscu, w którym chcesz zagrać swoje kolejne karty. Umieszczając te dyski, możesz pośrednio przekazać innym graczom informację o kartach, które masz na ręce.

Aby podtrzymać cykl życia, musisz dopilnować, by nie wyczerpały ci się twoje karty. Komunikujcie się i „omawiajcie”, który gracz powinien jako następny otrzymać nową talię.

W grze jest sześć Poziomów: A, B, C, D, E i F. Na Poziomie A odnosicie zwycięstwo zdobywając 4 Gwiazdy. Na pozostałych Poziomach odnosicie zwycięstwo zdobywając 4 Klucze. Warunki zdobywania Kluczy są różne dla każdego Poziomu.

Niech rozpocznie się przygoda z Eternal Decks!



Tajemnica Energii Życia

W Odwiecznym Świecie występuje 5 energii (kolorów kart Liczb), które można wykorzystać. Są to Pasja, Spokój, Harmonia, Wyzwanie i Inspiracja. Występują również karty Unikatu, karty Zdolności oraz karty Czaszki. Na Poziomie A musicie zwracać uwagę tylko na karty Liczb, karty Unikatu i karty Zdolności.

Karty, które możesz zagrać w twojej turze



Karty Liczb

W grze występuje 5 kolorów (czerwony, niebieski, zielony, żółty, fioletowy) oraz 9 liczb (od 1 do 9).

Karty Liczb mogą zostać zagrane na Pole lub na Rzekę. Mogą zostać także użyte do tworzenia Klejnotów.



Pasja



Spokój



Harmonia



Wyzwanie



Inspiracja



Karty dwukolorowe

Występują karty Liczb z dwoma kolorami: „czerwono-zielone” albo „niebiesko-żółte”. Po zagranu na Pole karta może być ułożona w dowolnym kierunku. Podczas tworzenia Klejnotów wybierasz, z którego koloru korzystasz.



Karty Unikatu

Karty Unikatu to specjalne karty Liczb.

Mogą zostać zagrane jako dowolny z pięciu kolorów i/albo dowolna z dziewięciu liczb.

Karty Unikatu mogą znajdować się na Polu obok siebie.

Podczas tworzenia Klejnotu możesz użyć do tego więcej niż jednej karty Unikatu.



Karty Zdolności

Gdy zagrywasz kartę Zdolności, aktywowany jest jej efekt.

W zależności od karty Zdolności, zostanie ona zagrana na Obszar kart Poziomu, na Pole lub na Obszar kart odrzuconych.

Karty Zdolności 18



Talie

Talia to zestaw kart połączonych w jedną grupę.

W grze występują talie Odwiecznych, talie Początkowe, talia Losowa oraz talia Wartownika.

Na Poziomie A musicie zwracać uwagę tylko na talie Odwiecznych i talie Początkowe.

Talie Odwiecznych

Każda talia Odwiecznego składa się z unikatowego zestawu ośmiu kart.

Na rewersie każdej karty w talii danego Odwiecznego znajduje się jego symbol.



Talie Początkowe

Pięć kart ponumerowanych od 1 do 5 dla każdego gracza.



Odwieczny, zakryty



Odwieczny, odkryty



POZIOM A GWIAZDA NATURY

Pierwsze spotkanie z Odwiecznymi

Odwieczny Świat to rozległa kraina natury. Wchodźcie w interakcje z tajemniczymi Odwiecznymi, ucząc się na temat różnych Pól i mocy Gwiazzd.

W dalszej części tej instrukcji poznacie podstawy gry Eternal Decks oraz zasady rozgrywania Poziomu A w Trybie Początkującym.

*Przygotowanie rozgrywki dla 2 i 3 graczy **22**

*Przygotowanie rozgrywki w łatwiejszym Trybie Ćwiczeniowym **21**

*Przygotowanie pozostałych Poziomów – patrz Opis Poziomów

*Rozgrywka jednoosobowa – patrz Opis Poziomów **29**



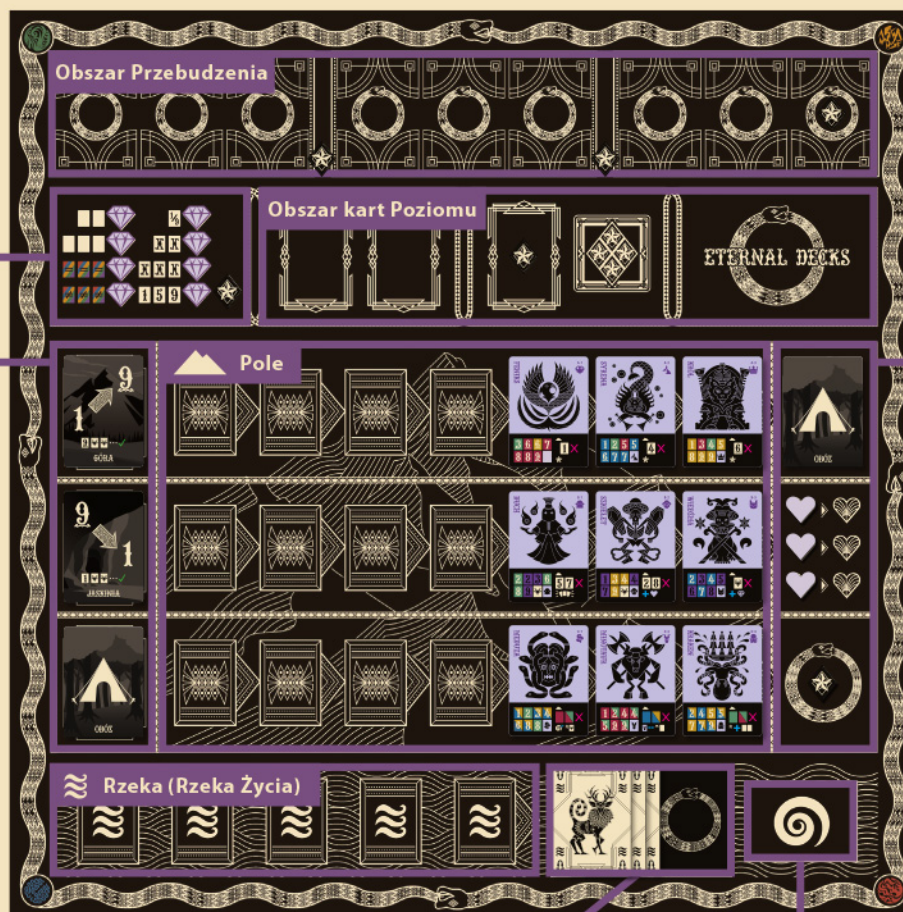
Obszar Klejnotów

Obszar kart Pola

górny rząd

środkowy rząd

dolny rząd



Obszar Premii Rzeki

Obszar kart odrzuconych (Wir)



Obszar Premii 4. okrążenia

górny rząd

środkowy rząd

dolny rząd



9 talii Odwiecznych

- Potasujcie zakrytą talię Feniksa A-1 (osiem kart).
- Umieście zakrytą kartę Odwiecznego - Feniksa na wierzchu ośmiu kart jego talii, a następnie wszystkie dziewięć tak przygotowanych kart umieście w górnym rzędzie Pola, zgodnie ze wskazaniem na ilustracji z lewej.
- Wykonajcie te same kroki dla wymienionych poniżej Odwiecznych, umieszczając ich karty we wskazanych miejscach. Umieście Syrenę A-2 i Króla A-3 w górnym rzędzie.
- Umieście Ducha B-1, Szkielet B-2 i Wiedźmę B-3 w środkowym rzędzie.
- Umieście Meduzę C-1, Minotaura C-2 i Krakena C-3 w dolnym rzędzie.

*Wróżka A-4, Wampir B-4 i Mumia C-4 nie będą używane. 22



6 Gwiazd

Umieście Gwiazdy w sześciu miejscach oznaczonych symbolami Gwiazdy na planszy Głównej: Obszar Przebudzenia x3, Obszar Klejnotu, Obszar kart Poziomu i Obszar Premii 4. okrążenia. Aby odnieść zwycięstwo, musicie zdobyć 4 z tych 6 Gwiazd.



8 Klejnotów

Umieście Klejnoty na ośmiu miejscach oznaczonych symbolami Klejnotu w Obszarze Klejnotu.



3 Serca

Umieście 3 Serca w środkowym rzędzie Obszaru Premii 4. okrążenia. Upewnijcie się, że znajdują się na trzech miejscach na lewo od strzałek.



1 karta Pola – OBÓZ

Umieście jedną kartę Pola OBOZU w górnym rzędzie Obszaru Premii 4. okrążenia.



Tasuj zakryte



3 karty Pola

- Umieście GÓRĘ w górnym rzędzie Obszaru kart Pola.
- Umieście JASKINIĘ w środkowym rzędzie Obszaru kart Pola.
- Umieście OBÓZ w dolnym rzędzie Obszaru kart Pola.



3 karty Unikatu Rzeki 1 karta Końca Gry

- Umieście odkrytą kartę Końca Gry w Obszarze Premii Rzeki.
- Umieście trzy karty Unikatu Rzeki na karcie Końca Gry.

Przygotowanie gracza

Każdy gracz wybiera swój kolor. W rogach planszy Głównej znajdują się symbole w kolorach graczy. Każdy gracz powinien siedzieć blisko narożnika planszy oznaczonego symbolem w wybranym przez niego kolorze. [Uwaga!] Twój kolor gracza ma znaczenie tylko w kontekście dysków Komunikacji i miejsca, w którym siedzisz przy planszy. Rozpoczynasz grę z kartami w wybranym przez ciebie kolorze gracza. Jednak w trakcie rozgrywki każdy będzie mógł zagrywać karty w każdym kolorze.

Talie Początkowe (5 kart każda) oraz 2 dyski Komunikacji

- Każdy gracz bierze pięć kart talii Początkowej i dwa dyski Komunikacji w wybranym przez siebie kolorze.
- Każdy gracz tasuje swoją zakrytą talię Początkową i umieszcza ją przed sobą na stole, tworząc swoją talię Gracza. Każdy gracz tworzy swoją rękę kart, dobierając trzy karty z wierzchu swojej talii Gracza.
- Każdy gracz umieszcza w pobliżu swoje dwa dyski Komunikacji.



Talia Gracza

3 karty na ręce



Talia Początkowa tasowana zakryta

Pierwszy Gracz

- Zdecydujcie kto będzie Pierwszym Graczem.
- Gracze mogą spojrzeć na swoje karty na ręce i umieścić swoje dyski Komunikacji, aby pomóc zdecydować, który gracz rozpocznie rozgrywkę.
- Zaczynając od Pierwszego Gracza, wszyscy gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara 19 20.



Przebieg tury

W twojej turze musisz wykonać jedną z trzech akcji:

1: Zagranie karty 2: Tworzenie Klejnotu 3: Przekazanie karty innemu graczowi

1 Zagranie karty

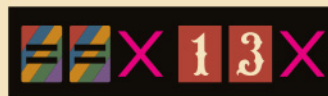
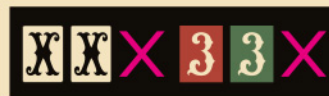
1-1 Zagraj kartę na Pole

- Wybierz górny, środkowy albo dolny rząd Pola i zagraj jedną kartę na pierwszym od lewej pustym miejscu w wybranym rzędzie.
- Nie możesz zagrać więcej niż jednej karty na Pole w tej samej turze.
- Po zagraniu karta nie może być przesuwana ani obracana do momentu, aż jej rząd zostanie oczyszczony.
- Obowiązują zasady umieszczania kart na Polu.



Ogólne zasady umieszczania (dotyczą wszystkich rzędów)

- Karty w tym samym kolorze nie mogą być zagrane obok siebie.
- Karty o tej samej wartości nie mogą być zagrane obok siebie.



Zasady umieszczania na Polu (dotyczą konkretnych rzędów)

- Dodatkowo do ogólnych zasad umieszczania, każda karta Pola określa konkretne zasady.
- [GÓRA] Karty muszą być zagrywane w kolejności rosnącej (od najmniejszej do największej).
- [JASKINIA] Karty muszą być zagrywane w kolejności malejącej (od największej do najmniejszej).
- [OBÓZ] Brak dodatkowych zasad umieszczania. Obowiązują tylko ogólne zasady umieszczania.



Klątwy Odwiecznych

Po Przebudzeniu Odwiecznego zostają dodane ograniczenia dotyczące umieszczenia na Pole. Na przykład: po Przebudzeniu Feniksa żadna karta o numerze 1 nie może zostać zagrana na Pole.



Karty dwukolorowe

- Zagrywana karta dwukolorowa może być umieszczona właściwą stroną lub „do góry nogami”.
- Po zagraniu nie może już zostać obrócona.
- Karta dwukolorowa nie może sąsiadować z kartą tego samego koloru po jej lewej stronie podczas zagrania na Pole.
- Ponadto karta dwukolorowa nie może sąsiadować z kartą tego samego koloru po jej prawej stronie podczas zagrania na Pole.



Karty Unikatu

- Zagrywając kartę Unikatu możesz ignorować ograniczenia ogólnych zasad umieszczania oraz zasad umieszczania na Polu.
- Należy pamiętać, że gdy Klątwa Wiedźmy jest aktywna, „nie można zagrywać na Pole kart Unikatu”.
- Zagrywana karta Unikatu nie jest traktowana jako karta w jakimkolwiek kolorze ani o jakiegokolwiek wartości.

Na przykład: jeśli karta Unikatu jest zagrywana jako pierwsza w rzędzie Pola GÓRY, nie musi być uważana za kartę o numerze 1. W rezultacie możesz zignorować ograniczenia umieszczania wynikające z Klątwy Feniksa, które stanowią, że „nie można zagrywać na Pole kart Liczb o wartości 1”.

- Po zagraniu karta Unikatu może być traktowana jako karta w dowolnym z pięciu kolorów oraz o dowolnej z dziewięciu wartości (1-9).

Na przykład: jeśli karta Unikatu została zagrana jako pierwsza w rzędzie Pola GÓRY, ta karta może być traktowana jako karta o wartości 1 (co najmniej, ale może być wyższa), a kolejna karta, którą można zagrać w tym rzędzie, musi mieć wartość 2 lub wyższą.

[Zasada specjalna] Możesz zagrać dowolną liczbę kart Unikatu na prawo od karty o wartości 9 w rzędzie Pola GÓRY.

[Zasada specjalna] Możesz zagrać dowolną liczbę kart Unikatu na prawo od karty o wartości 1 w rzędzie Pola JASKINI.

Karty dwukolorowe

Mogą być umieszczane prawidłowo lub „do góry nogami”.



Karty Unikatu

Nie dotyczą ich ograniczenia umieszczania.





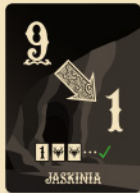
OBÓZ

Brak dodatkowych zasad umieszczania.
Obowiązują tylko ogólne zasady umieszczania.



GÓRA

Karty muszą być zagrywane w kolejności rosnącej.
(Od najniższej do najwyższej wartości).



JASKINIA

Karty muszą być zagrywane w kolejności malejącej.
(Od najwyższej do najniższej wartości).



LAS

Nie można zagrywać kart o kolejnych wartościach.
Np.: 3 lub 5 nie mogą zostać zagrane po 4.



JEZIORO

Karty muszą być zagrywane w podanym porządku kolorów:
czerwony → niebieski → zielony → żółty → czerwony...

Można zacząć kartą w dowolnym kolorze.
Karty w fioletowym kolorze mogą być używane
w zastępstwie kart w dowolnym innym kolorze.

Ogólne zasady umieszczania:
Karta w fioletowym kolorze nie może sąsiadować w rzędzie
z inną kartą w tym kolorze.



ŁĄKA

Muszą być zagrane karty o wartościach 1/2/3/4/8/9.
(Nie można zagrywać kart o wartościach 5/6/7).



NABRZEŻE

Muszą być zagrane karty o wartościach 1/3/5/7/9.
(Tylko nieparzyste wartości).



DOLINA

Muszą być zagrane karty o wartościach 2/4/6/8.
(Tylko parzyste wartości).



PUSTYNIA

Muszą być zagrywane karty o kolejnych wartościach (w obie strony).
Np.: obok 2 musi być zagrana 1 albo 3. 1 i 9 nie są kolejnymi wartościami.



BAGNO

Karty muszą być zagrywane w podanym porządku kolorów:
czerwony → niebieski → zielony → żółty → czerwony...
oraz muszą być zagrywane karty o wartościach 1/2/3/4/5.

Można zacząć kartą w dowolnym kolorze.
Karty w fioletowym kolorze mogą być używane
w zastępstwie kart w dowolnym innym kolorze.

Ogólne zasady umieszczania:
Karta w fioletowym kolorze nie może sąsiadować w rzędzie
z inną kartą w tym kolorze.

Jeśli jako pierwsza zostanie zagrana karta dwukolorowa, Unikat lub fioletowa, uznaje się, że jej kolor nie został jeszcze określony.



Najpierw została zagrana karta czerwono-zielona. W tym momencie kolor nie został jeszcze określony. Oznacza to, że następna może zostać zagrana karta w kolorze niebieskim (który musi nastąpić po czerwonym) albo w kolorze żółtym (który musi nastąpić po zielonym).

Została zagrana karta w kolorze żółtym. Od teraz karty muszą być zagrywane w porządku kolorów:
czerwony → niebieski → zielony → żółty → czerwony...

W tym przykładzie karta w kolorze fioletowym została zagrana w zastępstwie karty w kolorze niebieskim. Karta Unikat została zagrana w zastępstwie karty w kolorze zielonym.

Przebudzenie Odwiecznych

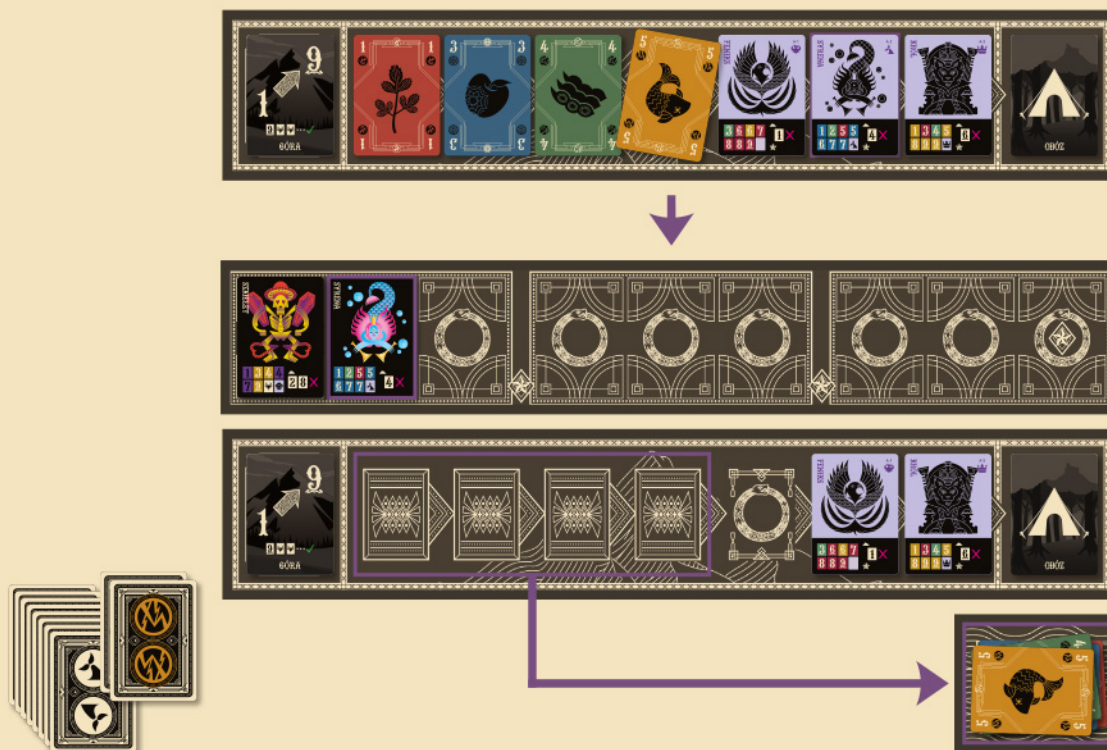
Gdy tylko dowolny gracz zagra kartę w miejscu bezpośrednio na lewo od Odwiecznych, jeden Odwieczny w tym rzędzie zostaje Przebudzony. Gracz, który zagrał ostatnią kartę w tym rzędzie, wybiera dowolnego z Odwiecznych w tym rzędzie, którego chce Przebudzić. Odwraca kartę Odwiecznego na jego odkrytą stronę i umieszcza ją na pierwszym od lewej pustym miejscu w Obszarze Przebudzenia. Osiem kart z talii wybranego Odwiecznego umieszcza zakryte na spodzie swojej talii Gracza.

*Nie ma potrzeby tasowania tych ośmiu kart przed umieszczeniem ich pod talią Gracza, ponieważ zostały one już potasowane podczas przygotowania rozgrywki.

Oczyść wszystkie karty zagrane w rzędzie tego Odwiecznego, przenosząc je odkryte do Obszaru kart odrzuconych. Na koniec przesunąć Odwiecznych, którzy nie zostali wybrani, na miejsca najbardziej z prawej strony w tym rzędzie, jeśli jest to konieczne.

*Jeśli wybrałeś Odwiecznego najbardziej z lewej strony, nie ma potrzeby przesuwania pozostałych Odwiecznych w prawo.

[Wskazówka] Umieszczenie 9. Odwiecznego w Obszarze Przebudzenia zapewnia Gwiazdę. 17



Zółty gracz zagrał żółtą 5. Umieścił ją na miejscu bezpośrednio po lewej stronie Odwiecznych, więc jeden z nich zostanie Przebudzony. Żółty gracz wybrał Syrenę. Odkrywa jej kartę Odwiecznego i umieszcza ją na pierwszym od lewej pustym miejscu w Obszarze Przebudzenia. Ponieważ Szkielet znajduje się już w Obszarze Przebudzenia, Syrenę umieszcza bezpośrednio na prawo od niego. Następnie żółty gracz umieszcza zakrytą talię ośmiu kart Syreny na spodzie swojej talii Gracza. Cztery karty w rzędzie, które zostały użyte do Przebudzenia Syreny, przenosi odkryte do Obszaru kart odrzuconych. Na koniec, ponieważ między Feniksem, a Królem jest wolne miejsce, przesuw Feniksa w prawo.

Klątwy Odwiecznych

Gdy Odwieczny zostaje Przebudzony, aktywowana jest jego Klątwa, która wpływa na wszystkich graczy. Gdy dana Klątwa jest aktywna, gracze nie mogą już zagrywać na Pole kart wskazanego na niej rodzaju (wartość, kolor, Unikat).

Karty, których dotyczy Klątwa, nadal mogą być używane do tworzenia Klejnotów lub zagrywania ich na Rzekę. Aby zdjąć Klątwę, należy wykonać akcję tworzenia Klejnotu i ofiarować go danemu Odwiecznemu. **15**

Klątwy Odwiecznych A



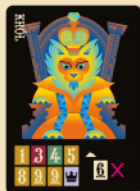
FENIKS

Karty o wartości 1 nie mogą być zagrywane na Pole.



SYRENA

Karty o wartości 4 nie mogą być zagrywane na Pole.



KRÓL

Karty o wartości 6 nie mogą być zagrywane na Pole.



WROŹKA

Karty o wartości 9 nie mogą być zagrywane na Pole.

Klątwy Odwiecznych B



DUCH

Karty o wartościach 5 lub 7 nie mogą być zagrywane na Pole.



SZKIELET

Karty o wartościach 2 lub 8 nie mogą być zagrywane na Pole.



WIEDZMA

Karty Unikatu nie mogą być zagrywane na Pole.



WAMPIR

Karty w kolorze fioletowym nie mogą być zagrywane na Pole.

Klątwy Odwiecznych C



MEDUZA

Karty w kolorze czerwonym lub czerwono-zielonym nie mogą być zagrywane na Pole.



MINOTAUR

Karty w kolorze niebieskim lub niebiesko-żółtym nie mogą być zagrywane na Pole.



KRAKEN

Karty w kolorze zielonym lub czerwono-zielonym nie mogą być zagrywane na Pole.



MUMIA

Karty w kolorze żółtym lub niebiesko-żółtym nie mogą być zagrywane na Pole.

Odwieczni D i E nie są wykorzystywani w tym trybie rozgrywki, dlatego opis ich klątw znajduje się w instrukcji „Opis poziomów” na stronach 10 i 14.

Aktualizacja karty Pola w rzędzie

Podczas rozgrywek w Trybie Początkującym na Poziomie A, karty Pola nie będą aktualizowane.

W zależności od Trybu gry, cztery karty Pola mogą zostać umieszczone losowo w jednym z rzędów podczas przygotowania rozgrywki.

Gdy w trakcie okrążenia od 1 do 3 oczyszczasz rząd, wierzchnia karta Pola również zostanie przeniesiona do Obszaru kart odrzuconych.

Nowa karta Pola w tym rzędzie zostaje odkryta, a do tego rzędu mają zastosowanie nowe zasady umieszczania kart.

Tryby gry **22**

Tabela przygotowania Poziomów – patrz Opis Poziomów **01**

Premia 4. okrążenia

W 1., 2. i 3. okrążeniu zostają Przebudzeni Odwieczni. W 4. okrążeniu zostaje przyznana Premia.



Górny rząd: Premia OBOZU

- Karta Premii OBOZU jest natychmiast zagrywana na jednym z dwóch pozostałych rzędów Pola.
- Zmienia to zasady umieszczania kart dla pozostałej części tego rzędu na zasady OBOZU.
- Gdy oczyszczasz ten rząd, karta Premii OBOZU również zostaje przeniesiona do Obszaru kart odrzuconych, razem z pozostałymi zagranyymi w tym rzędzie kartami.



Złoty gracz zagrywa żółtą 9 w górnym rzędzie. Powoduje to oczyszczenie tego rzędu po raz czwarty i aktywuje Premię 4. okrążenia.

Złoty gracz natychmiast zagrywa kartę Premii OBOZU do środkowego rzędu. Od tego momentu (pozostałe trzy pola) zasady umieszczania kart wynikające z karty JASKINI zostają zmienione na zasady OBOZU.



Środkowy rząd: Premia odzyskania Serc

Premia 4. okrążenia dla środkowego rzędu polega na odzyskaniu wszystkich wydanych Serc (przesuwając je z prawej strony na lewą).

*Serca **16**



Dolny rząd: Zdobyć Gwiazdy

Premia 4. okrążenia dla dolnego rzędu polega na zdobyciu Gwiazdy.

*Gwiazdy **17**

Zamykanie rzędów

Gdy rząd Pola zostanie oczyszczony po raz czwarty, nie można już zagrywać kart do tego rzędu. Aby zaznaczyć, że rząd jest zamknięty, karty zagrane w 4. okrążeniu nie są usuwane, a karta Pola zostaje umieszczona zakryta w Obszarze Premii.

*Karta Pola w środkowym rzędzie zostaje zamiast tego przeniesiona do Obszaru kart odrzuconych (w przeciwnym razie zakryłaby trzy Serca).

Zdobywanie Premii 4. okrążenia – kartę OBOZU.



Rząd jest teraz zamknięty. Zagrane w nim karty pozostają w rzędzie, a kartę Pola umieścić zakrytą w Obszarze Premii.

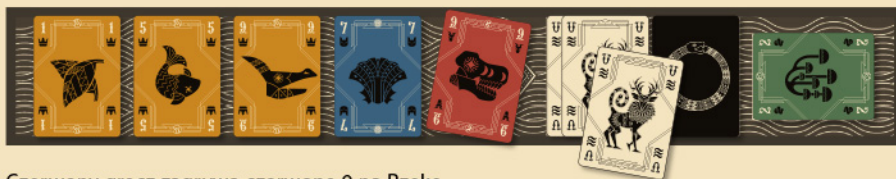
1-2

Zagraj kartę na Rzekę ♁

Nie ma zasad dotyczących umieszczania kart na Rzece. Karty dotknięte Klątwą również mogą być zagrywane na Rzekę. Na przykład: możesz zagrać 6 na Rzekę nawet wtedy, gdy Klątwa Króla jest aktywna.

Gdy piąta karta zostanie zagrana na Rzekę, natychmiast zdobywasz Premię Rzeki z Obszaru Premii Rzeki.

- Dodaj na swoją rękę kartę Unikatu Rzeki, jako Premię Rzeki.
- Jeśli nie ma żadnych kart Unikatu Rzeki, zdobywasz kartę Końca Gry, co skutkuje natychmiastową porażką wszystkich graczy.
- Po zdobyciu karty Unikatu Rzeki przenieś pięć zagranych w niej kart odkrytych do Obszaru kart odrzuconych.



Czerwony gracz zagrywa czerwoną 9 na Rzekę.

To piąta karta, która została zagrana na Rzekę, zatem czerwony gracz dodaje jedną kartę Unikatu Rzeki na swoją rękę.

Pięć zagranych na Rzekę kart zostają przeniesione odkryte do Obszaru kart odrzuconych. Rzeka jest teraz pusta.



Czerwony gracz zagrywa czerwoną 9 na Rzekę.

To piąta karta, która została zagrana na Rzekę, ale nie pozostały już żadne karty Unikatu Rzeki.

Czerwony gracz zdobywa kartę Końca Gry, a wszyscy gracze natychmiast ponoszą porażkę.

1-3

Użyj karty Zdolności ☯

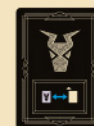
Większość talii Odwiecznych zawiera karty Zdolności. Gdy zagrywasz kartę Zdolności, zagraj ją bezpośrednio do Obszaru kart odrzuconych i rozpatrz jej efekt. Możesz również zagrać kartę Zdolności na Rzekę, nie aktywując jej efektu.

*Karty Zdolności Odwiecznych A (tylko podczas Poziomu A) są zagrywane do Obszaru kart Poziomu, zamiast do Obszaru kart odrzuconych. **18**

*Karta Zdolności Minotaura zagrywana jest na Pole, zamiast do Obszaru kart odrzuconych.



Karty Zdolności – Odwieczni A



Karta Zdolności Minotaura

Sprawdzanie Obszaru kart odrzuconych

Sprawdzanie Obszaru kart odrzuconych nie jest zabronione, ale zalecamy ograniczenie tego do sprawdzenia obecności poniższych kart:

- Dowolna karta z talii Początkowej gracza.
- Konkretna karta (przed sprawdzeniem ogłoś, jakiej karty szukasz, na przykład karty Unikatu Rzeki lub czerwonej 9 Feniksa).

*Opcjonalna zasada zaawansowana: Sprawdzanie Obszaru kart odrzuconych jest całkowicie zabronione przez całą rozgrywkę, a karty są odrzucane i umieszczane tam zakryte.

2 Tworzenie Klejnotu

Będziesz używać kart z twojej ręki do tworzenia Klejnotów i ofiarowania ich Odwiecznym, aby zdjąć ich Klątwy.

– Karty, których dotyczy Klątwa, nadal mogą być używane do tworzenia Klejnotów.

– Jeśli nie ma Przebudzonych Odwiecznych, nie możesz tworzyć Klejnotu.

– Jeśli każdemu Przebudzonemu Odwiecznemu został już ofiarowany Klejnot, nie możesz tworzyć Klejnotu.

Przepisy na Klejnot

Występuje osiem przepisów na tworzenie Klejnotu.

– Każdy przepis można wykorzystać tylko raz.

– Za przepis: „karty 1/5/9” zdobywasz zarówno Klejnot, jak i Gwiazdę.

*Gwiazdy 17

Ofiarowanie Klejnotów Odwiecznym

– Weź Klejnot z przepisu, który właśnie wykorzystasteś i ofiaruj go dowolnemu Odwiecznemu w Obszarze Przebudzenia, który nie posiada jeszcze Klejnotu.

– Jeśli jest kilku Przebudzonych Odwiecznych bez Klejnotu, możesz wybrać dowolnego z nich.

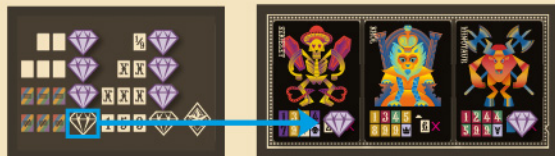
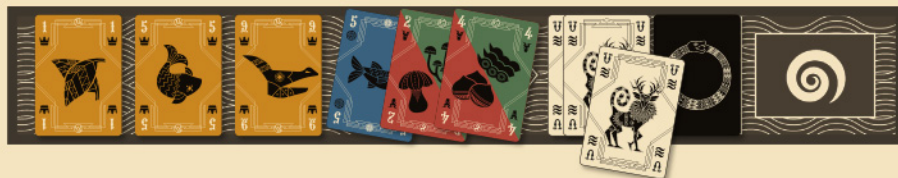
– Umieść Klejnot tak, aby zakrywał Klątwę Odwiecznego.

Karty zagrywane są na Rzekę

– Wszystkie karty wykorzystywane do tworzenia Klejnotu, zagrywane są na Rzekę.

– Jeżeli jest 5 lub więcej kart zagranych na Rzekę, zyskujesz Premię Rzeki, zgodnie z zasadami.

– Możliwe jest, że po tworzeniu Klejnotu w Rzece znajdzie się więcej niż pięć kart. **Niezależnie od liczby kart w Rzece, wszystkie zostają przeniesione do Obszaru kart odrzuconych.**



Niebieski gracz wykorzystuje karty: niebieską 5, czerwono-zieloną 2 oraz czerwono-zieloną 4, aby stworzyć Klejnot zgodnie z przepisem: „Trzy karty w różnych kolorach”. Niebieski gracz może ofiarować Klejnot Szkieletowi lub Królowi w Obszarze Przebudzenia. Minotaur posiada już Klejnot, dlatego nie można mu ofiarować kolejnego.

Gracz decyduje, że Klejnot ofiaruje Szkieletowi. Dzięki temu usuwa Klątwę Szkieletowi: „Karty o wartościach 2 lub 8 nie mogą być zagrywane na Pole”. W Rzece znajduje się teraz sześć kart, więc niebieski gracz dodaje na swoją rękę jedną kartę Unikatu Rzeki i przenosi sześć zagranych na Rzekę kart do Obszaru kart odrzuconych.



Przepisy na Klejnot



Dowolne dwie karty.



Dowolne trzy karty.



Trzy karty w tym samym kolorze.



Trzy karty w różnych kolorach.



Jedna karta o wartości 1 albo 9.



Dwie karty o tej samej wartości.



Trzy karty o tej samej wartości.



Po jednej karcie 1/5/9.



Karty dwukolorowe:

Użyj tylko jednego, wybranego przez ciebie koloru.



Karty Unikatu: Mogą być kartami o dowolnej wartości lub kolorze. Możecie użyć 2 lub więcej kart Unikatu w jednym przepisie.



Karty Zdolności: Mogą zostać użyte w przepisach: Dowolne dwie (trzy) karty.

3 Przekazanie karty innemu graczowi



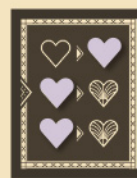
Wydać Serce, aby dać dowolną kartę z twojej ręki dowolnemu innemu graczowi, zakrytą.

Wydając Serce, przesunąć znacznik Serca z lewej strony na prawą.

Serce znajdujące się po prawej stronie strzałki oznacza, że zostało wydane.

[Wskazówka] Karta Zdolności Szkieletu pozwala odzyskać 1 Serce (przesuwając Serce z prawej strony na lewą).

[Wskazówka] Premia 4. okrążenia w środkowym rzędzie Pola przywraca wszystkie wydane Serca.



Uzupełnianie twojej ręki i zakończenie twojej tury

Po wykonaniu akcji dobieraj karty z twojej talii Gracza do momentu, aż będziesz mieć trzy karty na ręce. Jeśli masz już trzy karty na ręce (lub więcej), nie dobierasz żadnych kart i nie musisz żadnych odrzucać. Jeśli twoja talia Gracza jest pusta, nie dobierasz kart, w efekcie czego możesz mieć mniej niż trzy karty na ręce. Gra toczy się w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zgodnie z którą kolejni gracze wykonują swoje tury.



2 karty na ręce



Talia Gracza



3 karty na ręce

Czerwony gracz, po zagranie karty na Pole, ma 2 karty na ręce na koniec swojej tury. Dobiera 1 kartę ze swojej talii Gracza. Teraz ma 3 karty na ręce.

Niebieski gracz wykorzystał wszystkie trzy karty ze swojej ręki na tworzenie Klejnotu. W swojej talii Gracza ma tylko 2 karty. Dobiera je i pozostaje z dwiema kartami na ręce, a jego talia Gracza jest pusta.

Zielony gracz wykorzystuje czerwoną 1, aby stworzyć Klejnot. Była to 5. karta zagrana na Rzekę. Zielony gracz dodaje kartę Unikatu Rzeki na swoją rękę. W efekcie znowu ma trzy karty na ręce. Nie dobiera więc żadnych kart ze swojej talii Gracza.

Żółty gracz ma cztery karty na ręce. Wydaje jedno Serce, aby dać jedną kartę czerwonemu graczowi.

Żółty gracz wciąż ma 3 karty na ręce. Nie dobiera więc żadnych kart ze swojej talii Gracza.

Czerwony gracz ma jedną kartę na ręce i żadnych kart w swojej talii Gracza. Zagrywa swoją kartę na Pole, aby Przebudzić Feniksa. Standardowo umieściłby talię Feniksa na spodzie swojej talii Gracza, ale jego talia była pusta.

Dlatego talia Feniksa natychmiast staje się jego talią Gracza i uzupełnia swoją rękę do trzech kart.

Zwycięstwo i porażka

Wszyscy gracze ponoszą porażkę:

- Jeśli gracz nie może w swojej turze wykonać żadnej z trzech akcji.
- Jeśli gracz zdobywa kartę Końca Gry z Obszaru Premii Rzeki.

Wszyscy gracze odnoszą zwycięstwo:

- Gdy 4. Gwiazda zostaje zdobyta.

Jeśli warunek zwycięstwa i warunek porażki zostaną spełnione w tej samej turze gracza, pierwszeństwo ma warunek zwycięstwa.

Przykład: podczas gry na Poziomie A zdobywasz kartę Końca Gry z Obszaru Premii Rzeki w tym samym czasie, gdy stworzyłeś Klejnot (przepis 1/5/9), aby zdobyć 4. Gwiazdę.

Zdobywanie Gwiazd

Na Poziomie A jest sześć Gwiazd. Aby odnieść zwycięstwo, musicie zdobyć cztery z nich. Gdy zdobędziesz Gwiazdę, umieść ją w obszarze oznaczonym czterema symbolami Gwiazd w Obszarze kart Poziomu.



**Ofiarowanie Klejnotu 1., 2. i 3.
Odwiecznemu w Obszarze Przebudzenia**



**Ofiarowanie Klejnotu 4., 5. i 6.
Odwiecznemu w Obszarze Przebudzenia**



Przebudzenie wszystkich Odwiecznych
Zdobycie Gwiazdę, gdy umieścicie 9. Odwiecznego w Obszarze Przebudzenia.

*Klejnoty nie są wymagane do zdobycia tej Gwiazdy.



Stworzenie Klejnotu z przepisu 1/5/9

Zdobycie Klejnot oraz Gwiazdę.
[Przypomnienie] Możecie używać karty Unikatu jako karty o dowolnej wartości. Możecie również użyć wielu kart Unikatu.



Ukończenie 4 okrążeń w dolnym rzędzie

Zdobycie Gwiazdę jako Premię 4. okrążeń.



Zagranie trzech kart Zdolności Odwiecznych A

Gdy zagracie trzecią kartę Zdolności Odwiecznego A do Obszaru kart Poziomu, zdobywacie Gwiazdę.

*Tę Gwiazdę można zdobyć tylko na Poziomie A.



Karty Zdolności



ODWIECZNI A

Tylko na Poziomie A karty Zdolności są zagrywane do Obszaru kart Poziomu, a po zagranii trzeciej karty Zdolności zdobywacie Gwiazdę.

Na pozostałych Poziomach nie zapewnia to Gwiazdy. Zamiast tego, za każdym razem, gdy zagrywana jest karta Zdolności Odwiecznego A, zdobywana jest Premia Gwiazdy.



DUCH

Każdy gracz odkrywa wszystkie karty, jakie ma na swojej ręce. Gracze mogą je omawiać aż do końca aktualnej tury. Na koniec tury każdy gracz bierze z powrotem na swoją rękę wszystkie swoje karty, które odkrył i nie zostały zagrane.



MEDUZA

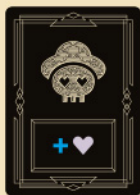
Jeśli w Obszarze kart odrzuconych znajdują się jakiekolwiek karty Unikatu, odłóż jedną z powrotem na Obszar Premii Rzeki.

*Zawsze możesz sprawdzić Obszar kart odrzuconych przed użyciem tej karty Zdolności.

*Karta Unikatu nie musi być kartą Unikatu Rzeki.

Na przykład: może to być karta Unikatu Ducha.

*W Trybie Profesjonalnym możesz umieścić dowolną fioletową kartę w Obszarze Premii Rzeki, zamiast karty Unikatu.



SZKIELET

Odzyskaj 1 wydane Serce (przesuń z prawej strony na lewą).

Jeśli wszystkie 3 Serca są niewydane (są po lewej stronie strzałek), zagranie tej karty Zdolności nie wywołuje żadnego efektu.



MINOTAUR

Wymień tę kartę na dowolną kartę na Polu.

Karta Minotaura traktowana jest jak karta Unikatu.

Nie można jej wymienić na Kartę Premii OBOZU, zdobytą w ramach Premii 4. okrążenia.



WIEDZMA

Stwórz dowolny Klejnot bez użycia kart Liczb lub kart Unikatu.

Nie można użyć do przepisu 1/5/9.



KRAKEN

Dodaj na swoją rękę dowolne dwie karty znajdujące się obecnie na Rzece.

*Jeśli na Rzece znajduje się tylko jedna karta, możesz dodać na swoją rękę tylko tę jedną kartę.



WAMPIR

Brak karty Zdolności.



MUMIA

Dobierz trzy karty z dowolnej talii Gracza i weź je na swoją rękę.

*Po dobraniu i zapoznaniu się z każdą kartą, możesz zdecydować, czy kolejną kartę dobrać z tej samej czy innej talii.

*O ile w taliach Graczy znajdują się karty, musisz dobrać łącznie trzy karty. Tylko, jeśli we wszystkich taliach Graczy znajdują się łącznie mniej niż trzy karty, dobierz tyle, ile ich tam pozostało.

Komunikacja werbalna

Bezpośrednie omawianie informacji dotyczących jakichkolwiek kart Liczb znajdujących się na rękach graczy jest zabronione. Zaleca się jednak omawianie ich pośrednio.



Nie możesz mówić bezpośrednio o „wartości” ani „kolorze” kart znajdujących się na twojej ręce.

Nie możesz mówić czegoś w rodzaju: „Mam na ręce kartę o wartości 1”, ani „Mam żółtą kartę”.



Możesz mówić o innych informacjach, niż karty Liczb znajdujące się na twojej ręce.

– Możesz mówić o kartach Unikatu lub kartach Zdolności, które masz na ręce.

– Możesz mówić o wszystkich kartach, które już zagrałeś na Pole, na Rzekę lub które wykorzystałeś do tworzenia Klejnotów.

Mam na ręce karty, z których mogę umieścić jedną tutaj, ale nie mogę umieścić karty tutaj.

Zastanawiam się nad stworzeniem tego Klejnotu.

O, wygląda na to, że żółtemu graczowi zaczyna brakować kart.

Mogę wziąć następną kartę Unikatu Rzeki?

Używam talii Feniksa. Gdy zagram kartę o wysokiej wartości, będzie ona czerwona.

Jeśli masz kartę Feniksa zieloną 3, to chciałbym żebyś ją tu zagrał.

W mojej talii nie ma zielonej 3, ale mogę zagrać coś tutaj.

Kłątwa Feniksa zabrania zagrywania kart o wartości 1. (Mówię o samej Kławie. Nie wspominam o tym, czy taka karta znajduje się na mojej ręce).

Kto powinien zostać Przebudzony? Syrena czy Król?

Kłątwa Syreny blokująca karty o wartości 4 jest trudna.

Jest dobrze, mogę usunąć Kławę Syreny od razu.

Jeśli wybierzesz Króla, łatwo będzie stworzyć Klejnot z przepisu 1/5/9.

Wygląda na to, że możemy wygrać, jeśli zdobędziemy Gwiazdę z Premii 4. okrążenia.

Mogę zagrać kartę tutaj i tutaj, aby zdobyć tę Gwiazdę.

Żółtemu graczowi skończą się karty, zanim zdążymy zdobyć tę Gwiazdę.

O, nie! Nie mam już kart.

Użyję teraz karty Zdolności Ducha, aby ujawnić nasze karty na rękach.

Powinieneś dać tę kartę żółtemu graczowi.

Zagram tę kartę tutaj.

Jeśli umieszczę ją tutaj, zdobędę...

„Możemy wygrać!”



- Mam numer 1.
- Nie mam numeru 5.
- Mam czerwone karty.
- Nie mam niebieskich kart.
- Mam dwukolorowe karty na ręce.



- Mam kartę Unikatu.
- Mam kartę Zdolności Minotaura.
- Jaki jest efekt Zdolności Ducha?
- Właśnie zagrałem zieloną 3 na Pole.

Dyski Komunikacji



Możecie swobodnie umieszczać lub zabierać swoje dyski Komunikacji w dowolnym momencie, aby przedstawiać wasze zamiary.

Chcecie, by gra była trudniejsza? Spróbujcie grać bez rozmawiania, komunikując się jedynie za pomocą dysków Komunikacji.

Umieszczajcie dyski Komunikacji na odpowiednich miejscach, aby pośrednio przekazać współgromcom, gdzie waszym zdaniem możecie zagrać karty ze swojej ręki.

Początkowa ręka czerwonego gracza to czerwone 1, 3 i 5.

Umieszcza oba swoje dyski na miejscach, na których chciałby zagrać czerwoną 1 i czerwoną 5.



3 karty na ręce



Niebieski gracz ma na ręce tylko niebieską 1.

Umieszcza oba dyski na tym samym miejscu, aby przekazać swoją silną chęć zdobycia talii.



1 karta na ręce



Zielony gracz umieszcza dwa swoje dyski w rzędzie Pola JEZIORA, aby wskazać, że ma karty zielone i żółte.

Ponieważ ma na ręce karty z talii Feniksa, można założyć, że jest to zielona 3 oraz żółta 6.

Żółty gracz ma tylko żółtą 8. W trakcie swojej tury chciałby zagrać żółtą 8 na Rzekę, aby zdobyć kartę Unikatu.

Następnie w swojej kolejnej turze chce zagrać tę kartę Unikatu na ostatnim miejscu w rzędzie Pola JEZIORA, aby zdobyć talię.

1 2 3 4 Jeśli uda się wam zagrać karty w zaznaczonej kolejności, wszystko zakończy się sukcesem.



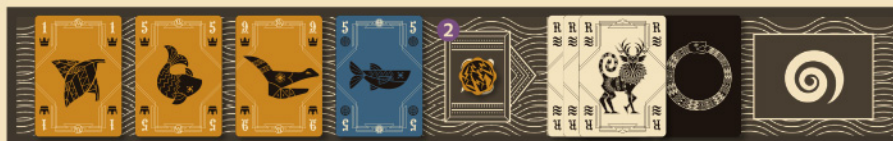
Karty widziane przez innych graczy (rewers)



3 karty na ręce



Jedna karta na ręce



ĆWICZENIA

Symulowane doświadczenie Eternal Decks

Zanim wyruszyście do Odwiecznego Świata, możecie ciężko trenować, aby przygotować się na spotkanie z Odwiecznymi.

Przygotowaliśmy Tryb Ćwiczeniowy dla tych, którzy dopiero zaczynają przygodę z grami planszowymi lub chcą poznać zasady podczas rozgrywki.



Gwiazdy nie są używane

Aby odnieść zwycięstwo w Trybie Ćwiczeniowym, musicie Przebudzić wszystkich Odwiecznych.



Przygotowanie kart Pola

Umieśćcie GÓRĘ w górnym rzędzie, JASKINIĘ w środkowym rzędzie i OBÓZ w dolnym rzędzie.



Przygotowanie Odwiecznych

- Nie będziecie używać kart Zdolności. Usuńcie je ze wszystkich talii Odwiecznych.
- Przygotujcie trzech Odwiecznych A w górnym rzędzie Pola. Usuńcie jednego z gry, używając kości K4 (zob. „Przygotowanie trzech Odwiecznych” na następnej stronie).
- W środkowym rzędzie Pola przygotujcie Odwiecznych B w taki sam sposób, co w górnym rzędzie.
- W dolnym rzędzie Pola przygotujcie Golemy: Alpha, Beta i Gamma.
- Aby przygotować Golemy, potasujcie zakrytą talię Losową, a następnie przygotujcie z niej po osiem kart dla każdego Golema, bez podglądania tych kart.
- Pozostałe karty z tej talii odłóżcie do pudełka.
- Umieśćcie po jednym Klejnocie na każdym Golemie.



Przebudzenie Golemów i przełamanie Kłąt Odwiecznych

- Nie możecie wykonywać akcji tworzenie Klejnotu w swoich turach.
- Jedyną możliwością na usunięcie Kławy Odwiecznego jest Przebudzenie Golema.
- Gdy doprowadzisz do Przebudzenia Golema, należy wykonać akcję tworzenia Klejnotu, używając Klejnotu znajdującego się na Golemie.
- Jeśli nie ma Przebudzonych Odwiecznych, którym można by ofiarować Klejnot, ten Klejnot pozostaje na Przebudzonym Golemie. Ten Klejnot nie może już być ofiarowany Przebudzonemu Odwiecznemu w późniejszej turze.

Serca nie są wydawane

Możecie wykonać akcję przekazanie karty innemu graczowi używając standardowych zasad, ale nie wydajecie wtedy Serc.

Oznacza to, że podczas całej rozgrywki możecie przekazywać karty ze swojej ręki innym graczom tyle razy, ile tylko chcecie.



Premia 4. okrążenia nie jest używana

Rzędy są zamykane po 3. okrążeniu.

TRYB GRY

RÓŻNE PRZYGOTOWANIA ROZGRYWKI ORAZ TRYBY TRUDNOŚCI

Podczas rozgrywek w Trybie Ćwiczeniowym, na Poziomie A, w rozgrywkach na 2 i 3 graczy na Poziomie A w Trybie Początkującym lub w przyszłych Poziomach, występują różne kroki, które musicie wykonać, aby ukończyć Przygotowanie do rozgrywki.

Przygotowanie rozgrywki



Przygotowanie 3 Odwiecznych

W grze występuje 4 Odwiecznych w ramach tej samej rodziny. Jednak w każdej rozgrywce pojawiają się tylko losowe 3 z nich.

Rzućcie kością K4, aby usunąć z rozgrywki jednego Odwiecznego z danej rodziny.

Na przykład: Odwieczni A to: A-1 Feniks, A-2 Syrena, A-3 Król i A-4 Wróżka. Jeśli wyrzucicie 2, powinniście usunąć A-2 Syrenę, a pozostałych trzech Odwiecznych dołączyć do rozgrywki.



Przygotowanie rozgrywki dla 3 graczy

Na potrzeby rozgrywki 3-osobowej przygotujcie w Obszarze Klejnotów kartę Klejnotów dla 3 graczy.

W porównaniu z rozgrywką dla 4 graczy, prawdopodobieństwo wyczerpania waszych talii Gracza będzie mniejsze, ale łączna liczba Klejnotów zostaje zmniejszona. Pamiętajcie o przedyskutowaniu tego, któremu Odwiecznemu powinniście ofiarować wasze Klejnoty!



Przygotowanie rozgrywki dla 2 graczy

W rozgrywkach 2-osobowych talie Początkowe graczy składają się z 7 kart, zamiast 5.

Po tym, gdy każdy gracz wybierze swój główny kolor gracza, każdy gracz wybiera jeden z dwóch pozostałych kolorów. Potasujcie talie Początkowe w pozostałych kolorach i z każdej z nich usuńcie po 3 zakryte karty. Pozostałe odpowiednie dwie karty każdy gracz umieszcza na spodzie swojej talii Gracza.



Przygotowanie rozgrywki dla 1 gracza

Patrz Opis Poziomów 29.

Tryby Trudności

Poziomy A/B/C/D/E mają 4 Tryby Trudności: Początkujący, Normalny, Eksperski i Profesjonalny.

Jeśli regularnie gracie w gry planszowe, spróbujcie zacząć od Trybu Normalnego lub Eksperskiego.

- | | |
|---------------------------------|---|
| ① Początkujący (Łatwy) | Polecany dla osób, dla których gry planszowe to przede wszystkim okazja do spotkania. |
| ② Normalny (Średni) | Polecany dla osób zaznajomionych z grami planszowymi. |
| ③ Eksperski (Trudny) | Polecany dla osób zaznajomionych z tą grą. |
| ④ Profesjonalny (Bardzo trudny) | Polecany dla tych, którzy lubią stawiać czoła bardzo trudnym wyzwaniom. |

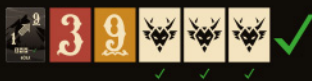
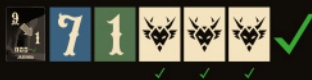
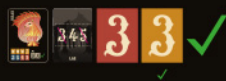
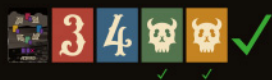
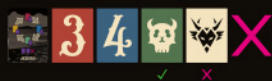
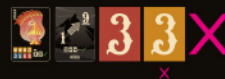
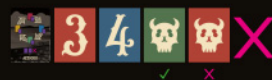
Ukończyliście już Poziomy A-E?

Nie: Najpierw je ukończcie.

Tak: Przygotujcie się na finałowy Poziom - Poziom F!

Co sądzicie o Poziomie A: Trybie Początkującym?
Prawdziwy początek tej gry czeka na was w Opisie Poziomów. Naprzód!





PROJEKT GRY / HIROKEN
ILUSTRACJE / MUJUNSHA TOKYO
ROZWÓJ GRY / BODOGEKAZOKU
FILM PROMOCYJNY / HIMITSURI
KOREKTA, INSTRUKCJA
W JĘZYKU ANGIELSKIM / RYAN
CAMPBELL
SPECJALNE PODZIĘKOWANIA /
LEE GIANOU / PORTLAND GAME
COLLECTIVE
WERSJA POLSKA / ZESPÓŁ
PORTAL GAMES

TŁUMACZENIE / DAMIAN MAZUR I AGNIESZKA MAZUR
REDAKCJA / MARCIN ZAŁEWSKI
SKŁAD / RADOŚLAW DAWID
PORTAL GAMES.
PORTAL GAMES SP. Z O.O.
UL. H. SIENKIEWICZA 13
44-190 KNURÓW
E-MAIL: PORTAL@PORTALGAMES.PL
© 2026 PORTAL GAMES SP. Z O.O.
(EDYCJA POLSKA)



© 2025 TRICKTAKERS
GAMES

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 nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/eternal-decks>

