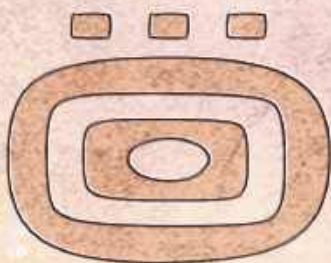


# DOLNA ŻYWIOTÓW ARTEFAKTY



INSTRUKCJA



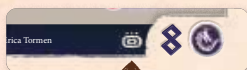
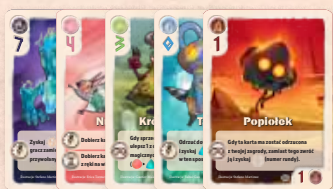


Wielki smok wyjawiał Wam pewien sekret. Nie tylko opowiedział o tym, że w Dolinie Żywiółów znajduje się polana, którą magiczne istoty sobie szczególnie upodobały, ale także ujawnił istnienie mitycznych artefaktów!

Waszym pragnieniem było zostać najlepszymi z najlepszych łowców. Teraz wiecie już, jak tego dokonać. Ruszajcie po chwałę i stańcie się częścią przyszłych legend!

# Zawartość

- 28 kart



Karty z tego dodatku są oznaczone symbolem:



- 11 płytek artefaktów



Rewersy 5 artefaktów podstawowych (z oznaczeniem minimalnej liczby graczy):



2+ graczy



3+ graczy



4 graczy

Rewers 6 artefaktów zaawansowanych:



- 4 kwadratowe znaczniki



- 4 znaczniki schronisk



- figurka jaskini



- 4 dwustronne karty pomocy



- 4 dwustronne płytki dodatkowych zagród



# Przygotowanie do gry

Ten dodatek wymaga gry podstawowej *Dolina Żywiółów*. Przed pierwszą rozgrywką z dodatkiem *Artefakty* należy potasować karty z dodatku z kartami z gry podstawowej.

Grę należy przygotować zgodnie ze standardowymi zasadami z uwzględnieniem poniższych dodatkowych kroków:

- 1 Każdy gracz bierze kwadratowy znacznik i znacznik schroniska w odpowiednim kolorze oraz kartę pomocy.
- 2 Należy stworzyć rynek artefaktów, umieszczając je obok planszy tak, by znajdowały się w zasięgu wszystkich graczy. Na rewersach płytek artefaktów podstawowych znajdują się oznaczenia dotyczące liczby graczy:

• 2 graczy: artefakty oznaczone



.

• 3 graczy: artefakty oznaczone



i



.

• 4 graczy: artefakty oznaczone



,



i



.

Ponadto należy wylosować 3 artefakty zaawansowane



- 3 Płytki dodatkowych zagród należy umieścić obok puli żetonów magicznych kamieni.
- 4 Figurkę jaskini należy umieścić na stole w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.

## Rozgrywka

Ten dodatek wprowadza do gry karty nowych stworzeń oraz artefakty, które gracze będą wybierać podczas fazy polowania.

Rozgrywka nie kończy się już, gdy dowolny gracz zdobędzie co najmniej 60 punktów. Teraz gra dobiega końca, gdy dowolny gracz na koniec rundy ma przynajmniej **80 punktów** lub na koniec **10. rundy**.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów niezależnie od tego, który warunek końca gry został spełniony. Figurka jaskini przypomina o zmienionym warunku końca gry.



# Przykładowe przygotowanie rozgrywki 2-osobowej



## Obszar gry gracza

miejsce na płytkę dodatkowej zagrody



zagrody

schronisko



miejsce na artefakt



# 1. Faza polowania


Faza polowania przebiega w zmieniony sposób:

1. Zgodnie ze standardowymi zasadami ze stosu dobierania należy odkryć 2 razy więcej kart, niż wynosi liczba graczy.
2. Zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz bierze z rynku 1 płytkę artefaktu, na której nie znajduje się jego własny kwadratowy znacznik. (Innymi słowy, nie można wybrać tego samego artefaktu 2 razy z rzędu). Jeśli na płytce znajdował się znacznik innego gracza, należy zwrócić go temu graczowi. Po wyborze płytki artefaktu gracz umieszcza na niej swój kwadratowy znacznik (awersem do góry).






3. Zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera pierwszą kartę, czyli umieszcza swój znacznik gracza na karcie, na której nie ma jeszcze żadnego znacznika. (Tak jak w grze podstawowej).
4. Następnie, zaczynając od ostatniego gracza i dalej w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera drugą kartę i umieszcza na niej swój znacznik gracza. (Tak jak w grze podstawowej).

## 2. Faza akcji

Faza akcji przebiega tak samo jak w grze podstawowej. Jeśli artefakt wybrany przez gracza podczas fazy polowania ma zdolność , gracz może z niej skorzystać w swojej turze. Po użyciu zdolności artefaktu gracz odkłada go na rynek razem ze swoim kwadratowym znacznikiem.

## 3. Faza rozpatrywania

Po rozpatrzeniu wszystkich efektów, jeśli któryś z graczy nadal ma przed sobą artefakt (,  albo niewykorzystany ) , musi odłożyć go na rynek razem ze swoim kwadratowym znacznikiem. Oznacza to, że nie będzie mógł wybrać tego artefaktu w kolejnej rundzie.



# Artefakty

Zdolności artefaktów dzielą się na trzy typy.



Zdolności **natychmiastowe** wykorzystuje się w momencie wyboru artefaktu.



Zdolności **stałe** pozostają aktywne, dopóki gracz jest w posiadaniu danego artefaktu.



Zdolności **akcji** mogą zostać użyte przez gracza raz w jego turze podczas fazy akcji. Po użyciu takiej zdolności gracz odkłada artefakt na rynek razem ze swoim kwadratowym znacznikiem.

**Wskazówka.** Jeśli miejsce na stole jest ograniczone, gracze mogą nie brać artefaktu z rynku, a jedynie położyć na nim kwadratowy znacznik, żeby zaznaczyć, że są w posiadaniu danego artefaktu. Zatem zamiast brać płytkę artefaktu, gracz umieszcza na niej swój kwadratowy znacznik awerssem do góry, a zamiast ją zwracać – odwraca kwadratowy znacznik rewerssem do góry.

**Wskazówka.** Jeśli gracze wolą zagrać bez artefaktów, mogą dodać do gry tylko nowe karty. Rozgrywka przebiega wtedy zgodnie ze standardowymi zasadami.

# Schronisko

Niektóre zdolności pozwalają umieścić kartę w schronisku. **Umieszczenie karty w schronisku** oznacza położenie jej nad znacznikiem schroniska awerssem do góry. Karty w schronisku gracza mogą na siebie częściowo zachodzić, ale tak, aby inni gracze wciąż widzieli, jakie to karty. Karty w schronisku nie wliczają się do kart na ręce ani przywołanych kart. Ich efekty nie są rozpatrywane i karty te nie mogą być celem innych efektów, chyba że efekt dotyczy schroniska. (Takie efekty mają artefakty).



**Przygarnięcie** karty oznacza zabranie wybranej karty ze schroniska i dodanie jej na ręce.



# Kupowanie zagród

Niektóre artefakty umożliwiają graczom kupowanie zagród (o kupnie mówimy nawet wtedy, gdy koszt wynosi 0).

Po kupieniu zagrody gracz bierze płytkę dodatkowej zagrody i umieszcza ją przed sobą stroną „+1” do góry. Jeśli ma już taką płytkę, odwraca ją stroną „+2” do góry. W ten sposób gracze mogą zdobyć do 2 dodatkowych zagród.



**Wskazówka.** Jeśli miejsce na stole jest ograniczone, gracze mogą grupować przywołane karty według rodzaju karty albo typu efektu i układać jedna na drugiej tak, by tylko dolna część każdej karty była widoczna.

**Przykład grupowania przywołanych kart według typu efektu:**



Gracz, który ma płytkę dodatkowej zagrody odwróconą stroną „+1” do góry, może mieć w swoim obszarze do 5 przywołanych kart w 4. rundzie gry.

# Zdolności artefaktów

Ta sekcja zawiera szczegółowe informacje na temat zdolności artefaktów.



## Flet szczurołapa z Hameln

Zdolność „Przygarnij” tej karty dotyczy tylko Twojego schroniska i nie pozwala przygarniać kart ze schronisk innych graczy.



## Kadzidło

Koszt zakupu zagrody wynosi 3. Zapłać tak samo jak przy przywołaniu stworzenia o koszcie 3. Efekty wpływające na koszt stworzeń nie wpływają na ten koszt.



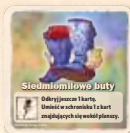
## Klejnot Kukulkana

Możesz użyć tej zdolności dopiero po sprzedaniu karty, zyskaniu magicznych kamieni i sprawdzeniu swojego limitu żetonów magicznych kamieni.



## Pierścień życzeń

Rozpatrz wybrany efekt (czas), gdy używasz zdolności „Pierścienia życzeń” w fazie akcji. Nie musisz czekać na fazę rozpatrywania, żeby rozpatrzyć ten efekt.



## Siedmiomilowe buty

Odkrytą kartę należy umieścić z innymi kartami tego samego rodzaju wokół planszy. Karta umieszczona w schronisku dzięki zdolności tego artefaktu nie musi być nowo odkrytą kartą. Może to być dowolna karta odkryta na początku fazy polowania albo za pomocą tego artefaktu.



## Zwój Thota

Nie możesz ulepszyć 2 razy tego samego magicznego kamienia. Nie możesz dokonać zmiany w odwrotnym kierunku, tj. nie możesz zmniejszyć wartości magicznych kamieni, nawet jeśli efekt kamieni o mniejszej wartości jest dla Ciebie bardziej atrakcyjny.

## Twórcy

**Projekt gry:** Mathieu Rivero, Eric Hong  
**Okładka:** Stefano Martinuz  
**Ilustracje:** Erica Tormen, Gautier Maïa, Jacqui Davis, Jiahui Gao, Stefano Martinuz  
**Kierownik projektu:** Marco Jung  
**Opracowanie:** Tylor Kim  
**Projekt graficzny:** Chong  
**Tłumaczenie:** Jakub Maciejewski  
**Redakcja wersji polskiej:** zespół Rebel

**rebel**

**Importer/Dystrybutor:**  
Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c,  
80-298 Gdańsk, Polska  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl



# Przypomnienie zasad

Gracze nie mogą zapłacić więcej magicznych kamieni, niż jest to wy

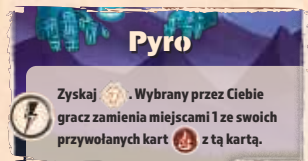
**Przykład.** Jeśli gracz ma i , to aby opłacić koszt 1, może wydać kamieni: i .



Każdy efekt musi zostać aktywowany

**Przykład.** Jeśli gracz ma w zagrodzie i zyskać .

Jedyny wyjątek to sytuacja, gdy gracz nie może użyć efektu tej karty.



Karta nie może zostać przywołana,

**Przykład.** Gracz musi wybrać gracza. Wybrany gracz decyduje, którą kartę zostają w zagrodach tego gracza. Jeśli Zamiana kart nie wywołuje efektów



Jeśli koszt karty został ustalony za pomocą innymi efektami kart, takimi jak obr

**Przykład.** Jeśli gracz ma w zagrodzie przywołuje kartę o koszcie 0, np. „H i wynosi on zawsze 1.

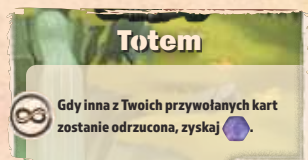


Efekty stałe pozostają aktywne w trakcie zagrodę danego gracza. Efekt karty albo rozpatrywania innego efektu.

**Przykład.** Gracz ma 4 magiczne kamienie, jeśli gracz zyska , zwraca „Talass na przekroczenie limitu magicznych





**Przykład.** Gracz przywołuje „Lokiego” rodzaju. Odnosi się to do wszystkich podczas tur innych graczy „Loki” w








Odrzucenie karty z zagrody oznacza odrzucona poprzez akcję odrzucenia


efekty kart takich jak „Cerber” i „A”  
**Przykład.** Gracz przywołuje „Totem”, który polega na odrzuceniu jej samej. Nie może jednak zyskać , gdy je (po rozpatrzeniu ich efektów), ponie

magane.

ać  albo . Nie może jednak użyć do zapłaty obu

7.

„Hefajstosa”, ale nie ma  ani   , musi stracić 

z nie ma wskazanych kamieni i ma mniej niż : w takim wypadku

**Jeśli nie da się rozpatrzyć w całości jej efektu natychmiastowego.**

(wliczając siebie), który ma przywołaną co najmniej 1 kartę ognia.

ognia zamieni z kartą „Pyro”. Jeśli gracz wybierze siebie, obie karty

żaden z graczy nie ma karty ognia, „Pyro” nie może zostać przywołany.

natychmiastowych (zamieniane karty nie są na nowo przywoływane).

**Przez mocą efektu określającego stały koszt, nie można na niego wpłynąć**

**zmniejszenie kosztu karty.**


„Belfegora”, za przywołanie kart ognia płaci zawsze 1, nawet jeśli

„Pegaz” nie obniża w tym przypadku kosztu kart ognia

**W momencie gry po przywołaniu karty do momentu, gdy opuści ona**

**może zostać aktywowany nawet podczas wykonywania akcji**

enie, a w jego zagrodzie znajduje się „Talassa”. Zgodnie z efektem,

” na swoją rękę. Nawet jeśli gracz odrzuci  ze względu

kamieni, „Talassa” i tak została już zwrócona na rękę.

”. W swojej turze może traktować tę kartę, jakby była dowolnego

3 faz: fazy polowania, fazy akcji i fazy rozpatrywania. Jednak

zagrodzie tego gracza jest traktowany jak karta powietrza.

**Przez odrzucenie 1 z przywołanych kart. Karta może zostać**

**karty (nazywaną również „wypuszczeniem stworzenia”),**

**„Cubis” albo zdolność artefaktu „Cesarska pieczęć”.**

Gdy rozpatruje efekt karty „Smocze jajo” albo „Mandragora”,

może zyskać  dzięki efektowi „Totemu”.

o zagrodę opuszczają „Pyro”, „Popiołek” albo „Tengu”

waż nie są one odrzucane.