

DOLINA ŻYWIŁÓW



rebel



Wkroczyć do fantastycznego świata potworów, duchów i bóstw! Jako łowca będziesz tropić wiele różnych istot, jednak Twoim ostatecznym celem będzie schwytanie potężnych i budzących szacunek smoków. W każdej rundzie będziesz dobierać karty, wykonywać akcje i rozpatrywać efekty przywołanych kart. Zwycięży gracz, który okiełzna najwspanialsze istoty. Znajdziesz wśród nich 70 różnych stworzeń znanych z mitów i legend całego świata, zatem każda rozgrywka będzie unikalna i zaskakująca!

Zawartość

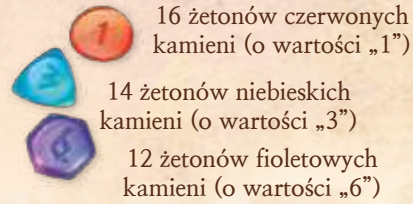
- plansza gry



- plansza punktacji



- 42 żetony magicznych kamieni



- znacznik pierwszego gracza



- pionek Nieskończoności



- znacznik rundy



- 8 znaczników graczy



- 4 znaczniki punktacji



- 70 kart



rewers

awers

- 4 płytki graczy



awers

rewers

Przygotowanie do gry

- 1 Każdy z graczy wybiera kolor i bierze po 2 znaczniki gracza i po 1 płytce gracza w tym kolorze.
- 2 Gracz, który ostatnio widział jakiegoś gada, zostaje pierwszym graczem i otrzymuje znacznik pierwszego gracza.
- 3 Planszę gry i planszę punktacji należy umieścić pośrodku stołu.
- 4 Następnie należy potasować wszystkie karty i utworzyć z nich stos dobierania. Obok tego stosu powinno zostać miejsce na stos kart odrzuconych.
- 5 Znacznik rundy należy umieścić na pierwszym polu toru rund.
- 6 Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz otrzymuje liczbę punktów odpowiadającą swojej kolejności rozgrywania tury. Każdy gracz umieszcza swój znacznik punktacji na odpowiednim miejscu toru punktacji.
- 7 Żetony magicznych kamieni należy umieścić w puli obok planszy.

Pionek Nieskończoności można postawić na środku planszy, by zdjęcia z rozgrywki były ładniejsze. Nie odgrywa innej roli.



Karty



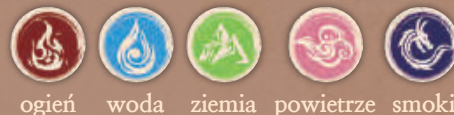
Każda karta reprezentuje 1 istotę.

① Nazwa karty.

② Koszt przywołania karty.

③ Rodzaj karty.

Występuje 5 rodzajów istot:



ogień woda ziemia powietrze smoki

④ Efekt karty.

W grze występują różne efekty, których można użyć na swoją korzyść.

⑤ Typ efektu.

Występują 3 typy efektów:



Natychmiastowy

Efekt jest rozpatrywany wyłącznie w momencie przywołania karty.



Stały

Efekt jest aktywny cały czas po przywołaniu karty.



Aktywny

Efekt aktywuje się raz na rundę w trakcie fazy rozpatrywania.

Glosariusz

Ręka

W czasie gry zdobyte karty umieszcza się na ręce. Najczęściej karty zdobywa się, poskramiając stworzenia.

- Nie należy pokazywać kart na ręce innym graczom.
- Nie ma limitu kart na ręce.

Żetony magicznych kamieni

Żetony magicznych kamieni zyskuje się, sprzedając schwytane stworzenia. Żetonów magicznych kamieni można użyć, by zagrać karte, która znajduje się na ręce, czyli przywołać stworzenie.

Występują 3 typy żetonów magicznych kamieni.



Czerwone kamienie są warte 1.



Niebieskie kamienie są warte 3.



Fioletowe kamienie są warte 6.

- **Uwaga! Limit żetonów magicznych kamieni wynosi 4 (niezależnie od ich typu).**
- Jeśli gracz przekroczy ten limit, musi wybrać 4 żetony, które zachowa, a następnie resztę odrzucić. Należy odrzucić żetony przed wykonaniem innych akcji.
- Nie można wymieniać żetonów kamieni z tymi, które zostały w puli, chyba że efekt karty mówi inaczej. Jeśli gracz zapłaci za kartę więcej, niż wynosi jej koszt, nie otrzymuje różnicy.
- Liczba i typ żetonów w zasobach graczy to jawne informacje.
- Żetony magicznych kamieni są nieograniczone. Gdy ich zabraknie, należy użyć dowolnych zamienników.

Zagroda

- Zagroda to miejsce na stole, w którym gracz umieszcza karty przywołanych stworzeń.
- Liczba zagród, którą może mieć gracz, odpowiada rundzie, która jest rozgrywana. Przykład. W 5. rundzie Grzesiek może mieć 5 zagród.
- **Ważne! Gracz nie może mieć więcej kart, niż ma w sumie zagród. W momencie, gdy liczba przywołanych stworzeń jest równa liczbie zagród, zagrody są pełne.**



Przykład. Grzesiek w 5. rundzie ma 5 przywołanych stworzeń w swoich zagrodach. Nie może przywołać żadnych nowych stworzeń, dopóki nie zwolni 1 z zagród, odrzucając 1 z kart przywołanych stworzeń.



Punkty

Punkty zdobywa się, aktywując efekty niektórych kart. Gdy gracz zdobędzie daną liczbę punktów, przesuwa o tyle miejsc na torze punktacji swój znacznik punktacji. Jeśli dowolny gracz na końcu rundy będzie miał 60 albo więcej punktów, gra się kończy. **Ważne!** Efekty kart mogą powodować utratę punktów. Liczba punktów nie może być mniejsza od 0.

Rozgrywka

Rozgrywka trwa najczęściej od 8 do 10 rund. Każda runda składa się z 3 faz.

Polowanie → Akcje → Rozpatrywanie

W fazie polowania każdy gracz dobiera 2 karty.

W fazie akcji każdy gracz wykonuje wybrane akcje, np. przywoływanie.

W fazie rozpatrywania rozpatruje się Aktywne efekty kart w zagrodach.

Kolejne rundy rozgrywa się tak długo, aż któryś z graczy na końcu rundy będzie miał 60 punktów.

1. Faza polowania

1. Ze stosu dobierania należy odkryć 2 razy więcej kart, niż wynosi liczba graczy.

Następnie należy podzielić je według rodzajów i umieścić w odpowiednich strefach wokół planszy.

Ważne! Gdy stos dobierania się wyczerpie, należy przetasować karty odrzucone i utworzyć z nich nowy stos.

2. Zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera kartę i umieszcza na niej swój znacznik. Gracz nie może wybrać karty, jeśli znajduje się już na niej znacznik gracza.



3. 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. W konsekwencji ostatni gracz wybiera 2 karty jedna po drugiej. Gdy pierwszy gracz umieści znacznik na 2. wybranej przez siebie karcie, kończy się faza polowania.

2. Faza akcji

Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

Gracz może w swojej turze wykonać dowolną liczbę akcji.

W grze występują 4 typy akcji (zob. ramki po prawej).

- Gracz może wykonać akcję tego samego typu kilka razy.
- Gracz może wykonywać akcje w dowolnej kolejności.

Przykład. Martyna przywołuje po raz kolejny stworzenie po tym, jak najpierw przywołała inne stworzenie, a następnie sprzedała kartę.

Jeśli gracz nie może albo nie chce wykonać żadnej akcji, kończy swoją turę.

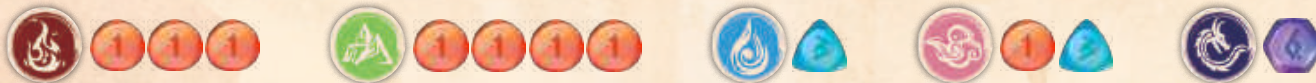
Następnie swoją turę rozgrywa następny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gdy wszyscy gracze rozegrają swoje tury, kończy się faza akcji.

Ważne! Gracz nie może zakończyć swojej tury, gdy jego znacznik gracza znajduje się na karcie stworzenia. By zdjąć go z karty, musi sprzedać albo poskromić stworzenie.

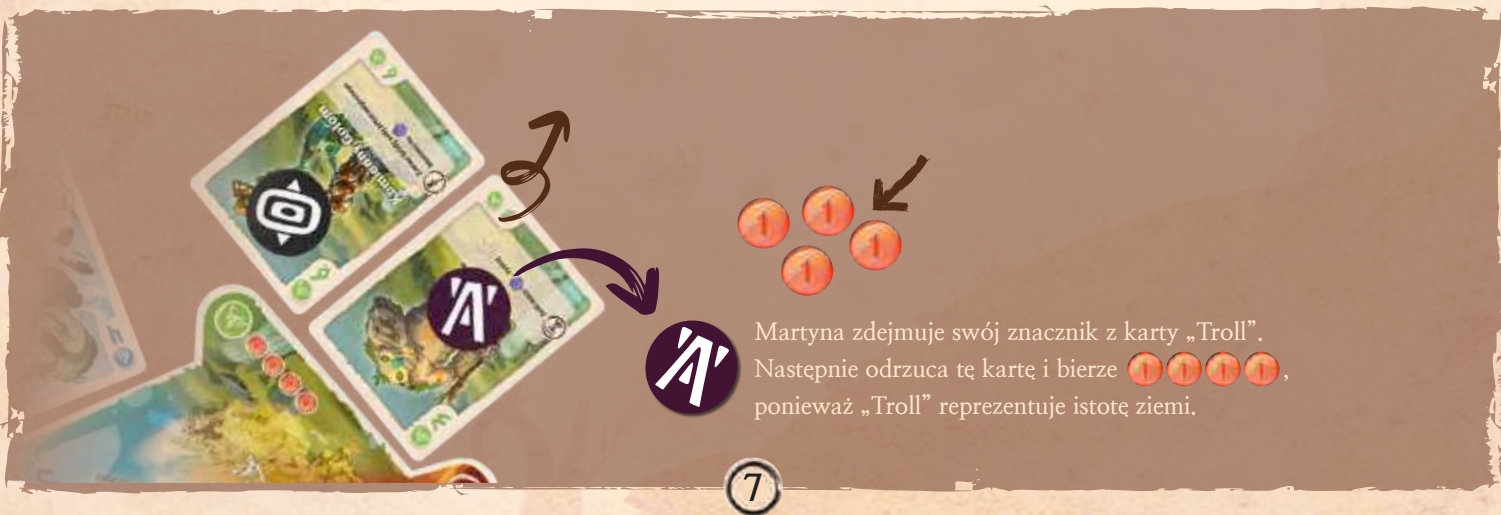


Sprzedaż stworzenia

- By sprzedać kartę, należy zdjąć z niej znacznik gracza umieszczony w fazie polowania. Następnie należy odrzucić odpowiednią kartę i wziąć żetony magicznych kamieni (liczba i typ zależą od rodzaju sprzedanej karty).
- Informacja na temat tego, ile żetonów magicznych kamieni należy wziąć za sprzedaż karty, znajduje się na planszy gry.



- **Uwaga!** Limit żetonów magicznych kamieni wynosi 4 (niezależnie od ich typu).



Poskromienie stworzenia

- By poskromić stworzenie, należy zdjąć z jego karty znacznik gracza umieszczony w fazie polowania. Następnie należy umieścić tę kartę na ręce.
- **Uwaga! Nie ma limitu kart na ręce.**



Grzesiek zdejmuje swój znacznik z karty „Hydra”.
Następnie dobiera „Hydrę” na ręce.

Przywołanie stworzenia

- Na początku należy sprawdzić, czy w zagrodzie są jeszcze miejsca.
- Jeśli nie ma miejsc (jest w nim tyle kart, ile jest miejsc), nie można przywołać kolejnego stworzenia.
- **Ważne! Liczba miejsc w obszarze gracza odpowiada rundzie, która jest rozgrywana.**
- Należy zapłacić koszt karty w żetonach magicznych kamieni i umieścić ją przed sobą awerssem do góry. Jeśli gracz zapłacił za kartę więcej, niż wynosi jej koszt, nie otrzymuje różnicy.
- **Ważne!** Koszt karty może być obniżony za pomocą efektu. Efekty mogą się kumulować. Jednak koszt zagrania koszt nie może być mniejszy niż 0.
- Efekt karty oznaczony jako natychmiastowy musi zostać rozpatrzony od razu po zagraniu karty.

Przykład. By zagrać kartę, której koszt wynosi 4, Martyna może zapłacić:



żetony o łącznej wartości 4.



żetony o łącznej wartości 4.



ALBO

żetony o wartości 6

(Martyna może zapłacić za kartę żetonami, których wartość przekracza koszt karty, ale nie otrzyma różnicy).



Grzesiek chce przywołać kartę „Hydra”.

- 1 Trwa 5. runda, zatem ma 5 miejsc w swoim obszarze. Znaczy to również, że może mieć przed sobą 5 przywołanych kart. Ma przed sobą 2 karty, więc może przywołać „Hydrę”.
- 2 Oplaca koszt karty „Hydra”, który wynosi 4, odrzucając . Umieszcza kartę „Hydra” przed sobą. Karta „Hydra” ma efekt oznaczony jako natychmiastowy, który zostaje wywołany. Grzesiek wybiera i , następnie dobiera odpowiednie żetony.



Wypuszczenie stworzenia

- Odrzucanie kart umieszczonych w obszarze gracza nazywane jest „wypuszczaniem”.
- Koszt wypuszczenia jest równy temu, która runda jest aktualnie rozgrywana.
- **Ważne!** Gracz może wypuścić wyłącznie to stworzenie, które sam przywołał.



W 5. rundzie koszt wypuszczenia jest równy 5.

Martyna płaci , by wypuścić stworzenie. Zapłaciła o 1 więcej, niż wynosił koszt, ale nie otrzyma tej różnicy.

3. Faza rozpatrywania



Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

W swojej turze gracz może aktywować raz każdą kartę, która ma aktywny efekt.

W przypadku wielu takich kart może aktywować je w dowolnej kolejności. Jeśli gracz nie ma żadnych kart z aktywnym efektem albo każdą już raz aktywował, kończy swoją turę. Gdy wszyscy gracze rozegrają swoje tury, kończy się faza rozpatrywania.




Martyna ma 5 kart na ręce.

W jej obszarze są 2 karty z Aktywnym efektem.




Zależnie od tego, które karty aktywuje jako pierwsze, wynik jej tury będzie inny.

Może użyć aktywnego efektu karty „Odyn”, by zdobyć , ponieważ na ręce ma 5 kart, a następnie użyć efektu karty „Gryf”, by dobrać 1 kartę.



ALBO

Może użyć aktywnego efektu karty „Gryf”, by dobrać 1 kartę,

a następnie użyć karty „Odyn” i zdobyć , ponieważ na ręce ma 6 kart.



Koniec rundy

Po zakończeniu fazy rozpatrywania runda się kończy.

Należy sprawdzić, czy spełniony został warunek końca gry. Jeśli nie, rozpoczyna się następna runda. Należy przesunąć znacznik rundy na kolejne pole.

Gracz po lewej stronie pierwszego gracza staje się nowym pierwszym graczem i otrzymuje znacznik pierwszego gracza.



Koniec gry i zwycięstwo

Jeśli na koniec rundy spełniony został warunek końca gry, gra się kończy. Są 2 warunki końca gry.

- Dowolny gracz na koniec rundy ma przynajmniej 60 punktów.
- Kończy się 10. runda.



Jeśli gracz przekroczy próg 60 punktów, obraca swoją płytkę, by to zasignalizować.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy z większą liczbą przywołanych stworzeń.

Jeśli remis dalej pozostaje nierozstrzygnięty, gracze współdzielą zwycięstwo.

Twórcy

Projekt gry: Eric Hong

Okładka: Stefano Martinuz

Ilustracje: Erica Tormen, Gautier Maïa, Jiahui Gao, Stefano Martinuz

Produkcja: Marco Jung

Redakcja wersji angielskiej: Tylor Kim

Projekt graficzny: Chong

Dodatkowa redakcja i korekta wersji angielskiej: Antoine Prono (Transludis)

Tłumaczenie: Paulina Wierzińska-Dębińska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel



© 2023. Mandoo Games Co.,Ltd.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Opublikowane przez Mandoo Games.

www.mandoo games.com

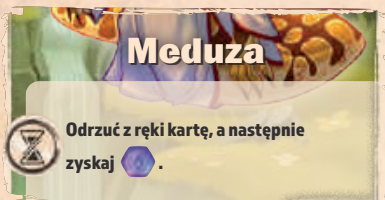


Dziękuję całemu zespołowi Mandoo Games, który ciężko pracował, by wydać tę grę. Dziękuję również każdej osobie, która brała udział w testach tej gry, a w szczególności 이승찬, 김정엽, 박주영, oraz 조원우. Zobaczyli w tej grze potencjał już na samym początku i nieustannie stanowili wsparcie i pomoc.

Eric Hong

Efekty kart

Jeśli efekt karty stoi w sprzeczności z regułami gry, obowiązuje efekt tej karty.

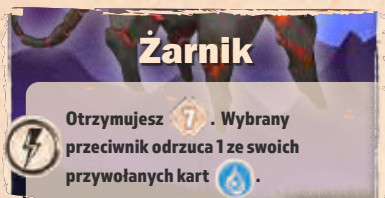


Każdy efekt musi zostać aktywowany.

Przykład. Martyna musi aktywować efekt „Meduzy” w fazie rozpatrywania i odrzucić kartę z ręki, chyba że nie ma kart na ręce.

Jeśli dany efekt nie może zostać rozpatrzony, nie jest aktywowany powiązany z nim efekt.

Przykład. Jeśli Grzesiek nie może odrzucić karty, nie zdobywa 1.



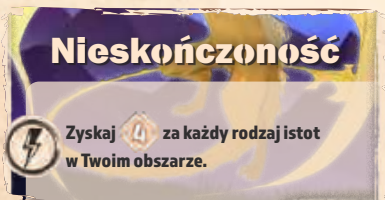
Karta nie może zostać przywołana, jeśli którykolwiek element efektu natychmiastowego nie może zostać rozpatrzony.

Przykład. Grzesiek musi wybrać gracza, który ma przywołaną przynajmniej 1 kartę z rodziny wody. Może wybrać siebie. Wybrany gracz decyduje, którą kartę odrzuca. Jeśli nie ma takiego gracza, nie można przywołać karty „Żarnik”.



Gdy gracz przywołuje kartę z efektem stałym, która wpływa na przywoływanie, to efekt stały tej karty nie wpływa na tę kartę.

Przykład. Grzesiek nie może zdobyć 2, nawet jeśli przywołał „Kappa”, płacąc 2.



Przy rozpatrywaniu efektu natychmiastowego karta z rozpatrywanym efektem jest traktowana jako umieszczona w obszarze, nie na ręce.

Przykład. Martyna może zdobyć 4 za kartę z rodziny smoka, gdy rozgrywa efekt natychmiastowy karty „Nieskończoność”, ponieważ ta karta jest traktowana tak, jak gdyby była już w obszarze Martyny.



Polecenie „zwróć” oznacza, że karta ma wrócić na rękę gracza, który ją przywołał.

Jeśli nie jest wskazany konkretny cel tego polecenia, na rękę ma wrócić karta, która zawiera to polecenie.

Przykład. Jeśli karta „Diablik” została przywołana, w fazie rozpatrywania musi wrócić na rękę gracza, który ją przywołał.