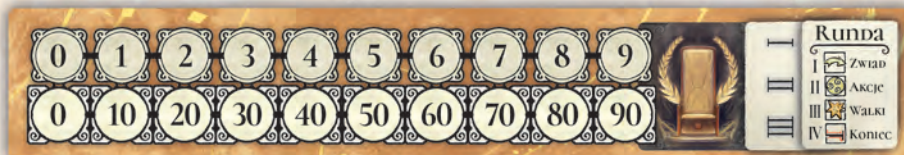




# Evenfall

## Instrukcja

# Zawartość



plansza z torami punktów zwycięstwa i many



3 plansze regionów



52 karty miejsc mocy



58 kart rytuałów



42 karty specjalistów / członków rady



4 żetony punktów zwycięstwa



znacznik pierwszego gracza



znacznik rundy

12 magicznych kamieni

60 znaczników surowców



20 ziół



20 ksiąg



20 mikstur

czerwony magiczny kamień



24 żetony surowców (księga, mikstura, zióło)



44 katalizatory awers: sierp rewers: kula

planszeczka Automy



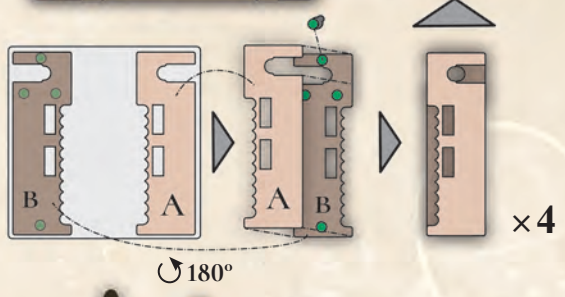


4 planszki klanów  
 Klan Gwiazdy  
 Klan Sfery  
 Klan Ciernia  
 Klan Krzyża

8 żetonów klanów  
 (po 2 dla każdego klanu)



4 kafle pomocy



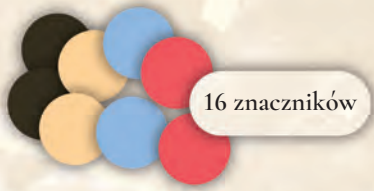
4 karty miejsce początkowych



16 wiedźm



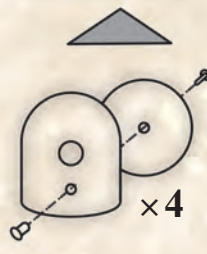
16 mędrców



16 znaczników



4 liczniki many



# PRZYGOTOWANIE GRY



1 Plansze regionów należy obrócić na stronę odpowiadającą liczbie graczy (zgodnie z oznaczeniem w dolnej części plansz). Należy je położyć jedna pod drugą pośrodku stołu, zostawiając między nimi miejsce. „Jeziora Północne” należy umieścić u góry, „Góry Centralne” na środku, a „Zbocza Południowe” na dole. W rozgrywce 1- i 2-osobowej nie używa się regionu „Zbocza Południowe”.

2 Planszę z **torami punktów zwycięstwa** i **many** należy umieścić nad planszami regionów, a następnie na polu magicznego tronu należy położyć tyle żetonów punktów zwycięstwa, ilu jest graczy. **Znacznik rundy** należy umieścić na 1. polu toru rund.



3 Karty **miejsc mocy** należy potasować i utworzyć talię miejsc. Dla każdego regionu należy dobrać 3 albo 4 karty miejsc mocy i umieścić je awersami do góry nad planszami regionów (zgodnie z oznaczeniami na planszach). Talię miejsc należy położyć nad planszą z torami punktów zwycięstwa i many.

4 Karty **rytuałów** i **specjalistów** należy potasować razem i utworzyć **talię główną**. Talię główną należy położyć nad planszą z torami punktów zwycięstwa i many, zostawiając obok miejsce na stos kart odrzuconych.



5 **Magiczne kamienie** należy pomieszać, a następnie umieścić po 4 losowe na każdej planszy regionu stroną z symbolem do góry. Pozostałe magiczne kamienie należy odłożyć do pudełka.

6 **Magiczne kamienie** należy pomieszać, a następnie umieścić po 4 losowe na każdej planszy regionu stroną z symbolem do góry. Pozostałe magiczne kamienie należy odłożyć do pudełka.



7 **Znaczniki surowców** (ziola, mikstury i księgi), **żetony surowców** i **katalizatory** należy umieścić w osobnych stosach w pobliżu plansz regionów w zasięgu wszystkich graczy. Stanowią zasoby ogólne.



# PRZYGOTOWANIE GRACZY

Niektóre elementy graczy mają stronę z symbolem słońca i stronę z symbolem księżyca. Gracze wspólnie decydują, której strony użyją. Zalecamy, aby w pierwszej rozgrywce użyć strony z symbolem słońca. Elementy z symbolem księżyca wprowadzają do rozgrywki asymetrię (zob. więcej na str. 16–17).

Następnie każdy z graczy otrzymuje:

**ZEWNĘTRZNY KRĄG**  
obszar na miejsca mocy i rytuały



obszar na SPECJALISTÓW

**WEWNĘTRZNY KRĄG**  
obszar na miejsca mocy i rytuały



**8** Plansztkę klanu – umieszcza ją przed sobą stroną z symbolem słońca albo księżyca do góry.



**9** Żeton klanu (z symbolem słońca albo księżyca) w kolorze klanu – umieszcza go w odpowiednim zagłębieniu na planszce klanu aktywną stroną do góry.



**10** Kartę miejsca początkowego swojego klanu – kładzie ją odpowiednią stroną do góry (z symbolem słońca albo księżyca) po prawej stronie planszki klanu w obszarze wewnętrznego kręgu:

- Klan Gwiazdy: Krater Nqobantu • Klan Krzyża: Kościół proroków
- Klan Sfery: Wieczne drzewo • Klan Ciernia: Arka Longjiang



**11** 4 **wiedźmy** w kolorze klanu – umieszcza je w górnym zagłębieniu na planszce klanu (w rezerwie).



**12** 4 **mędrców** w kolorze klanu – umieszcza je w dolnym zagłębieniu na planszce klanu (w rezerwie).



**13** 4 **znaczniki** w kolorze klanu – umieszcza po 1 z nich w następujących miejscach:

- na najniższym polu na torze sabatu na swojej planszce klanu,
- na polu „0” na torze many,
- na polu „0” w górnym rzędzie toru punktów zwycięstwa,
- na polu „0” w dolnym rzędzie toru punktów zwycięstwa.



**14** Licznik many i kafel pomocy w kolorze klanu.

Przed pierwszą rozgrywką należy złożyć liczniki many, używając plastikowych nitów.

obszar na członków rady



**15** 3 zioła i 3 mikstury – to surowce początkowe gracza.

Planszka klanu oraz wszystkie elementy na niej i wokół niej stanowią **klan** gracza. W każdej rundzie podczas fazy akcji wszyscy gracze będą dodawać do swoich klanów karty, dlatego powinni mieć wokół planszerek wystarczająco dużo miejsca. Należy wybrać pierwszego gracza. Ten gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza z „Jeziora Północne”. Gracze są teraz gotowi do rozgrywki w *Evenfall*. W przypadku rozgrywki 1-osobowej należy wykonać dodatkowe kroki przygotowania Automy (A1–A3).

# PRZYGOTOWANIE AUTOMY

tor akcji Automy

**ZEWNĘTRZNY KRĄG**



**A1** Umieść plansztkę Automy nad Twoją plansztkę klanu albo obok niej, zostawiając miejsce na karty.



**A2** Weź 4 **znaczniki** w kolorze któregoś z nieużywanych klanów i umieść je w następujących miejscach:

- na najniższym polu na torze sabatu,
- na górnym polu toru akcji Automy (pole z żółtym obrysem),
- na polu „0” w górnym rzędzie toru punktów zwycięstwa,
- na polu „0” w dolnym rzędzie toru punktów zwycięstwa.

**WEWNĘTRZNY KRĄG**



**A3** Umieść 4 **wiedźmy** w wybranym kolorze na odpowiednim polu na planszce Automy. Automa nie używa 4 **mędrców**.

Planszka Automy wskazuje też zewnętrzny krąg, wewnętrzny krąg i obszar na specjalistów. Automa nie zagrywa członków rady, więc nie potrzebuje na nich miejsca.

SPECJALIŚCI



# WPROWADZENIE I CEL GRY

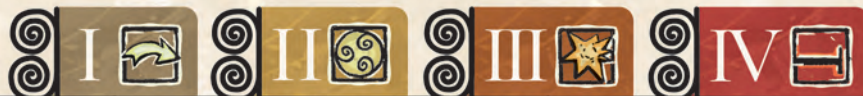
W *Evenfall* każdy z graczy przewodzi potężnemu klanowi wiedźm w trudnych czasach zawirowań i konfliktów. Rozgrywka trwa 3 rundy. Każda runda obejmuje 4 fazy. Na koniec rundy 3 rozgrywka dobiega końca.



Gracz, który zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa, wygra rozgrywkę, a tym samym zasiądzie na magicznym tronie i wprowadzi świat w nową epokę.

## ROZGRYWKA

Każda runda obejmuje 4 fazy:



Faza zwiadu

Faza akcji

Faza walk

KONIEC RUNDY

W fazie zwiadu gracze pobierają surowce, manę i karty, jak wskazują ich planszeczki klanów. W fazie akcji rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje 1 akcję główną i dowolną liczbę akcji darmowych. Gdy wszyscy gracze spasują, faza akcji dobiega końca i rozpoczyna się faza walk – w każdym regionie rozgrywa się walka o trofea i magiczne kamienie. W ostatniej fazie gracze przygotowują się do następnej rundy albo – w rundzie 3 – do punktowania na koniec gry.

### Faza zwiadu



Wszyscy gracze jednocześnie pobierają surowce, manę i karty, jak wskazują ich planszeczki klanów (zob. przykład obok).

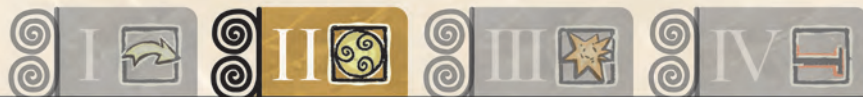
Surowce pobiera się z zasobów ogólnych. Gdy gracz otrzymuje manę albo punkty zwycięstwa, przesuwając znacznik na odpowiednim torze o wskazaną liczbę pól. Karty dobiera się z talii głównej.



**Przykład.** Katarzyna i Adrian używają strony planszetek klanów z symbolem słońca. Dobierają po 6 kart z talii głównej, biorą po 3 księgi z zasobów ogólnych i otrzymują po 2 punkty many.

**Wariant dla doświadczonych graczy.** W rundzie 1 gracze dobierają po 2 dodatkowe karty, a następnie odrzucają 2 dowolne karty z ręki. Dzięki temu gracze mają większą kontrolę i już od samego początku rozgrywki mogą planować strategię.

### Faza akcji



W fazie akcji gracze rozgrywają tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od pierwszego gracza. W swojej turze gracz musi wykonać **1 akcję główną**. Potem turę rozgrywa następny w kolejności gracz.

Jeśli gracz nie może albo nie chce wykonać akcji głównej w swojej turze, musi spasować. Jeśli to robi, nie bierze udziału w pozostałej części tej fazy. **Faza akcji** trwa do momentu, aż **wszyscy gracze spasują**.

W swojej turze gracz może wybrać 1 z **5 akcji głównych**:

1. Odkrycie miejsca mocy.
2. Aktywowanie żetonu klanu.
3. Zagranie karty: rytuału, specjalisty albo członka rady.
4. Aktywowanie pola akcji.
5. Budowa katalizatorów.

Oprócz akcji głównej gracz może w swojej turze wykonać **dowolną liczbę akcji darmowych**. W ramach **akcji darmowej** może odrzucić 2 karty, aby otrzymać 1 dowolny surowiec (zioło, miksturę albo księgę).

AKCJE	
Odkrycie miejsca mocy	
Aktywowanie żetonu klanu (☉)	
Zagranie karty z ręki: specjalisty, członka rady albo rytuału	
Aktywowanie pola akcji (★)	
Budowa katalizatorów (dowolnej liczby):	
→	Kopiuje plony miejsca mocy.
→	Przesunąć się na torze sabatu.
AKCJA DARMOWA (w dowolnej chwili)	→

## 1. ODKRYCIE Miejsca mocy

W ramach tej akcji głównej gracz może wziąć miejsce mocy z 1 z regionów i dodać je do swojego klanu. Miejsca mocy można używać do zbierania plonów w postaci surowców, many, kart lub punktów zwycięstwa. Miejsca mocy są też wymagane do zagrywania rytuałów.

Gracz wybiera 1 miejsce mocy, a następnie bierze ze swojej rezerwy wymaganą liczbę **wiedźm** (zgodnie z symbolami na karcie) i umieszcza je na **okrągłym polu** na **planszy regionu**. Na koniec bierze wybrane miejsce mocy i kładzie je w **zewnętrznym kręgu** po prawej stronie swojej planszeczki klanu.

**Ważne!** Mędrcy nie mogą odkrywać miejsc mocy.



**Przykład.** (1) Katarzyna bierze 2 wiedźmy z rezerwy na swojej planszeczce klanu i umieszcza je na okrągłym polu w regionie „Góry Centralne”.

(2) Odkrywa „Mokradło duchów” i dodaje to miejsce mocy do swojego zewnętrznego kręgu.

**Zewnętrzny krąg.** Zewnętrzny krąg to górny rząd po prawej stronie planszeczki klanu. Z miejsc mocy, które znajdują się w tym rzędzie, można zbierać plony za pomocą żetonu klanu (zob. „Aktywowanie żetonu klanu”). Miejsca mocy i rytuały w zewnętrznym kręgu nie zapewniają punktów zwycięstwa na koniec gry (zob. „Koniec gry”).

## 2. AKTYWOWANIE ŻETONU KLANU

W ramach tej akcji głównej gracz aktywuje efekty swojego żetonu klanu. Gdy gracz aktywuje swój żeton klanu, ogłasza pozostałym graczom, że to robi (ponieważ może to aktywować niektóre efekty). Następnie rozpatruje **efekty** wskazane na żetonie, po czym **odwraca go** na stronę wyczerpaną (z symbolem słońca albo księżyca). Gracz może aktywować swój żeton klanu tylko **raz na rundę**. Wyczerpany żeton zostanie odwrócony z powrotem na stronę aktywną w fazie końca rundy.

Wszystkie żetony z **symbolem słońca** mają takie same efekty:

- Gracz **zbiera plony** z wszystkich miejsc mocy w swoim zewnętrznym kręgu (pomarańczowy symbol).
- Gracz otrzymuje 1 **zioło** i 1 **miksturę**.



żeton klanu: strona aktywna

żeton klanu: strona wyczerpana



**Przykład.** (1) Katarzyna aktywuje swój żeton klanu. Dzięki temu zbiera plony z wszystkich miejsc mocy w swoim zewnętrznym kręgu. W sumie otrzymuje 2 zioła, 2 mikstury i 2 punkty many.

(2) Następnie odwraca żeton klanu na stronę wyczerpaną. W tej rundzie nie może ponownie wykonać tej akcji.

### 3. ZAGRANIE KARTY: RYTUAŁU, SPECJALISTY ALBO CZŁONKA RADY

W ramach tej akcji głównej gracz może zagrać kartę z ręki do swojego klanu. Są dostępne 3 opcje:

- A. ZAGRANIE RYTUAŁU NA MIEJSCE MOCY.
- B. ZAGRANIE SPECJALISTY DO OBSZARU PO LEWEJ STRONIE PŁANSZETKI KLANU.
- C. ZAGRANIE CZŁONKA RADY POD PŁANSZETKĘ KLANU.

rewers



#### Rytuał



#### Specjalista / Członek rady



Uwaga! Kartę przedstawiającą osobę można zagrać jako specjalistę albo członka rady.

#### A. ZAGRANIE RYTUAŁU

Gracz płaci **koszt** do zasobów ogólnych, a następnie umieszcza **rytuał** na wolnym **miejscu mocy** (czyli bez rytuału) w taki sposób, aby **górną część** tego miejsca mocy wciąż była widoczna. Na każdym miejscu mocy może się znajdować tylko 1 rytuał.

Niektóre miejsca mocy zapewniają **premię połączenia**. Premia połączenia aktywuje się, gdy na miejsce mocy zostanie zagrany rytuał.



► Ta premia połączenia zapewnia 1 zioło. Jeśli zagrany rytuał jest artefaktem (ma takie słowo kluczowe), gracz otrzymuje też 2 punkty zwycięstwa.

Rytuały mają 3 rodzaje efektów:



Ten efekt jest stały. Jego opis wskazuje, kiedy się aktywuje.



To efekt natychmiastowy, który aktywuje się raz po zagraniu rytuału.



Niektóre rytuały mają pole akcji. Gracz może aktywować pola akcji na zagrzanych rytuałach (zob. „Aktywowanie pola akcji” str. 10).



**Przykład.** (1) Katarzyna zagrywa „Kielich transmutacji”. Płaci koszt (1 zioło i 2 mikstury) do zasobów ogólnych i umieszcza ten rytuał na „Mokradle duchów”.

(2) „Kielich transmutacji” to artefakt, więc jako premię połączenia oprócz 1 zioła Katarzyna otrzymuje też 2 punkty zwycięstwa. Natychmiast przesuwą swój znacznik na torze punktów zwycięstwa.

(3) Rytuał umieszcza na „Mokradle duchów” w taki sposób, aby wciąż były widoczne symbole plonu i magicznego kamienia.



## B. ZAGRANIE SPECJALISTY

Gracz płaci koszt do zasobów ogólnych, a następnie umieszcza specjalistę po lewej stronie swojej planszeczki klanu. Od tej chwili efekt specjalisty jest aktywny. W talii są po 2 karty każdego specjalisty. *Gracz nie może zagrać 2 specjalistów o takiej samej nazwie!*

Specjaliści mają 3 rodzaje efektów:



Ten efekt jest stały. Jego opis wskazuje, kiedy się aktywuje.



Akcja darmowa. Obróć kartę o 90° i rozpatrz jej efekt. Ten efekt można aktywować raz na rundę.



Ten efekt aktywuje się w fazie walk.

Przykład. (1) Katarzyna zagrywa specjalistę o nazwie „Irena i Przybłęda”. Płaci koszt (2 księgi i 1 zioło) do zasobów ogólnych i umieszcza tę kartę po lewej stronie swojej planszeczki klanu.

(2) Od tej chwili efekt specjalisty jest aktywny. Oznacza to, że Katarzyna może zbierać plony z miejsc mocy natychmiast po ich odkryciu.



## C. ZAGRANIE CZŁONKA RADY

Gracz płaci koszt członka rady wskazany na planszeczce klanu (koszt na karcie należy zignorować). Na przykład w rozgrywce z planszeczkami z symbolem słońca pierwszy członek rady kosztuje 1 księgę, 1 zioło i 1 miksturę. Za każdego kolejnego członka rady należy zapłacić 2 księgi, 2 zioła i 2 mikstury. Po zapłaceniu odpowiedniego kosztu gracz wsuwa kartę pod planszeczkę klanu w taki sposób, aby był widoczny tylko efekt w dolnej części tej karty. Efekt specjalisty i słowa kluczowe nie są aktywne.

Członkowie rady mają 3 rodzaje efektów:



Ten efekt jest stały. Jego opis wskazuje, kiedy się aktywuje.

**KONIEC RUNDY.** Ten efekt aktywuje się raz na koniec każdej rundy.

**KONIEC GRY.** Ten efekt aktywuje się raz podczas punktowania na koniec gry.

Przykład. (1) Katarzyna zagrywa członka rady. To pierwszy członek rady w jej klanie, więc płaci 1 księgę, 1 zioło i 1 miksturę. Wsuwa kartę pod planszeczkę klanu.

(2) Od tej chwili dzięki stałemu efektowi tego członka rady Katarzyna będzie otrzymywać 2 punkty zwycięstwa za każdym razem, gdy odkryje miejsce mocy.



## 4. AKTYWOWANIE POLA AKCJI

W ramach tej akcji głównej gracz bierze **1 wiedźmę albo 1 mędrca** z rezerwy na swojej planszecie klanu i umieszcza **na polu akcji**, a następnie rozpatruje **efekt** tego pola. Pola akcji znajdują się na planszach regionów i na niektórych kartach rytuałów. **Każde pole akcji może zajmować tylko 1 wiedźma/mędrzec**, chyba że wskazano inaczej. Gdy pole akcji jest zajęte przez wiedźmę albo mędrca, nie może być ponownie aktywowane.



Wiedźmy mogą aktywować **wszystkie pola akcji** w klanie i na planszach regionów.



Mędrce mogą aktywować **pola akcji TYLKO w wewnętrznym kręgu!** Niektóre efekty pozwalają złamać tę zasadę.

*Przypomnienie.* Wewnętrzny krąg to dolny rząd po prawej stronie planszетки klanu.



pole akcji

Czasem efekt pola akcji ma koszt. Takie efekty mają symbol strzałki – koszt jest wskazany po jej lewej stronie. Aby rozpatrzyć efekt z kosztem, najpierw należy zapłacić ten koszt. Jeśli efekt nie ma symbolu strzałki, można go aktywować za darmo (zob. przykłady niżej).

Pola akcji w regionach:



### Jeziora Północne

Odrzuć 1 kartę, aby otrzymać 3 surowce w dowolnej kombinacji.



### Góry Centralne

Dobierz 3 karty z talii głównej **albo** wykonaj przeniesienie i dobierz 2 karty z talii głównej.



### Zbocza Południowe

Wydadź 1 surowiec, aby otrzymać 2 surowce w dowolnej kombinacji i 3 punkty many.



**Przeniesienie.** Za każdym razem, gdy gracz rozpatruje efekt przeniesienia, może **przenieść 1 miejsce mocy** ze swojego **zewnątrznego kręgu** do swojego **wewnętrznego kręgu**. Jeśli na **przenoszonym miejscu mocy** znajduje się **rytuał**, również zostaje **przeniesiony** łącznie z jego katalizatorami (jeśli jakiegoś ma). Gracz może zrezygnować z przeniesienia, jeśli nie chce go użyć.

*Przypomnienie.* Miejsca mocy i rytuały zapewniają punkty zwycięstwa tylko, jeśli znajdują się w wewnętrznym kręgu. Ponadto pola akcji w wewnętrznym kręgu można aktywować za pomocą mędrców.

**Przykład użycia wiedźmy.** (1) Katarzyna aktywuje wiedźmą pole akcji w regionie „Jeziora Północne”. (2) Odrzuca 1 kartę i otrzymuje 3 surowce w dowolnej kombinacji. Bierze 3 księgi.

**Przykład użycia mędrca.** (1) Katarzynie udało się przenieść „Mokradło duchów” z „Kielichem transmutacji” do wewnętrznego kręgu. Może zatem aktywować pole akcji rytuału za pomocą mędrca. Bierze mędrca z rezerwy na swojej planszecie klanu i umieszcza go na polu akcji. (2) Płaci 2 surowce, aby otrzymać 3 surowce w dowolnej kombinacji i 1 punkt zwycięstwa.

## 5. BUDOWA KATALIZATORÓW

W ramach tej akcji głównej gracz może zbudować na swoich rytuałach **dowolną liczbę** katalizatorów (**sierpów** lub **kul**). Każdy rytuał ma co najmniej 1 pole budowy katalizatora. Gracz musi wydać surowce za każdy sierp i każdą kulę, które buduje za pomocą tej akcji.



Pole budowy katalizatora. Można na nim zbudować sierp albo kulę.



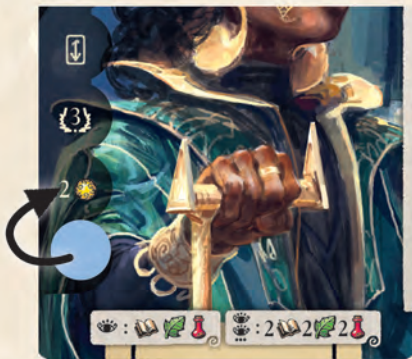
**Sierp.** Wydadź 1 ziolo, aby zbudować sierp (zob. kafel pomocy). Weź go z zasobów ogólnych i umieść na pustym polu budowy.

Podczas zbierania plonów każdy **sierp kopiuje plony** swojego miejsca mocy (zob. przykład niżej).



**Kula.** Wydadź 2 mikstury, aby zbudować kulę (zob. kafel pomocy). Weź ją z zasobów ogólnych i umieść na pustym polu budowy.

Za każdą zbudowaną kulę **przesuń się** o 1 pole na **torze sabatu**. Tor sabatu opisano niżej.



**Tor sabatu.** Tor sabatu znajduje się po lewej stronie planszeczki klanu. Za każdym razem, gdy gracz **przesuwa się na torze sabatu**, przesuwają swój znacznik o 1 pole w górę. Natychmiast otrzymuje **premię** z pola, na którym umieścił znacznik. A zatem gdy przesunie znacznik po raz pierwszy, otrzyma 2 punkty many. Gdy przesunie go po raz drugi, otrzyma 3 punkty zwycięstwa.

Niektóre efekty pozwalają przesunąć się na torze sabatu (między innymi zbudowanie kuli). Jeśli gracz przesunie się o kilka pól w tej samej turze, otrzymuje premię z każdego pola, o które się przesunął.

Jeśli gracz dotrze do **końca** toru sabatu, otrzymuje **2 punkty zwycięstwa** za każde kolejne pole, o które miałby się przesunąć.



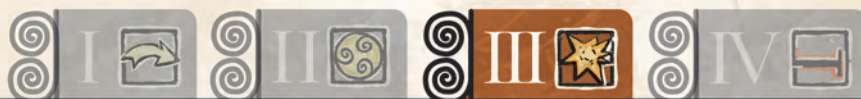
**Przykład.** (1) Katarzyna buduje w swojej turze 3 katalizatory: 2 sierpy („Zniekształcenie przestrzeni” ma 2 pola budowy) i 1 kulę. Płaci do zasobów ogólnych 2 ziolo i 2 mikstury, a następnie umieszcza sierpy i kulę na pustych polach budowy.

(2) Jako że zbudowała kulę, przesuwają się o 1 pole na torze sabatu. Dzięki temu może wykonać przeniesienie.

(3) Postanawia skorzystać z tej możliwości i przenieść się do wewnętrznego kręgu „Sanktuarium” z „Filarą energii”.

Od tej chwili za każdym razem, gdy będzie zbierać plony z „Mokradła duchów”, otrzyma w sumie 3 ziolo, ponieważ każdy sierp kopiuje plon tego miejsca mocy.

# Faza walk



Gdy wszyscy gracze spasują w fazie akcji, rozpoczyna się faza walk. W tej fazie klany graczy walczą w poszczególnych regionach, aby zdobyć trofea i magiczne kamienie. Walki zawsze rozpatruje się według tych samych zasad w następującej kolejności:

Pierwsza walka rozgrywa się w regionie „Jeziora Północne”,

druga w regionie „Góry Centralne”,

a trzecia w regionie „Zbocza Południowe”.



## Efekty:

Przed rozpoczęciem fazy walk należy sprawdzić, czy aktywują się w tej fazie jakieś efekty.

Takie efekty są oznaczone symbolem fazy walk:



**Walka.** W walce uczestniczy każdy gracz, który ma w danym regionie co najmniej 1 wiedźmę albo mędrca (mędrcy mogą się znaleźć na planszach regionów tylko dzięki niektórym efektom). Wszyscy gracze uczestniczący w walce biorą swoje liczniki many. Następnie każdy z nich potajemnie decyduje, ile punktów many (maksymalnie 9) chce wydać, aby zwiększyć swoją siłę w walce.

Gdy wszyscy podejmą decyzję, jednocześnie ujawniają wartości na swoich licznikach. Każdy musi teraz wydać tyle punktów many, ile wskazuje jego licznik – cofa swój znacznik na torze many o odpowiednią liczbę pól. Następnie gracze sprawdzają, który z nich ma największą siłę.

**Siła gracza** jest równa **sumie jego wiedźm i mędrców w regionie oraz wydanych punktów many**.

**Przykład.** Siła niebieskiego klanu wynosi 9 (2 wiedźmy + 1 mędrzec + 6 punktów many = 9).



**Trofea.** Gracze uczestniczący w walce otrzymują trofea odpowiednio do ich siły w walce. Lista trofeów znajduje się po prawej stronie każdej planszy regionu. Aby otrzymać trofeum, gracz musi osiągnąć siłę równą co najmniej wskazanej wartości. Jeśli siła wynosi 4 albo 5, gracz otrzymuje trofeum oznaczone „4+”. Jeśli siła wynosi 6 albo 7, gracz otrzymuje trofeum oznaczone „4+” **oraz** trofeum oznaczone „6+”. Jeśli siła wynosi 8 albo więcej, gracz otrzymuje **wszystkie** 3 trofea.



**Magiczny kamień.** Oprócz trofeów gracz z najwyższą siłą otrzymuje dowolny magiczny kamień z regionu, w którym toczyła się walka, i umieszcza go w swoim klanie. W razie remisu walkę wygrywa ten z remisujących, który wydał najwięcej many. Jeśli remis się utrzymuje, należy go rozstrzygnąć na korzyść gracza pierwszego w aktualnej kolejności rozgrywania tur (licząc od gracza, który ma teraz znacznik pierwszego gracza).

**Magiczne kamienie** mają zdolność **podwojenia punktów zwycięstwa** zapewnianych na **koniec gry** przez rytuał znajdujący się w **wewnętrznym kręgu**. Zdolność ta działa jednak tylko wtedy, gdy magiczny kamień odpowiada symbolowi magicznego kamienia na miejscu mocy (pod nazwą). Magiczne kamienie umieszcza się na miejscach mocy podczas punktowania na koniec gry. Magiczne kamienie, których nie można umieścić, nie mają efektu.



Gracz, który wygrał walkę w regionie „Jeziora Północne”, oprócz trofeów i magicznego kamienia natychmiast otrzymuje **również znacznik pierwszego gracza**, co może zaważyć na rozstrzygnięciu remisów w kolejnych walkach.



Po wykonaniu powyższych kroków należy przejść do walki w następnym regionie. Po zakończeniu walki w regionie „Zbocza Południowe” faza walki dobiega końca.

## Sytuacje specjalne:

Jeśli w walce uczestniczy tylko 1 gracz, ten gracz automatycznie wygrywa i otrzymuje magiczny kamień. Jeśli chce, może wydać punkty many, aby zwiększyć swoją siłę i zdobyć 1 albo więcej trofeów. Jeśli w regionie nie ma żadnych wiedźm ani mędrców, nie odbywa się w nim walka (należy go pominąć).



### Przykład walki

(1) Katarzyna (niebieski klan) i Adrian (czarny klan) walczą w regionie „Jeziora Północne”. Siła Katarzyny wynosi 6 (1 wiedźma + 1 mędrzec + 4 punkty many). Siła Adriana też wynosi 6 (3 wiedźmy + 3 punkty many). Obydwoje cofają swoje znaczniki na torze many o tyle pól, ile wydali punktów many.

(2) Obydwoje otrzymują trofea oznaczone „4+” i „6+”, czyli dobierają po 1 karcie z talii głównej i otrzymują po 3 punkty zwycięstwa.

(3) Obydwoje mają siłę 6. Katarzyna wydała jednak więcej many, więc to ona wygrywa walkę i otrzymuje dowolny magiczny kamień.


(4) Walka toczyła się w regionie „Jeziora Północne”, więc Katarzyna otrzymuje też znacznik pierwszego gracza.

## KONIEC RUNDY



W tej fazie gracze przygotowują się do następnej rundy.

Na koniec rundy 1 i 2 gracze jednocześnie wykonują następujące kroki:

- aktywowanie efektów końca rundy (w dowolnej kolejności),
- uzupełnienie pustych pól w każdym regionie **nowymi miejscami mocy** z talii miejsc,
- powrót wszystkich wiedźm i mędrców do rezerwy na planszecie klanu,
- odwrócenie żetonu klanu na stronę aktywną,
- obrócenie wszystkich kart z efektem  do pozycji wyjściowej,
- przesunięcie znacznika rundy o 1 pole do przodu.

Następnie gracze przechodzą do kolejnej rundy, która rozpoczyna się od fazy zwiadu.

Na koniec rundy 3 gracze aktywują wszystkie efekty końca rundy (w dowolnej kolejności), a następnie przechodzą bezpośrednio do rozpatrzenia końca gry.



# KONIEC GRY



Po 3 rundach rozgrywka dobiega końca. Gracze odrzucają wszystkie karty z ręki i odkładają do zasobów ogólnych wszystkie surowce, które im zostały. Następnie umieszczają wszystkie **magiczne kamienie** na **miejscach mocy** w swoich **wewnętrznych kręgach** tak, aby magiczny kamień odpowiadał symbolowi na miejscu mocy. Magiczny kamień **podwaja wartość punktową rytuału**, który znajduje się na danym miejscu mocy. Na każdym miejscu mocy może się znajdować tylko 1 magiczny kamień. Teraz gracze przechodzą do punktowania na koniec gry.

Każdy gracz dodaje do swojego aktualnego wyniku punkty zwycięstwa z następujących źródeł:

1. Punkty zwycięstwa zapewniane przez wszystkich **specjalistów** w klanie gracza.
2. Punkty zwycięstwa zapewniane przez **członków rady** z efektem **końca gry**.
3. Punkty zwycięstwa zapewniane przez **rytuały** i **miejsca mocy** w **wewnętrznym kręgu** (magiczny kamień podwaja wartość punktową rytuału).

Gdy gracz przekroczy 100 punktów zwycięstwa, bierze żeton punktów zwycięstwa z magicznego tronu, po czym przesuwają swoje znaczniki z powrotem na pola „0” i kontynuują liczenie.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa grę. W razie remisu wygrywa ten z remisujących, któremu zostało najwięcej many. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

The image shows a game board for the 'Klan Gwiazdy' (Star Clan) player. On the left, three specialist cards are shown: **ALWYN CHCIWY** (2 points), **HWA WIELKA PRZYWOŁAWCZKA** (2 points), and **HOA ZWIWARKA** (3 points). A circled '1' points to these cards. In the center, the clan card for **KLAN GWIAZDY** is shown with a score of 6. A circled '2' points to the 'KONIEC GRY' (End of Game) effect on the clan card. On the right, several ritual cards are shown: **Ruiny** (2 points), **KOCI DORADCA** (3 points), **BRATER NQOBANTU** (1 point), **MISTYCZNY SŁOŃ** (2 points), **MAGICZNY ROCIÓŁ** (2 points), and **ŻYWA SKARZYŃKA** (2 points). A circled '3' points to the 'MAGICZNY ROCIÓŁ' card, which has a 'x2' multiplier. The board also shows a 'MISTYCZNE ŹRÓDŁO' (Mystical Spring) and a 'SANKTUARIUM' (Sanctuary) card.

Przykład punktowania na koniec gry. W trakcie rozgrywki Katarzyna zdobyła 79 punktów zwycięstwa. Na koniec gry do tego wyniku dodaje:

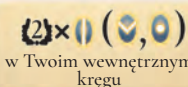
- (1) 6 punktów zwycięstwa za 3 specjalistów,
- (2) 8 punktów zwycięstwa za członka rady,
- (3) 12 punktów zwycięstwa za rytuały i 3 punkty zwycięstwa za „Sanktuarium”.

W sumie Katarzyna zdobyła 108 punktów zwycięstwa. „Koci doradca” nie zapewnił jej punktów, ponieważ wciąż jest w zewnętrznym kręgu.

## EFEKTY NIEKTÓRYCH KART



Otrzymujesz wskazaną liczbę punktów zwycięstwa za każdy sierp (albo każdą kulę) w Twoim klanie. Wszystkie karty z lewej strony Twojej planszeczki, z jej prawej strony i pod nią są częścią Twojego klanu.



Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdy magiczny kamień wskazanego rodzaju i za każdy taki symbol w Twoim wewnętrznym kręgu.



Usunąć ze swojego klanu rytuał razem ze znajdującymi się na nim katalizatorami. Usunięty rytuał odłóż do pudełka. Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa, 1 miksturę i 1 zioło. Wszystkie wiedźmy/mędrców z uszanowanego rytuału odłóż do rezerwy na swojej planszeczce klanu. Będziesz mógł ich ponownie użyć.



Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdą widoczną kartę ze słowem kluczowym „chowaniec” w Twoim klanie. Mogą to być zarówno specjaliści, jak i rytuały w zewnętrznym kręgu i wewnętrznym kręgu.



Natychmiast otrzymujesz 2 punkty many. Dodatkowo przenieś wszystkie wiedźmy/mędrców z rytuału do regionu. W fazie walk zwiększą Twoją siłę w walce w tym regionie. Nie aktywujesz w ten sposób pola akcji danego regionu. Pole akcji, z którego przeniosłeś wiedźmy/mędrców, jest znów dostępne.



Wybierz region. Uzupełnij wszystkie puste miejsca w tym regionie nowymi kartami z talii miejsc. Następnie odkryj dowolne miejsce mocy w tym regionie. Ten efekt pozwala Ci odkryć miejsce mocy bez użycia wiedźm.



Za każdym razem, gdy zbierasz plony z miejsca mocy, otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa. Jeśli zbierasz plony z kilku miejsc mocy, za każde z nich otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa. Ten stały efekt aktywuje się również wtedy, gdy dzięki efektowi zbierasz plony z miejsc mocy w innym klanie.



Gdy budujesz katalizatory, zamiast płacić ich standardowy koszt, możesz wydać 2 punkty many, aby zbudować sierp, lub 3 punkty many, aby zbudować kulę.



Za każdym razem, gdy odrzucasz kartę, otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa.

**Przypomnienie.** W ramach akcji darmowej możesz odrzucić 2 karty, aby otrzymać 1 dowolny surowiec. Karty usunięte nie są kartami odrzuconymi, więc nie aktywują tego efektu.



Po aktywowaniu efektu (obróć kartę o 90°) umieść mędrców na dowolnym specjalistę w klanie przeciwnika. Dopóki mędrzec się tam znajduje, efekt tego specjalisty jest aktywny również dla Ciebie. W fazie końca rundy odłóż tego mędrców do rezerwy na swojej planszeczce klanu.



Na koniec gry policz wszystkie widoczne symbole surowców wskazane jako plony na kartach w wewnętrznym kręgu i zewnętrznym kręgu. Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy z tych symboli. Jeśli miejsce mocy z symbolem surowca ma sierp, otrzymujesz 1 dodatkowy punkt zwycięstwa.



W fazie walk, gdy wszyscy gracze ujawnią wartości na licznikach many, możesz zmniejszyć albo zwiększyć wartość na swoim liczniku o maksymalnie 2. Jeśli chcesz, możesz dodać albo odjąć tylko 1. Możesz też nie zmieniać ustawienia licznika. Ostateczna wartość nigdy nie może być wyższa niż 9. Jeśli 2 graczy ma tego specjalistę, rozpatrują jego efekt jednocześnie. Jeśli uczestniczysz w kilku walkach w tej samej rundzie, ten efekt aktywuje się w każdej walce.

## ☉ SYMBOL KSIĘŻYCA ☉

W rozgrywkach w *Evenfall* można też używać elementów z symbolem księżyca, które wprowadzają do gry asymetrię. Należy wtedy przygotować wszystkie elementy gry z symbolem księżyca. Dzięki nim klany będą mieć specjalne zdolności i efekty. Zasady gry pozostają bez zmian. Efekty i zdolności, które stanowią wyjątki od standardowych zasad, są przedstawione w formie tekstu albo symboli.

### EFEKTY I ZDOLNOŚCI KLANÓW

## ☉ KLAN GWIAZDY

- (1) Podczas fazy zwiadu gracz dobiera 9 kart z talii głównej.
- (2) Gdy gracz aktywuje swój żeton klanu, zbiera plony z wszystkich miejsc mocy w swoim zewnętrznym kręgu.
- (3) W ramach akcji darmowej gracz może w dowolnym momencie w swojej turze odrzucić 1 kartę, aby otrzymać 1 dowolny surowiec albo 1 punkt many.
- (4) Tor sabatu jest taki sam jak na stronie planszeczki z symbolem słońca.
- (5) Pierwszego członka rady gracz zagrywa za darmo. Za każdego kolejnego członka rady płaci 1 księgę, 1 zioło i 1 miksturę.
- (6) Miejsce początkowe ma premię połączenia: gracz odrzuca 1 kartę, aby otrzymać 3 surowce w dowolnej kombinacji.



## ☉ KLAN KRZYŻA

- (1) Podczas fazy zwiadu gracz dobiera 5 kart z talii głównej, otrzymuje 3 księgi i 2 punkty many.
- (2) Gdy gracz aktywuje swój żeton klanu, zbiera plony z wszystkich miejsc mocy w swoim zewnętrznym kręgu, a następnie wybiera dowolne pole na torze sabatu, do którego już dotarł, i otrzymuje jego premię.
- (3) Wiele pól na torze sabatu wskazuje 2 premie oddzielone ukośnikami. Gdy gracz otrzymuje premię z takiego pola, musi wybrać 1 z 2 wskazanych premii.
- (4) Na planszeczce klanu znajduje się dodatkowe pole akcji, które można aktywować wiedźmą: gracz przesuwa się na torze sabatu i traktuje symbol „/” jak symbol „+” (oznacza to, że otrzymuje obydwie premie).
- (5) Koszt zagrania członków rady jest taki sam jak na stronie planszeczki z symbolem słońca.
- (6) Miejsce początkowe ma premię połączenia: gracz przesuwa się na torze sabatu i traktuje symbol „/” jak symbol „+” (oznacza to, że otrzymuje obydwie premie).







## 6 Klan SFERY

- (1) Podczas fazy zwiadu gracz dobiera 6 kart z talii głównej, otrzymuje 3 księgi i zbiera plony ze swojego zewnętrznego kręgu.
- (2) Gdy gracz aktywuje swój żeton klanu, otrzymuje 1 punkt many za każde miejsce mocy w swoim zewnętrznym kręgu.
- (3) Tor sabatu jest inny niż na stronie planszki z symbolem słońca. Na przykład w ramach pierwszej premii gracz dobiera miejsce mocy z talii miejsc i umieszcza je awersem do góry w swoim zewnętrznym kręgu.
- (4) Gracz może używać mędrców, aby aktywować pola akcji w swoim zewnętrznym kręgu (zgodnie ze standardowymi zasadami mędrcy mogą aktywować tylko pola akcji w wewnętrznym kręgu).
- (5) Koszt zagrania członków rady jest taki sam jak na stronie planszki z symbolem słońca.
- (6) Na miejscu początkowym znajduje się informacja dotycząca przygotowania do gry (nie jest to premia połączenia). W ramach przygotowania gracz umieszcza w swoim zewnętrznym kręgu „Wieczne drzewo” i „Jaskinię” bez premii połączenia.



## Klan CIERNIA

- (1) Podczas fazy zwiadu gracz dobiera 5 kart z talii głównej, otrzymuje 3 księgi i 3 punkty many.
- (2) Gdy gracz aktywuje swój żeton klanu, zbiera plony z wszystkich miejsc mocy w swoim zewnętrznym kręgu.
- (3) Tor sabatu jest taki sam jak na stronie planszki z symbolem słońca.
- (4) Koszt zagrania członków rady jest taki sam jak na stronie planszki z symbolem słońca.
- (5) W ramach akcji darmowej gracz może umieścić magiczny kamień na 1 z pól na swojej planszce klanu, aby rozpatrzyć efekt tego pola. Na koniec gry gracz wciąż może umieścić użyte w ten sposób magiczne kamienie na miejscach mocy, aby podwoić punkty zwycięstwa zapewniane przez znajdujące się na tych miejscach mocy rytuały.
- (6) Miejsce początkowe ma premię połączenia: gracz otrzymuje czerwony magiczny kamień z zasobów ogólnych.



Czerwonego magicznego kamienia gracz może użyć jak innych magicznych kamieni, czyli do aktywowania 1 z pól na swojej planszce klanu i do podwojenia punktów zwycięstwa zapewnianych przez rytuał w swoim wewnętrznym kręgu. W tym drugim przypadku czerwony magiczny kamień liczy się jednak jako kamień uniwersalny, więc na koniec gry można go umieścić na dowolnym miejscu mocy z symbolem magicznego kamienia.



# Automa



W *Evenfall* można też grać solo przeciw Automie. Struktura rozgrywki 1-osobowej jest taka sama jak rozgrywki wieloosobowej, należy jednak wprowadzić kilka zmian w zasadach.

Na początku rozgrywki wybierz **poziom trudności** (zob. niżej opis pola akcji z symbolem X punktów zwycięstwa). Wpłyne on na liczbę punktów zwycięstwa, które Automa zgromadzi w trakcie rozgrywki. W **fazie zwiadu** i w **fazie końca rundy** **Automa jest nieaktywna**, czyli nie otrzymuje żadnych surowców ani nie rozpatruje żadnych efektów. W fazie akcji zawsze Ty jesteś pierwszym graczem, nawet jeśli Automa wygra walkę w regionie „Jeziora Północne” (czyli zgodnie ze standardowymi zasadami przejęłaby znacznik pierwszego gracza). Gdy rozpatrujesz efekty, które odnoszą się do przeciwników, traktuj Automę jak innego gracza (np. możesz skopiować efekt specjalisty Automy; Automa może otrzymywać korzyści w wyniku Twoich efektów). Za każdym razem, gdy wykonasz akcję główną, po Twojej turze Automa rozegra swoją turę. Jeśli Automa miałaby otrzymać surowce, karty lub manę, zamiast nich otrzymuje punkty zwycięstwa.

## Automa w fazie akcji

Tura Automy obejmuje następujące kroki:

- Dobierz **wierzchnią kartę** z talii głównej i połóż ją awerssem do góry na stosie kart odrzuconych.
- Przesuń **znacznik na torze akcji** Automy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o tyle **pól**, ile wynosi **wartość punktowa** odrzuconej karty.
- Za każdym razem, gdy znacznik dotrze do **pola z żółtym obrysem**, musi się na nim **zatrzymać** niezależnie od tego, ile jeszcze pól miałby się przesunąć.
- Wykonaj **akcję Automy wskazaną na polu**, na którym znacznik się zatrzymał. Jeśli wykonanie tej akcji jest niemożliwe, przesuń znacznik o 1 dodatkowe pole.

Po wykonaniu akcji Automy znów rozpoczyna się Twoja tura. Jeśli spasujesz w swojej turze, Automa również pasuje. Oznacza to, że Automa rozegra tyle samo tur co Ty. Gdy spasujecie, przejdź do fazy walk.



Automa odkrywa miejsce mocy w regionie „Jeziora Północne” albo „Góry Centralne”. Wybiera 1. dostępne miejsce mocy od lewej i umieszcza w danym regionie odpowiednią liczbę wiedz. Za pomocą **ostatniej wiedzy** Automa może odkryć miejsce mocy, które wymaga 2 wiedz.



Automa dobiera 1 kartę z talii głównej i dodaje ją do swojego klanu za darmo:

**Specjalista.** Umieść tę kartę po lewej stronie planszki Automy. Zignoruj efekt zagranej karty. Efekty specjalistów są nieaktywne dla Automy.

**Rytuał.** Automa zagrywa rytuały w pierwszej kolejności na miejsca mocy z premią połączenia. Sprawdza miejsca mocy od lewej do prawej. Jeśli Automa aktywuje premię połączenia, zamiast surowców, many i kart otrzymuje punkty zwycięstwa. Otrzymuje też punkty zwycięstwa za pasujące słowa kluczowe. Zignoruj jednak efekt zagranej karty.

Efekty rytuałów są nieaktywne dla Automy.



Automa **przesuwa się na torze sabatu**. Otrzymuje premię z pola.



Automa dobiera wierzchnią kartę z talii miejsc i umieszcza ją awerssem do góry w zewnętrznym kręgu.



Automa zbiera płony z zewnętrznego kręgu. Zamiast surowców, many i kart otrzymuje punkty zwycięstwa.

Znacznik Automy **nigdy nie może minąć pól z żółtym obrysem** na torze akcji. Jeśli miałby minąć takie pole, zatrzymuje się na nim.



Automa otrzymuje X punktów zwycięstwa i przesuwa się na torze sabatu. X odpowiada wybranemu na początku rozgrywki poziomowi trudności:

- Uczeń: X = 1
- Wiedźma: X = 3
- Mistrz: X = 4
- Następca tronu: X = 5



Automa **przenosi 1 miejsce mocy, na którym znajduje się rytuał**. W pierwszej kolejności wybiera miejsce mocy z rytuałem o największej wartości punktowej, a jeśli musi wybierać z kilku równorzędnych opcji, przenosi to z rozważanych miejsc, które znajduje się najbardziej z lewej.



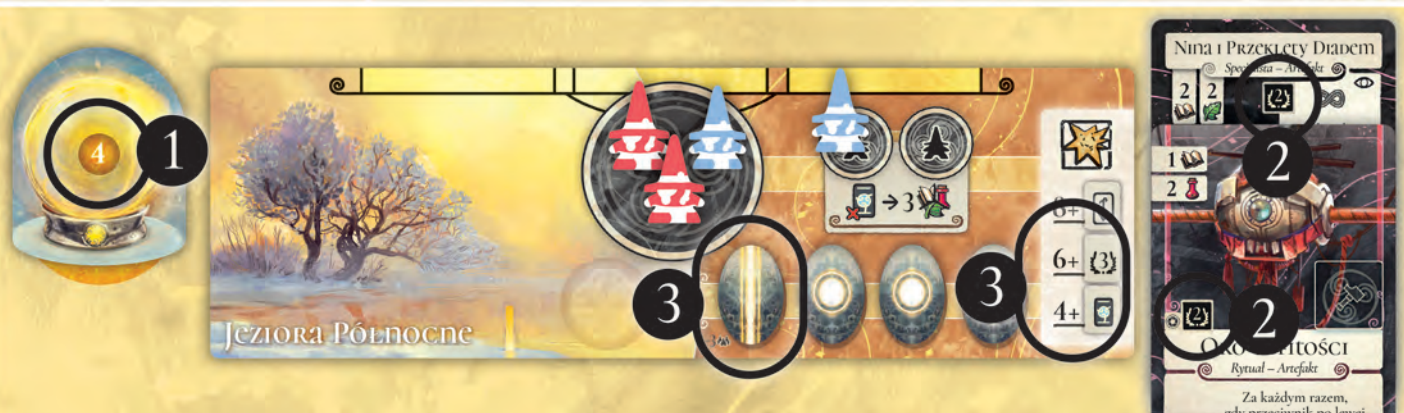
**Przykładowa tura Automy.** (1) Dobierasz i odrzucasz kartę wartą 3 punkty zwycięstwa. (2) Przesuwasz znacznik na torze akcji Automy o 3 pola. Znacznik zatrzymuje się na polu „Góry Centralne”, czyli Automa odkrywa miejsce mocy w tym regionie. (3) Automa wybiera 1. miejsce mocy od lewej. Wymaga ono 2 wiedźm, więc umiesz 2 wiedźmy Automy na planszy regionu. (4) Na koniec umiesz to miejsce mocy w zewnętrznym kręgu po prawej stronie planszeczki Automy.

## ⊙ Automa w fazie walk ⊙

Faza walk w rozgrywce z Automą przebiega według standardowych zasad. Najpierw wybierz na liczniku wartość many i określ swoją siłę w walce. **Siła Automy** to **suma** następujących wartości:

- numer aktualnej rundy (sprawdź pozycję znacznika rundy),
- liczba wiedźm Automy w regionie,
- punkty zwycięstwa z dobranych kart – dobierz z talii głównej tyle kart, ile Automa ma wiedźm w danym regionie, i zsumuj ich wartość punktową.

**Automa** otrzymuje **trofea** odpowiednio do swojej siły (ale zamiast surowców, many i kart otrzymuje punkty zwycięstwa). Jeśli **Automa** wygra walkę, otrzymuje **magiczny kamień**. Wybiera 1. dostępny kamień od lewej. W razie remisu Ty wygrywasz walkę.



**Przykładowa walka z Automą.** (1) Postanawiasz wydać 4 punkty many (taką wartość ustawiasz na liczniku many), więc Twoja siła w walce wynosi 6. (2) Automa ma w tym regionie 2 wiedźmy, więc dobierasz 2 karty. Suma ich wartości punktowej wynosi 4. Jako że jest to runda 1, całkowita siła Automy w walce wynosi 7 (4 – łączna wartość 2 dobranych kart, 1 – numer rundy, 2 – liczba wiedźm). (3) Oboje otrzymujecie trofea, ale to Automa wygrywa walkę i otrzymuje magiczny kamień. Zachowujesz znacznik pierwszego gracza!

## ⊙ Automa na KONIEC GRY ⊙


Podczas punktowania na koniec gry Automa zdobywa punkty zwycięstwa z następujących źródeł:


- Punkty zwycięstwa zapewniane przez wszystkich specjalistów w klanie Automy.
- Punkty zwycięstwa zapewniane przez rytuały i miejsca mocy w **wewnętrznym kręgu** Automy. Umiesz **magiczne kamienie** Automy na tych rytuałach w wewnętrznym kręgu, które zapewniają najwięcej punktów zwycięstwa. Zignoruj symbole na miejscach mocy (dla ułatwienia możesz umieszczać magiczne kamienie rewersem do góry). Magiczne kamienie podwajają wartość punktową tych rytuałów.

Jeśli zdobyłeś więcej punktów zwycięstwa niż Automa, wygrywasz rozgrywkę. W razie remisu wygrywa Automa.


# ROZGRYWKA W SKRÓCIE

## ROZGRYWKA TRWA 3 RUNDY, KTÓRE OBEJMUJĄ 4 FAZY:


 **Faza ZWIADU.** Każdy gracz otrzymuje karty, surowce, manę i rozpatruje inne efekty (jak wskazują symbole w górnej części planszeczki klanu).


 **Faza AKCJI.** Gracze wykonują w swoich turach po 1 akcji głównej. Gdy każdy z graczy spasuje, faza akcji dobiega końca.

- Odkrycie miejsca mocy (gracz umieszcza w regionie wiedźmy i bierze z tego regionu miejsce mocy, które umieszcza w swoim zewnętrznym kręgu).
- Aktywowanie żetonu klanu. Gracz rozpatruje wszystkie efekty wskazane na jego żetonie klanu, a następnie odwraca go na stronę wyczerpaną.
- Zagranie karty: rytuału (na miejsce mocy), specjalisty (po lewej stronie planszeczki klanu), członka rady (pod planszeczki klanu).
- Aktywowanie pola akcji. Gracz umieszcza wiedźmę na polu akcji i rozpatruje jego efekt (w wewnętrznym kręgu można umieszczać też mędrców).
- Budowa katalizatorów (dowolnej liczby) – zob. kafel pomocy.

 **Faza WALK.** Jeziora Północne → Góry Centralne → Zbocza Południowe

- Każdy gracz obecny w regionie wybiera wartość na liczniku many. Następnie gracze jednocześnie ujawniają swoje decyzje.
- Każdy uczestnik walki określa swoją siłę: liczba wiedźm + liczba mędrców + wartość na liczniku many.
- Uczestnicy walki zdobywają trofea.
- Zwycięzca walki otrzymuje magiczny kamień. W razie remisu wygrywa gracz z najwyższą wartością na liczniku many. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz pierwszy w kolejności rozgrywania tur. Jeziora Północne: znacznik pierwszego gracza.

 **KONIEC RUNDY.** Przygotowanie do następnej rundy:

- efekty końca rundy,
- uzupełnienie miejsc mocy w regionach,
- powrót wiedźm i mędrców na planszeczki klanu,
- odwrócenie żetonu klanu na stronę aktywną,
- obrócenie wszystkich kart z efektem  do pozycji wyjściowej,
- przesunięcie znacznika rundy.

### KONIEC GRY:

Gracze odrzucają wszystkie karty z ręki i surowce, które im zostały, a następnie umieszczają magiczne kamienie.

### Punktacja:

- punkty zwycięstwa ze specjalistów,
- punkty zwycięstwa z efektów końca gry członków rady,
- punkty zwycięstwa z rytuałów (magiczny kamień: ×2) i miejsc mocy w wewnętrznym kręgu.

## SYMBOLE I TERMINY

**PREMIA POŁĄCZENIA.** Efekt niektórych miejsc mocy. Aktywuje się, gdy zagrasz na miejsce mocy rytuał.

**TOR SABATU.** Tor po lewej stronie planszeczki klanu. Za każdym razem, gdy przesuwasz się na torze sabatu, przesun swój znacznik o 1 pole w górę i rozpatrz premię z pola, na którym umieściłeś znacznik.



Wiedźma  
albo  
mędrzec

**Wiedźma.** Może aktywować wszystkie pola akcji w Twoim klanie i na planszach regionów. Może odkrywać miejsca mocy.

**Mędrzec.** Może aktywować pola akcji w Twoim wewnętrznym kręgu.



Pole akcji



**Zbierz plony** z wszystkich miejsc mocy w swoim zewnętrznym kręgu.



**Kula.** Przesuń się na torze sabatu.



**Sierp.** Skopiuj plony.



**Przeniesienie.** Przenieś 1 miejsce mocy z zewnętrznego kręgu do wewnętrznego kręgu.



Obróć kartę o 90°, aby aktywować jej efekt.



Efekt natychmiastowy



Efekt stały