

AEON'S END



TWÓRCY

Autor gry
Kevin Riley

Rozwój gry
Nick Little, Travis R. Chance,
i Jenny Iglesias

Skład wersji polskiej
Maciej Mutwil

Ilustracje
Gong Studios

Zarządzanie projektem
Travis R. Chance i Scott Hartman

Tłumaczenie
Michał Włóczyk

Edytor
Denise Patterson-Monroe

Projekt graficzny
Scott Hartman, Daniel Solis, Stephanie Gustafsson

Korekta
Robert Deninis, Grzegorz Polewka, Merry,
Wojtek Kaszuba

Testerzy: Brian "Big Mac" McCarthy, Benjamin Adelman, David Andrews, Cameron Boozarjomehri, Raymond Carley, David Colmenares, Stelios Despotakis, Cas Gray, Yizhu Gu, Muneeb Hai, Matt Hin, Ann Iglesias, Yang Jiao, Elad Karni, Mike Leider, Austin Matthews, Guru Prashanth, Addison Sadewater, Markham Shofner, CJ Smith, Christian Tjandraatmadja, Jay Walker, Wenting Yu,

Ian Zang, Jerry Buhle, Trish Buhle, Brian Busha, Dingyan Zheng, Brick Busha, Shu-Chu, Chun Yin Fung, Patrick Jost, Max Gibiansky, Mattijs Reinen, Matthew Simpson, Tony Truong, Teddy Brewer, Curtis Redus, Matt Hin, Tricia Victor, Federico "Kentervin" Luison, Neelam Balasubramanian, Cody Heim, Eric Mullen, Ian Swift, Rebecca Streitz, Matt Hogg, Solomon Stein, Cory Dawson, Kristen Armellino, Casey Davis, Greg oraz Sarah Shoemaker i Addison Sadewater.

© 2016 Indie Boards & Cards. Wszystkie prawa zastrzeżone

© 2018 Portal Games Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl



To nie jest koniec świata. To już się wydarzyło. Oto, co pozostało. My, Gravehold i Bezimienni - istoty próbujące wyrwać nam strzępki tego, co jeszcze posiadamy. Odddech w naszych płucach. Gasnące światło w naszych oczach... Przez pokolenia chroniliśmy się w tym starożytnym i nawiedzonym miejscu, którego pierwotny cel przez eony pozostawał w zapomnieniu. Dopiero poprzez nasz exodus, puste dotąd korytarze i chatupy wypełniły się ponownie naszymi cieniami. Tu, w ciemnościach, szukamy drogi powrotnej do światła. Cały eon zajęło Magom Bram udoskonalenie swojego mrocznego rzemiosła, ale są gotowi i śmiertelnie niebezpieczni. Bramy, które stanowią przekaźniki pozwalające Bezimiennym przedostawać się do naszego świata, stały się naszą bronią. Magowie Bram dzierżą tę moc z niezaprzeczną ambicją: przetrwać, odzyskać Świat-Który-Był i bronić naszego domu.

Nerva, Ocalała z Gravehold

CEL GRY

Aeon's End to kooperacyjna gra karciana oparta o mechanikę budowania talii, w której karty na żadnym etapie nie są tasowane. Celem graczy jest pokonanie Nemezis, zanim zniszczy ono Gravehold lub zanim broniący go Magowie Bram padną z wyczerpania. Podczas każdej rundy, gracze i Nemezis rozgrywają swoje tury w losowej kolejności. Podczas ich trwania, gracze mogą aktywować zaklęcia, pozyskiwać klejnoty, artefakty oraz zaklęcia z rynku zasobów, manipulować swoimi Bramami i używać unikalnych zdolności. Każde z czterech Nemezis dołączonych do gry charakteryzuje się odmiennymi akcjami, jakie podejmuje w trakcie swojej tury i wymaga od graczy wypracowania innej strategii, aby je pokonać.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Niniejszy rozdział zawiera opis komponentów gry oraz przedstawia słowa kluczowe, używane w odniesieniu do nich. Polecamy zapoznanie się z poniższymi informacjami przed przeczytaniem zasad rozgrywki.



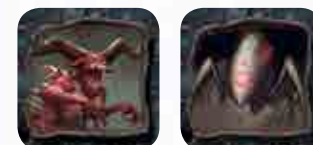
30 żetonów Życia o wartości 1
10 żetonów Życia o wartości 5
(służących do oznaczania życia graczy oraz Popleczników)



21 żetonów Ładunków
(służących do oznaczania poziomu naładowania zdolności Magów)



10 żetonów Mocy
(używanych na niektórych kartach Nemezis do odliczania tur pozostałych do rozpatrzenia efektu karty)



15 żetonów Furii / Karaczanów
(używanych podczas rozgrywki przeciwko Gnieworodnemu lub Królowej Roju)



2 wskaźniki
(wskaźnik żywotności Gravehold oraz wskaźnik życia Nemezis)



4 żetony kolejności
(umieszczane na arkuszach Magów, w celu śledzenia kolejności tur na podstawie wylosowanych kart tur)



87 kart Klejnotów



86 kart Zaklęć



30 kart Artefaktów



27 kart Modyfikatorów
(używanych do losowego
wyboru kart używanych
podczas rozgrywki)

Karty Graczy - Klejnoty, Zaklęcia i Artefakty
(używane przez graczy do ulepszania swoich talii)



6 kart STOP



4 karty pomocy
(zawierające krótki opis
wszystkich faz tury)



8 arkuszy Magów
(zawierających najważniejsze
dla graczy informacje)



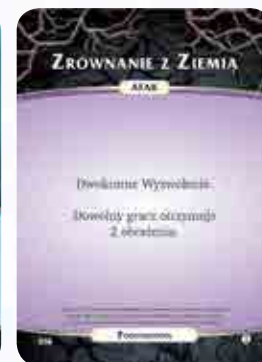
16 Bram
(służących graczom
do aktywacji Zaklęć)



9 kart tur
(służących do ustalenia kolejności tur
podczas trwania rozgrywki)



4 arkusze Nemezis
(opisujące specjalne zasady
każdego z Nemezis)



75 kart Nemezis
(używanych przez Nemezis
do walki z graczami i Gravehold)

OPIS KOMPONENTÓW

ARKUSZE MAGÓW

- 1 Imię Maga Bram**
- 2 Ułożenie Bram:** Początkowa konfiguracja twoich Bram.
Nie wszyscy gracze posiadają tyle samo dostępnych Bram.
- 3 Początkowa Ręka:** Pięć kart, które masz na ręce na początku gry.
- 4 Początkowa Talia:** Pięć kart wraz z kolejnością, w jakiej mają się znaleźć w twojej początkowej talii. Karta wymieniona, jako pierwsza od lewej ma się znaleźć na wierzchu talii.
- 5 Numer Gracza:** Umieść tutaj swój żeton kolejności. Żeton kolejności jest używany wspólnie z talią tur do określania kolejności w rundzie.
- 6 Życie:** Umieść tutaj swoje żetony życia.
- 7 Zdolność:** Każdy Mag Bram posiada swoją unikalną zdolność. Arkusz Maga wyjaśnia, kiedy dana zdolność może zostać aktywowana oraz efekt jej działania. Może ona zostać aktywowana po zapełnieniu żetonami Ładunku wszystkich pól poniżej zdolności. Po użyciu zdolności, należy odrzucić wszystkie żetony Ładunku.
- 8 Talia Gracza:** Połóż tutaj swoją zakrytą talię.
- 9 Karty Odrzucone:** Umieść tutaj swój odkryty stos kart odrzuconych.
- 10 Historia Maga Bram:** Nie wpływa na rozgrywkę. Dostarcza kolejną porcję wiedzy ze świata *Aeon's End*.



Awers



Rewers

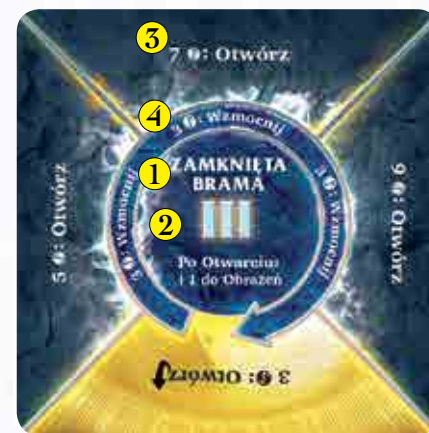
BRAMY

Bramy są dwustronne i służą do przygotowywania i aktywowania Zaklęć. Zaklęcie może zostać przygotowane podczas tury gracza, poprzez zagranie karty Zaklęcia z ręki na otwartą Bramę. W następnej turze, gracz może aktywować przygotowane Zaklęcie, poprzez odrzucenie jego karty.

- 1 Otwarta/Zamknięta:** Awers pokazuje, że Brama jest otwarta. Rewers reprezentuje zamkniętą Bramę.
- 2 Numer Bramy:** Używany do wskazania miejsca powyżej arkuşa Maga, w którym Brama powinna być umieszczona podczas przygotowania rozgrywki.
- 3 Koszt Otwarcia:** Wymagana ilość eteru (☉), do otwarcia Bramy. Gdy Brama zostaje otwarta, należy odwrócić ją na drugą stronę. Brama pozostaje otwarta do końca gry.
- 4 Koszt Wzmocnienia:** Wymagana wartość eteru (☉), aby wzmocnić Bramę. Gdy Brama zostaje wzmocniona, należy obrócić Bramę o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaklęcia mogą zostać przygotowane na zamkniętej Bramie tylko, jeśli podczas swojej tury gracz wzmocni tę Bramę.
Bramy można otwierać i wzmocniać w dowolnej kolejności. Przykładowo, możesz wzmocnić Bramę III przed Bramą II, albo otworzyć Bramę IV przed otwarciem Bramy II lub III.
- 5 Efekt Otwarcia:** Niektóre Bramy po otwarciu dodają efekty do aktywowanych Zaklęć.



Otwarta Brama (awers)



Zamknięta Brama (rewers)

Przyleganie Bram

Niektóre efekty Zaklęć mówią o przylegających Bramach. Bramy zawsze przylegają do jednej lub dwóch Bram, znajdujących się w ich bezpośrednim sąsiedztwie.

Na przykład, Brama I jest przyległa do II. Brama II jest przyległa do I oraz III.

KARTY GRACZY

Gracze tworzą swoje talie przy użyciu rozmaitych kart umożliwiających pokonanie Nemezis. Każdy gracz rozpoczyna grę z unikatowym zestawem kart w talii oraz na ręce. W czasie gry gracz dobiera karty ze swojej talii oraz pozyskuje nowe karty z rynku zasobów, wydając eter (♠).

1 Nazwa Karty

2 Typ: Występują trzy typy kart: Klejnoty, Artefakty oraz Zaklęcia.

- **Klejnoty** są zagrywane, aby pozyskać eter (♠), główną walutę w grze. W zamian za eter, gracze mogą zdobywać więcej kart, pozyskiwać Ładunki potrzebne do użycia zdolności specjalnej oraz wzmacniać Bramy. (Bramy są przekaźnikami, przez które Magowie aktywują swoje zaklęcia).
- **Artefakty** posiadają różne przydatne efekty natychmiastowe.
- **Zaklęcia** stanowią główny sposób na zadawanie obrażeń Nemezis i ich Poplecznikom. Zaklęcia muszą zostać przygotowane na Bramie (tzn. karta Zaklęcia musi zostać umieszczona na Bramie, powyżej twojego arkusza Maga) zanim zostaną aktywowane.

3 Koszt: Ilość eteru (♠) potrzebna do pozyskania tej karty.

4 Efekt: Efekt, który należy rozpatrzyć po zagraniu tej karty. Klejnoty i Artefakty posiadają natychmiastowe efekty. Zaklęcia przed aktywacją muszą najpierw zostać przygotowane na Bramie. Jeżeli efekt danej karty jest sprzeczny z instrukcją, należy rozpatrzyć efekt tej karty.

5 Tło fabularne: Nie wpływa na rozgrywkę. Dostarcza dodatkowych informacji na temat świata *Aeon's End*.



MODYFIKATORY

- 6 Każdy rodzaj karty gracza posiada swój odpowiednik z szarą ramką. Karty o szarych ramkach są używane podczas przygotowania rozgrywki, aby losowo wybrać Klejnoty, Zaklęcia i Artefakty, które znajdują się w stosach zasobów. Modyfikatory nie są używane w czasie gry. Więcej informacji dotyczących przygotowania rozgrywki, patrz str 11.



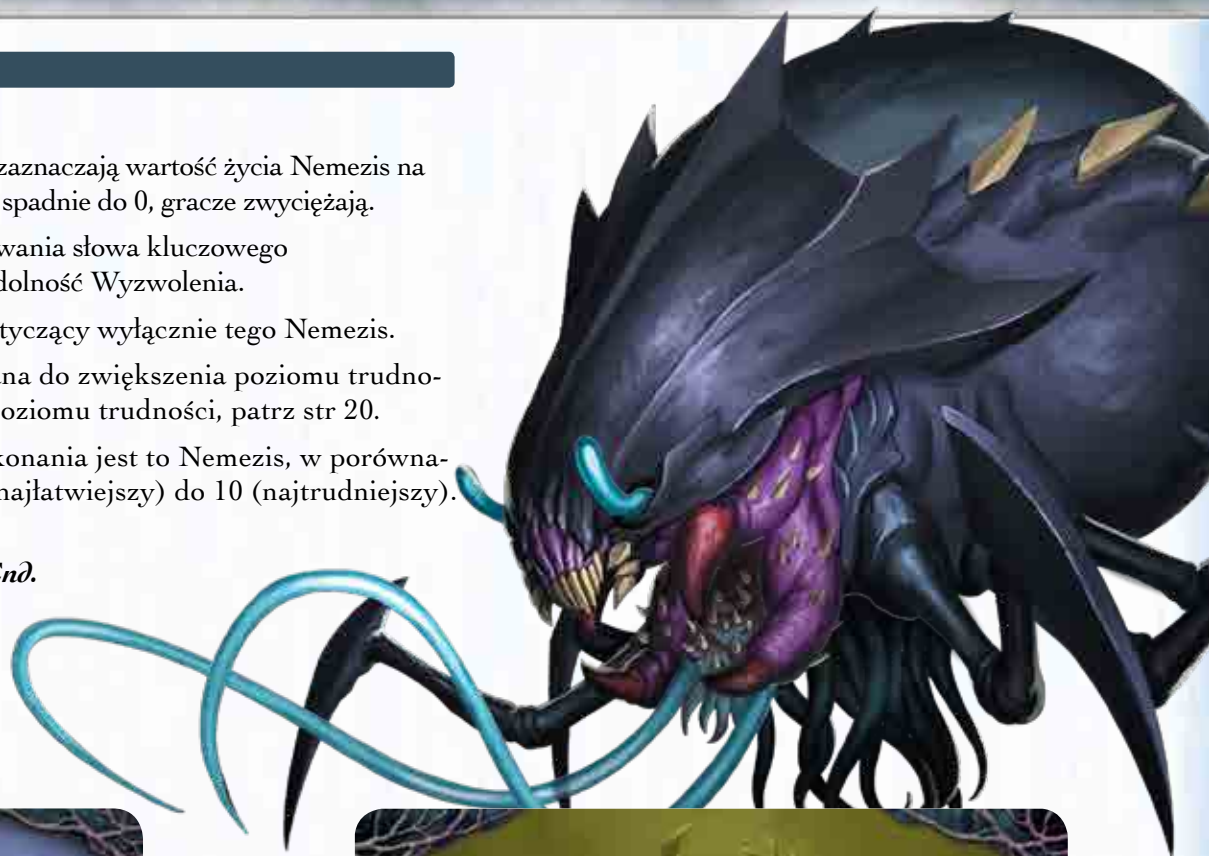
Karta Gracza



Modyfikator

ARKUSZ NEMEZIS

- 1 **Nazwa Nemezis**
- 2 **Życie:** Początkowa wartość życia Nemezis. Gracze zaznaczają wartość życia Nemezis na jego wskaźniku życia. Jeżeli wartość życia Nemezis spadnie do 0, gracze zwyciężają.
- 3 **Wyzwolenie:** Efekt występujący podczas rozpatrywania słowa kluczowego „Wyzwolenie”. Każde Nemezis posiada unikalną zdolność Wyzwolenia.
- 4 **Dodatkowe zasady:** Dodatkowy zestaw zasad dotyczący wyłącznie tego Nemezis.
- 5 **Trudniejszy Wariant:** Opcjonalna zasada używana do zwiększenia poziomu trudności. Więcej informacji dotyczących modyfikacji poziomu trudności, patrz str 20.
- 6 **Poziom Trudności:** Wskazuje jak trudne do pokonania jest to Nemezis, w porównaniu do innych. Poziom trudności waha się od 1 (najłatwiejszy) do 10 (najtrudniejszy).
- 7 **Historia Nemezis:** Nie wpływa na rozgrywkę. Dostarcza kolejną porcję wiedzy ze świata *Aeon's End*.
- 8 **Przygotowanie:** Dodatkowe informacje konieczne do przygotowania rozgrywki przeciwko temu Nemezis.





Karta Ataku



Karta Poplecznika



Karta Mocy

KARTY NEMEZIS

Talia Nemezis składa się z kart Ataku, Popleczników oraz Mocy, których Nemezis używają przeciwko graczom i Gravehold. Na początku każdej rozgrywki należy utworzyć talię Nemezis, używając podstawowych kart, które mogą się składać na talię każdego Nemezis, oraz kilku kart unikalnych dla danego Nemezis. Gracze mogą walczyć wielokrotnie z tym samym Nemezis, które jednak za każdym razem będzie atakować w nieco inny sposób.

1 Nazwa Karty

2 **Typ:** Występują trzy typy kart Nemezis, są to karty: Ataku, Popleczników oraz Mocy.

- **Ataki** są rozpatrywane natychmiast, a następnie należy je odrzucić.
- **Poplecznicy:** wchodzi do gry z określoną liczbą żetonów życia i pozostają w grze do momentu, aż zostaną pokonani. Posiadają trwałe efekty, które są rozpatrywane podczas fazy głównej tury Nemezis. Jeżeli życie Poplecznika spadnie do zera, jego karta zostaje natychmiast odrzucona.
- **Moce:** posiadają efekty poprzedzone słowem kluczowym „MOC X”, gdzie X to liczba żetonów Mocy, które należy umieścić na karcie, gdy ta wchodzi do gry. Jeżeli nie zostanie odrzucona wcześniej, karta Mocy pozostaje w grze przez X tur Nemezis, zanim jej efekt zostanie rozpatrzony. Podczas fazy głównej Nemezis należy usunąć po jednym żetonie Mocy z każdej karty Mocy znajdującej się w grze. Jeżeli na karcie Mocy nie ma żadnych żetonów, należy rozpatrzeć jej efekt, a następnie ją odrzucić.

3 **Życie:** Poplecznicy posiadają określoną liczbę punktów życia, które zostają pomniejszone przy zadawaniu im obrażeń. Jeżeli życie Poplecznika spadnie do zera, należy go natychmiast umieścić na stosie kart odrzuconych Nemezis.

4 **Efekt:** Efekt, który należy rozpatrzeć dla tej karty Nemezis.

5 **ABY ODRZUCIĆ:** Efekty na niektórych kartach są poprzedzone słowem kluczowym „ABY ODRZUCIĆ”. Podczas głównej fazy tury dowolnego gracza, dany gracz może rozpatrzeć wskazany efekt, aby odrzucić tę kartę Mocy. Jeżeli karta Mocy zostaje odrzucona w ten sposób, jej efekt nie zostanie rozpatrzony.

6 **Tło fabularne:** Nie wpływa na rozgrywkę. Dostarcza dodatkowych informacji na temat świata *Aeon's End*.

7 **Nemezis:** Nemezis, do którego dana karta przynależy. Karty „Podstawowe” mogą zostać użyte do utworzenia talii dowolnego Nemezis.

8 **Rząd:** Na talie Nemezis składają się karty trzech rzędów. Karty 1. rzędu są mniej niebezpieczne niż karty 2. rzędu, a te z kolei niosą mniejsze wyzwanie niż karty 3. rzędu. Niektóre unikalne karty Nemezis są oznaczone jako karty 0. rzędu. Te karty są opisane w sekcji dodatkowych zasad na arkuszu Nemezis, do którego przynależą.

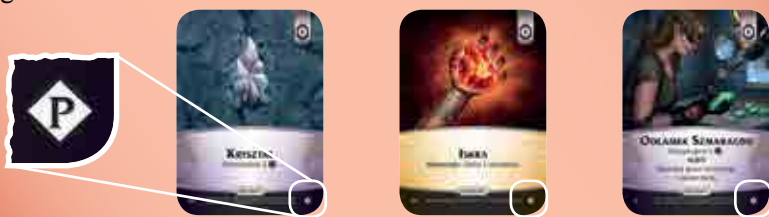
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

PRZYGOTOWANIE MAGÓW

- 1 Każdy gracz wybiera arkusz Maga oraz żeton kolejności.
- 2 Następnie tworzy swoją talię początkową oraz dobiera na rękę początkowe karty, zgodnie z wytycznymi na arkuszu. Karty powinny być ułożone we wskazanej kolejności, gdzie pierwsza karta po lewej stronie tworzy wierzch talii, natomiast ostatnia karta po prawej tworzy jej spód.
- 3 Każdy gracz otrzymuje po jednym z każdego typu Bram, pokazanych na arkuszach (od I-IV). Gracze układają swoje Bramy w konfiguracji pokazanej na arkuszu.
- 4 Każdy gracz rozpoczyna grę z 10 punktami życia. Na wskaźniku żywotności Gravehold, należy ustawić wartość 30. Zarówno gracze, jak i Gravehold, nigdy nie mogą mieć więcej punktów życia niż na początku gry.

Zestaw Początkowy

W celu odróżnienia od kart używanych na rynku zasobów, karty z zestawów początkowych zostały oznaczone literą **P** w lewym dolnym rogu.



TALIA TUR

- 5 Talia tur zawsze powinna składać się z czterech kart tury graczy oraz dwóch kart tury Nemezis. Karty tury graczy odpowiadają żetonom kolejności na arkuszach Magów.
 - Podczas rozgrywki dla **dwóch graczy**, należy wtasować do talii tur po dwie karty tury dla każdego gracza.
 - Podczas rozgrywki dla **trzech graczy**, należy wtasować do talii tur po jednej karcie tury każdego gracza oraz kartę tury oznaczoną symbolem „X”. Gdy ta karta zostanie dobrana, gracze wspólnie decydują, który z nich może wykonać dodatkową turę. Karta tury oznaczona symbolem „X” jest kartą tury gracza.
 - Podczas rozgrywki dla **czterech graczy**, należy wtasować do talii tur po jednej karcie tury każdego gracza.
 - Niezależnie od liczby graczy, do talii tur należy wtasować dwie karty tury Nemezis.

W sytuacji, gdy talia tur jest pusta, a gracze muszą dobrać kolejną kartę tury, należy przetasować wszystkie dotychczas dobrane karty tur i ponownie utworzyć z nich zakrytą talię tur.

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA MAGÓW

Ania i Michał grają w *Aeon's End*. (1) Ania jest pierwszym graczem i postanowiła grać jako Kadir. Układa przed sobą arkusz Kadir. Na odpowiednim polu kładzie żeton 1. Gracza. (2) Po zapoznaniu się z arkuszem, Ania widzi, że Kadir rozpoczyna rozgrywkę z jednym „Odlamkiem Szmaragdu”, trzema „Kryształami” oraz jedną „Iskrą” na rękę. Ponadto, Kadir rozpoczyna grę z talią składającą się z trzech „Kryształów” oraz dwóch „Iskier”. Ania odnajduje powyższe karty i umieszcza swoją początkową rękę przed sobą, a swoją talię początkową po lewej stronie swojego arkusza z „Iskrami” na spodzie talii, ponieważ są wymienione na jej arkuszu jako drugie. (3) Ania dobiera po jednej Bramie z każdego rodzaju i umieszcza je powyżej swojego arkusza, w konfiguracji odpowiadającej wytycznym na górze arkusza. Brama I jest otwarta. Bramy II i IV mają żółte sekcje skierowane w lewo. Brama III ma żółtą sekcję skierowaną w dół.



PRZYKŁAD TWORZENIA TALII TUR

(5) Ania i Michał wybierają rozgrywkę dla 2 graczy, dlatego utworzą talię tur składającą się z dwóch kart 1. Gracza, dwóch kart 2. Gracza oraz 2 kart Nemezis.





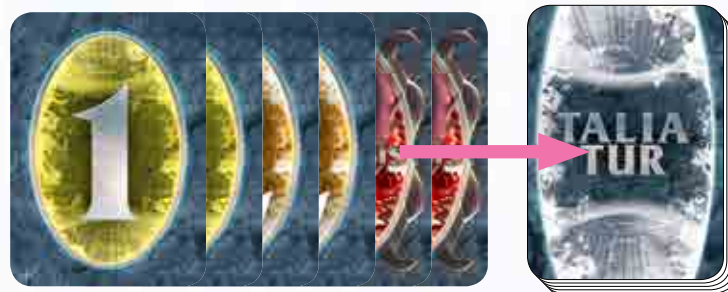
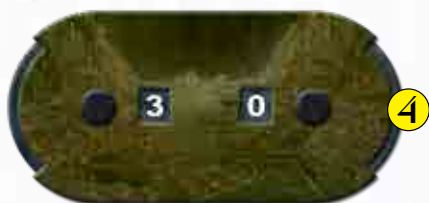
POCZĄTKOWA RĘKA GRACZA



SPÓD TALII

WIERZCH TALII
POCZĄTKOWA TALIA GRACZA (NIEPOTASOWANA)

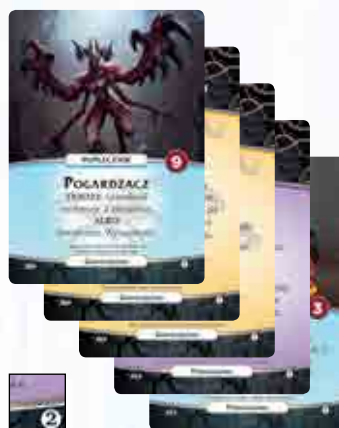
BRAMY I. II. III. IV (UŁOŻONE ZGODNIE Z WYTYCZNYMI NA ARKUSZU)



TALIA TUR (POTASOWANA)



KARTY NEMEZIS 1. RZĘDU UNIKALNE + PODSTAWOWE (POTASOWANE)



KARTY NEMEZIS 2. RZĘDU UNIKALNE + PODSTAWOWE (POTASOWANE)



KARTY NEMEZIS 3. RZĘDU UNIKALNE + PODSTAWOWE (POTASOWANE)



TALIA NEMEZIS (NIEPOTASOWANA)
KARTY 1. RZĘDU NA WIERZCHU
KARTY 2. RZĘDU W ŚRODKU
KARTY 3. RZĘDU NA SPODZIE

PRZYGOTOWANIE NEMEZIS

- 6** Po wyborze Nemezis, z którym gracze chcą się zmierzyć, należy umieścić jego arkusz tak, aby wszyscy gracze mieli do niego dostęp. Następnie, należy uważnie zapoznać się z dodatkowymi zasadami charakterystycznymi dla wybranego Nemezis.
- 7** Na wskaźniku życia Nemezis należy ustawić wartość wskazaną na arkuszu. Wartość ta nie może być nigdy większa niż na początku gry. Do każdego Nemezis są przypisane unikalne karty. Można je rozpoznać po nazwie Nemezis widocznej w lewym dolnym rogu. Oprócz unikalnych kart, każda talia Nemezis zawiera podstawowe karty Nemezis.
- 8** **Talia Nemezis:**

W zależności od liczby graczy, talia Nemezis może się składać z 20 do 31 kart. Talia Nemezis zawiera karty trzech rzędów, które stopniowo zwiększają stopień trudności gry wraz z jej postępowaniem. Rzędy kart są oznaczone cyframi 1, 2 lub 3 w prawym dolnym rogu karty Nemezis. Każde Nemezis posiada dziewięć unikalnych kart oznaczonych nazwą Nemezis w dolnej części karty.

Aby utworzyć talię Nemezis, należy:

- Użyć dziewięciu unikalnych kart wybranego do gry Nemezis i podzielić je na trzy stosy po trzy karty, w zależności od rzędu.
- Użyć informacji z poniższej tabeli, aby w oparciu o liczbę graczy, dodać do każdego stosu odpowiednią liczbę podstawowych kart Nemezis.

POTRZEBNE PODSTAWOWE KARTY NEMEZIS	1 GRACZ	2 GRACZY	3 GRACZY	4 GRACZY
KARTY 1. RZĘDU	1	3	5	8
KARTY 2. RZĘDU	3	5	6	7
KARTY 3. RZĘDU	7	7	7	7

- Każdy ze stosów należy osobno przetasować.
 - Karty 3. rzędu należy umieścić zakryte na spodzie talii. Na karty 3. rzędu, należy położyć zakryte karty 2. rzędu, na których to należy położyć zakryte karty 1. rzędu. Wspólnie, karty te tworzą talię Nemezis.
 - Po utworzeniu talii Nemezis nie można jej tasować.
- 9** Po utworzeniu talii Nemezis, należy postępować zgodnie z instrukcjami z sekcji „Przygotowanie” znajdującej się na rewersie arkusza Nemezis.

Karty 0. rzędu

W zależności od wybranego Nemezis, mogą wystąpić karty używane poza talią Nemezis. Takie karty są oznaczone jako karty 0. rzędu. Należy zapoznać się z instrukcjami przygotowania znajdującymi się na rewersie arkusza Nemezis.

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA NEMEZIS: PATRZ ILUSTRACJA NA STR. 9

6. Ania i Michał postanowili grać przeciwko Gnieworodnemu. Michał przygotowuje arkusz Gnieworodnego i kładzie go na środku stołu, a następnie czyta dodatkowe zasady dotyczące tego Nemezis.
7. Z arkusza dowiaduje się, że Gnieworodny rozpoczyna grę z 70 punktami życia. Na wskaźniku życia Nemezis Michał ustawia wartość 70.
8. Spośród kart Nemezis Michał wybiera piętnaście kart z napisem Gnieworodny. Sprawdza w tabeli, ile zwykłych kart Nemezis będzie potrzebował do rozgrywki dla 2 graczy. Losuje trzy karty Nemezis 1. rzędu, pięć 2. rzędu oraz siedem 3. rzędu. Następnie, dzieli karty Gnieworodnego wg rzędu. Najpierw tasuje trzy unikalne karty Gnieworodnego 3. rzędu razem z siedmioma zwykłymi kartami 3. rzędu i kładzie je zakryte na stole. Następnie, tasuje trzy karty Gnieworodnego 2. rzędu razem z pięcioma podstawowymi kartami 2. rzędu i kładzie je zakryte na kartach 3. rzędu. W końcu, tasuje trzy karty Gnieworodnego 1. rzędu razem z trzema kartami podstawowymi 1. rzędu i kładzie je zakryte na wierzchu kart 2. rzędu. Od tej pory, Michał nie będzie już tasował talii Nemezis, którą kładzie obok arkusza Nemezis.



KARTY GNIEWORODNEGO 0. RZĘDU Z TALII NATARCIE

9. Michał zauważa, że sześć kart Gnieworodnego 0. rzędu pozostało nieużytych. Jako, że talia Nemezis została już utworzona, Michał sprawdza arkusz Gnieworodnego, aby poznać dalsze instrukcje dotyczące przygotowania rozgrywki. Arkusz mówi: „Potasuj wszystkie karty Natarcia i połóż je w zakrytym stosie tworząc talię Natarc. Gnieworodny otrzymuje 1 żeton Furii.”

Michał bierze sześć kart Gnieworodnego, które pozostały po utworzeniu talii Nemezis zauważając przy tym, że są to karty „Natarcia”, a nie Mocy, czy Ataku. Tasuje je i kładzie w zakrytym stosie obok talii Nemezis. Michał wyciąga również z pudełka wszystkie żetony Furii i umieszcza jeden z nich na arkuszu Gnieworodnego, aby zaznaczyć, że Gnieworodny otrzymał jeden żeton Furii.



ŻETONY FURII UŻYWANE PODCZAS GRY PRZECIWKO GNIEWORODNEMU



PRZYGOTOWANIE ZASOBÓW

- 10 Stosy zasobów składają się z kart, które gracze mogą pozyskiwać podczas gry. Rynek zasobów zawiera dziewięć takich stosów, a każdy z nich zawiera kilka kopii takiej samej karty. Gracze mogą zdecydować się na losowy wybór zasobów biorących udział w grze, poprzez użycie kart modyfikatorów, lub sami wybrać karty, z których chcą korzystać.

Puste Stosy Zasobów

Jeżeli w jakimś stosie zabraknie kart, ten stos jest uważany za pusty. Pustego miejsca na rynku zasobów, nie można uzupełniać nowym stosem zasobów.

WSKAZÓWKI TWORZENIA RYNKU ZASOBÓW

Wybierz 3 Klejnoty, 2 Artefakty oraz 4 Zaklęcia. Następnie, wszystkie karty o tej samej nazwie umieść w osobnym stosie na środku stołu.



Klejnoty są głównym sposobem na pozyskiwanie eteru (☉). Wydawanie eteru (☉) służy do pozyskiwania nowych kart, wzmacniania i otwierania Bram, oraz pozyskiwania Ładunków.

- Każdy stos zasobów z Klejnotami składa się z siedmiu kart Klejnotów.



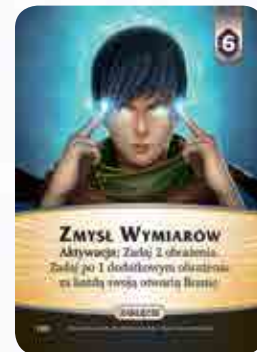
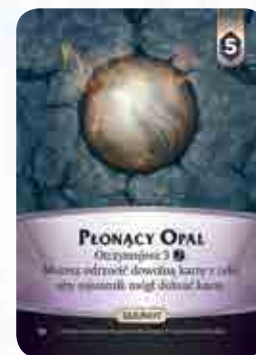
Artefakty mają różnorodne efekty, rozpatrywane zaraz po zagranie karty.

- Każdy stos zasobów z Artefaktami składa się z pięciu kart Artefaktów.



Zaklęcia stanowią główny sposób zadawania obrażeń Nemezis oraz ich Poplecznikom. Każde Zaklęcie musi zostać przygotowane na Bramie podczas jednej tury, aby w następnej mogło zostać aktywowane.

- Każdy stos zasobów z Zaklęciami składa się z pięciu kart Zaklęć.



SUGEROWANE STOSY ZASOBÓW DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Poniżej znajdują się sugerowane stosy zasobów nadające się do pierwszych rozgrywek.

Sugerowane Zasoby: „Wyniszczenie Tali” (pokazane powyżej)

Klejnoty: Jadeit, Ognisty Rubin, Płonący Opal

Artefakty: Zakrzywiony Sztylet, Wir w Butelce

Zaklęcia: Poszerzone Widzenie, Kradzież Świadomości, Zmysł Wymiarów, Nieokielznana Czeluść

Sugerowane Zasoby: „Ognia!”

Klejnoty: Jadeit, Bursztyn V'riswood, Skupisko Diamentów

Artefakty: Niestabilny Pryzmat, Amulet Maga

Zaklęcia: Upiorny Pogłos, Podpalenie, Dziki Piorun, Ognisty Bicz

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA RYNKU ZASOBÓW

10. Ania i Michał wybrali jeden z sugerowanych układów stosów zasobów - „Wyniszczenie Tali”, ponieważ spodobało im się, że mogą wzmocnić swoje talie dodając do nich takie karty jak „Wir w Butelce” oraz „Nieokielznana Czeluść”.

ROZGRYWKA

KOLEJNOŚĆ TUR

Aeon's End wprowadza zmienną kolejność tur wyznaczaną przez talie tur. Na początku gry oraz po zakończeniu tury gracza lub Nemezis, należy dobrać kartę z talii tur, aby wyznaczyć, do kogo będzie należała kolejna tura. Dobraną kartę należy umieścić odkrytą na wierzchu stosu odrzuconych kart tury. Gdy przed dobraniem kolejnej karty tury, talia tur jest pusta, gracze muszą potasować wszystkie dotychczas odrzucone karty tur i umieścić je zakryte na miejscu talii tur.

OMÓWIENIE TUR Y GRACZA

1. Faza Aktywacji

Możesz aktywować dowolne Zaklęcia przygotowane na otwartych Bramach. Musisz aktywować wszystkie Zaklęcia przygotowane na zamkniętych Bramach. Aktywowane karty Zaklęć umieść na wierzchu stosu kart odrzuconych.

2. Faza Główna

Możesz wykonać poniższe akcje, w dowolnej kolejności oraz dowolną liczbę razy:

- Zagranie Klejnotu lub Artefaktu
- Pozyskanie karty
- Pozyskanie Ładunku
- Wzmocnienie Bramy
- Otwarcie Bramy
- Przygotowanie Zaklęcia na Bramie
- Rozpatrzenie efektu „Gdy przygotowane”
- Rozpatrzenie efektu „ABY ODRZUCIĆ”

3. Faza Dobierania

Umieść wszystkie Klejnoty i Artefakty zagrane podczas tej tury na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych, w dowolnej kolejności. Następnie, dobrać z wierzchu swojej talii karty w taki sposób, aby w sumie mieć na ręce pięć kart.

Jeżeli w dowolnym momencie poziom życia gracza spadnie do 0, ten gracz zostaje wyczerpany. Więcej informacji dotyczących wyczerpania, patrz str 19.

PRZYKŁAD KOLEJNOŚCI TUR

Po tym jak przygotowali grę, Ania i Michał rozpoczynają rozgrywkę poprzez dobranie wierzchniej karty z talii tur. Dobierają kartę 1. Gracza, więc pierwsza tura należy do Ani.



Podczas swojej tury, Ania rozegra następujące fazy w podanej kolejności: faza aktywacji, faza główna oraz faza dobierania. Podczas fazy aktywacji, Ania może aktywować Zaklęcia, które przygotowała podczas swojej poprzedniej tury. Jako, że jest to pierwsza tura w grze, Ania pomija tę fazę i przechodzi do fazy głównej.





TURA GRACZA: 1 - FAZA AKTYWACJI

Aktywacja przygotowanych Zaklęć:

- **Możesz** aktywować dowolne Zaklęcia przygotowane na otwartych Bramach.
- **Musisz** aktywować wszystkie Zaklęcia przygotowane na zamkniętych bramach, wzmocnionych podczas poprzedniej tury.
- Ty wybierasz, w jakiej kolejności Zaklęcia są **aktywowane**.

Po aktywacji Zaklęcia:

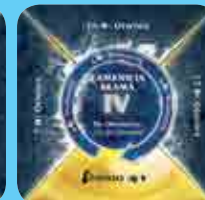
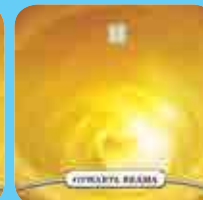
- Odrzuć kartę Zaklęcia na wierzch swojego stosu kart odrzuconych natychmiast po aktywacji, a następnie rozpatrz efekt Zaklęcia poprzedzony słowem kluczowym „Aktywacja”.
- Zaklęcie może zadawać obrażenia wyłącznie pojedynczemu Poplecznikowi albo Nemezis, o ile efekt na karcie nie mówi inaczej.
- Niektóre Bramy dodają „+1 do obrażeń przy Aktywacji” po tym, jak zostaną otwarte. Każde Zaklęcie aktywowane z otwartej Bramy z tym efektem, dodaje 1 punkt obrażeń nawet wtedy, gdy domyślny efekt Zaklęcia nie powoduje żadnych obrażeń.

Jeżeli zadajesz obrażenia:

- Poplecznikowi - usuń tyle żetonów życia z karty Poplecznika, ile zadałeś mu obrażeń. Po usunięciu ostatniego żetonu życia z karty Poplecznika zostaje on natychmiast odrzucony.
- Nemezis - zmniejsz jego życie na wskaźniku o wartość zadanych mu obrażeń. Jeżeli poziom życia Nemezis spadnie do 0, gracze natychmiast zwyciężają.

PRZYKŁADOWA FAZA AKTYWACJI

Na potrzeby tego przykładu pominiemy kilka tur do momentu, w którym Michał zdobył kilka Zaklęć. Rozpoczyna swoją turę z przygotowanymi Zaklęciami: „Iskra” oraz „Poszerzone Widzenie”, jak pokazano poniżej. „Iskra” została przygotowana na Bramie I, która jest otwarta, więc może zostać aktywowana teraz lub podczas kolejnych tur. „Poszerzone Widzenie” zostało przygotowane na zamkniętej Bramie III, w związku z czym, Zaklęcie musi zostać aktywowane podczas tej tury.



Michał w pierwszej kolejności decyduje się na aktywację „Poszerzonego Widzenia”. Natychmiast umieszcza Zaklęcie na swoim stosie kart odrzuconych, a następnie rozpatruje efekt aktywacji na karcie i zadaje 2 obrażenia Nemezis.



Następnie, wzmocnia Bramę o najniższym koszcie wzmocnienia. Bramy I i II są otwarte, więc Michał wzmocnia Bramę III i obraca ją o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara. (Więcej informacji o wzmocnianiu Bram, patrz „Wzmocnienie Bramy” str 15”).

Ostatecznie, Michał decyduje się nie aktywować „Iskry” przygotowanej na otwartej Bramie. Postanawia zachować to Zaklęcie na kolejne tury, w których może pojawić się nowy Poplecznik.

W *Aeon's End* występują efekty, które pozwolą ci aktywować efekty Zaklęć przygotowanych przez innych graczy. Podczas aktywacji takiego Zaklęcia, wyraz „ty” występujący w efekcie danej karty odnosi się do ciebie. To ty podejmujesz wszystkie decyzje wynikające z tego Zaklęcia. Po aktywacji Zaklęcia należącego do twojego sojusznika, kartę Zaklęcia należy odrzucić na jego stos kart odrzuconych.

Na przykład: Zagrywasz „Odlamek Granatu”, aby aktywować „Mroczny Płomień” przygotowany przez sojusznika. Musisz odrzucić do dwóch kart ze swojej ręki (zgodnie z efektem „Mrocznego Płomienia”) na swój stos kart odrzuconych. Wybierasz kto zostanie celem obrażeń zadanych przez „Mroczny Płomień”: Poplecznik czy Nemezis. Aktywowany „Mroczny Płomień” łąduje na wierzchu stosu kart odrzuconych sojusznika.

TURA GRACZA: 2 - FAZA GŁÓWNA

Poniższe osiem akcji może zostać wykonanych w dowolnej kolejności i dowolną liczbę razy podczas fazy głównej tury gracza. Na przykład, możesz zagrać kartę Klejnotu, pozyskać kartę, przygotować Zakłęcie, zagrać kolejną kartę Klejnotu i pozyskać jeszcze jedną kartę zasobu.

1. Zagranie karty Klejnotu lub Artefaktu:

- Po zagraniu karty, wykonaj wszystkie opisane na niej działania, o ile jest to możliwe.
- Jeżeli w tekście występuje wyraz „ALBO”, wybierz tylko jedną z podanych opcji. Jeżeli w danym momencie możesz sobie pozwolić na wykonanie tylko jednej z dwóch opcji, musisz wybrać właśnie tę opcję.
- Możesz pozyskać eter (♁) nawet, jeżeli nie zamierzasz go wydać.
- Niewydaty eter (♁) na końcu tury zostaje utracony. Nie można gromadzić eteru przez więcej niż jedną turę ani przekazywać go sojusznikowi.
- Na końcu swojej tury umieść wszystkie zagrane karty Klejnotów i Artefaktów w dowolnej kolejności, na swoim stosie kart odrzuconych.

2. Pozyskanie karty:

- Możesz pozyskać kartę z rynku zasobów, wydając na nią zdobyty w tej turze eter (♁) w ilości odpowiadającej wartości karty, wskazanej w prawym górnym rogu.
- Pozyskaną kartę natychmiast umieść na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych.



3. Pozyskanie Ładunku:

- Za 2 eteru (♁) możesz pozyskać Ładunek.
- Po pozyskaniu Ładunku, umieść żeton Ładunku na swoim arkuszu Maga, poniżej opisu zdolności specjalnej.
- **Nie możesz** wykorzystać eteru (♁) do pozyskiwania Ładunków dla swoich sojuszników.
- W dowolnym momencie **nie możesz** posiadać więcej Ładunków, niż jest to wymagane do użycia zdolności specjalnej. Maksymalna liczba Ładunków jest wyznaczona liczbą pól przeznaczonych na ich żetony na arkuszu Maga: 4, 5 lub 6.

Kolejność Odrzucania

Karty pozyskane z rynku zasobów należy natychmiast odłożyć na stos kart odrzuconych. Zagrywane karty Klejnotów lub Artefaktów należy umieścić przed sobą w obszarze rozgrywki. Na końcu swojej tury, podczas fazy dobierania, gracz umieszcza zagrane karty Klejnotów i Artefaktów na stosie kart odrzuconych w dowolnej, wybranej przez siebie, kolejności.

FAZA GŁÓWNA: PRZYKŁAD POZYSKANIA I WYDANIA ETERU

Podczas swojej pierwszej tury, Ania ma na ręce jeden „Odlamek Szmaragdu”, trzy „Kryształy” oraz jedną „Iskrę”.



Zagrywa swoje trzy „Kryształy”, aby pozyskać 3 eteru (♁). Następnie, zagrywa „Odlamek Szmaragdu”, który oferuje wybór pomiędzy pozyskaniem 1 eteru (♁), a 1 punktem życia dla dowolnego gracza. Jako, że oboje graczy ma maksymalny poziom życia, Ania decyduje się na pozyskanie 1 eteru (♁).



Ania posiada w sumie 4 eteru (♁). Ma wiele możliwości wykorzystania go. Postanawia wydać 4 eteru (♁) aby pozyskać „Ognisty Rubin”. Natychmiast umieszcza go na swoim stosie kart odrzuconych.



ALBO

Ania mogła wydać 4 eteru (♁) na pozyskanie 2 Ładunków.



ALBO

Ania mogła również pozyskać „Jadeit” o wartości 2 eteru (♁) i 1 Ładunek za pozostałe 2 eteru (♁).



4. Wzmocnienie Bramy:

- Możesz wzmocnić zamkniętą Bramę, płacąc koszt wzmocnienia wymieniony na karcie Bramy, tuż po słowie „Wzmocnienie”.
- Po wzmocnieniu Bramy, obróć ją o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na wzmocnionej Bramie możesz, w tej samej turze, przygotować Zaklęcie.
- W czasie jednej tury dowolna liczba Bram może być wzmocniana dowolną liczbą razy. Po wzmocnieniu Bramy nie trzeba przygotowywać na niej Zaklęcia.
- Brama, której żółta sekcja po obróceniu znajduje się u góry, ma taki sam koszt wzmocnienia jak otwarcia i może zostać otwarta w wyniku efektu, który by tę Bramę wzmocnił.

5. Otwarcie Bramy:

- Możesz otworzyć zamkniętą Bramę, opłacając koszt pokazany w górnej części Bramy. Z każdym wzmocnieniem koszt otwarcia Bramy maleje.
- Po otwarciu Bramy należy odwrócić ją na stronę pokazującą otwartą Bramę. Po otwarciu, Brama pozostaje otwarta do końca gry. Zaklęcie może zostać przygotowane na Bramie, która w danej turze została otwarta i podczas każdej następnej tury.

6. Przygotowanie Zaklęcia na Bramie:

- Aby przygotować Zaklęcie, zagraj kartę Zaklęcia na otwartą Bramę lub na zamkniętą, ale wzmocnioną w tej turze, Bramę. Na każdej Bramie może znajdować się tylko jedno przygotowane Zaklęcie. Nie możesz przygotować Zaklęcia na Bramie, na której już znajduje się przygotowane Zaklęcie.
- Przygotowane Zaklęcia mogą zostać aktywowane w fazie aktywacji, podczas twojej **następnej** tury.

7. Rozpatrzenie efektu „Gdy przygotowane”:

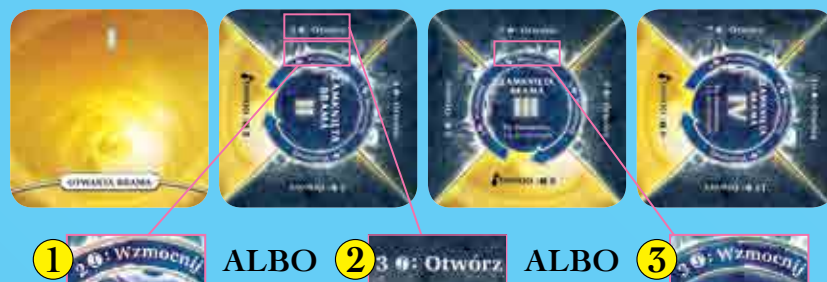
- Możesz rozpatrzyć efekt dowolnego przygotowanego Zaklęcia ze słowem kluczowym „Gdy przygotowane”, który odnosi się do fazy głównej. Taki efekt może zostać rozpatrzony podczas tej samej tury, w której dane Zaklęcie zostało przygotowane lub podczas każdej następnej tury, w której Zaklęcie pozostaje przygotowane.
- Niektóre efekty „Gdy przygotowane” nie odnoszą się do fazy głównej tury gracza.
- Każdy efekt poprzedzony frazą „Gdy przygotowane” może być rozpatrzony raz na turę.

8. Rozpatrzenie efektu „ABY ODRZUCIĆ”:

- Niektóre karty Nemezis posiadają efekty poprzedzone słowem kluczowym „ABY ODRZUCIĆ”. Podczas fazy głównej, możesz w pełni rozpatrzyć efekt opisany na karcie Mocy, w wyniku którego ta karta zostaje odrzucona. Jeżeli karta Mocy zostaje odrzucona w ten sposób, jej efekt nie zostanie rozpatrzony.

PRZYKŁAD WZMOCNIENIA / OTWARCIA BRAMY

Ania rozgrywa swoją drugą turę Na ręce posiada trzy „Kryształy” oraz dwie „Iskry”. Trwa faza główna. Ania ma otwartą tylko jedną Bramę, więc jeżeli planuje przygotować oba Zaklęcia z ręki będzie musiała otworzyć lub wzmocnić kolejną Bramę.



Ania rozpoczyna fazę główną od zagrania wszystkich trzech „Kryształów”, aby pozyskać 3 eteru (☉). Teraz ma trzy możliwości przygotowania obu „Iskier”:

- (1) Może wzmocnić Bramę II za 2 eteru (☉).
- (2) Może otworzyć Bramę II za 3 eteru (☉).
- (3) Może wzmocnić Bramę III za 3 eteru (☉).

Ania decyduje się na otwarciu Bramy II (opcja 2), więc odwraca Bramę II, aby pokazywała, że jest otwarta. Brama pozostanie otwarta do końca gry. Ania może przygotować Zaklęcie na tej Bramie, w czasie tej i każdej następnej tury bez wydawania eteru (☉).

Na koniec, Ania przygotowuje obie „Iskry” umieszczając je na Bramach I i II. Oba Zaklęcia będą dostępne do aktywacji w fazie aktywacji, podczas kolejnej tury Ani.



TURA GRACZA: 3 - FAZA DOBIERANIA

Po zakończeniu fazy głównej, musisz umieścić wszystkie zagrane przez siebie w tej turze karty Zaklęć i Artefaktów na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych, w wybranej przez siebie kolejności.

Następnie, zachowując niezagrane karty na ręce, dobierasz karty z wierzchu swojej talii tak, aby mieć w sumie pięć kart na ręce.

Jeżeli, w dowolnym momencie, w twojej talii nie będzie wystarczającej liczby kart, aby dobrać je na rękę lub odkryć, należy dobrać/odkryć pozostałe karty w talii, odwrócić stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię, i dobrać/odkryć pozostałe karty. W żadnym momencie gry nie możesz tasować swojej talii.

Pamiętaj:

- Podczas swojej tury nie możesz odrzucić kart z ręki. W przeciwieństwie do wielu innych gier opartych o mechanikę budowania talii, nie odrzucasz kart pozostałych na ręce na końcu każdej tury.
- Możesz przeglądać swój stos kart odrzuconych w dowolnym momencie, ale nie możesz zmieniać kolejności kart.
- **Nie możesz** przeglądać swojej talii.
- Nie ma limitu kart na ręce.



Brak tasowania talii

W przeciwieństwie do wielu innych gier opartych o mechanikę budowania talii, w Aeon's End gracze nie tasują swoich stosów kart odrzuconych przed utworzeniem z nich talii. Wystarczy odwrócić stos kart odrzuconych, aby utworzyć zakrytą talię.

PRZYKŁADOWA FAZA DOBIERANIA

Tura Michała dobiega końca. Podczas fazy aktywacji aktywował „Poszerzone Wzienie”, które od razu znalazło się na wierzchu jego stosu kart odrzuconych.



W fazie głównej swojej tury, Michał zagrał „Zakrzywiony Sztylet”, trzy „Kryształy” oraz „Jadeit”. Następnie, użył „Zakrzywionego Sztyletu”, aby wzmocnić Bramę III i wykorzystał 5 eteru ☉ pozyskane z „Jadeitu” oraz „Kryształów”, do pozyskania „Kradzieży Świadomości”.

„Kradzież Świadomości” umieścił od razu na karcie „Poszerzonego Wzienia” na swoim stosie kart odrzuconych. Michał właśnie zakończył fazę główną swojej tury.

Na początku fazy dobierania, umieszcza „Zakrzywiony Sztylet”, „Kryształy” oraz „Jadeit” na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych w dowolnej kolejności. Najpierw „Sztylet”, następnie „Jadeit”, a w końcu wszystkie „Kryształy”.



Następnie, Michał dobiera karty z wierzchu swojej talii tak, żeby mieć 5 kart na ręce. Jego talia liczy tylko dwie karty. Michał dobiera te dwie karty i, bez tasowania, odwraca swój stos kart odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię. Następnie, dobiera kolejne trzy karty, aby mieć w sumie pięć kart na ręce.



OMÓWIENIE TURY NEMEZIS

1. Faza główna

Rozpatrzcie efekty na znajdujących się w grze kartach Popleczników i kartach Mocy Nemezis, w takiej kolejności, w jakiej zostały one zagrane (od najwcześniejszej do najpóźniejszej).

2. Faza dobierania

Dobierzcie kartę z talii Nemezis.

- Po dobraniu karty Ataku, natychmiast rozpatrzcie efekt tej karty.
- Po dobraniu karty Poplecznika lub Mocy umieśćcie ją w grze, kładąc na niej odpowiednią liczbę żetonów Życia lub Mocy. Następnie rozpatrzcie wszystkie efekty tej karty, poprzedzone słowem kluczowym „NATYCHMIAST”. Pozostałe efekty z tej karty nie zostaną rozpatrzone podczas tej tury.

Jeżeli w jakimkolwiek momencie życia gracza spadnie do zera, ten gracz zostaje wyczerpany. *Przeczytaj rozdział poświęcony wyczerpaniu na stronie 19, aby dowiedzieć się więcej.*

TURA NEMEZIS: 1 – FAZA GŁÓWNA

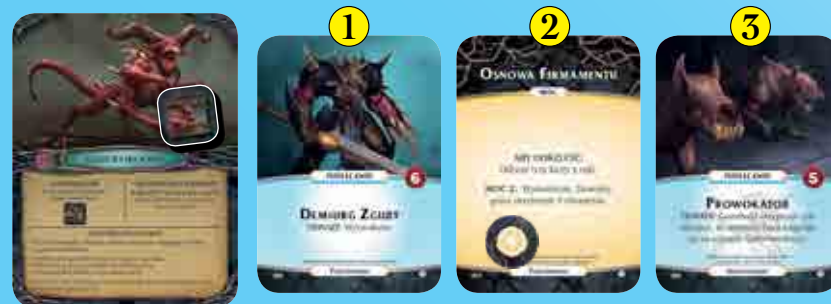
Rozpoczynając od kart Popleczników i kart Mocy, które najdłużej znajdują się w grze, rozpatrzcie efekty z każdej karty Poplecznika i Mocy w grze.

- Rozpatrzcie efekty poprzedzone słowem kluczowym „TRWAŁY”.
- Z każdej karty Mocy usuńcie po 1 żetonie Mocy. Jeżeli po jego usunięciu na danej karcie nie ma żadnych żetonów, rozpatrzcie efekt poprzedzony słowem kluczowym „MOC X” i usuńcie tę kartę z gry.

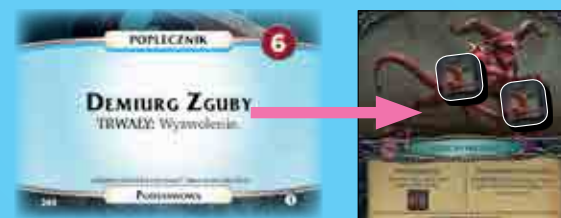


PRZYKŁAD GŁÓWNEJ FAZY NEMEZIS

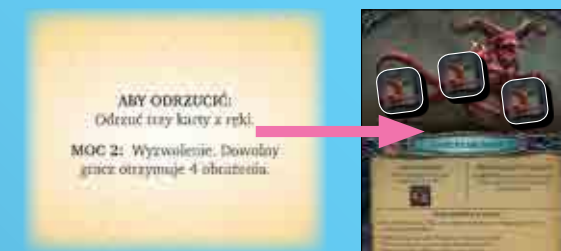
Przenieśmy się o kilka rund do przodu. Po dobraniu karty tury Nemezis, Gnieworodny rozpoczyna swoją turę z jednym żetonem Furi. W grze posiada on karty „Demiurg Zguby”, „Osnowa Firmamentu” z jednym żetonem Mocy oraz „Prowokator”. Powyższe karty weszły do gry w podanej kolejności, w związku z czym Ania i Michał rozpatrzą ich efekty w takiej kolejności.



- 1 Efekt trwały na karcie „Demiurg Zguby” to „Wyzwolenie”. Każde Nemezis posiada unikatowy efekt „Wyzwolenia” wyszczególniony na swoim arkuszu. W wyniku Wyzwolenia Gnieworodny otrzymuje 1 żeton Furi. Michał kładzie żeton Furi na arkuszu Gnieworodnego, co daje łącznie 2 Furi.



- 2 Następnie, gracze usuwają jeden żeton Mocy z karty Mocy „Osnowa Firmamentu”. Na tej karcie nie ma już więcej żetonów, dlatego należy rozpatrzeć jej efekt – „Wyzwolenie”. Dowolny gracz otrzymuje 4 obrażenia”. Efekt wyzwolenia Nemezis zostaje rozpatrzony, w związku z czym Gnieworodny otrzymuje kolejny żeton Furi (teraz posiada ich 3). Ania i Michał decydują, że to Michał otrzyma 4 obrażenia, ponieważ posiada więcej punktów życia. Michał usuwa cztery żetony życia z arkusza swojej postaci. Karta „Osnowa Firmamentu” zostaje usunięta z gry.



- 3 Na końcu, gracze rozpatrzają efekt z karty „Prowokator”. Jej trwały efekt brzmi: „Gravehold otrzymuje tyle obrażeń, ile żetonów Furi znajduje się na arkuszu Gnieworodnego”. Gnieworodny posiada 3 żetony Furi, dlatego Gravehold otrzymuje 3 punkty obrażeń. Ania aktualizuje wskaźnik żywotności Gravehold, zmniejszając wartość o 3 – z 30 na 27.



TURA NEMEZIS: 2 - FAZA DOBIERANIA

Dobierzcie kartę Nemezis:

- Jeżeli talia Nemezis jest pusta a trzeba dobrać kartę Nemezis, zamiast tego następuje trzykrotne Wyzwolenie.

Jeśli dobrana karta to:

- **Karta Ataku**
Natychmiast rozpatrzcie efekty na karcie, w kolejności wystąpienia. Następnie odłóżcie tę kartę na wierzch stosu kart odrzuconych Nemezis.
- **Karta Poplecznika**
Rozpatrzcie efekty poprzedzone słowem kluczowym „NATYCHMIAST”. Następnie umieśćcie kartę Poplecznika w grze, z żetonami życia w liczbie wskazanej na karcie.
- **Karta Mocy**
Rozpatrzcie efekty poprzedzone słowem kluczowym „NATYCHMIAST”. Następnie umieśćcie kartę Mocy w grze, z żetonami Mocy w liczbie wskazanej na karcie.

Podczas rozpatrywania efektów kart:

- Jeżeli dany efekt nie może zostać w pełni rozpatrzony, rozpatrzcie tyle ile się da. Jeżeli macie możliwość wyboru pomiędzy dwoma efektami, musicie wybrać opcję, którą możecie rozpatrzeć w pełni.
- Efekty trwałe oraz Moce są rozpatrywane wyłącznie w fazie głównej tury Nemezis. Te efekty są ignorowane przy kartach Popleczników i Mocy, które dopiero weszły do gry i będą rozpatrywane od następnej tury Nemezis.

Niejednoznaczność

Niekiedy efekty na kartach Nemezis mogą być niejednoznaczne przy wskazywaniu, który z graczy jest nimi dotknięty i w jaki sposób. W takich przypadkach, to gracze ustalają, co się dzieje.

Przykładowo, podczas rozpatrywania efektu z karty Nemezis, który zadaje obrażenia graczowi o najniższym poziomie życia, a okazuje się, że dwoje graczy ma tyle samo życia, to oni decydują, które z nich otrzymuje obrażenia.

Inna karta zadaje obrażenia graczowi z największą liczbą Ładunków, podczas gdy żaden z graczy nie ma żadnego. W tej sytuacji, to również gracze decydują, kto z nich otrzyma obrażenia.



PRZYKŁADOWA FAZA DOBIERANIA NEMEZIS

Po zakończeniu fazy głównej tury Nemezis, Ania i Michał przechodzą do fazy dobierania tury Nemezis. W tej fazie dobiorą kartę z talii Nemezis i rozpatrzą jej efekt. Poniżej znajdują się przykłady trzech typów kart Nemezis wraz z krótkim opisem, jak je rozpatrywać.



PRZYKŁAD KARTY ATAKU

W tym przykładzie, Ania i Michał dobierają „Rzeź” - kartę Ataku z talii Gnieworodnego. Karty Ataku należy rozpatrywać natychmiast po dobraniu. Efekt „Rzezi” to: „Wyzwolenie. Gravehold otrzymuje 3 obrażenia.” Efekt Wyzwolenia Gnieworodnego to „Gnieworodny otrzymuje 1 żeton Furii.” Ania kładzie żeton Furii na arkuszu Gnieworodnego. Następnie Michał, używając wskaźnika, obniża żywotność Gravehold o 3 - z 27 na 24. Na końcu karta „Rzezi” zostaje odłożona na stos kart odrzuconych Nemezis.



PRZYKŁAD KARTY POPLECZNIKA

W tym przykładzie, Ania i Michał dobierają z talii Gnieworodnego kartę Poplecznika „Mglaki”. Mglaki są Poplecznikiem bez natychmiastowego efektu, w związku z czym są od razu umieszczane w grze z 5 żetonami życia, jak pokazuje informacja na karcie. Ania i Michał zapoznają się również z trwałym efekcie na karcie, aby dowiedzieć się, co się stanie w następnej fazie głównej tury Nemezis. Ten efekt nie jest rozpatrywany podczas tej tury, ponieważ trwałe efekty są rozpatrywane tylko podczas fazy głównej tury Nemezis, a ta już się zakończyła.



PRZYKŁAD KARTY MOCY

W tym przykładzie, Ania i Michał dobierają „Oko Nicości”, kartę Mocy z talii Nemezis. Jako że „Oko Nicości” jest kartą Mocy, umieszczają ją od razu w grze z dwoma żetonami Mocy, jak informuje słowo kluczowe MOC 2. „Oko Nicości” nie ma żadnych natychmiastowych efektów, więc podczas tej tury Ania i Michał nie muszą rozpatrywać więcej efektów, ale zapoznają się z efektem karty, który będą musieli rozpatrzeć, gdy z karty zostaną odrzucone wszystkie żetony Mocy. Żetony Mocy są odrzucane, a efekty z kart Mocy rozpatrywane podczas fazy głównej tury Nemezis, która w tej turze już dobiegła końca, więc jej efekty nie będą teraz rozpatrywane. „Oko Nicości” posiada też efekt poprzedzony sformułowaniem „ABY ODRZUCIĆ”. Dowolny gracz może odrzucić tę kartę Mocy bez rozpatrywania jej efektu.

WYCZERPANIE

Jeżeli poziom życia gracza spadnie do 0, ten gracz zostaje wyczerpany. W takiej sytuacji należy rozpatrzyć poniższe efekty w podanej kolejności:

- Dwukrotne rozpatrzenie efektu Wyzwolenia Nemezis.
- Wyczerpany gracz niszczy jedną ze swoich Bram i odrzuca przygotowane na niej Zaklęcie. Zniszczone Bramy należy odłożyć do pudełka - nie ma możliwości odzyskania Bramy. Pozostałe Bramy zostają w swoich dotychczasowych konfiguracjach.
- Wyczerpany gracz odrzuca wszystkie żetony Ładunków.

Wyczerpany gracz kontynuuje rozgrywkę zgodnie z dotychczasowymi zasadami z poniższymi wyjątkami:

- Wyczerpany gracz nie może odzyskać zdrowia.
- Gdy efekt danej karty zadaje obrażenia graczowi o najniższym poziomie życia, te obrażenia zawsze otrzymuje niewyczerpany gracz o najniższym poziomie życia.
- Gdy wyczerpany gracz miałby otrzymać obrażenia, zamiast tego, Gravehold otrzymuje podwójną wartość tych obrażeń. Dotyczy to również pozostałych punktów obrażeń, przekraczających ilość potrzebną do wyczerpania gracza.

Jeżeli wszyscy gracze zostali wyczerpani, gra natychmiast się kończy porażką graczy.

WAŻNE POJĘCIA

Sojusznik

Sojusznik to każdy inny gracz za wyjątkiem ciebie.

Zniszczenie

Karty, które ulegają zniszczeniu są trwale usuwane z gry. Od tego momentu nie mogą zostać wykorzystane, ani nie będą wpływać na dalszą rozgrywkę.

„ALBO”

Gdy efekt karty daje dwie możliwości do wyboru oddzielone słowem „ALBO”, gracze mogą wybrać dowolną opcję chyba, że któraś z opcji nie może zostać w pełni rozpatrzona. W takim przypadku gracze muszą wybrać tę opcję, którą mogą w pełni rozpatrzyć.

„ABY ODRZUCIĆ”

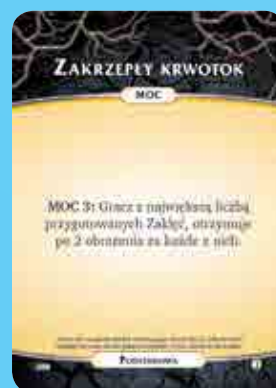
Niektóre karty Mocy Nemezis posiadają efekt poprzedzony sformułowaniem „ABY ODRZUCIĆ”. Podczas fazy głównej swojej tury, gracz może rozpatrzyć efekt poprzedzony sformułowaniem „ABY ODRZUCIĆ”, aby odrzucić z gry daną kartę Mocy. Efekt karty Mocy odrzuconej w ten sposób nie będzie rozpatrywany.

Wyzwolenie

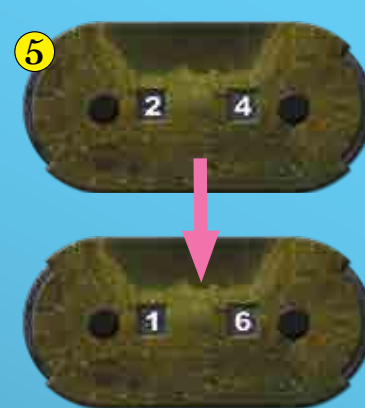
Niektóre karty Nemezis mówią o Wyzwoleniu. Każde Nemezis posiada unikalny efekt Wyzwolenia, który należy rozpatrzyć, gdy zostaje wspomniany przez kartę. Każdy z efektów Wyzwolenia został opisany na arkuszach Nemezis.

PRZYKŁAD WYCZERPANIA

Na dalszym etapie rozgrywki, podczas fazy głównej tury Nemezis gracze rozpatrują efekt karty „Zakrzępy Krwotok” (Gracz z największą liczbą przygotowanych Zaklęć otrzymuje po 2 obrażenia za każde przygotowane Zaklęcie.).



- 1 Ania posiada więcej przygotowanych Zaklęć niż Michał, bo aż 3, więc otrzymuje 6 obrażeń, a posiada tylko 2 życia. Pierwsze 2 obrażenia sprawiają, że Ania zostaje wyczerpana. W wyniku wyczerpania, Ania kolejno:
- 2 Dwukrotnie rozpatruje efekt Wyzwolenia Gnieworodnego. Gnieworodny otrzymuje 2 żetony Furii.
- 3 Niszczy swoją Bramę IV i odrzuca Zaklęcie, które było na niej przygotowane.
- 4 Odrzuca wszystkie swoje żetony Ładunków.
- 5 Podwaja pozostałe 4 obrażenia, które teraz otrzymuje Gravehold. Używając wskaźnika żywotności, zmniejsza żywotność Gravehold o 8 - z 24 na 16.



KONIEC GRY

W każdej sytuacji, gdy zostaną spełnione warunki zwycięstwa lub porażki, rozgrywka dobiega końca, a gracze nie rozpatrują kolejnych efektów.

Gracze zwyciężają, gdy dowolny z poniższych warunków zostanie spełniony:

- Talia Nemezis została wyczerpana, a w grze nie znajdują się żadni Poplecznicy ani Moce.
- Poziom życia Nemezis spadnie do 0.

Gracze przegrywają, gdy dowolny z poniższych warunków zostanie spełniony:

- Wszyscy gracze zostali wyczerpani (mają 0 życia).
- Żywotność Gravehold spadnie do 0.

Ponadto, każde Nemezis może wprowadzić unikalny warunek zwycięstwa opisany na jego arkuszu, który powoduje, że gracze natychmiast przegrywają po spełnieniu określonych warunków.

POZIOMY TRUDNOŚCI

W *Aeon's End* gracze mogą dostosować poziom trudności do swoich preferencji. Zasady opisane na arkuszu Nemezis są dopasowane do normalnego poziomu trudności. Można go następująco zmodyfikować:

POCZĄTKUJĄCY

Każdy gracz rozpoczyna z 12 punktami życia (o 2 więcej).
Gravehold rozpoczyna z 35 punktami żywotności (o 5 więcej).
Nemezis rozpoczyna z 10 punktami życia mniej.

EKSPERT

Użyjcie zasad opisanych w sekcji „Trudniejszy Wariant” na arkuszu Nemezis. Te zasady mogą dotyczyć „Przygotowania rozgrywki”, „Wyzwolenia” lub „Dodatkowych Zasad” opisanych na arkuszu tego Nemezis.

ZAGŁADA

Użyjcie zasad z „Trudniejszego Wariantu”.
Ponadto, każdy gracz rozpoczyna z 8 punktami życia (o 2 mniej).
Gravehold rozpoczyna z 25 punktami żywotności (o 5 mniej).
Nemezis rozpoczyna z 10 punktami życia więcej.

ROZGRYWKA DLA 1 GRACZA

Gracz może również grać w pojedynkę, kontrolując kilkoro Magów. Przy takiej rozgrywce należy stosować zasady pasujące do takiej liczby graczy, ilu Magów bierze udział w grze. Aby doświadczyć prawdziwej gry w pojedynkę, należy zapoznać się z tabelą tworzenia talii Nemezis (str. 10). Talia tur powinna składać się z 3 kart tury gracza oraz 2 kart tury Nemezis. Gdy zostaje dobrana karta tury gracza, gracz wykonuje swoją turę. W grze dla jednego gracza, gracz jest swoim własnym sojusznikiem. Na przykład, gdy efekt karty przyznaje Ładunek sojusznikowi, gracz sam dobiera ten Ładunek. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

