

Ostium

INSTRUKCJA



Kiedy Ósmy pasażer *Nostromo* znów zgładził całą załogę, *Nemesis* po raz kolejny zniszczyło *Gravehold*, a *Ultron* pokonał wszystkich *Avengersów* wiedzieliśmy, że *Ostium* będziemy projektować przez długie miesiące.

Co definiuje dobrą grę? Co sprawia, że za każdym razem mówimy „jeszcze jedna rozgrywka”? Cemu pewne gry nam się nie nudzą?

Według nas chodzi o emocje towarzyszące rozgrywce. Tysiące kombinacji kart, liczba kontrolowanych akcji i przewidywanie następnej tury. Te czynniki dają nam szansę wejść w świat gry i zmierzyć się z innymi graczami lub z nią samą.

Z końcem wakacji 2019 r., po stworzeniu wielu prototypów, udało nam się ustalić co chcemy stworzyć i w jakim kierunku rozwijać grę. Tego samego roku pojawiliśmy się na *Rzuć Kostką* z bardziej dopracowanym prototypem *Ostium*. Stres przed pokazem nas zżerał, ale już po pierwszych rozgrywkach wiedzieliśmy, że udało nam się osiągnąć podobne emocje, jakie towarzyszyły nam podczas rozgrywek w ulubione gry. Widok głów parujących od liczby kombinacji i ułożenia kart na stole dawał wiele radości. Wiedzieliśmy jednak, że przed nami kolejne wyzwania i dużo pracy. Mieliśmy kryształ, który wymagał jeszcze wielu szlifów. Kolejne spotkania, rozgrywki i testy pozwoliły nam stworzyć grę, którą z dumą prezentujemy dzięki wydawnictwu *Lacerta*.

Chcielibyśmy bardzo serdecznie podziękować wszystkim, którzy pomagali nam w tworzeniu *Ostium*. Każdy, kto z nami zagrał, dołożył swoją cegiełkę do tej gry. W szczególności jesteśmy bardzo wdzięczni niżej wymienionym osobom:

Adam Kwapiński, Agata Syc, Alicja Buczyńska, Asia Tomaszewska, Barbara Rej, Carlos Pyrcz, Daria Mielczarek, Jakub Kopacz, Jakub Sarna, Krzysztof Pilch, Kuba Lament, Łukasz Giersz, Łukasz Kaczaniuk, Małgorzata Zdunek, Marcin Piotrowski, Marek Czyżyk, Marek Wnuk, Mariusz Serafin, Mariusz Skorek, Marta Syc, Mateusz Dzierżyński, Mateusz Roszkowski, Michał Czepczyński, Michał Gołębiowski, Michał Kopysteck, Michał Solan, Monika Syc, Patryk Łapiński, Paweł Gmurek, Piotr Gapiński, Piotr Jasik, Piotr Mularz, Piotr Piechowiak, Przemysław Korzeniewski, Przemysław Kuźma, Rafał Woźniczko, Robert Deninis, Sebastian Seta, Tomasz Flis, Witek Piotrowski, Wojciech Mikołajczak.

Dodatkowo chcielibyśmy podziękować za wsparcie i udział w imprezach oraz wydarzeniach:

Board Mania, Board Times, Fani gier, Fundacja Fru, Grota, Markowe Planszówki, Planszówki w Spodku, Pokój Geeka, Rzuć Kostką, Zgrany Wawer.

Największe uznanie za cierpliwość podczas długich godzin spędzonych nad projektowaniem gry należą się naszym najbliższym.

I oczywiście dziękujemy graczom, a w szczególności Tobie za to, że kupiłeś naszą grę. Mamy nadzieję, że sprawi Ci ona wiele radości i nie raz wyląduje na Twoim stole. Udanych pojedynków!

~Marek Buczyński, Wojciech Szewczuk

Owieczny konflikt o nowe terytoria rozpalil wojenną pożogę w kolejnym świecie. Poprzez ogromne Ostia – bramy potworów – przyzwijcie hordy potężnych Kreatur i stoczcie ostateczną bitwę o dominację. Zwycięzca może być tylko jeden!

SPIS TREŚCI

Od autorów	2
Cel gry	3
Elementy gry	3
Przygotowanie gry	6
Fazy gry	8
Faza rozwoju	8
Faza ataku	12
Koniec gry	15
Przykładowa tura	15
Tryb solo	18
Tryb dla trzech graczy	20
Stopka redakcyjna	23
Zdolności	24
Zdolności aktywne	24
Zdolności pasywne	24

Instrukcja skupia się na wyjaśnieniu zasad obowiązujących przy grze dwuosobowej, a zmiany wymagane przy grze jednoosobowej oraz dla trzech osób znajdują się odpowiednio na stronach 18 oraz 20.

CEL GRY

W trakcie rozgrywki naprzemiennie wykonujecie swoje tury, dążąc do zniszczenia wszystkich Bram przeciwnika. Przywołujecie Kreatury na Pole Bitwy, aby atakowały Bramy przeciwnika i broniły własnych. Grę natychmiast wygrywa ten z was, któremu jako jedynemu pozostała choć jedna niezniszczona Brama.

ELEMENTY GRY

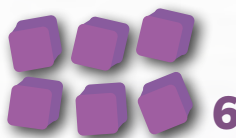
- ♦ **Karty Bram** – Bramy mają 15 pkt. wytrzymałości. Zniszczenie wszystkich Bram przeciwnika zapewnia zwycięstwo.



- ♦ **Karty wytrzymałości Bram** – pomagają śledzić wytrzymałość dwóch Bram (twojej i przeciwnika w tej samej kolumnie). Jeżeli wytrzymałość spadnie poniżej wartości 1, Brama zostaje zniszczona.



- ♦ **Znaczniki punktów wytrzymałości Bram** – używane do śledzenia wytrzymałości każdej Bramy.



♦ **Karty Kreatur** – przywołane Kreatury tworzą wasze armie:

Chowańce – Kreatury służące do przywoływania Kreatur potężniejszych od siebie. Nie posiadają zdolności Domen Bocznych, mogą jednak uczestniczyć w Synergii Klanowej z Kreaturami swojego klanu (strona 9). Chowańce należą do klanów oraz posiadają zdolność w Domenie Głównej:  .



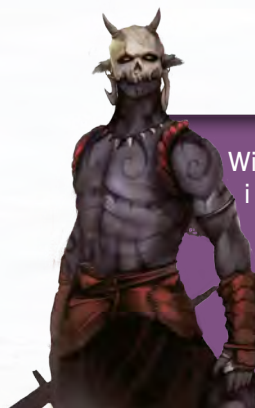
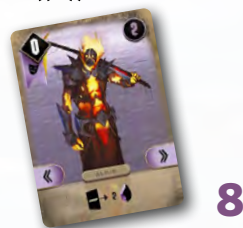
Suwereni – posiadają unikalne i potężne zdolności Domen Głównych, które mogą przesądzić o losach gry. Tak samo jak Wojownicy, biorą czynny udział w walce. Koszt przywołania Suwerena jest bardzo wysoki, jednak po utraceniu Bramy możesz zdobyć kartę Suwerena za darmo (strona 15). Nazwy Kreatur na kartach Suwerenów są podkreślone.



Wojownicy – stanowią podstawę waszych armii. Posiadają zdolności Domen Bocznych i Domeny Głównej.



Pierwotni – zamieszkują świat, w którym ścierają się wasze armie. Są doskonałym wsparciem dla innych Kreatur. Oznaczeni są symbolem Klanu: . Mogą uczestniczyć w Fuzji Mocy (strona 12) oraz w Synergii Klanowej dowolnego Klanu (strona 9) dzięki zdolnościom:  .



Witajcie, nazywam się Auxilio i będę waszym przewodnikiem po świecie Ostium. Zwróć waszą uwagę na sprawy niezwykle istotne. Słuchając się mnie, wyjdziecie na porządnym graczy!

MOC KREATURY — siła z jaką Kreatura będzie atakować i z jaką musi zostać zaatakowana, aby zostać pokonana.

KOSZT PRZYWOŁANIA — liczba Kryształów konieczna do przywołania z Pola Przywołań na Pole Bitwy.

Odkryta karta Wojownika



SYMBOL KLANU — oznaczenie przynależności Kreatury do wskazanego klanu. Każdy Klan oznaczony jest innym symbolem, kolorem tła i kolorem elementów karty.

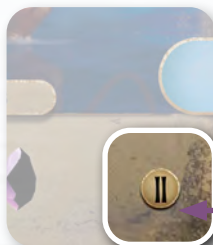
DOMENY BOCZNE — określają zdolności, które możesz wykorzystać, jeżeli sąsiadujące w poziomie Kreatury należą do tego samego klanu. Opisy zdolności znajdziecie na stronie 24.

NAZWA KREATURY — miało każdej Kreatury — nie ma wpływu na grę. Karty Suwerenów są wyróżnione podkreśleniem w polu z nazwą.

DOMENA GŁÓWNA — określa zdolności, które zawsze przysługują tej Kreaturze. Opisy zdolności znajdziecie na stronie 24.



Karta Suwerena



Karta Chowańca

OZNACZENIE ZESTAWU STARTOWEGO

— na kartach Chowańców, w dolnym prawym rogu, znajdują się symbole oznaczające zestaw startowy gracza:

- I pierwszego,
- II drugiego,
- III trzeciego (tryb trzyosobowy).



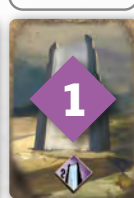
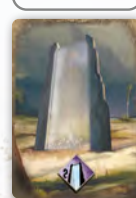
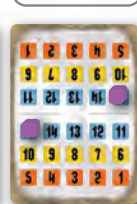
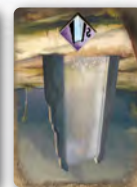
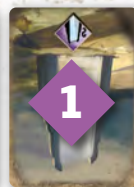
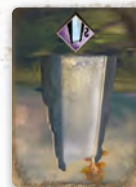
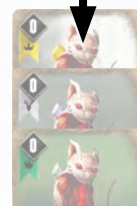
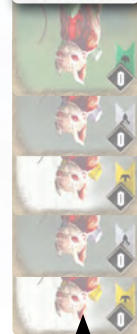
Zakryta karta

PRZYGOTOWANIE GRY

Usiądźcie naprzeciw siebie i rozłóżcie elementy gry według przedstawionego schematu. Ustalcie gracza rozpoczynającego rzucając monetą.

POLA GRACZY

- 1** Rząd Bram – ułóżcie przed sobą po 3 karty Bram tak, aby sąsiadowały ze sobą w poziomie. Wasze Rzędy Bram muszą znajdować się naprzeciw siebie.
- 2** Talia gracza – każdy przygotowuje swoje karty startowe: gracz rozpoczynający bierze wszystkie karty Chowańców oznaczone symbolem **I**, a jego przeciwnik wszystkie karty Chowańców oznaczone symbolem **II**. Pozostałe 10 kart Chowańców (oznaczone **III**) odłóżcie do pudełka, ponieważ są wykorzystywane jedynie w trybie dla trzech graczy (strona 20). Te karty stanowią startowe talie graczy, które będziecie rozbudowywać w trakcie rozgrywki. Każdy tasuje swoją talię i kładzie ją zakrytą obok swojego Pola Bitwy.
- 3** Ręka początkowa – dobieracie karty ze swoich talii na ręce. Gracz rozpoczynający dobiera 3, a drugi gracz 5 kart. W dalszej grze, gracz kończący swoją turę będzie dobierał karty do limitu 5 kart na ręce. Karty na waszych rękach są tajne.
- 4** Pole Bitwy – na pola w Rzędach Ataku **[4a]** i Obrony **[4b]** będziecie przywoływać Kreatury z Pola Przywołań oraz z ręki.
- 5** Karty wytrzymałości Bram – połóżcie je pomiędzy waszymi Rzędami Ataku. Na każdej karcie ułóżcie po dwa znaczniki punktów wytrzymałości Bram, na polach o wartości „15”.



6

9b

9a

8a

8b

9c

7

9d

10

6

6

Stos kart odrzuconych – każdy posiada własny stos kart odrzuconych, na który przenosi swoje pokonane Kreatury z Pola Bitwy oraz odrzuca karty z ręki. Karty na tych stosach będą odkryte. W trakcie gry możecie swobodnie przeglądać jedynie swój stos kart odrzuconych, nie zmieniając kolejności kart. Połóżcie swoje stosy kart odrzuconych tak, by przypadkowo nie pomieszały się z talią gracza, najlepiej po drugiej stronie swojego Pola Bitwy.

POLE PRZYWOŁAŃ

Z tego miejsca będziecie mogli przywoływać nowe Kreatury po opłaceniu ich Kosztu Przywołania.

7

Pierwotni – stwórzcie talię, kładąc wszystkie karty Pierwotnych odkryte, jedna na drugiej.

8

Suwereni – potasujcie karty Suwerenów (ich nazwy Kreatur są podkreślone) i ułóżcie z nich stos zakrytych kart. Z tak utworzonej talii Suwerenów [8a] dobierzcie 2 wierzchnie karty, a następnie połóżcie je odkryte w Polu Przywołań [8b].

9

Wojownicy – potasujcie karty Wojowników i ułóżcie z nich stos zakrytych kart. Z tak utworzonej talii Wojowników [9a] dobierzcie 6 wierzchnich kart, a następnie połóżcie je odkryte w Polu Przywołań Wojowników [9b]. Dwie skrajne z prawej strony karty, znajdujące się w Polu Przywołań, tworzą Strefę Odesłania Wojowników [9c].

Pozostawcie miejsce na stos nieprzywołanych Wojowników [9d].

10

Stos kart usuniętych – miejsce na karty usunięte poza grę. Na początku gry jest puste.

FAZY GRY

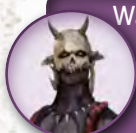
Twoja tura składa się z dwóch faz – Fazy Rozwoju oraz Fazy Ataku. Swoje tury rozgrywasz naprzemiennie, poczynawszy od gracza rozpoczynającego.

FAZA ROZWOJU

Rozbudowujesz swoją armię i przygotowujesz się do ataku.

W tej fazie możesz wykorzystać zdolności aktywne Kreatur wkraczających na pole Bitwy. Możesz wykonywać i powtarzać trzy poniższe akcje w dowolnej kolejności i dowolną liczbę razy:

- ◆ Odrzucić Kreaturę
- ◆ Przywołać Kreaturę
- ◆ Przesuń albo Odwołaj Kreaturę



Walutą występującą w grze są  Kryształy, które zbieracie za pomocą kart. Możecie dzięki nim przywoływać Kreatury, przesuwając je lub odwoływać. Kryształy wydajecie na bieżąco, więc nie są reprezentowane w grze przez żadne osobne znaczniki.

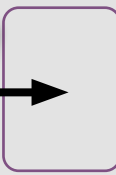
AKCJA 1 - ODRZUCIĆ KREATURĘ

Możesz odrzucić dowolną kartę z ręki na stos kart odrzuconych. Tylko odrzucane Kreatury posiadające zdolność:  mogą wykorzystać zdolność wskazaną po prawej stronie symbolu  (przykład A).

PRZYKŁAD A



Karta
z Ręki



Stos Kart
Odrzuconych

Agata odrzuca na swój stos kart odrzuconych kartę Chowańca ze zdolnością   . Zbiera w ten sposób 1 Kryształ.



Kreatury ze zdolnością   przywołane z ręki na Pole Bitwy nie mogą wykonać zdolności wskazanej przez strzałkę!

W dowolnym momencie swojej tury możesz odrzucić każdą kartę z ręki, jednak jeśli odrzucana kultura nie posiada  , nie będziesz mógł wykorzystać jej zdolności. Karty odrzucane na stos kart odrzuconych odkładaj odkryte.

AKCJA 2 - PRZYWOŁAJ KREATURĘ

Możesz przywołać Kreatury na kilka sposobów:

- ◆ z ręki na Pole Bitwy – bez płacenia jej Kosztu Przywołania. Kreatury znajdujące się na ręce już ci służą, więc ich przywołanie jest darmowe,
- ◆ z Pola Przywołań na Pole Bitwy – płacąc pełny Koszt Przywołania Kreatury,
- ◆ ze Strefy Odesłania Wojowników na swój stos kart odrzuconych – płacąc 1 Kryształ,
- ◆ ze Strefy Odesłania Wojowników na Pole Bitwy – płacąc pełny Koszt Przywołania Kreatury.

Koszt Przywołania opłacasz Kryształami zebranych w wyniku odrzucenia kart (Akcja 1) oraz dzięki przywołaniu Kreatur na Pole Bitwy.

POLE BITWY

Kreatury możesz przywoływać tylko na wolne miejsca swojego Pola Bitwy. Pole Bitwy stanowią trzy miejsca na karty w Rzędzie Ataku oraz trzy miejsca na karty w Rzędzie Obrony (schemat, strona 6).

Jeśli chcesz przywołać Kreaturę w miejsce zajęte, musisz skorzystać wcześniej z Akcji 3: Przesuń albo Odwołaj Kreaturę (strona 10).

Zdolności aktywne Kreatur dostępne są jedynie w chwili przywołania Kreatury na Pole Bitwy (z ręki lub z Pola Przywołań). W takiej sytuacji możesz wykorzystać:

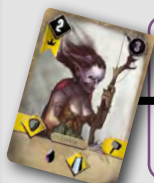
- ♦ zdolności Domeny Głównej właśnie przywołanej Kreatury (przykład B),
- ♦ zdolności Domen Bocznych właśnie przywołanej Kreatury oraz Kreatur sąsiadujących z nią w tym samym Rzędzie, o ile spełniają warunki Synergii Klanowej (opisane poniżej).



Wszystkie opisy zdolności, zarówno aktywnych jak i pasywnych, znajdziesz na ostatniej stronie tej instrukcji.

Jeżeli przywołujesz Kreaturę z Pola Przywołań i ta Kreatura posiada zdolność , traktuj ją tak, jakby była przywołana z ręki.

PRZYKŁAD B



Karta z Ręki



Pole Bitwy

Marta przywołuje z ręki na Pole Bitwy Kreaturę posiadającą w Domenie Głównej:

- ♦ zdolność aktywną 
 - oraz
 - ♦ zdolność pasywną .
- W wyniku tego zbiera 1 Kryształ.

SYNERGIA KLANOWA

Synergia Klanowa występuje, kiedy Kreatury sąsiadujące (zarówno w pionie jak i w poziomie) na Polu Bitwy należą do tego samego Klanu. Dzięki Synergii Klanowej możesz skorzystać ze zdolności Domen Bocznych oraz prowadzić Fuzję Mocy z Bram (strona 12).

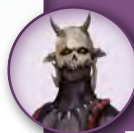


Synergia Klanowa nie działa po skosie! Stykanie się tylko rogiem nie wystarczy.

W grze występuje pięć różnych Klanów oraz Pierwotni, którzy mogą uczestniczyć w Synergii Klanowej każdego Klanu.

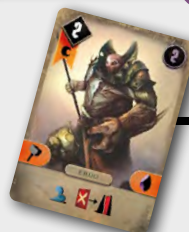
Jeżeli przywołujesz Kreaturę na Pole Bitwy, spełniając warunek Synergii Klanowej, możesz wykonać zdolności przylegających Domen Bocznych. Dotyczy to zarówno Kreatury przywoływanej, jak i tej, która już wcześniej znajdowała się na Polu Bitwy (przykład C).

Jeżeli po obu stronach przywoływanej Kreatury znajdują się Kreatury tego samego Klanu, możesz skorzystać ze wszystkich dostępnych zdolności Domen Bocznych Kreatur sąsiadujących w poziomie.

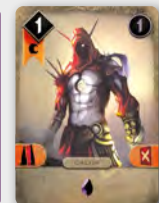


Chowańce nie posiadają żadnych zdolności w Domenach Bocznych. Umożliwiają jednak wykonanie zdolności z Domen Bocznych innym Kreaturom z tego samego Klanu.

PRZYKŁAD C



Karta z Ręki



Pole Bitwy

Agata przywołując kartę z ręki na Pole Bitwy obok Kreatury z tego samego Klanu , aktywuje Synergii Klanową. Dzięki temu może wykorzystać obie zdolności z Domen Bocznych tych Kreatur:



POLE PRZYWOŁAŃ

Kreatury przywołujesz nie tylko z ręki, ale również z Pola Przywołań. Na początku tury w Polu Przywołań znajduje się:

- ◆ sześć kart Wojowników,
- ◆ talia kart Pierwotnych (dopóki się nie wyczerpie),
- ◆ dwie karty Suwerenów.

Kryształy zebrane dzięki zdolnościom, wykorzystujesz na przywołanie nowej Kreatury z Pola Przywołań. Możesz przywołać dowolną liczbę Kreatur tak długo, jak jesteś w stanie opłacić ich koszt. Zanim przywołasz kolejną Kreaturę, poprzednią musisz:

- ◆ przywołać na swoje Pole Bitwy, albo
- ◆ przywołać na swój stos kart odrzuconych (ze Strefy Odesłania Wojowników).



Przywołanie karty na stos kart odrzuconych nie jest tym samym, co odrzucenie karty. Nie możesz aktywować żadnej zdolności karty, którą przywołujesz z Pola Przywołań na stos kart odrzuconych.

Kiedy przywołasz Wojownika z Pola Przywołań, nie uzupełniasz od razu miejsca po nim na Polu Przywołań. Karty Wojowników uzupełniasz dopiero po zakończeniu Fazy Rozwoju (strona 11).

Karty Pierwotnych są identyczne i ułożone jako talia odkrytych kart w Polu Przywołań. Oznacza to, że przywołując Pierwotnego, następny będzie od razu odkryty. Jeżeli w talii skończą się karty Pierwotnych, nie możesz ich przywoływać z Pola Przywołań. Wszyscy Pierwotni już wam służą, więc możesz ich jedynie przywołać z ręki.

Pole Przywołań Suwerenów uzupełnij natychmiast, kiedy przywołasz Suwerena, bądź dobierzesz go na rękę po zniszczeniu twojej Bramy (strona 15).

AKCJA 3 - PRZESUŃ ALBO ODWOŁAJ KREATURĘ

Jeśli chcesz zwolnić miejsce w Rzędzie Ataku albo Rzędzie Obrony na swoim Polu Bitwy, możesz przesunąć bądź odwołać Kreaturę.

PRZESUŃ

Za koszt 1 Kryształu na swoim Polu Bitwy możesz:

- ◆ przesunąć Kreaturę na dowolne niezajęte pole, albo
- ◆ zamienić miejscami dwie dowolne Kreatury.



Przesunięcie Kreatur nie pozwala korzystać ze zdolności Domen Bocznych - możesz je aktywować jedynie, kiedy przywołujesz Kreaturę zgodnie z warunkiem Synergii Klanowej (strona 9).

ODWOŁAJ

Za koszt 1 Kryształu możesz natychmiast zdjąć dowolną Kreaturę ze swojego Pola Bitwy i odłożyć ją na swój stos kart odrzuconych.



Odwołanie karty na stos kart odrzuconych nie jest tym samym, co odrzucenie karty. Podczas odwoływania karty możesz wciąż aktywować pewne zdolności.

Przy odwołaniu Kreatury ze zdolnością  nie płacisz kosztu 1 Kryształu.

Kiedy odwołujesz kartę ze zdolnością , możesz od razu ją wykorzystać (tak, jakby odwołana Kreatura została pokonana w Fазі Ataku, strona 14).

ZAKOŃCZENIE FAZY ROZWOJU

Sam decydujesz, kiedy skończyć swoją Fazę Rozwoju. Nie musisz wykorzystać wszystkich zdolności i zagrać wszystkich kart. Karty na ręce możesz odrzucić lub zachować na kolejną turę. Pamiętaj jedynie, że zachowując karty na ręce, po zakończeniu swojej Fazy Ataku (strona 14-15), dobierzesz mniej kart (limit 5 kart na ręce).



Postaraj się wykorzystać jak najwięcej Kryształów zebranych w bieżącej turze, ponieważ wszystkie niewykorzystane przepadają na koniec Fazy Rozwoju.

UZUPEŁNIENIE POLA PRZYWOŁAŃ WOJOWNIKÓW

Po zakończeniu swojej Fazy Rozwoju, uzupełnij Pole Przywołań Wojowników zgodnie z zasadą **usuń** - **przesuń** - **uzupełnij** (przykład D):

- ♦ **usuń** – odłóż na stos nieprzywołanych Wojowników karty ze Strefy Odesłania Wojowników (skrajna prawa kolumna Pola Przywołań Wojowników),



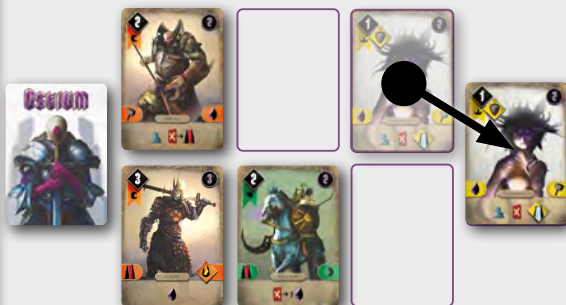
Jeśli w Strefie Odesłania Wojowników nie ma żadnych Kreatur, możesz pominąć krok **USUŃ**.

- ♦ **przesuń** – wszystkie pozostałe karty Wojowników przesuń w prawo na wolne miejsca w rzędach o tyle pól, ile to możliwe,
- ♦ **uzupełnij** – ułóż kolejne karty z talii Wojowników zakryte, na wolnych miejscach. Następnie je odkryj. Kolejność wykładania Kreatur na wolne miejsca jest dowolna.

Jeżeli w talii Wojowników zabrakło kart, potasuj stos nieprzywołanych Wojowników i utwórz z niego nową talię Wojowników.

PRZYKŁAD D

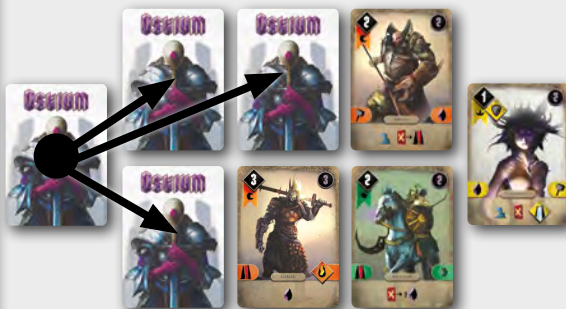
Usuń:



Przesuń:



Uzupełnij i odwróć zakryte karty:



FAZA ATAKU

Po zakończeniu Fazy Rozwoju, wszystkie Kreatury znajdujące się w twoim Rzędzie Ataku szarżują na wroga. Musisz uwzględnić wszystkie przysługujące im premie.

SZARŻA

Podczas Szarży wszystkie twoje Kreatury w Rzędzie Ataku nacierają na Bramy przeciwnika. Kreatury mogą atakować jedynie na wprost, czyli w kolumnie, w której się znajdują (w prostej linii pomiędzy twoją Bramą, a Bramą przeciwnika).

Szarżując, możesz pominąć Kreatury znajdujące się w Rzędzie Ataku przeciwnika. Nie możesz natomiast pominąć Kreatur w jego Rzędzie Obrony. Jeżeli w Rzędzie Obrony przed daną Bramą nie ma żadnej Kreatury, możesz bezpośrednio zaatakować Bramę.

Rozpatrując Szarżę, uwzględnij zdolności pasywne:

- ♦ wpływające na Moc Kreatur (strona 5):



- ♦ wzmacniające Fuzję Mocy (opisana poniżej):



FUZJA MOCY

Podczas Szarży możesz zwiększyć Moc Kreatur, korzystając z potęgi Bram. Standardowa premia do Mocy Szarżującej Kreatury dzięki Fuzji Mocy wynosi +2. Premia ta może zostać dodatkowo powiększona poprzez zdolności Kreatur.

Fuzja Mocy zachodzi, kiedy do atakującej Kreatury prowadzi łańcuch Fuzji z Bramy. Łańcuch możesz prowadzić tylko przez Kreatury uczestniczące w Synergii Klanowej (w pionie lub poziomie; przykład E).



Pierwotni mogą uczestniczyć w Fuzji Mocy jednego dowolnego Klanu w każdej twojej Fazie Ataku. Należy ich wtedy traktować tak, jak Kreaturę Klanu uczestniczącego w Fuzji Mocy.

Kreatury ze zdolnością  mogą uczestniczyć w Fuzji Mocy jednego dowolnie wybranego Klanu. Jeśli zadeklarujesz tymczasową przynależność Kreatury do jednego Klanu, nie możesz jej zmienić do końca Fazy Ataku.

Fuzja Mocy zwiększa jedynie Moc przy Szarży. Nie zapewnia dodatkowych premii broniącym się Kreaturom.

Możesz prowadzić kilka Fuzji Mocy jednocześnie: maksymalnie tyle, ile posiadasz niezniszczonych Bram.



Nie możesz prowadzić Fuzji Mocy po skosie, ani między Kreaturami różnych Klanów.

Nie wolno krzyżować łańcuchów. W danej turze przez Kreaturę może przejść tylko jeden łańcuch Fuzji Mocy.



Moc Kreatur biorących udział w Fuzji Mocy nie jest sumowana!

PRZYKŁAD E

Marta chcąc poprowadzić Fuzję Mocy z:

- ♦ Bramy A – nie jest w stanie jej przeprowadzić, ponieważ Kreatura (1) nie sąsiaduje z żadną inną Kreaturą ze swojego Klanu 
- ♦ Bramy B – postanawia poprowadzić łańcuch przez Kreaturę (2) oraz (3), które należą do tego samego Klanu  aż do Kreatury

(4) (również należącej do Klanu ) , którą wyprowadzi Szarżę w Bramę przeciwnika znajdującą się naprzeciw jej Bramy A. Mogłaby również zatrzymać Fuzję Mocy na Kreaturze (3) i nią Zaszarżować, ze zwiększoną Mocą, w środkową Bramę przeciwnika.

- ◆ Bramy C – prowadzi łańcuch przez Kreaturę (5), Pierwotnego  (którego w tej Fazie Ataku postanawia przydzielić do Klanu ) , do Kreatury (6), którą następnie Szarżuje w kierunku Bramy przeciwnika, znajdującą się naprzeciw Bramy C.



Kreatura (3) Szarżuje, ale nie otrzymuje żadnej premii z Fuzji Mocy.

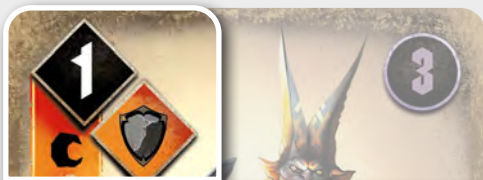
POKONANIE KREATURY

Jeśli Moc twojej Szarżującej Kreatury (ze wszelkimi premiami) względem Mocy Kreatury zaatakowanej (ze wszelkimi premiami; przykład F) jest:

- ◆ większa – pokonujesz zaatakowaną Kreaturę. Kreatura szarżująca przebija się dalej. Szarża jest kontynuowana z Mocą pomniejszoną o Moc pokonanej Kreatury (ze wszelkimi premiami).
- ◆ równa – pokonujesz zaatakowaną Kreaturę, jednak Szarża zostaje zablokowana (nie możesz atakować dalej).
- ◆ mniejsza – nic się nie dzieje. Szarża została zablokowana.

PRZYKŁAD F

Zaatakowana Kreatura Agaty posiada Moc podstawową równą 1, a dzięki premii ze zdolności pasywnej  zyskuje dodatkową premię +1 do Mocy. Łączna Moc tej Kreatury, w momencie Szarży na nią, wynosi 2.



Po pokonaniu Kreatury, obróć jej kartę o 90°, aby zaznaczyć, że ją pokonałeś. Do końca trwania Fazy Ataku wszystkie Kreatury pozostają na polu Bitwy, zachowując premie wynikające z ich Zdolności Pasywnych.

W jednej Fazie Ataku zdolności pasywne Domen Bocznych obowiązują nawet wtedy, kiedy jedna z Kreatur wchodzących w Synergię Klanową została już pokonana. Z tego powodu pokonane Kreatury odkładaj na stos kart odrzuconych dopiero po rozpatrzeniu wszystkich ataków.



W Fазie Ataku Synergia Klanowa zachodzi zawsze, gdy Kreatury tego samego klanu znajdują się obok siebie (przykład G).

PRZYKŁAD G

Marta posiada w swoim Rzędzie Obrony następującą Kreaturę. Jej podstawowa Moc wynosi 2. Dzięki zdolności  Domeny Bocznej, aktywowanej za pomocą Synergii Klanowej, zyskuje premię +1 do Mocy. Łączna Moc tej Kreatury, w momencie Szarży na nią, wynosi 3.



ZNISZCZENIE BRAMY

Każda Brama ma 15 punktów wytrzymałości (nie może mieć więcej). Śledzicie jej wartość, przesuwając znaczniki na karcie wytrzymałości Bram. Jeżeli wytrzymałość spadnie poniżej wartości 1, Brama zostaje zniszczona – ściągnij wtedy znacznik z karty. Zniszczenie Bramy wyzwala destrukcyjną energię, pokonującą wszystko na swojej drodze.

W kolumnie zniszczonej Bramy:

- ◆ wszystkie Kreatury właściciela zniszczonej Bramy zostają pokonane (obróć je o 90°),

- ◆ Kreatura w Rzędzie Ataku gracza, który zniszczył Bramę, zostaje pokonana (obróć ją o 90°). Fala zniszczenia nie dociera do Rzędu Obrony gracza, który zniszczył Bramę.

Następnie zakryj kartę zniszczonej Bramy.

W kolumnie, w której posiadasz zniszczoną Bramę, możesz nadal przywoływać, przesuwać i odwoływać Kreatury. Nie możesz jednak rozpocząć Fuzji Mocy ze zniszczoną Bramą.

Atakując w kolumnie ze zniszczoną Bramą, możesz jedynie pokonać znajdujące się tam Kreatury. Obrażenia zadawane zniszczonej Bramie przepadają.

Bramę możesz zniszczyć również w Fazie Rozwoju, dzięki zdolności:



Pokonując Kreatury przeciwnika ze zdolnością , możesz z kolei stracić swoją Bramę. W jednej fazie może się więc zdarzyć, że zarówno ty jak i twój przeciwnik stracie swoje Bramy.

W takim przypadku należy rozpatrzyć wszystkie zniszczenia Bram i ich następstwa. Najpierw rozpatrzenie zniszczenia Bram broniącego się, a następnie atakującego.

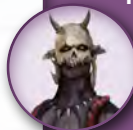
- ZAKOŃCZENIE FAZY ATAKU

Faza Ataku kończy się po rozpatrzeniu wszystkich Szarż. Każdy z was zbiera swoje pokonane Kreatury (obrócone o 90°) i kładzie je w ustalonej przez siebie kolejności odkryte na swoim stosie odrzuconych.

Aktywujcie wszystkie zdolności  w momencie, kiedy odkładacie pokonaną Kreaturę z tą zdolnością z Pola Bitwy na swoim stosie kart odrzuconych. Jeśli kolejność aktywowania zdolności ma znaczenie, pierwszeństwo ma broniący się.

Na koniec dobrać karty ze swojej talii do limitu 5 kart na ręce. Jeśli twoja talia się wyczerpie, utwórz nową talie ze swojego stosu kart odrzuconych.

W tym celu odwróć cały stos odkrytych kart odrzuconych na drugą stronę i umieść go w miejscu talii gracza.



Nigdy nie tasuj stosu kart odrzuconych, ani talii gracza (za wyjątkiem przygotowania gry).

W sytuacji, gdy nie możesz dobrać wymaganej liczby kart (np. usunąłeś ich zbyt wiele poza grę), dobierasz tylko tyle kart do ręki, ile możesz. Oznacza to, że będziesz miał mniej niż 5 kart na ręce.

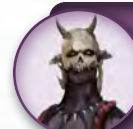
Jeżeli w tej turze zniszczyłeś Bramę przeciwnika, przeciwnik dobiera 1 kartę Suwerena z Pola Przywołań, bez płacenia jej kosztu. Będzie to 6. karta na jego ręce. Jeśli twoja Brama została zniszczona podczas twojej tury, również dobierz 1 kartę Suwerena (jako 6. kartę na ręce). Pierwszeństwo dobierania karty Suwerena ma broniący się. Po dobraniu karty Suwerena, natychmiast uzupełnij wolne miejsce w Polu Przywołań (strona 10).



Jeśli więcej niż jedna twoja Brama ulegnie zniszczeniu, wciąż dobierasz tylko jedną kartę Suwerena.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, kiedy jeden z was straci wszystkie Brama. Nie rozpatrujcie wtedy już żadnych zdolności .



Gra może się zakończyć nie tylko w Fazie Ataku, ale również w Fazie Rozwoju w wyniku wykorzystania zdolności .

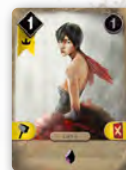
PRZYKŁADOWA TURA

Jest tura Marty. Marta przywołuje Kreaturę (1) z ręki na Pole Bitwy do Rzędu Ataku:

Rząd Ataku



Pole Bitwy Marty



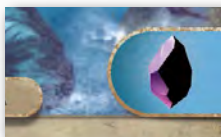
Ręka Marty

Wykonując tę akcję, zbiera dwa Krysztaly:

- ◆ 1 dzięki przywołaniu Kreatury i aktywowaniu zdolności z Domeny Głównej,



- ◆ 1 dzięki zdolności  aktywującej Domenę Boczną sąsiadującą Kreatury.



Następnie odrzuca kartę Chowańca (2), dzięki której zdobywa kolejny Kryształ. Posiada już w sumie trzy Kryształy, które pozwalają jej przywołać nową Kreaturę (3) o koszcie 3 na Pole Bitwy.

Dodatkowo, przywołuje z ręki jeszcze trzy Kreatury na swoje Pole Bitwy:

- ♦ (4) Wojownika z Klanu  do Rzędu Obrony. Nie posiada on zdolności aktywnej oraz nie aktywuje żadnej Domeny Bocznej,
- ♦ (5) Chowańca z Klanu  do Rzędu Obrony. Nie aktywuje on swojej zdolności z Domeny Głównej, ponieważ został przywołany na Pole Bitwy.
- ♦ (6) Pierwotnego , dzięki któremu może aktywować zdolność z Domeny Bocznej Kreatury sąsiadującej z nim w poziomie. Zdolność  pozwala jej na naprawę jednej z Bram.



Marta postanawia naprawić Bramę, której wytrzymałość wynosi 11. Przesuwa więc znacznik śledzący jej wytrzymałość na odpowiedniej karcie wytrzymałości Bramy.



Nie posiadając już żadnej karty w ręce, Marta kończy swoją Fazę Rozwoju.



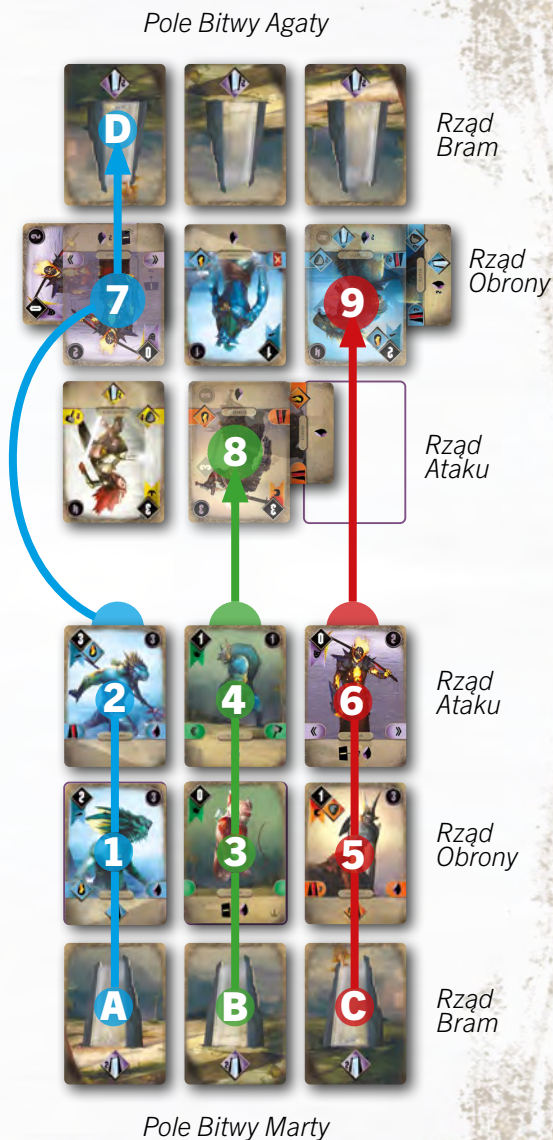
Pole Przywołań

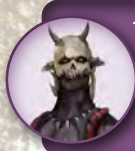
Po uzupełnieniu kart w Polu Przywołań, Marta rozpoczyna swoją Fazę Ataku.

Kreatury znajdujące się w Rzędzie Ataku na Polu Bitwy Marty rozpoczynają Szarżę:

- ◆ Kreatura (2) Szarżuje z bazową Mocą 3+1 (zdolność pasywna , wzmocnioną o 2 poprzez Fuzję Mocy łańcucha poprowadzonego z Bramy A, przechodzącego przez Kreaturę (1). Dodatkowo Kreatura (1) posiada zdolność , co również wzmacnia Fuzję o 1. Łączna Moc Kreatury (2) wynosi więc 7 (3+1+2+1). Marta postanawia pominąć Kreaturę Agaty, znajdującą się w Rzędzie Ataku. Pokonuje Kreaturę (7) posiadającą 0 Mocy (obraca ją o 90°), dzięki temu przebija się dalej, zadając 7 obrażeń Bramie D Agaty.
- ◆ Kreatura (4) Szarżuje z bazową Mocą 1, wzmocnioną o 2 przez Fuzję Mocy łańcucha poprowadzonego z Bramy B, przechodzącego przez Chowańca (3). Łączna Moc Kreatury (4) wynosi w sumie 3. Marta decyduje, że zaatakuje i pokona Kreaturę (8) (obraca ją o 90°), znajdującą się w Rzędzie Ataku w tej samej kolumnie. Nie przebija się dalej, ponieważ Moc pokonanej Kreatury (8) jest równa Mocy Szarżującej Kreatury (4).
- ◆ Pierwotny (6) posiada bazową Moc 0, ale dzięki Fuzji Mocy może Szarżować. Łańcuch poprowadzony z Bramy C przez Kreaturę (5) zwiększa o 2 jego Moc. Ponadto zdolność Kreatury (5) , o wartości 2, zwiększa dodatkowo jego Moc o 2. Łączna Moc Pierwotnego (6) wynosi 4. Marta musi zaatakować Kreaturę (9) (o Mocy bazowej 2, wzmocnionej o 2 dzięki zdolności , w sumie posiadającej 4 Mocy) w Rzędzie Obrony Agaty. Posiada jednak wystarczająco dużo Mocy, by pokonać tę Kreaturę (obraca ją o 90°). Nie przebija się dalej.

Tura Marty dobiega końca. Agata zbiera pokonane Kreatury ze swojego Pola Bitwy i odkłada je odkryte w dowolnie wybranej kolejności na swój stos kart odrzuconych. Marta wykorzystała wszystkie karty z ręki, więc dobiera 5 nowych kart ze swojej talii.





Tryb solo oraz tryb dla trzech graczy rozgrywajcie zgodnie z zasadami gry dwuosobowej, z wyjątkami opisanymi w poniższych sekcjach.



W trybie solo zmagasz się z wirtualnym graczem. Możesz sobie wyobrazić, że toczysz ten pojedynek ze mną!

PRZYGOTOWANIE GRY

TRYB SOLO

RÓŻNICE

W odróżnieniu od gry dwuosobowej, w trybie dla jednego gracza Pole Bitwy przeciwnika jest jednocześnie Polem Przywołań Wojowników. Oznacza to, że z tego pola w trakcie Fazy Rozwoju będziesz mógł przywoływać kolejne Kreatury, a w fazie Ataku pokonywać je.

CEL GRY

Twoim celem jest zniszczenie wszystkich Bram przeciwnika, zanim:

- ◆ przeciwnik zniszczy twoje Bramy lub
- ◆ stos kart w talii Wojowników się wyczerpie.

1

Pole Gracza – twoje Pole Bitwy pozostaje takie samo, jak w grze dwuosobowej. Jesteś graczem rozpoczynającym, ale twoja początkowa ręka będzie zawierać 5 kart.

2

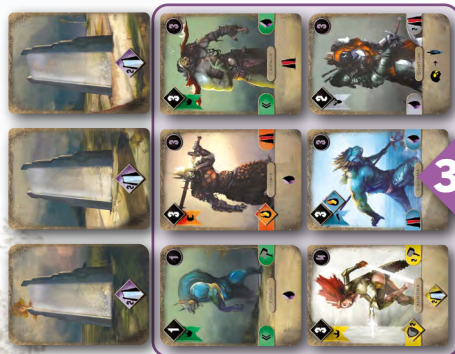
Karty Pierwotnych oraz karty Suwerenów połóż w zasięgu swoich rąk.

3

Talia Wojowników jest jednocześnie talią przeciwnika. Z talii dobierz 6 wierzchnich kart i ułóż je odkryte na Polu Bitwy przeciwnika [3a]. Kreatury na Polu Bitwy przeciwnika układaj tak, aby ich Domeny Główne skierowane były w twoją stronę (w standardowej grze są zwrócone w przeciwną stronę).

4

Pole Przywołań/Pole Bitwy Przeciwnika



3

2

Twoje Pole Bitwy



4

Stos kart usuniętych jest jednocześnie stosem nieprzywołanych Wojowników. Na początku gry jest pusty.



W przeciwieństwie do gry dwuosobowej, po wyczerpaniu się talii Wojowników nie uzupełniasz jej Kreaturami ze stosu nieprzywołanych Wojowników. W takiej sytuacji natychmiast przegrywasz!

TURA GRACZA

FAZA ROZWOJU

Faza Rozwoju przebiega tak samo, jak w trybie dwuosobowym, z poniższymi wyjątkami:

- ◆ Pole Przywołań Wojowników jest jednocześnie Polem Bitwy przeciwnika, więc to z niego przywołujesz karty Wojowników (po zapłaceniu ich Kosztu Przywołania).
- ◆ Pod koniec Fazy Rozwoju nie uzupełniasz Pola Przywołań Wojowników (czyli Pola Bitwy przeciwnika). Miejsca z Pola Bitwy przeciwnika, z których przywołałeś Wojowników, pozostaną więc puste w twojej Fazie Ataku.

FAZA ATAKU

Rozgrywasz ją tak samo, jak w trybie dwuosobowym.

TURA PRZECIWNIKA

FAZA ROZWOJU

Faza Rozwoju przeciwnika ogranicza się do uzupełnienia Pola Bitwy przeciwnika (zgodnie z zasadą usuń – przesun – uzupełnij, strona 11).

Uzupełniając Kreatury, dokładaj je od prawej do lewej kolumny. W ten sposób najpierw uzupełnij cały Rząd Ataku, a następnie cały Rząd Obrony przeciwnika. Każdą Kreaturę, którą kładziesz na Polu Bitwy

przeciwnika, dokładaj pojedynczo. Traktuj je tak, jakby były przywoływane z ręki przeciwnika. Aktywuj zdolności Domeny Głównej każdej dołożonej w ten sposób Kreatury. Jeżeli spełnione są warunki Synergii Klanowej, wykonaj również zdolności Domen Bocznych.

Następujące zdolności aktywne nie są rozpatrywane w turze przeciwnika, ponieważ nie zapewniają mu żadnych premii:



Przeciwnik wciąż może jednak wykorzystywać następujące zdolności aktywne:



Usunąć poza grę (na stos kart usuniętych) wierzchnią kartę z talii Wojowników.



Uderzyć w twoją Bramę o największej liczbie punktów wytrzymałości. Jeżeli więcej niż jedna z twoich Bram ma taką samą wytrzymałość, zdecyduj, która Brama otrzyma obrażenia.



Naprawić swoją Bramę o najmniejszej wytrzymałości. Jeżeli więcej niż jedna Brama ma taką samą (najniższą) wytrzymałość, zdecyduj, która Brama przeciwnika zostanie naprawiona.



Zdjąć z twojego Pola Bitwy Kreaturę o największym Koszcie Przywołania. Jeżeli więcej niż jedna Kreatura na twoim Polu Bitwy ma taki sam (najwyższy) Koszt Przywołania, wybierz z tych Kreatur, tę o większej Mocy. Jeżeli i to nie daje jednoznacznej odpowiedzi, wybierz jedną z tych Kreatur.



Analogicznie do zdolności  – kieruj się jednak liczbą Kreatur danego Klanu, jeżeli to konieczne sumą Kosztu Przywołania, a następnie sumą Mocy Kreatur na twoim Polu Bitwy należących do tego samego Klanu.

FAZA ATAKU

Kreatury przeciwnika szarżują zawsze tak, aby w optymalny sposób wykorzystać swoją Moc. Zwykle atakowane są najpierw Kreatury w twoim Rzędzie Ataku, potem w Rzędzie Obrony i Bramy.

W przypadku, gdy nie jest możliwe jednoczesne pokonanie twoich Kreatur w Rzędzie Ataku i w Rzędzie Obrony, ale:

- ◆ jest możliwe pokonanie twojej Kreatury tylko w Rzędzie Ataku lub tylko w Rzędzie Obrony – atakowana jest Kreatura w Rzędzie Obrony (a po jej pokonaniu Brama),
- ◆ nie jest możliwe pokonanie twojej Kreatury w Rzędzie Ataku, jednak jest możliwe pokonanie Kreatury w Rzędzie Obrony – atakowana jest Kreatura w Rzędzie Obrony (a po jej pokonaniu Brama),
- ◆ nie jest możliwe pokonanie twojej Kreatury w Rzędzie Obrony, ale możliwe jest pokonanie Kreatury w Rzędzie Ataku – atakowana jest Kreatura w Rzędzie Ataku i dalsza Szarża jest zablokowana.

Jeżeli nie jest możliwe pokonanie żadnej Kreatury, Szarża w tej kolumnie jest zablokowana i nic się nie dzieje.

FUZJA MOCY

Możliwe łańcuchy Fuzji Mocy muszą być prowadzone tak, aby przeciwnik:

- ◆ pokonał jak najwięcej twoich Kreatur,
- ◆ zaatakował twoją Bramę o najwyższej liczbie punktów wytrzymałości.

Zdecyduj, jak poprowadzić Fuzję Mocy przeciwnika. Musisz ją jednak kierować jak najbardziej na swoją niekorzyść.

W Fazie Ataku przeciwnika musisz uwzględnić wszelkie premie wynikające ze zdolności pasywnych na zasadach opisanych w wariantcie dla dwóch osób.

ZNISZCZENIE BRAMY

Po zniszczeniu Bramy:

- ◆ przeciwnika – przeciwnik nie może dobrać karty Suwerena do swojej ręki (bo jej nie ma). W zamian za to, połóż wierzchnią (zakrytą) kartę z talii Suwerenów na wierzchu talii Wojowników,
- ◆ twojej – dobrać jedną z odkrytych kart Suwerenów do swojej ręki na zasadach opisanych w wariantcie dwuosobowym.

KONIEC GRY

Natychmiast przegrywasz, jeżeli:

- ◆ przeciwnik zniszczy wszystkie twoje Bramy, lub
- ◆ w talii Wojowników skończą się wszystkie karty.

Natychmiast wygrywasz, jeżeli:

- ◆ zniszczyłeś wszystkie Bramy przeciwnika.

TRYB DLA TRZECH GRACZY

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Pola graczy – układ pozostaje taki sam, jak w grze dwuosobowej z tą różnicą, że każdy posiada jedynie po dwie Bramy, które znajdują się w zewnętrznych kolumnach. Mimo, że w środkowej kolumnie nie ma Bramy, każdy może przywołać do niej Kreatury w zwykły sposób.
- 2 Pole Przywołań Suwerenów i Pierwotnych – połóżcie w zasięgu rąk graczy. Pozostawcie wolne miejsce na stos kart usuniętych (2a).
- 3 Pole Przywołań Wojowników – połóżcie w zasięgu rąk graczy. Pozostawcie wolne miejsce na stos nieprzywołanych Wojowników (3a).
- 4 Karty wytrzymałości Bram – połóżcie pomiędzy waszymi Polami Bitwy (jak na schemacie obok).

5 Talia gracza – zawiera 10 Chowańców. Trzeci gracz bierze wszystkie karty oznaczone symbolem . Dobieracie z niej do swoich rąk odpowiednio:

- ♦ pierwszy gracz – 3 karty,
- ♦ drugi gracz – 4 karty,
- ♦ trzeci gracz – 5 kart.

RÓŻNICE

Każdy zbiera swoje pokonane Kreatury na swój stos kart odrzuconych dopiero na początku swojej Fazy Rozwoju, zamiast na koniec każdej Fazy Ataku.

W trakcie rozgrywki wykonujecie swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.



CEL GRY

Grę natychmiast wygrywa ten, komu jako jedynemu pozostały niezniszczone Bramy.

Pierwsza osoba, która straci wszystkie swoje Bramy przegrywa natychmiast i nie bierze udziału w dalszej rozgrywce. Pozostali kontynuują rozgrywkę tak, jakby grali ze sobą w standardowym trybie (tylko z dwoma Bramami).

TURA GRACZA

FAZA ROZWOJU

Faza Rozwoju przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami. W środkowej kolumnie (bez Bramy) możecie zagrywać Kreatury dokładnie tak samo, jak w kolumnach z Bramami.

FAZA ATAKU

Nie zawsze możesz wybrać gracza, którego zaatakujesz w Fazie Ataku. O kierunku ataku decyduje kolumna, z której przeprowadzany jest atak. Atakując z kolumny:

- ♦ lewej – możesz zaatakować jedynie najbliższą kolumnę przeciwnika znajdującego się po twojej lewej stronie,
- ♦ prawej - możesz zaatakować jedynie najbliższą kolumnę przeciwnika znajdującego się po twojej prawej stronie,
- ♦ środkowej – możesz zaatakować środkową kolumnę jednego wybranego przeciwnika.

Pokonane Kreatury, które zostały ponownie zaatakowane, zanim zostały zebrane, traktujcie, jakby miały 0 Mocy. Mogą one umożliwiać Synergię Klanową tak długo, jak znajdują się na Polu Bitwy.

ZNISZCZENIE BRAMY

Kiedy Brama zostanie zniszczona, postępujcie zgodnie ze standardowymi zasadami. Zniszczenie Bramy pokonuje Kreatury w kolumnach graczy zgodnie z opisem ataku w Fazie Ataku.



Pamiętaj: gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta!





©2020 LACERTA.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska

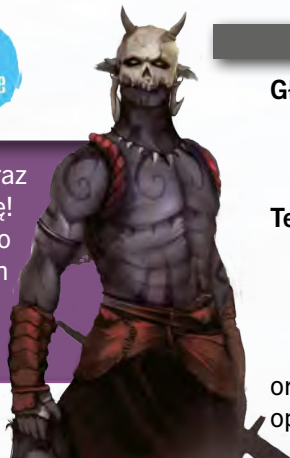
facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl

PATRONI MEDIALNI



Dziękuję wam za uwagę oraz
wspianą współpracę!
Pozostaje mi teraz już tylko
zyczyć wielu emocjonujących
rozgrywek w Ostium!

~Auxilio



Autorzy gry: Marek Buczyński, Wojciech Szewczuk

Ilustracje: Marek Buczyński

Rozwój gry: Marta Syc

Produkcja: Małgorzata Korzeniewska

Instrukcja: Agata Syc, Marek Buczyński,
Marta Syc, Wojciech Szewczuk

Edycja: Agata Syc, Marta Syc

Korekta: Monika Syc, Przemysław Korzeniewski



Jeśli masz pytania lub wątpliwości
odnośnie do zasad Ostium, zapraszamy
na oficjalną stronę gry:

<https://ostium.lacerta.pl/>

Znajdziesz na niej również informacje
o specjalnych akcjach i turniejach
w Ostium!

TESTERZY

Główni testerzy:

Marta Syc, Mateusz „Loyan” Roszkowski,
Rafał „Sachi” Woźniczko.

Testerzy:

Agata Syc, Ernest Kiedrowicz, Eryk Nowak,
Jakub Kocjan, Kacper Graczyk, Kacper Szarmach,
Kamil Mroczkowski, Krzysztof Politowski,
Patrik Stróżyński, Piotr Cebulak

oraz mnóstwo innych osób, które zagrały i wyraziły swoją
opinię na licznych wydarzeniach. Dziękujemy!



Jeżeli przy ikonie zdolności podana jest liczba, wartość tej zdolności jest równa tej liczbie (np. 2  - napraw Bramę, odzyskując 2 pkt. wytrzymałości).

◆ ZDOLNOŚCI ◆

ZDOLNOŚCI AKTYWNE



Napraw swoją Bramę, zwiększając jej wytrzymałość o 1 pkt. (Brama nie może mieć więcej niż 15 pkt. wytrzymałości). Nie możesz naprawiać zniszczonej Bramy.



Odbuduj zniszczoną Bramę. Odbudowana Brama otrzymuje 4 pkt. wytrzymałości i może być ponownie naprawiana.



Dobierz 1 kartę na rękę ze swojej talii gracza.



Odrzuć tę kartę z ręki na swój stos kart odrzuconych i wykonaj zdolność wskazaną po prawej stronie symbolu →.



Usuń poza grę (odłóż na stos kart usuniętych) jedną dowolną kartę ze swojego stosu kart odrzuconych bądź ze swojej ręki.



Zadaj 1 obrażenie dowolnej Bramie przeciwnika.



Zadaj 2 obrażenia wszystkim Bramom przeciwnika.



Kreatura z tą zdolnością przywołana z Pola Przywołań na Pole Bitwy może od razu wykonać pozostałe zdolności Domeny Głównej tak, jakby była przywołana z ręki. Ponadto, możesz ją Odwołać w dowolnym momencie swojej Fazy Rozwoju (zdjąć z Pola Bitwy na swój stos kart odrzuconych), nie ponosząc kosztu 1 Kryształ.



Wybierz dowolną Kreaturę z Pola Bitwy przeciwnika i natychmiast połóż ją na jego stosie kart odrzuconych. Tak zdjęta Kreatura nie może wykonać zdolności , nawet jeżeli ją posiada.



Wybierz dowolny Klan i zdejmij wszystkie pozostałe Kreatury tego Klanu z całego Pola Bitwy (u wszystkich graczy), na tych samych zasadach co przy zdolności . Każdy z was zbiera swoje Kreatury w dowolnej kolejności (tak, jak na koniec Fazy Ataku).



Kreatura, na którą wskazuje podwójna strzałka, może wykonać swoją zdolność Domeny Bocznej sąsiadującej z tą kartą Kreatury.



Zbierz 1 Kryształ.

ZDOLNOŚCI PASYWNE



Atakowana Kreatura z tą zdolnością otrzymuje 1 dodatkowy punkt Mocy.



W każdej Fazy Ataku wybierz jeden Klan. Atakująca Kreatura z tą zdolnością otrzymuje tyle dodatkowych punktów Mocy, ile Kreatur wybranego Klanu znajduje się na Polu Bitwy (u wszystkich graczy).



Atakująca Kreatura z tą zdolnością otrzymuje 1 dodatkowy punkt Mocy.



Wzmocnia o 1 Fuzję Mocy, w której w dowolny sposób uczestniczy ta Kreatura.



Wzmocnia o 1 Fuzję Mocy, w której w dowolny sposób uczestniczy ta Kreatura. Dodatkowo może uczestniczyć w Fuzji Mocy dowolnego Klanu (tak samo jak Pierwotni).



Pokonana lub Odwołana Kreatura z tą zdolnością może w momencie jej odkładania na stos kart odrzuconych wykonać zdolność wskazaną po prawej stronie symbolu →.