

AEON'S END

Przygotowanie:

- rozdziel karty **zaklęć**, **artefaktów** i **klejnotów** na stosy zawierające ten sam rodzaj karty:
 - **wybierz** lub wylusuj (losując karty modyfikatorów) **9** stosów kart, tworząc rynek
 - do **pierwszej rozgrywki** wybierz: Jadeit, Bursztyn Vriswood, Skupisko Diamentów, Kula Wzmocnienia, Amulet Maga, Upiorny Pogłos, Kradzież Świadomości, Zmysł Wymiarów, Ognisty Bicz
- rozdziel **karty nemesis** na stosy według a) wroga (nazwa + karty początkowe) oraz b) poziomu (0,1,2,3)
- rozdziel **karty początkowe** (o wartości 0) na stosy kryształu i iskry oraz pozostałe
- ustaw **licznik** miasta (30) i licznik nemesis (według planszy nemesis),
- umieść dostępne: kwadratowe żetony **ładunków**, czerwone żetony **życia**, okrągłe żetony opóźnienia **mocy**
- utwórz **talie tur** (2 graczy = 1,1,2,2,N,N; 3 graczy = 1,2,3,**X**-dowolny gracz,N,N; 4 graczy = 1,2,3,4,N,N) i ją przetasuj
- wybierz **arkusz nemesis** i przygotuj według wytycznych z arkusza:
 - do **pierwszej rozgrywki** wybierz Gnieworodnego
 - umieść na nim 1 żeton furii, obok pozostałe żetony furii i talie natarcia (6 kart)
- przygotuj **talie nemesis**:
 - do przetasowanych trzech stosów kart nemesis (poziomy 1,2,3), wtasuj losowe karty podstawowe:
 - do **pierwszej rozgrywki** przy 2 graczach = odrzuć **przed wtasowaniem 5 losowych podstawowych** kart nemesis; przy 3 graczach = odrzuć 3 karty nemesis
 - 1 gracz =dodaj 1/3/7 kart; 2 graczy = 3,5,7; 3 graczy = 5,6,7; 4 graczy = 8,7,7
 - umieść stosy kolejno na sobie, od najniższego poziomu na górze
- każdy z graczy:
 - wybiera **arkusz postaci**, otrzymuje **10 żetonów życia** i żeton kolejności (kolejno od pierwszego)
 - do **pierwszej rozgrywki** wybierz magów z listy: Adelheim, Brima, Jian, Mist
 - otrzymuje 4 **kafelki bram** z cyframi I, II, III i IV, które umieszcza nad arkuszem postaci **obrócone według ikony**
 - dobiera wskazane na arkuszu postaci karty talii (zakryte w podanej kolejności) i karty ręki
 - otrzymuje kartę pomocy

Dążymy do tego, żeby:

- odrzucać karty w takiej kolejności, aby potem ich dobieranie przynosiło korzyści
- wzmacniać karty w swojej talii i pozbywać się kart najsłabszych
- wykorzystywać maksymalnie dobrane karty

Gra składa się z kolejnych tur:

- **odkryj** kartę z **talii tur**, która wskazuje następną postać (nemesis albo gracza)
- po wyczerpaniu przetasuj odrzucone karty utwórz ponownie stos

A) jeżeli to gracz:

- 1) Faza **aktywacji** (w dowolnej kolejności bram):
 - możesz użyć dowolnych zaklęć umieszczonych na otwartych **bramach**
 - **musisz** użyć zaklęć umieszczonych na zamkniętych bramach
 - wykonaj zaklęciami **atak**:
 - wskaż **cel**: zaklęcie zadaje obrażenia tylko jednej postaci/nemesis
 - rozpatrz efekt zaklęcia za słowem **aktywacja**
 - obrażenia popleczników = usunięcie życia, obrażenia nemesis = zmiana na liczniku
 - zapis **+1 do obrażeń** zadaje obrażenie, nawet jeżeli samo zaklęcie nie zadaje obrażeń
 - po zagranu kart z bram **odrzuć je** na stos kart odrzuconych
- 2) Faza główna (**akcje** w dowolnej kolejności i dowolnej liczbie):
 - a) zaganie kart **klejnotu/artefaktu**:
 - zawsze otrzymujesz **eter** (ikona S), niezużyty zostaje utracony
 - wykonaj działania z karty
 - b) **zakup** karty z **rynku**:
 - za wartość eteru w prawym górnym rogu (po zakupie umieść jako odrzuconą)
 - c) zakup **ładunku**:
 - za 2 etery
 - nie można mieć więcej ładunków niż wskazuje limit arkusza postaci
 - d) wzmocnienie (obrócenie/otwarcie) **bramy**:
 - obrócenie zgodnie z ruchem zegara (wzmocnienie) = bieżący koszt eteru za słowem **wzmocnij**
 - odwrócenie kafelka (otwarcie bramy) = bieżący koszt eteru ze słowem **otwórz**
 - bramy otwieraj/wzmacniaj w dowolnej kolejności
 - e) **umieszczenie zaklęcia** na bramie:
 - jeżeli brama nie jest otwarta, aby położyć na niej zaklęcie, musisz ją w danej turze wzmocnić
 - połóż zaklęcie z ręki na bramie, na każdej bramie może być tylko 1 zaklęcie
 - zaklęcie **czeka** do następnej tury do fazy aktywacji
 - **zaklęcia na bramach umieszczaj kolejno (I – IV)**

- przez cały czas gdy zaklęcie jest umieszczone, możesz rozpatrzyć efekt **gdy przygotowane**

f) odrzuć kartę nemesis:

- jeżeli spełnisz wymagania za słowem **aby odrzucić**, odrzuć tę kartę nemesis (**mocy**) bez aktywacji

3) Faza dobierania:

- odrzuć na stos kart odrzuconych wszystkie zagrane/użyte karty w ustalonej przez siebie kolejności tak aby były widoczne (ostatnia na górze)
- niezagrane karty zostają w ręku, dobierz karty do ręki do 5
- jeżeli przejdiesz przez całą talię, obróć i przełóż (bez tasowania) stos kart odrzuconych na spód talii (tak aby były niewidoczne (ostatnia na dole)

B) jeżeli to nemesis:

1) Faza główna (**wyłożonych kart**):

- rozpatrz w kolejności wyłożenia efekty na kartach nemesis i popleczników ze słowem **trwały**
- z kart mocy usuń 1 żeton mocy, jeżeli to był ostatni żeton, rozpatrz efekt
- efekt ze słowem **wyzwolenie** jest opisany na arkuszu nemesis

2) Faza dobierania (**nowych kart**):

- dobierz 1 kartę z talii nemesis i zagraj ją:
 - po wyczerpaniu talii nemesis = 3x wyzwolenie
- jeżeli to karta ataku (natychmiastowa), rozpatrz efekty i odrzuć kartę
- jeżeli to karta mocy (odroczone), umieść tyle żetonów **mocy** ile wskazano ze słowem **moc**
- jeżeli to karta poplecznika, umieść tyle żetonów **życia** ile wskazano w czerwonym polu
- wykonaj akcję ze słowem **natychmiast**

Koniec gry:

- wygrana (wystarczy jedno):

- talia nemesis się wyczerpie i przy nemesis nie ma popleczników ani mocy
- poziom życia nemesis = 0

- przegrana (wystarczy jedno):

- wszyscy gracze zostali wyczerpani
- poziom życia miasta Gravehold = 0
- zostanie spełniony unikalny warunek zwycięstwa nemesis (jeśli jest)

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- gracz, który straci pełne życie, staje się **wyczerpany**:

- 1) rozpatrz 2x wyzwolenie nemesis
- 2) usuń 1 kafelek bramy tego gracza
- 3) usuń wszystkie jego ładunki
- wyczerpany gracz nie może odzyskać życia
- obrażenia skierowane na wyczerpanego gracza otrzymuje podwojone miasto Gravehold

- nie ma limitu kart na ręce

- aktywacja **specjalnych zdolności** maga kosztuje komplet ładunków, na karcie postaci wskazany jest etap użycia

- jeżeli można wybrać między efektami, zawsze trzeba wybrać ten, który da się wykonać w pełni

- możesz przeglądać stos kart odrzuconych (bez zmiany kolejności)

- poziomy

- łatwy: gracze +2 życie, Gravehold +5 życie, nemesis -10 życie
- ekspert: wytyczne według akapitu **trudniejszy wariant** na arkuszu nemesis
- zagłada: ekspert + gracze -2 życie, Gravehold -5 życie, nemesis +10 życie

- słownictwo na kartach:

- **odrzuć**: odrzuć kartę z ręki na stos kart odrzuconych
- **zniszczyć**: odrzuć kartę z gry