

INSTRUKCJA



MISTBORN[®]

— Z MGŁY ZRODZONY —

MISTBORN®

Z MGŁY ZRODZONY



Witajcie w stworzonym przez Brandona Sandersona świecie Mistborn®!

Akcja gry **Mistborn: Z mgły zrodzony** toczy się na planecie Scadrial. Obdarzeni nadludzkimi mocami Zrodzeni z Mgły toczą między sobą bitwy w Luthadel, mieście mgły i popiołów, zdominowanym przez tajemniczego Ostatniego Imperatora i jego przerażających Stalowych Inkwizytorów.

Wcielisz się w Zrodzonego z Mgły, który dzięki połykaniu i spalaniu metalów ma dostęp do potężnych mocy. Spalając stal, możesz nadać monetom prędkość pocisku, cynołów wzmocni twoją siłę ponad ludzkie ograniczenia, a cyna wyostri zmysły. **Mistborn: Z mgły zrodzony** w każdej rozgrywce umożliwia ci wypróbowanie nowej strategii. Czy skupisz się na stali i żelazie, aby zadać jak najwięcej obrażeń? Czy wyspecjalizujesz się w miedzi i brązie, aby ukryć się przed przeciwnikami i odkryć nowe źródła mocy na kartach z targu? A może rozszerzysz swoje umiejętności, tak by zawsze móc zaskoczyć wrogów nową sztuczką? Niezależnie od drogi, jaką obierzesz, do wygranej możesz dotrzeć na wiele sposobów. Zwycięż poprzez ukończenie szeregu wyjątkowych misji lub podejmij bardziej bezpośrednie działania i wyeliminuj wszystkich przeciwników.

Gdy nabierzecie dość wprawy w walce, będziecie mogli ramię w ramię wspólnie stawić czoła Ostatniemu Imperatorowi i jego sługusom. **Mistborn: Z mgły zrodzony** zawiera w pudełku talię Ostatniego Imperatora do gry solo lub kooperacyjnej.

AUTOR: John D Clair

KIEROWNIK ROZWOJU: Hayden Dillard

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE: Johnny O'Neal i Katie Payne

PROJEKT GRAFICZNY:

Stephanie Gustafsson

ILUSTRACJE:

Alexander Ngo, Amirul Hhf, Anna Pazyniuk, Antti Hakosaari, Ari Ibarra, Artur Mosca, Austin Hartell, Darko Stojanovic, David Astruga, Deandra Scicluna, Elizabeth Peiro, Gal Or, Irina Nordsol, Jessica Liu, Joel Chaim Holzman, Kevin O'Neill, Kiki Moch Rizky, Linda Lithen, Logan Feliciano, Raymond Swanland, Sami Rytönen, Satoshi Kamanaka, Steven Shan, Svetlana Kostina, Valeria Casale, Vladimir Ishelin

TESTERZY:

Arraka, Andrew Pruitt, Amanda Schade, Andy Myers, Arjun Krishna, Blake Dunn, Bob Peavyhouse, Bowen Jacobs, Bowyer, Brian Nulle, Brigham Moore, Caden Hall, Jared „Cajride” Carrell, Carston Work, Chandler Stephens, Christopher Austen Springs, Christopher Spinner, CJ Lewis, Colby Bair, Colin Ryan, Daniel Huddleston, Davi Paulino, David Saperstein, David „Cash67” Scherm, Deceptikahn, Dick Judge, Eli Johnson, Elian Schechtel, Evan Slagle, Felix Bauhardt, Giovanni Di Rauso, Gustavo Recinos, Ignacio Lema Lewis, Isaac K, Jacob De Hoyos, Jacob Gaines, James Ayres, Jerms, Johnnie Barton, Jonathan Ferguson, Jonathan Gardiner, Jorge Parra, Josh McAleer, Katie Little, Leah Ester Harmony, Lukas Hawkins, Lux Violet, Mark Lindberg (The Sanderson Collector), Matt Chapman, Mahya Jamshidian, Maya, Melissa Fuchs, Michael Cardel, Neil Holford, Noah Bemont, Peter Jordahl, Protigas, Rodolfo De Curtis, Ryan Malloy, Spencer Palmer, Susan Araiza, Trevor McCue, Quibicus (aka Tom), Will Layton

Mistborn: Z mgły zrodzony – I. edycja, I. wydanie

Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydrukowano w Chinach. Kopiowanie instrukcji w jakiegokolwiek formie dozwolone tylko dla celów niekomercyjnych.

Mistborn: The Deckbuilding Game™ © 2024 Brotherwise Games, LLC. W oparciu o serię „The Mistborn”® Brandona Sandersona. © 2006, 2007, 2008 Dragonsteel Entertainment, LLC dzięki zgodzie Dragonsteel Entertainment, LLC.

Wydane w 2024 przez Brotherwise Games, LLC
2110 Artesia Blvd. #B-385, Redondo Beach, CA 90278.

EDYCJA POLSKA: LUCKY DUCK GAMES

OPRACOWANIE: Marek Baranowski

KOREKTA: Marta Kania

REDAKCJA: Patryk Blok

MARKETING: Tomasz Siwek, Daria Stachurska

OBSŁUGA KLIENTA: Maryla Wolska

WYDAWCA: Michał Herman

KOORDYNACJA PRODUKCJI: Natalia Ślęzyk

KONSULTACJE: Monika Baranowska,
Marcin Krupiński, Anna Studniarek

Wszystkie prawa zastrzeżone © 2025 Lucky Duck Games
ul. Zielińskiego 11, 30-320 Kraków, Polska
W razie pytań do zasad lub braków prosimy o kontakt:
info@luckyduckgames.com / www.luckyduckgames.com

ELEMENTY GRY



4 KARTY POSTACI



4 ZESTAWY ŻETONÓW METALI (razem 32)



4 TORY TRENINGU GRACZY



4 LICZNIKI ZDROWIA I PO 4 PASUJĄCE KOSTKI



8 KART MISJI



4 STARTOWE TALIE
(po 10 kart każda)



82 KARTY TARGU



36 KART WYZWAŃ
OSTATNIEGO IMPERATORA



KARTA OSTATNIEGO
IMPERATORA
I KARTA TORU DOMINACJI



16 ŻETONÓW ATIUM



14 ŻETONÓW SKRZYŃCÓW



FIGURKA CELU



LICZNIK OSTATNIEGO IMPERATORA
I 8 KOSTEK

Przygotowanie gry 4-osobowej

5

3

5

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

6

5

3

4

6

7

3

4

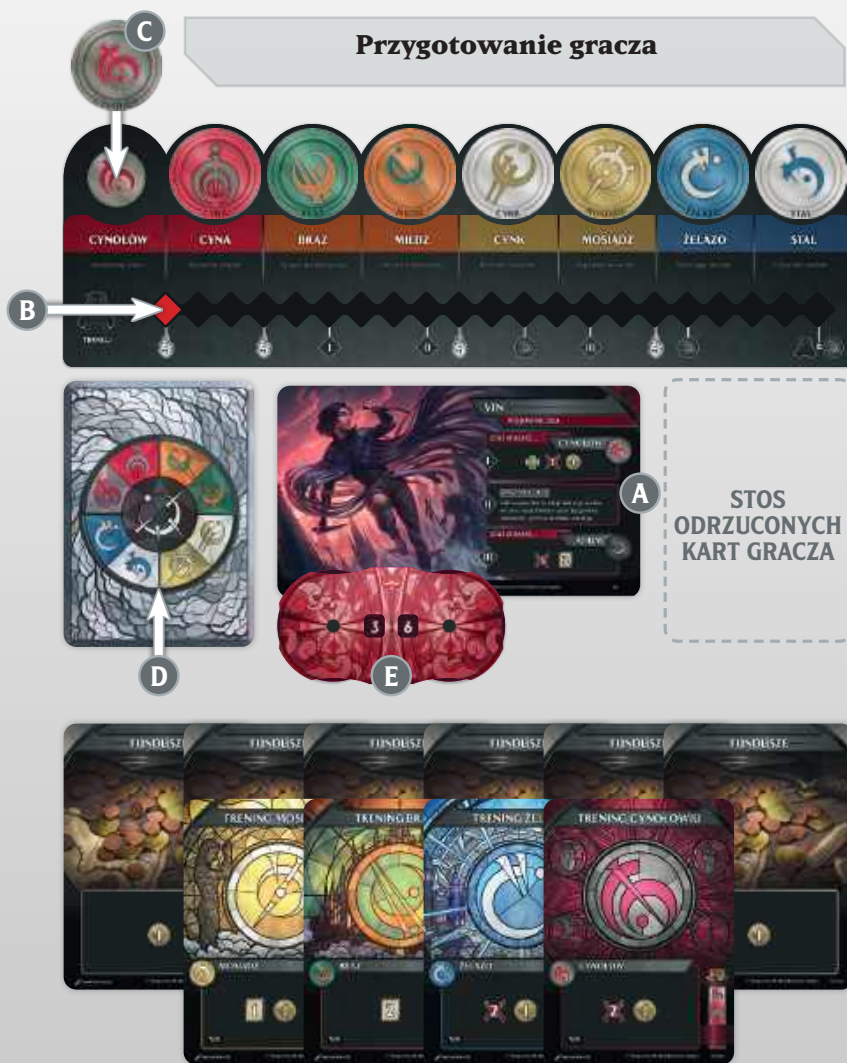
6

5

3

4

PRZYGOTOWANIE

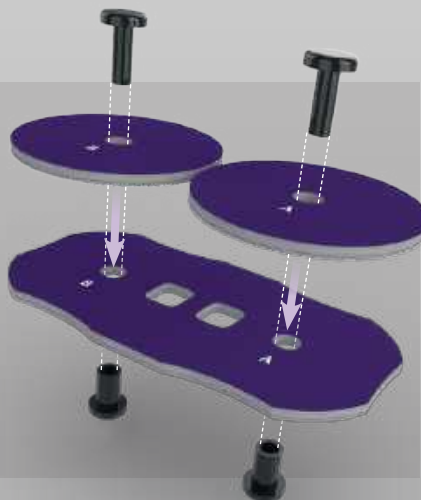


Przykład startowej talii Vin

ZŁOŻENIE LICZNIKÓW ZDROWIA

Przyłóż tarczki z tyłu licznika zgodnie z oznaczeniami literowymi i połącz je nitami.

Tarczki A graczy mają wartości 0–4, a tarczka A Ostatniego Imperatora – wartości 0–6.



- Każdy gracz otrzymuje:
 - Losową kartę postaci.
 - Tor treningu i kostkę w swoim kolorze (*kostkę umieszcza na pierwszym polu toru treningu*).
 - Zestaw 8 metali (*umieszcza je na odpowiednich polach nad torem treningu*).
 - 4 startowe karty właściwe dla postaci oraz 6 kart Funduszy (*po przetasowaniu tworzące startową talię*).
 - Licznik zdrowia ustawiony na 36.
- W rozgrywce z mniejszą niż 4 liczbą graczy usuń z gry niepotrzebne elementy graczy, w tym dodatkowe karty startowe i karty Funduszy.
- Przetasuj talię targu i umieść ją pośrodku stołu. Odkryj 6 wierzchnich kart i ułóż je w rzędzie. To będzie „targ”.
- Umieść wszystkie skrzynie i żetony atium w pobliżu targu.
- Przetasuj i odkryj 3 losowe karty misji. Pozostałe odłóż do pudełka. Umieść po 1 kostce każdego gracza na każdej z 3 kart misji na obrazkach po prawej stronie kart.
- Wybierz pierwszego gracza. Drugi gracz (*na lewo od pierwszego gracza*) otrzymuje 2 dodatkowe punkty zdrowia, trzeci gracz (*o ile jest*) 4 dodatkowe punkty zdrowia, a czwarty gracz (*o ile jest*) 4 dodatkowe punkty zdrowia i 1 skrzynia.
- W rozgrywce z więcej niż 2 graczami przekaż cel ostatniemu graczowi (*czyli graczowi na prawo od pierwszego gracza*).
- Każdy gracz dobiera 5 kart ze swojej talii jako startową rękę.

OPIS I KONCEPTY GRY

BUDOWANIE TALII

Mistborn: Z mgły zrodzony opiera się na mechanice budowania swojej talii – od słabej na początku gry do mocnej na końcu – dzięki kupowaniu i usuwaniu kart. Podstawowe zasady budowania talii:

- 1 Każdy gracz ma 5 kart na rękę **(A)**, zakrytą talię **(B)**, odkryty stos kart odrzuconych **(C)** i karty w obszarze gry **(D)**.
- 2 Gracz może w dowolnym momencie przejrzeć swoje karty na rękę i karty odrzucone, ale nie może przeglądać talii.
- 3 Gracz może zagrywać i odrzucać karty w swojej turze w dowolnej kolejności. Zagrane karty są umieszczone w obszarze gry, w którym pozostają do końca tury.
- 4 Gdy gracz zdobywa kartę, o ile nie wskazano inaczej, odkłada ją od razu na swój odkryty stos kart odrzuconych.
- 5 Na końcu tury gracza wszystkie jego karty z obszaru gry (z wyjątkiem sojuszników) oraz karty z ręki są odrzucane.
- 6 Na koniec tury gracz dobiera na rękę 5 nowych kart ze swojej talii.
- 7 Jeśli gracz ma dobrać nowe karty ze swojej talii (podczas swojej tury lub dobierania nowej ręki), ale talia jest pusta, gracz przetasowuje swoje odrzucone karty i tworzy z nich nową talię.
- 8 Jeśli karta ma zostać usunięta, należy ją umieścić na wspólnym dla wszystkich graczy stosie kart usuniętych. Każdy gracz może przejrzeć stos usuniętych kart.



WSKAZÓWKA:

Talia gracza jest zmienna, a wygrana wynika najczęściej ze stworzenia najlepszej talii. Co stanowi najlepszą talie, wynika z obranej przez gracza strategii. Może to być stworzenie małej, 5-kartowej talii, która jest zagrywana w całości co turę, albo zbudowanie różnorodnej talii, która pozostawia przeciwnika w niepewności. Potężna talia może skupić się na I metalu, by łatwiej aktywować potężne karty, albo mieć wiele metali gotowych do użycia przy nadarzającej się okazji. Talia może skupiać się na walce, na misjach, na obu tych aspektach albo na atium. Jest wiele dróg prowadzących do zwycięstwa, a twoja strategia może zależeć od twojej postaci i od tego, co jest dostępne na targu.

TALIA STARTOWA

Każdy gracz rozpoczyna grę z 4 kartami treningu i 6 kartami Funduszy w swojej talii. Te 4 karty treningu różnią się pomiędzy graczami, ale każdy gracz będzie miał po 1 karcie z każdej pary metali oraz te same 4 efekty. Karty Funduszy służą do kupowania nowych kart z targu.

METALE

Źródłem mocy allomancji Zrodzonych z Mgły są połykane i spalane metale. W grze reprezentuje je posiadany przez każdego gracza zestaw 8 różnych żetonów metali. Metali można użyć na wiele sposobów.

SPALANIE

Aby aktywować większość zdolności kart akcji w grze, należy „spalić” metal. Na początku gry będziesz mógł spalić tylko 1 żeton metalu na turę, ale dzięki awansowaniu na torze treningu, zagrywaniu niektórych kart i ukończeniu konkretnych misji będziesz mógł ich spalać więcej.

Liczba możliwych do spalenia żetonów metalu jest równa liczbie osiągniętych na torze treningu symboli:



Aby spalić żeton metalu, weź go z pola nad torem treningu i umieść go na karcie, której zdolności przy jego pomocy chcesz użyć. Na koniec tury zwróć go na jego pole nad torem treningu. Zdolności kart możesz użyć tylko przy pomocy metalu wskazanego na karcie (patrz str. 9).

Możesz również użyć kart akcji jako metali, aby dzięki nim aktywować inne karty. Aby to zrobić, zagraj kartę bokiem, tak aby fiolka po prawej stronie karty wystawała poniżej karty wymagającej któregoś z 2 metali z fiolki. Użycie karty w ten sposób nie wlicza się do limitu spaleń żetonów metali. Dzięki temu możesz zagrać więcej kart. W ciągu tury możesz zagrać jako metale dowolną liczbę kart z ręki.



WSKAZÓWKA:

Żeton albo fiolkę metalu można spalić, nie aktywując żadnej karty – umieść taki żeton/kartę z fiolką w pustym miejscu w swoim obszarze gry. Dzięki temu będziesz mógł skorzystać ze zdolności sawanta (str. 10) i sojuszników (str. 11).



Każda postać ma 4 startowe karty treningu oznaczone w lewym dolnym rogu karty imieniem tej postaci **A**.



W tym przykładzie **TRENING ŻELAZA** jest spalony dla stali (🌀), ponieważ fiolki z tej karty można użyć jako żelaza (🌀) albo stali (🌀). Spalony zostaje też żeton stali (🌀), dzięki czemu można aktywować potężną drugą zdolność **SZYBOWANIA**.



Rozjarz metal, odwracając jego żeton na stronę z ciemniejszą obwódką. Żetonu rozjarzonego metalu nie można użyć, póki nie zostanie odświeżony.



W tym przykładzie **TRENING CYNÓW** zostaje odrzucony, aby odświeżyć rozjarzony cynów – jest to możliwe, ponieważ oba te metale należą do tej samej pary metali **A**.



Ten gracz spala atium, aby aktywować górną zdolność **OCALENIA** **B**. To atium  zadziała też jak cynów , aktywując zdolność **ŻOŁNIERZA** **C**.



METALE – CIĄG DALSZY

ROZJARZANIE

Możesz spalić tylko tyle żetonów metali, ile masz symboli . Jeśli chcesz spalić żetony metali ponad ten limit, musisz je rozjarzyć. Aby rozjarzyć metal, weź nierozjarzony, nieużyty jeszcze w tej turze żeton metalu i odwróć go. Umieść go na karcie, którą chcesz aktywować, albo obok swoich kart, jeśli rozjarzasz go nie dla bezpośredniego efektu. Rozjarzany metal działa jak spalany metal, ale na koniec tury odkładasz taki żeton powyżej toru treningu stroną z ciemną obwódką do góry. Nie możesz użyć rozjarzonego żetonu (do spalania ani rozjarzenia), dopóki go nie odświeżysz. Rozjarzanie liczy się jako spalanie metalu na potrzeby wszystkich efektów z warunkiem spalania metalu. W ciągu tury możesz rozjarzyć dowolną liczbę metali.

ODŚWIEŻANIE

Aby odświeżyć rozjarzony metal, możesz odrzucić z ręki kartę z fiolką zawierającą ten metal (umieść ją od razu na stosie kart odrzuconych). Odświeżony żeton metalu odwróć z powrotem na jaśniejszą stronę. Odświeżenie metalu nie liczy się jako spalanie tego metalu na potrzeby aktywacji sojuszników, zdolności postaci ani sawanta.

Na niektórych kartach i misjach występuje symbol, który pozwala na odświeżenie dowolnego rozjarzonego metalu: .

Możesz odświeżyć metal rozjarzony w tej samej turze. Odświeżony żeton metalu, o ile nie użyłeś go wcześniej w tej turze, możesz spalić albo rozjarzyć w tej samej turze, w której go odświeżyłeś. Nie możesz w tej samej turze rozjarzyć żetonu metalu, odświeżyć go i użyć go ponownie.

ATIUM

Najpotężniejszy metal w grze, atium , z początku nie jest dostępny. Atium możesz zdobyć z toru treningu lub z niektórych misji. Możesz użyć żetonów atium do aktywacji kart atium albo jako „dzokera” zamiast dowolnego innego metalu. Jeśli wykorzystasz żeton atium do aktywacji karty innej niż atium (np. karty cynołowiu), to na potrzeby zdolności sojuszników i postaci liczy się to jednocześnie jako spalanie atium  i cynołowiu .

Na końcu tury, w której użyłeś żetonu atium, zwróć go do wspólnej puli. Każdy żeton atium jest jednorazowy.

Atium nie można rozjarzyć. Aby użyć żetonu atium, musisz się zmieścić w swoim limicie spaleń.

Karty atium można użyć do aktywacji dowolnej innej karty (zagrywając kartę atium bokiem) albo do odświeżenia dowolnego żetonu metalu (odrzucając kartę atium). Pula atium nie jest ograniczona liczbą jego żetonów. Jeśli żetony atium w puli się skończą, użyj zamienników.



Metale i ich efekty



CYNA

Karty cyny skupiają się na punktach misji  i monetach , co dzięki awansom na różnych torach misji może mieć różnorodne konsekwencje.

WYOSTRZ: Wyostrenie zmysłów powstrzymuje innych graczy przed awansowaniem na torach misji i wpływa na całą turę.

Przykład: Jeśli gracz ma 2 punkty misji i zostało na niego zagrane wyostrenie 3, a następnie w tej samej turze zdobyłby jeszcze 2 punkty misji, awansowałby tylko raz, po rozpatrzeniu wyostrenia 3.



CYNOŁÓW

Karty cynołowi są źródłem obrażeń  i zdrowia .

OBRONCA: Obaj cynołowiani sojusznicy są obrońcami, co oznacza, że obrażenia nie mogą być zadane tobie ani twoim sojusznikom niebędącymi obrońcami, póki twoi obrońcy są w grze.

Cynółów w świecie Mistborna jest też określany jako pewter lub cyna z ołowiem (w przekł. wyd. Mag).



BRAZ

Karty brazy przynoszą punkty misji  i pozwalają na korzystanie ze zdolności kart na targu.

WYCZUJ: Wycucie pozwala na użycie górnej zdolności dowolnej karty akcji z targu (ale nie sojusznika), której koszt zakupu nie przekracza wartości wycucia. Nie musisz spalić dodatkowo metalu z docelowej karty.



MIEDŹ

Karty miedzi mają wiele zastosowań: od leczenia  po blokowanie obrażeń.

CHMURA: Chmura redukuje lub zapobiega obrażeniom zadany graczowi lub jego sojusznikom – zależnie od karty. Jeśli redukuje obrażenia zadane graczowi, ten gracz otrzymuje mniej obrażeń. Jeśli gracz ma cel i redukcja zniweluje zadane mu obrażenia do 0, nie może go przekazać. Sojusznicy ochronieni przez chmurę mogą być zaatakowani ponownie w tej samej turze, o ile przeciwnik ma wystarczająco punktów obrażeń.



CYNK

Karty cynku zapewniają przede wszystkim monety , ale też dodatkowe możliwości korzystania z sojuszników.

ROZPAL: Rozpalenie pozwala na użycie górnej zdolności jednego dowolnego sojusznika bez konieczności spalania metali i jest dodatkowym użyciem zdolności sojusznika. Rozpalić sojusznika można raz na turę przed albo po normalnej jego aktywacji wynikającej ze spalania danego metalu.



MOSIĄDZ

Karty mosiądzu zapewniają punkty misji  i monety  oraz możliwość usuwania kart.

USPOKÓJ: Uspokojenie pozwala na usunięcie dowolnych twoich kart z ręki, stosu kart odrzuconych lub obszaru gry. Jeśli usuniesz kartę z obszaru gry, nadal korzystasz z jej efektów w tej turze.



ŻELAZO

Karty żelaza skupiają się na zadawaniu obrażeń  i pozwalają się przygotować na następne tury.

PRZYCIĄGNIJ: Przyciąganie pozwala na przeniesienie kart z twojego stosu kart odrzuconych na wierzch twojej talii. Uwaga: Każda zakupiona karta jest natychmiast odkładana na stos kart odrzuconych. Kartę z ręki możesz odrzucić w dowolnym momencie, co umożliwia użycie na niej przyciągania. Jednak zagrane karty zostają odrzucone dopiero na koniec tury.



STAL

Karty stali są źródłem punktów obrażeń , monet  oraz wpływają na targ, a nawet umożliwiają zdobycie kart ze stosu kart usuniętych.

ODEPCHNIJ: Odepchnięcie pozwala na usunięcie dowolnej karty z targu. Natychmiast uzupełnij targ.



ATIUM

Karty atium są źródłem punktów misji  i obrażeń , ale do aktywacji wymagają cennego atium . Karty akcji atium można użyć do aktywacji dowolnej innej karty albo można ją odrzucić do odświeżenia dowolnego rozjarzonego metalu.



KARTY

W talii targu znajdują się 2 rodzaje kart: akcje i sojusznicy.
Karty akcji są zawsze pionowe, a karty sojuszników poziome.

OPIS KARTY AKCJI:

Karta akcji zawiera:



- 1 Nazwę karty.
- 2 Koszt w monetach zakupu karty z targu.
- 3 Metal potrzebny do aktywacji górnej zdolności. Może to być żeton metalu albo metal z fiolki z karty.
- 4 Efekt uzyskiwany dzięki aktywacji. Zdolności karty aktywują się od razu, gdy spalisz wskazany metal. **Uwaga:** Ta zdolność aktywuje się tylko raz niezależnie od tego, ile razy w tej turze spaliłeś żelazo.
- 5 Niektóre karty mają dodatkowe zdolności, które można aktywować, spalając dodatkowe metale, w tym przypadku drugie żelazo. **Pamiętaj:** Masz tylko po 1 żetonie każdego metalu, musisz więc użyć atium albo fiolek z kart, aby skorzystać z tych potężnych zdolności. Najpierw musisz aktywować pierwszą zdolność – nie możesz jej pominąć.
 - A Niektóre karty mają tu więcej niż 1 żeton metalu – na przykład ta zdolność wymaga do aktywacji spalenia 2 dodatkowych metali żelaza. Spalenie tylko drugiego żelaza nie aktywuje efektu.
- 6 Drugą zdolność aktywowaną przez spalenie dodatkowych metali.
- 7 Parę metali, do której należy ta karta. Tej karty można użyć do aktywacji karty wymagającej 1 z 2 podanych metali (w tym przypadku stali albo żelaza) albo można ją odrzucić i odświeżyć któryś z rozjarzonych żetonów z tej pary.
- 8 Niektóre karty mają zdolność sawanta, która jest rozpatrywana tylko wtedy, gdy taka karta jest używana jako metal. Jeśli ta karta zostanie użyta jako metal, zada 2 punkty obrażeń. Ta zdolność nie zostanie rozpatrzona, jeśli ta karta zostanie odrzucona do odświeżania metalu lub zagrana w celu użycia jej głównych zdolności.
- 9 Niektóre karty mają zdolność umożliwiającą ich zagranie poza turą (takie karty są oznaczone pionowym napisem z nazwą zdolności). Aby skorzystać z takiej zdolności, odrzuć taką kartę we wskazanym momencie. Nie wymaga to spalenia metalu, ale taka karta jest natychmiast odrzucana i nie może być użyta w innym celu.



WSKAZÓWKA:

Karty ze zdolnością **USPOKÓJ** oraz niektóre misje pozwalają na usuwanie kart z gry. Tej zdolności można użyć, aby usunąć ze swojej talii słabsze karty i zwiększyć prawdopodobieństwo na dobranie potężniejszych kart. Usunąć możesz kartę z ręki, ze swojego stosu kart odrzuconych, a nawet zagrana i aktywowaną w tej turze kartę z obszaru gry. Usunięte w ten sposób karty należy umieścić w osobnym stosie w pobliżu targu, w którym znajdują się też karty usunięte z targu przy pomocy zdolności **ODEPCHNIJ** oraz zdolności poziomu II każdej postaci.

KARTY – CIĄG DALSZY

KARTY SOJUSZNIKÓW

Karty sojuszników działają inaczej niż karty akcji. Są zagrywane poziomo nad kartą postaci, gdzie pozostają, dopóki nie zostaną odrzucone przez innego gracza. Można czerpać z nich korzyści w każdej turze, dopóki są w obszarze gry. Nie można ich użyć jako metalu ani do odświeżenia rozjarzonego metalu, a w przeciwieństwie do kart akcji ich zdolności nie aktywuje się bezpośrednio.

OPIS KARTY SOJUSZNIKA

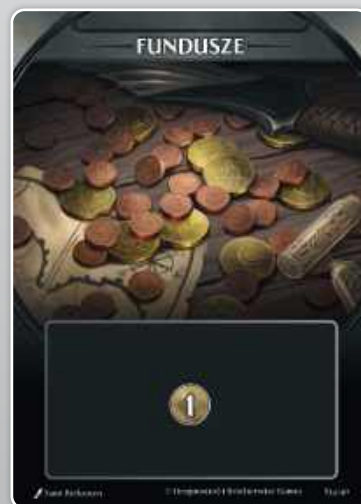
Na karcie sojusznika znajdują się:



- 1 Nazwa karty sojusznika.
- 2 Koszt sojusznika na targu.
- 3 Obrona sojusznika.
- 4 Metal związany z sojusznikiem (ewentualnie). Jeśli spalasz ten metal – nieważne, czy przez żeton, czy kartę – rozpatrujesz tę zdolność. Niezależnie ile metali spalisz, korzystasz z tej zdolności tylko raz na turę (użycie zdolności **ROZPAL** pozwala na ponowną aktywację). **Przykład:** Jeśli masz **KIESZONKOWCA** i spalasz żelazo, aby aktywować wcześniej wspomniany **TRZASK**, zdobywasz także 1 monetę.
- 5 Niektórzy sojusznicy mają zdolność, która aktywuje się przez spalenie dodatkowego metalu. **Przykład:** Druga zdolność **KIESZONKOWCA** aktywuje się jedynie wtedy, gdy spalisz co najmniej 2 żelaza.
- 6 Niektóre karty sojuszników mają stałe zdolności, które nie wymagają spalenia metalu. Są one aktywne tak długo, jak sojusznik znajduje się w obszarze gry.

FUNDUSZE

Fundusze występują tylko w taliach startowych. Karta Funduszy daje 1 monetę, którą można wykorzystać do zakupu kart i skrzyńców z targu. Fundusze nie są związane w żaden sposób z metalami.



Żetony skrzyńców można kupić za 2. Skrzyńca można odrzucić w dowolnej turze, aby zdobyć 1.

WSKAZÓWKA:

Pamiętaj, że zawsze możesz spalić żeton metalu lub użyć karty jako metalu bez bezpośredniej aktywacji karty. Można w ten sposób aktywować zdolności sojuszników.

POSTACI I TORY TRENINGU



Każdy gracz ma kartę postaci i tor treningu, na którym będzie awansował w trakcie gry.

TOR TRENINGU

Każdy gracz na początku każdej swojej tury awansuje o 1 pole na swoim torze treningu (także w pierwszej turze gry). Dzięki temu gracze odblokowują nowe zdolności. Awans na torze następuje też dzięki rozpatrzeniu występującego na kartach i na misjach symbolu .

Jeśli odblokujesz zdolność, awansując na torze treningu w trakcie tury, możesz z niej korzystać od razu.

Na torze treningu są 4 rodzaje nagród:

- 1 Spalenie dodatkowego metalu () . Awans na takie pole zwiększa na stałe liczbę żetonów metali możliwych do spalenia w jednej turze. Ostatecznie będziesz mógł spalać nawet 4 żetony metali na turę.
- 2 Odblokowanie zdolności postaci (  ). Awans na takie pole na stałe odblokowuje jedną ze zdolności twojej postaci.
- 3 Atium (). Zdobywasz żeton atium (). To metal jednorazowego użytku.
- 4 Zapasy atium ( = ). Gdy awansujesz na ostatnie pole toru, każdy następny awans (łącznie z tymi na początku tury) będzie ci przynosił dodatkowy żeton atium ().



Przykład: Fioletowy gracz rozpoczyna swoją turę, awansując o 1 pole na swoim torze treningu (A). Natychmiast otrzymuje żeton atium (B). Na tym etapie gry może spalać 3 żetony metalu na turę oraz ma odblokowaną pierwszą (C) oraz drugą (D) zdolność ze swojej karty postaci.



KARTA POSTACI

Twoja karta postaci zawiera specjalne zdolności, które odblokujesz, awansując na torze treningu.

- 1 Imię postaci.
- 2 Zdolności (I, II, III), które można odblokować, awansując na torze treningu. Tych zdolności nie wolno używać przed odblokowaniem, a po odblokowaniu można ich używać raz na turę.
- 3 Ulubiony metal: Każda postać ma ulubiony metal, którego spalanie daje dodatkowy efekt. Tak jak przy zdolnościach sojuszników, gdy spalisz taki metal (w przypadku Vin to cynołów), rozpatrujesz efekt takiej zdolności. Jak zwykle zdolność można aktywować tylko raz na turę niezależnie od liczby spalonych metali.
- 4 Druga zdolność: Każda postać ma taką samą drugą zdolność. Raz na turę możesz usunąć zakupioną przez siebie kartę z targu. Jeśli to zrobisz, rozpatrujesz górny efekt karty bez konieczności spalania metalu.
- 5 Efekt atium: Każda postać ma taką samą trzecią zdolność. Rozpatrujesz ten efekt raz na turę, gdy spalisz atium z jakiegokolwiek powodu (jako atium lub jako inny metal).



Przykład: Zdrowie gracza jest odnotowywane na liczniku zdrowia.

Gracze rozpoczynają grę z 36–40 punktami zdrowia i nigdy nie mogą mieć więcej niż 40 punktów zdrowia.

Zadane przez innych graczy  obniżają liczbę twoich punktów zdrowia, natomiast  – zazwyczaj zagrywane na siebie – podwyższają. Gdy zdrowie gracza spadnie do 0, zostaje on wyeliminowany.



W każdej rozgrywce dostępne są 3 z 8 misji. Jednym z 3 możliwych sposobów na wygraną jest osiągnięcie szczytu każdego toru misji przed innymi graczami. Gracze mogą awansować na torze misji, jeśli jakiś efekt przydzieli im punkty misji (). Jeśli gracz w turze zdobędzie wiele punktów misji, może wydać je wszystkie na awans na 1 torze albo rozdzielić je pomiędzy różnymi torami.

Na karcie misji znajduje się kilka elementów:



- 1 Nazwa karty misji.
- 2 Obszar startowy, na którym kostki gracza są umieszczane na początku gry. *Ten obszar nie jest częścią toru.* Jeśli gracz wyda 1 punkt misji na awans na tym torze, przesuwa swoją kostkę na najniższe pole toru.
- 3 Tor, na którym kostki przesuwają się w górę. Do osiągnięcia szczytu toru potrzeba 12 punktów misji.
- 4 Nagrody środka toru: Każda karta misji ma na swoim torze różne nagrody na różnych polach. Niektóre misje mają więcej, a niektóre mniej nagród. Gdy gracz osiągnie to pole na torze, natychmiast rozpatruje wskazany efekt. Te nagrody zawsze będą jednorazowym efektem.
- 5 Nagrody środka toru dla 1. gracza: Każda nagroda na torze misji ma również dodatkową nagrodę tylko dla pierwszego gracza, który do niej dotarł.
- 6 Pola kolejności. Gdy gracz osiągnie szczyt toru, umieść jego kostkę na pierwszym z lewej pustym polu – dzięki temu znana będzie kolejność ukończenia.
- 7 Nagroda szczytu dla 1. gracza: Pierwszy gracz, który dotrze na szczyt, otrzymuje specjalną nagrodę. Ta nagroda zawsze jest jednorazowa, nawet jeśli nagroda szczytu jest stała.
- 8 Nagroda szczytu: Gdy gracz osiągnie szczyt toru misji, otrzymuje tę nagrodę. Może to być nagroda jednorazowa (tak jak pokazana tutaj) albo stała.

WSKAZÓWKA:

Niektóre karty sprawdzają, czy gracz jest najwyżej, czy najniżej na torze misji. Kostki znajdujące się na obszarze startowym nie są traktowane jako będące na torze misji. Jeśli kostka jest jedyną kostką na torze, automatycznie staje się najwyższą kostką, ale nie najniższą. Jeśli na torze znajdują się 3 albo więcej kostek, remisy na górze i na dole toru są liczone jako odpowiednio najwyższe i najniższe kostki. Jeśli wielu graczy osiągnie szczyt toru, kolejność, w jakiej to zrobili, na stałe wyznacza, który z nich jest najwyżej, a który najniżej.

WSKAZÓWKA:

Możesz wydać punkty misji w dowolnym momencie swojej tury, a zdobyte za to nagrody dadzą ci zasoby na kolejne działania.

WALKA

Innym sposobem na zwycięstwo jest pozostanie ostatnim w grze. Każdy gracz rozpoczyna grę z co najmniej 36 punktami zdrowia. Gdy zdrowie gracza spadnie do 0, zostaje on wyeliminowany. Jego karty pozostają w jego talii i stosie kart odrzuconych, a jego kostki na torach misji.



Wiele efektów umożliwia graczom zadanie obrażeń . Gracz może ich użyć tylko na końcu swojej tury – rozdziela je wtedy pomiędzy sojuszników i innego gracza.

Każdy sojusznik ma zdrowie, które odpowiada wartości jego obrony – zostaje odrzucony, otrzymawszy dokładnie tyle obrażeń. Sojusznicy nie mogą stracić tylko części zdrowia. Aby ich odrzucić, gracz musi zadać im w jednym ataku obrażenia równe ich wartości obrony. Sojusznik trafia na stos odrzuconych kart właściciela. Niektórzy sojusznicy mają zdolność **OBRONCA**, która sprawia, że ich właściciel nie może być celem ataku. Tacy sojusznicy muszą zostać odrzuceni, zanim będzie można zaatakować ich właściciela bądź innych sojuszników właściciela niebędących obrońcami. Jeśli atakujący nie ma dostatecznie dużo punktów obrażeń, aby odrzucić sojusznika-obrońcę, to nie zadaje żadnych obrażeń.

Atakowanie graczy działa inaczej w grach 2-osobowych i w grach 3- oraz 4-osobowych.

ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

W grze 2-osobowej możesz (ale nie musisz) na koniec tury skierować całą swoją siłę na przeciwnika i jego sojuszników. Jeśli to sprawi, że twój przeciwnik będzie miał 0 albo mniej punktów zdrowia, zostaje pokonany, a ty zwyciężasz.

ROZGRYWKA 3- I 4-OSOBOWA

W rozgrywkach 3- i 4-osobowych występuje dodatkowa mechanika zwana „celem”. Ostatni gracz (czyli gracz po prawej od pierwszego gracza) rozpoczyna grę z celem. Na koniec swojej tury, po ewentualnym ataku na sojuszników (w tej fazie możesz atakować sojuszników dowolnych graczy), musisz skierować swoje punkty obrażeń na gracza z celem. Po tym, jak gracz z celem otrzymał obrażenia w wyniku działań innego gracza, może (ale nie musi) przekazać cel dowolnemu innemu graczowi. **Przekazanie celu może nastąpić dopiero po zadaniu wszystkich obrażeń w tej turze.**



WSKAZÓWKA:

Niektóre karty cyny mają zdolność **WYOSTRZ**, która pozwala na spowolnienie postępów innego gracza. Można wygrać, osiągając szczyt wszystkich 3 torów misji, więc taki efekt może być bardzo przydatny. Jak inaczej powstrzymać kogoś przed zwycięstwem dzięki punktom misji? Wyeliminować go.

WSKAZÓWKA:

Pamiętaj, że atakowanie celu nie jest obowiązkowe. Nie musisz wykorzystywać punktów obrażeń, jeśli nie chcesz. Dzięki temu nie zmieni się właściciel celu (którym mógłbyś się stać). Może to się przydać, gdy zapowiada się, że przeciwnik będzie mieć dużo punktów obrażeń w swojej turze.

WSKAZÓWKA:

Zadanie obrażeń wszystkim pozostałym graczom jest oczywiście bardzo kuszącą opcją, ale pamiętaj, że im dłużej masz cel, tym częściej będziesz atakowany. Zachowaj cel tylko wtedy, gdy spodziewasz się tury, w której zadasz dużo obrażeń!



WSKAZÓWKA:

Niektóre karty z efektem **CHMURA** mają zdolność obrony sojuszników poza turą ich właściciela. Jeśli taka karta zostanie użyta, obrażenia skierowane przeciwko sojusznikowi przepadają. Taki sojusznik może być jednak zaatakowany ponownie, jeśli atakującemu pozostało odpowiednio dużo punktów obrażeń.



Przykład: Gracz ma do wydania 6 , które zdobył ze wszystkich zagranych w tej turze kart. Postanawia kupić 2 karty o łącznym koszcie 4 , a za pozostałe 2 kupić skrzyńce.

WALKA – CIĄG DALSZY

Sojusznicy nie podlegają działaniu celu. W swojej turze możesz zabić sojuszników dowolnego gracza, niekoniecznie tylko tego, który ma cel.

Jeśli to ty masz cel w swojej turze, obrażenia pozostałe po zaatakowaniu sojuszników zostaną zadane wszystkim przeciwnikom po równo. Jeśli któryś z twoich przeciwników ma wciąż sojusznika ze zdolnością **OBRONCA**, obrażenia zadane temu graczowi są najpierw zadawane temu sojusznikowi. Jeśli gracz poza swoją turą użyje efektu **CHMURA**, ten efekt zredukuje obrażenia tylko dla niego, nie dla pozostałych graczy.

OBRONCA nie zmniejsza obrażeń zadawanych innym graczom (chyba że w kroku zaatakowania sojuszników gracz zaatakuje sojuszników chronionych przez obrońcę, to wtedy obrażenia są zredukowane o łączną wartość zdrowia sojuszników dla wszystkich graczy).

Jeśli gracz z celem zostanie wyeliminowany, atakujący gracz może przekazać cel dowolnemu innemu graczowi i to ten gracz otrzyma pozostałe obrażenia. Jeśli w wyniku eliminacji gracza w grze pozostanie tylko 2 graczy, figurka celu jest usuwana z gry.

LECZENIE



Niektóre efekty mają symbol pozwalający na odzyskanie zdrowia: . Jeśli użyjesz na sobie takiego symbolu, zwiększ swoje punkty zdrowia o wskazaną wartość. Postać nigdy nie może mieć więcej niż 40 punktów zdrowia.

TARG

Kupione z targu karty natychmiast trafiają na stos kart odrzuconych właściciela. Kupując karty, podlicz wszystkie na swoich zagranych kartach **FUNDUSZY**, aktywowanych efektach akcji, zdolnościach sawanta, sojusznikach, karcie postaci, misjach i wydanych skrzyńcach – tyle możesz wydać na zakup nowych kart.

Kartę z targu, o ile cię stać, możesz kupić w dowolnym momencie swojej tury. Odejmij jej koszt od swoich dostępnych . Po zakupie karty od razu uzupełnij targ wierzchnią kartą z talii targu. Możesz kupić dowolną liczbę kart.

Nie musisz wydać wszystkich monet, ale niewydane przepadają na koniec tury.

SKRZYŃCE

Skrzyńce to zasoby zawsze dostępne w pobliżu targu. Można kupić 1 skrzyńca za 2 , aby później odrzucić go do puli i zyskać 1 . Niewykorzystane skrzyńce nie przepadają. Pula skrzyńców nie jest ograniczona ich żetonami. Jeśli zabraknie żetonów, skorzystajcie z zamiennika.



AWERS



REWERS

PODSUMOWANIE

PRZEBIEG TURY

Na turę gracza składa się:

- 1 Awans o 1 pole na torze treningu (także w pierwszej turze gry).
- 2 W dowolnej kolejności dowolną liczbę razy:
 - A Zagranie karty z ręki.
 - B Spalenie lub rozjarzenie żetonów metali.
 - C Użycie karty jako metalu.
 - D Odrzucenie karty w celu odświeżenia rozjarzonego metalu.
 - E Aktywacja zdolności sojusznika i postaci.
 - F Awans na torach misji.
 - G Zakup kart i skrzyńców z targu.
- 3 Zaatakowanie sojuszników.
- 4 Zaatakowanie graczy (i redukcja punktów zdrowia)
 - A Po tym kroku cel może być przekazany, o ile właściciel celu otrzymał obrażenia.
- 5 Odrzucenie kart z obszaru gry (poza sojusznikami) i z ręki.
- 6 Dobranie 5 nowych kart z talii.

KONIEC GRY

Gra może się zakończyć na 3 sposoby:

- 1 Zwycięstwem gracza, który dotrze na szczyt wszystkich 3 torów misji.
- 2 Zwycięstwem jednego pozostałego przy życiu gracza.
- 3 Zwycięstwem gracza, który zagrał 4 atium  na karcie KONFRONTACJA.



Symbole na kartach



TRENING (awansuj na torze treningu)



WALKA (na koniec tury zadaj obrażenia przeciwnikowi lub jego sojusznikowi)



MISJA (awansuj na dowolnym torze misji)



LECZENIE (odzyskaj punkty zdrowia)



MONETA (wydaj monety na zakup kart i skrzyńców)



SPAL DODATKOWY ŻETON METALU



DOBIERZ KARTĘ ZE SWOJEJ TALII



ODŚWIEŻ METAL (odwróć rozjarzony metal)



USUŃ KARTĘ



WZROST DOMINACJI (awansuj o rząd kartę dominacji Ostatniego Imperatora)



OZNACZENIE LICZBY GRACZY



UKOŚNIK POMIĘDZY SYMBOLAMI (wybierz tylko jeden z symboli)



TRYBY SOLO I KOOPERACYJNY

W grze **Mistborn: Z mgły zrodzony** można grać również wspólnie lub samemu przeciw Ostatniemu Imperatorowi.

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę jak zazwyczaj, ale figurkę celu pozostaw w pudełku. Nie jest już używana w trybach solo i kooperacyjnym. Gracze nie otrzymują startowych premii.

Umieść kartę toru dominacji Ostatniego Imperatora w zasięgu wszystkich graczy. Przykryj ją kartą Ostatniego Imperatora, tak aby widoczny był tylko tytuł toru dominacji. Ustaw zdrowie Imperatora na jego liczniku na 48 punktów. Umieść talię jego 36 kart w pobliżu karty dominacji i jego licznika zdrowia.



DOMINACJA



Przykład: Wartość dominacji to teraz 2.

Tor dominacji Ostatniego Imperatora mierzy zarówno jego siłę, jak i poziom skupienia na graczach. Grę rozpoczyna z dominacją 1. Wraz z postępem gry Ostatni Imperator skupia się coraz mocniej na zniszczeniu graczy. Edykty powodują wzrost dominacji aż do maksymalnej wartości 6. Nie każde przesunięcie na torze dominacji doprowadzi do wzrostu dominacji. Niektóre przesunięcia na torze aktywują tylko jednorazowe ataki na graczy.

Występujący na kartach edyktów i adversarzy „X” oznacza liczbę o wartości równej aktualnej wartości dominacji. Aktualna wartość dominacji to najwyższa liczba widoczna po prawej stronie toru dominacji. Dominacja się nie kumuluje. Liczy się tylko ostatnio odkryta wartość, pozostałe należy zignorować.

ROZGRYWKA I PRZEBIEG TURY

W trybie kooperacyjnym wszyscy gracze są w jednej drużynie. Nie atakują siebie nawzajem ani swoich sojuszników. Mogą nawet korzystać z efektów takich jak **CHMURA**, by bronić się nawzajem. Wspólnym celem jest zniszczenie Ostatniego Imperatora – nie będzie to jednak łatwe zadanie.

Rozpoczynając od losowo wybranego pierwszego gracza, gracze będą po kolei wykonywać tury, w których będą zagrywać karty, kupować karty z targu i atakować Ostatniego Imperatora i jego popleczników. Tura gracza jest bardzo podobna do tej z trybu rywalizacyjnego – wyjątkiem jest absolutny zakaz atakowania innych graczy.

Gracz po swojej turze (po tym, jak dobierze nową rękę) dobiera i zagrywa wierzchnią kartę z talii Ostatniego Imperatora. W tej talii znajdują się dwa typy kart:

ADWERSARZE

Adwersarze to poplecznicy i sługusi Ostatniego Imperatora. Jeśli dobierzesz adwersarza na końcu swojej tury, umieść jego kartę przed sobą. Adwersarze pozostają na stole, dopóki nie zostaną usunięci w wyniku efektów lub obrażeń. Karta adwersarza zawiera:

- A** Nazwa karty adwersarza.
- B** **Efekt:** Adwersarz ma albo stały negatywny efekt, albo taki, który rozpatruje się na koniec każdej tury (przed dobraniem nowej ręki) gracza, przed którym ten adwersarz się znajduje.
- C** **Tarcze:** Każdy adwersarz ma 1–3 tarcze. Wszystkie tarcze adwersarza muszą zostać zniszczone, zanim będzie można go pokonać. Aby zniszczyć tarczę, gracz musi zadać jej obrażenia równe wartości podanej na tej tarczy. **Jeśli na tarczy znajduje się „X”, oznacza to, że zniszczenie tarczy wymaga zadania jej obrażeń w liczbie równej aktualnej wartości dominacji.** Gdy tarcza ulegnie zniszczeniu, umieść na niej czarną kostkę. Nie trzeba zniszczyć wszystkich tarcz jednocześnie, ale trzeba je niszczyć od lewej do prawej. Jeśli masz do zadania dostatecznie dużo obrażeń, w jednej turze możesz zniszczyć wiele tarcz adwersarza. Gdy ostatnia tarcza zostanie zniszczona, adwersarz zostaje odłożony na stos odrzuconych kart Ostatniego Imperatora. Adwersarze mogą być atakowani przez wszystkich graczy, nie tylko przez tego, przed którym adwersarz się znajduje. Efekty, które umożliwiają graczom odrzucenie sojusznika, np. *Skrytobójstwo*, mogą zniszczyć 1 tarczę na dowolnym adwersarzu.



Przykład: Gracz kontrolujący Vin kończy swoją turę i dobiera kartę z talii Ostatniego Imperatora. O nie! To Inkwizytor. Umieszcza Inkwizytora w swoim obszarze gry i poczynając od swojej następnej tury, będzie ofiarą efektów tej karty, dopóki nie zostanie pokonana.



ROZGRYWKA I PRZEBIEG TURY – CIĄG DALSZY

EDYKTY

Edykty wyrażają wolę Ostatniego Imperatora. Gdy gracz dobierze edykt, rozpatruje w kolejności wszystkie efekty podane na karcie, a następnie ją odrzuca. Każdy edykt może mieć do 4 efektów. Jeśli gracz umrze przed rozpatrzeniem wszystkich efektów, należy dokończyć rozpatrywanie karty przed przejściem do następnego gracza.

- A Wzrost dominacji:** Każdy edykt sprawia, że dominacja Ostatniego Imperatora wzrasta (↑) 1–2 razy. Czasami dominacja będzie wzrastać jedynie w grach innych niż 4-osobowa (2–3). Gdy dominacja wzrasta, przesun kartę Ostatniego Imperatora w dół, odsłaniając nowy wiersz na torze dominacji. Natychmiast rozpatrz efekt tego wiersza. Powtórz, o ile to konieczne. *(W pewnym momencie trzeba będzie odwrócić kartę dominacji. W takim przypadku należy umieścić kartę Ostatniego Imperatora pod pierwszym wierszem nowej strony).*
- B Dodatkowy efekt:** Niektóre edykty mają dodatkowe i często negatywne efekty. Rozpatrz je zgodnie z opisem karty.
- C Leczenie Ostatniego Imperatora:** Za każdą niewypełnioną przez graczy misję Ostatni Imperator leczy 10 punktów zdrowia (do maks. 48 punktów). Aby misja była uznana za ukończoną, tylko 1 gracz musi osiągnąć szczytową nagrodę. Zabicie Imperatora przed ukończeniem misji będzie bardzo trudnym zadaniem.
- D Czyszczenie targu:** Ostatni Imperator usuwa z targu 2 karty wskazane na dole edyktu. Natychmiast uzupełnij targ nowymi kartami z talii targu.



Jeśli gracz zostanie wyeliminowany w wyniku obrażeń zadanych przez Ostatniego Imperatora bądź adwersarzy, jego kostki pozostają na torach misji. Tury takiego gracza należy pomijać, w tym dobieranie karty Ostatniego Imperatora. Jeśli jakaś karta odnosi się do liczby graczy, chodzi o graczy niewyeliminowanych.

KONIEC GRY

Gra w trybie solo/kooperacyjnym może się skończyć na 4 sposoby:

- 1** Talia Ostatniego Imperatora się wyczerpała, co oznacza, że graczom skończył się czas i przegrali.
- 2** Wszyscy gracze zostali wyeliminowani w wyniku odniesionych obrażeń. Ostatni Imperator zatryumfował nad rebelią, a gracze przegrali.
- 3** Zdrowie Ostatniego Imperatora zostało zredukowane do 0. Ostatnie Imperium upadło, a rebelia i gracze zwyciężyli.
- 4** Jeden z graczy zagrał 4 atium (☠️) na karcie **KONFRONTACJI**. Gracze pokonali Ostatniego Imperatora w dramatycznym starciu i zwyciężyli.

Uwaga: Gra nie kończy się, jeśli któryś gracz osiągnie szczyt każdego toru misji. Niemniej ukończenie misji ma znaczący wpływ na rozgrywkę ze względu na efekt leczenia edyktów.

Jak działa efekt wyostrzenia w trybie solo/kooperacyjnym?
Efekt **WYOSTRZ** nie działa na Ostatniego Imperatora.

Czy jeśli gram solo, zawsze jestem najniżej i najwyżej na każdym torze misji? Czy otrzymuję nagrody dla pierwszego gracza? W trybie solo gracz jest najniżej na torze, jeśli ma już swoją kostkę na tym torze, ale nie awansował jeszcze do pierwszej nagrody toru. Gracz solo jest najwyżej na torze, jeśli udało mu się zdobyć najwyższą nagrodę przed nagrodą szczytu. Gracz solo otrzymuje nagrodę dla pierwszego gracza na każdym torze.

Co oznacza „wspólne” na kartach edyktów? „Wspólne” oznacza dzielone pomiędzy wszystkich graczy. Jeśli 3 graczy musi otrzymać 10 wspólnych obrażeń, 1 gracz może przyjąć je wszystkie lub wszyscy gracze mogą je rozdzielić pomiędzy siebie w dowolny sposób. Jeśli w grze jest tylko 1 gracz, musi przyjąć wszystkie obrażenia.

Co oznacza „inny gracz” w grze solo? W grze solo zignoruj polecenia dla „innego gracza”.