

DARK EDEN™

MROCZNY RAJ

GRA KARCIANA DLA
KOLEKCJONERÓW

TŁO	3	TWORZENIE GRUP	
WSTĘP	4	DEFENSYWNYCH	25
CO JEST POTRZEBNE		KROK TRZECI:	
DO GRY	5	BILANSOWANIE	26
UKŁAD KART NA STOLE	6	KROK CZWARTY: ATAK	27
JAK PRZEBIEGA GRA	7	KROK PIĄTY: NAJAZD	31
ZASOBY NATURALNE	7	ZWYCIĘSTWO W GRZE	35
KARTY	8	KROK SZÓSTY: ODRZUCANIE	35
KILKA OGÓLNYCH ZASAD	17	INNE ZASADY	35
PRZYNALEŻNOŚĆ	17	KARTY UNIKATOWE	35
IKONY ZASOBÓW	18	KARTY SĄSIADUJĄCE	35
KOSZT POCZĄTKOWY	18	TWOJE PIEWRSZE GRY	37
ZASADY OGÓLNE	18	UWAGI ZNAWCÓW	38
POCZĄTEK	19	POCZĄTEK GRY	38
PORZĄDEK GRY	20	DOBIERANIE KART	38
KROK PIERWSZY:		GRUPY OFENSYWNE	
DOBIERANIE	20	I DEFENSYWNE	38
KROK DRUGI:		STOSOWANIE	
WYKONYWANIE AKCJI	20	MODYFIKATORÓW	38
BUDOWANIE MIEJSC	21	ZAPOBIEGANIE TRWAJĄCEMU	
WERBOWANIE WOJOWNIKÓW	22	NAJAZDOWI	39
PRZENOSZENIE	22	TAJEMNICZE TERMINY	40
WYPOSAŻANIE	22	KILKA WAŻNYCH	
ODPRAWIANIE RYTUAŁÓW		ROZRÓŻNIEŃ	40
TRIADY	23	UZGADNIANIE CZYNNOŚCI	
WYGŁASZANIE PROROCTW		W CZASIE	41
PÓŁKSIĘŻYCA	23	GRY ZESPOŁOWE	43
ZSYŁANIE DARÓW MROCZNEJ		SYTUACJE PATOWE	44
HARMONII	24	PROJEKTOWANIE TALII	44
TWORZENIE GRUP		UWAGI DLA GRACZY	
OFENSYWNYCH	24	DOOMTROOPERA	44
		OPRACOWANIE	46

TŁO

I tak oto nadszedł czas Wielkiego Exodusu.

Bezmyślna polityka korporacji nieodwracalnie zniszczyła Ziemię, wkrótce ludzie odczuli skutki swych działań. Bogactwa i zasoby naturalne planety zostały wyczerpane, a wyziewy cywilizacji stopniowo zniszczyły atmosferę.

Z łona Matki Ziemi wylęły się nowe choroby. Zarazy rozprzestrzeniały się jak pożar, jedne bardziej śmiertelne i niebezpieczne od drugih. Korporacje wprowadziły obowiązkowe, okresowe badania lekarskie. Ludzie zakażeni najstraszniejszymi wirusami byli pozbawiani korporacyjnego obywatelstwa i transportowani jak bydło w ogromnych pojazdach do wielkich, podziemnych bunkrów w Ameryce Południowej, która później została całkowicie odizolowana od reszty świata, a jej mieszkańcy pozostawieni własnemu losowi. Jednak nawet to nie wystarczyło.

Przywódcy korporacji po raz pierwszy od stuleci zaczęli pracować razem i stworzyli śmiałe plany ratowania swoich pracowników i całego dorobku. Księżyc, Mars, Wenus, a nawet Merkurego przekształcono tak, aby mogli na nich mieszkać ludzie. Zbudowano olbrzymie arki, którymi miano przewieźć najlepszych i najinteligentniejszych do nowych domów. Capitol zasiedlił Księżyc; Bauhaus ucywilizował dzikie dżungle Wenus; Mishima okopała się w podziemiach Merkurego; nie chciany przez nikogo Imperial wysłał swoich Konkwistadorów w każdy zakątek Układu Słonecznego, aby w końcu osiedlić się wśród orbitujących skał Pasa Asteroidów. Najwartościowsi z ludzi zostali ocaleni.

Ale to zupełnie inna historia.

Jednak my, przeważająca większość ludzkości, zostaliśmy tutaj – pozostawieni w epoce Wielkiego Porzucenia. Nękały nas zarazy, niedostatek głód i anarchia. Klimat i środowisko naszej planety ulegały gwałtownym zmianom. Warstwa ozonowa prawie całkowicie uległa zniszczeniu, co wywołało efekt cieplarniany, który zmienił oblicze Ziemi i zamieszkujące ją istoty.

I wtedy przebudziła się Mroczna Harmonia.

Pozostałości cywilizacji opanował obłęd i zepsucie. Ziemia stała się celem ataków nuklearnych, które miały zniszczyć wylęgarnię chorób.

Jedynie grupki wybrańców zdołały ukryć się w podziemnych schronach. Największym zniszczeniom uległa Ameryka Południowa – znaczne jej obszary osunęły się w odmęty Atlantyku. Niebo pociemniało od pyłów wyrzuconych przez nuklearne eksplozje. Wybrańcy wyszli na powierzchnię, gdzie pozostałości cywilizacji walczyły o przeżycie. Powstawały nowe narody, które walczyły o przetrwanie. Prymitywne ludy badały starożytne ruiny, które uniknęły zniszczenia. Odkrywały na nowo skarby zapomnianych technologii i broni, które czyniły ich państwa jeszcze potężniejszymi.

A pośród tego wszystkiego żniwo zbierali słudzy Legionu Ciemności. Zdobywali przyjaźń przywódców plemion i zwracali się przeciwko tym, którzy pozostali nieskażeni. Istnieli obok ludzkości, a wielu witało ich z otwartymi ramionami. Nauczali, kontrolowali i rośli w siłę wraz ze swymi ludzkimi sprzymierzeńcami.

Upłynęło wiele wieków, ale mieszkańcy Ziemi nie zapomnieli jednego – tego, że pozostawili ich udający się do gwiazd bracia. Na odległym Księżycu Mistycy Bractwa zdali sobie sprawę z ponownego przebudzenia Ziemi. Widzieli postęp cywilizacji i czuli skazę Legionu Ciemności. Patrzyli na zapomniane miejsce swych narodzin ze zgrozą. Wiedzieli, że powstał nowy raj – raj pełen wojen, prymitywnych plemion i skazy zła. I nadali Ziemi nową nazwę: Mroczny Raj.

WSTĘP

DARK EDEN – MROCZNY RAJ to nowa gra karciana dla kolekcjonerów, której akcja toczy się w świecie KRONIK MUTANTÓW. Być może znasz poprzednią: DOOMTROOPERA – ŻOŁNIERZA ZAGŁADY. Chociaż obie te gry wywodzą się ze wspólnego źródła, są zupełnie odmienne, mają różne zasady i stawiają przed graczami różne cele. Dlatego też nie musisz znać ŻOŁNIERZA ZAGŁADY, aby grać w MROCZNY RAJ.

Każdy z grających w MROCZNY RAJ przyjmuje rolę **Przywódcy**, który pozostał na Ziemi i usiłuje zarządzać swoją **Krainą**, rozwijać ją i bronić przed siłami innych graczy. Jako Przywódca musisz bronić swojej **Osa-
dy**, jednocześnie najeżdżając swym **Oddziałem** Krainy przeciwników.

Poza prowadzeniem wojen musisz też uzyskiwać **Zasoby Naturalne**, niezbędne do budowy Osady, szkolić poddanych i wynajdywać nowe technologie. Chcąc zwyciężyć, musisz **Niszczyć** należące do przeciwników **Miejsca**, uzyskując w ten sposób **Punkty Zwycięstwa (PZ)**. Zwycięzcą zostaje ten, kto pierwszy zgromadzi **50 PZ**.

O INSTRUKCJI

Same zasady gry zajmują prawie połowę tej instrukcji. Na pierwszych stronach znajdują się wyjaśnienia terminów używanych w grze, opisy rodzajów kart i ich znaczenie. Tam również znajdziesz informacje o tym, jak należy rozpocząć rozgrywkę. Na dalszych stronach zawarto niezbyt skomplikowane – choć szczegółowe – zasady. Na samym zaś końcu znajduje się część zatytułowana **UWAGI ZNAWCÓW**. Opisano w niej sprawy, których znajomość nie będzie ci potrzebna na początku – uzgadnianie czynności w czasie, projektowanie talii oraz pytania, które mogą się pojawić po kilku pierwszych grach.

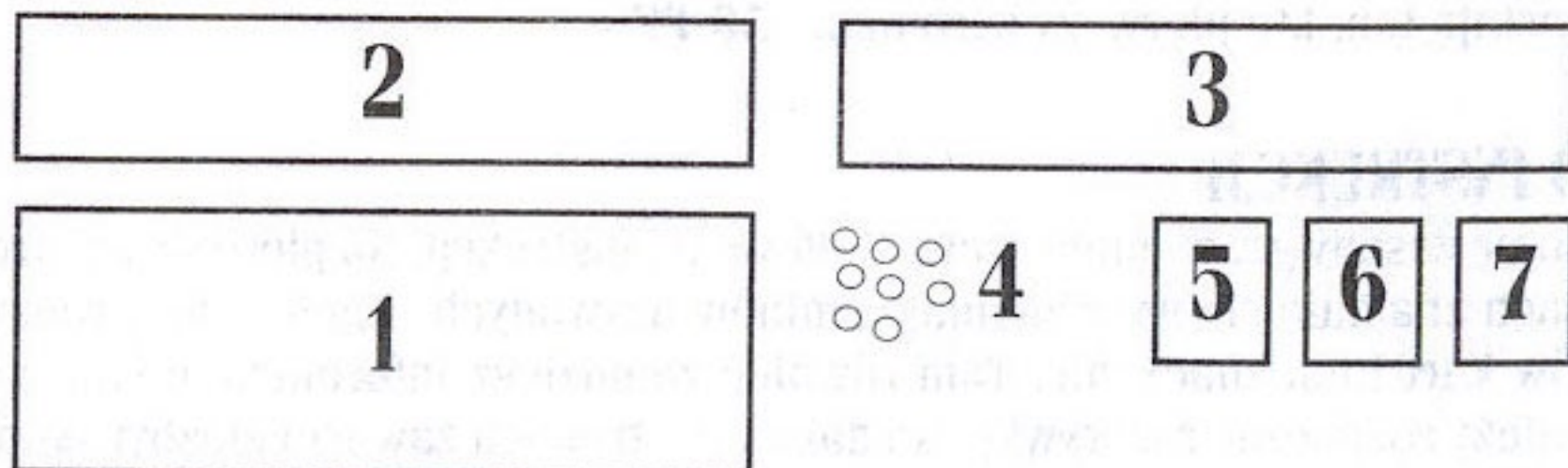
CO JEST POTRZEBNE DO GRY

W grze muszą brać udział co najmniej dwie osoby, choć uczestników może być dowolnie wielu. Każdy gracz musi mieć swoją własną talię kart. W każdej Talii Podstawowej znajdziesz od 57 do 59 zwykłych kart do gry i od 1 do 3 kart Przywódców. Podczas gry używa się tylko jednego Przywódcy, który reprezentuje ciebie – gracza. Pozostałe karty wchodzi w skład talii. Możesz użyć kart, które kupiłeś wraz z tą instrukcją (odłóżwszy dodatkowego Przywódcę), bądź też zaprojektować własną talię, korzystając ze wszystkich dostępnych ci atutów. Tworzenie własnej talii jest chyba najciekawszym elementem gry **DARK EDEN**. Na końcu tej książeczki, w części **PROJEKTOWANIE TALII**, znajdziesz wskazówki, które przydadzą ci się podczas budowy własnej talii.

Oprócz kart do gry potrzebne są żetony reprezentujące Jednostki Złota i spełniające zadania pomocnicze. Doskonale nadają się do tego kamyczki, monety lub przeznaczone specjalnie do tego celu znaczniki.

UKŁAD KART NA STOLE

Podczas gry układasz karty na stole przed sobą, tworząc obszar zwany KRAINĄ. Każdy z graczy tworzy swoją własną Krainę.



- 1) **Osada**, w której znajdują się siedziby ludności i baza produkcyjna. W jej skład wchodzi Przywódca i dowolna liczba Miejsc.
- 2) **Pogranicze**, na którym stacjonują twoi Wojownicy, chroniący Osadę przed najazdami z lądu, morza i powietrza.
- 3) **Oddział**, w którym umieszczasz Wojowników mających atakować przeciwników i najeżdżać ich Osady.
- 4) **Zapasy Złota**, do których składasz nadwyżkę swoich dochodów. Zasoby Złota przedstawione są za pomocą żetonów. Każdy żeton to równowartość jednej **Jednostki Złota**.
- 5) **Talia**, z której dobierasz karty.
- 6) **Stos kart odrzuconych**, do którego odkładasz karty.
- 7) **Stos kart anihilowanych**, do którego trafiają karty usuwane z gry.

Na początku gry na stole masz tylko Przywódcę, jednak w miarę upływu czasu będziesz umieszczał w swojej Krainie coraz więcej kart.

JAK PRZEBIEGA GRA

W grze DARK EDEN zagrywasz karty, zarządzasz zasobami i walczysz z przeciwnikami. Na początku tury wykonujesz akcje – są to polecenia wydawane przez Przywódcę podwładnym. Następnie sprawdzasz, czy dysponujesz zasobami wystarczającymi do utrzymania swoich sił. Potem możesz nakazać Wojownikom zaatakować wrogów lub najechać wrogie Krainy. Następnie kończy się twoja tura, a zaczyna tura przeciwnika. Gra toczy się do momentu, w którym jeden z graczy uzbiera wystarczającą liczbę Punktów Zwycięstwa.

ZASOBY NATURALNE

Twój Przywódca i niektóre inne karty dostarczają pewne ilości drogocennych zasobów naturalnych, które są reprezentowane przez **Ikony Zasobów**. Wiele atutów zużywa te zasoby, jest to bowiem jedyny sposób, w jaki mogą pozostać w grze. **Niebieskie** ikony zasobów na karcie oznaczają, że dany atut **dostarcza** te zasoby. Jeśli zaś na karcie znajdują się **czzerwone** ikony zasobów – atut je **pobiera**. Na niektórych kartach są ikony zarówno niebieskie jak i czerwone, co oznacza, że karta najpierw **pobiera** zasoby, a później je **dostarcza**. W grze wyróżniamy cztery rodzaje Ikon Zasobów:

ZŁOTO



Zasoby Złota symbolizują nie tylko samo złoto. Jest to termin dotyczący różnych rodzajów bogactw – wszystkiego, co ma jakąś wartość.

Złoto jest jedynym zasobem, który można zbierać i przechowywać na przyszłość. Jest ono bardzo ważne, ponieważ wiele kart wymaga zapłacenia Złota przed ich wyłożeniem, a inne wymagają płacenia Złota, by utrzymać je w grze. Umiejętne obracania Złotem to klucz do zwycięstwa!

ŻYWNOSĆ



Wszystko co żyje, potrzebuje pożywienia. Jeśli twoi Wojownicy nie będą mieli co jeść, nie będą mogli walczyć.

SUROWCE



Ten termin obejmuje wszystko, począwszy od drewna i kamienia, a skończywszy na stopach metali i narzędziach. Surowce potrzebne są do konstruowania i utrzymania różnych budowli, pojazdów itd.

PALIWO



Paliwo jest potrzebne do oświetlenia i ogrzania Osady. Bez niego nie można też budować Pojazdów. Z początku możesz go nie potrzebować, ale później okaże się niezastąpione!

KARTY

Zanim przejdziemy do zasad gry, musimy najpierw przedstawić i opisać różne rodzaje kart. Jeśli chcesz, możesz wyjąć opisywane atuty z Talii Podstawowej – ułatwi ci to zrozumienie podanych tu informacji.

PRZYWÓDCA

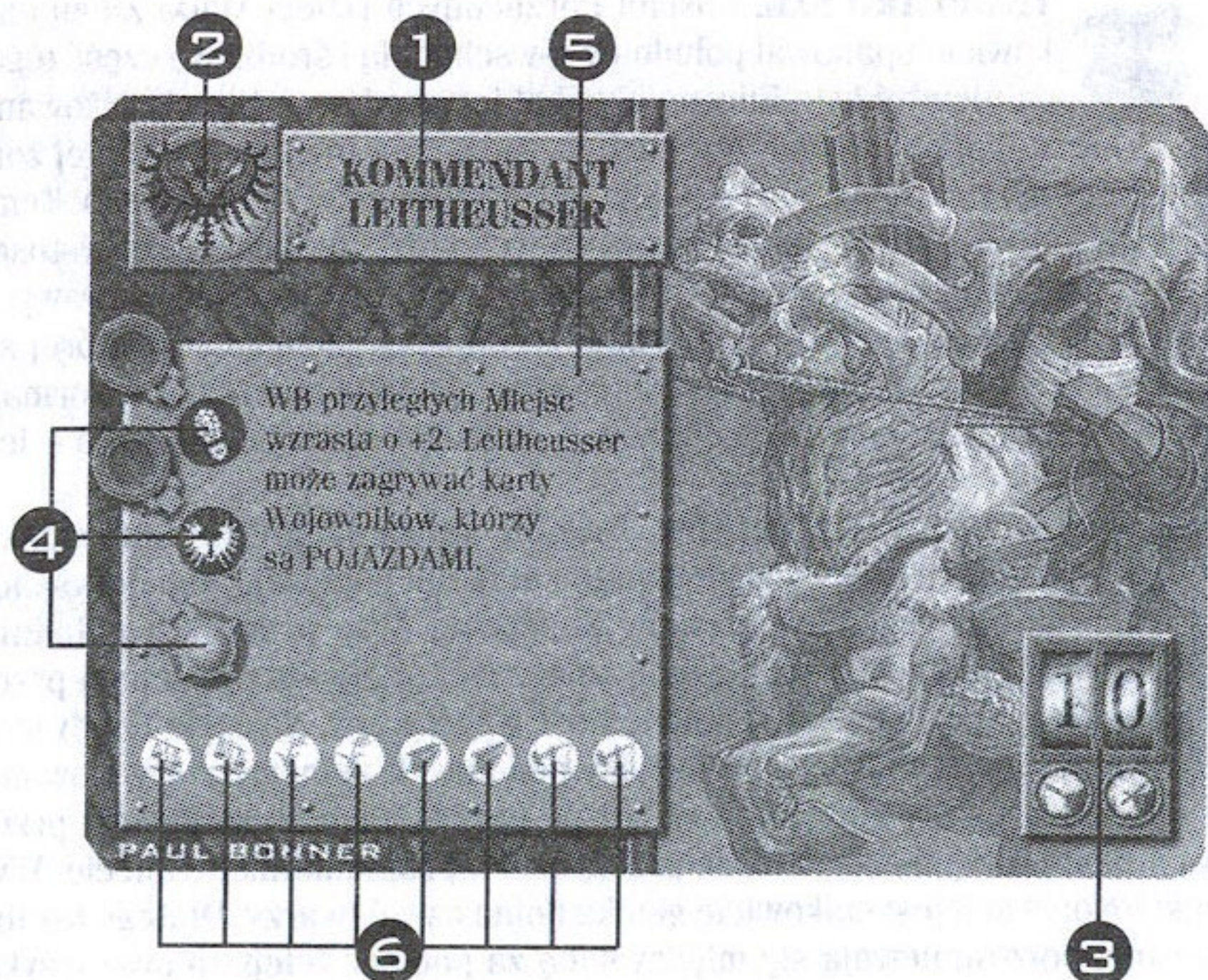
Każda karta **Przywódcy** przedstawia jednego z władców walczących o panowanie nad ziemiami **MROCZNEGO RAJU** i symbolizuje kwaterę główną, w której Przywódca rezyduje, zarządzając swoją Krainą. W grze używa się tylko jednej karty Przywódcy – przedstawia ona ciebie, gracza. Wszystkie karty Przywódców układa się poziomo.

NAZWA KARTY: Imię twojego Przywódcy.

IKONA PRZYNALEŻNOŚCI: Ta ikona informuje cię o **Przynależności** Przywódcy. Dzięki niej dowiesz się, z którego z większych plemion, bądź też z której z głównych sił wywodzi się Przywódca. W **MROCZNYM RAJU** mamy do czynienia z następującymi siłami:



SYNOWIE RASPUTINA. Synowie Rasputina dominują w północnej i północno-wschodniej części lądu, znanego niegdyś pod nazwą Europa. Ich rozległe, zasilane węglem i plujące dymem miasta – wrzody na powierzchni Ziemi – niszczą i tak już zanieczyszczoną atmosferę. Stale rozszerzający się Reich Synów Rasputina nie posiada granic. Każdy, kto nie podda się olbrzymiej maszynie wojennej i przewadze technologicznej, poniesie straszne konsekwencje.



- 1 NAZWA KARTY
- 2 IKONA PRZYNALEŻNOŚCI
- 3 WARTOŚĆ BOJOWA
- 4 TAKTYKA WALKI
- 5 ZDOLNOŚĆ SPECJALNA
- 6 IKONY ZASOBÓW



TEMPLARIUSZE. Kościół Porzuconych Dzieci Matki Ziemi całkowicie opanował południowo-wschodnią i środkową część tego, co niegdyś było Europą. Symbol ich rządów – dwa skrzyżowane kły – można ujrzeć na tych terenach wszędzie. Są nie tylko najlepiej zorganizowanym narodem europejskim, ale i najbardziej fanatycznym. Templariusze to rasa genetycznie zmutowanych ludzi, znakomicie przystosowanych do życia w toksycznym środowisku Ziemi. Uważają się za prawych władców Mrocznego Raju i twierdzą, że ewolucja genetyczna, której są wynikiem, jest naturalną oznaką ich prawa do władania Ziemią. „Normalnych” ludzi uważają za niewolników i siłę roboczą nowego świata – ich świata.



LUTERAŃSKA TRIADA. Na północnym zachodzie Luterańska Triada broni swych ziem przed atakami nacierających od wschodu bezwzględnych Synów Rasputina oraz prących z południa okrutnych Templariuszy. Luteranie znaczącej przewadze liczebnej przeciwstawiają odwagę, wiarę i umiejętność współpracy. Na czele Triady stoją święci Patriarchowie, prowadzący poddanych pełnymi wiary słowami i rytuałami. Każdy luteranin jest tuż po narodzinach chirurgicznie przekształcany, dzięki czemu może przeżyć na tej zapomnianej planecie. Wynikiem operacji jest całkowicie gładka dolna część twarzy. Dlatego też luteranie porozumiewają się między sobą za pomocą telepatii oraz języka migowego, zaś oddychają i pobierają pożywienie przez metalowy aparat, wszczepiany w kark, połączony z tchawicą i przełykiem. Te niezbędne okaleczenia w połączeniu z telepatyczną więzią mają duży wpływ na wiarę i poświęcenie członków Triady.



HORDA PÓŁKSIĘŻYCA. Korzenie tych plemion nomadów sięgają południowo-wschodniej Europy. Hordy stale podróżują, szukając miejsca, które mogłyby nazwać swoim domem. Ich członkowie hodują ogromne zwierzęta, które pomagają w pracy, wojnie i ochronie obozów. Największe z tych bestii przenoszą na grzbietach całe fragmenty wiosek. Przywódcy nomadów – Chanowie – prowadzą swych poddanych z dumą, pewnością siebie i dzięki mocy legend, opowydanych przez świątobliwych Proroków.



LEGION CIEMNOŚCI. W całym Układzie Słonecznym Legion Ciemności zstąpił na zamieszkane przez ludzi planety, pozostawiając za sobą zgliszcza, rozpacz i zepsucie. Z potężnych Cytadel wciąż jeszcze wypełzają przerażające stwory. Valpurgius – były Arcymag nefaryty Alakhaia – dowodzi stacjonującymi w Mrocznym Raju siłami, używając na przemian brutalnej siły i subtelnych machinacji. Wiele mieszkańców zniszczonej planety jest narażonych na ataki Legionu. Inni witają tę mroczną potęgę z otwartymi rękoma. Legion Ciemności ma tylko jeden cel, choć używa do jego osiągnięcia różnych metod. Celem tym jest zagłada całej ludzkości.



MEGAKORPORACJE. Podczas Wielkiego Exodusu, który mieszkańcy Mrocznego Raju nazywają Wielkim Porzuceniem, cztery największe korporacje – Bauhaus, Capitol, Imperial i Mishima – na ogromnych statkach wywiozły z Ziemi najwartościowszych ludzi, którzy nigdy już nie powrócili na planetę-matkę. Megakorporacje podbiły wewnętrzne planety Układu i rozszerzyły strefy wpływów. Ostatnio pojawiła się nowa korporacja – Cybertronic – co zwiększyło jeszcze skalę międzyplanetarnych konfliktów. Do niedawna żadna z pięciu megakorporacji nie przejawiała zainteresowania Mrocznym Rajem. Nie wiadomo dlaczego przywódcy potężnych kompanii zmienili politykę. Być może chcą do końca wykorzystać pozostałe na zniszczonej planecie zasoby naturalne. Być może zaczyna brakować im miejsca na rozwój. A być może kryje się za tym jakiś inny powód...



BRACTWO. Ponad międzykorporacyjnymi wojnami wznoszą się członkowie Bractwa – duchowi strażnicy ludzkości. Na ich czele stoi Kardynał, pod którego rozkazami znajdują się niezliczone rzesze misjonarzy, inkwizytorów i morderców, zawsze gotowych oczyścić ludzkie dusze mistycznym ogniem Sztuki. Moc Bractwa nie zna granic w tej erze konfliktów, herezji i mrocznych wpływów. Przez wieki Kardynał i jego słudzy obserwowali Ziemię, czekając na pamiętny dzień, kiedy Oczyszczający Płomień znajdzie nowy cel.

Zauważ, że w zestawie podstawowym gry DARK EDEN jest niewiele kart należących do megakorporacji i Bractwa. Większa ich liczba pojawi się dopiero w następnych dodatkach.

WARTOŚĆ BOJOWA: Ta liczba to **Wartość Bojowa** (czyli **WB**) Przywódcy. Wiele atutów w grze DARK EDEN posiada Wartość Bojową – liczbę, która mówi o sile karty w walce. WB określa również ile dana karta jest warta **Punktów Zwycięstwa**, kiedy się ją zniszczy.

TAKTYKA WALKI: Przywódców można najeżdżać z lądu, wody lub powietrza (są to **Taktyki Walki**). Każdy Wojownik może atakować i najeżdżać używając jednej, dwóch, albo i wszystkich trzech taktyk walki. Poniższe ikony mówią, jakich Taktyk muszą użyć siły przeciwnika, by najechać Przywódcę.



Jeśli Przywódca ma ikonę **Ziemi**, to można najeżdżać go z lądu.



Jeśli Przywódca ma ikonę **Morza**, to można najeżdżać go z wody.



Jeśli Przywódca ma ikonę **Nieba**, to można najeżdżać go z powietrza.

- Na kartach Przywódców znajduje się jedna, dwie, a czasem nawet trzy ikony. Im jest ich więcej, tym Przywódca jest bardziej podatny na zranienia.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA: Każdy z Przywódców posiada pewną niepowtarzalną, specjalną zdolność, która odróżnia go od pozostałych wodzów.

IKONY ZASOBÓW: Pod opisem zdolności specjalnej Przywódcy znajduje się pewna liczba ikon. Pokazują one zasoby naturalne, które Przywódca dostarcza lub do których ma dostęp na początku gry. Im więcej ikon, tym Kraina produkuje większą ilość zasobów danego typu. Zauważ, że wszystkie ikony są **niebieskie**, co oznacza, że Przywódca **dostarcza** dane zasoby.

KARTY DO GRY

W grze rozróżniamy trzy **Rodzaje Kart**: Miejsca, Wojowników oraz Intrygi.

MIEJSCA

Miejsca stanowią większość twojej Krainy. Symbolizują budynki oraz różnego rodzaju obszary twojej Osady i tworzą niewielkie obozowisko lub miasteczko. Zapewniają dodatkowe zasoby i umożliwiają korzystanie

z kart, których normalnie nie mógłbyś używać. Pomagają również chronić Przywódcę przed najazdami. Jednak karty symbolizujące Miejsca mogą być najeżdżane, a ich zniszczenie dostarcza twoim przeciwnikom Punktów Zwycięstwa. Miejsca układa się poziomo, tak jak karty Przywódców.

NAZWA KARTY: Nazwa Miejsca, które reprezentuje karta.

LICZBA SĄSIADÓW: Jest to cyfra od 1 do 4, mówiąca, ile innych Miejsc może zostać zbudowanych i istnieć przy tej karcie.

WARTOŚĆ BOJOWA: Jest to Wartość Bojowa (czyli WB) Miejsca i broniących go robotników. Liczba ta określa jak silna jest karta w walce oraz jak trudno ją zniszczyć. Jest to także liczba Punktów Zwycięstwa (PZ), otrzymywanych za zniszczenie tego Miejsca.

IKONA PRZYNALEŻNOŚCI: Miejsca, tak jak i Przywódcy, posiadają przynależność. Te ikony są identyczne z ikonami na kartach Przywódców.

WAŻNE: Jeżeli na karcie nie ma ikony przynależności, to ma ona przynależność **Ogólną**. Większość Miejsc ma przynależność Ogólną, czyli większość reprezentujących je kart nie posiada tej ikony.

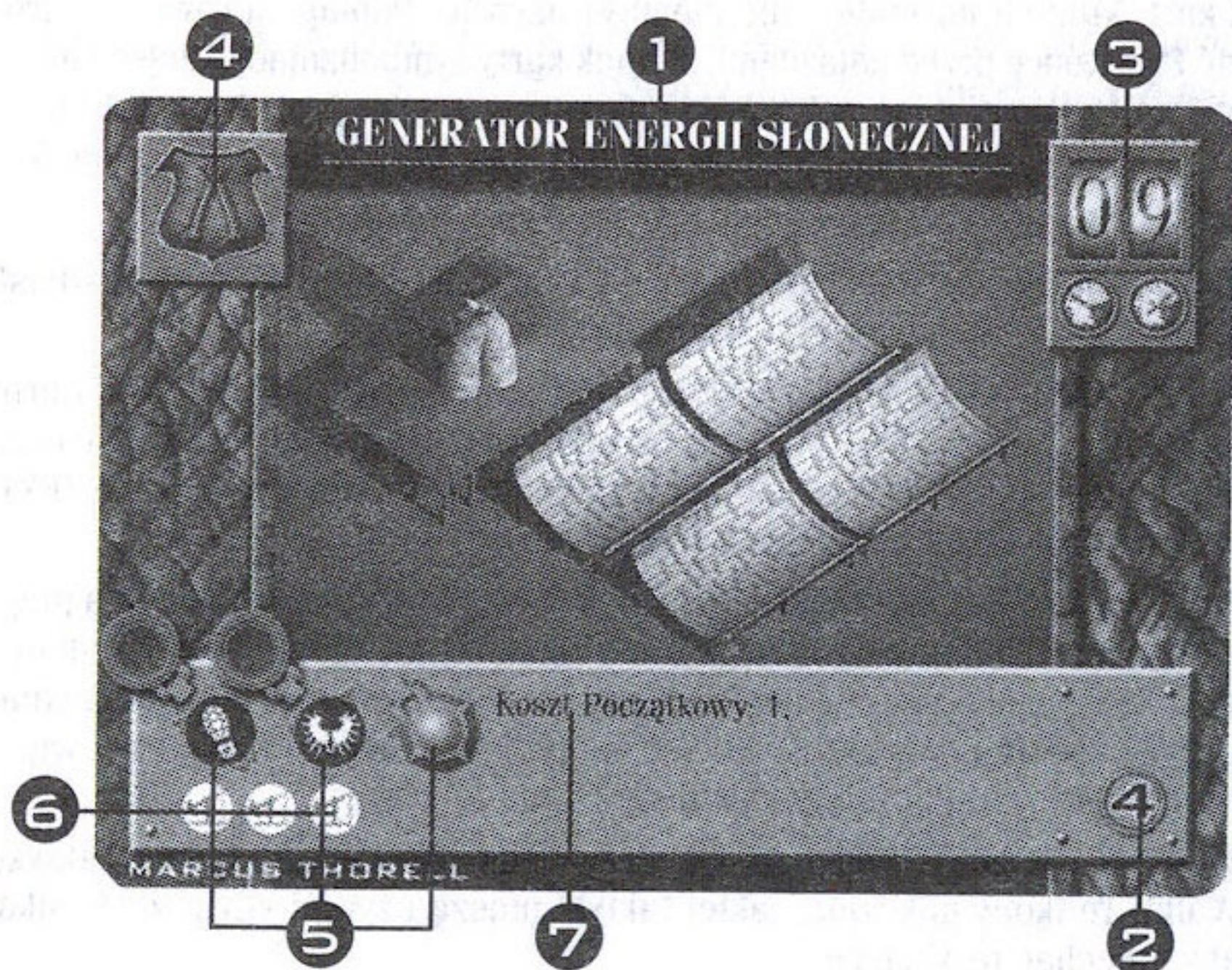
TAKTYKA WALKI: Podobnie jak Przywódcy, Miejsca posiadają Taktykę Walki. Te ikony pokazują, jakiej taktyki muszą używać siły przeciwnika, aby najechać to Miejsce.

DZIAŁANIE KARTY: Znajdujący się w tej ramce tekst opisuje działanie karty.

IKONY ZASOBÓW: Większość Miejsc, pobiera zasoby, aby pozostać w grze. Inne Miejsca dostarczają te zasoby. A jeszcze inne dostarczają i pobierają zasoby. Jeżeli na karcie znajdują się niebieskie ikony, to karta dostarcza odpowiednie zasoby. Jeśli na karcie znajdują się ikony czerwone, to karta pobiera odpowiednie zasoby. Na niektórych atutach znajdują się zarówno czerwone jak i niebieskie ikony zasobów. Oznacza to, że Miejsca najpierw pobierają zasoby, a **po tym**, jak je otrzymają, dostarczają inne.

WOJOWNICY

Wojowników używa się w trakcie walki. Te karty służą do bronięcia twojej Osady, atakowania Wojowników przeciwnika i do najeżdżania wrogich Miejsc.



- 1** NAZWA KARTY
- 2** LICZBA SĄSIADÓW
- 3** WARTOŚĆ BOJOWA
- 4** IKONA PRZYNALEŻNOŚCI
- 5** TAKTYKA WALKI
- 6** IKONY ZASOBÓW
- 7** DZIAŁANIE KARTY

WARTOŚĆ BOJOWA: Ta liczba oznacza Wartością Bojową (czyli WB) Wojownika i określa, jak dobry jest on w walce. **WAŻNE:** Za zabicie Wojownika **NIE** otrzymuje się żadnych PZ!

TAKTYKA WALKI: Tak jak Przywódcy i Miejsca, Wojownicy stosują Taktykę Walki. Każdy Wojownik może atakować i najeżdżać używając jednej, dwóch, bądź nawet wszystkich trzech Taktyk Walki. Te ikony pokażą ci jakiej taktyki może używać dany Wojownik.



Jeśli na karcie Wojownika znajduje się ikona **Ziemi**, jest on uważany za **Żołnierza** i może atakować i najeżdżać z lądu.



Jeśli na karcie Wojownika znajduje się ikona **Morza**, jest on uważany za **Marynarza** i może atakować i najeżdżać z wody.



Jeśli na karcie Wojownika znajduje się ikona **Nieba**, jest on uważany za **Lotnika** i może atakować i najeżdżać z powietrza.

- Na kartach Wojowników znajduje się jedna, dwie, a czasem nawet trzy ikony. Im jest ich więcej, tym Wojownik jest potężniejszy i niebezpieczniejszy.

DZIAŁANIE KARTY: W tej ramce opisane są specjalne moce karty. Jednym z pierwszych słów na karcie Wojownika jest zawsze **PIECHOTA**, **JAZDA** lub **POJAZD**. Są to trzy podstawowe rodzaje Wojowników, występujących w grze DARK EDEN. Te nazwy są bardzo ważne, bo często od nich zależy działanie różnych kart.

- **PIECHOTA** to ludzie i humanoidy stanowiący podstawę wszystkich armii. W odróżnieniu od JAZDY i POJAZDÓW, karty PIECHURÓW można zagrywać od początku gry.

- **JAZDA** składa się z olbrzymich bestii i dosiadających ich osób. Niektórych z tych istot dosiada jeden jeździec, na grzbietach innych mieszczą się całe legiony! Jazda jest zazwyczaj bardzo wyspecjalizowana. Nie możesz zagrywać kart Jazdy, dopóki nie pozwolą ci na to inne karty!

- **POJAZDY** to wielkie urządzenia mechaniczne, zazwyczaj bardzo wyspecjalizowane, bardzo potężne i bardzo drogie. Najczęściej pochłaniają duże ilości Surowców i Paliwa. W karty Pojazdów wliczone są także sterujące nimi istoty. Tak jak ma to miejsce z Jazdą, kart Pojazdów możesz używać tylko wtedy, kiedy pozwolą ci na to inne karty!

KARTY INTRYG

Pozostałe karty w grze DARK EDEN to karty Intryg. Mają one wiele zastosowań i są niezastąpione w walce o zwycięstwo. Przedstawiają różne rzeczy, od ekwipunku po tajemne moce, od losowych wydarzeń po planowane przez ciebie działania. Na każdej z nich znajduje się opis, kiedy i w jaki sposób można daną kartę zagrać, na co można ją zagrać i jakie jest jej działanie.

IKONA PRZYNALEŻNOŚCI: Prawie wszystkie karty Intryg posiadają przynależność Ogólną (tzn. nie ma na nich ikony przynależności). Niektóre z nich są jednak bardziej wyspecjalizowane i na takich pojawi się ikona przynależności.

WARTOŚĆ BOJOWA: Liczba, która tu się pojawi, jest zazwyczaj poprzedzona znakiem + albo -. Jest to **modyfikator** WB, który zapewnia dana karta. Jeśli nie ma tu żadnej liczby, znaczy to, że atut nie ma wpływu na WB. **WAŻNE:** Za zniszczenie tych kart nie otrzymuje się PZ (PZ otrzymuje się tylko za zniszczenie Przywódców i Miejsc).

DZIAŁANIE KARTY to jej specjalne właściwości. Często pierwsze słowa na karcie Intryg oznaczają Miano atutu. Typowe Miana to **EKWIPUNEK**, **MROczNA HARMONIA**, **RYTUAŁ** i **PROROCtwo**. Te miana dokładniej definiują przeznaczenie kart Intryg. Na przykład, kartę Intryg o mianie EKWIPUNEK można również nazwać kartą Ekwipunku. Zasady stosowania większości kart Intryg znajdziesz w dalszej części tej instrukcji.

DALSZY LOS KARTY: Zawsze po zagranie karty coś się z nią dzieje. Ta ikona informuje cię, co należy zrobić z atutem, kiedy go zagrasz (lub po tym, jak skończy się jego działanie). W grze wyróżniamy trzy takie ikony:

- + **DOŁĄCZ:** Ta karta zostaje na stałe dołączona do atutu lub rzeczy, na którą została zagrana. Od tej pory karta jest uważana za **dołączoną/dodaną**. Dołączona karta może być odrzucona tylko w wyniku działania innych kart, bądź kiedy odrzucany jest atut, do którego została dodana (w takim przypadku należy odrzucić wszystkie dołączone karty).

- ODRZUĆ: Karta odkładana jest na stos kart odrzuconych.
- × ANIHILUJ: Karta odkładana jest na stos kart anihilowanych. Została usunięta z gry i nie może już do niej powrócić. Pamiętaj, że karta, która została anihilowana, **NIE** została odrzucona, a **anihilowana**. Jest to bardzo duża różnica. Anihilacja karty jest mocniejsza niż odrzucenie karty i zawsze ma pierwszeństwo. Na przykład, karta, która „nie może być odrzucona” może zostać anihilowana (tak samo karta, „która nie może zostać anihilowana”, może być odrzucona).

KILKA OGÓLNYCH ZASAD

Jeszcze tylko kilka ważnych informacji i możemy przejść do rozgrywki!

PRZYNALEŻNOŚĆ

Przynależność jest w grze DARK EDEN bardzo ważna. Pochodzenie przywódcy ma wielki wpływ na to, jakich kart może on używać. **W normalnych warunkach**, gracz może używać tylko tych kart, które mają taką samą przynależność co jego Przywódca, **bądź** tych, które **nie posiadają** przynależności. Karty, na których nie ma ikon przynależności, są uważane za karty o przynależności **Ogólnej** i może ich używać każdy gracz. Większości kart Miejsc i Intryg nie posiada ikon przynależności, więc mogą ich używać wszyscy gracze. Również kilka kart Wojowników nie posiada ikon przynależności. W trakcie gry można zagrać kartę o innej przynależności, wymaga to jednak skorzystania ze specjalnych atutów.

Przykład: KOMMENDANT LEITHEUSSER jest Przywódcą, należącym do organizacji Synowie Rasputina. Leitheusser może korzystać tylko z tych kart, które posiadają ikony przynależności do Synów Rasputina lub przynależność Ogólną. Podczas gry Leitheusser buduje CYTADELE LEGIONU CIEMNOŚCI (ma ona przynależność Ogólną). Cytadela pozwala mu używać, oprócz kart o wspomnianych wcześniej przynależnościach, także te posiadających ikonę przynależności do Legionu Ciemności.

Uwaga: Warto, by początkujący gracze przeczytali rozdział TWOJE PIERWSZE GRY, znajdujący się na końcu tych zasad.

IKONY ZASOBÓW

Na dole większości kart Miejsc i Wojowników (również na kilku innych) znajdują się czerwone ikony zasobów. Oznacza to, że aby pozostać w grze, atuty te **pobierają** dane zasoby. Twój Przywódca **dostarcza** części tych zasobów, a reszta może być dostarczana przez inne karty (najczęściej Miejsca). Na kartach dostarczających zasoby znajdują się niebieskie ikony. Na przykład, na karcie OBOZU SZKOLENIOWEGO znajduje się 1 czerwona ikona Żywności i 1 czerwona ikona Surowców. Chcąc utrzymać tę kartę w grze, musisz co turę zużywać 1 niebieską ikonę Żywności i 1 niebieską ikonę Surowców.

KOSZT POCZĄTKOWY

Na niektórych kartach podany jest KOSZT POCZĄTKOWY. Jest to koszt wybudowania Miejsca, wyszkolenia Wojownika, czy też wyhodowania zwierzęcia. Na karcie jest napisane „**Koszt Początkowy: #**”. Przy wykładaniu tej karty musisz zapłacić tyle Jednostek Złota ze swoich Zapasów, ile wynosi podana tu liczba. Jeśli karta zostanie odrzucona i będziesz chciał zagrać inny jej egzemplarz (lub nawet ten sam, jeżeli uda ci się go wziąć z powrotem do ręki), musisz znowu zapłacić Koszt Początkowy. Jeśli na karcie nie podano Kosztu Początkowego, nie musisz płacić Złotem za jej wyłożenie.

ZASADY OGÓLNE

Czasami podczas rozgrywki możesz uzyskać kontrolę nad kartami innego gracza. Pamiętaj, by po zakończeniu gry oddać je właścicielowi.

Zawsze, gdy zamieszczone na karcie zasady są sprzeczne z zasadami zawartymi w niniejszej instrukcji, obowiązują te pierwsze.

POCZĄTEK

Każdy z graczy powinien posiadać talię do gry. Zalecamy, byście pierwsze gry rozegrali kartami, które dostaliście razem z tą instrukcją. Kiedy już zapoznacie się z zasadami, będziecie mogli poeksperymentować z projektowaniem swoich własnych talii. Oprócz talii, każdy z graczy powinien przynieść ze sobą kartę Przywódcy, której ma zamiar używać. Wszyscy biorący udział w zabawie powinni mieć dużo miejsca na stole. Grę rozpoczyna się w następujący sposób:

1) WYŁOŻENIE PRZYWÓDCÓW – Wszyscy gracze jednocześnie odsłaniają karty Przywódców, którymi zamierzają posługiwać się podczas danej rozgrywki. W przypadku, gdy dwie osoby wybrały tego samego Przywódcę, muszą się zamienić taliami, po czym grać uzyskanymi w ten sposób kartami! Jeśli tak się stanie, nie wolno im przeglądać przed grą nowych talii. Różne kopie tego samego Przywódcy należy traktować jak odmienne postacie. Połóż Przywódcę na stole przed sobą, tworząc w ten sposób początek Osady.

2) PRZETASOWANIE TALII – Wszyscy gracze tasują swoje talie i dają je do przełożenia przeciwnikowi.

3) UTWORZENIE STOSÓW KART ODRZUCONYCH – Każdy gracz bierze pierwsze 3 karty ze swojej talii i umieszcza je na swoim stosie kart odrzuconych. Tych atutów nie wolno oglądać. Pamiętaj, że w grze DARK EDEN karty odrzuca się koszulką do góry i nie można przeglądać ani własnego stosu kart odrzuconych, ani też stosu należącego do innego gracza (chyba że umożliwia to działanie jakiejś karty).

4) DOBRANIE KART – Każdy gracz dobiera ze swojej talii 7 kart.

DAR LOSU: Jeśli nie podobają ci się wyciągnięte za pierwszym razem karty, możesz upomnieć się o Dar Losu. Powiedz o tym swoim przeciwnikom, połóż karty na stosie kart odrzuconych i dobierz nowe 7 kart. Nie musisz nikomu pokazywać odrzuconych atutów. Pamiętaj jednak, że musisz grać kartami, które dobierzesz za drugim razem.

5) UTWORZENIE WSPÓLNEJ PULI – Umieście na środku stołu pewną liczbę żetonów w miejscu, do którego wszyscy gracze mają łatwy dostęp. Jest to Wspólna Pula – stąd podczas gry gracze biorą żetony do swoich Zapasów Złota.

6) STWORZENIE INDYWIDUALNYCH ZAPASÓW ZŁOTA – Każdy z graczy bierze ze Wspólnej Puli 5 żetonów i umieszcza je obok swojej talii. W ten sposób tworzy swój Zapas Złota.

7) BEZKRWAWY USTALENIE KOLEJNOŚCI, po którym można rozpocząć grę.

PORZĄDEK GRY

W czasie swojej tury musisz przestrzegać porządku gry. Każda tura jest podzielona na sześć kroków. Po ich zakończeniu do głosu dochodzi przeciwnik. Przed przejściem do następnego fazy, musisz zakończyć wszelkie działania wykonywane w kroku poprzednim. A oto sześć wspomnianych kroków:

- 1) Dobieranie
- 2) Wykonywanie Akcji
- 3) Bilansowanie Zasobów
- 4) Atak
- 5) Najazd
- 6) Odrzucanie

KROK PIERWSZY: DOBIERANIE

Dobierz tyle kart z talii, aby mieć ich na ręku siedem. Jeśli masz na ręku 7 lub więcej kart, nie dobierasz żadnych kart. Jeżeli wyciągniesz z talii ostatnią kartę, a mimo to potrzebujesz kolejnych, po prostu przetasuj stos kart odrzuconych, który staje się twą talią i uzupełnij niedobory (nie odrzucaś 3 kart, jak to zrobiłeś na początku gry).

KROK DRUGI: WYKONYWANIE AKCJI

Możesz wykonywać następujące akcje dowolną liczbę razy i w dowolnej kolejności. Możesz wykonywać tę samą akcję więcej niż jeden raz w ciągu swojej tury. Ograniczony jesteś tylko liczbą kart na ręku i Zapasem

Złota! Istnieje oczywiście kilka innych ograniczeń, które są opisane w dalszej części instrukcji. Nie musisz wykonywać żadnej akcji, jeśli nie masz na to ochoty. Dostępne są następujące akcje:

- **Budowanie Miejsc**
- **Werbowanie Wojowników**
- **Przenoszenie**
- **Wypożyczanie**
- **Odprawianie Rytuałów Triady**
- **Wygłaszanie Proroctw Półksiężyca**
- **Zsyłanie Darów Mrocznej Harmonii**
- **Tworzenie Grup Ofensywnych**
- **Tworzenie Grup Defensywnych**

BUDOWANIE MIEJSC

Możesz przenieść ze swojej ręki do Osady dowolne Miejsce.

- Możesz **Budować** tyle Miejsc, ile chcesz. Możesz wybudować w swojej Osadzie więcej niż jedno Miejsce danego rodzaju. Ich działanie kumuluje się (jeśli jest to możliwe).
- Upewnij się, że uwzględnisz Koszt Początkowy i wszelkie ograniczenia wynikające z przynależności.
- Kiedy wykladasz jakieś Miejsce, **musisz** umieścić je obok co najmniej jednego innego Miejsca w twojej Osadzie lub obok Przywódcy. Znaczy to, że pierwsze Miejsce musi przylegać do karty twojego Przywódcy.
- Wykładaj karty Miejsc tak, aby tekst był zwrócony w **twoją** stronę (dzięki temu nie będziesz musiał wykręcać głowy, by przeczytać opisy).
- **Łączna** liczba kart, do których może przylegać Miejsce, ograniczona jest jego **Liczbą Sąsiadów**. Jeśli wyłożenie Miejsca przekroczyłoby Liczbę Sąsiadów któregoś z leżących już Miejsc, nie można go wyłożyć w danej lokacji. Tylko karty stykające się krawędziami wliczane są w Liczbę Sąsiadów, karty stykające się rogami – nie.
- **Liczba Sąsiadów wszystkich kart reprezentujących Przywódców wynosi 4**. Oznacza to, że karty Miejsc mogą przylegać do każdego z czterech boków karty Przywódcy.

WERBOWANIE WOJOWNIKÓW

Karty Wojowników ze swojej ręki możesz umieszczać na swoim Pograniczu, albo w swoim Oddziale. Wojownicy umieszczeni na Pograniczu będą bronić Osady przed najazdami. Jeśli dołączysz Wojownika do swojego Oddziału, będzie on mógł atakować Wojowników przeciwników i najeżdżać ich Osady.

• **WAŻNE:** Możesz Werbować **TYLKO** Wojowników **PIECHOTY**. **NIE** możesz werbować **JEZDNYCH** ani **POJAZDÓW**, dopóki nie pozwolą ci na to zagrane karty.

Uwaga: Warto, by początkujący gracze przeczytali rozdział TWOJE PIERWSZE GRY, znajdujący się na końcu tych zasad.

- Możesz wykladać Wojowników tylko na Pograniczu lub w Oddziale.
- Zarówno na Pograniczu jak i w Oddziale może przebywać dowolna liczba Wojowników.
- Upewnij się, że uwzględnisz Koszt Początkowy i wszelkie ograniczenia wynikające z przynależności.
- Wojownik może atakować i najeżdżać w tej samej turze, w której został zwербowany.

PRZENOSZENIE

Możesz przenieść dowolnego Wojownika ze swojego Pogranicza do swojego Oddziału, bądź ze swojego Oddziału na swoje Pogranicze.

- Możesz Przenosić karty tylko wewnątrz swojej Krainy.
- Każdy Wojownik może być Przenoszony tylko **raz** w turze.
- Grupy Ofensywne i Defensywne (patrz dalej) nie mogą być Przenoszone. Przenosić można tylko pojedynczych Wojowników.

WYPOSAŻANIE

Wiele kart Intryg to karty **EKWIPUNKU** – symbolizują różny sprzęt, w który można wyposażać Wojowników i inne atuty. Ekwipunek najczęściej zwiększa cechy bojowe lub zapewnia użytkownikom specjalne zdolności. Możesz dołączać Ekwipunek z ręki do dowolnej karty, która może używać przedmiotów.

- **WAŻNE:** NIE możesz używać EKWIPUNKU, dopóki nie pozwolą ci na to wcześniej zagrane karty.

Uwaga: Warto, by początkujący gracze przeczytali rozdział TWOJE PIERWSZE GRY, znajdujący się na końcu tych zasad.

- Na każdej karcie Ekwipunku znajduje się informacja, czy dołącza się ją do Wojownika, czy do innej karty. Tam mogą też być wspomniane dalsze ograniczenia.
- Upewnij się, że uwzględnisz Koszt Początkowy i wszelkie ograniczenia wynikające z przynależności. Przynależność Ekwipunku i Wojownika nie musi być taka sama (chyba że na karcie jest napisane inaczej).
- Zarówno Wojownicy jak i inne karty mogą być **wyposażone** w dowolną liczbę kart Ekwipunku. Mogą nawet mieć kilka egzemplarzy tej samej karty, jednak w **użyciu** może być tylko jedna karta Ekwipunku danego rodzaju (inne służą jako wsparcie, kiedy jest to potrzebne).

ODPRAWIANIE RYTUAŁÓW TRIADY

Niektóre karty Intryg to **RYTUAŁY**. Przedstawiają one czynności wykonywane przez wybranych członków Luteranśkiej Triady – czynności, których skutki są bardzo tajemnicze. Zazwyczaj Rytuały odprawiane są na luteranśkich żołnierzach przed walką, co zwiększa ich zdolności bojowe lub zapewnia jakieś wyjątkowe umiejętności.

Chcąc przeprowadzić Rytuał, musisz posiadać w swojej Krainie **PATRIARCHĘ** lub kartę uważaną za PATRIARCHĘ. Jeśli dysponujesz Patriarchą, możesz po prostu zagrać ze swojej ręki kartę Rytuału i położyć ją na stole. Efekty Rytuału trwają do początku twojej następnej tury, po czym karta jest odrzucana.

WYGŁASZANIE PROROCTW PÓŁKSIĘŻYCA

Niektóre karty Intryg to **PROROCTWA**. Te karty symbolizują pełne mocy słowa, które Prorocy Półksiężycy wygłaszają do swoich współplemieńców. Słowa te wywołują bardzo silne emocje i wywierają duży wpływ.

Chcąc Wygłosić Proroctwo, musisz posiadać w swojej Krainie **PROROKA** lub kartę uważaną za PROROKA. Jeśli dysponujesz Prorokiem, możesz

po prostu zagrać ze swojej ręki kartę Proroctwa i dołączyć ją do swojego Przywódcy. Pozostaje ona tam do końca gry (chyba że zostanie odrzucona przez działanie jakiejś karty Intryg lub w wyniku najazdu – patrz dalej). Proroctwa działają tak długo, jak długo znajdują się w grze.

ZSYŁANIE DARÓW MROCZNEJ HARMONII

Niektóre karty Intryg to dary **MROCZNEJ HARMONII**. Apostołowie Ciemności obdarzają tajemniczymi umiejętnościami wielu Wojowników Legionu Ciemności i ich ludzkich sprzymierzeńców.

- Karty Mrocznej Harmonii można dołączać do atutów, na których znajduje się napis: **GODNY MROCZNEJ HARMONII**. Możesz dołączyć karty Mrocznej Harmonii, które masz na swojej ręce, do dowolnej karty Godnej Mrocznej Harmonii.
- Wojownik może być obdarzony dowolną liczbą kart Mrocznej Harmonii, ale nie może posiadać dwóch takich samych atutów.

TWORZENIE GRUP OFENSYWNYCH

Zarówno ta, jak i następna akcja, dotyczą walki i z tego powodu może wydać ci się niejasna. Być może będziesz chciał przeczytać te informacje jeszcze raz – po tym, jak zapoznasz się z zasadami dotyczącymi atakowania i najeżdżania.

Możesz połączyć kilku Wojowników w swoim Oddziale i utworzyć **Grupę Ofensywną**. Kiedy to robisz, tworzysz ze swoich Wojowników jednostkę, w której będą atakowali w danej turze.

- Tylko Wojownicy z Oddziału mogą tworzyć Grupę Ofensywną; Wojownicy z Pogranicza nie mogą tego robić.
- Żeby stworzyć Grupę, po prostu powiedz, którzy Wojownicy będą wchodzili w jej skład i ułóż ich na stole tak, aby było to widoczne.
- W skład Grupy Ofensywnej musi wchodzić co najmniej dwóch Wojowników.
- Wszyscy członkowie Grupy muszą mieć co najmniej jedną wspólną ikonę Taktyki. Na przykład, wszyscy muszą być Żołnierzami **BĄDŹ** Marynarzami

BĄDŹ TEŻ Lotnikami. Możesz więc stworzyć Grupę Żołnierzy, Grupę Marynarzy lub Grupę Lotników.

- Po utworzeniu Grupy Ofensywnej, sumuje się zmodyfikowane WB wszystkich jej członków. Każdy z nich jest uważany za oddzielnego Wojownika i można na niego normalnie zagrywać karty. Po prostu podczas następnej walki działają oni wspólnie.

- Grupa Ofensywna rozpada się na końcu **KROKU CZWARTEGO: ATAKU**. Wojownicy wchodzący w jej skład mogą tworzyć nowe Grupy Ofensywne podczas twojej następnej tury.

- Kiedy jakiś Wojownik został włączony do Grupy, nie może jej opuścić, dopóki nie zostanie ona rozwiązana.

- W skład Grupy Ofensywnej nie mogą wchodzić Wojownicy uważani za **SAMOTNIKÓW**. Tacy Wojownicy zawsze walczą pojedynczo.

- W skład Grupy Ofensywnej nie mogą wchodzić Wojownicy, na karcie których napisane jest „nie może atakować” lub coś o tym samym znaczeniu.

- Zazwyczaj tworzenie grup Ofensywnych (i Defensywnych) jest ostatnią rzeczą, którą będziesz chciał robić przed przejściem do następnego kroku: Bilansowania.

TWORZENIE GRUP DEFENSYWNYCH

Możesz połączyć kilku Wojowników w swoim Oddziale lub na swoim Pograniczu i utworzyć **Grupę Defensywną**. Kiedy to robisz, tworzysz z pewnych swoich Wojowników jednostkę, która będzie broniła twych kart podczas tej tury.

Tworzenie Grupy Defensywnej przebiega tak jak tworzenie Grupy Ofensywnej, z kilkoma wyjątkami:

- Oprócz Wojowników z Oddziału, również ci na twoim Pograniczu mogą tworzyć Grupy Defensywne. W skład jednej Grupy Defensywnej **nie** mogą wchodzić Wojownicy zarówno z Oddziału jak i z Pogranicza.

- Grupa Defensywna nie rozpada się aż **do początku twojej następnej tury**, kiedy to zostaje rozwiązana.

- Kiedy karta działa na **Grupę**, dotyczy to zarówno Grupy Ofensywnej jak i Defensywnej. Jeżeli karta działa tylko na jeden rodzaj Grupy, jest to na niej wyszczególnione.

KROK TRZECI: BILANSOWANIE

Podczas tego kroku porównujesz liczbę ikon zasobów dostarczanych przez twoje karty z liczbą pobieranych przez nie ikon.

Bilansujesz zasoby swojej Krainy w następujący sposób:

- 1) Policz liczbę niebieskich ikon Żywności na wszystkich kartach w twojej Krainie. Za każdą niebieską ikonę otrzymujesz jednostkę zasobów Żywności.
- 2) Zużyj po jednej jednostce zasobów Żywności na każdą czerwoną ikonę Żywności na twoich kartach. Jeśli zapłacisz za wszystkie czerwone ikony na jakiejś karcie, ta karta jest **Zbilansowana**.
- 3) Jeżeli nie jesteś w stanie zapłacić za wszystkie czerwone ikony na jakiejś karcie, to musisz ją odrzucić! **Możesz** nie zużywać zasobów dla jakiejś karty, nawet jeśli byłoby cię na to stać. Po prostu celowo doprowadzasz do jej odrzucenia. Karty dołączone do jakiegoś Wojownika możesz odrzucać pojedynczo (na przykład, kiedy jakaś jego karta Ekwipunku zużywa za dużo zasobów). Jeśli odrzucisz jakąś kartę, wszystkie karty są do niej dołączone odrzucane wraz z nią.
- 4) Powtórz punkty 1-3 dla zasobów Surowców, Paliwa i Złota. Podczas Bilansowania zasobów Złota musisz wykonać jeszcze jedną czynność:
- 5) Jeśli po Bilansowaniu pozostaną ci jakieś niewykorzystane ikony Złota, możesz je dodać do swoich Zapasów. Za każdą dodatkową ikonę Złota umieść w swoich Zapasach Złota jeden żeton. Jak już wspomnieliśmy, nie musisz zużywać zasobów Złota dla jakiejś karty (doprowadzając w ten sposób do jej odrzucenia). Jest to dobra metoda na zwiększenie Jednostek Złota w swoich Zapasach. Tylko Złoto można przechowywać. Niewykorzystane ikony innych zasobów są tracone.

WYDAWANIE JEDNOSTEK ZŁOTA

Podczas kroku Bilansowania możesz płacić za pobierane ikony zasobów Jednostkami Złota ze swoich Zapasów. Jeśli brakuje ci niebieskich ikon, możesz je tymczasowo uzyskać wydając na to odpowiednią liczbę Jednostek Złota. Za potrzebną ci ikonę Złota płacisz **JEDNĄ** Jednostkę złota. W przypadku **WSZYSTKICH POZOSTAŁYCH** ikon zasobów, płacisz po **DWIE** Jednostki Złota za jedną ikonę zasobów.

Przykład: Artur stwierdził, że do zbilansowania ikon brakuje mu 2 ikon Złota i 3 ikon Żywności. Postanowił zapłacić za potrzebne mu zasoby żetonami ze swoich Zapasów. Musi wydać 2 żetony na potrzebne mu ikony Złota (jeden żeton za ikonę) i 6 żetonów na wszystkie trzy ikony Żywności (dwa żetony za ikonę).

KARTY, NA KTÓRYCH SĄ ZARÓWNO CZERWONE JAK I NIEBIESKIE IKONY

Kolejność, w jakiej bilansujesz swoje zasoby, zależy wyłącznie od ciebie. Podany wyżej sposób ma ci tylko ułatwić przeprowadzenie tej operacji. Zazwyczaj kolejność nie odgrywa żadnej roli. Jednak istnieją przypadki, kiedy jest ona ważna. Karty, na których są zarówno czerwone jak i niebieskie ikony, nie dostarczają żadnych ikon, dopóki nie zostaną zaspokojone ich potrzeby. Nie możesz używać niebieskich ikon na jakiejś karcie, zanim nie zapłacisz za jej czerwone ikony. Ponadto, nie możesz przenieść nadmiaru Złota do Zapasów, dopóki nie zbilansujesz wszystkich kart dostarczających Złoto. Musisz więc jednocześnie zbilansować wszystkie zasoby. Zresztą w trakcie gry zazwyczaj tak się robi i nie jest to nawet w połowie tak skomplikowane, jak się wydaje.

KROK CZWARTY: ATAK

Podczas tego kroku wysyłasz jednego bądź kilku swoich Wojowników przeciwko Wojownikom przeciwnika. W ciągu jednej tury możesz wykonać wiele ataków. Atakowanie jest podstawowym sposobem pozbycia się Wojowników przeciwnika, co z kolei umożliwi ci najechanie jego Osady! Podczas ataku wysyłasz pojedynczego Wojownika lub Grupę Ofensywną przeciwko pojedynczemu Wojownikowi lub Grupie Defensywnej przeciwnika.

- Atakować można wyłącznie podczas własnego kroku Ataku. Nie można atakować podczas innych kroków (np. podczas Najazdu), chyba że pozwala na to działanie jakichś kart.
- Atakować mogą tylko Wojownicy z **twojego Oddziału**. Wojownicy znajdujący się na twoim Pograniczu nie mogą atakować.
- Wojownicy z twojego Oddziału, którzy wchodzi w skład Grup Defensywnych, nie mogą atakować.
- Każdy Wojownik może atakować w danej turze tylko **raz**. Jeśli chcesz atakować więcej niż raz, musisz użyć kilku Wojowników.
- Wojownik lub Grupa Ofensywna może atakować **dowolnego** wojownika bądź Grupę Defensywną w Krainie przeciwnika, niezależnie od tego, czy cel znajduje się w Oddziale czy na Pograniczu.
- Twój Wojownik **musi** atakować przy użyciu Taktyki, którą dysponuje obrońca. Na przykład, jeśli chcesz zaatakować Wojownika, który jest Żołnierzem i Marynarzem, **musisz** użyć Wojowników będących Żołnierzami **albo** Marynarzami. Jeśli chcesz zaatakować Grupę, musisz użyć Taktyki wspólnej dla wszystkich członków tej Grupy.
- Nie wolno ci atakować twoich własnych Wojowników (chyba że zmusi cię do tego działanie kart).
- Jeśli atakujesz w ciągu jednej tury więcej niż raz, każdy z ataków musi być przeprowadzany oddzielnie. Oznacza to, że jedna walka musi zostać zakończona, zanim rozpoczniesz inną.
- Wojownik lub Grupa przeciwnika może zostać zaatakowana dowolną liczbę razy. Za każdym razem musi atakować inny Wojownik lub inna Grupa Ofensywna i każda walka jest rozstrzygana niezależnie od pozostałych.
- Przynależność **nie ma wpływu** na wybór obrońcy, a więc Wojownicy o tej samej przynależności mogą się nawzajem atakować.

Walka przeprowadzana jest według następującego porządku:

- 1) Wyznaczenie Agresora i Obrońcy
- 2) Ustalenie Taktyki Walki
- 3) Porównanie Cech Wojowników
- 4) Modyfikacje Walki
- 5) Rozstrzygnięcie Walki

1) WYZNACZENIE AGRESORA I OBROŃCY – Ogłoś, który Wojownik lub Grupa Ofensywna będzie Agresorem, oraz wybierz obrońcę spośród Wojowników i Grup Defensywnych przeciwnika.

2) USTALENIE TAKTYKI WALKI – Ustal **jak** zaatakuje twój wojownik. Może on atakować lądem, z wody lub z powietrza. Wybrana Taktyka musi być używana przez **wszystkie** postacie biorące udział w walce.

Przykład: Twój luterkański PHISCHE atakuje należącego do przeciwnika PROROKA spod znaku Półksiężyca. Na twoim Phische'u znajdują się ikony Ziemi i Morza, więc jest on Żołnierzem i Marynarzem. Na karcie Proroka znajduje się ikona Ziemi, czyli jest on Żołnierzem. Twój Phische może zaatakować Proroka tylko lądem, ponieważ obaj są Żołnierzami. Nie może zaatakować z wody, ponieważ Prorok nie jest Marynarzem.

Mogłeś już zauważyć, że większość walk wykorzystujących zestaw podstawowy gry DARK EDEN odbywa się na lądzie. Nie jest to przypadek, ponieważ póki co, gra toczy się na obszarze dawnej Europy Środkowej. Starcia powietrzne i na wodzie będą miały miejsce częściej, kiedy ukażą się rozszerzenia gry i gdy zostaną wprowadzone karty z innych obszarów Mrocznego Raju.

3) PORÓWNANIE WARTOŚCI BOJOWYCH – Porównaj WB Agresora (lub łączne WB Grupy Ofensywnej) z WB Obrońcy (lub łącznym WB Grupy Defensywnej). Wygrywa strona o wyższej wartości tej cechy. Pamiętaj o uwzględnieniu Ekwipunku i innych, znajdujących się w grze kart modyfikujących WB walczących.

BRONŃ I PANCERZE – Wśród kart EKWIPUNKU są BRONIE i PANCERZE. Mimo że wojownik może używać na raz tylu kart Ekwipunku, ile ich posiada, podczas walki może używać tylko jednej Broni i jednego Pancerza, nawet jeśli ma ich po kilka rodzajów.

4) MODYFIKACJE WALKI – Podczas tej fazy walki może wydarzyć się wiele ciekawych rzeczy i bardzo ważne jest zagrywanie kart **według kolejności graczy**. Zaczyna gracz Atakujący, następny jest Obrońca, a dopiero później pozostali gracze. W tej kolejności gracze na zmianę zagrywają lub uaktywniają karty, które mogą mieć wpływ na przebieg walki. Podczas walki masz prawo korzystać z kart, na których jest napisane, że można ich użyć w dowolnym momencie, lub że można ich użyć podczas walki. **W trakcie ataku NIE masz prawa zagrywać kart, na których jest napisane, że można ich użyć podczas najazdu.** Możesz zagrać tyle kart, ile tylko chcesz – kiedy skończysz, powiedz o tym pozostałym graczom. Kiedy już wszyscy gracze zagrają karty, Agresor będzie mógł wyłożyć nowe atuty i tak dalej, aż żaden z graczy nie będzie już chciał skorzystać z jakichś kart. Jeśli któryś z graczy zdecyduje się nie zagrywać kart, nadal może to uczynić później (kiedy ponownie przyjdzie jego kolej).

- Można zagrywać kilka egzemplarzy tej samej karty, a ich działanie będzie się kumulowało (jeśli tylko jest to możliwe).

- Może się zdarzyć, że karty Intryg sprowadzą WB do zera lub poniżej. W takim przypadku zasady nie ulegają zmianie. Na przykład, wojownik ze zmodyfikowaną WB wynoszącą -2 zabije przeciwnika, którego zmodyfikowana WB wynosi -3 lub mniej.

- W przypadku Grupy, karty działają na każdego jej członka oddzielnie. Nie działają one na całą Grupę, chyba że na karcie jest napisane, że działa ona na Grupę.

5) ROZSTRZYGNIECIE WALKI – Wygrywa strona, której końcowe WB jest wyższe. Przegrany ginie i symbolizującą go kartę należy odrzucić. Jeśli końcowe statystyki są równe, walka kończy się remisem i nie ginie żaden z walczących. Niektórzy Wojownicy posiadają zdolność, która pozwala im rozstrzygnąć remis na swoją korzyść. Jeśli walka dwóch takich wojowników zakończy się remisem, żaden z nich nie wygrywa. Dodatkowo pewne karty kończą walkę „ostatecznym” remisem. Znaczy to, że na tę walkę nie mogą wpłynąć żadne zdolności specjalne.

Jeżeli Grupa poniesie klęskę w walce, **wszyscy** jej członkowie giną i należy odrzucić symbolizujące ich karty. Jeśli walka zakończy się remisem,

to wystarczy, że jeden z członków Grupy posiada zdolność rozstrzygania remisu na swoją korzyść, by Grupa wygrała walkę.

ROZWIĄZANIE GRUP OFENSYWNYCH

Pamiętaj, że po wykonaniu ataków, wszystkie twoje Grupy Ofensywne rozpadają się. Wojownicy pozostają w Grupach Defensywnych do początku twojej następnej tury.

KROK PIĄTY: NAJAZD

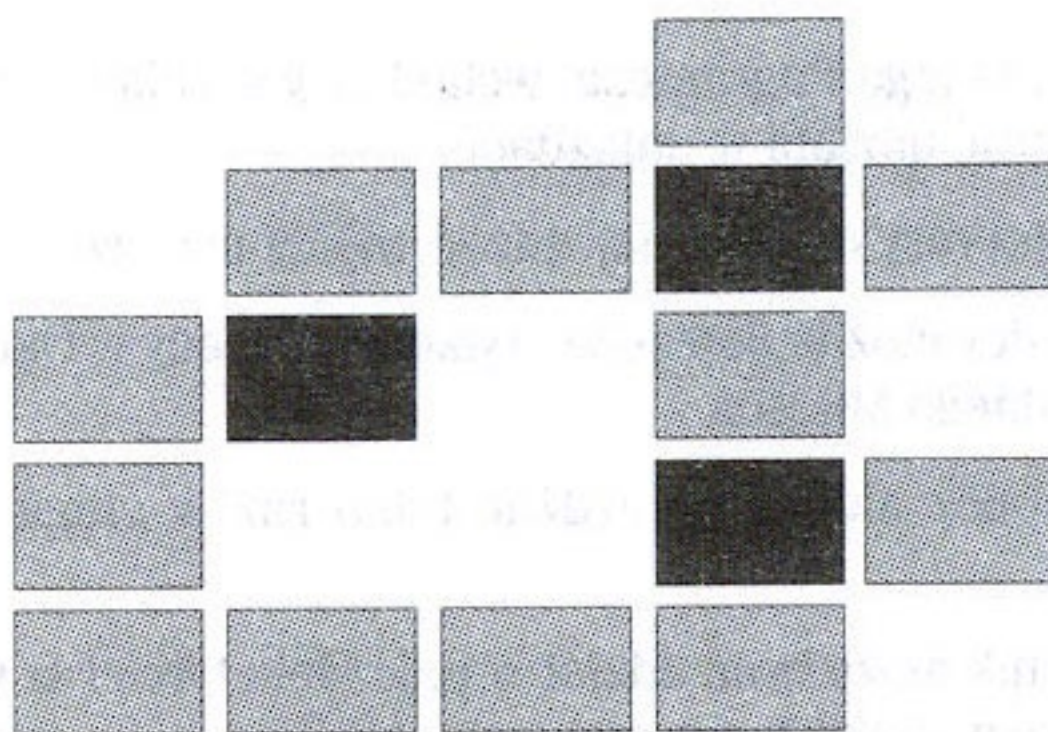
Podczas tego kroku możesz najeżdżać Miejsca i karty Przywódców twoich przeciwników. Celem tego najazdu jest **Zniszczenie** kart przeciwnika, co umożliwia zdobycie Punktów Zwycięstwa. Podczas najazdu zbierasz swoich Wojowników i atakujesz bezpośrednio wrogie Miejsca lub Przywódcę. Jeśli przeciwnik nie ma na swoim Pograniczu Wojowników stosujących którąś z Taktyk, możesz **Najechać** Osadę przeciwnika **używając właśnie tej Taktyki**. Na przykład, twój przeciwnik nie ma na swoim Pograniczu wojownika o ikonie Morze, więc możesz najechać jego Osadę z wody (używając swoich Marynarzy).

- Najeżdżać można wyłącznie podczas swojego kroku Najazdu. Nie można najeżdżać w innych krokach, chyba że pozwala na to działanie specjalnych kart.
- Wojownicy z twojego Pogranicza, wchodzący w skład Grupy Defensywnej, nie mogą brać udziału w najazdach.
- Podczas swojej tury możesz najeżdżać więcej niż raz.
- Kartę Przywódcy można najeżdżać tylko wtedy, gdy w Osadzie przeciwnika nie ma żadnego Miejsca.
- Kartę Przywódcy można najeżdżać tylko raz w ciągu całego kroku Najazdu.
- Każdy Wojownik może brać udział w najeździe tylko raz w danej turze. Wojownik, który w danej turze atakował, **MOŻE** w tej samej turze najeżdżać. Innymi słowy, Wojownik w ciągu jednej tury może raz atakować i raz najeżdżać.

Najazd przeprowadzany jest według następującego porządku:

- 1) **Oznajmianie Celu Najazdu**
- 2) **Ogłaszanie Taktyki**
- 3) **Wyznaczanie Najeźdźców**
- 4) **Porównywanie Wartości Bojowych**
- 5) **Modyfikacje Najazdu**
- 6) **Rozstrzygnięcie Najazdu**

1) OZNAJMIANIE CELU NAJAZDU – Powiedz przeciwnikowi, że najeżdżasz jego Osadę i wyznacz cel Najazdu. Celem może być każde Miejsce, które **posiada co najmniej jedną odsłoniętą krawędź**. Odsłonięta krawędź to taka, do której nie przylega żadna karta lub która nie jest ze wszystkich stron otoczona innymi kartami. Ilustruje to poniższy rysunek. Wszystkie jaśniejsze karty mogą być celem najazdu. Żadna ciemniejsza nie może być najechana, ponieważ albo ma wszystkie cztery krawędzie osłonięte przez inne karty, albo jej wolne boki są otoczone innymi kartami. Zauważ, że dwie karty w dolnym prawym rogu diagramu chronią karty wewnątrz przed najazdem, ponieważ najeźdźcy nie mogą się dostać do środka Osady „na skos”.



Jeśli w Osadzie nie ma żadnego Miejsca, gracz może najechać kartę Przywódcy (istnieje kilka kart, które pozwalają na to w innych okolicznościach).

2) OGŁASZANIE TAKTYKI – Ogłoś jak chcesz najechać Osadę (lądem, z wody lub z powietrza). Na karcie Miejsca lub Przywódcy musi być odpowiednia ikona, symbolizująca, że można tę kartę najechać przy użyciu danej Taktyki (na przykład, kartę Miejsca, na której znajdują się ikony Ziemi i Morza można najechać lądem lub wodą). Ponadto **każdy** pojedynczy Wojownik i **każda** Grupa Defensywna znajdująca się na Pograniczu gracza i mogąca używać **danej** Taktyki jest w stanie **automatycznie** podnieść alarm i uniemożliwić najazd, tak że **nie ma po co nawet próbować**. Musisz najpierw pozbyć się strażników!

BARDZO WAŻNA ZASADA: Kiedy tworzysz Grupę Defensywną, członkowie tej Grupy mogą chronić Osady TYLKO przed najazdami przy użyciu Taktyki wspólnej dla wszystkich członków grupy. Znaczy to, że nawet jeśli na karcie Wojownika jest jakaś ikona Taktyki, to nie może on zapobiec najazdowi, chyba że na kartach wszystkich innych członków tej Grupy także jest ta ikona.

Przykład: Na swoim Pograniczu masz trzech Wojowników. Dwóch z nich to Żołnierze/Marynarze, a jeden to Żołnierz/Marynarz/Lotnik. Podczas swojego kroku Akcji połączyłeś ich w Grupę Defensywną (tworząc Grupę Żołnierzy/Marynarzy, ponieważ ziemia i woda to ich wspólne Taktyki). Twój przeciwnik podczas swojego kroku Najazdu postanowił najechać cię z powietrza. Mimo że masz na swoim Pograniczu Lotnika, nie może on zapobiec temu najazdowi, ponieważ jest członkiem Grupy Żołnierzy/Marynarzy.

3) WYZNACZANIE NAJEŹDŹCÓW – Wyznacz dowolną liczbę wojowników ze **swojego Oddziału**, którzy jeszcze nie najeżdżali w tej turze. Nie musisz tworzyć „Grupy Ofensywnej” do najazdu – możesz po prostu zgromadzić tylu najeźdźców, ilu chcesz. Wszyscy oni **muszą** posługiwać się Taktyką używaną w danym najeździe (na przykład, jeżeli najeżdżasz z powietrza, wszyscy muszą być Lotnikami).

Pamiętaj, że wojownicy wchodzący w skład Grup Defensywnych nie mogą najeżdżać – są zbyt zajęci pilnowaniem!

SAMOTNICY mogą przyłączać się do „bandy najeźdźców”. Miano **SAMOTNIK** dotyczy wyłącznie tworzenia Grup Ofensywnych i Defensywnych.

4) PORÓWNYWANIE WARTOŚCI BOJOWYCH – Zsumuj zmodyfikowane WB najeźdźców i porównaj je ze zmodyfikowanym WB celu. Wyższa liczba wygrywa. Ekwipunek i inne dodatki działają normalnie.

5) MODYFIKACJE NAJAZDU – Gracze **na zmianę** zagrywają i uaktywniają karty z różnymi modyfikatorami. Zaczyna Najeźdźca, następny jest obrońca, a dopiero później pozostali gracze. Trwa to tak długo, jak długo gracze mają inwencję i możliwość zagrywania kart. Należy pamiętać, że w czasie najazdu nie wolno używać kart, na których jest napisane, że można ich użyć w czasie walki, a tylko tych, na których znajduje się napis „zagraj w dowolnym momencie” lub „zagraj podczas najazdu” (ewentualnie coś o takim samym znaczeniu).

6) ROZSTRZYGNIECIE NAJAZDU – Oblicz, która strona wygrała. Jeśli najazd zakończył się remisem, nic się nie dzieje. Nie można przeważać remisu podczas najazdu (można to zrobić tylko podczas ataku). Jeśli **wygra** obrońca, wszyscy najeźdźcy giną i należy odrzucić symbolizujące ich karty. Jeżeli zatryumfują Najeźdźcy, to dalsze wydarzenia zależą od rodzaju karty, która była celem najazdu.

- Jeżeli było to **Miejsce**, ulega ono **Zniszczeniu**. Zniszczoną kartę bierze Najeźdźca i kładzie ją obok siebie (dołączone karty należy odrzucić). Każde Miejsce warte jest tyle Punktów Zwycięstwa, ile wynosi jego **bazowa** WB. Zniszczone Miejsce **nie** może wrócić do gry – służy już tylko do zaznaczania zdobytych PZ. Wszystkie karty, których dane Miejsce pozwalało używać, pozostają w grze, ale żadne nowe karty tego typu nie mogą być zagrywane (chyba że jeszcze raz zbuduje się takie samo Miejsce).

Przykład: STAJNIE pozwalają zagrywać karty JAZDY. Twoje Stajnie zostały zniszczone. Wszyscy Jezdni, których masz w grze **pozostają** w niej, ale nie możesz dodać żadnego nowego (chyba że zbudujesz nowe Stajnie).

- Jeśli był to **Przywódca**, to możesz wybrać jedną z poniższych możliwości. Zauważ, że zniszczenie karty Przywódcy i zdolności przez nią dawanych jest **niemożliwe**.

- 1) Możesz zabrać Zapas Złota przeciwnika i dodać go do swojego.
- 2) Możesz anihilować dowolne karty dołączone do Przywódcy.
- 3) Możesz anihilować stos kart odrzuconych przeciwnika.
- 4) Możesz wziąć tyle żetonów, ile wynosi **bazowe** WB Przywódcy i umieścić je obok zniszczonych przez siebie Miejsc. Te żetony symbolizują PZ, które uzyskałeś najeżdżając „niezniszczalną” kartę Przywódcy.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Jeśli masz 50 lub więcej PZ, gra natychmiast się kończy i ty jesteś zwycięzcą.

Uwaga: Patrz PIERWSZE GRY, dalej.

KROK SZÓSTY: ODRZUCANIE

Możesz odrzucić jedną kartę z ręki na stos kart odrzuconych. Tak kończy się twoja tura. Pamiętaj, że w grze DARK EDEN odrzuca się karty koszulką do góry. Nie musisz pokazywać karty, którą odrzucasz. Nie wolno ci przeglądać stosów kart odrzuconych innych graczy!

INNE ZASADY

KARTY UNIKATOWE

Niektóre spośród kart Wojowników, Miejsc, a nawet Ekwipunku mają miano **KART UNIKATOWYCH**. Jeśli **gdziekolwiek** w grze znajduje się jakaś Karta Unikatowa, nie można zagrać innego jej egzemplarza. Można go wprowadzić do gry dopiero, gdy ta pierwsza karta zostanie w jakiś sposób odrzucona. Los, jaki spotkał pierwszy egzemplarz danej karty nie ma wpływu na działanie pozostałych. Kiedy na przykład zginie Unikatowy Wojownik, można wprowadzić do gry inną kopię karty tego Wojownika. Był niewątpliwie herosem, a tacy mają tendencje do unikania śmierci!

KARTY SĄSIADUJĄCE

Większość Przywódców i niektóre Miejsca oddziałują na **Sąsiadujące** z nimi karty. Oznacza to, że oddziałują na karty, które stykają się z nimi bokami. Karty stykające się tylko rogami nie są uważane za sąsiadujące.

ODCIĘTE MIEJSCA

Czasami w trakcie gry jakieś Miejsce zostaje odcięte od reszty. Dzieje się to zazwyczaj, gdy zostaje zniszczone jakieś Miejsce w środku łańcucha.

Do każdego Miejsca musi dochodzić **Linia Dostawcza** prowadząca od Przywódcy. Znaczy to, że musisz być w stanie poprowadzić nieprzerwaną ścieżkę od Przywódcy do każdego Miejsca w twojej Osadzie. Linia ta nie może przebiegać na skos, pomiędzy kartami stykającymi się rogami – Linia Dostawcza musi przebiegać wyłącznie przez sąsiadujące karty. Jeśli jakaś karta straci Linie Dostawczą, nie możesz korzystać z jej zdolności. Ponadto ta karta przestaje ci dostarczać niebieskich ikon (jednakże, przy okazji nie musisz „opłacać” czerwonych ikon).

To samo dzieje się, gdy odcięta zostanie grupa Miejsc. Na przykład, BAZA OCHRONY zwiększa o +2 WB wszystkich sąsiadujących z nią kart. Powiedzmy, że odcięte zostały BAZA OCHRONY i sąsiadujące z nią Miejsce. Ponieważ Baza jest odcięta, nie działają jej zdolności, więc WB sąsiadującego z nią Miejsca nie wzrośnie o +2.

Odcięte Miejsca nadal mogą być najeżdżane i niszczone przez innych graczy, a Wojownicy stacjonujący na Pograniczu nadal chronią je przed najazdami.

Jeśli wybudujesz jakieś Miejsce tak, aby ponownie przyłączyć odcięte Miejsca do reszty Osady, to natychmiast możesz korzystać ze wszystkich przynoszonych przez nie korzyści (i oczywiście płacić za nie).

RZUCANIE ZAKŁĘĆ SZTUKI

Niektórzy Wojownicy są pobłogosławieni zdolnością czerpania energii z mistycznych sił natury i przetwarzania tej energii w potężne czary. Święte Bractwo nazywa tę tajemną umiejętność Sztuką. Wśród kart Intryg są takie, które mają Miano ZAKŁĘCIE SZTUKI.

UWAGA: W zestawie podstawowym gry DARK EDEN nie ma żadnego Zaklęcia Sztuki, ale chcieliśmy już teraz podać zasady korzystania z nich. Zaklęcia Sztuki będzie można znaleźć w przyszłych dodatkach.

Niektórzy z Wojowników są uważani za CZARODZEJI, którzy potrafią manipulować magiczną energią obecną we wszystkim, co nas otacza. Żeby móc używać Zaklęć Sztuki, musisz posiadać w swojej Krainie Czarodzieja.

Na Zaklęciach Sztuki zawsze znajdzie się napis, kiedy, na kogo lub na co można je rzucić i jakie jest ich działanie. Część czarów działa tylko na rzucającego (Wojownika, który użył zaklęcia). Inne można rzucić na dowolny cel. Na karcie Sztuki zawsze będzie to wyjaśnione.

Niektóre Zaklęcie Sztuki mają Koszt Początkowy. Płaci się go z Zapasów Złota. W przypadku części czarów im więcej wydasz Złota, tym potężniejsze będzie zaklęcie. Jeśli na karcie nie jest to napisane, nie ma górnego limitu ilości wydawanego Złota.

Zazwyczaj efekty Zaklęć trwają bardzo krótko. Jeśli nie jest to zaznaczone na karcie, czary nie mają permanentnego działania. Po użyciu zaklęcia jego kartę należy odrzucić.

Mroczny Raj to niebezpieczne miejsce i herezja jest tu na porządku dziennym. Karty Sztuki mogą być użyte na korzyść Wojownika, Przywódcy czy innej karty, nawet gdy są to karty Legionu Ciemności.

TWOJE PIEWRSZE GRY

Początkującym graczom niektóre z podanych wyżej ograniczeń mogą się wydać tajemnicze lub trudne do zastosowania, szczególnie gdy dysponują oni tylko jedną Talią Podstawową. Zalecalibyśmy, żebyście przez kilka pierwszych gier stosowali następujące zasady:

- Nie zwracajcie uwagi na ikony przynależności. Możecie używać wszystkich kart.
- Omijajcie ograniczenia dotyczące JAZDY i POJAZDÓW. Możecie od początku zagrywać karty wszystkich Wojowników.
- Nie przejmujcie się ograniczeniami dotyczącymi EKWIPUNKU. Możecie od początku zagrywać karty EKWIPUNKU.
- Do zwycięstwa potrzebnych jest tylko 30 Punktów Zwycięstwa.

Chociaż grać w ten sposób jest bardzo przyjemnie, musisz zdawać sobie sprawę z tego, że omija cię wiele najważniejszych elementów strategicznych tej zabawy. Zapewne z czasem stwierdzisz, że im lepiej poznajesz grę, tym więcej czasu zajmuje ci Bilansowanie. Jednak po rozegraniu kilku gier i zaprojektowaniu kilku talii stwierdzisz, że nie jest ono wcale takie czasochłonne.

TO JUŻ WSZYSTKO!

To już wszystko, co musisz wiedzieć, by cieszyć się grą DARK EDEN. Zagraj kilka razy, żeby zobaczyć, jak to wszystko wygląda w praktyce, a potem przeczytaj resztę tej instrukcji. Na kolejnych stronach znajdują się wyjaśnienia zasad i kilka rad, które pomogą ci lepiej zgłębić tajniki gry DARK EDEN. Baw się dobrze!

UWAGI ZNAWCÓW

POCZĄTEK GRY

Gra rozpoczyna się, kiedy pierwszy gracz wykona pierwszą akcję, bądź zagra kartę, którą można zagrać w dowolnym momencie. Inni gracze nie mogą zagrywać kart, dopóki pierwszy gracz nie będzie miał okazji wykonać pierwszego ruchu.

DOBIERANIE KART

Dobierania kart nie mogą przerwać żadne czynności twoje lub przeciwników – nie można go przerwać zagrywaniem kart (mimo że na niektórych kartach napisane jest, że można ich używać w dowolnym momencie).

GRUPY OFENSYWNE I DEFENSYWNE

Podczas walki spotykają się dwie Grupy Wojowników. Żeby zdecydować, czy zdolność specjalna jakiegoś Wojownika działa czy nie, trzeba założyć, że podczas starcia każdy członek jednej Grupy walczy ze wszystkimi członkami drugiej. Jeśli Wojownik ma zdolność, która dotyczy jakiegoś Wojownika z Grupy przeciwnej, to ta zdolność działa. Wielu Wojowników ma zdolności związane z walką; działają one również, kiedy jest należą oni do Grupy. Na przykład WB pewnego Wojownika zwiększa się o +2, gdy walczy on przeciwko JEŹDZIE. Załóżmy, że zostaje on zaatakowany przez Grupę Wojowników. Jeśli choć jeden z jego przeciwników jest JEZDNYM, to WB Wojownika zwiększa się o +2.

STOSOWANIE MODYFIKATORÓW

Niektóre karty zwiększają, zmniejszają WB karty, dzielą je lub mnożą. Jedne nakazują ci stosować modyfikatory na samym początku, inne na samym końcu. Kiedy nie wiadomo, jaka powinna być kolejność, należy stosować modyfikatory w opisany poniżej sposób. Poniższa tabelka najpewniej nic ci nie powie, dopóki nie będziesz musiał z niej skorzystać. Kiedy jednak pojawią się wątpliwości, ułatwi ci modyfikowanie WB.

- 1) Pomnóż/podziel „przed wszystkimi innymi“.
- 2) Dodaj/odejmij „przed wszystkimi innymi“.
- 3) Wszystkie pozostałe modyfikatory pomnóż/podziel.
- 4) Wszystkie pozostałe modyfikatory dodaj/odejmij.
- 5) Dodaj/odejmij „po wszystkich innych“.
- 6) Pomnóż/podziel „po wszystkich innych“.

ZAPOBIEGANIE TRWAJĄCEMU NAJAZDOWI

Jeśli najeżdżany gracz jest w stanie przenieść na swoje Pogranicze jakiegoś Wojownika posługującego się Taktyką używaną przez najeżdźców, najazd się kończy i nic więcej się nie dzieje. Wojownik nie może być zaatakowany, ponieważ krok Ataku już się skończył. Gracz najeżdżający może próbować najechać jeszcze raz, używając innej Taktyki, ale jeśli podczas pierwszego najazdu ogłoszeni już zostali Wojownicy biorący w nim udział, nie mogą już oni w tej turze najeżdżać.

Przykład: Andrzej najeżdża Osadę Jacka lądem. Jacek nie ma żadnego Żołnierza na swoim Pograniczu, więc najazd się uda. Jednak Jacek zagrywa kartę Intrygi, która pozwala mu przenieść Żołnierza ze swojego Oddziału na Pogranicze, w ten sposób udaremniając najazd. Andrzej nie może już najechać Osady Jacka, ponieważ Wojownik na Pograniczu zdąży ogłosić alarm i w ten sposób odbierze niezbędny element zaskoczenia. Dodatkowo Andrzej nie może już w tej turze zaatakować nowego Wojownika, ponieważ krok Ataku już się skończył! Andrzej może jeszcze próbować najechać z wody albo z powietrza, jeśli ma na to ochotę (i środki).

TAJEMNICZE TERMINY

Jedną z najprzyjemniejszych rzeczy w grach karcianych dla kolekcjonerów jest odkrywanie nowych możliwości, które dają nowe karty. Ta instrukcja nie ma wyjaśniać wszystkich wątpliwości. Prawdę mówiąc celowo ukrywamy kilka rzeczy, żebyście mogli je sami poznać. Wiele kart będzie posiadało Miana, które na pierwszy rzut oka mogą się wydać dziwne, głównie dlatego, że nie były opisane w instrukcji. Miana są zawsze drukowane WIELKIMI literami (jak choćby RYTUAŁ czy PROROK). Im więcej będziesz grał, tym więcej różnych rodzajów kart poznasz i z większej liczby będziesz mógł skorzystać. Przekonasz się, że wiele zasad gry DARK EDEN ukryta jest w kartach i czeka, żebyś je odkrył! Zauważ też, że wiele rzeczy wyjaśni się dopiero w przyszłych dodatkach.

KILKA WAŻNYCH ROZRÓŻNIEŃ

Tekst na kartach jest dobrze przemyślany, aby jak najbardziej zmniejszyć możliwe niejasności. Czasami jedno słowo nadaje karcie określone znaczenie! Poniżej znajdziesz parę słów, na które trzeba uważać.

TWÓJ i DOWOLNY

Wiele kart jest zagrywanych na lub dołączanych do innych kart. Czasami jest na nich wyraźnie napisane, na co się je zagrywa, np. „Dołącz do Miejsca przeciwnika”. Bardzo często używane są w takich przypadkach słowa: twój i dowolny/jakiś/któryś. Twój jest łatwe do opisania. Jeśli karta może być zagrana „na twojego Wojownika” znaczy to, że może być użyta wyłącznie na Wojownika w twojej Krainie.

Na innych kartach można znaleźć słowo „dowolny”. Kiedy karta może być zagrana na dowolną rzecz danego rodzaju, znaczy to, że można jej użyć na każdą rzecz tego rodzaju znajdującą się w grze. Jeśli więc na karcie jest napisane „Dołącz do dowolnej JAZDY”, to możesz ją dołączyć do każdego Jezdnego znajdującego się w grze. Możesz ją dołączyć zarówno do swojego Jezdnego, jak i do Wojownika Jazdy swojego przeciwnika.

NIE i NIGDY

Nawet jeśli tekst karty mówi, że **nie ma** ona jakiejś cechy lub **nie może** czegoś zrobić, można ją za pomocą innych kart zmucić do zmiany tego stanu. Na przykład, Wojownik, na którego karcie jest napisane, że „nie może atakować Wojowników Bractwa”, może być do tego zmuszony przez działanie kart Intrygi.

Kiedy karta **nigdy** nie może czegoś mieć lub zrobić, to znaczy naprawdę **NIGDY**. W poprzednim przykładzie Wojownik, który „nigdy nie może atakować Wojowników Bractwa” **NIGDY** nie może tego zrobić i żadna karta nie może go do tego zmusić.

NIGDY i ZAWSZE

Może się zdarzyć, że słowa „nigdy” i „zawsze” mogą być wzajemnie sprzeczne. We wszystkich przypadkach ważniejsze jest „nigdy”.

ATAK lub WALKA i NAJAZD

Niektóre karty działają na atak, inne na najazdy. Jeśli chodzi o atak, często używane jest słowo walka. Jeżeli użyte jest słowo walka dotyczy ono ataku, a **NIE** najazdu. Chociaż najeżdżanie ma w sobie coś wspólnego z walką, jedynie karty, które wyraźnie mówią o najazdach, mają na nie wpływ.

MIEJSCE i PRZYWÓDCA

Karty Przywódców nie są uważane za Miejsca. Jeśli na karcie jest napisane, że działa na Miejsca, nie będzie działać na Przywódcę. Działają na niego tylko karty, na których jest napisane, że działają na Przywódcę. Oczywiście jeśli karta wspomina o ogólnym celu, będzie działała także na Przywódcę (na przykład, jak coś działa na „każdą sąsiadującą kartę” będzie działało także na Przywódcę).

UZGADNIANIE CZYNNOŚCI W CZASIE

Pojęcie uzgadniania czynności w czasie nie jest nowe dla graczy wielu gier karcianych dla kolekcjonerów, dla niektórych jest nawet głównym źródłem nieporozumień. W grze DARK EDEN tak nie jest! Tu wszystko wydarza się natychmiast i nie może być zakłócone, chyba że to zakłócenie bezpośrednio

oddziałuje na to, co się dzieje. Żeby wyjaśnić dokładniej, o co nam chodzi, zobaczmy jak to się robi w innych grach i porównajmy możliwe działania w realiach gry DARK EDEN.

Niektóre gry używają „przeszkadzaczy”, które pozwalają przerwać grę i zrobić coś innego. Często jest to reakcja na jakąś akcję – drugi gracz zatrzymuje grę, żeby uniemożliwić pierwszemu wykonanie akcji. W rzeczywistości jest to jakby granie „wstecz”. Na przykład, założmy, że masz Wojownika, który normalnie nie mógłby Odprawiać Luteriańskich Rytuałów, ale ma dołączoną kartę POWOŁANIE, która zmienia go w PATRIARCHĘ. Teraz chcesz Odprawić Rytuał, który podwaja WB twoich Miejsc. Twój przeciwnik ma na ręku kartę, która pozwala odrzucić wszystkie atuty dołączone do jakiejś karty.

Podaję dwa sposoby rozegrania tej scenki, a następnie ich wyjaśnienie. Na początek ZŁY sposób:

Ty: Mój Patriarcha odprawia Rytuał. WB wszystkich moich Miejsc ulega podwojeniu do początku mojej następnej tury.

*Przeciwnik: Czeka! **Zanim to się stanie** zagrywam TO na POWOŁANIE i odrzucam je. Wojownik przestał być Patriarchą, więc nie może odprawić tego Rytuału.*

Jest to zupełnie niepoprawne, ponieważ w grze DARK EDEN nie ma czegoś takiej jak „zanim to się stanie”. Kiedy ogłaszasz, że coś robisz, to to robisz. Jedynym sposobem na niedopuszczenie do wykonania jakiejś akcji jest **bezpośrednie oddziaływanie na to, co się dzieje**. W tym przypadku, odprawiałeś Rytuał (tak naprawdę zagrywałeś kartę Intryg) i na tym musi się skupić twój przeciwnik. Mógł on, na przykład, zagrać kartę, która neutralizuje wykorzystaną przed chwilą kartę Intryg.

W tej samej scence, odegranej w inny sposób, pokazane jest, jak to naprawdę wyglądało:

Ty: Mój Patriarcha odprawia Rytuał. WB wszystkich moich miejsc, ulega podwojeniu do początku mojej następnej tury.

Przeciwnik: Zagrywam tę kartę na twojego Wojownika.

Ty: OK. Nie jest już Patriarchą, ale Rytuał został odprawiony, zanim stracił swoją zdolność, ponieważ nie mogłeś temu przeszkodzić.

Przeciwnik: Nie mówmy już o tym.

Czy widzisz różnicę? Wszystko odbywa się w chwili zagrania karty i jedynym sposobem na powstrzymanie ich efektów jest bezpośrednio oddziaływanie na nie. Żadnych działań wstecznych!

Za każdym razem, kiedy gracz coś robi, wykonuje akcję czy też wyklada kartę, jego przeciwnicy mają szansę na to zareagować. Szybkie zagranie drugiej karty „zanim ktokolwiek zdąży odpowiedzieć na pierwszą” jest w grze DARK EDEN niemożliwe.

Jedynymi wyjątkami od tej zasady są Atak i Najazd, gdzie **Modyfikacja** przebiega praktycznie w jednej chwili. Oznacza to, że działania wykonane na początku fazy Modyfikacji mogą być zakłócane później w tej samej fazie, nie trzeba tego robić od razu. **Zazwyczaj** karty, które zostały zagrane na końcu, są ważniejsze od tych zagranych wcześniej. Podkreśla to znaczenie grania **w kolejności** przy zagrywaniu i uaktywnianiu kart podczas walki i najazdu.

Gdy zdarzy się, że dwóch albo i więcej graczy wyłoży karty w **dokładnie** tej samej chwili (nie można dojść do tego, kto był pierwszy), trzeba to rozstrzygnąć polubownie. Jeśli trzeba podjąć **bezstronną** decyzję, wtedy pierwszeństwo ma aktualny gracz, a następnie wszystko toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

GRY ZESPOŁOWE

Znakomicie gra się w Mroczny Raj w dwie lub więcej drużyn. Gra zespołowa nie różni się zasadami od wersji standardowej, ale stosuje się zupełnie inne strategie! Członkowie przeciwnych drużyn powinni siadać na przemian tak, żeby nikt nie zajmował miejsca obok swojego partnera. Każdy gracz ma swoją własną Krainę, w tym własne Zapasy Złota. Partnerzy nie są ograniczeni do Przywódców o tej samej przynależności (choć mogą tak zdecydować). Jedyną rzeczą wspólną jest pula Punktów Zwycięstwa. Gra kończy się, gdy któraś z drużyn zgromadzi 75 PZ (można ustalić inną liczbę). Zauważ, że część kart do gry DARK EDEN można wykorzystać tylko podczas gry zespołowej!

SYTUACJE PATOWE

Jest możliwe, choć wysoce nieprawdopodobne, że gra dojdzie do takiego punktu, z którego nie będzie już wyjścia i żadna ze stron nie będzie miała szans na zwycięstwo. Jeśli taka sytuacja się zdarzy, grę uznajemy za patową i należy ją zakończyć. Wszyscy gracze muszą się zgodzić na zakończenie gry. Kiedy tak się stanie, zwycięzcą zostaje osoba o najwyższej liczbie Punktów Zwycięstwa. Jeżeli zdarzy się, że wszyscy mają po równo PZ, wtedy gra kończy się remisem.

PROJEKTOWANIE TALII

Jednym z najciekawszych elementów gry DARK EDEN jest projektowanie talii. Kiedy to robisz, wymyślasz sobie jakąś strategię gry i dobierasz do niej karty. Kiedy wszyscy gracze stworzą własne talie, porównajcie, czyja strategia jest najskuteczniejsza. Jeśli twoja talia nie spisuje się tak, jakbyś tego chciał, musisz ją trochę zmienić.

Twoja talia musi zawierać co najmniej 60 kart; nie ma górnej granicy ich liczby w talii. Zauważ, że jeżeli grasz wyłącznie Talią Podstawową, masz w niej mniej niż 60 kart.

Możesz mieć najwyżej **pięć** egzemplarzy tej samej karty w talii.

Na kilku kartach jest napisane „NIEOGRANICZONA LICZBA W TALII”, co znaczy, że możesz mieć ich w talii tyle, ile tylko zechcesz.

UWAGI DLA GRACZY DOOMTROOPERA

Znawcy DOOMTROOPERA mogą zauważyć pewne podobieństwa pomiędzy ŻOŁNIERZEM ZAGŁADY a MROCZNYM RAJEM, istnieje jednak także bardzo wiele różnic. Poniżej podajemy najważniejsze z nich. A tym, którzy jeszcze w DOOMTROOPERA nie grali, mogę powiedzieć tylko jedno – nigdy nie jest za późno.

- Nie ma limitu trzech akcji na turę.
- Jeśli skończą ci się karty w talii, po prostu tasujesz stos kart odrzuconych i tworzysz z niego nową talię.
- Nie można się ukrywać.
- Atakowanie nie jest akcją.
- Można wykonać więcej niż jeden atak w turze.
- Można atakować i najeżdżać już podczas pierwszej tury.
- To, kto z kim może walczyć, nie zależy od przynależności.
- Nie można atakować gracza.
- Nie zdobywa się PZ za zabicie wojownika. Celem gry DARK EDEN jest rozwijanie Krainy, a nie zabijanie wojowników (choć wielu ich ginie w trakcie gry). Wymyśleliśmy DARK EDEN tak, aby wartość wojowników nie miała wpływu na warunki zwycięstwa.

OPRACOWNIE

WERSJA ORYGINALNA

Opracowanie: Bryan Winter

Przygotowanie gry: Stefan Ljungqvist

Redakcja: Diana Casey Winter

Opracowanie graficzne: Nils Gulliksson i Stefan Ljungqvist

Ilustracje: Paul Bonner, Peter Bergting, Simon Bisley, Peter Andrew Jones, Marcus Thorell, John Matson, Jeff Miracola, Jamie Sims, Les Edwards, Stefan Thunberg i Studio Parente

Szkice bestii: Alvaro Tapia

Grafika: Andreas Thorsén, Jonas Mases

Oryginalna grafika: Andreas Thorsén, Marcus Thorell, Andreas Rondahl, Jonas Mases

Specjalne podziękowania: Henrik Strandberg, Patric Backlund, Fredrik Malmberg, Chris Bledsoe, Dave Jones, Michael Mörsare, Jonas Mases, Cees Kwadijk, Bob Watts, Paul Beakley, Richard Dakan, Stefan Thulin, Sami Sinervä, Jens Jonsson, Fredrik Staaf, Robert Weaver, Jeff Conner

Testowanie gry: Fredrik Staaf, Mattias Frithiof, Andres Rocabado, Jacob Sterner, Thomas Ahlön, Paul Beakley, Magnus Hansson, Tape Hoikaniemi, Peter Medrano, Gretchen Miller, Eric Roth, Per Rulander, Pertti Smedjebrandt, Todd Smith, Ron Stellabotte, Patrik Wardmark, Robert Weaver, John Young

Pomysł świata Mrocznego Raju: Nils Gulliksson i Stefan Ljungqvist

Kierownik Projektu: Stefan Ljungqvist

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie: Grzegorz Zieliński

Redakcja: Jacek Brzeziński, Maciej Kocuj, Tomek Kreczmar, Rafał Nowocień, Artur Marciniak

PORZĄDEK GRY

1) Dobieranie

2) Wykonywanie Akcji

- Budowanie Miejsc
- Werbowanie Wojowników
- Przenoszenie
- Wyposażanie
- Odprawianie Rytuałów Triady
- Wygłaszanie Proroctw Półksiężyca
- Zsyłanie Darów Mrocznej Harmonii
- Tworzenie Grup Ofensywnych
- Tworzenie Grup Defensywnych

3) Bilansowanie Zasobów

4) Atak

- 1) Wyznaczenie Agresora i Obrońcy
- 2) Ustalenie Taktyki Walki
- 3) Porównanie Cech Wojowników
- 4) Modyfikacje Walki
- 5) Rozstrzygnięcie Walki

5) Najazd

- 1) Oznajmianie Celu Najazdu
- 2) Ogłaszanie Taktyki
- 3) Wyznaczanie Najeźdźców
- 4) Porównywanie Wartości Bojowych
- 5) Modyfikacje Najazdu
- 6) Rozstrzygnięcie Najazdu

6) Odrzucanie