

# MYSTHEA UPADEK INSTRUKCJA



14+  
lat

1-5

90-120  
min.





## WSTĘP

Nieokielznane nadużywanie pokładów qoamu przez ludność Icaionu spowodowało zaburzenie subtelnej równowagi planety, doprowadzając do nieodwracalnej katastrofy. Przepływ energii Henakoru, gigantycznego kryształu, został poważnie zakłócony przez ciągłe odwierty, przez co osłabło pole grawitacyjne utrzymujące krążące nad powierzchnią planety dryfujące wyspy. Wyspy powoli osiadły na ziemi, sprowadzając ze sobą wszystko, co się na nich znajdowało – zarówno Mystheńczyków, jak i wszelkie pozostałe stworzenia. Te z kolei, doprowadzone do szału poprzez znalezienie się tak blisko kryształu, rozpoczęły szaleńczy szturm na Miasto. Aby mieć choć cień szansy na przetrwanie w tej nowej, zmienionej krainie, obie dotychczas obce sobie cywilizacje muszą połączyć siły i odeprzeć napierające hordy przerażających istot.

Wcielcie się w Wybrańców z Mysthei lub Poszukiwaczy z Icaionu i wspólnymi siłami brońcie Miasta przed kolejnymi falami rozszalałych potworów podczas ostatecznego starcia pomiędzy mieszkańcami planety, a jej dziką naturą.

**Mysthea: Upadek** to kooperacyjna gra osadzona w uniwersum Mysthei. Składa się ona z elementów dwóch innych, należących do tej serii gier – *Mysthea* oraz *Icaion*. Z uwagi na wykorzystanie elementów innych gier i konieczność ich dostosowania do zasad, niektóre znajdujące się na nich symbole i oznaczenia nie będą używane. Przed sięgnięciem po grę *Mysthea: Upadek* radzimy rozegrać najpierw po kilka partii w oba podstawowe tytuły (*Mysthea* oraz *Icaion*).

## SPIS TREŚCI

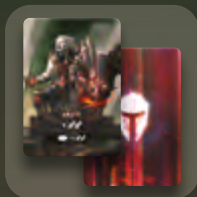
<b>ELEMENTY GRY</b>	<b>3</b>	<b>AKTYWOWANIE MASZYN</b>	<b>9</b>
<b>PRZYGOTOWANIE</b>	<b>4</b>	<b>UŻYCIĘ RELIKWII</b>	<b>9</b>
<b>ROZGRYWKA</b>	<b>6</b>	<b>FAZA NOCY</b>	<b>9</b>
<b>TURA GRACZA</b>	<b>6</b>	<b>ODKRYCIE KARTY REGIONU</b>	<b>9</b>
<b>FAZA DNIA</b>	<b>6</b>	<b>ODKRYCIE KARTY BURZY</b>	<b>10</b>
<b>RUCH</b>	<b>6</b>	<b>ODKRYCIE KARTY KOŁOSA</b>	<b>10</b>
<b>WYDOBYCIE</b>	<b>6</b>	<b>ATAK WROGÓW</b>	<b>11</b>
<b>ZDEPONOWANIE</b>	<b>7</b>	<b>KONIEC GRY</b>	<b>11</b>
<b>ATAK NA WROGÓW</b>	<b>7</b>	<b>WARUNKI ZWYCIĘSTWA</b>	<b>11</b>
<b>PREMIA ZA POKONANIE</b>	<b>7</b>	<b>WARUNKI PRZEGRANEJ</b>	<b>11</b>
<b>ATAK NA POTWORA</b>	<b>8</b>	<b>OPIS ELEMENTÓW</b>	<b>12</b>
<b>ZBADANIE KOŁOSA</b>	<b>8</b>	<b>ROZGRYWKA W TRYBIE KRONIKI</b>	<b>18</b>



# ELEMENTY GRY

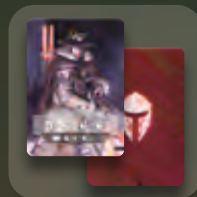
## ELEMENTY Z DEDYKOWANEGO MODUŁU *MYSTHEA: UPADEK*:

Znajdującego się w pudełku gry Icaion



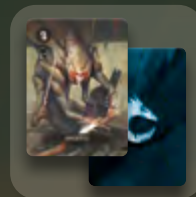
**7 KART  
POSTACI**

*Wybrańcy z Mysthei*



**7 KART  
POSTACI**

*Poszukiwacze z Icaionu*

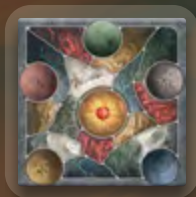


**7 KARTY  
POTWORÓW**

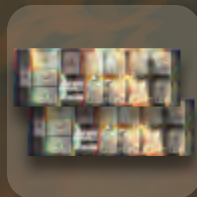


**5 KART  
POMOCY**

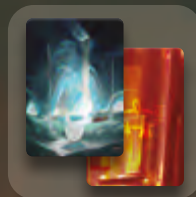
## ELEMENTY Z GRY *ICAION*:



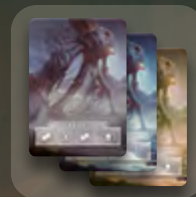
**1 PŁANSZA  
GŁÓWNA**



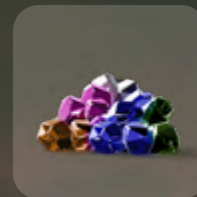
**1 PŁANSZA  
WYDARZEŃ**  
*Dwustronna*



**5 KART  
REGIONÓW**



**3 KARTY  
KOŁOSA**



**150 KRYSZTAŁÓW  
QOAM**



**5 KAFELKÓW  
ZASILACZY  
AWARYJNYCH**



**1 FIGURKA  
KOŁOSA**  
*Oraz 16 pierwotnych  
odłamków*



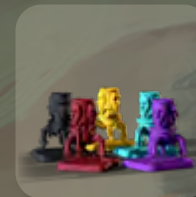
**7 FIGUREK  
POSZUKIWACZY**



**25 FIGUREK  
PASOŻYTÓW**



**5 KOLOROWYCH  
PODSTAWEK**



**45 FIGUREK  
MASZYN**  
*Kombajny, zbieraczki, rafinerie*

## ELEMENTY Z GRY *MYSTHEA*:

\*przed rozgrywką w *Mysthea: Upadek* usuń najpierw kolorowe podstawki z wszystkich figurek.



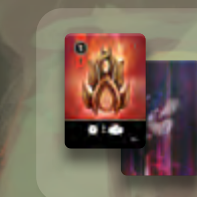
**5 DRYFUJĄCYCH  
WYSP**



**5 KART  
REGIONÓW**



**1 KARTA  
BURZY**



**60 KART  
DOWODZENIA**  
*Po 20 kart Ery I, Ery II i Ery III*



**20 ŻETONÓW  
FORTYFIKACJI**



**WSZYSTKIE FIGURKI\***  
*20 golemów, 40 konstruktów,  
4 potwory, 7 Wybrańców*



**5 KAFELKÓW  
ARTEFAKTÓW**  
*Numerowanych od I do V*

Jeżeli posiadasz Kickstarterowe wydanie gry *Mysthea* lub zestaw z dodatkowymi potworami, możesz również użyć:

- 3 dodatkowych figurek potworów (*Boulron, Obsidusa, Kodror*)
- 3 dodatkowych kart potworów (z dedykowanego modułu *Mysthea: Upadek*)



# PRZYGOTOWANIE

- 1 Umieść planszę główną oraz planszę wydarzeń na środku stołu, jedną obok drugiej. Losowo umieść na każdym z kraterów planszy głównej po jednej dryfującej wyspie, stroną bez symboli do góry.
- 2 Umieść na każdej wyspie po 4 golemy, wszystkie w tym samym regionie. Dla każdej wyspy wybierz inny rodzaj regionu.
- 3 Umieść po 4 konstrukty we wszystkich pozostałych regionach wysp.
- 4 Umieść wszystkie kryształy goam, pasożyty i potwory obok planszy głównej, tworząc wspólną pulę.

**UWAGA:** Kryształy goam oraz figurki pasożytów należy traktować jakby były nielimitowane. W rzadkiej sytuacji, gdy w puli zabraknie określonego elementu, użyj dowolnych innych elementów jako tymczasowego zamiennika.

- 5 Wybierz poziom trudności rozgrywki. Weź 10 pierwotnych odłamków przypisanych do wybranego poziomu trudności i umieść je w jakimś nieprzezroczystym pojemniku (jak np. worek lub kubek), z którego będą losowo dobierane.

## ŁATWY

3 ODŁAMKI

5 ODŁAMKÓW

2 ODŁAMKI

## NORMALNY

2 ODŁAMKI

4 ODŁAMKI

4 ODŁAMKI

## TRUDNY

1 ODŁAMEK

4 ODŁAMKI

5 ODŁAMKÓW

Weź jeden z pozostałych pierwotnych odłamków i użyj go jako znacznika na torze planszy głównej, umieszczając go na polu oznaczonym „99”. Wskazuje on poziom punktów obrony Miasta. Odłóż pozostałe pierwotne odłamki z powrotem do pudełka.

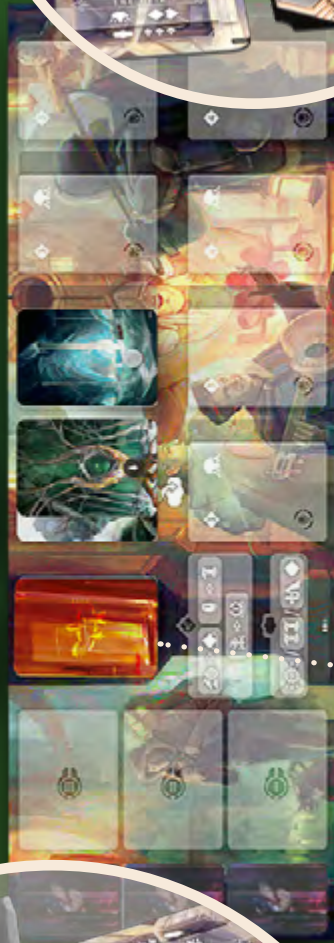
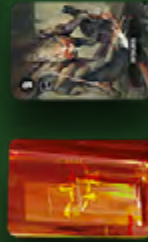
- 6 Dobierz losowo 5 pierwotnych odłamków z worka. Bez podglądania ich wartości wsuń je we wgłębienia podstawki figurki Kolosa.

- 7 Losowo umieść Kolosa na jednym z pięciu oznaczonych poniżej zewnętrznych węzłów. W trakcie rozgrywki Kolos będzie się poruszał **wyłącznie** pomiędzy tymi węzłami.



- 8 Umieść maszyny na planszy głównej – w każdym regionie umieść po trzy różne maszyny w takim samym kolorze. We wszystkich regionach jednego rodzaju mogą się znaleźć maszyny w tylko jednym kolorze (np. wyłącznie czarne maszyny we wszystkich regionach z lasem).

- 9 Pierwszym graczem zostaje najstarszy spośród graczy, a pozostali rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podziel karty postaci na dwa stosy (Mysthea oraz Icaion) i potasuj każdy z nich. Pierwszy gracz wybiera jeden ze stosów i dobiera z niego kartę postaci.







Każdy kolejny gracz musi dobrać postać z innego stosu, niż zrobił to jego poprzednik.  
Następnie każdy z graczy bierze odpowiednie dla danej postaci figurkę oraz kafelek (artefakt dla Mysthei lub zasilacz awaryjny dla Icaionu).

**UWAGA:** Od tej pory oba rodzaje tych kafelków będą określane jako relikwie.

Umieść kafelek relikwii przed sobą, naładowaną stroną do góry.  
Następnie każdy z graczy bierze kolorową podstawkę dla swojej figurki oraz zależne od liczby graczy żetony fortyfikacji:

- **5 graczy:** 1 żeton fortyfikacji w swoim kolorze.
- **4 graczy:** 2 żetony fortyfikacji w swoim kolorze.
- **3 graczy:** 3 żetony fortyfikacji w swoim kolorze.
- **2 graczy:** 3 żetony fortyfikacji w swoim kolorze oraz kolejne 2 żetony w niewykorzystywanym przez graczy kolorze.

### TRYB SOLO

Przygotuj rozgrywkę tak jak dla 2 graczy. Wybierz dla siebie dwie postacie i rozgrywaj tury na zmianę każdą z nich.

**10** Zgodnie z kolejnością rozgrywki, każdy gracz umieszcza swoją postać na wybranym pustym węźle, zależnie od jej pochodzenia:

- **Mysthea:** umieść figurkę na jednym z pięciu węzłów sąsiadujących z upadłą wyspą oraz dwoma regionami Icaionu.
- **Icaion:** umieść figurkę na jednym z pięciu węzłów Miasta.

Za każdy z dwóch regionów sąsiadujących z twoją postacią weź z puli po jednym kryształe goam w kolorze odpowiadającym danemu regionowi.

**11** Podziel karty dowodzenia na trzy talie: Era I, Era II i Era III.

Umieść wszystkie trzy talie zakryte na planszy wydarzeń.

**12** Przygotuj talię wydarzeń: potasuj razem wszystkie karty regionów (z Mysthei i z Icaionu), trzy karty Kolosa oraz kartę burzy.

Umieść zakrytą talię na planszy wydarzeń.

Potasuj także karty potworów i utwórz z nich osobną zakrytą talię – umieść ją powyżej planszy wydarzeń.

**13** Odkryj potwora z odpowiedniej talii i umieść jego figurkę na powiązanej z nim wyspie. Rozpatrz wszelkie efekty powiązane z danym potworem (patrz str. 12).



Odkryj karty wydarzeń w liczbie zależnej od wybranego poziomu trudności i umieść je na planszy wydarzeń:

- **Łatwy:** 2 karty wydarzeń
- **Normalny:** 3 karty wydarzeń
- **Trudny:** 4 karty wydarzeń

Rozpatrz je zgodnie z kolejnością, w jakiej zostały odkryte (patrz str. 9).

**UWAGA:** Jeżeli odkryjesz kartę burzy, zignoruj ją i odkryj zamiast tego kolejną kartę. Na końcu tego kroku włóż kartę burzy z powrotem do talii wydarzeń.





# ROZGRYWKA

*Mysthea: Upadek* jest grą kooperacyjną – gracze wygrywają lub przegrywają razem.

W trakcie gry gracze będą kolejno rozgrywać swoje tury, składające się z dwóch różnych faz. Gra toczy się w ten sposób, aż do spełnienia któregoś z warunków zwycięstwa bądź przegranej.

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza.

## TURA GRACZA

Tura gracza składa się z dwóch faz:

- **DZIEŃ**, który stanowi fazę gracza.
- **NOC**, która stanowi fazę wydarzeń.

### FAZA DNIA

W tej fazie możesz wykonać do trzech spośród wymienionych poniżej akcji.

Jeżeli chcesz, możesz wykonać tę samą akcję kilkakrotnie.

- Ruch
- Wydobywanie
- Zdeponowanie
- Atak na wrogów
- Atak na potwora
- Zbadanie Kolosa

Przed lub po wykonaniu którejkolwiek z powyższych akcji, możesz *aktywować maszynę* i/lub *użyć relikwii*. Oba te działania są darmowe i nie wliczają się do limitu trzech akcji na turę. Każde z tych działań możesz wykonać tylko raz na turę.

Każda postać posiada unikatową, oznaczoną na karcie danej postaci zdolność (więcej informacji na str. 14).

Zdolności postaci są zawsze aktywne podczas trwania tury kierującego nią gracza.

### RUCH

Porusz swoją postać do sąsiedniego węzła. Jeżeli to pierwsza akcja, jaką wykonujesz w swojej turze, możesz poruszyć swoją postać o 2 węzły, zamiast o 1.



*Przykład: Czerwony gracz decyduje się poruszyć na początku swojej tury. Może się poruszyć o dystans do 2 węzłów. Następnym graczem jest Niebieski, który decyduje się poruszyć jako drugą akcję swojej tury. Może się zatem poruszyć tylko o 1 węzeł.*

Jeżeli poruszysz swoją postać na węzeł z fortyfikacją, **możesz** poruszyć się do sąsiadującego węzła bez konieczności zużycia kolejnej akcji.

Jeżeli poruszysz swoją postać na węzeł z inną postacią, **musisz** poruszyć się do sąsiadującego węzła – ponownie, bez konieczności zużycia kolejnej akcji.



*Przykład: Niebieski gracz decyduje się poruszyć. Nie może zatrzymać się na pierwszym węźle, z uwagi na znajdującą się tam inną postać, więc musi poruszyć się dalej. Ponieważ na następnym węźle znajduje się fortyfikacja, Niebieski gracz może za darmo poruszyć się do kolejnego węzła.*

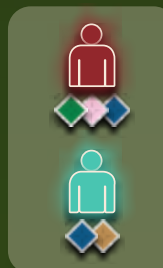
*Następnym w kolejce jest Czerwony gracz, który decyduje się poruszyć do sąsiedniej fortyfikacji. Nie korzysta z możliwości poruszenia się dalej i postanawia zostać na tym samym węźle co fortyfikacja.*

### WYDOBYCIE

Za każdy region otaczający twój węzeł weź ze wspólnej puli po 1 kryształ qoam odpowiedniego koloru (patrz str. 18).

Umieść te zasoby w swojej osobistej puli, obok twojej karty postaci.

W dowolnym momencie gry możesz posiadać maksymalnie 6 kryształów qoam jednocześnie. Jeżeli zdobywasz kolejne qoam, musisz natychmiast odrzucić do wspólnej puli jakies kryształy tak, abyś łącznie miał ich maksymalnie 6.



*Przykład: Czerwony gracz decyduje się na wydobywanie i bierze z puli zielony, różowy i szary kryształ za otaczające regiony. Później Niebieski gracz także decyduje się na wydobywanie, za które dostaje jednak tylko 1 szary i 1 brązowy kryształ.*



## ZDEPONOWANIE

Miasto jest w stanie przechowywać kryształy goam, z których gracze mogą swobodnie korzystać tak, jakby były w ich własnym posiadaniu. Zanim jednak ta wspólna rezerwa stanie się dostępna dla graczy, muszą oni wpięć umieścić jakieś kryształy na polach Miasta.

Jeżeli twoja postać znajduje się na jednym z pięciu węzłów Miasta, możesz wykonać akcję zdeponowania.

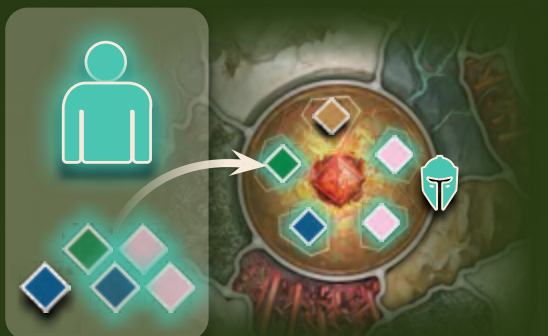
Weź dowolną liczbę kryształów goam ze swojej osobistej puli i umieść po jednym na wybranych, dostępnych polach Miasta.

Dostępne pole Miasta to takie, które nie zostało oblężone przez wroga (patrz str. 10).

Jeżeli na polu miasta znajduje się już kryształ, możesz go odrzucić, aby zwolnić miejsce na zdeponowany goam.

### UWAGA:

- Nie możesz zdeponować pasożytów w Mieście.
- W Mieście może się znajdować maksymalnie 5 kryształów goam jednocześnie.
- Jeżeli jakiemuś wrogowi uda się oblec Miasto, zajmuje on jedno z jego pól i nie da się go w żaden sposób usunąć. Na zajętych polach nie można umieszczać goamu.



*Przykład: Niebieski gracz znajduje się na jednym z węzłów Miasta i decyduje się na zdeponowanie. Umieszcza w Mieście 4 kryształy goam, każdy na jednym z czterech dostępnych pól. Mógłby zdeponować również swój ostatni, niebieski kryształ, jeżeli odrzuciłby z Miasta brązowy goam, jednak nie decyduje się na to.*

## ATAK NA WROGÓW

Staw czoła grupie wrogów znajdujących się w jednym z regionów sąsiadujących z twoim węzłem.

Grupa wrogów oznacza dowolną kombinację konstruktów, golemów i/lub pasożytów znajdujących się w jednym z regionów Icaionu.

**UWAGA:** Możesz zaatakować region nawet, jeżeli znajduje się w nim tylko jeden wróg.

Po wybraniu regionu, możesz wydać goam w odpowiadającym mu kolorze, aby odkryć karty dowodzenia.

Wydadź 1 kryształ goam, aby odkryć kartę z talii Ery I.

**Możesz** następnie wydać kolejny kryształ, aby odkryć drugą kartę, tym razem z talii Ery II.

**Możesz** następnie wydać kolejny, trzeci kryształ, aby odkryć trzecią (i ostatnią) kartę, tym razem z talii Ery III.

**UWAGA:** Nie możesz odkryć kilku kart z tej samej talii Ery.

**UWAGA:** Jeżeli talia Ery się wyczerpie, potasuj wszystkie odrzucone karty i stwórz nową talię.

Kiedy zdecydujesz się nie odkrywać już kolejnej karty (lub gdy odkryłeś już trzy), zsumuj cyfry znajdujące się w lewym górnym rogu każdej karty – otrzymany wynik oznacza liczbę twoich **punktów siły**.

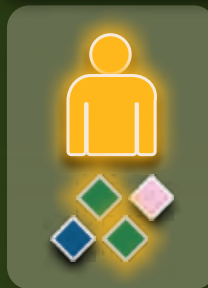
**UWAGA:** Poza kolorowym sztandarem, zignoruj wszelkie symbole znajdujące się na karcie dowodzenia.

Następnie możesz wydać punkty siły na usunięcie wrogów z danego regionu:

- 2 punkty siły, aby pokonać golema,
- 1 punkt siły, aby pokonać konstrukt lub pasożyta.

Jeżeli nie udało ci się zbierać wystarczającej liczby punktów siły, atak się nie powiodł, a akcja przepada.

*Dla czytelności oznaczono zmniejszoną liczbę symboli (wrogów, maszyn etc.) na poniższych ilustracjach.*



*Przykład: Żółty gracz decyduje się zaatakować wrogów w jednym z regionów sąsiadujących z jego węzłem. Atakuje wrogów znajdujących się w regionie z lasem, wydając zielony kryształ goam i odkrywając wierzchnią kartę z talii Ery I: jej wartość siły wynosi 3, czyli za mało, aby pokonać wszystkich wrogów. Żółty decyduje się zatem kontynuować – wydaje kolejny zielony kryształ i odkrywa z talii Ery II wierzchnią kartę o wartości 3. Posiada teraz 6 punktów siły, potrzebując jedynie 5, udaje mu się zatem pokonać wszystkich wrogów z regionu z lasem.*

## PREMIA ZA POKONANIE

Za każdym razem, kiedy pokonasz wszystkich wrogów w regionie i zostanie ci co najmniej 1 niewykorzystany punkt siły, natychmiast otrzymujesz premię za pokonanie.

Wybierz jedną spośród kart dowodzenia odkrytych podczas ataku, a następnie rozpatrz odpowiednią premię z poniższej listy:



Pokonaj 1 wybrany konstrukt z dowolnego regionu na planszy.



Weź 1 kryształ goam dowolnego koloru ze wspólnej puli i umieść go w osobistej puli wybranego gracza (możesz wybrać również siebie).



Porusz dowolną postać o jeden węzeł.





Porusz 1 konstrukt lub 1 golema z dowolnego regionu do sąsiedniego. Ten ruch nie wywołuje ataku wrogów.



**UWAGA:** Niewykorzystane punkty siły przepadają po rozpatrzeniu akcji do końca i nie można ich wykorzystać podczas wykonywania kolejnego ataku.

**UWAGA:** Nawet jeżeli punkty siły zapewniane przez tylko jedną lub dwie odkryte karty dowodzenia są wystarczające, aby pokonać wszystkich wrogów, możesz zdecydować się na odkrycie kolejnej karty tylko po to, aby otrzymać premię za pokonanie.

W poprzednim przykładzie Żółty gracz zgromadził łącznie 6 punktów siły. Do pokonania wszystkich wrogów znajdujących się w regionie z lasem potrzebował tylko 5 punktów siły (2 na golema, 2 na oba konstrukty i 1 na pasożyta). Tym samym Żółty gracz spełnia wszystkie warunki, aby otrzymać premię za pokonanie: może wybrać  lub .

## PRIORYTET WROGÓW

### Golem › konstrukkt › pasożyt

Za każdym razem, kiedy rozpatrujesz atak:

- Nie możesz pokonać pasożyta, jeśli w danym regionie znajduje się jeszcze jakiś konstrukkt lub golem.
- Nie możesz pokonać konstruktów, jeśli w danym regionie znajduje się jeszcze jakiś golem.

Oznacza to, że zgromadzone punkty siły musisz najpierw przeznaczyć na pokonanie golemów, potem konstruktów, a dopiero na końcu pasożytów.

### POKONANI WROGOWIE I ICH ODRADZANIE

Za każdym razem, kiedy pokonasz golema lub konstrukta, wybierz wyspę, na którą odłożysz ich figurki. Golemy musisz zawsze odkładać do jednego z ich startowych regionów. Konstrukty możesz dowolnie rozłożyć pomiędzy dwoma pozostałymi regionami danej wyspy.

**UWAGA:** Po udanym ataku na wroga musisz odłożyć wszystkie pokonane jednostki na jedną wyspę. Nie możesz rozdzielić figurek pokonanych wrogów pomiędzy różnymi wyspami.

Za każdym razem, kiedy pokonasz pasożyta, weź jego figurkę i umieść ją obok karty swojej postaci. Możesz posiadać maksymalnie 2 pasożyty jednocześnie. Zebranych pasożytów możesz w określonych okolicznościach używać jako jokerów i wydawać je tak, jakby były kryształami dowolnego koloru. Jeżeli osiągnąłeś już limit posiadanych pasożytów, a miałbyś zebrać kolejnego, odrzuć go zamiast tego do wspólnej puli.

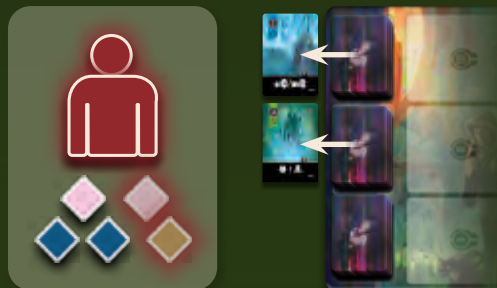
## ATAK NA POTWORA

Jeżeli twoja postać znajduje się na węźle sąsiadującym z wyspą, możesz zaatakować potwora z danej wyspy.

Atak na potwora jest rozpatrywany tak samo jak atak na innych wrogów. Jedynym wyjątkiem jest to, że na odkrywanie kart dowodzenia możesz wydawać wyłącznie qoam w kolorze regionów danej wyspy.

**UWAGA:** Za każdą odkrytą kartę dowodzenia musisz wydać 1 kryształ qoam w dowolnym spośród trzech kolorów odpowiednich dla danej wyspy.

Aby pokonać potwora, musisz zgromadzić tyle samo lub więcej punktów siły, niż wynosi wartość siły danego potwora. Jeżeli ci się to uda, umieść figurkę pokonanego potwora z powrotem we wspólnej puli, a następnie umieść jego kartę na spodzie odpowiedniej talii. Jeżeli zgromadziłeś więcej punktów siły, niż potrzeba było do pokonania potwora, otrzymujesz premię za pokonanie (str. 7). Jeżeli nie udało ci się zbierać wystarczającej liczby punktów siły, atak się nie powiodł, a akcja przepada.



Przykład: **Czerwony gracz** decyduje się zaatakować potwora **Utcoro (siła 6)**. Wydaje **1 różowy kryształ** i odkrywa kartę dowodzenia z talii **Ery I**. Niestety, zapewnia ona tylko **2 punkty siły** z **6** potrzebnych. **Czerwony gracz** wydaje następnie **1 brązowy kryształ** i odkrywa drugą kartę, tym razem z talii **Ery II**. Nowa karta zapewnia **4 punkty siły**, czyli wystarczająco, aby pokonać potwora. **Czerwony gracz** postanawia nie wydawać kolejnego kryształu za odkrycie trzeciej karty – pokonuje więc **Utcoro**, ale traci szansę na uzyskanie premii za pokonanie.

## ZBADANIE KOŁOSA

Jeżeli twoja postać znajduje się na węźle z Kolosem, możesz wykonać akcję zbadania Kolosa – wyjmij dowolny pierwotny odtamek z podstawki figurki i sprawdź jego wartość (w zakresie od 1 do 3).

Aby osiągnąć sukces, musisz wydać tyle zestawów złożonych z 2 różnych kryształów qoam, ile wynosi wartość pierwotnego odtamka. Możesz wydawać wyłącznie qoam w kolorze dwóch regionów sąsiadujących z węzłem Kolosa.

Po wydaniu odpowiedniej ilości qoamu weź pierwotny odtamek i umieść go obok karty swojej postaci.

**Na koniec przenieś swoją postać na jeden z węzłów Miasta.** Jeżeli nie jesteś w stanie wydać wymaganej liczby kryształów qoam, nie wydawaj żadnego i umieść pierwotny odtamek z powrotem w zagłębieniu figurki, z którego go wzięłeś. Ta próba **zbadania Kolosa** kończy się porażką i tylko zmarnowałeś cenny czas.





Przykład: **Czerwony gracz** chce zbadać Kolosa, odkrywając jeden z trzech pierwotnych odłamków pozostałych w podstawie figurki. Odkrywa pierwotny odłamek o wartości 3, co oznacza, że musi wydać 3 zestawy złożone z niebieskiego i zielonego kryształu, aby próba zakończyła się powodzeniem. Nawet jeżeli **Czerwony gracz** skorzystałby z kryształów znajdujących się na polach Miasta, nie będzie miał odpowiednich kryształów goam, aby skompletować trzeci zestaw. **Czerwony gracz** zachowuje zatem wszystkie swoje kryształy goam, ale próba zbadania Kolosa kończy się fiaskiem. Aby się powiodła, Czerwony musiałby dysponować jeszcze jednym zielonym kryształem – zdobyłby wtedy pierwotny odłamek i przybliżył graczy o krok do wspólnego zwycięstwa.

## AKTYWOWANIE MASZYN

Raz na turę, jeżeli twoja postać sąsiaduje z regionem zawierającym jakiegokolwiek maszyny w twoim kolorze, możesz aktywować jedną z nich. Nie wlicza się to do twojego limitu trzech akcji na turę.

Każda maszyna działa w inny sposób:

- Aktywowanie kombajnu: weź ze wspólnej puli 1 kryształ goam w kolorze danego regionu.
- Aktywowanie zbieraczki: umieść żeton fortyfikacji na jednym z węzłów danego regionu. Aby to zrobić, musisz posiadać przynajmniej 1 żeton fortyfikacji.
- Aktywowanie rafinerii: natychmiast pokonaj jednego wroga z danego regionu. Musisz zachować standardowe zasady priorytetu wrogów oraz odradzania (str. 8).



Przykład: W swojej turze Czarny gracz aktywuje kombajn znajdujący się w regionie z doliną mgieł. Postanawia również wykonać 2 akcje ruchu, aby w kolejnej turze aktywować rafinerię w jego kolorze. Z kolei Niebieski gracz może aktywować jedynie zbieraczkę lub rafinerię znajdujące się w regionie z kryształowym polem.

## UŻYCIE RELIKWII

Aby użyć relikwii, musi ona być odwrócona na naładowaną stronę. Za każdym razem, kiedy używasz relikwii, odwróć jej kafelek na rozładowaną stronę.

Użycie relikwii pozwala skorzystać z jej zdolności, oznaczonej na karcie postaci gracza (str. 14).

**UWAGA:** Możesz użyć relikwii w trakcie tury innego gracza. Uważaj jednak! Celem zdolności relikwii musi zawsze być postać, której tura właśnie trwa – o ile rozpatrzenie zdolności jest w przypadku danej postaci w ogóle możliwe.

**UWAGA:** Można użyć tylko jednej relikwii na turę gracza.

## KRYSZTAŁY DOWOLNEGO KOLORU I PASOŻYTY

Za każdym razem, kiedy musisz wydać dowolną ilość goamu, możesz najpierw zamienić 2 kryształy takiego samego koloru ze swojej osobistej puli lub 1 posiadanego pasożyta na 1 kryształ innego, wybranego koloru.

## FAZA NOCY

Na początku tej fazy odkryj wierzchnią kartę z talii wydarzeń i umieść ją na torze planszy wydarzeń.

Każdy rodzaj karty wydarzenia jest rozpatrywany w inny sposób. Jednak kiedy odkryta zostanie karta regionu piątego, ostatniego rodzaju:

- Umieść ją na planszy wydarzeń i rozpatrz jej efekt.
- Wtasuj wszystkie odkryte karty wydarzeń z powrotem do talii wydarzeń.
- Odłóż wszystkie odkryte pierwotne odłamki z powrotem do worka (patrz *Odkrycie karty Kolosa* na str. 10).
- Jeżeli do tej pory nie została odkryta karta burzy, wszyscy gracze z powrotem ładują swoje relikwie.

## ODKRYCIE KARTY REGIONU

A. Jeżeli dana karta regionu jest pierwszą odkrytą kartą swojego rodzaju, dochodzi do natarcia na wewnętrzny region danego rodzaju. Porusz do wskazanego regionu wewnętrznego po 1 wrogu z każdego spośród trzech sąsiadujących z nim regionów zewnętrznych.

**UWAGA:** Golemy mają pierwszeństwo przed konstruktami, natomiast pasożyty w ogóle się nie poruszają.

Następnie przyjrzyj się dwóm wyspom znajdującym się najbliżej Kolosa. W przypadku każdej z nich sprawdź, czy zawiera ona region odpowiadający właśnie odkrytej karcie – jeżeli tak, porusz po jednym wrogu do obu regionów sąsiadujących z daną wyspą.

Jeżeli zamiast obu wymaganych wrogów jesteś w stanie poruszyć tylko jednego, lub żadnego, Miasto natychmiast traci 5 punktów obrony.



Z talii wydarzeń odkryta zostaje karta krysztalowego pola – pierwsza tego rodzaju. Najpierw do wewnętrznego regionu wskazanego rodzaju poruszają się wrogowie z sąsiadujących zewnętrznych regionów (A). Jedną z dwóch najbliższych Kolosowi wysp zawiera region danego rodzaju, więc dwóch wrogów opuszcza wyspę i trafia do sąsiednich regionów (B).



B. Jeżeli dana karta regionu jest drugą odkrytą kartą swojego rodzaju, dochodzi do inwazji.

**UWAGA:** Umieść nowo odkrytą kartę na odpowiadającej jej karcie regionu, znajdującej się już na planszy wydarzeń, w taki sposób, aby spodnia karta dalej pozostawała widoczna.

Każda wyspa, która zawiera region danego typu, wypuszcza po jednym wrogu do każdego sąsiadującego z nią regionu planszy głównej. Jeżeli zamiast obu wymaganych wrogów jesteś w stanie poruszyć tylko jednego, lub żadnego, Miasto natychmiast traci 5 punktów obrony.



*Przykład: Odkryta zostaje karta regionu z rzeką – to już druga tego rodzaju. Dochodzi do inwazji: wszystkie wyspy zawierające region z rzeką wypuszczają po 1 wrogu do każdego sąsiadującego z daną wyspą regionu planszy głównej. Jedna z wysp (A) może wypuścić tylko jednego wroga, przez co Miasto traci 5 punktów obrony, a gracze wspólnie decydują gdzie umieścić tego pojedynczego wroga.*

### ODKRYCIE KARTY BURZY

1. Zamiast umieszczać kartę burzy na planszy wydarzeń, umieść ją obok talii potworów, znajdującej się nad planszą wydarzeń.
2. Odkryj wierzchnią kartę talii potworów. Umieść figurkę danego potwora na odpowiadającej mu wyspie.

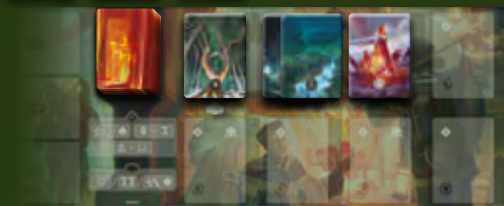
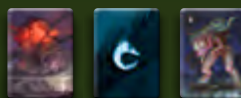


3. Porusz po jednym wrogu z każdego wewnętrznego regionu do Miasta (najpierw golem, potem konstrukty).

Każdy wróg oblega jedno dostępne pole Miasta. Jeżeli miałbyś umieścić wroga w Mieście, ale wszystkie pola są zajęte, zastąp jego figurką jeden ze znajdujących się tam kryształów.

**UWAGA:** Jeżeli wrogowie oblegną wszystkie pola Miasta, gracze przegrywają (str. 11).

4. Wszyscy gracze ładują swoje relikwie.



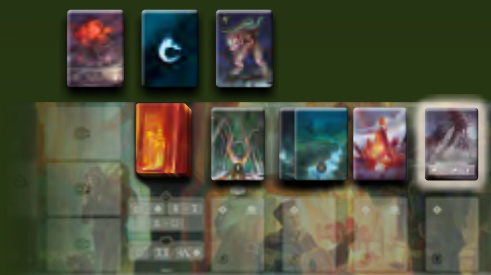
*Przykład: Po umieszczeniu karty burzy nad planszą wydarzeń, z wierzchu talii potworów zostaje odkryty Utcoro. Jego figurka trafia na odpowiednią wyspę, zgodnie z oznaczeniem na karcie [A]. Wrogowie z wewnętrznych regionów wkraczają do Miasta, tym samym oblegając trzy jego pola. Na końcu Czerwony i Niebieski gracz ponownie ładują swoje relikwie.*

### ODKRYCIE KARTY KOŁOSA

**UWAGA:** Zignoruj wszystkie symbole znajdujące się na karcie Kołosa.

1. Weź ze wspólnej puli dwa pasożyty i umieść po jednym z nich w każdym regionie sąsiadującym z Kołosem.
2. Kolos i jego poplecznicy atakują! Miasto traci po 2 punkty obrony za każdego pasożyta znajdującego się na planszy głównej, oraz punkty obrony w liczbie równej łącznej sile wszystkich potworów.
3. Odkryj pierwotny odłamek z worka i umieść go obok planszy głównej. Porusz Kołosa zgodnie z ruchem wskazówek zegara, o liczbę zewnętrznych węzłów (patrz „Przygotowanie” krok 7 na str. 4) zgodną z wartością odłamka.





Odkryta zostaje karta Kolosa. W obu sąsiadujących z Kolosem regionach, z rzeką oraz z lasem, pojawia się po 1 pasożycie. Następnie Kolos atakuje Miasto, które w tym przypadku traci 12 punktów obrony (ponieważ na planszy znajduje się 6 pasożytów).

Ponieważ w grze znajdują się również Utcoo, Miasto traci 6 kolejnych punktów obrony.

Na końcu odkryty zostaje pierwotny odłamek o wartości 2 i Kolos porusza się zgodnie z jego wskazaniem.



## ATAK WROGÓW

Jeżeli po poruszeniu wrogów w jakimś regionie znajdzie się ich co najmniej trzech, wrogowie atakują dany region. Może to mieć jedną z czterech konsekwencji:

- Usuń z danego regionu kombajn.
- Jeżeli dany region nie zawiera kombajnu, usuń z niego zbieraczkę.
- Jeżeli dany region nie zawiera kombajnu ani zbieraczki, usuń z niego rafinerię.
- Jeżeli dany region nie zawiera żadnych maszyn, Miasto traci 5 punktów obrony.



Przykład: Odkryta zostaje druga karta regionu z rzeką, w związku z czym poruszają się wrogowie. Dochodzi do dwóch ataków wrogów: w regionie z lasem oraz w regionie z górami. W regionie z lasem przeciwnicy niszczą rafinerię, z kolei region z górami traci swój kombajn.

## KONIEC GRY

### WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracze wygrywają, kiedy w ramach akcji zbadania Kolosa z podstawki jego figurki zostanie usunięty ostatni pierwotny odłamek, o ile każdy gracz posiada w swojej osobistej puli co najmniej jeden pierwotny odłamek.

**UWAGA:** Jak tylko zorientujesz się, że ten warunek jest niemożliwy do spełnienia, weź wszystkie pierwotne odłamki zebrane przez graczy i umieść je z powrotem w podstawce figurki Kolosa.

### WARUNKI PRZEGRANEJ

Gracze przegrywają, gdy spełniony zostanie co najmniej jeden z poniższych warunków:

- Poziom punktów obrony Miasta spadł do 0 (lub niżej).
- 5 wrogów oblega pola Miasta.
- Na dowolnej wyspie nie ma już żadnych wrogów (potwory się nie liczą).
- Zniszczone zostały wszystkie maszyny w jednym z kolorów.



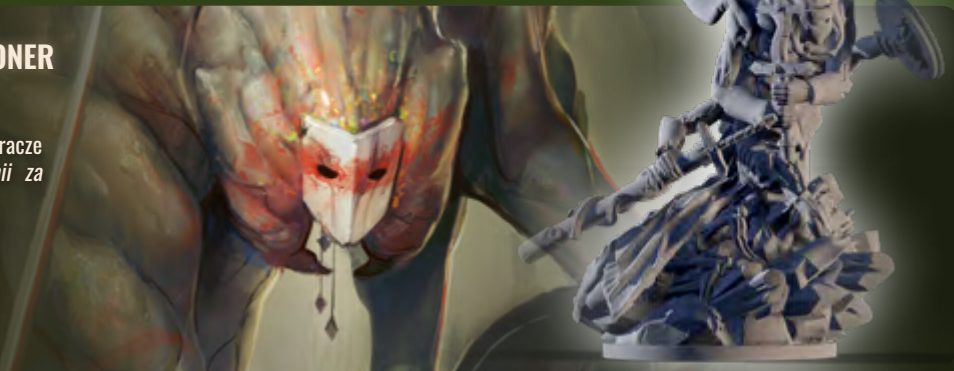
## OPIS ELEMENTÓW

### KARTY POTWORÓW

#### ONYGAUROS, KOLEKCJONER

WARTOŚĆ SIŁY 9

Dopóki Onygauros jest w grze, gracze nie otrzymują korzyści z premii za pokonanie.



#### CAERULAS, ISTOTA SPOD CHMUR

WARTOŚĆ SIŁY 6

Dopóki Caerulas jest w grze, gracze nie mogą wykonywać akcji zbadania Kolosa.

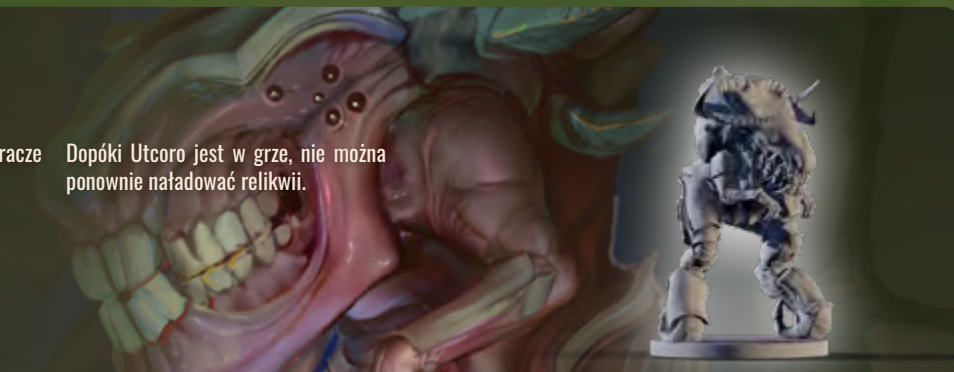


#### UTCORO, RÓJ

WARTOŚĆ SIŁY 6

Kiedy wchodzi do gry, wszyscy gracze rozładowują swoje relikwie.

Dopóki Utcoro jest w grze, nie można ponownie naładować relikwii.

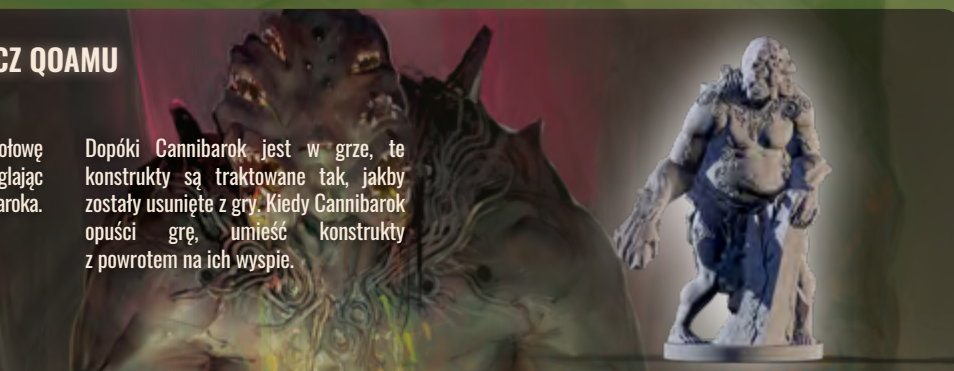


#### CANNIBAROK, POŻERACZ QOAMU

WARTOŚĆ SIŁY 7

Kiedy wchodzi do gry, weź połowę konstruktorów z jego wyspy (zaokrąglając w górę) i umieść je na karcie Cannibaroka.

Dopóki Cannibarok jest w grze, te konstrukty są traktowane tak, jakby zostały usunięte z gry. Kiedy Cannibarok opuści grę, umieść konstrukty z powrotem na ich wyspie.





## DODATKOWE POTWORY\*

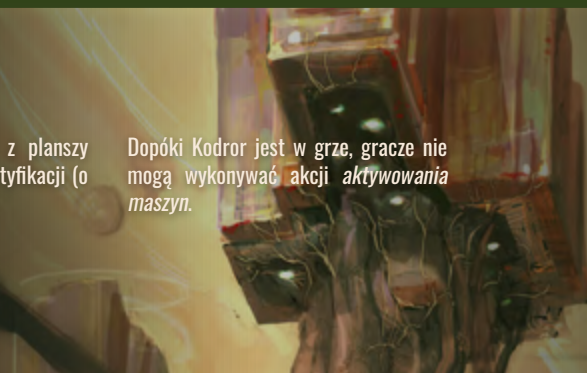
\*dostępne w wydaniu Kickstarterowym lub osobnym zestawie.

### KODROR, PLAGA

WARTOŚĆ SIŁY 8

Każdy gracz musi usunąć z planszy głównej po jednej swojej fortyfikacji (o ile to możliwe).

Dopóki Kodror jest w grze, gracze nie mogą wykonywać akcji *aktywowania maszyn*.

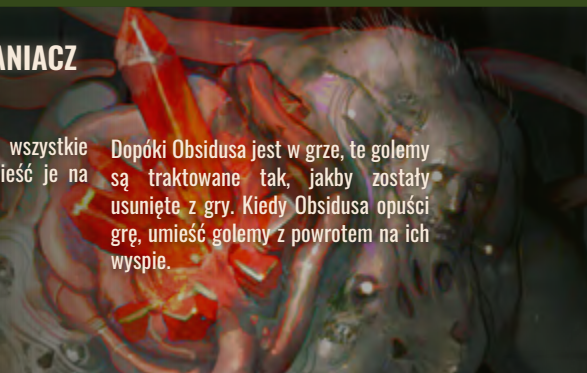


### OBSDUSA, POCHŁANIACZ

WARTOŚĆ SIŁY 7

Kiedy wchodzi do gry, weź wszystkie golemy z jego wyspy i umieść je na karcie Obsdusa.

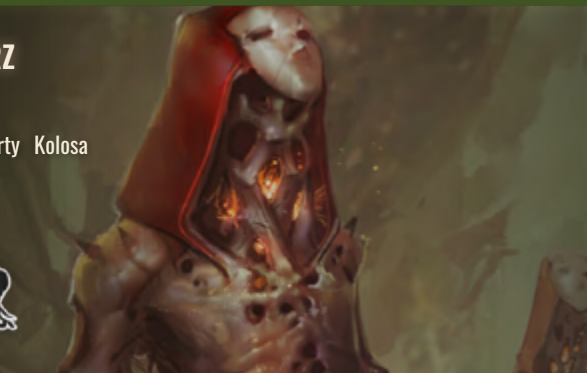
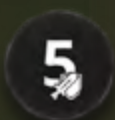
Dopóki Obsdusa jest w grze, te golemy są traktowane tak, jakby zostały usunięte z gry. Kiedy Obsdusa opuści grę, umieść golemy z powrotem na ich wyspie.



### BOULRON, ŻNIWIARZ

WARTOŚĆ SIŁY 5

Podczas rozpatrywania karty Kolosa zadaje Miastu 10 obrażeń.





## ZDOLNOŚCI POSTACI I ICH RELIKWII

### WYBRAŃCY Z MYSTHEI:

#### KOLBOR I MALABOR

##### ZDOLNOŚĆ POSTACI

Możesz wydać akcję, aby poruszyć się z węzła sąsiadującego z wyspą do węzła jednej z dwóch najbliższych wysp.



##### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

Dowolnie rozmieść wrogów w obrębie regionów sąsiadujących z twoim węzłem. Nie wywołuje to ataku wrogów.



#### LEHEIR

##### ZDOLNOŚĆ POSTACI

Raz na swoją turę możesz przekazać dowolnemu graczowi 2 kryształy qoam ze swojej osobistej puli i wziąć 2 kryształy qoam z puli danego gracza. Do wymiany dochodzi jednocześnie.



##### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

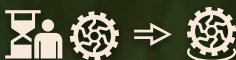
Zamień się miejscami z inną postacią na planszy głównej.



#### CR-2T1

##### ZDOLNOŚĆ POSTACI

W trakcie swojej tury, kiedy aktywujesz maszynę, możesz aktywować swoją dodatkową maszynę w danym regionie.



##### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

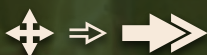
Weź usuniętą z gry maszynę i umieść ją z powrotem na planszy głównej, w regionie, który nie zawiera maszyn tego samego rodzaju.



#### SANYA

##### ZDOLNOŚĆ POSTACI

Za każdym razem, kiedy się poruszasz, możesz się poruszyć o dystans do 2 węzłów.



##### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

Porusz się do dowolnego, niezajętego przez inną postać węzła na planszy głównej.





## TELRON

### ZDOLNOŚĆ POSTACI

Na początku swojej tury odkryj wierzchnią kartę talii wydarzeń, a następnie odłóż ją z powrotem na wierzch danej talii.



### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

Porusz Kolosa o jeden zewnętrzny węzeł zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.



## ANUTH

### ZDOLNOŚĆ POSTACI

Za każdym razem, kiedy atakujesz, dodaj 2 do twojej łącznej liczby punktów siły.



### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

Do końca swojej tury, za każdym razem, kiedy atakujesz, dodaj 2 do twojej łącznej liczby punktów siły. (W dodatku do premii zapewnianej przez zdolność tej postaci).



## CELETHE

### ZDOLNOŚĆ POSTACI

Za każdym razem, kiedy zdobywasz goam, możesz zamienić 1 ze zdobywanych kryształów na kryształ dowolnego rodzaju.



### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

Natychmiast weź ze wspólnej puli 3 kryształy goam dowolnego rodzaju.





## ZDOLNOŚCI POSTACI I ICH RELIKWII

### POSZUKIWACZE Z ICAIONU:

#### JEDYNY OCALAŁY

##### ZDOLNOŚĆ POSTACI

Kiedy atakujesz, odkrywaj karty z talii Ery w odwrotnej kolejności: najpierw z talii Ery III, potem Ery II, a na końcu z talii Ery I. Koszt w qoamie pozostaje bez zmian.



##### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

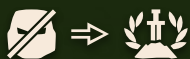
Automatycznie pokonaj po jednym wrogu z każdego regionu sąsiadującego z węzłem twojej postaci.



#### PRZYBYSZ

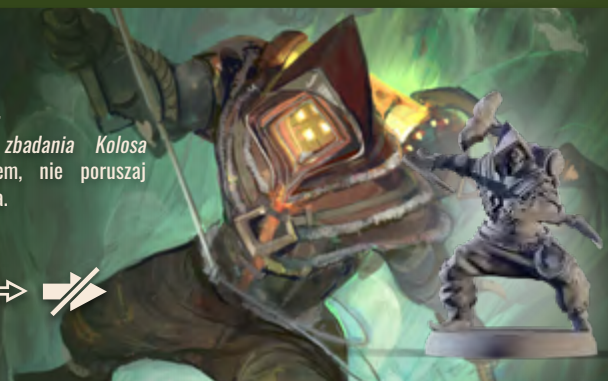
##### ZDOLNOŚĆ POSTACI

Wykonując akcję *ataku na wrogów*, automatycznie otrzymujesz *premię za pokonanie*, jeżeli pokonałeś co najmniej jednego golema.



##### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

Kiedy twoja akcja *zbadania Kolosa* zakończy się sukcesem, nie poruszaj postaci na węzeł Miasta.



#### DZIEDZIC

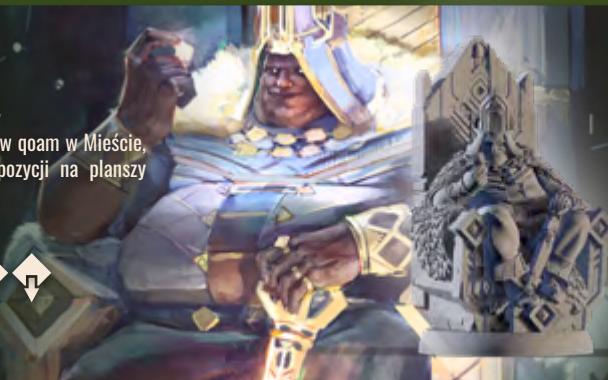
##### ZDOLNOŚĆ POSTACI

Za każdym razem, kiedy wymieniasz pasożyta na dowolny qoam, możesz go wymienić na 2 jednakowe kryształy dowolnego rodzaju, zamiast na 1.



##### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

Zdeponuj do 3 kryształów qoam w Mieście, niezależnie od twojej pozycji na planszy głównej.



#### PRZEKLĘTA

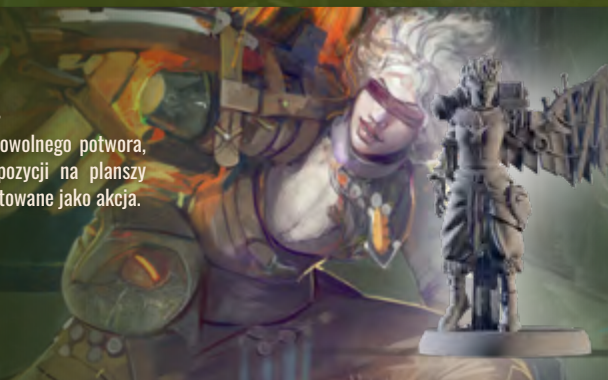
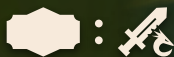
##### ZDOLNOŚĆ POSTACI

Za każdym razem, kiedy otrzymujesz *premię za pokonanie*, czerpiesz korzyści z każdej odkrytej karty dowodzenia.



##### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

Natychmiast zaatakuj dowolnego potwora, niezależnie od twojej pozycji na planszy głównej. Nie jest to traktowane jako akcja.





## ISTOTA

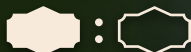
### ZDOLNOŚĆ POSTACI

Za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję *ruchu*, możesz poruszyć inną postać zamiast swojej.



### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

Za każdym razem, kiedy używasz relikwii, skopiuj i rozpatrz zdolność relikwii innego gracza.



## AUTOMAT

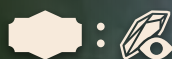
### ZDOLNOŚĆ POSTACI

Raz na turę, porusz dowolną fortyfikację o maksymalnie 2 węzły od jej obecnej pozycji.



### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

Podrzyj jeden z pierwotnych odcinków w podstawie figurki Kolosa, a następnie umieść go z powrotem w tym samym miejscu.



## ZBRODNIARKA

### ZDOLNOŚĆ POSTACI

Bez zbroi: Za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję ruchu jako pierwszą w swojej turze, porusz się o dystans do 3 węzłów, zamiast 1.

W zbroi: Do ataku wrogów w regionach sąsiadujących z węzłem twojej postaci dochodzi dopiero wtedy, kiedy w regionie znajduje się co najmniej 4 wrogów.



### ZDOLNOŚĆ RELIKWII

Założ lub zdejmij zbroję.

**UWAGA:** Figurka Zbrodniarki jest unikatowa i posiada 2 wymienne korpusy. Na początku gry wybierz, czy Zbrodniarka zaczyna w zbroi, czy bez niej.





## REGIONY I KARTY REGIONÓW



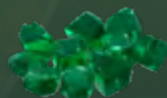
RZEKA



GÓRY



LAS



DOLINA MGIEŁ



KRYSTAŁOWE POLE



## TRYB KRONIKI

Rozgrywka w trybie kroniki pozwala graczom na zachowanie pewnej ciągłości pomiędzy poszczególnymi rozgrywkami w *Mystheę*, *Icaion* oraz *Mystheę: Upadek*.

Ponieważ tryb kroniki modyfikuje niektóre zasady, zalecamy najpierw dobrze zapoznać się z podstawowym wariantem gry *Mysthea: Upadek*. Możesz zagrać w *Mystheę: Upadek* w trybie kroniki po zagranii w *Mystheę*, *Icaion* lub oba te tytuły.

**UWAGA:** Przygotuj grę *Mysthea: Upadek* w normalny sposób, z poniższymi wyjątkami.

### UPADEK PO ROZGRYWCE W MYSTHEĘ

Gracze grają tymi samymi postaciami, których używali w poprzedzającej grze w *Mystheę*, zamiast wybierać je w sposób opisany w 9 kroku przygotowania.

Gracze zatrzymują wszystkie karty dowodzenia, które zdobyli w trakcie rozgrywki w *Mystheę*. Każdy gracz tasuje swoje karty dowodzenia i tworzy z nich zakrytą talię osobistą, z której będzie korzystał w trakcie rozgrywki w *Mystheę: Upadek*.

Za każdym razem, kiedy w trakcie rozgrywki w *Mystheę: Upadek* wykonujesz akcję ataku, odkrywaj karty dowodzenia ze swojej osobistej talii, zamiast z trzech oddzielnych talii Er. Jeżeli talia się wyczerpie, potasuj wszystkie swoje odrzucone karty i utwórz z nich nową talię.

**UWAGA:** Podstawowe zasady pozostają bez zmian – możesz odkryć maksymalnie trzy karty dowodzenia i musisz wydać na to odpowiedni qoam.

### UPADEK PO ROZGRYWCE W ICAION

Gracze grają tymi samymi postaciami, których używali w poprzedzającej grze w *Icaion*, zamiast wybierać je w sposób opisany w 9 kroku przygotowania.

- Pozostaw na planszy głównej wszystkie maszyny rozstawione w trakcie rozgrywki w *Icaion*.
- Odtóż na bok wszystkie maszyny, które nie zostały rozstawione, lub które zostały zniszczone.
- Zastępuje to krok 8 standardowego przygotowania rozgrywki.
- Weź z pudełka *Icaionu* wszystkie maszyny w nieużywanych kolorach, o ile jakieś zostały.
- Losowo rozmieść te maszyny na planszy, tak równo jak to możliwe.
- W każdym z regionów może się znaleźć tylko jedna maszyna danego rodzaju, ale nie obowiązują ograniczenia związane z ich kolorem.

**UWAGA:** Po przygotowaniu gry niektóre regiony mogą pozostać puste.



W trakcie rozgrywki w Mysthea: Upadek w trybie kroniki postacie mogą aktywować dowolne maszyny, z pominięciem ograniczeń związanych z kolorem. Jeżeli jednak gracz aktywuje maszynę w swoim kolorze, rozpatruje jej efekt dwukrotnie.

**CUDA:** Jeżeli w trakcie rozgrywki w Icaion zbudowano jakieś Cuda, przygotowując rozgrywkę w Mysthea: Upadek pozostaw je na planszy głównej.

Jeżeli twoja postać była odpowiedzialna za wybudowanie Cudu, na początku gry zdobywasz 1 dodatkowy kryształ goam w kolorze regionu, w którym znajduje się dany Cud.

W trakcie gry nie możesz wchodzić w żadne interakcje z Cudami. Cuda chronią jednak maszyny przed atakami wrogów. Kiedy wrogowie atakują region zawierający Cud, zniszcz go zamiast niszczyć maszynę.

## UPADEK PO ROZGRYWCE W MYSTHEĘ I ICAION

Ten tryb wykorzystuje zasady opisane w poprzednich ramkach („Upadek po rozgrywce w Mystheę” oraz „Upadek po rozgrywce w Icaion”), wraz z poniższymi modyfikacjami.

W **kroku 9** przygotowania pierwszy gracz wybiera postać, którą grał w *Mystheę* lub postać, którą grał w *Icaion*.

Kolejni gracze w dalszym ciągu muszą na przemian wybierać postacie z jednej lub drugiej gry i mogą wybierać wyłącznie postacie, którymi grali w poprzednich grach.

Wszyscy gracze rozpatrują pozostałe zasady przygotowania odpowiednio do wybranej przez siebie postaci („Upadek po rozgrywce w Mystheę” oraz „Upadek po rozgrywce w Icaion”).

**UWAGA:** W przypadku tego trybu można wykorzystać maksymalnie trzy postacie z tej samej gry.

W 11 kroku przygotowania rozgrywki, stwórz trzy talie Er, wykorzystując do tego wyłącznie pozostałe karty dowodzenia.

Za każdym razem, kiedy postać z Icaionu ma odkryć kartę dowodzenia, robi to zgodnie z zasadami podstawowymi. Jeżeli jednak w trakcie przygotowania okaże się, że któraś talia Ery składa się z tylko 3 (lub mniejszej liczby) kart, dana talia nie będzie używana. Jeżeli Poszukiwacz z Icaionu miałby odkryć kartę z takiej talii, zamiast tego odkrywa kartę z osobistej talii dowolnego Wybrańca z *Mysthei*.

## TWÓRCY

### PROJEKT GRY

Martino Chiacchiera – opracowanie gry  
Marta Ciaccasassi – opracowanie gry

### ILUSTRACJE I OPRACOWANIE GRAFICZNE

Travis Anderson – kierownictwo artystyczne i ilustracje  
Valentina Biagiotti – opracowanie graficzne i ilustracje  
Eleonora Teloni - opracowanie graficzne i ilustracje  
Eren Tuncer – ilustracje

### ZARZĄDZANIE PROJEKTEM

Cristina Paxia – relacje biznesowe  
Alessandro Veracchi – założyciel i dyrektor generalny  
Andrea Veracchi – założyciel i dyrektor finansowy

### ROZWÓJ PROJEKTU

Andrea Bellezza – kierownik projektu  
Leonardo Bertinelli – kierownik ds. produktu i pisarz  
Federico Tini – redakcja i kierownik ds. logistyki

### ROZWÓJ SPOŁECZNOŚCI

Gabriele Gunnellini – kierownik ds. marketingu  
Jasmin Movahedian – wsparcie społeczności i copywriter

### FIGURKI

Alessandro Depaoli – projekt figurek  
Michele Marchionni – projekt figurek  
Luca Cappellano – projekt figurek

### SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Evonove  
Berin Fondum  
Josh McGuire z kanału theMCGuiRE review  
Marco Leombruni  
Carrie Ott

### EDYCJA POLSKA

#### GALAKTA

Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków, [www.galakta.pl](http://www.galakta.pl)  
Łukasz Chelmecki – tłumaczenie  
Łukasz Tkaczyk – korekta  
Krzysztof Bernacki – opracowanie graficzne



# MYSTHEA

# UPADEK

Kiedy karta regionu piątego, ostatniego rodzaju zostanie odkryta i umieszczona na planszy:

- Rozpatrz jej efekt, następnie wtasuj wszystkie odkryte karty wydarzeń z powrotem do talii wydarzeń.
  - Odłóż wszystkie odkryte pierwotne odłamki z powrotem do worka.
- Jeżeli nie została odkryta karta burzy, wszyscy gracze z powrotem ładują swoje relikwie.

## FAZA NOCY

### JEŻELI ODKRYTA KARTA REGIONU JEST PIERWSZĄ KARTĄ SWOJEGO RODZAJU

Porusz do wskazanego regionu wewnętrznego po 1 wrogu z każdego spośród trzech sąsiadujących z nim regionów zewnętrznych.

Następnie przyjrzyj się dwóm wyspom znajdującym się najbliżej Kolosa. Jeżeli wyspa zawiera region odpowiadający właśnie odkrytej karcie, porusz po jednym wrogu do obu regionów sąsiadujących z daną wyspą.

Jeżeli zamiast obu wymaganych wrogów jesteś w stanie poruszyć tylko jednego, lub żadnego, Miasto natychmiast traci 5 punktów obrony.

### JEŻELI ODKRYTA KARTA REGIONU JEST DRUGĄ KARTĄ SWOJEGO RODZAJU

Każda wyspa, która zawiera region danego typu, wypuszcza z danego regionu po jednym wrogu do każdego sąsiadującego z nią regionu planszy głównej.

Za każdy region wyspy, z którego jesteś w stanie poruszyć tylko 1 wroga, lub nie jesteś w stanie poruszyć żadnego, Miasto traci 5 punktów obrony.

### JEŻELI ZOSTAŁA ODKRYTA KARTA BURZY

Odkryj kartę potwora i umieść jego figurkę na powiązanej z nim wyspie.

Porusz po jednym wrogu z każdego wewnętrznego regionu na pole Miasta.

Wszyscy gracze ładują swoje relikwie.

### JEŻELI ODKRYTA ZOSTAŁA KARTA KOŁOSA:

Weź ze wspólnej puli dwa pasożyty i umieść po jednym z nich w każdym regionie sąsiadującym z Kolosem.

Miasto traci po 2 punkty obrony za każdego pasożyta na planszy głównej, oraz punkty obrony w liczbie równej łącznej sile wszystkich potworów.

Odkryj pierwotny odłamek z worka i umieść go obok planszy głównej. Porusz Kolosa zgodnie z ruchem wskazówek zegara, o liczbę zewnętrznych węzłów zgodną z wartością odłamka.