




ZANIM ROZPOCZNIECIE GRĘ...

KINGDOM RUSH: ELEMENTAL UPRISING TO GRA KAMPANIJNA. ZALECAMY ROZGRYWANIE SCENARIUSZY W PODANEJ KOLEJNOŚCI, GDYŻ KAŻDY Z NICH WPROWADZA DO GRY NOWE ELEMENTY, A ODPOWIEDNIA CHRONOLOGIA ZAPEWNIĄ CIĄGŁOŚĆ OPWIADANEJ HISTORII.

W CELU NAUKI GRY, ZACHĘCAMY DO ROZEGRANIA OPCJONALNEGO PROLOGU „FOES ON THE HORIZON”, KTÓRY ZNAJDZIECIE W OSOBNEJ KSIĄŻECZCE. PRZEPROWADZI WAS ON, KROK PO KROKU, PRZEZ WSZYSTKIE FAZY GRY. JEŚLI CHCECIE, MOŻECIE GO JEDNAK POMINAĆ I ROZPOCZĄĆ OD RAZU OD SCENARIUSZA NR 1 „BLOOMING THREATS”.

W KAŻDYM SCENARIUSZU ZNAJDZIECIE NASTĘPUJĄCE INFORMACJE:

- KTÓRE ZDOLNOŚCI **BOHATERÓW** SĄ DOSTĘPNE
- KTÓRE **WIEŻE** I MODYFIKACJE SĄ DOSTĘPNE
- ILE  I  POWINNIŚCIE WZIĄĆ NA STANDARDOWYM POZIOMIE TRUDNOŚCI
- ILE  POWINNIŚCIE POŁOŻYĆ W POBLIŻU BRAMY
- Z JAKIMI WIEŻAMI ROZPOCZYNAJCIE ROZGRYWKĘ (PRZYDZIELCIE JE GRACZOM WEDŁUG UZNANIA)
- JAK PRZYGOTOWAĆ **HORDY**

HORDY

PRZYGOTUJCIE NASTĘPUJĄCE KARTY HORD ZE WSKAZANYCH FAŁ:

FALA 0	FALA 1	FALA 2
1x ZIELONA	2x ZIELONA	2x ZIELONA
2x ŻÓŁTA	2x ŻÓŁTA	1x ŻÓŁTA
1x CZERWONA		

STOSY PRZYWOŁANIA

Utwórzcie zakryte stosy przywołań z przygotowanych wcześniej kart hord, tak jak pokazano na rysunku. W tym przykładzie na dole stosu 1 znajduje się zielona karta, a na górze czerwona.

Położcie każdy stos obok mapy, tak jak pokazano na rysunku.



JAK PRZYGOTOWAĆ MAPĘ W ZALEŻNOŚCI OD LICZBY GRACZY

NA ILUSTRACJACH ZWIĄZANYCH Z PRZYGOTOWANIEM MAPY MOGĄ SIĘ POJAWIĆ NASTĘPUJĄCE SYMBOLE:



NA TYM POLU POŁOŻCIE NAKŁADKĘ MIEJSCA BUDOWY WE WSKAZANYM KOLORZE.



POŁOŻCIE ŻETON PRZYWOŁANIA O WSKAZANYM NUMERZE OBOK WSKAZANEGO POLA ŚCIEŻKI.



NA TYM POLU POŁOŻCIE W TACCE ODKRYTĄ, LOSOWO DOBRANĄ SPOŚRÓD PRZYGOTOWANYCH, HORDĘ WSKAZANEGO POZIOMU I KOLORU.



POŁOŻCIE PŁYTKĘ BRAMY OBOK WSKAZANEGO POLA ŚCIEŻKI.



NA TYM POLU POŁOŻCIE ODKRYTY ŻETON MAGICZNEGO KWIATU. JEŚLI NA TYM POLU JEST MIEJSCA BUDOWY, ŻETON KWIATU POŁOŻCIE NA NIM.



1

BLOOMING THREATS

ŻELAZNE WYZWANIE

NIE MOŻECIE KUPOWAĆ WIEŻ 1. POZIOMU. (NA POCZĄTKU GRY OTRZYMUJECIE WIEŻE 1. POZIOMU WEDŁUG STANDARDOWYCH ZASAD). USUŃCIE Z PLANSZY WSZYSTKIE ŻETONY KWIATÓW.

ZBIERZCIE SIĘ, LUDZIE! WRÓG STOI U NASZYCH BRAM! TO JUŻ NIE JEST ZWYCZAJNA WOJNA. WALCZYMY ZE STWORZENIAMI O NIESPOTYKANYCH DOTĄD MOCACH. PAMIĘTAJECIE, JAK NASZE BABKI ŚPIEWAŁY O TAJEMNICZYCH KWIATACH ROSNĄCYCH NA POBLISKICH WZGÓRZACH? TE OPowieści BYŁY PRAWDZIWE! TE KWIATY MOGĄ SIĘ OKAZAĆ NASZĄ JEDYNĄ OBRONĄ PRZECIWKO PRZERAŻAJĄCYM ŻYWIŁAKOM MAGMY. NIECH NATURA POKONA TO, CO NIENATURALNE!

WARUNEK ZWYCIĘSTWA



STOSY PRZYWOŁANIA

WYGRYWACIE, JEŚLI PO ZAKOŃCZENIU 5. RUNDY NA MAPIE NIE BĘDZIE ŻADNYCH WRÓGÓW.

Z PRZYGOTOWANYCH KART HORD UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.

WSZYSCY NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE, GDY: KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC LUB GDY ZABRAKNIE KART WE WSZYSTKICH STOSACH PRZYWOŁANIA (5. RUNDĘ NALEŻY DOKOŃCZYĆ).

BOHATEROWIE

DOSTĘPNI SĄ WSZYSCY BOHATEROWIE.

NIE UŻYWAJECIE ŻETONÓW ZDOLNOŚCI BOHATERÓW (ZOSTAWCIE JE W PUDEŁKU).

WIEŻE

NIE UŻYWAJECIE WIEŻ 4. POZIOMU (ZOSTAWCIE JE W PUDEŁKU).

DOSTĘPNYCH JEST 6 PODSTAWOWYCH MODYFIKACJI WIEŻ.



1. PRZYGOTOWANIE STOSÓW

2. PRZYGOTOWANIE MAPY

HORDY

PRZYGOTUJECIE NASTĘPUJĄCE KARTY HORD ZE WSKAZANYCH FAŁ:

FALA 0	FALA 1	FALA 2
1x ZIELONA	2x ZIELONA	2x ZIELONA
2x ŻÓŁTA	2x ŻÓŁTA	1x ŻÓŁTA
1x CZERWONA		



3. NOWE REGUŁY

KWIATY



JEŚLI TWÓJ BOHATER PRZECHODZI PRZEZ POLE Z ŻETONEM MAGICZNEGO KWIATU LUB JEŚLI KOŃCZY NA NIM SWÓJ RUCH, MOŻESZ NATYCHMIAST ODWRÓCIĆ TEN ŻETON NA ZWIĘDLĄ STRONĘ, ABY GO AKTYWOWAĆ. MOŻESZ AKTYWOWAĆ WIĘCEJ KWIATÓW W TRAKCIE JEDNEJ TURY, JEŚLI TWÓJ BOHATER PRZECHODZI PRZEZ NIE LUB KOŃCZY NA NICH SWÓJ RUCH. ŻETON MAGICZNEGO KWIATU LEŻĄCY ZWIĘDLĄ STRONĄ DO GÓRY NIE MOŻE BYĆ AKTYWOWANY. W TYM SCENARIUSZU NIE MOŻECIE Z POWROTEM ODWRACAĆ KWIATÓW (KAŻDY MOŻE BYĆ UŻYTY TYLKO RAZ).

AKTYWACJA: UMIEŚCIE PO 1 ŻETONIE BEZPOŚREDNICH OBRAZEŃ 1x1 NA MAKS. 2 RÓŻNYCH DOWOLNYCH HORDACH NA PLANSZY.

NOWI WROGOWIE



OBRAŻENIA SPECJALNE

WROGOWIE Z TYM SYMBOLEM MOGĄ BYĆ ZAKRYWANI TYLKO PRZEZ ŻETONY BEZPOŚREDNICH OBRAZEŃ, ŻOŁNIERZY I FIGURKI BOHATERÓW.



WIELKI WRÓC

GDY HORDA ZAWIERAJĄCA WIELKIEGO WROGA WEDRZE SIĘ DO KRÓLESTWA I CHOCIAŻ JEDNO POLE WIELKIEGO WROGA NIE JEST ZAKRYTE, KRÓLESTWO TRACI AŻ 4 SERCA.



NIEUSTĘPLIWI WRÓC

NIEUSTĘPLIWI WROGOWIE TO WIELCY WROGOWIE, KTÓRYCH KAŻDE POLE MUSI ZOSTAĆ ZAKRYTE INNYM BOHATEREM LUB ŻETONEM OBRAZEŃ. JEDNAKŻE OKREŚLONY BOHATER LUB ŻETON OBRAZEŃ MOŻE ZAKRYĆ POJEDYNCZE POLA U WIĘCEJ NIŻ 1 NIEUSTĘPLIWEGO WROGA.



SZYBCY WROGOWIE

PODCZAS RUCHU HORD, HORDA Z DOWOLNĄ LICZBĄ WIDOCZNYCH SYMBOLI SZYBKOSCI PORUSZY SIĘ 2 RAZY (JEŚLI TO MOŻLIWE). SYMBOLE SZYBKOSCI ODKRYTE DOPIERO PO RUCHU HORDY (W PRZYPADKU USUNIĘCIA Z KARTY WYELIMINOWANYCH BOHATERÓW LUB ŻOŁNIERZY) NIE POWODUJĄ JEJ DRUGIEGO RUCHU.

1 GRACZ:

2x ARCHER TOWER,
1x MAGE GUILD,
2x MILITIA BARRACKS



2 GRACZY:

3x ARCHER TOWER,
1x MAGE GUILD,
2x MILITIA BARRACKS



3 GRACZY:

2x ARCHER TOWER,
1x MAGE GUILD,
1x MILITIA BARRACKS



4 GRACZY:

2x ARCHER TOWER
1x MILITIA BARRACKS



2

EVERYTHING CHANGED WHEN THE LAVA APPEARED

ŻELAZNE WYZWANIE

ZA KAŻDYM RAZEM, GDY CZEMPION NIE PRZEPROWADZA SWOJEGO ATAKU SPECJALNEGO, USUNIĘCIE Z NIEGO MAKS. 1 ŻETON OBRAŻEŃ. WSPÓLNIE ZDECYDUJCIE, KTÓRY ŻETON USUNĄĆ (DOWOLNEJ WIELKOŚCI I TYPU).

ZETNIJ BESTII ŁEB, A RESZTA SAMĄ SIĘ ROZLECI. NAJPIERW TRZEBA UBIĆ GOBLINY MASZERUJĄCE NA PRZODZIE. WTEDY MORALE CAŁEJ TEJ POTWORNIASTEJ RESZTY Z CAŁĄ PEWNOŚCIĄ UPADNIE. NASI ZMIADOWCY DONOSZĄ O DZIMNYCH ZBIORNIKACH LAWY, JAKIE POJAWIŁY SIĘ NIEOPODAL. ZNAJDŹCIE JE, GDYŻ MOGĄ KRYĆ W SOBIE SKARBY. ALE POZOSTAŃCIE CZUJNI – NIEBEZPIECZEŃSTWO MOŻE CZYHAĆ WSZĘDZIE!

WARUNEK ZWYCIĘSTWA



STOSY PRZYWOŁANIA

ZNISZCZCIE WSZYSTKICH TRZECH CZEMPIONÓW (PATRZ: NIŻEJ) I PRZEŻYCIE DO KOŃCA RUNDY, W KTÓREJ TO SIĘ STANIE.

WSZYSCY NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE, GDY: KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC LUB GDY JAKIKOLWIEK CZEMPION WEDRZE SIĘ DO KRÓLESTWA.


Z PRZYGOTOWANYCH KART HORD UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.

UMIEŚCIE STOSY PRZYWOŁANIA OBOK PÓL MAPY, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.

WIERZCH STOSU

BOHATEROWIE

DOSTĘPNI SĄ WSZYSCY BOHATEROWIE.

BOHATEROWIE MOGĄ UŻYWAĆ WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI Z SYMBOLEM . W ROZGRYWKACH 1- I 2-OSOBOWYCH KAŻDY BOHATER MOŻE KORZYSTAĆ Z 2 ZDOLNOŚCI. W ROZGRYWKACH 3- I 4-OSOBOWYCH Z 1 ZDOLNOŚCI.

WIEŻE

NIE UŻYWAJCIE WIEŻ 4. POZIOMU (ZOSTAWCIE JE W PUDEŁKU).

DOSTĘPNYCH JEST 6 PODSTAWOWYCH MODYFIKACJI WIEŻ.

1. PRZYGOTOWANIE STOSÓW

HORDY

PRZYGOTUJCIE NASTĘPUJĄCE KARTY HORD ZE WSKAZANYCH FAŁ: JEŚLI W DANEJ FALE I W DANYM KOLORZE JEST WIĘCEJ KART, NIŻ POTRZEBA W DANYM SCENARIUSZU, WYBIERZCIE POTRZEBNĄ LICZBĘ W SPOSÓB LOSOWY.

FALA 0	FALA 1	FALA 2
2x ZIELONA	3x ZIELONA	3x ZIELONA
2x ŻÓŁTA	3x ŻÓŁTA	1x ŻÓŁTA
3x CZERWONA	3x CZERWONA	
FALA 3	FALA S	
1x ZIELONA	2x PUSTE	
1x ŻÓŁTA	3x C1	
1x CZERWONA		



2. PRZYGOTOWANIE MAPY



3. NOWE REGUŁY



ZBIORNIK LAWY

UMIEŚCIE ZBIORNIK LAWY NA WSKAZANYM POLU I POŁOŻCIE NA NIM 2 KRYSZTAŁY.

JEŚLI BOHATER PRZEJDZIE PRZEZ POLE ZE ZBIORNIKIEM LAWY LUB ZAKOŃCZY NA NIM SWÓJ RUCH, WEŹCIE 1 KRYSZTAŁ Z TEGO POLA (JEŚLI JAKIŚ ZOSTAŁ) DO SWOICH ZASOBÓW. KAŻDY BOHATER MOŻE W JEDNEJ SWOJEJ TURZE WZIĄĆ MAKS. 1 KRYSZTAŁ Z KAŻDEGO ZBIORNIKA LAWY.

PO RUCHU HORD KAŻDY BOHATER SĄSIADUJĄCY ZE ZBIORNIKIEM LUB ZNAJDUJĄCY SIĘ NA ZBIORNIKU LAWY DOZNAJE 1 OBRAŻENIA.



OŻYWIENIE KWIATÓW

WYBIERZCIE I ODWRÓCIE 1 ZAKRYTY ŻETON KWIATÓW DOWOLNEGO TYPU NA AKTYWNA STRONĘ. (JEŚLI NIE MA ZAKRYTYCH ŻETONÓW KWIATÓW, NIC SIĘ NIE DZIEJE.)

NA REWERSIE GOBLINA WIDNIEJĄ 2 TAKIE SYMBOLE, WIĘC PRZEPROWADŹCIE OŻYWIENIE KWIATÓW DWUKROTNIE.

NOWI WROGOWIE



PUSTE KARTY HORD

POCZĄWSZY OD SCENARIUSZA 2: W STOSACH PRZYWOŁANIA POJAWIAJĄ SIĘ PUSTE HORDY. GDY ODKRYWACIE TAKĄ KARTĘ PODCZAS PRZYWOŁANIA NOWYCH HORD, NIE UMIESZCZAJCIE JEJ NA MAPIE, TYLKO USUŃCIE Z GRY. NIE DOBIERAJCIE NOWEJ KARTY W JEJ MIEJSCE!



MAGICZNE TARCZE

HORDA Z TYM SYMBOLEM JEST ODPORNA NA OBRAŻENIA OKREŚLONEGO TYPU NADCHODZĄCE Z OKREŚLONEGO KIERUNKU. W PRZYKŁADZIE PO LEWEJ: OBRAŻENIA NADCHODZĄCE Z POLA W KOLUMNIE NA LEWO LUB NA PRAWO OD POLA ZAJMOWANEGO PRZEZ TĘ HORDĘ SĄ BLOKOWANE.

TARCZA CHRONI TYLKO TĘ HORDĘ. NIE BLOKUJE OBRAŻEŃ ZADAWANYCH INNYM HORDOM.

TARCZA NIE BLOKUJE OBRAŻEŃ ZADAWANYCH PRZEZ BOHATERÓW NA KARCIE HORDY.

RZUT DZIDĄ MOŻE DOSIĘGNĄĆ HORDY Z TARCZĄ, JEŚLI NADCHODZI Z INNEJ STRONY.

CZEMPIONI

CZEMPIONI SĄ TRAKTOWANI JAK HORDA. PODEJMUJĄ PRÓBĘ RUCHU, GDY NADEJDZIE ICH KOLEJ.

1. BEZPOŚREDNIO PRZED TYM, JAK CZEMPION MA PODJĄĆ PRÓBĘ RUCHU, ODKRYJCIE WIERZCHNIĄ KARTĘ ZE STOSU CZEMPIONÓW:

JEŚLI NA KARCIE CZEMPIONA NA TACCE WIDOCZNYCH JEST CO NAJMNIEJ TYLE (NIEZAKRYTYCH) SYMBOLI, ILE WSKAZUJE ODKRYTA KARTA, TO CZEMPION PRZEPROWADZA SWÓJ ATAK SPECJALNY. ODRZUĆ DOBRANĄ KARTĘ NA ODKRYTY STOS ODRZUCONYCH KART CZEMPIONÓW, BEZ WZGLĘDU NA TO, CZY CZEMPION PRZEPROWADZIŁ SWÓJ ATAK SPECJALNY.



2. NASTĘPNIE CZEMPION WYKONUJE SWÓJ RUCH (JAK HORDA).

CZEMPION WYKONUJE SWÓJ RUCH BEZ WZGLĘDU NA TO, CZY PRZEPROWADZIŁ ATAK SPECJALNY.

JEŚLI W ROZGRYWCE WYSTĘPUJE KILKU CZEMPIONÓW, KAŻDY Z NICH DOBIERA KARTĘ ZE STOSU, PRÓBUJE PRZEPROWADZIĆ ATAK SPECJALNY, A NASTĘPNIE WYKONUJE RUCH (JAK HORDY, W KOLEJNOŚCI ZALEŻNEJ OD ODLEGŁOŚCI OD BRAMY).

PRZYTOCZONE TU ZASADY DOTYCZĄCE CZEMPIONÓW DOTYCZĄ TAKŻE WSZYSTKICH CZEMPIONÓW, JACY POJAWIĄ SIĘ W PRZYSZŁYCH SCENARIUSZACH.

SPECJALNY ATAK WODZA GOBLINÓW: ROZŁUPYWANIE CZASZEK

USUŃ WSZYSTKICH ŻOŁNIERZY Z TEJ HORDY I SĄSIEDNICH HORD. NASTĘPNIE WSZYSCY BOHATEROWIE NA TEJ I NA SĄSIEDNICH HORDACH DOZNAJĄ 1 OBRAŻENIA.



1 GRACZ:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 2x MILITIA BARRACKS





2 GRACZY:

- 2x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x DWARYEN BOMBARD
- 2x MILITIA BARRACKS



3 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x DWARYEN BOMBARD
- 1x MILITIA BARRACKS



4 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x MILITIA BARRACKS



3

RUMBLE IN THE JUNGLE



ŻELAZNE WYZWANIE

NA KONIEC FAZY RUCHU ALRICA: JEŚLI NA WIDOCZNEJ KARCIE OGNISTEGO PAZURA NIE MA ŻADNYCH ŻETONÓW OBRAŻEŃ, KAŻDY BOHATER ZNAJDUJĄCY SIĘ NA PLANSZY DOZNAJE 1 OBRAŻENIA. ALRIC IGNORUJE WSZELKIE OBRAŻENIA.

ORAZ

FIGURKI (WŁĄCZAJĄC PIASKOWYCH WOJOWNIKÓW) NIE MOGĄ ZAKOŃCZYĆ SWOJEGO RUCHU NA WIDOCZNEJ KARCIE OGNISTEGO PAZURA.

NASZĄ ŻYCIODAJNĄ DŻUNGŁĘ TRAWI Ogień! ALE TO NIE WINA PODPALACZY. W NASZYM KRÓLESTWIE ZALĘGŁO SIĘ WIĘKSZE ZŁO, KTÓRE POSTANOWIŁO ZNISZCZYĆ JEGO PŁUCA. SIŁY SPECJALNE, POD DOWÓDZTWEM ALRICA I JEGO PIASKOWYCH WOJOWNIKÓW, WYRUSZAJĄ O ŚWIECIE, ABY POKONAĆ OGNISTEGO PAZURA, KTÓRY PRZEWODZI ŻYWIŁAKOM MAGMY. ŚMIĄTKOWIE, KTÓRZY DO NICH DOŁĄCZĄ, ZAPISZĄ SIĘ NA ZAWSZE W NASZEJ PAMIĘCI!

WARUNEK ZWYCIĘSTWA



POKONAJCIE WSZYSTKIE 3 KARTY OGNISTEGO PAZURA I PRZEŻYJCIE AŻ DO KOŃCA RUNDY, W KTÓREJ TO SIĘ STANIE.

WSZYSCY NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE, GDY: KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC LUB ZABRAKNIJE KART WE WSZYSTKICH STOSACH PRZYWOŁANIA.

STOSY PRZYWOŁANIA

Z PRZYGOTOWANYCH KART HORD UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.

BOHATEROWIE

DOSTĘPNI SĄ WSZYSCY BOHATEROWIE, Z WYJĄTKIEM ALRICA.

BOHATEROWIE MOGĄ UŻYWAĆ WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI Z SYMBELEM W ROZGRYWKACH 1- I 2-OSOBOWYCH KAŻDY BOHATER MOŻE KORZYSTAĆ Z 2 ZDOLNOŚCI. W ROZGRYWKACH 3- I 4-OSOBOWYCH Z 1 ZDOLNOŚCI.

WIEŻE

Z WIEŻ 4. POZIOMU DOSTĘPNE SĄ: CROSSBOW FORT, ASSASSIN'S GUILD, ARCHMAGE I DWAARP. POZOSTAŁE WIEŻE 4. POZIOMU ZOSTAWCIE W PUDEŁKU.

DOKŁADNE OBJAŚNIENIA DZIAŁANIA WIEŻ ZNAJDZIECIE W SŁOWNICZKU.

DOSTĘPNYCH JEST 6 PODSTAWOWYCH MODYFIKACJI WIEŻ.

1. PRZYGOTOWANIE STOSÓW

HORDY

PRZYGOTUJCIE NASTĘPUJĄCE KARTY HORD ZE WSKAZANYCH FAŁ:



FALA 0	FALA 1	FALA 2	FALA 3	FALA 4	FALA 5
3x ZIELONA	3x ZIELONA	3x ZIELONA	1x ZIELONA	1x ZIELONA	WYDARZENIE A-B
3x ŻÓŁTA	2x ŻÓŁTA	3x ŻÓŁTA	1x ŻÓŁTA	2x ŻÓŁTA	3x PUSTE
3x CZERWONA	1x CZERWONA	3x CZERWONA			3x OGNISTY PAZUR

2. PRZYGOTOWANIE MAPY



ZASOBY
GRACZY:

3x

3x

TAK, W ROZGRYWCIE WYSTĘPUJĄ DWIE BRAMY!



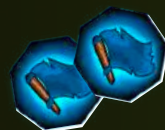
UŁOŻCIE KARTY OGNISTEGO PAZURA W STOSIE (KARTA „1” NA WIERZCHU, A KARTA „3” NA SPODZIE) I UMIEŚCIE TUTAJ.



UMIEŚCIE TUTAJ ŻETON ZŁOTEGO ZBIORNIKA LAWY, A NA NIM 2 ZŁOTA.



UMIEŚCIE 2 ZNACZNIKI CELU NA MAPIE, PO 1 NA KAŻDYM SYMBOLU FLAGI.



NA TYM POLU UMIEŚCIE FIGURKI ALRICA I JEGO 2 PIASKOWYCH WOJOWNIKÓW.

ZOSTAWCIE PLANSZĘ ALRICA W PUDEŁKU.



3. NOWE REGUŁY

KARTY WYDARZEŃ

GDY DOBIERZECIE KARTĘ WYDARZENIA, ROZPATRZCIE JEJ EFEKT, A NASTĘPNIE JĄ ODRZUCIE.

NA KOŃCU INSTRUKCJI ZNAJDZIECIE OPIS WSZYSTKICH KART WYDARZEŃ (STR. 60-61).



BIAŁE UNIWERSALNE MIEJSCA BUDOWY


BIAŁE MIEJSCA BUDOWY NALEŻĄ DO WSZYSTKICH GRACZY. WIĘCEJ GRACZY MOŻE WYBUDOWAĆ WIEŻĘ NA TYM SAMYM BIAŁYM MIEJSCU BUDOWY (PRZY ZACHOWANIU STANDARDOWYCH OGRANICZEŃ BUDOWY). W FAZIE 5. POWRÓT NA RĘKĘ KART WIEŻ I BOHATERÓW, KAŻDA WIEŻA Z BIAŁEGO MIEJSCA BUDOWY MOŻE BYĆ ZABRANA PRZEZ INNEGO GRACZA, BEZ WZGLĘDU NA TO, KTO JĄ WYBUDOWAŁ. W GRZE SOLO NIE MOŻESZ WYBRAĆ I ZABLOKOWAĆ BIAŁYCH MIEJSC BUDOWY (STR. 20).



NOWI WROGOWIE



MAGICZNY WRÓG

WROGOWIE Z SYMBOLEM  I NIEBIESKIM OBRAMOWANIEM MUSZĄ BYĆ ZAKRYWANI ŻETONAMI OBRAŻEŃ MAGICZNYCH (LUB BEZPOŚREDNICH).



FIZYCZNY WRÓG

WROGOWIE Z SYMBOLEM  I ŻÓŁTYM OBRAMOWANIEM MUSZĄ BYĆ ZAKRYWANI ŻETONAMI OBRAŻEŃ FIZYCZNYCH (LUB BEZPOŚREDNICH).



ZADANIE DLA BOHATERA: ALRIC



ALRIC I PIASKOWI WOJOWNICY

WASZYM CELEM W TYM SCENARIUSZU JEST ZNISZCZENIE OGNISTEGO PAZURA. DO SUKCESU NIEZBĘDNA BĘDZIE POMOC ALRICA.

NA POCZĄTKU FAZY 2. ZAGRYWANIE KART WIEŻ I BOHATERÓW MOŻECIE PRZESUNĄĆ ZARÓWNO ALRICA, JAK I KAŻDEGO Z PIASKOWYCH WOJOWNIKÓW O MAKS. 2 POLA. WSZYSCY ONI MAJĄ OCHRONĘ, ALE SAMI Z SIEBIE NIE ZADAJĄ ŻETONÓW OBRAŻEŃ. WCIAŻ JEDNAK MOGĄ ZATRZYMAĆ HORDĘ LUB PRZYCZYNIĆ SIĘ DO JEJ ZNISZCZENIA, ZAKRYWAJĄC SWOJĄ FIGURKĄ WROGÓW.

OGNISTY PAZUR

NIE MOŻECIE ZADAWAĆ OBRAŻEŃ KARTOM OGNISTEGO PAZURA, JEŚLI ALRIC NIE ZAJMUJE POLA ZE ZNACZNIKIEM CELU.

MOŻECIE ATAKOWAĆ TYLKO WIDOCZNĄ (WIERZCHNIĄ) KARTĘ ZE STOSU OGNISTEGO PAZURA. PO ZAKRYCIU WSZYSTKICH KOLOROWYCH PÓL ZNISZCZCIE KARTĘ W FAZIE 3. ZNISZCZENIE HORD. NASTĘPNIE USUŃCIE ZNISZCZONĄ KARTĘ ZE STOSU OGNISTEGO PAZURA, PRZECZYTAJCIE TREŚĆ NA JEJ REWERSIE I USUŃCIE JĄ Z GRY.

OGNISTY PAZUR NIGDY SIĘ NIE PORUSZA. ZADAJE JEDNAK OBRAŻENIA FIGURKOM STOJĄCYM NA JEGO KARCIE, TAK JAK INNE HORDY.



1 GRACZ:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x ADEPT GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x FOOTMEN BARRACKS



2 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x ADEPT GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x MILITIA BARRACKS
- 1x FOOTMEN BARRACKS



3 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x ADEPT GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x FOOTMEN BARRACKS



4 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x ADEPT GUILD
- 1x MILITIA BARRACKS



4

THIS IS HALLOWEEN



ŻELAZNE WYZWANIE

KRÓLESTWO MA TYLKO 1 ZNACZNIK SERCA. JEŚLI JAKIKOLWIEK WRÓG WEDRZE SIĘ DO KRÓLESTWA, PRZEGRYWACIE.

WŚRÓD CHŁOPÓW KRĄŻY OSTATNIO PLOTKA O WYŁANIAJĄCEJ SIĘ Z MGIEŁ POSTACI JACKA O'LANTERN. MIESZKAŃCY WIOSKI PORZUCAJĄ SWE PRACE, A RYBACY UCIEKAJĄ ZNAD ZMĄCONYCH WÓD SPOKOJNYCH DOTĄD STAWÓW. ZAPASY KURCZĄ SIĘ W SZYBKIM TEMPIE. NAJWYŻSZY CZAS UŻYĆ NASZEJ SEKRETNEJ BRONI. CZAS UWOLNIĆ MAGIĘ OGNIĄ!

WARUNEK ZWYCIĘSTWA



STOSY PRZYWOŁANIA

POKONAJCIE WSZYSTKICH 4 CZEMPIONÓW (NIŻEJ) I NIE DOZNAJCIE PORAŻKI AŻ DO KOŃCA RUNDY, W KTÓREJ TO SIĘ STANIE.

WSZYSCY NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE, GDY: KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC LUB ZABRAKNIJE KART W CO NAJMNIEJ 2 STOSACH PRZYWOŁANIA.

Z PRZYGOTOWANYCH KART HORD UTWÓRCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.

BOHATEROWIE

DOSTĘPNI SĄ WSZYSCY BOHATEROWIE.

BOHATEROWIE MOGĄ UŻYWAĆ WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI Z SYMBOLAMI LUB . W ROZGRYWKACH 1- I 2-OSOBOWYCH KAŻDY BOHATER MOŻE KORZYSTAĆ Z 2 ZDOLNOŚCI. W ROZGRYWKACH 3- I 4-OSOBOWYCH Z 1 ZDOLNOŚCI.

WIEŻE

Z WIEŻ 4. POZIOMU DOSTĘPNE SĄ: CROSSBOW FORT, ASSASSIN'S GUILD, ARCHMAGE I DWAARP. POZOSTAŁE WIEŻE 4. POZIOMU ZOSTANCIĘ W PUDEŁKU. DOKŁADNE OBJAŚNIENIA DZIAŁANIA WIEŻ ZNAJDZIECIE W SŁOWNICZKU.

DOSTĘPNYCH JEST 6 PODSTAWOWYCH MODYFIKACJI WIEŻ.

1. PRZYGOTOWANIE STOSÓW

HORDY

PRZYGOTUJCIE NASTĘPUJĄCE KARTY HORD ZE WSKAZANYCH FAL:

FALA 0	FALA 1	FALA 2	FALA 3	FALA 5	FALA S
3x ZIELONA	3x ŻÓŁTA	2x ŻÓŁTA	1x CZERWONA	2x ZIELONA	2x PUSTE
1x ŻÓŁTA	3x CZERWONA			1x ŻÓŁTA	WYDARZENIA A, B
2x CZERWONA				1x CZERWONA	DYNIA x3
					1x C1
					3x C2

WIERZCH STOSU



2. PRZYGOTOWANIE MAPY



ZASOBY GRACZY:

3x  3x 

3. NOWE REGUŁY



OGNISTY KWIAT

GDY AKTYWUJECIE OGNISTY KWIAT, POŁÓŻCIE 1 ŻETON BEZPOŚREDNICH OBRAŹEŃ 1x1 NA KAŻDEJ HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ Z AKTYWOWANYM OGNISTYM KWIATEM.



MĘTNY STAW

BOHATEROWIE NIE MOGĄ PRZECHODZIĆ PRZEZ MĘTNY STAW ANI KOŃCZYĆ NA NIM SWOJEGO RUCHU. JEŚLI NIE ZAZNACZONO INACZEJ, WE WSZYSTKICH SCENARIUSZACH Z MĘTNYCH STAWÓW WYŁANIAJĄ SIĘ MACKI.



MACKI

MACKI WYŁANIAJĄCE SIĘ Z MĘTNYCH STAWÓW BLOKUJĄ MIEJSCA BUDOWY. NIE MOŻECIE BUDOWAĆ WIEŻ NA MIEJSCACH BUDOWY, NA KTÓRYCH SĄ MACKI. JEŚLI MACKI ZNAJDUJĄ SIĘ NA ŻETONIE WIEŻY, NIE MOŻECIE JEJ WZIĄĆ Z POWROTEM W FAZIE 5. POWRÓT NA RĘKĘ KART WIEŻ I BOHATERÓW.

KIEDY BOHATER (ALE NIE PIASKOWY WOJOWNIK) PRZECHODZI PRZEZ POLE Z MACKAMI LUB KOŃCZY NA NIM SWÓJ RUCH, USUNIE TE MACKI Z GRY.

POJAWIANIE SIĘ MACEK NA PLANSZY

W KAŻDEJ RUNDZIE, PO RUCHU HORD, WPROWADŹCIE DO GRY NOWE MACKI. W ROZGRYWKIE 1- I 2-OSOBOWEJ UMIEŚCIE 1 MACKI Z PULI NA MIEJSCU BUDOWY, KTÓRE SĄSIADUJE Z MĘTNYM STAWEM I NA KTÓRYM NIE MA MACEK.

W ROZGRYWKIE 3- I 4-OSOBOWEJ UMIEŚCIE 2 MACKI Z PULI, PO 1 NA 2 RÓŻNYCH MIEJSCACH BUDOWY, Z KTÓRYCH KAŻDE SĄSIADUJE Z MĘTNYMI STAWEM I NA KTÓRYM NIE MA MACEK.

MACKI MOŻNA UMIESZCZAĆ NA MIEJSCACH BUDOWY Z DOWOLNĄ LICZBĄ WIEŻ (WŁĄCZAJĄC O). NAWET JEŚLI W DANEJ RUNDZIE ROZMIEŚCILIŚCIE JUŻ MACKI WYNIKAJĄCE Z WYDARZENIA B, NADAL UMIESZCZACIE NOWE MACKI NA PLANSZY ZGODNIE Z POWYŻSZYMI ZASADAMI.

NA PLANSZY MOŻNA UMIEŚCIĆ TYLKO 4 MACKI. JEŚLI W PULI NIE MA MACEK, ZIGNORUJCIE DOKŁADANIE NOWYCH I NIE PRZESUWAJCIE MACEK BĘDĄCYCH JUŻ NA PLANSZY.

NOWI WROGOWIE



TARCZE FIZYCZNE

W SCENARIUSZU NR 2 SPOTKALIŚCIE TARCZE MAGICZNE. TARCZE FIZYCZNE DZIAŁAJĄ W IDENTYCZNY SPOSÓB, ALE W STOSUNKU DO OBRAŹEŃ FIZYCZNYCH.

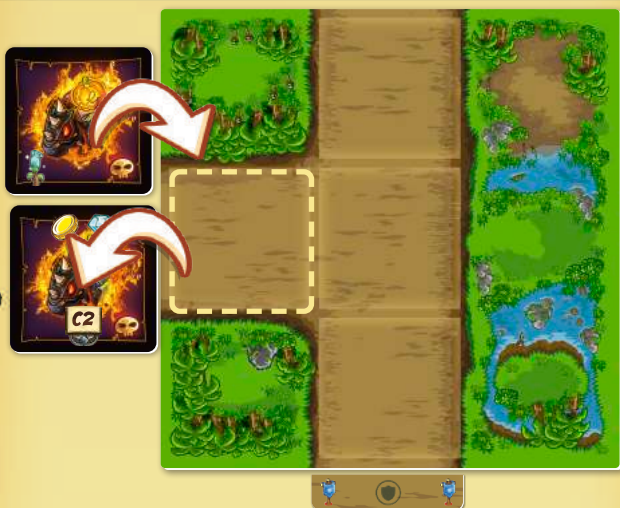
CZEMPION: JACK O'LANTERN

JACK O'LANTERN JEST NOWYM CZEMPIONEM (PATRZ: STR. 28).



SPECJALNY ATAK JACKA O'LANTERN: WZBUDZANIE PRZERAŻENIA

1. USUŃ Z HORDY Z JACKIEM WSZYSTKIE ŻETONY OBRAŻEŃ I ŻOŁNIERZY.
2. WSZYSCY BOHATEROWIE ORAZ PIASKOWI WOJOWNICY NA KARCIE Z JACKIEM DOZNAJĄ 1 OBRAŻENIA I MUSZĄ SIĘ WYCOFAĆ NA SĄSIEDNIE POLE.
3. UMIEŚĆ KARTĘ Z JACKIEM NA WIERZCHU STOSU HORD ZNAJDUJĄCEGO SIĘ OBOK ZNACZNIKA WYDARZEŃ **1** (RAZEM Z TACKĄ, JEŚLI CHCESZ).
4. UMIEŚĆ HORDĘ DYŃ (ODKRYTĄ, NA TACCE, PATRZ: RYSUNEK PONIŻEJ) NA MIEJSCU, KTÓRE WŁAŚNIE OPUŚCIŁA KARTA JACKA, I WYKONAJCIE NIĄ RUCH. (WSZYSTKIE HORDY DYŃ MAJĄ SYMBOL Szybkości, WIĘC NATYCHMIAST PORUSZAJĄ SIĘ 2 RAZY).



5. PRZENIEŚ ZNACZNIK WYDARZENIA DO NASTĘPNEGO STOSU PRZYWOŁAŃ O BEZPOŚREDNIO NIŻSZYM NUMERZE (2→1, 1→4, 4→3, 3→2).



HORDY DYŃ

W GRZE WYSTĘPUJĄ 3 KARTY HORDY DYŃ. SĄ PRZYWOŁYWANE NA PLANSZĘ JEDYNIÉ PO ATAKU JACKA. GDY MACIE UMIEŚCIĆ NA PLANSZY HORDĘ DYŃ, DOBIERZCIE LOSOWO 1 Z NICH. GDY HORDA DYŃ ZOSTANIE POKONANA, WEŹCIE NAGRODĘ I POTASUJCIE JĄ RAZEM Z POZOSTAŁYMI KARTAMI HORDY DYŃ. JEŚLI W PULI NIE MA ŻADNEJ KARTY HORDY DYŃ, A JACK ATAKUJE, PRZENIEŚCIE GO PO PROSTU NA NASTĘPNY STOS PRZYWOŁANIA I NIE UMIESZCZAJCIE NA PLANSZY NOWEJ HORDY DYŃ.



1 GRACZ:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x ADEPT GUILD
- 1x DWARVEN ARTILLERY
- 1x MILITIA BARRACKS





2 GRACZY:

- 2x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x ADEPT GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x MILITIA BARRACKS



3 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN ARTILLERY



4 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x DWARVEN BOMBARD



5

SASHIMI, ANYONE?



ŻELAZNE WYZWANIE

ELORA MUSI WPIERN ZAMROZIĆ ŚRODKOWY MĘTNY STAW.

LEWIATAN NA WOLNOŚCI! NASI LUDZIE GINĄ W OŚLIZGŁYM UŚCISKU JEGO MACEK. NASZĄ JEDYNĄ NADZIEJĄ JEST ELORA WINTERSONG I JEJ LODOWA MAGIA. ELORA ZAMROZI WSZYSTKIE STAWY, ALE MUSIMY DO TEGO CZASU OCHRONIĆ KRÓLESTWO!

WARUNEK ZWYCIĘSTWA



USUŃCIE WSZYSTKIE 3 MĘTNE STAWY I NIE DOZNAJCIE PORAŻKI DO KOŃCA RUNDY, W KTÓREJ TO SIĘ STANIE.

WSZYSTCI NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE, GDY: KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC LUB ZABRAKNIE KART WE WSZYSTKICH STOSACH PRZYWOŁANIA.

WIEŻE

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE WIEŻE.

DOSTĘPNYCH JEST 6 PODSTAWOWYCH MODYFIKACJI WIEŻ.

1. PRZYGOTOWANIE STOSÓW

HORDY

PRZYGOTUJCIE NASTĘPUJĄCE KARTY HORD ZE WSKAZANYCH FAŁ:

FALA 1	FALA 2	FALA 3	FALA 4
2x ZIELONA	1x ZIELONA	1x ZIELONA	
2x ŻÓŁTA	2x ŻÓŁTA		2x ŻÓŁTA
3x CZERWONA	3x CZERWONA		
FALA 5	FALA 6	FALA 5	
2x ŻÓŁTA	1x ZIELONA	WYDARZENIE A	
2x CZERWONA	2x CZERWONA	DYNIA x3	
		1x C2	

BOHATEROWIE

DOSTĘPNI SĄ WSZYSTCI BOHATEROWIE Z WYJĄTKIEM ELORY. NA POZĄTKU GRY UMIEŚCIE ELORĘ WRAZ Z INNYMI BOHATERAMI BIORĄCYMI UDZIAŁ W ROZGRYWKIE OBOK BRAMY.

BOHATEROWIE MOGĄ UŻYWAĆ WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI Z SYMBOLAMI LUB . W ROZGRYWKACH 1- I 2-OSOBOWYCH KAŻDY BOHATER MOŻE KORZYSTAĆ Z 2 ZDOLNOŚCI. W ROZGRYWKACH 3- I 4-OSOBOWYCH Z 1 ZDOLNOŚCI.

STOSY PRZYWOŁANIA

Z PRZYGOTOWANYCH KART HORD UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.



2. PRZYGOTOWANIE MAPY



ZASOBY GRACZY:

3x

3x

3. NOWE REGUŁY

ZADANIE DLA BOHATERA: ELORA



WASZYM CELEM JEST POMOC ELORZE W ZAMROŻENIU MĘTNYCH STAWÓW. ELORA ROZPOCZYNA GRĘ OBOK DOWOLNEJ BRAMY I WYKONUJE RUCH NA POČZĄTKU FAZY 2. ZAGRYWANIE KART WIEŻ I BOHATERÓW. ELORA PORUSZA SIĘ DO 3 PÓL I MOŻE ZAKRYWAĆ WROGÓW TAK JAK INNI BOHATEROWIE. MOŻE TAKŻE USUWAĆ MACKI I AKTYWOWAĆ KWIATY.

W TYM SCENARIUSZU, W PRZECIWIENSTWIE DO INNYCH BOHATERÓW, ELORA MOŻE SKOŃCZYĆ SWÓJ RUCH NA MĘTNYM STAWIE. JEŚLI W FAZIE 3. ZNISZCZENIE HORD ELORA JEST NA ŻETONIE MĘTNEGO STAWU I Z TYM STAWEM NIE SĄSIADUJĄ ŻADNE MACKI, ELORA ZAMRAŻA TEN STAW (USUŃCIE JEGO ŻETON Z GRY). ABY WYGRAĆ, ELORA MUSI USUŃAĆ WSZYSTKIE 3 MĘTNE STAWY.

NOWI WROGOWIE

ZBIOROWE LECZENIE



JEŚLI NA KARCIE HORDY WIDOCZNY JEST CO NAJMNIEJ 1 SYMBOL ZBIOROWEGO LECZENIA, USUŃCIE Z NIEJ ORAZ WSZYSTKICH SĄSIEDNICH HORD WSZYSTKIE ŻETONY OBRAŻEŃ.

JACK O' LANTERN

JACK O' LANTERN DZIAŁA DOKŁADNIE TAK SAMO JAK W POPRZEDNIM SCENARIUSZU. PRZEZ CAŁĄ ROZGRYWKĘ POZOSTAJE NA LEWEJ ŚCIEŻCE, PRZESKAKUJĄC MIĘDZY PUNKTAMI PRZYWOŁANIA 1 I 2.

2 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 2x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 2x MILITIA BARRACKS



3 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x MILITIA BARRACKS



4 GRACZY:

- 1x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x MILITIA BARRACKS



1 GRACZ:

- 1x ARCHER TOWER
- 2x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x MILITIA BARRACKS



PRZED POTASOWANIEM TALII BOSSA USUŃCIE Z NIEJ WSZYSTKIE KARTY Z SYMBOLEM ŻELAZNEGO WYZWANIA.

LEGENDA LEWIATANA JEST WŁAŚNIE PISANA OD NOWA, GDYŻ POTWÓR SIĘ UWOLNIŁ I NA NASZYCH OCZACH DOSŁOWNIE POŻERA KRÓLESTWO! DZIELNI ŻOŁNIERZE! ZBIERZCIE W SOBIE CAŁĄ SWĄ ODWAGĘ I STAWCIE CZOŁO ZAGROŻENIU. PIEŚNI SŁAWIĄCE TĘ BITWĘ BĘDĄ ROZBRZMIWAĆ W KOMNATACH WSZYSTKICH ZAMKÓW LINIREI.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA



STOSY PRZYWOŁANIA

POKONAJCIE LEWIATANA!

WSZYSCY NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE, GDY: KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC LUB ZABRAKNIĘ KART WE WSZYSTKICH STOSACH PRZYWOŁANIA, LUB LEWIATAN WEDRZE SIĘ DO KRÓLESTWA.

Z PRZYGOTOWANYCH KART HORD UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.

BOHATEROWIE

DOSTĘPNI SĄ WSZYSCY BOHATEROWIE.

BOHATEROWIE MOGĄ UŻYWAĆ WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI Z SYMBOLAMI LUB . W ROZGRYWKACH 1- I 2-OSOBOWYCH KAŻDY BOHATER MOŻE KORZYSTAĆ Z 2 ZDOLNOŚCI. W ROZGRYWKACH 3- I 4-OSOBOWYCH Z 1 ZDOLNOŚCI.

WIEŻE

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE WIEŻE.

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE MODYFIKACJE WIEŻ.

1. PRZYGOTOWANIE STOSÓW

HORDY

PRZYGOTUJCIE NASTĘPUJĄCE KARTY HORD ZE WSKAZANYCH FAL:

FALA 0	FALA 1	FALA 2	FALA 3	FALA 4	FALA 5	FALA 6	FALA 5
2x ZIELONA	2x ŻÓŁTA	1x ZIELONA	2x ŻÓŁTA	1x ZIELONA	1x ŻÓŁTA	1x ZIELONA	4x KARTA ŻYCIA LEWIATANA
1x CZERWONA	2x CZERWONA	2x ŻÓŁTA	2x CZERWONA	1x ŻÓŁTA		1x CZERWONA	5x KARTA AKCJI LEWIATANA
		3x CZERWONA		3x CZERWONA			3x PUSTE



2. PRZYGOTOWANIE MAPY



3. NOWE REGUŁY

ZAMROŻONE KWIATY

GDY AKTYWUJECIE ZAMROŻONY KWIAT, NA JEDNEJ WYBRANEJ HORDZIE UMIEŚCIE ŻETON BEZPOŚREDNICH OBRAŻEŃ 1x1 ORAZ ZNACZNIK TOTEMU. ZNACZNIK TOTEMU DEZAKTYWUJE TARCZE I ZDOLNOŚCI ZBIOROWEGO LECZENIA NA CZAS TRWANIA JEDNEJ RUNDY (USUŃCIE GO PO RUCHU HORD).

NOWE MODYFIKACJE WIEŻ

GDY TA WIEŻA ZOSTAJE PRZEKAZANA I ULEPSZONA, BOHATER, KTÓRY JĄ OTRZYMAŁ, MOŻE ODPOCZAĆ BEZ POŚWIĘCANIA NA TO SWOJEJ TURY. (ULEPSZENIE WIEŻY JEST WARUNKIEM KONIECZNYM).

POLA Z WODĄ

KAŻDY BOHATER MOŻE PRZECHODZIĆ PRZEZ POLA Z WODĄ, ALE NIE MOŻE NA NICH ZAKOŃCZYĆ SWOJEGO RUCHU.

GDY TA WIEŻA ZOSTAJE PRZEKAZANA I ULEPSZONA, WEŻ 2 KRYSZTAŁY I 1 ZŁOTO. (ULEPSZENIE WIEŻY JEST WARUNKIEM KONIECZNYM).

MACKI

W TYM SCENARIUSZU NIE WYSTĘPUJĄ MĘTNE STAWY, WIĘC MACKI NIE WYŁANIAJĄ SIĘ Z NICH. W ZAMIAN, POJAWIAJĄ SIĘ NA PLANSZY WSKUTEK ATAKÓW LEWIATANA (PATRZ: NIŻEJ). PO UMIESZCZENIU NA PLANSZY MACKI DZIAŁAJĄ TAK SAMO JAK W POPRZEDNICH SCENARIUSZACH (BLOKUJĄ BUDOWANIE WIEŻ I ZABIERANIE ICH Z POWROTEM NA RĘKĘ, A BOHATEROWIE MOGĄ WCHODZIĆ NA ICH POLA I PRZEZ NIE PRZECHODZIĆ ORAZ JE USUWAĆ).

GDY TA WIEŻA ZOSTANIE ZAGRANA, ZAPŁAĆ 1 KRYSZTAŁ, ABY PO PRZEPROWADZONYM ATAKU ZABRAĆ JĄ Z POWROTEM. MOŻESZ ZAGRAĆ TĘ WIEŻĘ PONOWNIE W TEJ RUNDZIE.

GDY TA WIEŻA ZOSTANIE ZAGRANA NA POLE Z KWIATEM, OŻYŃ GO.

NOWI WROGOWIE




LEWIATAN

W TYM SCENARIUSZU SPOTKACIE BOSSA - LEWIATAN. NA MAPIE JEST ON REPREZENTOWANY PRZEZ FIGURKĘ. LEWIATAN PORUSZA SIĘ I ATAKUJE INACZĘJ NIŻ POZOSTALI WROGOWIE.

PRZYGOTOWANIE

PRZED ROZGRYWKĄ PRZYGOTUJECIE STOS ŻYCIA LEWIATANA SKŁADAJĄCY SIĘ Z 4 KART ŻYCIA LEWIATANA (OZNACZONYCH CYFERKAMI W LEWYM DOLNYM ROGU). UŁOŻCIE KARTY W KOLEJNOŚCI, Z KARTĄ NUMER 4 NA SPODZIE I KARTĄ NUMER 1 NA WIERZCHU I POŁOŻCIE STOS W POBLIŻU MAPY.

5 KART LEWIATANA BEZ CYFEREK I SIATKI PÓL TO KARTY AKCJI LEWIATANA. ODŁOŻCIE KARTY Z SYMBELEM  NA STOS ODRZUCONYCH KART LEWIATANA, A POZOSTAŁE KARTY AKCJI POTASUJECIE I POŁOŻCIE W OBSZARZE GRY. STANOWIĄ ONE STOS AKCJI LEWIATANA.

ATAK NA LEWIATANA

ATAKUJĄC LEWIATANA, WASZYM CELEM JEST JEGO FIGURKA, ALE ŻETONY OBRAŻEŃ NALEŻY KŁAŚĆ NA WIERZCHNIEJ KARCIE JEGO STOSU ŻYCIA. ABY POKONAĆ KARTĘ LEWIATANA, MUSICIE ZAKRYĆ WSZYSTKIE POLA Z WIZERUNKIEM LEWIATANA. JEŚLI W FAZIE 3. ZNISZCZENIE HORD WSZYSTKIE TAKIE POLA NA KARCIE ŻYCIA LEWIATANA SĄ ZAKRYTE, USUNĀCIE Z NIEJ ŻETONY OBRAŻEŃ, ODWRÓCIE NA DRUGĄ STRONĘ I ODCZYTAJCIE ZAPISANE NA REWERSIE DALSZE INSTRUKCJE.

JAKO ŻE LEWIATAN STAŁE PRZEBYWA W WODZIE, NA JEGO KARTACH NIE MOŻECIE KŁAŚĆ ŻADNYCH FIGUREK (BOHATERÓW, ŻOŁNIERZY, PIASKOWYCH WOJOWNIKÓW ITP.).

AKTYWACJA LEWIATANA

LEWIATAN PODEJMUJE DZIAŁANIE W FAZIE 4. RUCH HORD, PRZED RUCHEM JAKIKOLWIEK INNYCH HORD. DOBIERZCIE PIERWSZĄ KARTĘ ZE STOSU AKCJI LEWIATANA I PRZEPROWADZCIE OBIE AKCJE W KOLEJNOŚCI: NAJPIERW LEWĄ GÓRNĄ, POTEM PRAWĄ DOLNĄ. NASTĘPNIE PRZESUŃCIE LEWIATANA O 1 POLE W DÓŁ PRZEZ WODĘ I ODRZUCIE WYKORZYSTANĄ KARTĘ AKCJI.

JEŚLI STOS AKCJI LEWIATANA JEST PUSTY, POTASUJECIE WSZYSTKIE KARTY ODRZUCONE I UFORMUJECIE NOWY STOS.

ABY WYGRAĆ W TYM SCENARIUSZU, MUSICIE POKONAĆ LEWIATANA 4 RAZY. JEŚLI POTWOROWI UDA SIĘ PRZESUNĄĆ PONIŻEJ DOLNEJ KRAWĘDZI PLANSZY, WDZIERA SIĘ DO KRÓLESTWA I PRZEGRYWACIE!



KĄDZE MACKI NISZCZĄ WIEŻĘ, NA KTÓREJ SIĘ ZNAJDUJĄ ALBO LEŻĄCĄ NA SĄSIEDNIM POLU. ODŁOŻCIE ZNISZCZONE WIEŻE DO PULI. JEŚLI ISTNIEJE KILKA MOŻLIWYCH CELÓW, ZNISZCZCIE WIEŻĘ NA POLU Z MACKAMI (JEŚLI TAKA JEST), A NIE WIEŻĘ NA SĄSIEDNIM POLU. KĄDZE MACKI MOGĄ ZNISZCZYĆ TYLKO 1 WIEŻĘ. JEŚLI JEDNAK KILKA MACEK MOŻE ZNISZCZYĆ TĘ SAMĄ WIEŻĘ LUB RÓŻNE, MUSZĄ NISZCZYĆ RÓŻNE WIEŻE, ABY ZNISZCZYĆ ICH JAK NAJWIĘCEJ.



ROZDZIELCIE WSKAZANĄ LICZBĘ MACEK (TUTAJ: 2) POMIĘDZY MIEJSCA BUDOWY SĄSIADUJĄCE Z LEWIATANEM.



ZADAJCIE 1 OBRAŻENIE KĄDZEMU BOHATEROWI, KTÓRY SĄSIADUJE Z MACKAMI.



1 GRACZ:

- 1x ARCHER TOWER
- 2x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN ARTILLERY
- 1x MILITIA BARRACKS





2 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 2x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x DWARVEN ARTILLERY
- 1x MILITIA BARRACKS



3 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN ARTILLERY
- 1x MILITIA BARRACKS



TUTAJ DODAJCIE
PŁYTKĘ A14.



4 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD



7

THEY CAME FROM BELOW



ŻELAZNE WYZWANIE

NIE UMIESZCZAJCIE NA PLANSZY STARTOWEGO USKOKU. USKOKÓW NIE MOŻNA USUWAĆ Z PLANSZY.

BITWA BYĆ MOŻE SIĘ SKOŃCZYŁA, ALE WOJNA TRWA NADAL. GDY WODY POWOLI SIĘ USPOKAJAJĄ, ZACZYNA TRZĄŚĆ SIĘ ZIEMIA. CZEMPIONI CIENIA I ICH LOJALNE WIEWERNY PRZYBYLI, ABY STANĄĆ DO WALKI Z NASZYMI ODDZIAŁAMI. MUSIMY BRONIĆ TEJ ZIEMI, GDYŻ JEST TO ZIEMIA NASZYCH PRZODKÓW.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA



POKONAJCIE WSZYSTKICH CZEMPIONÓW CIENIA!

WSZYSCY NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE, GDY: KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC LUB ZABRAKNIE KART WE WSZYSTKICH STOSACH PRZYWOŁANIA, LUB CHOĆ JEDEN CZEMPION CIENIA WEDRZE SIĘ DO KRÓLESTWA.

BOHATEROWIE

DOSTĘPNI SĄ WSZYSCY BOHATEROWIE.

BOHATEROWIE MOGĄ UŻYWAĆ WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI Z SYMBOLAMI LUB . W ROZGRYWKACH 1- I 2-OSOBOWYCH KAŻDY BOHATER MOŻE KORZYSTAĆ Z 2 ZDOLNOŚCI. W ROZGRYWKACH 3- I 4-OSOBOWYCH Z 1 ZDOLNOŚCI.

WIEŻE

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE WIEŻE.

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE MODYFIKACJE WIEŻ.

STOSY PRZYWOŁANIA

Z PRZYGOTOWANYCH KART HORD UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.

WIERZCH STOSU

Spód stosu

1. PRZYGOTOWANIE STOSÓW

HORDY

PRZYGOTUJCIE NASTĘPUJĄCE KARTY HORD ZE WSKAZANYCH FAŁ:

FALA 0	FALA 1	FALA 2	FALA 3
1x ZIELONA	2x ZIELONA	1x ZIELONA	2x CZERWONA
1x ŻÓŁTA	1x CZERWONA	3x CZERWONA	
FALA 6	FALA 7	FALA 5	
1x ŻÓŁTA	3x ŻÓŁTA	3x C3	
2x CZERWONA	3x CZERWONA	1x PUSTA	
		WYDARZENIE A	

2. PRZYGOTOWANIE MAPY

ZASOBY GRACZY:

- 3x
- 3x

WAGA! HORDY POJAWIAJĄ SIĘ PRZY PUNKCIE PRZYWOŁANIA NUMER 4 DOPIERO NA PÓŹNIEJSZYM ETAPIE SCENARIUSZA.

3. NOWE REGUŁY

USKOK

USKOKI SĄ NOWYM ELEMENTEM KRAJOBRAZU. UMIESZCZA SIĘ JE NA ŚCIEŻCE. WSZYSTKIE HORDY PORUSZAJĄCE SIĘ PO ŚCIEŻCE PRZESKAKUJĄ USKOKI.



DUŻY
USKOK

GDY BOHATER WEJDZIE NA POLE Z DUŻYM USKOKIEM, OBRÓCIĆIE USKOK NA DRUGĄ STRONĘ (MAŁEGO USKOKU).

GDY BOHATER WEJDZIE NA POLE Z MAŁYM USKOKIEM, USUŃCIE TEN USKOK Z GRY.

BOHATEROWIE NIE MOGĄ SIĘ WYCOFYWAĆ NA POLA Z USKOKAMI.



MAŁY
USKOK

NOWI WROGOWIE



LATAJĄCE HORDY

GDY LATAJĄCA HORDA MA WYKONAĆ RUCH (WLICZAJĄC PRZYWOŁANIE), USUŃCIE Z NIEJ WSZYSTKICH ŻOŁNIERZY, A WSZYSCY BOHATEROWIE ZNAJDUJĄCY SIĘ NA NIEJ WYCOFUJĄ SIĘ. NIE DOZNAJĄ PRZY TYM OBRAŻEŃ. NASTĘPNIE HORDA

PORUSZA SIĘ NORMALNIE W STRONĘ BRAMY, PRZESKAKUJĄC INNE LATAJĄCE HORDY. MOŻE SIĘ JEDNAK ZATRZYMAĆ NA TYM SAMYM POLU CO NIELATAJĄCA HORDA (BOHATEROWIE MUSZĄ SIĘ Z NIEJ WYCOFAĆ). NIE USUWAJ PRZY TYM ŻADNYCH ŻETONÓW OBRAŻEŃ. GDY LATAJĄCA HORDA PORUSZY SIĘ I ODKRYJE LEŻĄCĄ POD NIĄ NIELATAJĄCĄ HORDĘ, TA DRUGA PORUSZA SIĘ NORMALNIE W TEJ TURZE (BYĆ MOŻE ZMUSZONA PRZESKOCZYĆ TĘ LATAJĄCĄ HORDĘ).

JEŚLI LATAJĄCA HORDA, KTÓRA LEŻAŁA NA INNEJ HORDZIE, ZOSTANIE ZNISZCZONA, LEŻĄCY NA NIEJ BOHATEROWIE MUSZĄ SIĘ WYCOFAĆ.

NIEKTÓRE POLA NA KARCIE LATAJĄCEJ HORDY OPATRZONE SĄ TYM SYMBOLEM. TYCH PÓL NIE MOŻECIE ZAKRYWAĆ ANI ŻETONAMI OBRAŻEŃ, ANI BOHATERAMI.



SPECJALNY ATAK CZEMPIONA CIENIA: POŻARCI

USUŃ WSZYSTKICH ŻOŁNIERZY I BOHATERÓW Z KARTY CZEMPIONA CIENIA (BOHATEROWIE WYCOFUJĄ SIĘ, NIE DOZNAJĄC OBRAŻEŃ).

PO RUCHU CZEMPIONA CIENIA POŁOŻ ŻETON USKOKU (STRONĄ Z DUŻYM USKOKIEM KU GÓRZE) NA POLU, KTÓRE OPUŚCIŁ. JEŚLI W PULI ZABRAKŁO ŻETONÓW USKOKÓW, KRÓLESTWO TRACI 1 SERCE.

1 GRACZ:

- 1X ARCHER TOWER
- 1X MAGE GUILD
- 1X DWARVEN ARTILLERY
- 1X MILITIA BARRACKS



2 GRACZY:

- 2X ARCHER TOWER
- 2X MAGE GUILD
- 1X DWARVEN ARTILLERY
- 1X MILITIA BARRACKS



3 GRACZY:

- 1X ARCHER TOWER
- 1X MAGE GUILD
- 1X DWARVEN ARTILLERY
- 1X MILITIA BARRACKS



4 GRACZY:

- 1X ARCHER TOWER
- 1X MAGE GUILD
- 1X DWARVEN ARTILLERY





W WOJNIE NIE CHODZI TYLKO O WALKĘ. W WOJNIE CHODZI O POZOSTANIE CZŁOWIEKIEM. I BIADA TYM, KTÓRZY O TYM ZAPOMNĄ! PRAWEM KAŻDEGO CZŁOWIEKA JEST BYCIE WOLNYM PO ŚMIERCI. NASI POKONANI TOWARZYSZE ZOSTALI POZBAWIENI TEGO PRAWA. SPĘTANI MIĘDZY DWOMA ŚWIATAMI, OCZEKUJĄ NASZEJ POMOCY. MUSIMY INTERWENIOWAĆ! POMÓŻMY DIERDRE W JEJ MISJI OCALENIA ZAGUBIONYCH DUSZ.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA



NIE DOZNAJCIE PORAŻKI PRZEZ 6 RUND I USUNIĘCIE WSZYSTKIE ZNACZNIKI WYDARZEŃ.

WSZYSCY NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE, GDY: KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC LUB ZABRAKNIJE KART WE WSZYSTKICH STOSACH PRZYWOŁANIA.

ROZGRYWKA TRWA 6 RUND (DO OPRÓŻNIENIA WSZYSTKICH STOSÓW PRZYWOŁANIA). CZYLI, JEŚLI PO FAZIE 1. W STOSACH NIE MA JUŻ KART HORD, WYGRYWACIE NA KONIEC BIEŻĄCEJ RUNDY, JEŚLI W GRZE NIE POZOSTAŁY JUŻ ŻADNE ŻETONY . JEŚLI KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE SERCA LUB JEŚLI PRZED KOŃCEM 6. RUNDY NIE USUNIECIE WSZYSTKICH ZNACZNIKÓW , PRZEGRYWACIE.

BOHATEROWIE

NA POCZĄTKU GRY KAŻDY GRACZ MOŻE WYBRAĆ DOWOLNEGO BOHATERA (Z WYJĄTKIEM DIERDRE). UMIEŚCICIE DIERDRE ORAZ BOHATERÓW WYBRANYCH PRZEZ GRACZY OBOK BRAMY.

BOHATEROWIE MOGĄ UŻYWAĆ WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI Z SYMBOLAMI LUB . W ROZGRYWKACH 1- I 2- OSOBOWYCH KAŻDY BOHATER MOŻE KORZYSTAĆ Z 2 ZDOLNOŚCI. W ROZGRYWKACH 3- I 4- OSOBOWYCH Z 1 ZDOLNOŚCI.

WIEŻE

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE WIEŻE.

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE MODYFIKACJE WIEŻ.

1. PRZYGOTOWANIE STOSÓW

HORDY

PRZYGOTUJCIE NASTĘPUJĄCE KARTY HORD ZE WSKAZANYCH FAL:

FALA 1	FALA 2	FALA 4	FALA 5
2x ŻÓŁTA	1x ŻÓŁTA	1x ZIELONA	1x ZIELONA
2x CZERWONA		1x ŻÓŁTA	2x CZERWONA
FALA 6	FALA 7	FALA 8	FALA 9
1x ZIELONA	3x ŻÓŁTA	2x ZIELONA	1x CI
1x ŻÓŁTA	1x CZERWONA	2x ŻÓŁTA	
		2x CZERWONA	

STOSY PRZYWOŁANIA

Z PRZYGOTOWANYCH KART HORD UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.



2. PRZYGOTOWANIE MAPY

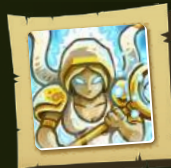


3. NOWE REGUŁY

ROZGRYWKA NA OSOBNYCH MAPACH:

- MAPY NADZIEMIA ORAZ PODZIEMIA NALEŻY UŁOŻYĆ OSOBNO.
- BOHATEROWIE NIEBĘDĄCY W GRZE MOGĄ WYKORZYSTAĆ SWÓJ PIERWSZY PUNKT RUCHU, ABY WEJŚĆ NA DOWOLNĄ Z DWÓCH MAP.
- GRACZE MOGĄ BUDOWAĆ WIEŻE NA OBU MAPACH.
- EFEKTY KWIATÓW MOGĄ ZACHODZIĆ ZARÓWNO NA JEDNEJ, JAK I NA DRUGIEJ MAPIE.
- BOHATEROWIE MOGĄ PRZECHODZIĆ MIĘDZY MAPAMI W RAMACH SWOJEJ AKCJI (ZAMIAST ATAKU LUB ODPOCZYNKU). NA NOWEJ MAPIE POJAWIAJĄ SIĘ NA JEDNYM Z 3 PÓL SĄSIADUJĄCYCH Z BRAMĄ.

ZADANIE DLA BOHATERA: DIERDRE



DIERDRE ROZPOCZYNA GRĘ OBOK BRAMY WYBRANEJ MAPY I WYKONUJE RUCH NA POČZĄTKU FAZY 2. ZAGRYWANIE KART WIEŻ I BOHATERÓW. W PIERWSZEJ RUNDZIE TELEPORTUJECIE DIERDRE NA DOWOLNE POLE TEJ MAPY.

W PÓŹNIEJSZYCH RUNDACH, W KAŻDEJ RUNDZIE TELEPORTUJECIE JĄ NA DOWOLNE DOSTĘPNE POLE NA DRUGIEJ MAPIE. JEŚLI DIERDRE STAŁA NA POLU Z INNYM BOHATEREM, TO TEN BOHATER TAKŻE SIĘ TELEPORTUJE. PODOBNIIE JAK INNI BOHATEROWIE, DIERDRE MOŻE ZAKRYWAĆ WROGÓW I AKTYWOWAĆ KWIATY.

WSZYSTKIE 3 ZNACZNIKI WYDARZEŃ LEŻĄ NA TYCH SAMYCH POLACH (❗) NA OBU MAPACH.

JEŚLI NA KONIEC FAZY 2. DIERDRE STOI NA ZNACZNIKU WYDARZENIA, USUŃCIE GO. GDY DIERDRE USUWA ZNACZNIK, A NA ANALOGICZNYM POLU NA DRUGIEJ MAPIE STOI BOHATER, MOŻECIE USUŃAĆ TAKŻE ZNACZNIK SPOD TEGO BOHATERA.

ZA KAŻDYM RAZEM, GDY USUWACIE ZNACZNIK WYDARZENIA, UMIEŚCIE NA TYM POLU ŻETON KWIATU: ALBO

NOWI WROGOWIE



ZWINNE HORDY

NA ZWINNYCH HORDACH NIE MOŻECIE UMIESZCZAĆ ŻETONÓW OBRAŃEN, JEŚLI NIE MA NA NICH ŻADNEGO ŻOŁNIERZA LUB BOHATERA.

CZARNE POLA ZWINNYCH HORD NIE MOGĄ BYĆ ZAKRYWANE PRZEZ ŻETONY OBRAŃEN ANI BOHATERÓW.

KWIAT ZIEMI

GDY KWIATY ZIEMI ZOSTAJĄ AKTYWOWANE, WYBIERZCIE JEDNEGO BOHATERA, KTÓRY OTRZYMA OCHRONĘ DO KOŃCA TEJ RUNDY.



1 GRACZ:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 2x MILITIA BARRACKS



2 GRACZY:

- 2x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 2x MILITIA BARRACKS





3 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x MILITIA BARRACKS



4 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x MILITIA BARRACKS





STAWILIŚMY CZOŁO PŁOMIENIOM, ZWALCZYLIŚMY WODĘ I USPOKOILIŚMY ZIEMIĘ. DZIŚ, NASZYM WROGIEM JEST WIATR! NA HORYZONCIE POJAWIŁ SIĘ POTĘŻNY CYKLON, A W NIM NOWE LEGIONY ŻYWOŁAKÓW. LECZ SOJUSZ LUDZI Z MAŁPAMI JEST SILNY. SAITAM, BÓG MAŁP, KIEDYŚ JUŻ UJARZMIŁ WIATR. PÓJDŹMY W ŚLADY NASZYCH BRACI PO ZWYCIĘSTWO!

WARUNEK ZWYCIĘSTWA



NIE DOZNAJCIE PORAŻKI DO MOMENTU UKOŃCZENIA WYPRAWY SAITAMA.

WSZYSCY NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE, GDY: KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC LUB ZABRAKNIĘ KART WE WSZYSTKICH STOSACH PRZYWOŁANIA.

BOHATEROWIE

NA POCZĄTKU GRY KAŻDY GRACZ MOŻE WYBRAĆ DOWOLNEGO BOHATERA (Z WYJĄTKIEM SAITAMA).

BOHATEROWIE MOGĄ UŻYWAĆ WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI Z SYMBOLAMI LUB . W ROZGRYWKACH 1- I 2-OSOBOWYCH KAŻDY BOHATER MOŻE KORZYSTAĆ Z 2 ZDOLNOŚCI. W ROZGRYWKACH 3- I 4-OSOBOWYCH Z 1 ZDOLNOŚCI.

WIEŻE

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE WIEŻE.

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE MODYFIKACJE WIEŻ.

1. PRZYGOTOWANIE STOSÓW

HORDY

PRZYGOTUJCIĘ NASTĘPUJĄCE KARTY HORD ZE WSKAZANYCH FAL:

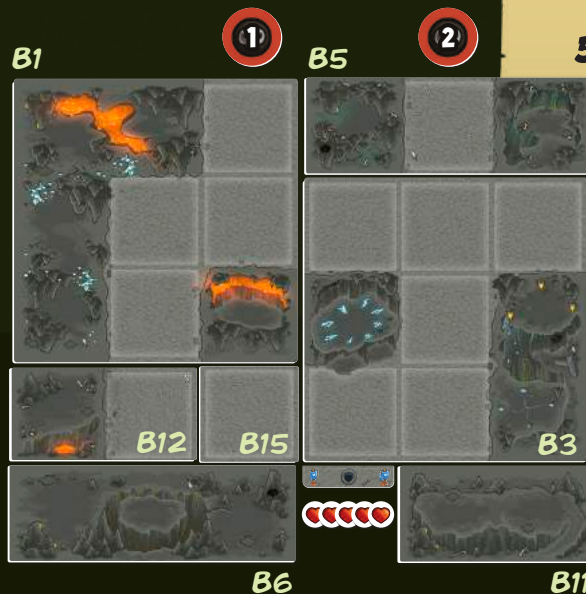
FALA 0	FALA 1	FALA 2	FALA 3
2x CZERWONA	3x ZIELONA	3x ZIELONA	1x CZERWONA
	1x CZERWONA	2x ŻÓŁTA	
		2x CZERWONA	
FALA 6	FALA 7	FALA 8	FALA 5
1x CZERWONA	3x ŻÓŁTA	1x ŻÓŁTA	2x C3
	2x CZERWONA	1x CZERWONA	2x PUSTE
			WYDARZENIA A, B, C

STOSY PRZYWOŁANIA

Z PRZYGOTOWANYCH KART HORD UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.



2. PRZYGOTOWANIE MAPY



3. NOWE REGUŁY

ZABLOKOWANA ŚCIEŻKA

W TYM SCENARIUSZU ANI BOHATEROWIE, ANI HORDY NIE MOGĄ WCHODZIĆ NA POLA MĘTNYCH STAWÓW. HORDY ZAWSZE WYBIERAJĄ AKTUALNIE NAJKRÓTSZĄ DOSTĘPNĄ ŚCIEŻKĘ PROWADZĄCĄ DO BRAMY. LATAJĄCA HORDA MOŻE PRZESUNĄĆ SIĘ NA NIELATAJĄCĄ HORDĘ, ALE NIE NA MĘTNY STAW. W TYM SCENARIUSZU NIE WYSTĘPUJĄ MACKI.

CYKLON

PO RUCHU HORD PRZYWOŁAJCIE HORDĘ Z WIERZCHU STOSU PRZYWOŁANIA ZNAJDUJĄCEGO SIĘ OBOK CYKLONU. NASTĘPNIE PRZESUNĀCIE CYKLON – POŁOŻCIE JEGO ŻETON OBOK KOLEJNEGO PUNKTU PRZYWOŁANIA (CZ 1 NA 2, Z 2 NA 3 I Z 3 NA 1).

ZADANIE DLA BOHATERA: SAITAM

WASZYM CELEM W TYM SCENARIUSZU JEST POMÓC SAITAMOWI ZAKOŃCZYĆ BURZĘ. SAITAM ROZPOCZYNA GRĘ NA POLU ŚCIEŻKI OBOK BRAMY I WYKONUJE RUCH NA POZĄTKU FAZY 2. ZAGRYWANIE KART WIEŻ I BOHATERÓW. SAITAM PORUSZA SIĘ DO 3 PÓL I MOŻE ZAKRYWAĆ WROGÓW TAK JAK INNI BOHATEROWIE. MOŻE AKTYWOWAĆ KWIATY I ZAMYKAĆ USKOKI.

ZA KAŻDYM RAZEM, GDY SAITAM MA DOZNAĆ OBRAZEŃ, USUNIĘCIE W ZAMIAN 1 SERCE Z KRÓLESTWA ZA KAŻDE OBRAŻENIE, JAKIE MIAŁBY OTRZYMAĆ. W TYM SCENARIUSZU SAITAM NIGDY NIE ZOSTAJE USUNIĘTY Z PLANSZY. ZA KAŻDYM RAZEM, GDY SAITAM WCHODZI NA POLE Z FLAGĄ, PRZENIEŚCIE JĄ NA WIERZCH STOSU WYDARZEŃ. WYGRYWACIE, JEŚLI NIE DOZNACIE PORAŻKI DO KOŃCA RUNDY, W KTÓREJ ZOSTANIE ODKRYTE WYDARZENIE B (PATRZ: NIŻEJ).

STOS WYDARZEŃ

PO PRZYWOŁANIU HORD, JEŚLI NA STOSIE WYDARZEŃ ZNAJDUJĄ SIĘ 3 FLAGI, USUNIĘCIE JE I DOBIERZCIE WIERZCHNIĄ KARTĘ. W PRZECIWNYM RAZIE, NIE DOBIERAJCIE KARTY WYDARZENIA W TEJ RUNDZIE.

1 GRACZ:

1x ARCHER TOWER
2x MAGE GUILD
2x MILITIA BARRACKS



STOS
WYDARZEŃ

2 GRACZY:

2x ARCHER TOWER
2x MAGE GUILD
2x MILITIA BARRACKS



STOS
WYDARZEŃ

3 GRACZY:

1x ARCHER TOWER
1x MAGE GUILD
1x MILITIA BARRACKS



STOS
WYDARZEŃ

4 GRACZY:

1x MAGE GUILD
1x MILITIA BARRACKS



STOS
WYDARZEŃ



ŻELAZNE WYZWANIE

BRUXA NIE MOŻE ZATRZYMYWAĆ SIĘ NA KARTACH HORD.

NIEBO POCIEMNIAŁO OD GRADU STRZAŁ. HORDY STRZELCÓW DZIESIĄTKUJĄ NASZE ODDZIAŁY. MARTWI POWSTAJĄ Z POLA WALKI, SIEJĄC PANIKĘ WŚRÓD NASZYCH LUDZI. W KOŃCU NADSZEDŁ CZAS, BY WYPOWIEDZIEĆ STRASZLIWE SŁOWA MROCNIEGO RYTUAŁU, KTÓRY POMOŻE NAM PRZECIWSZTAWIĆ SIĘ SAMEMU ANUBISOWI, KTÓRY POWSTAŁ PRZECIWNKO NAM. W TYCH CZASACH MUSIMY PRZYJĄĆ NOWĄ NATURĘ RZECZY. TYLKO RYTUAŁY BRUXY MOGĄ POWSTRZYMAĆ ZŁO W CZYSTEJ POSTACI...

WARUNEK ZWYCIĘSTWA



ODPRACIE 3 RYTUAŁY BRUXY.

WSZYSCY NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE, GDY: KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC LUB ZABRAKNIÉ KART WE WSZYSTKICH STOSACH PRZYWOŁANIA.

BOHATEROWIE

NA POCZĄTKU GRY KAŻDY GRACZ MOŻE WYBRAĆ DOWOLNEGO BOHATERA (Z WYJĄTKIEM BRUXY).

BOHATEROWIE MOGĄ UŻYWAĆ WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI Z SYMBOLAMI LUB . W ROZGRYWKACH 1- I 2-OSOBOWYCH KAŻDY BOHATER MOŻE KORZYSTAĆ Z 2 ZDOLNOŚCI. W ROZGRYWKACH 3- I 4-OSOBOWYCH Z 1 ZDOLNOŚCI.

WIEŻE

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE WIEŻE.

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE MODYFIKACJE WIEŻ.

1. PRZYGOTOWANIE STOSÓW

HORDY

PRZYGOTUJĄCE NASTĘPUJĄCE KARTY HORD ZE WSKAZANYCH FAL:

FALA 0	FALA 1	FALA 2	FALA 3
1x ZIELONA	1x CZERWONA	1x ZIELONA	1x ŻÓŁTA
1x ŻÓŁTA		2x CZERWONA	
2x CZERWONA			
FALA 4	FALA 6	FALA 7	FALA 8
1x ZIELONA	1x ZIELONA	3x ŻÓŁTA	1x ZIELONA
1x CZERWONA	2x ŻÓŁTA	3x CZERWONA	2x CZERWONA
	2x CZERWONA		
FALA 9	FALA 5		
2x ZIELONA	1x PUSTE		
2x ŻÓŁTA	WYDARZENIE A		
2x CZERWONA	3x C3		
	3x C4		

STOSY PRZYWOŁANIA

Z PRZYGOTOWANYCH KART HORD UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.



ZASOBY GRACZY:

5x
 3x

2. PRZYGOTOWANIE MAPY



3. NOWE REGUŁY

ZADANIE DLA BOHATERA: BRUXA



BRUXA ROZPOCZYNA GRĘ OBOK WYBRANEJ BRAMY I WYKONUJE RUCH NA POČĄTKU FAZY 2. ZAGRYWANIE KART WIEŻ I BOHATERÓW. BRUXA PORUSZA SIĘ DO 3 PÓL I MOŻE ZAKRYWAĆ WROGÓW TAK JAK INNI BOHATEROWIE. MOŻE AKTYWOWAĆ KWIATY I ZAMYKAĆ USKOKI.

ZA KAŻDYM RAZEM, GDY BRUXA MA DOZNAĆ OBRAŻEŃ, USUNIĘCIE W ZAMIAN 1 SERCE Z KRÓLESTWA ZA KAŻDE OBRAŻENIE, JAKIE MIAŁABY OTRZYMAĆ. W TYM SCENARIUSZU BRUXA NIGDY NIE ZOSTAJE USUNIĘTA Z PLANSZY.

ODPRAWIENIE RYTUAŁU

GDY BRUXA STOI NA KARCIE NISZCZONEJ HORDY LUB Z NIĄ SĄSIADUJE, ZDOBYWA CZASZKI. KŁADZIE JE NA KARCIE BRUXY. POZA TYM BRUXA NIE ATAKUJE ANI NIE ZADAJE ŻADNYCH OBRAŻEŃ.

BRUXA DYSPONUJE DODATKOWĄ ZDOLNOŚCIĄ: MOŻE ODPRAWIĆ RYTUAŁ, JEŚLI KOŃCZY SVOJĄ TURĘ NA POLU I NA JEJ KARCIE LEŻĄ 3 CZASZKI. ODPRAWIENIE RYTUAŁU OZNACZA USUNIĘCIE 3 CZASZEK Z KARTY I ZNACZNIKA FLAGI Z MAPY.

PO ODPRAWIENIU 3 RYTUAŁÓW WSZYSTKIE HORDY ZOSTAJĄ ZNISZCZONE I GRACZE WYGRYWAJĄ!

BURZOWY KWIAT



GDY AKTYWUJECIE BURZOWY KWIAT, UMIEŚCIE NA JEDNEJ WYBRANEJ HORDZIE ŻETON BEZPOŚREDNICH OBRAŻEŃ 2x1. USUNIĘCIE Z TEJ HORDY WSZYSTKICH ŻOŁNIERZY I WYCOFAJCIE Z NIEJ WSZYSTKICH BOHATERÓW. NASTĘPNIE PRZESUNIECIE HORDĘ NA DOWOLNE PUSTE POLE ŚCIEŻKI.

NOWI WROGOWIE

SNAJPER

JEŚLI NA KARCIE HORDY WIDOCZNY JEST TEN SYMBOL, HORDA SIĘ NIE PORUSZA. W ZAMIAN, ZADAJE 1 OBRAŻENIE WYBRANEMU BOHATEROM. JAK TYLKO WSZYSTKIE SYMBOLE ZOSTANĄ ZAKRYTE, HORDA BĘDZIE SIĘ NORMALNIE PORUSZAĆ PO ŚCIEŻCE. NAWET JEŚLI NA HORDZIE ZE SNAJPERAMI WIDOCZNE SĄ SYMBOLE SZYBKOŚCI, HORDA ODDAJE TYLKO 1 STRZAŁ.

HORDA ZE SNAJPERAMI MOŻE ODDAĆ STRZAŁ TYLKO DO BOHATERA ZNAJDUJĄCEGO SIĘ W TYM MOMENCIE NA PLANSZY.

CMENTARZ ANUBISA

PASYWNA ZDOLNOŚĆ ANUBISA: ZA KAŻDYM RAZEM, GDY HORDA ZOSTAJE ZNISZCZONA, PRZENIESZ JĄ NA CMENTARZ ANUBISA, A NASTĘPNIE GO POTASUJ.

SPECJALNA AKCJA ANUBISA - ARMIA UMARŁYCH

UMIEŚCIE HORDĘ Z WIERZCHU CMENTARZA ANUBISA NA POLU, KTÓRE ANUBIS WŁAŚNIE OPUŚCIŁ. HORDA PRZYWOŁANA W TEN SPOŚÓB NIE PORUSZA SIĘ W TEJ RUNDZIE.

JEŚLI ANUBIS MA WYKONAĆ SPECJALNĄ AKCJĘ, ALE SIĘ NIE PORUSZYŁ, HORDA Z CMENTARZA ZOSTAJE PRZYWOŁANA NA POLE PRZED NIM.

1 GRACZ:
2x MAGE GUILD
1x DWARVEN ARTILLERY
2x MILITIA BARRACKS

CMENTARZ ANUBISA

2 GRACZY:
2x MAGE GUILD
1x DWARVEN ARTILLERY
3x MILITIA BARRACKS

CMENTARZ ANUBISA

3 GRACZY:
1x MAGE GUILD
2x MILITIA BARRACKS

CMENTARZ ANUBISA

4 GRACZY:
1x MAGE GUILD
1x MILITIA BARRACKS

CMENTARZ ANUBISA

ŻELAZNE WYZWANIE

PODZAS PRZYGOTOWANIA KAŻDY GRACZ MUSI UMIEŚCIĆ NA DOWOLNYM POLU ŚCIEŻKI ŻETON USKOKU. W ROZGRYWCE 4-OSOBOWEJ USUŃCIE PONADTO 1 KRYSZTAŁ ZE ZBIORNIKA LAWY.

MOŻEMY BYĆ ZDZIESIĄTKOWANI. MOŻEMY MIEĆ KIEPSKIE WYPOSAŻENIE. LECZ NASZA WOLA PRZETRWANIA JEST WIĘKSZA NIŻ KIEDYKOLWIEK! NIECH TO BĘDZIE PROROCTWO ODBIJAJĄCE SIĘ ECHEM W SZEREGACH WROGA: ŻADEN ŻYWIÓŁAK NIE ZABIE DUCHA LINIREI! POKAŻ SIĘ, TY, KTÓRY STOISZ ZA TYM WSZYSTKIM! TYLKO TCHÓRZE CHOWAJĄ SIĘ ZA SWOIMI ŻOŁNIERZAMI.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA



STOSY PRZYWOŁANIA

WYGRYWACIE, JEŚLI NA KONIEC RUNDY NIE MA ŻADNYCH HORD W GRZE.

WSZYSCY NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE, GDY: KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC LUB ZABRAKNIE KART WE WSZYSTKICH STOSACH PRZYWOŁANIA, LUB NIE STARCZY TAC, ABY UMIEŚCIĆ WSZYSTKIE HORDY NA PLANSZY.

Z PRZYGOTOWANYCH KART HORD UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.

BOHATEROWIE

DOSTĘPNI SĄ WSZYSCY BOHATEROWIE.

BOHATEROWIE MOGĄ UŻYWAĆ WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI Z SYMBOLAMI LUB . W ROZGRYWKACH 1- I 2-OSOBOWYCH KAŻDY BOHATER MOŻE KORZYSTAĆ Z 2 ZDOLNOŚCI. W ROZGRYWKACH 3- I 4-OSOBOWYCH Z 1 ZDOLNOŚCI.

WIEŻE

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE WIEŻE.

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE MODYFIKACJE WIEŻ.

1. PRZYGOTOWANIE STOSÓW

HORDY

PRZYGOTUJCIE NASTĘPUJĄCE KARTY HORD ZE WSKAZANYCH FAŁ:



FALA 0	FALA 1	FALA 2	FALA 3	FALA 4	FALA 5
3x ZIELONA	1x ZIELONA	1x ZIELONA	1x ZIELONA	1x ŻÓŁTA	1x CZERWONA
1x ŻÓŁTA	1x CZERWONA	1x ŻÓŁTA			
		1x CZERWONA			
FALA 6	FALA 7	FALA 8	FALA 9	FALA S	FALA S
2x ZIELONA	2x ŻÓŁTA	1x ZIELONA	2x ZIELONA	1x C1	WYDARZENIA A, B, C
1x ŻÓŁTA		1x ŻÓŁTA	2x ŻÓŁTA	1x C2	3x PUSTE
1x CZERWONA		2x CZERWONA		1x C3	3x DYNIE
				1x C4	

2. PRZYGOTOWANIE MAPY

1 **2** **3** **4**

B4 B12 B3

B15 B10

B11 B2 B6

ZASOBY GRACZY:
 4x
 4x

CCCCC



1 GRACZY:
 2x ARCHER TOWER
 2x MAGE GUILD
 1x DWARYEN ARTILLERY



CCCCC



2 GRACZY:
 2x ARCHER TOWER
 2x MAGE GUILD
 1x DWARYEN ARTILLERY
 1x MILITIA BARRACKS



CCCCC



3 GRACZY:
 1x ARCHER TOWER
 2x MAGE GUILD
 1x DWARYEN ARTILLERY



CCCCC



4 GRACZY:
 1x ARCHER TOWER
 1x MAGE GUILD
 1x DWARYEN ARTILLERY



CCCCC

**ŻELAZNE WYZWANIE**

OBOWIĄZUJĄ EFEKTY ŻELAZNYCH WYZWAŃ NA KARTACH AKCJI ELEMENACE'A.

WOJOWNICY! NASI WROGOWIE SŁABNĄ. BEZ SWOJEGO LIDERA NICZEGO NIE ZDZIAŁAJĄ. A ÓW LIDER JUŻ ZA CHWILĘ POSMAKUJE NASZEJ STALI. POWSTANIE ŻYWIŁAKÓW CHYLI SIĘ KU KOŃCOWI! ZWYCIĘŻYMY! ELEMENACE, IDZIEMY PO CIEBIE!

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

POKONAJCIE ELEMENACE!

WSZYSCY NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE, GDY: KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC LUB ZABRAKNIĘ KART WE WSZYSTKICH STOSACH PRZYWOŁANIA, LUB ELEMENACE WEDRZE SIĘ DO KRÓLESTWA.

BOHATEROWIE

DOSTĘPNI SĄ WSZYSCY BOHATEROWIE.

BOHATEROWIE MOGĄ UŻYWAĆ WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI Z SYMBOLAMI LUB . W ROZGRYWKACH 1- I 2-OSOBOWYCH KAŻDY BOHATER MOŻE KORZYSTAĆ Z 2 ZDOLNOŚCI. W ROZGRYWKACH 3- I 4-OSOBOWYCH Z 1 ZDOLNOŚCI.

WIEŻE

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE WIEŻE.

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE MODYFIKACJE WIEŻ.

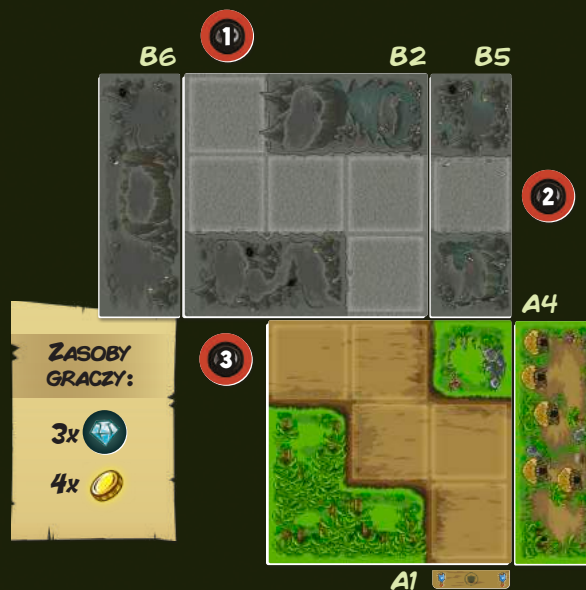
1. PRZYGOTOWANIE STOSÓW**HORDY**

PRZYGOTUJCIE NASTĘPUJĄCE KARTY HORD ZE WSKAZANYCH FAŁ:

FALA 0	FALA 1	FALA 2	FALA 3	FALA 4
1x ZIELONA	2x ZIELONA	1x ŻÓŁTA	1x ZIELONA	2x ZIELONA
1x ŻÓŁTA	1x ŻÓŁTA	2x CZERWONA	2x CZERWONA	1x ŻÓŁTA
1x CZERWONA				1x CZERWONA
FALA 5	FALA 6	FALA 7	FALA 8	FALA 9
2x ŻÓŁTA	2x ŻÓŁTA	1x ŻÓŁTA	1x ŻÓŁTA	1x ZIELONA
	2x CZERWONA	3x CZERWONA	2x CZERWONA	2x ŻÓŁTA
FALA S	FALA E			
WYDARZENIE A	5x KART AKCJI ELEMENACE'A			
	4x KARTY ŻYCIA ELEMENACE'A			

STOSY PRZYWOŁANIA

Z PRZYGOTOWANYCH KART HORD UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.

**2. PRZYGOTOWANIE MAPY****3. NOWE REGUŁY****NOWI WROGOWIE****ELEMENACE**

W TYM SCENARIUSZU SPOTKACIE BOSSA O IMIENIU ELEMENACE. NA MAPIE JEST ON REPREZENTOWANY PRZEZ FIGURKĘ. ELEMENACE PORUSZA SIĘ I ATAKUJE INACZEJ NIŻ POZOSTALI WROGOWIE.

PRZYGOTOWANIE

PRZED ROZGRYWKĄ PRZYGOTUJcie STOS ŻYCIA ELEMENACE'A SKŁADAJĄCY SIĘ Z 4 KART ŻYCIA ELEMENACE'A (COZNACZONYCH CYFERKAMI W PRAWYM DOLNYM ROGU). UŁOŻCIE KARTY W KOLEJNOŚCI, Z KARTĄ NUMER 4 NA SPODZIE I KARTĄ NUMER 1 NA WIERZCHU I POŁOŻCIE STOS W POBLIŻU MAPY. 5 KART ELEMENACE'A BEZ CYFEREK I SIATKI PÓL TO KARTY AKCJI ELEMENACE'A. ODŁOŻCIE KARTĘ Z AKCJĄ „MAGIC” NA STOS ODRZUCONYCH KART ELEMENACE'A, A POZOSTAŁE KARTY AKCJI POTASUJCIE I POŁOŻCIE W OBSZARZE GRY. STANOWIĄ ONE STOS AKCJI ELEMENACE'A.

ATAK NA ELEMENACE'A

ATAKUJĄC ELEMENACE'A, WASZYM CELEM JEST JEGO FIGURKA, ALE ŻETONY OBRAŻEŃ NALEŻY KŁAŚĆ NA WIERZCHNIEJ KARCIE JEGO STOSU ŻYCIA. ABY POKONAĆ KARTĘ ELEMENACE'A, MUSICIE ZAKRYĆ WSZYSTKIE POLA Z WIZERUNKIEM ELEMENACE'A. JEŚLI W FAZIE 3, ZNISZCZENIE HORD WSZYSTKIE TAKIE POLA NA KARCIE ŻYCIA ELEMENACE'A SĄ ZAKRYTE, USUŃCIE Z NIEJ ŻETONY OBRAŻEŃ, ODWRÓCIE NA DRUGĄ STRONĘ I ODCZYTAJCIE ZAPISANE NA REWERSIE DALSZE INSTRUKCJE. ELEMENACE MUSI ZOSTAĆ ZNISZCZONY PRZEZ WIEŻE I KWIATY. BOHATEROWIE NIE MOGĄ ZADAWAĆ MU OBRAŻEŃ: NIE MOGĄ GO ANI ATAKOWAĆ, ANI WCHODZIĆ NA JEGO KARTĘ. ŻOŁNIERZE MOGĄ ZADAWAĆ MU OBRAŻENIA TYLKO RZUTEM DZIĄ, JAKO ŻE ŻADNE FIGURKI NIE MOGĄ BYĆ UMIESZCZANE NA ELEMENACE.

AKTYWACJA ELEMENACE'A

ELEMENACE PODEJMUJE DZIAŁANIE W FAZIE 4. RUCH HORD, PRZED RUCHEM JAKIKOLWIEK INNYCH HORD. DOBIERZCIE WIERZCHNIĄ KARTĘ ZE STOSU AKCJI ELEMENACE'A I ODCZYTAJCIE JEJ TREŚĆ NA GŁOS, AKTYWUJĄC WSZYSTKIE EFEKTY. NASTĘPNIE PRZESUŃCIE ELEMENACE'A O 1 POLE I ODRZUCIE WYKORZYSTANĄ KARTĘ AKCJI.

JEŚLI STOS AKCJI ELEMENACE'A JEST PUSTY, POTASUJCIE WSZYSTKIE KARTY ODRZUCONE I UFORMUJCIE NOWY STOS.

ABY WYGRAĆ W TYM SCENARIUSZU, MUSICIE POKONAĆ ELEMENACE'A 4 RAZY. JEŚLI WCZEŚNIEJ UDA MU SIĘ WEDRZEĆ DO KRÓLESTWA, PRZEGRYWACIE!



KARTA ŻYCIA ELEMENACE'A (Z SIATKĄ PÓL I NUMEREM W PRAWYM DOLNYM ROGU).



KARTA AKCJI ELEMENACE'A. POŁOŻCIE STOS KART AKCJI ELEMENACE'A OBOK JEGO STOSU KART ŻYCIA.

PRZYGOTOWANIE: UMIEŚCIE KARTĘ AKCJI „MAGIC” NA STOSIE ODRZUCONYCH KART AKCJI.



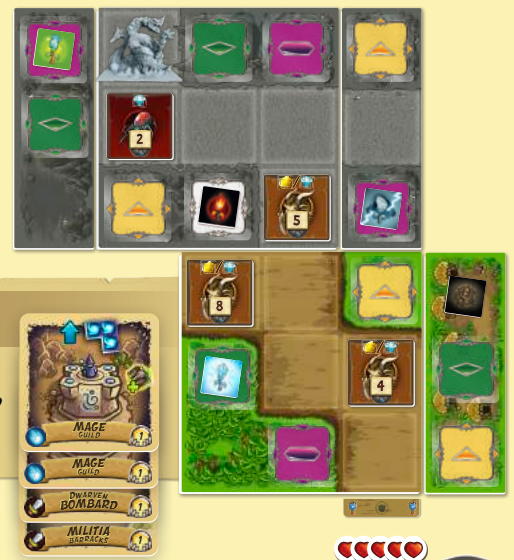
1 GRACZ:

- 1x ARCHER TOWER
- 2x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x MILITIA BARRACKS



2 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 3x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x MILITIA BARRACKS



3 GRACZY:

- 2x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x MILITIA BARRACKS



4 GRACZY:

- 1x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN BOMBARD
- 1x MILITIA BARRACKS



THE ELEMENTAL RIFT

NIKTÓRE RZECZY NIGDY SIĘ NIE ZMIENIAJĄ. KRÓLESTWA ZAWSZE BĘDĄ W NIEBEZPIECZEŃSTWIE, A TACY NAPALEŃCY JAK TY ZAWSZE BĘDĄ SZUKAĆ OKAZJI DO BITKI. TAK WIĘC... GOTÓW POŁAMAĆ ZNÓW TROCHĘ KOŚCI?

WARUNEK ZWYCIĘSTWA



WYGRYWACIE NA KONIEC RUNDY, JEŚLI POKONALIŚCIE 2 BOSSÓW.

WSZYSCY NATYCHMIAST PRZEGRYWACIE, GDY: KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC LUB ZABRAKNIĘ KART WE WSZYSTKICH STOSACH PRZYWOŁANIA.

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ UŻYWAĆ WSZYSTKICH ZDOLNOŚCI Z SYMBOLAMI LUB . W ROZGRYWKACH 1- I 2- OSOBOWYCH KAŻDY BOHATER MOŻE KORZYSTAĆ Z 2 ZDOLNOŚCI. W ROZGRYWKACH 3- I 4- OSOBOWYCH Z 1 ZDOLNOŚCI.

WIEŻE

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE WIEŻE.

DOSTĘPNE SĄ WSZYSTKIE MODYFIKACJE WIEŻ.

1. PRZYGOTOWANIE STOSÓW

HORDY

ABY PRZYGOTOWAĆ HORDY, WPIERW MUSICIE JE POGRUPOWAĆ. GRUPY PRZEDSTAWIAJĄ SIĘ NASTĘPUJĄCO:

GRUPA A	GRUPA B	GRUPA C	GRUPA D
ZIELONE Z FALI 0	ŻÓŁTE Z FALI 0	CZERWONE Z FALI 0	ŻÓŁTE Z FALI 4
ZIELONE Z FALI 1	ŻÓŁTE Z FALI 2	CZERWONE Z FALI 2	ŻÓŁTE Z FALI 6
ZIELONE Z FALI 2	CZERWONE Z FALI 1	ŻÓŁTE Z FALI 1	CZERWONE Z FALI 3
			CZERWONE Z FALI 4
			CZERWONE Z FALI 5
			CZERWONE Z FALI 6
GRUPA E	GRUPA F	GRUPA G	ELEMENTAL RIFT CYKLON
ŻÓŁTE Z FALI 3	ZIELONE Z FALI 8	ŻÓŁTE Z FALI 9	2 ZESTAWY KART BOSSÓW
ŻÓŁTE Z FALI 5	ZIELONE Z FALI 9	CZERWONE Z FALI 7	10 KART ELEMENTAL RIFT
ZIELONE Z FALI 3	ŻÓŁTE Z FALI 7	CZERWONE Z FALI 8	
ZIELONE Z FALI 4	ŻÓŁTE Z FALI 8	CZERWONE Z FALI 9	
ZIELONE Z FALI 5			
ZIELONE Z FALI 6			

STOSY PRZYWOŁANIA

Z PRZYGOTOWANYCH KART HORD UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.

WIERZCH STOSU

KARTA ELEMENTAL RIFT	GRUPA A	GRUPA C	GRUPA B
KARTA ELEMENTAL RIFT	BOSS	GRUPA B	GRUPA A
KARTA CYKLONU	GRUPA C	BOSS	GRUPA E
KARTA ELEMENTAL RIFT	GRUPA D	GRUPA E	GRUPA D
KARTA ELEMENTAL RIFT	GRUPA D	GRUPA E	GRUPA F
KARTA ELEMENTAL RIFT	GRUPA E	GRUPA F	GRUPA G
	GRUPA G	GRUPA F	

SPÓD STOSU

2. PRZYGOTOWANIE MAPY

ZASOBY GRACZY:

4x 2x



3. PRZYGOTOWANIE GRY

ŁĄCZENIE ELEMENTÓW Z KINGDOM RUSH: RIFT IN TIME: W TRYBIE ELEMENTAL RIFT MOŻECIE UŻYĆ BOSSÓW Z TRYBU PORTAL STORM.

NIE MOŻECIE JEDNAK UŻYĆ BOSSÓW Z TRYBU ELEMENTAL RIFT W TRYBIE PORTAL STORM.

1. PRZYGOTUJJCIE MAPĘ, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.
2. PRZYGOTUJJCIE BUKIET KWIATÓW: WEŹCIE PO 2 ŻETONY KAŻDEGO RODZAJU KWIATÓW (COGNISTE, BURZOWE, ZIEMI I MROZU) I UŁOŻCIE JE W STOSIE OBOK PULI WIĘŻ. NIE UMIESZCZAJCIE W STOSIE ŻETONÓW MAGICZNYCH KWIATÓW!
3. ODŁOŻCIE NA BOK KARTY CZEMPIONÓW (C1, C2, C3 I C4), A TAKŻE KARTY IM TOWARZYSZĄCE (POMOCY, HORD DYŃ I AKTYWACJI). CZEMPIONI MOGĄ BYĆ PRZYWOŁYWANI WSKUTEK WYDARZEŃ W TRYBIE ELEMENTAL RIFT. ODŁOŻCIE JE NA BOK RAZEM Z KARTAMI POMOCY BOSSÓW: LEMATHANA I ELEMENACE'A.
4. PRZYGOTUJJCIE STOS ELEMENTAL RIFT:
 - A. ODŁOŻCIE NA BOK KARTĘ CYKLONU (Z „C”).
 - B. ODŁOŻCIE NA BOK KARTY ŻYCIA I KARTY POMOCY BOSSÓW (UWAGA DLA GRACZY POSIADAJĄCYCH KINGDOM RUSH: RIFT IN TIME: TE KARTY MOGĄ MIEĆ REWERSY KART PORTAL STORM, GDYŻ MOŻECIE UŻYWAĆ BOSSÓW Z TRYBU PORTAL STORM).
 - C. POTASUJJCIE RESZTĘ KART ELEMENTAL RIFT.
 - D. PRZYGOTUJJCIE STOS ELEMENTAL RIFT JAK NA RYSUNKU, UMIESZCZAJĄC CYKLON JAKO 3. KARTĘ OD GÓRY.
 - E. KARTY ŻYCIA BOSSÓW BĘDĄ UŻYWANE DO TWORZENIA STOSÓW HORD.
 - F. KARTY POMOCY BOSSÓW BĘDĄ UŻYWANE TYLKO W PRZYPADKU, GDY DANY BOSS ZOSTANIE PRZYWOŁANY ZE STOSU HORD. TRZYMAJCIE JE W ZASIĘGU RĘKI RAZEM Z KARTAMI CZEMPIONÓW.



5. PRZYGOTUJJCIE GRUPY HORD. TRYB ELEMENTAL RIFT UŻYWA LOSOWO PRZYGOTOWANYCH STOSÓW HORD. POJEDYNCZE HORDY NALEŻY LOSOWO DOBRAĆ Z OKREŚLONEJ GRUPY. WEŹCIE WSZYSTKIE POSIADANE KARTY HORD I PODZIELCIE JE NA GRUPY ZGODNIE Z TABELĄ NA POPRZEDNIEJ STRONIE. NASTĘPNIE POTASUJJCIE OSOBNO KARTY W KAŻDEJ GRUPIE. TERAZ PRZYGOTUJJCIE STOSY HORD, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU, NP. BIORĄC LOSOWĄ KARTĘ Z GRUPY A W MIEJSCE KAŻDEGO „A” W STOSIE.
6. WEŹCIE KARTY ŻYCIA BOSSÓW (MOGĄ MIEĆ REWERSY PORTAL STORM). POTASUJJCIE JE I UZUPEŁNIJCIE NIMI 2 MIEJSKA OZNACZONE „BOSS” W STOSACH HORD.
7. PRZYGOTUJJCIE STOSY HORD, UŻYWAJĄC ODPOWIEDNICH GRUP.

4. NOWE REGUŁY

NOWE KWIATY

PO RUCHU HORD, USUŃCIE KAŻDY ZWIĘDŁY ŻETON KWIATU BĘDĄCY W GRZE I ZAMIENICIE GO NA 1 WYBRANY ŻETON KWIATÓW Z BUKIETU (JEŚLI JAKIEŚ W NIM JESZCZE ZOSTAŁY).

1 GRACZ:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x DWARVEN ARTILLERY
- 1x MAGE GUILD
- 1x MILITIA BARRACKS
- + DOWOLNA WIĘŻA POZIOMU 2

2 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x DWARVEN ARTILLERY
- 1x MAGE GUILD
- 1x MILITIA BARRACKS
- + 2x WIĘŻE POZIOMU 2 (WYBÓR GRACZY)

3 GRACZY:

- 1x ARCHER TOWER
- 1x MAGE GUILD
- 1x DWARVEN ARTILLERY
- 1x MILITIA BARRACKS

4 GRACZY:

- + 3x WIĘŻE POZIOMU 1 (WYBÓR GRACZY)







AUTORZY:

PROJEKT GRY: ALARA CAMERON ,
HELANA HOPE, SEN-FOONG LIM

ROZWÓJ GRY: GRZEGORZ SZCZEPAŃSKI

DODATKOWY ROZWÓJ GRY: FILIP MIŁUŃSKI,
ŁUKASZ ZEP

MENADŻER PROJEKTU: HUBERT CZERSKI,
DOMINIKA KIJUĆ

MENADŻER DS. CROWDFUNDINGU: AZ DRUMMOND

MENADŻER DS. TESTÓW GRY: TOMASZ
NAPIERAŁA

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: MATEUSZ KOMADA

PROJEKT GRAFICZNY I ILUSTRACJE: AGA
JAKIMIEC, ŁUKASZ KEMPIŃSKI, MATEUSZ
KOMADA, KATARZYNA KOSOBUCKA, DAWID WOSIEK

FIGURKI: MEDUSA PROJECT, HERIBERTO, MIGUEL
GARCIA

MENADŻER PRODUKCJI: PRZEMEK DOŁĘGOWSKI,
RADOŚLAW MILEWSKI

PRODUCENT: VINCENT VERGONJEANNE

EDYCJA ZASAD: JONATHAN BOBAL

DODATKOWE OPISY: ADRIAN DULNIK

KOREKTA INSTRUKCJI: RUSS WILLIAMS

TESTERZY: DANIEL BRZOST, NAZARENO CASTAGNO
NERINGA CHMELEVSKYTE, PAWEŁ CZARNOPYŚ,
PATRYK DZIEKAN, KATIE EGAN, MARIA
ELISA „ELI” GONZALEZ, KENNYUC, MACIEJ
KOSIARZ, KAMIL „KAMILOX007” KRZYWOŃ,
DOMINIK LISOWSKI, JAN „SOAMAZINGLYBAD”
MIKOŁAJCZAK, QUATERNION, SARA PRZYBYŁAK,
MICHAŁ ROMAŃCZUK, BEATA SIKORA, BARTEK
SZOPKA, BARTOSZ TAFELSKI, WENCESŁAS
„WENSFR”, MARIUSZ „MONKU” ZAWADZKI