

# KINGDOM RUSH

## ELEMENTAL UPRISING



## WROGOWIE NA HORYZONCIE

### SCENARIUSZ WPROWADZAJĄCY

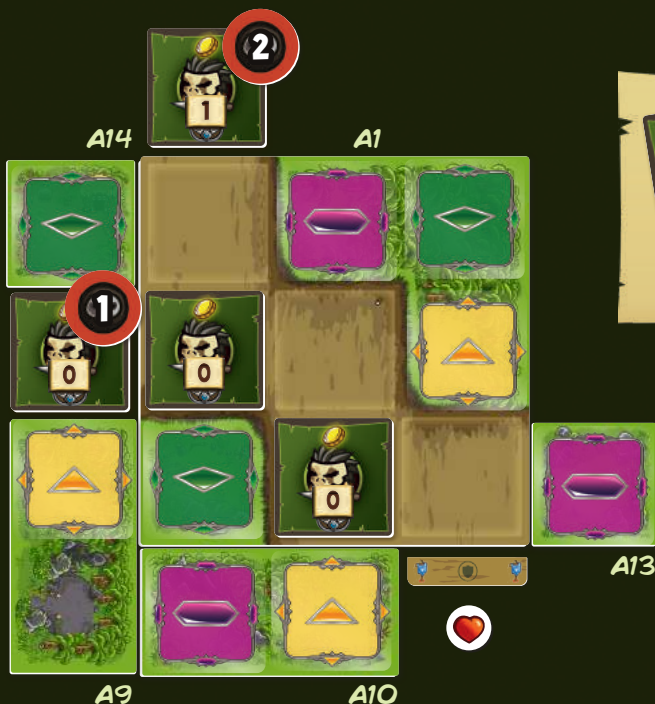
TEN WPROWADZAJĄCY SCENARIUSZ MA NA CELU NAUKĘ PODSTAWOWYCH ZASAD GRY KINGDOM RUSH: ELEMENTAL UPRISING. ZALECAMY ROZPOCZĘCIE NAUKI GRY OD TEGO SCENARIUSZA, ZANIM PRZEJDZIECIE DO KAMPANII.

# FOES ON THE HORIZON

WIĘC, CHCESZ SIĘ ZACIĄGNĄĆ? CÓŻ, KAŻDY MOŻE WYMACHIWAĆ MIECZEM. MUSISZ WPIERW DOWIEŚĆ SWEJ WARTOŚCI. WRÓG WYSŁAŁ SWOICH ZWIADOWCÓW. WIDZIANO ICH PRZY PÓŁNOCNYM MURZE. ZBIERAMY GRUPĘ OCHOTNIKÓW, ABY ICH WYTROPIC. BĘDZIEMY JĄ PROWADZIĆ. CI, KTÓRZY POWRÓCĄ, PRZYŁĄCZĄ SIĘ NAS NA STAŁE. ZA KRÓLESTWO!

## PRZYGOTOWANIE GRY

PRZYGOTUJ CIE ELEMENTY GRY TAK, JAK POKAZANO PONIŻEJ:



PRZYGOTUJ CIE NAKŁADKI MIEJSC BUDOWY W ZALEŻNOŚCI OD LICZBY GRACZY. KAŻDY GRACZ WYBIERA JEDEN KOLOR NAKŁADEK I BIERZE ZNACZNIK W TYM KOLORZE.




1 GRACZ:



2 GRACZY:



KĄDZY GRACZ WYBIERA SWOJEGO BOHATERA I KŁADZIE PRZED SOBĄ ODPOWIADAJĄCE MU ELEMENTY: FIGURKĘ, PŁANSZĘ, KARTĘ AKTYWACJI I ŻETONY OBRAŻEŃ. GRACZ UMIESZCZA  NA ZAZNACZONYM POLU NA PŁANSZY BOHATERA.



NA KONIEC, WEŹCIE 2  I 1  Z PULI I POŁÓŻCIE OBOK MAPY. STANOWIĄ ONE WASZE WSPÓLNE ZASOBY.

### WARUNEK ZWYCIĘSTWA:

KĄDZY SCENARIUSZ MA SWÓJ WARUNEK ZWYCIĘSTWA OPISANY W PRZYGOTOWANIU. ZAWSZE DOKŁADNIE SIĘ Z NIM ZAPOZNAJCIE! W NINIEJSZYM SCENARIUSZU (TRENINGOWYM), KĄDZA RUNDA MA SWÓJ ODRĘBNY CEL. JEŚLI UDA WAM SIĘ ZREALIZOWAĆ WSZYSTKIE CELE, WYGRYWACIE!

### ROZGRYWKA

W PRZYGOTOWANIU ZNAJDZIECIE TAKŻE INFORMACJĘ O WIEŻACH, Z JAKIMI ROZPOCZYNACIE GRĘ. WEŹCIE WSKAZANE WIEŻE Z PULI I ZADECYDUJCIE W JAKI SPOSÓB ROZDZIELICIE JE POMIĘDZY GRACZY. KĄDZY POWINIEN MIEĆ PRZYNAJMNIEJ 1 WIEŻĘ. PRAWDOPODOBNIENIE JEDNI GRACZE BĘDĄ MIEĆ WIĘCEJ WIEŻ OD INNYCH. JEST TO DOZWOLONE.

W NINIEJSZYM SCENARIUSZU WEŹCIE 4 WIEŻE: ARCHER TOWER, MAGES GUILD, DWARVEN BOMBARD I MILITIA BARRACKS.



W CELU NAUKI RÓŻNYCH MECHANIK GRY, W TYM SCENARIUSZU KĄDZA RUNDA STAWIA PRZED WAMI INNY CEL. GDY DOWIECIE SIĘ, W JAKI SPOSÓB GO OSIĄGNĄĆ, MOŻECIE PRZEJŚĆ DO KOLEJNEJ RUNDY. W RUNDZIE 1 PRZEJDZIECIE PRZEZ SZCZEGÓŁY WSZYSTKICH FAZ GRY. W GŁÓWNEJ INSTRUKCJI ZNAJDZIECIE OMÓWIENIE PEŁNYCH ZASAD GRY, ALE NIE MUSICIE ICH CZYTAĆ. W NINIEJSZYM SCENARIUSZU PO KĄDZEJ RUNDZIE PRZEDSTAWIANE SĄ NOWE ZASADY. ZNAJDZIECIE JE W RAMCE „NOWA ZASADA!” NA KOŃCU OPISU KĄDZEJ RUNDY.

JEŚLI ROZGRYWASZ GRĘ SOLO, TO W TYM SCENARIUSZU TRAKTUJ WSZYSTKIE MIEJSCA BUDOWY, JAKBY BYŁY W TWOIM KOLORZE. PEŁNE ZASADY GRY SOLO ZOSTAŁY OPISANE NA STR. 20 W GŁÓWNEJ INSTRUKCJI.

3 GRACZY:



4 GRACZY:



# RUNDA 1

W TEJ RUNDZIE NAUCZYCIE SIĘ, JAK UŻYWAĆ WIEŻ DO WALKI Z HORDAMI. WASZ PIERWSZY CEL: ZBUDOWAĆ WSZYSTKIE WIEŻE NA MIEJSCACH BUDOWY I ZADAĆ KAŻDĄ WIEŻĄ CO NAJMNIEJ 1 OBRAŻENIE DOWOLNEJ HORDZIE.

## 1 PRZYWOŁANIE NOWYCH HORD

W PIERWSZEJ RUNDZIE ROZGRYWKI POMIŃCIE TĘ FAZĘ.

## 2 ZAGRYWANIE KART WIEŻ I BOHATERÓW

W PIERWSZEJ RUNDZIE TEGO SCENARIUSZA BĘDZIECIE TYLKO ZAGRYWAĆ WIEŻE (POZOSTAŁE ZASADY ZOSTANĄ OBJAŚNIONE PÓŹNIEJ). W GRZE NIE MA USTALONEJ KOLEJNOŚCI ROZGRYWANIA TUR. GRACZE WYKONUJĄ SWOJE AKCJE (ZAGRYWAJĄ WIEŻE) W DOWOLNEJ KOLEJNOŚCI.

ABY ZAGRAĆ KARTĘ WIEŻY, WYKONAJ PONIŻSZE DZIAŁANIA W PODANEJ KOLEJNOŚCI:

1. WYBIERZ KARTĘ WIEŻY Z RĘKI I UMIEŚĆ ODKRYTĄ NA MIEJSCU BUDOWY W SWOIM KOLORZE.
2. PRZEPROWADŹ ATAK TĄ WIEŻĄ (ROZMIEŚĆ ŻETONY OBRAŻEŃ/ŻOŁNIERZY ZGODNIE Z ZASIĘGIEM ATAKU WIEŻY).

## ZASIĘG ATAKU

KAŻDY ATAK CHARAKTERYZUJE SIĘ OKREŚLONYM ZASIĘGIEM. OKREŚLA ON KIERUNEK ORAZ ODLEGŁOŚĆ, NA JAKĄ MOŻESZ UMIESZCZAĆ ŻETONY OBRAŻEŃ. ORIENTACJA WIEŻY ORAZ ORIENTACJA FIGURKI BOHATERA WPŁYWAJĄ ZATEM NA WYBÓR CELÓW. GDY UMIESZCZASZ LUB PRZESUNASZ WIEŻĘ LUB BOHATERA, MOŻESZ ZMIEŃCICH ORIENTACJĘ. NIE MOŻESZ JEJ ZMIEŃCICH W ŻADNYM INNYM MOMENCIE, A SZCZEGÓLNIE PODCZAS ATAKU!

### UMIESZCZANIE ŻETONÓW OBRAŻEŃ:

UMIESZCZAJĄC ŻETON OBRAŻEŃ NA KARCIE, MOŻESZ:

- ✓ ZAKRYĆ POLE Z WIZERUNKIEM WROGA LUB BEZ.
- ✓ DOWOLNIE OBRÓCIĆ LUB ODWRÓCIĆ ŻETON.

### ŻETON OBRAŻEŃ NIGDY NIE MOŻE:

- ✗ NACHODZIĆ NA INNY ŻETON OBRAŻEŃ LUB JAKIKOLWIEK FIZYCZNY ELEMENT NA KARCIE HORDY.
- ✗ WYSTAWAĆ POZA KARTĘ HORDY.
- ✗ BYĆ PRZESUNANY (RAZ POŁOŻONY POZOSTAJE NA MIEJSCU).

## WAŻNE

W PRZYPADKU WSZYSTKICH WIEŻ ŁĄCZNICZYCH MOŻESZ ZMNIJSZYĆ ICH SIŁĘ RAŻENIA, ABY PRZEPROWADZIĆ ATAK PRECYZYJNY (CO WSKAZUJĄ SYMBOLE PO PRAWEJ STRONIE UKOŚNIKA). W NINIEJSZYM SCENARIUSZU POMIŃ JEDNAK TĘ MOŻLIWOŚĆ.



MUSISZ UMIEŚCIĆ ŻETONY OBRAŻEŃ / ŻOŁNIERZY NA HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU.

DZIĘKI WIEŻY **A** MOŻESZ UMIEŚCIĆ ŻETON OBRAŻEŃ NA HORDZIE **1**, ALE NIE NA HORDZIE **2** ANI **3**. ŻOŁNIERZ Z WIEŻY **D** TAKŻE MOŻE BYĆ UMIESZCZONY TYLKO NA HORDZIE **1**.



MUSISZ UMIEŚCIĆ ŻETONY OBRAŻEŃ LUB ŻOŁNIERZY NA DOWOLNEJ HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU.

DZIĘKI WIEŻY **B** MOŻESZ UMIEŚCIĆ ŻETON OBRAŻEŃ NA HORDZIE **2** ALBO **3**.



MOŻESZ UMIESZCZAĆ ŻETONY OBRAŻEŃ NA KAŻDEJ HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYCH KIERUNKACH.

DZIĘKI WIEŻY **C** MOŻESZ UMIEŚCIĆ ŻETON OBRAŻEŃ NA HORDZACH **1**, **2** I **3**.



**RZUT DZIDA:** UMIEŚĆ ŻOŁNIERZY WEDŁUG NORMALNYCH ZASAD (ZGODNIE Z ZASIĘGIEM WIEŻY), NASTĘPNIE UMIEŚĆ 1 ŻETON „DZIDA” NA SĄSIEDNIEJ HORDZIE (TJ. BEZPOŚREDNIO SĄSIADUJĄCEJ Z TĄ, NA KTÓREJ WŁAŚNIE UMIEŚCILEŚ ŻOŁNIERZA).

DZIĘKI WIEŻY **D** MOŻESZ UMIEŚCIĆ ŻOŁNIERZA NA HORDZIE **1**, NASTĘPNIE UMIEŚCIĆ 1 ŻETON „DZIDA” NA HORDZIE **2** ALBO HORDZIE **4**.



4

### 3 ZNISZCZENIE HORD

POMIŃCIE TĘ FAZĘ W TEJ RUNDZIE.

### 4 RUCH HORD

KAŻDA HORDA STARA SIĘ WYKONAĆ RUCH NA ŚCIEŻCE O 1 POLE W KIERUNKU BRAMY. HORDA LEŻĄCA NAJBLIŻEJ BRAMY PORUSZA SIĘ JAKO PIERWSZA, NASTĘPNIE KOLEJNA NAJBLIŻSZA ITD.

#### JEŚLI NA HORDZIE SĄ BOHATEROWIE \* LUB ŻOŁNIERZE:

1

HORDA SIĘ NIE PORUSZA

2

KAŻDY BOHATER I ŻOŁNIERZ NA TEJ HORDZIE DOZNAJE 1 OBRAŻENIA:

- ŻOŁNIERZE NATYCHMIAST WRACAJĄ DO PULI.
- BOHATEROWIE, KTÓRYCH ZDROWIE SPADŁO DO 0, NATYCHMIAST WRACAJĄ NA SWOJĄ PLANSZĘ.

3

\*BOHATEROWIE POJAWIAJĄ SIĘ W NASTĘPNEJ RUNDZIE.

#### JEŚLI NA HORDZIE NIE MA BOHATERÓW ANI ŻOŁNIERZY:

HORDA PORUSZA SIĘ NA KOLEJNE POLE ŚCIEŻKI BEZ HORDY W KIERUNKU BRAMY.

WSZYSTKIE EWENTUALNE FIGURKI ZNAJDUJĄCE SIĘ NA POLU, NA KTÓRE WCHODZI HORDA, MUSZĄ SIĘ WYCOFAĆ.

● KAŻDA WYCOFUJĄCA SIĘ FIGURKA MUSI PRZENIEŚĆ SIĘ NA SĄSIEDNIE POLE BEZ HORDY I BEZ WIEŻY. JEŚLI TAKIE POLE NIE ISTNIEJE, BOHATER WRACA NA SWOJĄ PLANSZĘ. (FIGURKA MOŻE SIĘ WYCOFAĆ NA POLE WŁAŚNIE OPUSZCZONE PRZEZ PORUSZAJĄCĄ SIĘ HORDĘ. WSZYSTKIE WYCOFUJĄCE SIĘ FIGURKI MOGĄ SIĘ PRZENIEŚĆ NA TO SAMO LUB RÓŻNE POLA).

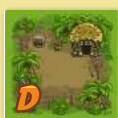
● WYCOFANIE NIGDY NIE AKTYWUJE ELEMENTU KRAJOBRAZU (KWIATÓW, LAWY ITP.).

JEŚLI NA WSZYSTKICH POLACH ŚCIEŻKI MIĘDZY PORUSZAJĄCĄ SIĘ HORDĄ A BRAMĄ SĄ HORDY, PORUSZAJĄCA SIĘ HORDA WDZIERA SIĘ DO KRÓLESTWA.

● WDARCIE SIĘ DO KRÓLESTWA: USUŃ 1 ZNACZNIK SERCA Z PULI KRÓLESTWA ZA KAŻDEGO WIDOCZNEGO WROGA NA KARCIE TEJ HORDY, A NASTĘPNIE USUŃ JĄ Z GRY.

JEŚLI KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE SERCA, WSZYSCY GRACZE NATYCHMIAST PRZEGRYWAJĄ!

2



1

PRZYKŁAD: ZARÓWNO HORDA A JAK I HORDA B PRZESUNAJĄ SIĘ O 1 POLE. HORDA A PRZESUNAJĄ SIĘ O 1 POLE W PRAWO. HORDA B TAKŻE PRZESUNAJĄ SIĘ O 1 POLE W PRAWO, ZMUSZAJĄC ALRICA DO WYCOFANIA SIĘ. HORDA C NIE PORUSZA SIĘ - W ZAMIAN, ZOSTAJE Z NIEJ USUNIĘTY ŻOŁNIERZ.

### 5 POWRÓT NA RĘKĘ KART WIEŻ I BOHATERÓW

KAŻDY GRACZ ZABIERA Z POWROTEM NA RĘKĘ WSZYSTKIE KARTY SWOICH WIEŻ (ZE SWOICH MIEJSC BUDOWY).

### 6 ZAKUP WIEŻ I MODYFIKACJI

W TEJ RUNDZIE ZIGNORUJĄCIE ULEPSZENIA WIEŻ.

ZŁOTO I KRYSZTAŁY ZDOBYTE PRZEZ GRACZY NALEŻĄ DO WSZYSTKICH. KAŻDY GRACZ, W DOWOLNEJ KOLEJNOŚCI, ZA ZGODĄ DRUŻYNY, MOŻE WYDAĆ KRYSZTAŁY, ABY ZAKUPIĆ NOWE WIEŻE. ZWRÓĆCIE WYDANE KRYSZTAŁY DO PULI, A NASTĘPNIE WSPÓLNIE PRZYDZIELCIE NOWE WIEŻE GRACZOM.

ZAKUP NOWYCH WIEŻ: WYDAJCIE 2 KRYSZTAŁY ZA WIEŻĘ POZIOMU 1 LUB 3 KRYSZTAŁY ZA WIEŻĘ POZIOMU 2. W NINIEJSZYM SCENARIUSZU DYSPONUJECIE JEDYNNIE 2 KRYSZTAŁAMI, WIĘC MOŻECIE ZAKUPIĆ TYLKO JEDNĄ WIEŻĘ POZIOMU 1.

JEST TO OSTATNIE DZIAŁANIE W RUNDZIE.

5

# RUNDA 2

TA RUNDA NAUCZY WAS JAK ULEPSZAĆ WIEŻE, NISZCZYĆ HORDY I RZUCAĆ W BÓJ BOHATERÓW! WASZE CELE: POKONAĆ CO NAJMNIEJ 1 HORDE ORAZ PRZEKAZAĆ I ULEPSZYĆ CO NAJMNIEJ 4 WIEŻE. ABY POKONAĆ HORDE, WSZYSTKIE POLA Z WIZERUNKIEM WROGÓW NA JEJ KARCIE MUSZĄ BYĆ ZAKRYTE (POLA BEZ WROGÓW NIE MUSZĄ BYĆ ZAKRYTE. PATRZ:

## 1 PRZYWOŁANIE NOWYCH HORD

POCZĄWSZY OD STOSU PRZYWOŁANIA NR 1 I DALEJ W KOLEJNOŚCI NUMERYCZNEJ, DLA KAŻDEGO STOSU WYKONAJCIE PONIŻSZE DZIAŁANIA:

- I WEŹ KARTĘ Z WIERZCHU STOSU.
- II. POŁOŻ JĄ NA POLU ŚCIEŻKI NAJBLIŻSZYM JEJ PUNKTOWI PRZYWOŁANIA. JEŚLI NA TYM POLU ZNAJDUJE SIĘ JUŻ HORDA, POŁOŻ JĄ NA PIERWSZYM POLU BEZ HORD, JAKIE NAPOTKASZ, KIERUJĄC SIĘ W KIERUNKU BRAMY.
  - A) JEŚLI MIĘDZY STOSEM PRZYWOŁANIA A BRAMĄ NIE MA ŻADNEGO PUSTEGO POLA ŚCIEŻKI, GRACZE NATYCHMIAST PRZEGRYWAJĄ!



PRZYKŁAD: KARTY HORD NALEŻY UMIESZCZAĆ NA ŚCIEŻCE I PORUSZAĆ, ZACHOWUJĄC ICH PRAWIDŁOWĄ ORIENTACJĘ, T.J. KRAWĘDŹ Z KOLOROWĄ LINIĄ POWINNA BYĆ ZAWSZE SKIEROWANA W DÓŁ PLANSZY.

## SZYBCY WROGOWIE

JAK ZAŁIWAŻYCIE, HORDA Z PUNKTU PRZYWOŁAŃ 2 PRZEDSTAWIA WROGÓW Z NOWYM SYMBOLEM SZYBKOŚCI. NA RAZIE ZIGNORUJCIE SYMBOL SZYBKOŚCI I NAJLEPIEJ NIE ATAKUJCIE TEJ HORDY W TEJ RUNDZIE. ZAPREZENTUJEMY WAM JEJ DZIAŁANIE PÓŹNIEJ.

## 2 ZAGRYWANIE KART WIEŻ I BOHATERÓW

W RUNDZIE 1 W RAMACH AKCJI ZAGRYWALIŚCIE JEDYNI KARTY WIEŻ, ALE PEŁNE ZASADY UMOŻLIWIĄ WYKONANIE JESZCZE 2 INNYCH RODZAJÓW AKCJI!

GRACZE WYKONUJĄ AKCJE W DOWOLNEJ KOLEJNOŚCI, ALE PO JEDNEJ NARAZ. KAŻDA AKCJA MUSI BYĆ WYKONANA W CAŁOŚCI, ZANIM GRACZE PRZYSTĄPIĄ DO WYKONYWANIA KOLEJNEJ. JEDEN GRACZ MOŻE WYKONAĆ WIĘCEJ AKCJI Z RZĘDU.

**W RAMACH JEDNEJ AKCJI MOŻESZ WYKONAĆ JEDNO Z PONIŻSZYCH:**

- A ZAGRAĆ KARTĘ WIEŻY (ZGODNIE Z ZASADAMI Z RUNDY 1), ALBO
- B ULEPSZYĆ I PRZEKAZAĆ WIEŻĘ, ALBO
- C AKTYWOWAĆ SWOJEGO BOHATERA.

## B. PRZEKAZANIE KARTY WIEŻY

WYBIERZ KARTĘ WIEŻY Z RĘKI I POŁOŻ JĄ W OBSZARZE NOWYCH WIEŻ NA PLANSZY DOWOLNEGO INNEGO GRACZA. OPCJONALNIE, MOŻESZ WPIERW ULEPSZYĆ PRZEKAZYWANĄ KARTĘ, ZWRACAJĄC JĄ DO PULI I BIORĄC W ZAMIAN WIEŻĘ TEGO SAMEGO TYPU, ALE O 1 POZIOM WYŻSZĄ I PRZEKAZAĆ INNEMU GRACZOWI WŁAŚNIE TĘ KARTĘ. (ZAZWYCZAJ BĘDZIESZ CHCIAŁ ULEPSZAĆ WIEŻE, ALE NIE JEST TO OBOWIĄZKOWE).



PRZEKAZANE WIEŻE NIE MOGĄ W TEJ RUNDZIE ATAKOWAĆ, ALE W PRZYSZŁEJ RUNDZIE DRUŻYNA BĘDZIE MIAŁA DOSTĘP DO JESZCZE MOCNIEJSZYCH WIEŻ!

## C. AKTYWACJA BOHATERA

W CELU AKTYWOWANIA BOHATERA, ZAGRAJ KARTĘ SWOJEGO BOHATERA Z RĘKI NA SWOJĄ PLANSZĘ (PATRZ NIŻEJ), NA WSKAZANE MIEJSCE. MOŻESZ AKTYWOWAĆ SWOJEGO BOHATERA TYLKO RAZ NA RUNDĘ.



GDY AKTYWUJESZ SWOJEGO BOHATERA:

1. OPCJONALNIE: MOŻESZ PRZESUNĄĆ LUB OBRÓCIĆ JEGO FIGURKĘ.
2. OBOWIĄZKOWO: PRZEPROWADŹ JEDNĄ Z NASTĘPUJĄCYCH AKCJI:
  - ATAK PODSTAWOWY
  - ZDOLNOŚĆ
  - ODPOCZYNEK

## UMIESZCZANIE I PRZESUWANIE FIGURKI BOHATERA

MOŻESZ:

- ✓ PRZECHODZIĆ PRZEZ POLA WIEŻ I HORD.
- ✓ KOŃCZYĆ RUCH NA HORDACH I MIEJSCACH BUDOWY BEZ WIEŻ.
- ✓ ZAKRYWAĆ POLA Z WIZERUNKIEM WROGÓW LUB PUSTE.
- ✓ OBRÓCIĆ FIGURKĘ (ZMIEŃĆ JEJ ORIENTACJĘ), UPEWNIAJĄC SIĘ, ŻE STOI PŁASKO NA SWOJEJ PODSTAWIE. NIE MUSISZ JEJ PRZESUWAĆ NA INNE POLE, ABY JĄ OBRÓCIĆ.

FIGURKA NIE MOŻE:

- ✗ ZAKOŃCZYĆ RUCHU NA KARCIE WIEŻY.
- ✗ ZAKRYWAĆ ŻETONÓW OBRAŻEŃ, INNYCH FIGUREK, ANI INNYCH FIZYCZNYCH ELEMENTÓW NA KARCIE HORDY.
- ✗ WYSTAWAĆ SWOJĄ PODSTAWĄ POZA KARTĘ HORDY.
- ✗ OBRACAĆ SIĘ W TRAKCIE ATAKU. MOŻESZ JĄ OBRÓCIĆ TYLKO W RAMACH RUCHU.

## RUCH

PRZESUŃ SWOJEGO BOHATERA O LICZBĘ SĄSIADUJĄCYCH ZE SOBĄ PÓL. MOŻE SIĘ RÓWNAĆ LICZBIE USKRZYDLONYCH BUTÓW WIDNIEJĄCYCH NA JEGO PLANSZY.

PRZYKŁAD: ALRIC MOŻE SIĘ PORUSZYĆ DO 3 PÓL. MOŻE SIĘ PRZESUNĄĆ NA HORDĘ A ALBO B, ALE NIE MOŻE ZAKOŃCZYĆ SWOJEGO RUCHU NA POLU C (ZE WZGLĘDU NA WYBUDOWANĄ WIEŻĘ) ANI D (GDYŻ JEST ZA DALEKO).

JEŚLI FIGURKA TWOJEGO BOHATERA ZNAJDUJE SIĘ NA JEGO PLANSZY, UZNAJE SIĘ, ŻE SĄSIADUJE Z KAŻDĄ BRAMĄ.

PRZYKŁAD: DIERDRE RUSZA SIĘ PO RAZ PIERWSZY W GRZE, WIĘC MOŻE SIĘ PRZESUNĄĆ NA POLA E, F, G ALBO H (SĄSIADUJĄCE Z BRAMĄ).

## ATAK

PRZEPROWADŹ ATAK PODSTAWOWY SWOJEGO BOHATERA (PRZEDSTAWIONY NA JEGO PLANSZY). MOŻE BYĆ TO ATAK DYSTANSOWY (JAK W PRZYPADKU WIEŻ) LUB ATAK WRĘCZ - ZGODNIE Z SYMBOLAMI NA PLANSZY BOHATERA.



**ATAK WRĘCZ:** MOŻESZ UMIESZCZAĆ ŻETONY OBRAŻEŃ TYLKO NA HORDZIE, NA KTÓREJ ZNAJDUJE SIĘ FIGURKA TEGO BOHATERA.

2



3

## ZNISZCZENIE HORD

ZNISZCZ WSZYSTKIE HORDY (W DOWOLNEJ KOLEJNOŚCI), NA KTÓRYCH ZOSTALI ZAKRYCI WSZYSCY WROGOWIE (POLA BEZ WROGÓW NIE MUSZĄ BYĆ ZAKRYTE).

FAZA TA PRZEBIEGA W NASTĘPUJĄCYM PORZĄDKU (HORDY NALEŻY NISZCZYĆ JEDNA PO DRUGIEJ):


- I KAŻDY BOHATER I ŻOŁNIERZ NA ZNISZCZONEJ HORDZIE DOZNAJĄ 1 OBRAŻENIA.
- II. ZWRÓĆ WSZYSTKIE ŻETONY OBRAŻEŃ DO WŁAŚCIWYCH PULI.
- III. USUŃ KARTĘ HORDY WRAZ Z TACKĄ ZE ŚCIEŻKI (KARTĘ HORDY ODRZUĆ). JEŚLI NA KARCIE BYŁA FIGURKA BOHATERA, ZOSTAW JĄ NA POLU, Z KTÓREGO USUNĄŁEŚ KARTĘ.
- IV ZDOBYWASZ DLA DRUŻYNY EWENTUALNĄ NAGRODĘ WIDNIEJĄCĄ NA REWERSIE ODRZUCONEJ KARTY HORDY. UKOŚNIK OZNACZA ALBO: WYBIERZ 1. DO TEGO MOMENTU POWINIŃCIE JUŻ ZNISZCZYĆ 1 ZIELONĄ HORDĘ I OTRZYMAĆ 1 ZŁOTO!

JEŚLI W TEJ RUNDZIE NIE ZNISZCZYLIŚCIE ŻADNYCH HORD, NIE OSIĄGNIĘLIŚCIE WYZNACZONEGO CELU. W TAKIM PRZYPADKU POWTÓRZCIE TĘ RUNDĘ, ZMIENIAJĄC COŚ W SWOIM PLANIE AKCJI, ABY ZNISZCZYĆ 1 HORDĘ. MOŻE INACZĘJ ZAGRYWAJĄC BOHATERÓW, ALBO W INNY SPOSÓB ROZDZIELAJĄC ŻETONY OBRAŻEŃ?

4

## RUCH HORD

PRZESUŃCIE HORDY TAK JAK W RUNDZIE 1 Z TĄ RÓŻNICĄ, ŻE HORDA MOŻE TERAZ RUSZYĆ SIĘ 2 RAZY, TAK JAK OPISANO PONIŻEJ:

PRZED RUCHEM HORD, HORDA Z DOWOLNĄ LICZBĄ WIDOCZNYCH SYMBOLI SZYBKOSCI  SPRÓBUJE SIĘ PORUSZYĆ 2 RAZY. JEŚLI SYMBOLE SZYBKOSCI POJAWIAJĄ SIĘ DOPIERO W TRAKCIE RUCHU HORDY, NIE ZYSKUJE ONA TEJ ZDOLNOŚCI W TEJ RUNDZIE.

W GRZE SĄ JUŻ TWOI BOHATEROWIE, WIĘC SPRAWDŹ, CZY DOZNAJĄ OBRAŻEŃ, CZY MUSZĄ SIĘ WYCOFAĆ (ZOBACZ SZCZEGÓŁY NA STR. 4).

## ZDROWIE BOHATERÓW I ŻOŁNIERZY

### ŻOŁNIERZE

ŻOŁNIERZE MAJĄ ZDROWIE O WARTOŚCI 1. GDY ŻOŁNIERZ DOZNAJE CO NAJMNIEJ 1 OBRAŻENIA, NATYCHMIAST ZWRÓĆ GO DO PULI.

### BOHATEROWIE

GDY BOHATER DOZNAJE OBRAŻEŃ, ZMNIJSZ WARTOŚĆ JEGO ZDROWIA NA JEGO PLANSZY. JEŚLI ZDROWIE SPADNIE DO 0, BOHATER ZOSTAJE WYELIMINOWANY. ODŁÓŻ JEGO FIGURKĘ NA JEGO PLANSZĘ.



5

## POWRÓT NA RĘKĘ KART WIEŻ I BOHATERÓW

KAŻDY GRACZ ZABIERA Z POWROTEM NA RĘKĘ KARTĘ SWOJEGO BOHATERA ORAZ WSZYSTKIE KARTY SWOICH WIEŻ (CZE SWOICH MIEJSC BUDOWY I OBSZARU NOWYCH WIEŻ).

6

## ZAKUP WIEŻ I MODYFIKACJI


W TYM MOMENCIE POWINIŃCIE MIEĆ WYSTARCZAJĄCO DUŻO ZŁOTA, ABY ZAKUPIĆ MODYFIKACJĘ WIEŻY! MODYFIKACJE KOSZTUJĄ 2 ZŁOTA. MODYFIKACJE SĄ DOŁĄCZANE DO WIEŻY, ABY WZBOGACIĆ JĄ O NOWE EFEKTY LUB ZDOLNOŚCI. KAŻDA PODSTAWOWA MODYFIKACJA JEST OPISANA W INSTRUKCJI GŁÓWNEJ (NA STR. 19) ORAZ W SŁOWNICZKU. W NINIEJSZYM SCENARIUSZU

WYBIERZ JEDNĄ Z TYCH:



ALBO



(WSZYSTKIE UMOŻLIWIĄJĄ ZADANIE DODATKOWYCH OBRAŻEŃ LUB UMIESZCZENIE DODATKOWEGO ŻOŁNIERZA). MOŻECIE DOŁĄCZYĆ MODYFIKACJE DO DOWOLNEJ NIE-ŻOŁNIERSKIEJ WIEŻY (WIEŻE ŻOŁNIERSKIE NIE MOGĄ MIEĆ MODYFIKACJI - PRZYPOMINA O TYM TEN SYMBOL ).

# RUNDA 3

TYM SPOSOBEM ZYSKALIŚCIE NAPRAWDĘ SPORĄ MOC BOJOWĄ! OKEJ, SKOŃCZMY TĘ ZABAWĘ W HARCERZYKÓW. TYM RAZEM ZOSTAŁY OPISANE TYLKO TE FAZY, KTÓRE DZIAŁAJĄ INACZĘJ LUB ZAMIERAJĄ NOWE ELEMENTY W STOSUNKU DO POPRZEDNICH RUND. NADAL MUSICIE PRZEJŚĆ PRZEZ WSZYSTKIE FAZY W OKREŚLONEJ KOLEJNOŚCI - NAWET PRZEZ TE NIEWSPOMNIANE TUTAJ!

WASZYM CELEM W TEJ RUNDZIE JEST ZNISZCZENIE WSZYSTKICH HORD. WYKORZYSTAJCIE ULEPSZONE WIEŻE I SWOICH BOHATERÓW, WYKOŃCZCIE HORDY I WYGRAJCIE SCENARIUSZ!

JAKIEKOLWIEK NIEBEZPIECZEŃSTWO NAM GROZI, DANIE MU ZBYT DUŻO CZASU NA ZGROMADZENIE SIŁ BĘDZIE OZNACZAĆ DLA KRÓLESTWA PEWNĄ ZAGŁADĘ. JEŚLI NIE ZNISZCZYCIE WSZYSTKICH HORD, PRZEGRACIE!

CHOCIAŻ W RUNDZIE 3 NIE POJAWIAJĄ SIĘ ŻADNE NOWE HORDY, ROZEGRAJCIE JĄ DO KOŃCA. JEDNAK OD TERAZ, JEŚLI W FAZIE 1 (PRZYWOŁANIE NOWYCH HORD) DOWOLNEJ RUNDY W JAKIKOLWIEK STOSIE PRZYWOŁANIA NIE MA JUŻ KART, POTĘŻNE ŻYWIOTY PRZETACZAJĄ SIĘ PRZEZ KRÓLESTWO I GRA SIĘ KOŃCZY PRZEGRANĄ WSZYSTKICH GRACZY. JEST TO GENERALNA ZASADA KAŻDEGO SCENARIUSZA W GRZE KINGDOM RUSH: ELEMENTAL UPRISING.

ZNACIE JUŻ WSZYSTKIE PODSTAWOWE ZASADY GRY. MOŻECIE ROZPOCZĄĆ KAMPANIĘ!

