

KSIĘGA SCENARIUSZY

WPROWADZENIE

W grze Kingdom Rush - Rift in Time będziecie rozgrywać kampanie złożone z różnych scenariuszy. W niniejszej księdze znajdziecie dziesięć pierwszych scenariuszy. Zalecamy rozgrywanie ich w podanej kolejności, gdyż każdy z nich wprowadza do gry nowe elementy i odpowiednia chronologia zapewnia ciągłość opowiadanej historii. Prosimy, przeczytajcie wpierw instrukcję, a następnie przejdźcie do przygotowania rozgrywki w ramach pierwszego scenariusza.

Kooperacyjna gra typu tower defence autorstwa Helany Hope, Sen-Foong Lima oraz Jessey Wrighta

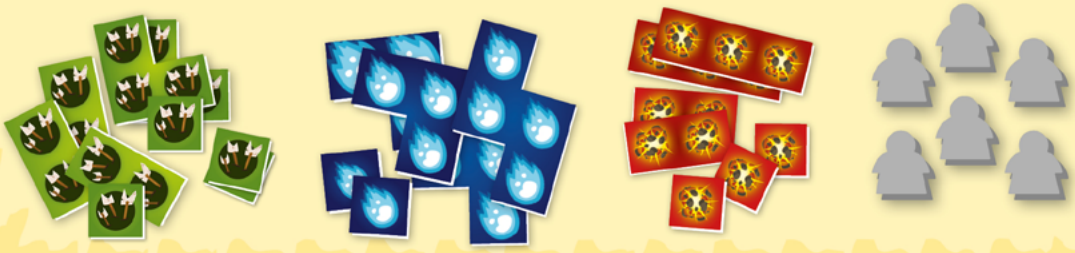
WYBÓR BOHATERÓW I ZAKLĘĆ

GRA KINGDOM RUSH – RIFT IN TIME OFERUJE TRZY DODATKI. W KAŻDYM Z NICH ZNAJDZIECIE NOWYCH BOHATERÓW I NOWE ZAKLĘCIA. W TEJ KAMPANII MOŻECIE UŻYWAĆ DOWOLNYCH BOHATERÓW I ZAKLĘĆ, CHOCIAŻ NIEKTÓRE SCENARIUSZE NARZUCAJĄ OGRANICZENIA CO DO POZIOMU ZDOLNOŚCI BOHATERÓW I POZIOMU ZAKLĘĆ. PROSIMY UWAŻNIE PRZECZYTAĆ ZASADY KAŻDEGO SCENARIUSZA.

PRZYGOTOWANIE OGÓLNE

1. PRZYGOTUJCIE PULĘ WIEŻ OBOK OBSZARU ROZGRYWKI. PULA SKŁADA SIĘ ZE STOSÓW KART WIEŻ UŁOŻONYCH W KOLUMNY ZE WZGLĘDU NA ICH POZIOM I TYP (KAŻDA KOLUMNA TO INNY TYP WIEŻ) A W RAMACH KOLUMNY UŁÓŻCIE JE KOLEJNO POZIOMAMI. W NIEKTÓRYCH SCENARIUSZACH NIE BĘDZIECIE MOGLI KORZYSTAĆ Z NIEKTÓRYCH (LUB NAWET WSZYSTKICH) WIEŻ POZIOMU 4. W TAKIM PRZYPADKU ODŁÓŻCIE JE DO PUDEŁKA. W PULI POWINNY SIĘ ZNALEŹĆ PO 4 KARTY KAŻDEGO TYPU WIEŻY POZIOMU 1, PO 3 KARTY KAŻDEGO TYPU WIEŻY POZIOMU 2, PO 2 KARTY KAŻDEGO TYPU WIEŻY POZIOMU 3 I PO 2 RÓŻNE KARTY WIEŻ POZIOMU 4.





2. Połóżcie żetony obrażeń odpowiadające danemu typowi wież pod ich kolumną (patrz rysunek na poprzedniej stronie). Połóżcie pionki żołnierzy poniżej stosu kart *Militia*.

3. Każdy gracz bierze, w wybranym przez siebie kolorze, zestaw nakładek miejsc budowy oraz znacznik gracza, który kładzie przed sobą jako przypomnienie. W opisie przygotowania rozgrywki każdego scenariusza znajdziecie rysunki pokazujące, jak rozmieścić miejsca budowy. Nieużywane nakładki miejsc budowy oraz znaczniki graczy odłóżcie do pudełka.

4. Każdy gracz wybiera bohatera i bierze przypisane do niego: planszę, figurkę i zestaw żetonów obrażeń. Nieużywanych bohaterów i powiązane z nimi elementy odłóżcie do pudełka. Każdy gracz bierze 1 znacznik serca, który kładzie na planszy swojego bohatera, oznaczając jego maksymalny poziom zdrowia.



5. Każdy gracz bierze zestaw swoich wież startowych (według wskazań na planszy bohatera). Liczba wież zależy od liczby grających. W grze solo gracz dysponuje 4 wieżami, w rozgrywce 2-osobowej każdy ma 3 wieże, w 3-osobowej 2 wieże, a w 4-osobowej tylko 1 wieżę.

6. Każdy gracz otrzymuje kartę pomocy.

7. Teraz wybierzcie poziom trudności, z jakim chcecie się zmierzyć w danym scenariuszu. Możliwych jest 5 poziomów: 1 gwiazdki, 2 gwiazdek, 3 gwiazdek, heroiczny albo Wyzwanie*. Sugerujemy rozpocząć przygodę z grą od poziomu 3 gwiazdek, a potem dostosować trudność w zależności od tego, jak wam poszło w pierwszym scenariuszu.

Poziomy 1 i 2 gwiazdek zapewniają drużynie na początku gry dodatkowe zasoby w postaci kryształów i zaklęć. Jeśli jednak scenariusz nie pozwala na używanie zaklęć, nie otrzymujecie zaklęć dodatkowych.

Wyzwanie jest specjalnym trybem gry na heroicznym poziomie trudności z dodatkowymi ograniczeniami, zależnymi od scenariusza. W każdym scenariuszu znajdziecie opis tego trybu. Jeśli nie chcecie grać w trybie wyzwania losu, zignorujcie go.



Po zakończeniu rozgrywania danego scenariusza możecie użyć naklejek, aby oznaczyć swój postęp na mapie Królestwa. Jeśli ukończyliście scenariusz na gwiazdkowym poziomie trudności, umieśćcie liczbę naklejek odpowiadającą najwyższemu poziomowi, na którym go ukończyliście (1, 2 lub 3), ponad flagą. Jeśli ukończyliście scenariusz na heroicznym poziomie lub w trybie wyzwania, zaznaczcie to za pomocą specjalnych naklejek. Jako że Wyzwanie jest trudniejszą wersją poziomu heroicznego, to, jeśli ukończyliście scenariusz w tym trybie, możecie oznaczyć go także jako ukończony na poziomie heroicznym.





8. Umieśćcie liczbę znaczników serc odpowiadającą wybranemu poziomowi trudności obok płytki bramy. Reprezentują one siłę Królestwa. Przegrywacie, jeśli w Królestwie nie pozostanie ani jedno serce.

9. Wybierzcie scenariusz, jaki chcecie rozegrać, i przygotujcie rozgrywkę według instrukcji, w zależności od liczby graczy.

10. Umieśćcie kryształy w liczbie odpowiadającej liczbie graczy (zgodnie z diagramem w danym scenariuszu) obok płytki bramy. Są to Wasze początkowe kryształy.

W grze występuje ograniczenie do 12 kryształów. Jeśli wszystkie kryształy znajdują się w Waszym posiadaniu, nie możecie zdobywać ich więcej, do momentu aż wydacie jakieś w fazie 6.

1 RIFT IN TIME

WYZWANIE

KAŻDY Z BOHATERÓW MA O JEDEN PUNKT RUCHU MNIEJ.

NA TERENIE KRÓLESTWA ZACZĘŁY SIĘ ZNIENACKA POJAWIAĆ DZIWNE PORTALE. PRZYCHODZĄ PRZEZ NIE DO NASZEJ KRAINY NASI ODWIECZNI WROGOWIE, PRZED KTÓRYMI BRONILIŚMY SIĘ JUŻ W PRZESZŁOŚCI. DZISIAJ UDAŁO IM SIĘ NAMÓWIĆ LOKALNE PLEMIONA GOBLINÓW DO BUNTU I ATAKU NA KRÓLESTWO. GOBLINOM POMAGAJĄ TEŻ STWORZENIA, KTÓRYCH NIGDY WCZEŚNIEJ NIE WIDZIELIŚMY! MUSICIE ZDUSIĆ BUNT W ZARODKU I ZAMKNĄĆ PORTALE, ZANIM NA NOWO WYBUCHNIE GLOBALNA WOJNA!

BOHATEROWIE

W TYM SCENARIUSZU BOHATEROWIE NIE DYSPONUJĄ ŻADNYMI ZDOLNOŚCIAMI. ODŁÓŻCIE WSZYSTKIE ŻETONY ZDOLNOŚCI DO PUDEŁKA. GRACZE NIE MOGĄ WYBRAĆ LILITH JAKO BOHATERA.

ZAKLĘCIA

W TYM SCENARIUSZU NIE UŻYWA SIĘ ZAKLĘĆ.

WIEŻE

W TYM SCENARIUSZU NIE UŻYWA SIĘ WIEŻ POZIOMU 4.

HORDY

WSZYSTKIE HORDY W LEWYM DOLNYM ROGU REWERSU SWOJEJ KARTY POSIADAJĄ NUMER. OZNACZA ON FALĘ NAJEŹDŹCÓW, DO KTÓREJ DANA HORDA NALEŻY. WYBIERZCIE 3 ZIELONE KARTY HORD Z FALI 0 ORAZ 4 ŻÓŁTE I 4 CZERWONE KARTY Z FALI 1. JEŚLI W DANEJ FALI I W DANYM KOLORZE JEST WIĘCEJ KART, NIŻ POTRZEBA DO SCENARIUSZA, WYBIERZCIE POTRZEBNĄ LICZBĘ W SPOSÓB LOSOWY.



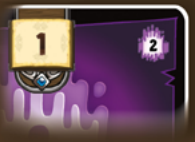
FALA 0	FALA 1
3X ZIELONE	4X ŻÓŁTE
	4X CZERWONE

PORTALE

W TEJ SEKCJI DOWIECIE SIĘ, CZY W PRZYGOTOWANIU ROZGRYWKI BIORĄ UDZIAŁ PORTALE, A JEŚLI TAK, TO JAKIE. KARTY PORTALI MAJĄ DWIE LICZBY NA REWERSIE, PODCZAS GDY KARTY HORD MAJĄ TYLKO SYMBOL FALI. PIERWSZA LICZBA (A) OZNACZA NUMER SCENARIUSZA, W KTÓRYM PORTAL JEST UŻYWANY, A DRUGA LICZBA (B) ODPOWIADA RYSUNKOM PRZYGOTOWAWCZYM STOSÓW PRZYWOŁAŃ. W TYM SCENARIUSZU POTRZEBUJECIE NASTĘPUJĄCYCH PORTALI:

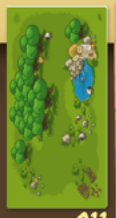






PŁYTKI ŚCIEŻKI

W TEJ SEKCJI DOWIECIE SIĘ, KTÓRYCH PŁYTEK ŚCIEŻKI I KTÓRYCH ICH STRON UŻYĆ DO STWORZENIA MAPY. PŁYTKI SĄ OPATRZONE NUMEREM; POZA TYM JEDNA STRONA TO STRONA A, A DRUGA TO STRONA B. NAJMNIEJSZE PŁYTKI MAJĄ NUMER, A ICH DWIE STRONY SĄ OZNACZONE LITERAMI G I P. W SCENARIUSZU 1 POTRZEBNE BĘDĄ PŁYTKI A11, G3, A2 ORAZ A9, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.



A11



G3

A2





A9

WIERZCH STOSU PRZYWOŁANIA



SPÓD STOSU PRZYWOŁANIA

STOSY PRZYWOŁANIA

W CELU PRZYGOTOWANIA STOSÓW PRZYWOŁANIA WEŹCIE PONUMEROWANE ZNACZNIKI PRZYWOŁANIA, WSKAZANE NA RYSUNKU PONIŻEJ SEKCJI PRZYGOTOWANIE MAPY, I POGRUPUJCIE JE NA STOLE, TAK JAK POKAZANO. TUTAJ: ZNACZNIKI 1 I 2 ZOSTANĄ PRZYDZIELONE DO TEGO SAMEGO STOSU KART HORD. NASTĘPNIE WEŹCIE WYMIENIONE TU WCZEŚNIEJ KARTY HORD I PORTALI I STWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA WEDŁUG RYSUNKU. KARTY HORD POWINNY BYĆ UŁOŻONE W STOSIE W TAKI SPOSÓB, ABY WIZERUNKI WROGÓW BYŁY SKIEROWANE DO DOŁU. JEŚLI W STOSIE MAJĄ WYSTĄPIĆ HORDY Z TEJ SAMEJ FALI I TEGO SAMEGO KOLORU, POTASUJCIE JE ZE SOBĄ I UŁÓŻCIE W STOSIE LOSOWO.

REGUŁY SPECJALNE

WSZYSTKIE INFORMACJE NA TEMAT NOWYCH ZASAD LUB WROGÓW POJAWIAJĄCYCH SIĘ W DANYM SCENARIUSZU OPISANE ZOSTANĄ W TEJ SEKCJI. ZNAJDZIECIE TU KRÓTKIE PODSUMOWANIE NIESTANDARDOWYCH ZASAD. W RAZIE WĄTPLIWOŚCI ZAJRZYJCIE DO ZAŁĄCZNIKA W INSTRUKCJI.



JEŚLI HORDA, NA KTÓREJ KARCIE ZNAJDUJE SIĘ WIELKI WRÓG, PRZEJDZIE PRZEZ BRAMĘ I DOTRZE DO KRÓLESTWA, I JEŚLI CHOCIAŻ JEDNO POLE SIATKI Z JEGO WIZERUNKIEM NIE JEST ZAKRYTE, TO KRÓLESTWO TRACI AŻ 4 SERCA.



JEŚLI PRZED PORUSZENIEM HORDY NA JEJ KARCIE JEST WIDOCZNY CHOCIAŻ JEDEN SYMBOL SZYBKOŚCI, HORDA TA PORUSZY SIĘ DWUKROTNIE.



BOHATEROWIE I ŻOŁNIERZE NIE MOGĄ ZAKRYWAĆ WROGÓW Z NIETYKALNOŚCIĄ.

PRZYGOTOWANIE MAPY

1. Użyjcie wyszczególnionych płytek ścieżki do zbudowania mapy według rysunku dla odpowiedniej liczby graczy.
2. Połóżcie znaczniki przywołania w wyznaczonych miejscach.
3. Obok każdego znacznika przywołania połóżcie przynależny mu stos kart hord, tak jak pokazano poniżej.
4. Umieśćcie płytkę bramy we wskazanym miejscu.



ZASADY PRZYWOŁANIA

Gdy nadchodzi czas przywołania hord ze stosów przywołania, dobierzcie z każdego stosu 1 kartę za każdy znacznik przywołania leżący przy tym stosie. Na przykład, w niniejszym scenariuszu, jeśli do stosu przypisane są 2 znaczniki przywołania, to w każdej rundzie na planszy pojawią się 2 hordy z tego stosu.

Sekcje przedstawiające liczbę graczy informują o tym, z iloma kryształami i żetonami zaklęć gracze rozpoczynają rozgrywkę oraz ile zdolności każdy bohater może maksymalnie wybrać.

5. Umieśćcie pozostałe karty hord w tackach wizerunkami wrogów ku górze i połóżcie je na polach ścieżki zaznaczonych na rysunku. Karty hord należy zorientować w taki sposób, aby fioletowa linia na jednej z ich krawędzi była równoległa do bramy.
6. Rozmieśćcie miejsca budowy w kolorach graczy tak jak na rysunku.

Teraz jesteście gotowi rozpocząć rozgrywkę!



1 GRACZ:

8x

0x ŻETONY ZAKLĘĆ

0x ŻETONY ZDOLNOŚCI



2 GRACZY:

3x

0x ŻETONY ZAKLĘĆ

0x ŻETONY ZDOLNOŚCI



3 GRACZY:

0x

0x ŻETONY ZAKLĘĆ

0x ŻETONY ZDOLNOŚCI



4 GRACZY:

1x

0x ŻETONY ZAKLĘĆ

0x ŻETONY ZDOLNOŚCI

2 FROM PAST AND... FUTURE?

WYZWANIE
UZDROWICIELE LECZĄ TAKŻE SĄSIEDNIE KARTY HORD.

TE PIERWSZE PORTALE TO BYŁ DOPIERO POCZĄTEK. Z CZASEM POJAWIAŁO SIĘ ICH CORAZ WIĘCEJ I PRZYCHODZIŁO PRZEZ NIE CORAZ WIĘCEJ WROGÓW. PODCZAS GDY NA POCZĄTKU NAMIEDZILI NAS „STARZY ZNAJOMI", KTÓRYCH SPOTKALIŚMY JUŻ PODCZAS WOJNY Z PAJĘCZĄ BOGINIĄ; O TYLE OSTATNIO PRZYBYLI SZAMANI UZDROWICIELE, KTÓRYCH NIGDY WCZEŚNIEJ NIE WIDZIELIŚMY. BYĆ MOŻE TE PORTALE SĄ POŁĄCZONE Z NASZYM KRÓLESTWEM ZARÓWNO W PRZESZŁOŚCI, JAK I W PRZYSZŁOŚCI? MNIEJSZA TERAZ O DETALE. ZBIERZCIE ODDZIAŁY I ROZPRAWCIE SIĘ Z ZAGROŻENIEM ZANIM MAGIA ZAKRZYWIAJĄCA CZASOPRZESTRZEŃ WYMKNIE SIĘ SPOD KONTROLI!

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ WYBRAĆ SWOJE ZDOLNOŚCI TYLKO SPOŚRÓD TYCH Z SYMBOLEM NA REWERSIE. GRACZE NIE MOGĄ WYBRAĆ LILITH JAKO BOHATERA.

ZAKLĘCIA

W TYM SCENARIUSZU NIE UŻYWA SIĘ ZAKLĘĆ.

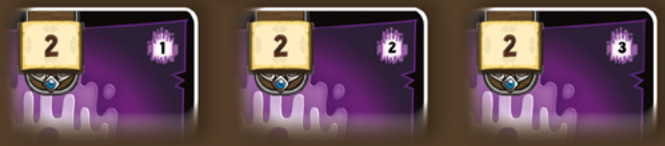
WIEŻE

W TYM SCENARIUSZU NIE UŻYWA SIĘ WIEŻ POZIOMU 4.

HORDY

FALA 1	FALA 2
2X ZIELONE	
3X ŻÓŁTE	2X ŻÓŁTE
3X CZERWONE	2X CZERWONE

PORTALE



PŁYTKI ŚCIEŻKI


B8


A5


B2


A11

STOSY PRZYWOŁANIA

UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU, UŻYWAJĄC WYMIENIONYCH OBOK KART HORD I PORTALI.



REGUŁY SPECJALNE

W TYM SCENARIUSZU NAPOTKACIE WROGÓW POSIADAJĄCYCH NASTĘPUJĄCE NOWE ZDOLNOŚCI:



GDY HORDA ZOSTAJE AKTYWOWANA (I ZANIM SPRAWDZICIE JAKIEKOLWIEK INNE SYMBOLE): JEŚLI NA JEJ KARCIE WIDOCZNY JEST CO NAJMNIEJ 1 SYMBOL UZDROWICIELA, USUŃCIE WSZYSTKIE ŻETONY OBRAŻEŃ Z TEJ KARTY.



ATAKI POWODUJĄCE OBRAŻENIA MAGICZNE NIE MOGĄ ZAKRYWAĆ WROGÓW ODPORNYCH NA DZIAŁANIA MAGICZNE (Z ODPOWIEDNIM SYMBOLEM I OBRAMOWANIEM).



ATAKI POWODUJĄCE OBRAŻENIA FIZYCZNE NIE MOGĄ ZAKRYWAĆ WROGÓW ODPORNYCH NA DZIAŁANIA FIZYCZNE (Z ODPOWIEDNIM SYMBOLEM I OBRAMOWANIEM).

PRZYGOTOWANIE MAPY



1 GRACZ:

6x 0x 2x



2 GRACZY:

5x 0x 2x



3 GRACZY:

1x 0x 1x



4 GRACZY:

3x 0x 1x



3 THE TIMEWARPED ANGEL

WYZWANIE

LILITH ZAWSZE OBIERA ZA CEL WIEŻĘ O NAJWYŻSZYM POZIOMIE W SWOIM ZASIĘGU.

W KRÓLESTWIE POJAWIŁA SIĘ BOHATERKA Z PRZESZŁOŚCI! OTACZA JĄ NIESTABILNA ENERGIA CZASU, KTÓRA RANI INNYCH BOHATERÓW I NISZCZY WIEŻE. MOŻE, JEŚLI POMOGLIBYŚMY JEJ ODNALEŹĆ PORTAL, KTÓRY JĄ TU PRZYWIÓDŁ, UWOLNIŁABY TĘ NISZCZYCIELSKĄ ENERGIĘ, ODESŁAŁA Z POWROTEM I DOŁĄCZYŁA DO NAS, BRONIĄC KRÓLESTWA?

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ WYBRAĆ SWOJE ZDOLNOŚCI SPOŚRÓD TYCH Z SYMBOLEM . NA REWERSIE. GRACZE NIE MOGĄ WYBRAĆ LILITH JAKO BOHATERA.

ZAKLĘCIA

W TYM SCENARIUSZU NIE UŻYWA SIĘ ZAKLĘĆ.

WIEŻE

UŻYJCIE WIEŻ POZIOMÓW: 1, 2, 3 I 4A: HOLY ORDER, RANGER HIDEOUT, BIG BERTHA, ARCANE WIZARD.



HORDY

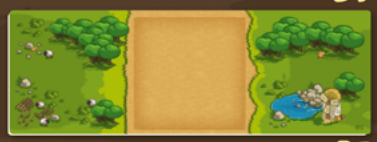
FALA 1	FALA 2	FALA 3	LILITH
4X ZIELONE	1X ZIELONA (ALE NIE W ROZGRYWCE 2-OS.)	2X ZIELONE	5X KART AKCJI
3X ŻÓŁTE	2X ŻÓŁTE	2X ŻÓŁTE	
	2X CZERWONE	2X CZERWONE	1X KARTA AKCJI KOŃCOWEJ

PORTALE

BRAK. W ZAMIAN BĘDZIECIE POTRZEBOWAĆ FIGURKI LILITH, JEJ 6 KART AKCJI I KARTĘ POMOCY.

PŁYTKI ŚCIEŻKI


B9


B5


B3


1x1


A12


A11

STOSY PRZYWOŁANIA

UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU, UŻYWAJĄC WYMIENIONYCH OBOK KART HORD:



REGUŁY SPECJALNE

FIGURKA LILITH



INNI BOHATEROWIE MOGĄ PRZECHODZIĆ PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ LILITH, A TAKŻE SIĘ NA NIM ZATRZYMYWAĆ. HORDY, KTÓRE MAJĄ WEJŚĆ NA POLE Z LILITH, PRZESKAKUJĄ JĄ JAKBY BYŁA KARTĄ HORDY. LILITH JEST AKTYWOWANA JAK KARTA HORDY, JEDNAKŻE PORUSZA SIĘ W KIERUNKU STOSU PRZYWOŁANIA NR 3 NA MAPIE I PODEJMUJE AKCJE W POSTACI ODSŁONIĘCIA WIERZCHNIEJ KARTY Z JEJ STOSU AKCJI. SZCZEGÓŁY ZNAJDZIECIE NA KARCIE POMOCY LILITH. NIE UŻYWAJCIE LILITH W SCENARIUSZACH 1 I 2.

PRZEBIEG RUNDY

W TYM SCENARIUSZU PRZEBIEG RUNDY ZOSTAŁ ZMIENIONY. POSTĘPUJCIE WEDŁUG ZAPISÓW NA KARCIE LILITH. NA KARCIE ZNAJDZIECIE TAKŻE INSTRUKCJE, CO ROBIĆ, GDY LILITH ZOSTANIE AKTYWOWANA.



KARTA LILITH

ZWYCIĘSTWO

W SCENARIUSZU NIE WYSTĘPUJĄ PORTALE. ZWYCIĘŻYCIE, JEŚLI DOPROWADZICIE LILITH DO STOSU PRZYWOŁANIA NR 3. W TYM CELU W KAŻDEJ RUNDZIE OCZYŚĆCIE POLE PRZED LILITH I POSTĘPUJCIE WEDŁUG INSTRUKCJI NA JEJ KARCIE POMOCY.

PRZYGOTOWANIE MAPY

PRZYGOTUJCIE STOS KART AKCJI LILITH:

1. POŁÓŻCIE CZERWONĄ KARTĘ „OSTATNIEJ AKCJI" TREŚCIĄ DO DOŁU.
2. POTASUJCIE POZOSTAŁE 5 KART AKCJI I POŁÓŻCIE JE NA ZAKRYTEJ KARCIE „OSTATNIEJ AKCJI". TAKŻE TREŚCIĄ DO DOŁU.
3. POŁÓŻCIE STOS KART AKCJI ORAZ KARTĘ POMOCY LILITH W ZASIĘGU WSZYSTKICH GRACZY.





POŁÓŻCIE FIGURKĘ LILITH NA WSKAZANYM POLU.





1 GRACZ:
8x
0x
2x



2 GRACZY:
5x
0x
2x



3 GRACZY:
1x
0x
1x



4 GRACZY:
3x
0x
1x

4 WITH MIGHT AND MAGIC

WYZWANIE

CECHA CELNEGO OKA AKTYWOWANA JEST DWUKROTNIE: PRZED I PO RUCHU HORDY.

Z RÓŻNYCH STRON KRÓLESTWA DO ZAMKU NAPŁYWAJĄ INFORMACJE O POJAWIAJĄCYCH SIĘ WCIĄŻ PORTALACH I WROGACH, KTÓRZY NĘKAJĄ MIASTECZKA, WIOSKI I FARMY. ALE OTO MAMY NOWEGO SOJUSZNIKA, LILITH! PONADTO NASZA RADA MAGÓW ODKRYŁA NARESZCIE, W JAKI SPOSÓB WYKORZYSTAĆ NAJPOTĘŻNIEJSZE ZAKLĘCIA W REJONACH, W KTÓRYCH DOMINUJE ENERGIA CZASU. NADSZEDŁ MOMENT, W KTÓRYM MOŻEMY ODWRÓCIĆ LOSY WOJNY!

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ WYBRAĆ SWOJE ZDOLNOŚCI SPOŚRÓD TYCH Z SYMBOLEM NA REWERSIE. POCZĄWSZY OD TEGO SCENARIUSZA, MOŻECIE WYBIERAĆ LILITH NA SWOJEGO BOHATERA.

ZAKLĘCIA

PODCZAS PRZYGOTOWANIA WYBIERZCIE OKREŚLONĄ LICZBĘ ŻETONÓW ZAKLĘĆ W ZALEŻNOŚCI OD LICZBY GRAJĄCYCH. MOŻECIE WYBIERAĆ ZAKLĘCIA TYLKO SPOŚRÓD ŻETONÓW Z JEDNYM SYMBOLEM MOCY . W TRAKCIE ROZGRYWKI WSPÓLNIE DECYDUJECIE O UŻYCIU ZAKLĘCIA, ODWRACAJĄC JEGO ŻETON TREŚCIĄ DO DOŁU I PRZEPROWADZAJĄC WIDNIEJĄCY NA NIM ATAK. ZAKLĘCIA MOGĄ BYĆ WYMIERZONE PRZECIWKO DOWOLNEJ HORDZIE W GRZE, ALE NIE PRZECIWKO PORTALOM. KAŻDE ZAKLĘCIE MOŻE BYĆ UŻYTE TYLKO RAZ PODCZAS ROZGRYWANIA TEGO SCENARIUSZA.

WIEŻE

UŻYCIE WIEŻ POZIOMÓW: 1, 2, 3 I 4A: *HOLY ORDER, RANGER HIDOUT, BIG BERTHA 500MM, ARCANE WIZARD.*



HORDY

FALA 1	FALA 2	FALA 3	FALA 4
1X ZIELONA	2X ZIELONE	2X ZIELONE	
1X ŻÓŁTA	3X ŻÓŁTE	2X ŻÓŁTE	1X ŻÓŁTA
3X CZERWONE	2X CZERWONE	1X CZERWONA	

PORTALE



PŁYTKI ŚCIEŻKI



A4



A3



1x1

STOSY PRZYWOŁANIA

UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU, UŻYWAJĄC WYMIENIONYCH OBOK KART HORD I PORTALI:



REGUŁY SPECJALNE

W TYM SCENARIUSZU NAPOTKACIE WROGÓW POSIADAJĄCYCH NASTĘPUJĄCE NOWE CECHY:



WROGOWIE Z CECHĄ CELNEGO OKA STANOWIĄ SPORE ZAGROŻENIE DLA BOHATERÓW. PO RUCHU HORDY, JEŚLI NA JEJ KARCIE WIDOCZNY JEST CO NAJMNIEJ 1 SYMBOL CELNEGO OKA, WSZYSCY BOHATEROWIE NA POLACH SĄSIADUJĄCYCH Z TĄ HORDĄ OTRZYMUJĄ 1 OBRAŻENIE.

UWAGA: CECHA CELNEGO OKA NIE JEST AKTYWOWANA W TURZE, W KTÓREJ ZOSTAŁA PRZYWOŁANA HORDA. JEDYNIE PO RUCHU TEJ HORDY.

PRZYGOTOWANIE MAPY





1 GRACZ:

9x 3x 2x



2 GRACZY:

5x 3x 2x



3 GRACZY:

1x 2x 1x



4 GRACZY:

3x 1x 1x

5 RAIN OF ARROWS

WYZWANIE

GDY STAWIASZ WIEŻĘ NA BIAŁYM MIEJSCU BUDOWY, PO PRZEPROWADZENIU JEJ ATAKÓW, ZDEGRADUJ JĄ O 1 POZIOM. W PRZYPADKU WIEŻY POZIOMU 1, ZWRÓĆ JĄ DO PULI.

TO JASNE, ŻE PORTALE TO SPRAWKA JAKIEGOŚ ŚMIERTELNIE NIEBEZPIECZNEGO WROGA. MROCZNI DRĘCZYCIELE, KTÓRZY POJAWILI SIĘ TU PODCZAS OSTATNIEJ BITWY, BYLI TYLKO PRZYCZÓŁKIEM, PIERWSZĄ FALĄ. OTO RESZTA JEGO ARMII ZALEWA WŁAŚNIE NASZ KRAJ! WALECZNI, MACIE DO DYSPOZYCJI CAŁĄ MOC WIEŻ KRÓLESTWA. JUŻ RAZ PRZECIEŻ POKONALIŚMY HORDY. CAŁA NADZIEJA W WAS, ŻE I TYM RAZEM SIĘ UDA!

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ WYBRAĆ SWOJE ZDOLNOŚCI SPOŚRÓD TYCH Z SYMBOLEM NA REWERSIE.

ZAKLĘCIA

MOŻECIE WYBIERAĆ ZAKLĘCIA TYLKO SPOŚRÓD ŻETONÓW Z JEDNYM SYMBOLEM MOCY .

WIEŻE

UŻYJCIE WIEŻ POZIOMÓW: 1, 2, 3, 4A I 4B: *MUSKETEER GARRISON, SORCERER MAGE, TESLA X104, BARBARIAN HALL.*

HORDY

FALA 0	FALA 1	FALA 2	FALA 4
2X ZIELONE	1X ZIELONA	2X ZIELONE	2X ZIELONE
	4X ŻÓŁTE	2X ŻÓŁTE	2X ŻÓŁTE
		2X CZERWONE	2X CZERWONE

PORTALE



PŁYTKI ŚCIEŻKI



STOSY PRZYWOŁANIA

UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU, UŻYWAJĄC WYMIENIONYCH OBOK KART HORD I PORTALI:



REGUŁY SPECJALNE

W TYM SCENARIUSZU UZYSKUJECIE DOSTĘP DO NOWEGO RODZAJU MIEJSCA BUDOWY:



Z BIAŁEGO MIEJSCA BUDOWY MOŻE KORZYSTAĆ DOWOLNY GRACZ. POZA TĄ JEDNĄ RÓŻNICĄ TE UNIWERSALNE MIEJSCA BUDOWY OBOWIĄZUJĄ TAKIE SAME ZASADY CO MIEJSCA W KOLORACH GRACZY, NA PRZYKŁAD MOŻE SIĘ NA NICH ZNAJDOWAĆ TYLKO 1 WIEŻA. WYJĄTKIEM SĄ WIEŻE ŻOŁNIERSKIE, KTÓRE MOGĄ STANOWIĆ DRUGĄ WIEŻĘ NA MIEJSCU BUDOWY.

NA KOŃCU RUNDY, GDY ZABIERACIE WIEŻE Z PLANSZY, WSPÓLNIE DECYDUJECIE, KTÓRY/KTÓRZY Z WAS BIORĄ EWENTUALNE WIEŻE Z BIAŁYCH MIEJSC BUDOWY.



PRZYGOTOWANIE MAPY











6 A GHASTLY SURPRISE

WYZWANIE

POKONANE DUCHY ZAPEWNIAJĄ 1 KRYSZTAŁ ZAMIAST 2.

OKAZUJE SIĘ, ŻE ZASTĘPY MROCZNYCH ELFÓW TO BYŁ DOPIERO POCZĄTEK! U GRANIC KRÓLESTWA ZACZĘLI SIĘ POJAWIAĆ RYCERZE, NIEWIDZIANI OD CZASU RZĄDÓW LORDA BLACKBURNA. ABY ICH POKONAĆ, RADA MAGÓW PRZYGOTOWAŁA NOWE, POTĘŻNIEJSZE ZAKLĘCIA.

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ WYBRAĆ SWOJE ZDOLNOŚCI SPOŚRÓD TYCH Z SYMBOLEM NA REWERSIE.

ZAKLĘCIA

MOŻECIE WYBIERAĆ ZAKLĘCIA SPOŚRÓD ŻETONÓW Z MAKSYMALNIE DWOMA SYMBOLAMI MOCY / .

WIEŻE

UŻYJCIE WIEŻ POZIOMÓW: 1, 2, 3, 4A I 4B.

HORDY

FALA 0	FALA 1	FALA 2	FALA 4	FALA 5	PUSTE
2X ZIELONE	1X ZIELONA	1X ZIELONA	1X ZIELONA		3X PUSTE
	2X ŻÓŁTE	2X ŻÓŁTE	2X ŻÓŁTE	2X ŻÓŁTE	
	1X CZERWONA	2X CZERWONE	1X CZERWONA		

BĘDZIECIE TAKŻE POTRZEBOWALI 6 NIEBIESKICH KART Z SYMBOLEM DUCHA I 2 KRYSZTAŁAMI NA REWERSIE.

W TYM SCENARIUSZU NAPOTKACIE PUSTE KARTY HORD. NA RYSUNKU STOSÓW PRZYWOŁANIA WIDNIEJĄ ONE JAKO BIAŁE KARTY. GDY DOBIERZECIE TAKĄ KARTĘ W CELU JEJ PRZYWOŁANIA, NIE UMIESZCZAJCIE JEJ NA PLANSZY. W ZAMIAN, ODŁÓŻCIE JĄ PO PROSTU DO PUDEŁKA.

PORTALE



PŁYTKI ŚCIEŻKI





STOSY PRZYWOŁANIA

UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU, UŻYWAJĄC WYMIENIONYCH OBOK KART HORD I PORTALI.



REGUŁY SPECJALNE



W TYM SCENARIUSZU NAPOTKACIE NOWY RODZAJ HORDY:

DUCHY: SYMBOL DUCHA ZNAJDZIECIE NA KARTACH HORD, KTÓRE PRZEMIENIAJĄ SIĘ W DUCHY, PO TYM JAK ZOSTANĄ ZNISZCZONE. OBSZAR Z SYMBOLEM DUCHA NA KARCIE HORDY NIE MOŻE BYĆ ZAKRYWANY ŻETONAMI OBRAŻEŃ, ŻOŁNIERZAMI ANI BOHATERAMI (PODOBNIE JAK OBSZAR NA KARCIE PORTALU Z SYMBOLEM POZIOMU WIEŻY). RÓWNOCZEŚNIE OBSZAR TEN NIE MUSI BYĆ ZAKRYTY, ABY MOŻNA BYŁO ZNISZCZYĆ HORDĘ.

GDY HORDA Z ZOSTANIE ZNISZCZONA:

- DOBIERZCIE WIERZCHNIĄ KARTĘ Z NIEBIESKIEGO STOSU KART DUCHÓW I UMIEŚĆCIE JĄ W MIEJSCU ZNISZCZONEJ HORDY.
- BOHATEROWIE ZNAJDUJĄCY SIĘ NA TYM POLU SĄ ZMUSZENI DO ODWROTU (PRZENIESIENIA SIĘ NA SĄSIEDNIE PUSTE POLE).
- UZNAJE SIĘ, ŻE HORDA Z SYMBOLEM DUCHÓW NIE JEST ZNISZCZONA, DOPÓKI NIE ZOSTANIE ZNISZCZONA ODPOWIADAJĄCA JEJ NIEBIESKA KARTA DUCHÓW. WTEDY TEŻ OTRZYMUJECIE KRYSZTAŁY.

PRZYGOTOWANIE MAPY











7 LORD BLACKBURN RETURNS

WYZWANIE
ŻOŁNIERZE NIE MOGĄ ATAKOWAĆ LORDA BLACKBURNA.

JEST TAK, JAK SIĘ OBAWIALIŚMY. UPADLI RYCERZE BYLI JEDYNIE PRZEDNIĄ STRAŻĄ LORDA BLACKBURNA. TEN WIELKI WOJOWNIK WYRWAŁ SIĘ Z OKOWÓW CZASU, WYNURZYŁ Z ODMĘTÓW JEDNEGO Z PORTALI I PONOWNIE ZAGRAŻA NASZEMU KRÓLESTWU. BOHATEROWIE, JESTEŚCIE OSTATNIM BASTIONEM STOJĄCYM MIĘDZY BLACKBURNEM A MIESZKAŃCAMI KRÓLESTWA!

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ WYBRAĆ SWOJE ZDOLNOŚCI SPOŚRÓD TYCH Z SYMBOLEM 🌀 / 🌀🌀 NA REWERSIE.

ZAKLĘCIA

MOŻECIE KORZYSTAĆ Z ZAKLĘĆ Z MAKSYMALNIE DWOMA SYMBOLAMI MOCY 🌀 / 🌀🌀.

WIEŻE

UŻYJCIE WIEŻ POZIOMÓW: 1, 2, 3, 4A I 4B.

HORDY

FALA 0	FALA 1	FALA 3	FALA 4	FALA 5	PUSTE	LORD BLACKBURN
3X ZIELONE		2X ZIELONE				4X KARTY ŻYCIA
	4X ŻÓŁTE		2X ŻÓŁTE	4X ŻÓŁTE		5X KART AKCJI
3X CZERWONE	3X CZERWONE			2X CZERWONE	2X PUSTE	1X KARTA POMOCY

BĘDZIECIE TAKŻE POTRZEBOWALI 6 NIEBIESKICH KART Z SYMBOLEM DUCHA NA REWERSIE.

PORTALE

BRAK

PŁYTKI ŚCIEŻKI



STOSY PRZYWOŁANIA

UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU, UŻYWAJĄC WYMIENIONYCH OBOK KART HORD:



REGUŁY SPECJALNE

SCENARIUSZE, W KTÓRYCH WYSTĘPUJE BOSS, ZAWIERAJĄ SPECJALNE ZASADY DOTYCZĄCE JEGO POSTACI. ZASADY TE ZOSTAŁY PRZEDSTAWIONE PONIŻEJ. BOSS POSIADA SWOJĄ FIGURKĘ, KARTĘ POMOCY, TALIĘ KART AKCJI I TALIĘ KART ŻYCIA.



TALIA KART ŻYCIA LORDA BLACKBURNA

LORD BLACKBURN DYSPONUJE 4 KARTAMI ŻYCIA. AWERS KARTY PRZEDSTAWIA WIZERUNEK LORDA NA TLE SIATKI PÓL ORAZ LICZBĘ W PRAWYM DOLNYM ROGU, PODCZAS GDY REWERS ZAWIERA TEKST I RÓŻNE SYMBOLE. ABY PRZYGOTOWAĆ TALIĘ ŻYCIA, WSZYSTKIE KARTY POWINNY UKAZYWAĆ WIZERUNEK LORDA, A NASTĘPNIE NALEŻY JE UŁOŻYĆ W PORZĄDKU NUMERYCZNYM, POCZĄWSZY OD KARTY Z NUMEREM 1 NA WIERZCHU, AŻ DO KARTY Z NUMEREM 4 NA SPODZIE.

ZWYCIĘSTWO

W TYM SCENARIUSZU NIE WYSTĘPUJĄ PORTALE. W ZAMIAN MUSICIE POKONAĆ LORDA BLACKBURNA. ZWYCIĘŻYCIE NA KONIEC RUNDY, W KTÓREJ ZOSTANIE ZNISZCZONA JEGO OSTATNIA KARTA ŻYCIA.

FIGURKA BOSSA

- BOHATEROWIE NIE MOGĄ WEJŚĆ NA POLE ZAJMOWANE PRZEZ FIGURKĘ BOSSA.
- JEŚLI FIGURKA BOSSA PRZEMIEŚCI SIĘ NA POLE ZAJMOWANE PRZEZ BOHATERA, BOHATER TEN JEST ZMUSZONY DO WYCOFANIA SIĘ (MUSI PRZENIEŚĆ SIĘ NA SĄSIEDNIE PUSTE POLE LUB NA SWOJĄ PLANSZĘ) I OTRZYMUJE 1 OBRAŻENIE.
- GDY PODCZAS RUCHU FIGURKA BOSSA MA SIĘ PRZEMIEŚCIĆ NA POLE Z HORDĄ, PRZESKAKUJE TO POLE.
- GDY HORDA MA SIĘ PRZEMIEŚCIĆ NA POLE ZAJMOWANE PRZEZ BOSSA, PRZESKAKUJE TO POLE.

AKTYWACJA BOSSA

Figurka bossa jest aktywowana w fazie 4: *Ruch hord* tak, jak gdyby była kartą hordy. Gdy przychodzi czas na aktywację bossa, postępujcie zgodnie z instrukcjami na jego karcie pomocy. Aby wykonać akcję, dobierzcie wierzchnią kartę z jego talii akcji i rozegrajcie wszystkie efekty wynikające z treści karty i symboli na niej widniejących.



Gdy zobaczycie ten symbol, wszystkie wieże na polach sąsiadujących z polem zajmowanym przez Lorda Blackburna należy odłożyć do puli, a w ich miejsce należy wyłożyć wieże o 1 poziom niższy, np. jeśli wieża Sharpshooter (poz. 3) znajduje się na polu sąsiadującym z Lordem, należy odłożyć ją do puli, a w jej miejsce wyłożyć wieżę Marksman (poz. 2). Wieże poziomu 1 nie są zastępowane, są po prostu usuwane. Jeśli w puli nie ma wystarczająco dużo kart, aby zdegradować wieżę, nie jest ona zastępowana, ale usuwana.

Gdy zobaczycie ten symbol, wszyscy bohaterowie sąsiadujący z Lordem otrzymują 1 obrażenie.



Gdy zobaczycie ten symbol, wszyscy bohaterowie sąsiadujący z Lordem otrzymują 1 obrażenie.

WALKA Z BOSSEM

Bardzo trudno jest pokonać bossa.

- Ani bohaterowie, ani zaklęcia nie mają wpływu na bossa. Bohaterowie nie mogą stawać na karcie życia bossa i jeśli ich zdolność, akcja lub umiejętność miałyby umieścić na niej żetony obrażeń, to nie umieszcza się tych żetonów. Podobnie rzecz się ma z zaklęciami.
- Gdy wieża atakuje bossa, żetony obrażeń umieszcza się na wierzchniej karcie jego talii kart życia. Aby zniszczyć bossa, jego wizerunek na karcie życia musi być w całości zakryty.
- Wszystkie ataki wież wymierzone w bossa są traktowane tak, jakby posiadały cechę .

ZNISZCZENIE BOSSA

W fazie 3: Zniszczenie hord sprawdźcie wierzchnią kartę życia bossa. Jeśli jego wizerunek jest w całości zakryty, boss zostaje zniszczony. Zdejmijcie kartę i odwróćcie na drugą stronę, aby poznać... zemstę bossa! jest ona rozstrzygana tak, jak gdyby była kartą akcji. Po rozegraniu wszystkich efektów zemsty odłóżcie kartę do pudełka.

PRZYGOTOWANIE MAPY











8 THEY CAME WITH AXES

WYZWANIE

GDY NA PLANSZĘ ZOSTAJE PRZYWOŁANA HORDA KARCZOWNIKÓW, PRZEZ JEDNĄ RUNDĘ NIE MOŻECIE UŻYWAĆ SĄSIADUJĄCYCH Z NIĄ MIEJSC BUDOWY.

WROGOWIE, Z KTÓRYMI SIĘ MIERZYMY, PRZYBYWAJĄ Z RÓŻNYCH MIEJSC I RÓŻNYCH CZASÓW. JAK PRZYPUSZCZAJĄ NASI MAGOWIE, PORTALE SĄ DZIEŁEM JAKIEGOŚ POTĘŻNEGO CZARODZIEJA CZASU. JEŚLI UDA NAM SIĘ SUKCESYWNIE ZAMYKAĆ PORTALE, BYĆ MOŻE OSŁABIMY JEGO MOC.

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ WYBRAĆ SWOJE ZDOLNOŚCI SPOŚRÓD TYCH Z SYMBOLEM / NA REWERSIE.

ZAKLĘCIA

MOŻECIE KORZYSTAĆ Z ZAKLĘĆ Z MAKSYMALNIE DWOMA SYMBOLAMI MOCY / .

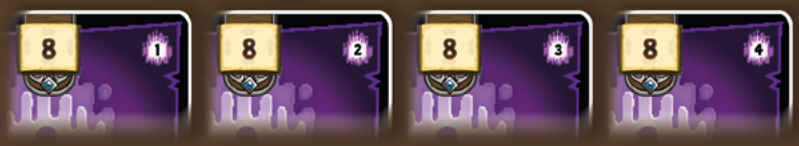
WIEŻE

UŻYJCIE WIEŻ POZIOMÓW: 1, 2, 3, 4A I 4B.

HORDY

FALA 0	FALA 1	FALA 2	FALA 3	FALA 4	FALA 6
2X ZIELONE	3X ZIELONE	2X ZIELONE			
	1X ŻÓŁTA	2X ŻÓŁTE	2X ŻÓŁTE	1X ŻÓŁTA (BRAK W ROZGRYWCE 1-OSOBOWEJ)	3X ŻÓŁTE
	2X CZERWONE		2X CZERWONE		

PORTALE



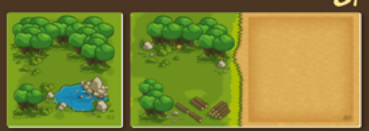
PŁYTKI ŚCIEŻKI


B6


B5


A12


B1


1x1 B11

STOSY PRZYWOŁANIA

UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU, UŻYWAJĄC WYMIENIONYCH OBOK KART HORD I PORTALI:



REGUŁY SPECJALNE

W TYM SCENARIUSZU NAPOTKACIE WROGÓW OBDARZONYCH NOWĄ CECHĄ:



KARCZOWNICY

KIEDY HORDY KARCZOWNIKÓW POJAWIAJĄ SIĘ NA PLANSZY, TWORZĄ NOWĄ ŚCIEŻKĘ. TO UMOŻLIWIA ODBLOKOWANIE ZABLOKOWANYCH STOSÓW PRZYWOŁANIA I POJAWIANIE SIĘ NA PLANSZY NOWYCH HORD. KARCZOWNICY WYTYCZAJĄ NOWĄ ŚCIEŻKĘ W OPARCIU O RZĄD SYMBOLI NA KARCIE ICH HORDY. SYMBOLE TE SĄ UMIEJSCOWIONE NA CZERWONYM TLE, CO OZNACZA, ŻE NIE MOŻECIE NA NICH UMIESZCZAĆ ŻETONÓW OBRAŻEŃ, BOHATERÓW ANI ŻOŁNIERZY. RÓWNOCZEŚNIE OBSZAR TEN NIE MUSI BYĆ ZAKRYTY, ABY HORDA MOGŁA ZOSTAĆ ZNISZCZONA.

GDY HORDA KARCZOWNIKÓW POJAWIA SIĘ NA PLANSZY, WYKONAJCIE NASTĘPUJĄCE KROKI:

SPRAWDŹCIE, CZY NA PLANSZY JEST OBECNA KARTA KARCZOWNIKÓW PASUJĄCA DO SKRAJNIE LEWEGO SYMBOLU W CZERWONYM OBSZARZE NA KARCIE HORDY. JEŚLI TAKIEJ PŁYTKI NIE MA W GRZE, SPRAWDŹCIE ŚRODKOWY SYMBOL. JEŚLI I TEJ PŁYTKI NIE MA W GRZE, SPRAWDŹCIE SKRAJNIE PRAWY SYMBOL.

USUŃCIE Z GRY KARTĘ, KTÓRA PASUJE DO SYMBOLU. DZIĘKI TEMU ODBLOKOWALIŚCIE STOS PRZYWOŁANIA, KTÓRY DOTYCHCZAS NIE MIAŁ DOSTĘPU DO ŚCIEŻKI.

NASTĘPNIE UMIEŚĆCIE NA PLANSZY HORDĘ KARCZOWNIKÓW TAK, JAK GDYBY ZOSTAŁA PRZYWOŁANA ZA POŚREDNICTWEM STOSU PRZYWOŁANIA, KTÓRY ZOSTAŁ WŁAŚNIE OTWARTY.

UWAGA: W RUNDZIE, W KTÓREJ STOS PRZYWOŁANIA ZOSTAŁ ODBLOKOWANY, ŻADNE NOWE HORDY NIE SĄ Z NIEGO PRZYWOŁYWANE.


B8


B9


3 KARTY KARCZOWNIKÓW

PRZYGOTOWANIE MAPY



KARTY KARCZOWNIKÓW (JEZIORO, LAS, CHATY) POŁÓŻCIE NA ŚCIEŻCE. BLOKUJĄ ONE SĄSIADUJĄCE Z NIMI STOSY PRZYWOŁANIA.

STOS NIE DZIAŁA, DOPÓKI KARTA KARCZOWNIKÓW NIE ZOSTANIE USUNIĘTA.



1 GRACZ:

9x 3x

2x



2 GRACZY:

5x 3x

2x



3 GRACZY:

1x 2x

1x



4 GRACZY:

3x 1x

1x

9 FLY, MY CREATURES, FLY!

WYZWANIE
BOHATEROWIE NIE MOGĄ ATAKOWAĆ LATAJĄCYCH HORD ANI NA NICH STAWAĆ.

BARDZO DOBRZE RADZICIE SOBIE Z HORDAMI PRZYSYŁANYMI PRZEZ PODSTĘPNĄ WŁADCZYNIĘ CZASU. ALE PO KAŻDYM ZWYCIĘSTWIE W KRÓLESTWIE NATYCHMIAST POJAWIAJĄ SIĘ NOWE ZASTĘPY WROGÓW. JESTEŚMY JEDNAK PEWNI, ŻE UDA NAM SIĘ WYWABIĆ OWEGO MAGA, JEŚLI BĘDZIECIE KONTYNUOWAĆ PASMO WYGRANYCH. DAJEMY WAM DO DYSPOZYCJI CAŁĄ POTĘGĘ I MOC KRÓLESTWA. ZATRZYMAJCIE NOWE ZAGROŻENIA, JAK TO CZYNILIŚCIE DOTYCHCZAS!

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ WYBRAĆ SWOJE ZDOLNOŚCI SPOŚRÓD TYCH Z SYMBOLEM / NA REWERSIE.

ZAKLĘCIA

MOŻECIE KORZYSTAĆ Z ZAKLĘĆ Z MAKSYMALNIE DWOMA SYMBOLAMI MOCY / .

WIEŻE

UŻYJCIE WIEŻ POZIOMÓW: 1, 2, 3, 4A I 4B.

HORDY

FALA 0	FALA 1	FALA 3	FALA 4	FALA 6	FALA 7
1X ZIELONA	2X ZIELONE	1X ZIELONA	2X ZIELONE	1X ZIELONA	3X ZIELONE
2X ŻÓŁTE	2X ŻÓŁTE		2X ŻÓŁTE		3X ŻÓŁTE
	3X CZERWONE	1X CZERWONA	1X CZERWONA		

PORTALE



PŁYTKI ŚCIEŻKI



1 KARTA KARCZOWNIKÓW

STOSY PRZYWOŁANIA

UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU, UŻYWAJĄC WYMIENIONYCH OBOK KART HORD I PORTALI:



REGUŁY SPECJALNE

W TYM SCENARIUSZU NAPOTKACIE WROGÓW POSIADAJĄCYCH NASTĘPUJĄCE NOWE CECHY:

LATAJĄCE HORDY



SYMBOL LATANIA JEST UMIEJSCOWIONY NA CZERWONYM TLE, CO OZNACZA, ŻE NIE MOŻECIE NA NIM UMIESZCZAĆ ŻETONÓW OBRAŻEŃ, BOHATERÓW ANI ŻOŁNIERZY. RÓWNOCZEŚNIE OBSZAR TEN NIE MUSI BYĆ ZAKRYTY, ABY HORDA MOGŁA ZOSTAĆ ZNISZCZONA.

GDY LATAJĄCA HORDA WYKONUJE RUCH:

- PRZED RUCHEM HORDY USUWA SIĘ Z NIEJ ŻOŁNIERZY, A ZNAJDUJĄCY SIĘ NA NIEJ BOHATEROWIE MUSZĄ PRZENIEŚĆ SIĘ NA SĄSIEDNIE PUSTE POLE.
- JEŚLI NA POLU, NA KTÓRE MA SIĘ PRZENIEŚĆ LATAJĄCA HORDA, JEST JUŻ INNA HORDA, TO LATAJĄCA HORDA NIE PRZESKAKUJE JEJ – JEJ KARTĘ NALEŻY POŁOŻYĆ NA TEJ HORDZIE. JEŚLI JEDNAK LEŻY NA NIEJ INNA LATAJĄCA HORDA, TO HORDA PORUSZAJĄCA SIĘ PRZESKOCZY TO POLE (MAKSYMALNIE 2 HORDY MOGĄ LEŻEĆ NA SOBIE W STOSIE).

GDY STOS HORD JEST AKTYWOWANY, WPIERW AKTYWOWANA JEST HORDA LEŻĄCA NA GÓRZE, A NASTĘPNIE, PO JEJ RUCHU, HORDA LEŻĄCA NA DOLE.

GDY HORDA LEŻĄCA NA GÓRZE ZOSTANIE ZNISZCZONA, TO EWENTUALNI LEŻĄCY NA NIEJ BOHATEROWIE, PO OTRZYMANIU 1 OBRAŻENIA ZA ZNISZCZENIE HORDY, SĄ ZMUSZENI DO ODWROTU (MUSZĄ PRZENIEŚĆ SIĘ NA PUSTE SĄSIEDNIE POLE).

PRZYGOTOWANIE MAPY





1 GRACZ:

7x 3x 2x



2 GRACZY:

5x 3x 2x



3 GRACZY:

1x 2x 1x



4 GRACZY:

3x 1x 1x

10 THE TIME OF THE END

WYZWANIE

PŁYTKI PORTALI NALEŻY KŁAŚĆ TAK, ABY NIE ZAKRYWAŁY ŻADNYCH WROGÓW, JEŚLI TO MOŻLIWE.

NARESZCIE! WIELKA WŁADCZYNI CZASU OBJAWIŁA SIĘ. ZNISZCZYLIŚCIE WYSTARCZAJĄCO DUŻO PORTALI, ABY W KOŃCU SPOTKAĆ JĄ OSOBIŚCIE. TO WASZA SZANSA NA ZAŻEGNANIE NIEBEZPIECZEŃSTWA, W JAKIM ZNALAZŁO SIĘ KRÓLESTWO. CZARODZIEJKA ZASKOCZYŁA NAS JEDNAK, SPROWADZAJĄC SIEBIE JAKO WSPARCIE DLA SAMEJ SIEBIE! WYSTĘPUJE BOWIEM W DWÓCH POSTACIACH: TERAŹNIEJSZEJ I PRZESZŁEJ. JEŚLI UDA IM SIĘ POŁĄCZYĆ FRAGMENTY RÓŻDŻKI CZASU, KRÓLESTWO CZEKA ZAGŁADA!

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ WYBRAĆ SWOJE ZDOLNOŚCI SPOŚRÓD TYCH Z SYMBOLEM 🌀 / 🌀🌀 NA REWERSIE.

ZAKLĘCIA

MOŻECIE KORZYSTAĆ Z ZAKLĘĆ Z MAKSYMALNIE DWOMA SYMBOLAMI MOCY 🌀 / 🌀🌀. DODATKOWO OTRZYMUJECIE TAKŻE *GEM OF TIMEWARP* (KTÓRY NIE JEST WLICZANY DO LIMITU ZAKLĘĆ).

WIEŻE

UŻYJCIE WIEŻ POZIOMÓW: 1, 2, 3, 4A I 4B.

HORDY

FALA 0	FALA 1	FALA 2	FALA 3
5X ZIELONE	4X ZIELONE	2X ZIELONE	2X ZIELONE
2X ŻÓŁTE	3X ŻÓŁTE	1X ŻÓŁTA	2X ŻÓŁTE
	4X CZERWONE	1X CZERWONA	1X CZERWONA

FALA 4	FALA 5	FALA 7
2X ZIELONE		
	2X ŻÓŁTE (ODŁOŻONE NA BOK)	3X ŻÓŁTE

BĘDZIECIE TAKŻE POTRZEBOWALI 6 KART Z SYMBOLEM DUCHA NA REWERSIE, 3 PUSTE KARTY HORD ORAZ KARTY WŁADCZYNI CZASU:
3 KARTY ŻYCIA STAREJ WŁADCZYNI CZASU,
3 KARTY ŻYCIA MŁODEJ WŁADCZYNI CZASU,
1 NIEBIESKA KARTA SPECJALNEGO WARUNKU,
1 KARTA POMOCY WŁADCZYNI CZASU.

PORTALE

BRAK.

PŁYTKI ŚCIEŻKI


B6


B5


A7


B8


B9


B10



JEZIORO A11


1X1


B1


B3


A13



CHATY A12

STOSY PRZYWOŁANIA

Utwórzcie stosy przywołania, tak jak pokazano na rysunku, używając wymienionych na poprzedniej stronie kart hord:



ZWYCIĘSTWO

W tym scenariuszu nie występują portale. Aby odnieść zwycięstwo, należy pokonać Władczynię Czasu. Wygrywacie na koniec rundy, w której zostaną zniszczone jej oba stosy kart życia.

REGUŁY SPECJALNE

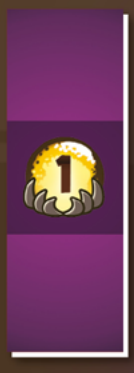
FIGURKA BOSSA

- Bohaterowie nie mogą wejść na pole zajmowane przez figurkę bossa.
- Jeśli figurka bossa przemieści się na pole zajmowane przez bohatera, bohater ten jest zmuszony do wycofania się (musi przenieść się na sąsiednie puste pole lub na swoją planszę) i otrzymuje 1 obrażenie.
- Gdy podczas ruchu figurka bossa ma się przemieścić na pole z hordą, przeskakuje to pole.
- Gdy horda ma się przemieścić na pole zajmowane przez bossa, przeskakuje to pole.
- Jeśli Władczyni Czasu przemieści się na pole z wieżą, odłóżcie tę wieżę do puli.

AKTYWACJA WŁADCZYNI CZASU

Władczynie Czasu aktywują się po ruchu hord, a przed tym, jak bohaterowie zabierają karty wież z planszy. Runda przebiega zgodnie z opisem na karcie pomocy Władczyni Czasu a nie na planszy bohatera.

Władczynie Czasu dysponują dwoma płytkami portali wielkości 1x3.



Jeżeli któraś z płytek leży na karcie hordy, horda ta jest traktowana jak portal. Oznacza to, że:

- jest odporna na działanie zaklęć i bohaterów;
- jeśli wieża trafi ją przynajmniej 1 żetonem obrażeń, odwróćcie tę wieżę na drugą stronę. W momencie zabierania wież z planszy wieża ta wróci do puli.

Uwaga: Jeśli zniszczycie hordę będącą portalem, nadal otrzymujecie kryształy widniejące na jej rewersie.

Gdy Władczynie Czasu zostają aktywowane, wpierw sprawdźcie, czy w tym momencie w grze są obecne oba portale. Jeśli nie, musicie podjąć próbę umieszczenia płytek portali na kartach hord do momentu, aż na planszy znajdą się oba portale lub ich rozmieszczanie nie będzie możliwe.

Aby umieścić płytkę portalu na karcie hordy, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- karta nie może być portalem;
- na karcie nie może być bohatera;
- płytkę należy umieścić w taki sposób, aby podczas jej umieszczania horda nie została zniszczona (płytka portalu działa jak żeton obrażeń i może zakrywać wrogów, co może pomóc bohaterom w zniszczeniu hordy!).

Jeśli nie rozmieściliście żadnych płytek portali (co może się zdarzyć, jeśli obie były już obecne w grze lub jeśli nie było możliwości położenia płytki zgodnie z zasadami), to obie Władczynie Czasu poruszają się o 1 dodatkowe pole. Gdy Władczyni Czasu wykonuje ruch, przemieszcza się o 1 pole w kierunku białego miejsca budowy (zobacz strzałki na rysunku w sekcji *Przygotowanie mapy*). Pamiętajcie, ruch bossa nie może zostać powstrzymany przez żołnierzy. Gdy Władczynie Czasu mają wykonać ruch, wpierw usuńcie wszystkich żołnierzy z ich kart życia.

Przeczytajcie tekst na karcie specjalnego warunku!

WALKA Z BOSSEM

Bardzo trudno jest pokonać bossa.

- Ani bohaterowie, ani zaklęcia nie mają wpływu na bossa. Bohaterowie nie mogą stawać na karcie życia bossa i jeśli ich zdolność, akcja lub umiejętność miałyby umieścić na niej żetony obrażeń, to nie umieszcza się tych żetonów. Podobnie rzecz się ma z zaklęciami.
- Gdy wieża atakuje bossa, żetony obrażeń umieszcza się na wierzchniej karcie jego talii kart życia. Aby zniszczyć bossa, jego wizerunek na karcie życia musi być w całości zakryty.
- Wszystkie ataki wież wymierzone w bossa są traktowane tak, jakby posiadały cechę .

ZNISZCZENIE BOSSA

W fazie 3: Zniszczenie hord sprawdźcie wierzchnią kartę życia bossa. Jeśli jego wizerunek jest w całości zakryty, boss zostaje zniszczony. Zdejmijcie kartę i odwróćcie na drugą stronę, aby poznać zemstę bossa.

Jest ona rozstrzygana tak, jakby była kartą akcji. Po rozegraniu wszystkich efektów zemsty, odłóżcie kartę do pudełka.

WARUNEK SPECJALNY

Karta specjalnego warunku zawiera zasady końca scenariusza (tył karty). Podczas przygotowania rozgrywki połóżcie tę kartę wskazaną na rysunku stroną do góry (przód karty) i przeczytajcie widniejące tam instrukcje. Nie patrzcie na tył karty do momentu, aż obie Władczynie Czasu staną na białym miejscu budowy. Wtedy odwróćcie kartę i postępujcie według instrukcji tam zapisanych.



PRZYGOTOWANIE MAPY

STOS KART DUCHÓW

DWIE ŻÓŁTE HORDY Z FALI 5 (MOGĄ ZOSTAĆ UŻYTE PÓŹNIEJ)

KARTA SPECJALNEGO WARUNKU (AWERSEM DO GÓRY)



TALIA KART ŻYCIA MŁODEJ WŁADCZYNI CZASU
Ułóżcie stos wizerunkiem Władczyni do góry, z kartą „1" na wierzchu, kartą „2" w środku i kartą „3" na spodzie.



WŁADCZYNI CZASU - PRZEBIEG RUNDY



2 PŁYTKI PORTALI

TALIA KART ŻYCIA STAREJ WŁADCZYNI CZASU
Ułóżcie stos wizerunkiem Władczyni do góry, z kartą „1" na wierzchu, kartą „2" w środku i kartą „3" na spodzie.

1 GRACZ:

9x

3x +

2x



2 GRACZY:

7x

3x +

2x



3 GRACZY:

3x

3x +

2x



4 GRACZY:

7x

2x +

1x



PORTAL STORM

Władczynie Czasu zostały pokonane, ale zniszczenia, jakich dokonały, są nieodwracalne. W Królestwie pojawiło się wiele gwałtownych zawirowań czasoprzestrzeni. Tylko z Waszą pomocą kraina oprze się ich naporowi!

Tryb „Portal Storm" może być rozgrywany w gronie 2-4 graczy. Tryb nie jest przewidziany dla 1 gracza.

POZIOM TRUDNOŚCI

Możecie rozgrywać tryb „Portal Storm" na każdym poziomie trudności: 1-, 2- lub 3-gwiazdkowym oraz heroicznym. W trybie tym nie występują wyzwania.

ZASADY SPECJALNE

W przypadku konfliktu zasad podczas rozgrywania „Portal Storm" należy zawsze stosować zasady specjalne tego trybu przed zasadami przytoczonymi wcześniej w instrukcji.

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

W tym trybie występuje 2 bossów. Wygrywacie na koniec rundy, w której pokonacie ich obu, o ile Królestwo przetrwa.

Przegrywacie, jeśli któryś z bossów wejdzie do Królestwa lub wyczerpie się pula serc Królestwa.

BOHATEROWIE

Bohaterowie mogą wybrać swoje zdolności spośród tych z symbolem 🌀 / 🌀🌀 na rewersie.

ZAKLĘCIA

Możecie korzystać z zaklęć z maksymalnie dwoma symbolami mocy 🌀 / 🌀🌀.

WIEŻE

Użyjcie wież poziomów: 1, 2, 3, 4A i 4B.

HORDY

Tryb „Portal Storm" oferuje częściowo losowe przygotowanie rozgrywki, co zwiększa regrywalność. W celu przygotowania hord wpierw należy je pogrupować. W grze podstawowej grupy hord przedstawiają się następująco:

Grupa A	Grupa B	Grupa C	Grupa D
Żółte z fali 0	Żółte z fali 1	Czerwone z fali 0	Czerwone z fali 1
Zielone z fali 1	Żółte z fali 2	Czerwone z fali 3	Czerwone z fali 2
Zielone z fali 2	Żółte z fali 3	Czerwone z fali 4	Żółte z fali 4
Zielone z fali 3	Zielone z fali 7	Żółte z fali 5	Czerwone z fali 5
Zielone z fali 4		Żółte z fali 7	

Po utworzeniu grup hord należy potasować osobno karty w każdej grupie, tworząc 4 stosy hord (po jednym dla każdej litery). Następnie losowo wybierzcie hordy według zapisów poniższej tabeli:

6 hord z grupy A	2 puste hordy
5 hord z grupy B	3 zielone z fali 0
6 hord z grupy C	1 zielona z fali 6
6 hord z grupy D	1 żółta z fali 6

Zielone hordy z fali 0, puste hordy oraz zielone i żółte hordy z fali 6 składają się na tzw. grupę S, gdyż występują tylko w przygotowaniu rozgrywki (ang. set up).

Pozostałe karty hord należy odłożyć do pudełka, nie patrząc na ich treść.



Będziecie także potrzebowali kart uderzenia (strike cards) oraz 2 kart trybu „Portal Storm" dla każdego bossa w grze (1 karta życia z wizerunkiem bossa na tle siatki pól i 1 karta akcji).

Potasujcie wszystkie karty uderzenia i wybierzcie losowo 5 z nich.

W grze podstawowej występują 3 zestawy kart bossów (dla Lorda Blackburna, Młodej Władczyni Czasu i Starej Władczyni Czasu). Potasujcie karty życia wszystkich bossów (wszystkie posiadają taką samą ilustrację „Portal Storm" na rewersie), a następnie losowo wybierzcie 2 z nich.

Odłóżcie niewybrane karty uderzenia i życia bossów do pudełka, nie patrząc na ich treść. Połóżcie karty akcji wszystkich bossów w zasięgu graczy, gdyż w trakcie gry będziecie potrzebować dwóch z nich, ale jeszcze nie wiecie których!

STOSY PRZYWOŁANIA I STOSY NAWAŁNICY

Utwórzcie stosy przywołania zgodnie z poniższą tabelą, używając wymienionych obok kart hord:

Wierzch stosu ⬇				
Grupa A	Grupa A	Grupa A	Grupa B	Grupa A
Boss	Grupa A	Grupa B	Grupa C	Grupa A
Grupa B	Grupa B	Grupa C	Pusta	Grupa B
Grupa C	Boss		Grupa D	Pusta
Grupa C	Grupa C		Grupa D	Grupa C
Grupa D	Grupa D			
Grupa D	Grupa D			



Spód stosu ⬆

		Uderzenie		
		Uderzenie		
		Żółta z fali 6		
		Uderzenie		
		Uderzenie		
		Uderzenie		

REGUŁY SPECJALNE

KARTY UDERZENIA

Podczas fazy 1: Przywołanie nowych hord pierwszy numerowany stos przywołania jest stosem „Portal Storm". Działa on tak samo jak inne stosy przywołania. Dobierzcie wierzchnią kartę i rozegrajcie ją w zależności od jej rodzaju:

Jeśli jest to żółta karta z fali 6, zagrajcie ją na mapę zgodnie z zasadami dla karczowników.

Jeśli jest to karta uderzenia, postępujcie według instrukcji na karcie, a następnie odłóżcie ją do pudełka. Efekty kart uderzenia zostały opisane w załączniku na str. 28.

PRZYWOŁANIE BOSSÓW

Stosy przywołania 2 i 3 zawierają po jednej karcie życia bossa. Gdy odkryjecie taką kartę:

1. Połóżcie ją w pobliżu bramy i weźcie figurkę odpowiadającego jej bossa oraz kartę pomocy „Portal Storm".
2. Przeczytajcie kartę pomocy, aby przypomnieć sobie, w jaki sposób boss wpływa na rozgrywkę, a następnie połóżcie ją obok karty życia tego bossa.
3. Umieśćcie figurkę bossa na polu obok stosu przywołania, z którego została dobrana jego karta.

BOSS

W trybie „Portal Storm" boss dysponuje jedną kartą życia. Aby go pokonać, musicie całkowicie zakryć jego wizerunek na karcie. Zasady dotyczące bossów są takie same jak we wcześniejszych scenariuszach, z następującymi zmianami:

Każdy boss ma specjalną kartę pomocy „Portal Storm". Na karcie tej znajdują się informacje, w jaki sposób utrudnia on rozgrywkę. Efekty bossa w trybie „Portal Storm" zostały opisane w załączniku na str. 28.

PRZYGOTOWANIE MAPY









PORTAL STORM APPENDIX

BOSSOWIE

MŁODA WŁADCZYNI CZASU

Jeśli Młoda Władczyni Czasu jest w grze, to po ruchu wszystkich hord sprawdźcie, czy w tym momencie w grze są obecne obie płytki portali. Jeśli nie, musicie podjąć próbę umieszczenia płytek na kartach hord do momentu, aż na planszy znajdą się oba portale lub ich rozmieszczanie nie będzie już możliwe.

Aby umieścić płytkę portalu na karcie hordy, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- karta nie może być portalem;
- na karcie nie może być bohatera;
- płytkę należy umieścić w taki sposób, aby horda nie została zniszczona (płytka portalu działa jak żeton obrażeń i może zakrywać wrogów, co może pomóc bohaterom w zniszczeniu hordy!).

Karta hordy, na której umieszczono płytkę portalu, staje się hordą portalu!

STARA WŁADCZYNI CZASU

Zanim wykonacie ruch starą Władczynią Czasu oraz w momencie, gdy zostaje ona zniszczona, wybierzcie i odłóżcie do puli jedną wieżę z miejsca budowy sąsiadującego z położeniem Władczyni. Jeśli po sąsiedzku nie ma żadnej wieży, efekt ten nie zachodzi.

LORD BLACKBURN



Zanim wykonacie ruch Lordem Blackburnem oraz w momencie, gdy zostaje on zniszczony, zmniejszcie o 1 poziom wszystkich wież na miejscach budowy sąsiadujących z jego położeniem. Wpierw odłóżcie do puli wieże poziomu 1, następnie obniżcie poziom wież poziomu 2, potem poziomu 3 i na końcu 4.

Karta życia Lorda Blackburna zawiera nowy symbol: „tylko żołnierze", który oznacza, że te 3 pola siatki mogą być zakryte tylko przez żołnierzy.

KARTY UDERZENIA

THICK FOG

Musicie sobie przekazać (i ulepszyć) wszystkie posiadane wieże łucznicze. Możecie wydać 1 kryształ w momencie odkrycia tej karty, aby anulować jej efekt.

RISK OF DETONATION

Musicie sobie przekazać (i ulepszyć) wszystkie posiadane wieże strzelnicze. Możecie wydać 1 kryształ w momencie odkrycia tej karty, aby anulować jej efekt.

WARPED MAGIC

Musicie sobie przekazać (i ulepszyć) wszystkie posiadane wieże magiczne. Możecie wydać 1 kryształ w momencie odkrycia tej karty, aby anulować jej efekt.

GALEFORCE WIND

Musicie sobie przekazać (i ulepszyć) wszystkie posiadane wieże żołnierskie. Możecie wydać 1 kryształ w momencie odkrycia tej karty, aby anulować jej efekt.

WAVE OF EXHAUSTIAN

Aż do końca bieżącej rundy wszyscy bohaterowie posiadają szybkość o wartości 1. To oznacza, że podczas aktywacji mogą poruszyć się najwyżej o 1 pole.

SUDDEN STAR-FALL

Każdy bohater posiadający więcej niż 1 serce doznaje 1 obrażenia. (Bohaterowie z 1 sercem ignorują ten efekt).

ACID RAIN

Każdy bohater musi wybrać 1 z efektów i zastosować go na sobie: wyczerpać zdolność lub doznać 1 obrażenia.

INSTANT DARKNESS

W fazie 5 wszystkie wieże umieszczone na białym miejscu budowy wracają do puli zamiast do Waszych rąk.

GIANT HAIL

Każdy gracz posiadający co najmniej 1 wieżę w ręku musi przekazać (i ulepszyć) dokładnie 1 wieżę w tej rundzie. Żaden gracz nie może przekazać więcej niż 1 wieżę w tej rundzie.

SPATIAL DISTORTION

Musicie wybrać kartę karczowników będącą w grze i odłożyć ją do pudełka. Następnie odkryjcie drugą kartę od góry z powiązanego z nią stosu przywołania i wyłóżcie na pole zajmowane wcześniej przez odłożoną kartę. Na koniec zwróćcie cały ten stos przywołania i odpowiadający mu znacznik do pudełka.

AUTORZY

Projekt gry:	Helana Hope Sen-Foong Lim Jessey Wright
Opracowanie:	Filip Miłuński Tomasz Napierała
Nadzór nad testami:	Tomasz Napierała
Projekt graficzny i ilustracje:	Mateusz Komada Katarzyna Kosobucka Przemysław Kasztelaniec
Kierownik produkcji:	Przemek Dołęgowski
Producent:	Vincent Vergonjeanne
Przygotowanie i korekta księgi scenariuszy:	The Gaming Rules! team Russ Williams
Tłumaczenie:	Monika Żabicka
Korekta:	Marta Kania
Playtesterzy:	John Brieger Michael Dunsmore Michał Gołębiowski Alexander Graham Sascha Lecours Jason Lentz Szymon Łuczków Maya Karolina Napierała Ewelina Nowicka John Velgus Jan Zalewski

GAMING RULES!

Zespół Lucky Duck Games pragnie podziękować wszystkich ambasadorom Lucky Duck Games oraz członkom Monsoon Group za ich pomoc przy testowaniu gry!






KINGDOM
RUSH
RIFT IN TIME
Coldstep Mines
Stormcloud Temple
Lozagon
Dead Lands
Royal Bridge
Ruins of Acaroth
Argent Lake
Silveroak Forest
Twin River Pass
LUCKY DUCK GAMES
IRONHIDE