

Gra kooperacyjna typu tower defence

Autorzy: Helana Hope, Sen-Foong Lim i Jessey Wright

Epoka Wież dobiegła końca. Po pokonaniu ostatniego z wrogów Królestwa jego niezłomni obrońcy odłożyli na bok broń i zbroje i chwycili się różnych pokojowych zajęć. Jednak potężna Władczyni Czasu, której bliska obecność pozostawała niewidoczna nawet dla wszechmocnych magów Królestwa, czujnie obserwowała z ukrycia powracających do normalności mieszkańców krainy. Gdy zdemontowano ostatnią z wież, które tak skutecznie jej broniły, czarodziejka użyła wszystkich swoich magicznych mocy i zaklęć, aby stworzyć w czasoprzestrzeni szczelinę, która miała pomóc jej przejąć władzę nad tym sielankowym kawałkiem wszechświata...

Zaczęło się całkiem niewinnie, tu i ówdzie dostrzeżono niewielkie przebłyski światła. Lecz wkrótce przerodziły się one w potężne rozdarcia w ciemnej kurtynie nieba, przez które Królestwo zaczęli na powrót nawiedzać jego wrogowie. Tym razem zarówno z teraźniejszości, jak i z przeszłości. Na szczęście przez tajemniczą szczelinę przeszli także legendarni i dawno pogrzebani bohaterowie, którzy wraz z mieszkańcami stanęli do walki w obronie pokoju. Jednakże w Królestwie szybko zaczęło się pojawiać coraz więcej szczelin...

Pod osłoną tarcz i mieczy inżynierowie i magowie Królestwa pospiesznie konstruowali nowe wieże, które mogłyby stawić czoła odrodzonemu zagrożeniu. Szczęśliwie dość szybko nadeszła pocieszająca wiadomość: „Potrafimy wykorzystać niestabilną magię czasoprzestrzeni!". Używając owej nowej mocy, Królestwo stworzyło z energii wymiarów własne materiały budowlane, dzięki czemu wieże mogły być teraz tak mobilne jak ich wrogowie!

KOMPONENTY GRY



18 PŁYTEK ŚCIEŻKI O RÓŻNYCH KSZTAŁTACH



5 PLANSZ BOHATERÓW



1 FIGURKA DZIKIEGO KOTA



5 FIGUREK BOHATERÓW

5 KART BOHATERÓW





6 ŻETONÓW ZAKLĘĆ



20 ŻETONÓW ZDOLNOŚCI BOHATERÓW



4 KARTY POMOCY



44 KARTY WIEŻ



18 NAKŁADEK MIEJSC BUDOWY



91 KART HORD I PORTALI



3 KARTY POMOCY BOSSÓW



16 KART „NAWAŁNICA PORTALI"



3 FIGURKI BOSSÓW



22 SPECJALNE KARTY BOSSÓW



2 PŁYTKI PORTALI



2 PŁYTKI BRAMY



3 KARTY KARCZOWNIKÓW



12 TACEK NA HORDY

18 ZNACZNIKÓW SERC



176 ŻETONÓW OBRAŻEŃ O RÓŻNYCH KSZTAŁTACH



4 ZNACZNIKI W KOLORACH GRACZY



6 ZNACZNIKÓW PRZYWOŁANIA



1 MAPA KRÓLESTWA



1 INSTRUKCJA



12 ZNACZNIKÓW KRYSZTAŁÓW



12 PIONKÓW ŻOŁNIERZY





3 ARKUSZE NAKLEJEK NA MAPĘ KRÓLESTWA



1 KSIĘGA SCENARIUSZY

WPROWADZENIE

Kingdom Rush – A Rift in Time to gra kooperacyjna, w której czeka na Was kilka scenariuszy o rosnącym stopniu trudności. Scenariusze tworzą kampanię, która jest następstwem podjętej przez Władczynię Czasu próby przejęcia władzy w Królestwie. Każdy scenariusz oferuje różne cele do zrealizowania oraz unikalną konfigurację wrogów, których kierowani przez Was bohaterowie muszą pokonać.

Warunkiem zwycięstwa jest wykonanie misji opisanej w scenariuszu. Wszystkie niezbędne informacje znajdziecie w Księdze scenariuszy.

Niniejsza instrukcja nauczy Was podstaw gry, dzięki którym rozegracie swój pierwszy scenariusz. Wraz z rozwojem kampanii do gry zostaną wprowadzone nowe zasady, które także zostały szczegółowo objaśnione w Księdze scenariuszy. Dodatkowo, w załączniku na stronie 21. znajduje się indeks, który pomoże Wam znaleźć określone reguły.

Zarówno przebieg samej rozgrywki, jak i warunki zwycięstwa oraz porażki są inne w każdym scenariuszu. Jednakże wszystkie one współdzielą pewne podstawowe zasady, które zostały przedstawione poniżej.

PRZYGOTOWANIE GRY

Instrukcja objaśniająca przygotowanie rozgrywki znajduje się na początku Księgi scenariuszy.

Aby przygotować grę, wybierzcie scenariusz i postępujcie według instrukcji z Księgi. W każdym scenariuszu będziecie korzystać z określonej puli wież i żetonów obrażeń.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W grze Kingdom Rush stajecie do walki przeciwko wrogim hordom, które przechodzą do Waszego świata przez tajemnicze portale. Celem hord jest zniszczenie Królestwa. Wrogowie pojawiają się w różnych miejscach na mapie i przesuwają wzdłuż ścieżki ku bramom Królestwa. Wasza drużyna, korzystając z potężnej broni, jaką stanowią wieże, musi za wszelką cenę bronić dostępu do Królestwa. Waszym zadaniem jest niszczenie wrogów, zanim dotrą do celu, i zamykanie nowych portali, jak tylko się pojawią.

Każdy scenariusz kończy się na swój własny sposób, ma swój własny warunek wygranej, jest rozgrywany przez kilka rund i kończy się zgodnie z opisem w Księdze scenariuszy.

Każda runda składa się z 6 faz rozgrywanych w następującej kolejności:

FAZA 1: PRZYWOŁANIE NOWYCH HORD

Na początku każdej rundy na planszy pojawiają się nowe karty wrogów (głównie hordy), z którymi będziecie walczyć. Nowe karty należy w miarę dostępności umieścić na tackach, a te na ścieżce prowadzącej do Królestwa.

FAZA 2: ZAGRYWANIE KART WIEŻ I BOHATERÓW

Waszą bronią przeciwko wrogom są wieże oraz bohaterowie. W tej fazie wykonacie większość swoich akcji, i to bez określonej kolejności graczy. Będziecie zagrywać nowe wieże z ręki na planszę lub przekazywać je sobie w celu ich ulepszenia. Wieże zadają obrażenia w postaci żetonów obrażeń lub pionków żołnierzy w zależności od ich sposobu działania oraz położenia wokół ścieżki. Będziecie także aktywować bohaterów poprzez zagrywanie ich kart. Każdy bohater posiada zestaw unikatowych zdolności. W większości scenariuszy występują specjalne karty portali, których zniszczenie może być warunkiem zwycięstwa. Są też jednak scenariusze, które zaskoczą Was obecnością potężnych bossów, których nie tak łatwo pokonać.

FAZA 3: ZNISZCZENIE HORD

Po tym, jak wszyscy wykonacie swoje akcje, karty, na których zakryto wizerunki wszystkich wrogów, ulegają zniszczeniu. Bohaterowie, którzy znajdowali się na tych kartach, doznają obrażeń. Gdy karty hord zostają zniszczone, zdobywacie kryształy, które możecie wydać na zakup nowych wież w późniejszych fazach rundy.

FAZA 4: RUCH HORD

Wszystkie karty, które pozostały na ścieżce, przesuwają się w kierunku bramy Królestwa. Karty, na których znajdują się bohaterowie lub żołnierze, nie przesuwają się, ale wszyscy oni doznają obrażeń. W przypadku gdy wroga karta dotrze do bramy, wrogowie atakują Królestwo. Jeśli zostanie zniszczone, natychmiast przegrywacie!

FAZA 5: POWRÓT NA RĘKĘ KART WIEŻ I BOHATERÓW

Weźcie na rękę wszystkie swoje karty. Będą one dostępne w następnej rundzie.

FAZA 6: WYDAWANIE KRYSZTAŁÓW

Możecie wydać swoje kryształy na zakup nowych wież. Kryształy są zasobem wspólnym, więc razem decydujecie o tym, które wieże zakupić i którzy z Was powinni otrzymać nowe karty.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Osiągacie zwycięstwo na koniec rundy, w trakcie której spełniony został warunek zwycięstwa opisany w scenariuszu.

WARUNKI PRZEGRANEJ

Przegrywacie natychmiast, jeśli wszystkie znaczniki serc leżące przy bramie Królestwa zostaną utracone.

Przegrywacie także natychmiast, jeśli jakakolwiek karta portalu lub figurka bossa wejdzie do Królestwa.



SZCZEGÓŁOWE ZASADY

FAZA 1: PRZYWOŁANIE NOWYCH HORD

Począwszy od stosu przywołania, któremu przypisano znacznik przywołania o najniższym numerze, odkryjcie wierzchnią kartę hordy z każdego stosu.

UWAGA
W pierwszej rundzie rozgrywki pomińcie fazę 1.

Umieśćcie każdą kartę hordy na pustej tacce, którą następnie umieśćcie na polu ścieżki znajdującym się bezpośrednio przed stosem przywołania, z którego dobraliście tę kartę.

Każda karta hordy posiada fioletową linię wzdłuż jednej z krawędzi. Obróćcie tackę w taki sposób, aby linia ta była równoległa względem najbliższej bramy.

Jeśli dane pole ścieżki jest zajęte, umieśćcie hordę na najbliższym pustym polu między jej stosem a bramą. Może się zdarzyć, że wskutek braku pustych pól horda dotrze w tym momencie od razu do bramy!

Bohater stojący na polu ścieżki nie blokuje przywołania na nie nowej hordy. W takim przypadku wycofuje się, czyli zostaje przesunięty na sąsiednie puste pole albo miejsce budowy. Jeśli nie istnieje żadne z takich pól, bohater wraca na swoją planszę. Następnie na opuszczonym przez niego polu pojawia się nowa horda.

FAZA 2: ZAGRYWANIE KART WIEŻ I BOHATERÓW



Jeśli na początku tej fazy Twój bohater jest wyłączony z gry, ponieważ został wyeliminowany w poprzedniej rundzie, możesz go zregenerować. W tym celu przywróć maksymalny poziom jego zdrowia, przywróć jego figurkę do pozycji pionowej i umieść jego kartę na planszy bohatera. Nie możesz go przemieszczać ani wykonywać nim żadnych akcji! Nie odświeżasz też jego wykorzystanych zdolności!

W tej fazie możecie podjąć tyle akcji, ile chcecie, pod warunkiem że posiadacie potrzebne ku temu karty. Możecie wykonywać swoje akcje równocześnie lub ustalić kolejność według własnego uznania. Każda akcja musi być jednak wykonana w całości, zanim gracz przystąpi do wykonywania kolejnej.

W TEJ FAZIE MOŻESZ WYKONYWAĆ NASTĘPUJĄCE AKCJE:

- Zagranie karty wieży
- Przekazanie karty wieży
- Zagranie karty swojego bohatera



KARTA WIEŻY

- **A** Nazwa wieży
- **B** Poziom wieży
- **C** Typ obrażeń, jakie zadaje wieża (fizyczne, magiczne, bezpośrednie)
- **D** Liczba i kształt żetonów obrażeń
- **E** Zasięg ataku



ZAGRANIE KARTY WIEŻY

Aby zagrać kartę wieży, wybierz kartę z ręki i umieść na miejscu budowy w swoim kolorze.

Nie możesz postawić wieży na miejscu budowy zajętym przez bohatera, inną wieżę (wyjątek: wieże żołnierskie) lub należącym do innego gracza.

Każda wieża może przeprowadzić co najmniej jeden atak w postaci żetonów obrażeń lub pionków żołnierzy.

Natychmiast po wybudowaniu wieży możesz przeprowadzić jednokrotnie wszystkie jej ataki. Na karcie widnieje zasięg ataku (strzałki) oraz kształt żetonów obrażeń, jakie wieża zadaje. Orientacja karty wieży określa kierunki, w których oddaje ona strzały, oraz sposób ułożenia żetonów obrażeń.

A **STRZAŁKI ZASIĘGU:** Strzałki wskazują, jak daleko i w którym kierunku / których kierunkach wieża odda strzały. Im większa liczba strzałek, tym większa swoboda strzału, co oznacza, że wieża może trafić więcej pól ścieżki.

STRZAŁKI	ZNACZENIE
	**ATAK PROSTOPADŁY:** trafia pole sąsiadujące z wieżą w pionie lub poziomie we wskazanym kierunku.
	**ATAK SKOŚNY:** trafia pole sąsiadujące z wieżą po skosie we wskazanym kierunku.
	**ATAK POŚREDNI:** każda dodatkowa strzałka wydłuża zasięg strzału o 1 pole w linii prostej od wieży.
	**ATAK PRECYZYJNY:** trafia dowolne wybrane pole ścieżki.



Zarówno wieża Adept, jak i wieża Sharpshooter mogą zaatakować pola A lub B.

B **RODZAJE ATAKU I OBRONY:** Rodzaj ataku jest określony przez symbol ataku oraz kolor strzałek. Od rodzaju ataku zależy typ obrażeń, jakie powoduje. Natomiast rodzaj obrony wroga, także określony przez symbole, informuje, na które typy obrażeń wróg jest odporny.

SYMBOL ATAKU	TYP OBRAŻEŃ
	**OBRAŻENIA FIZYCZNE:** czerwone strzałki zasięgu
	**OBRAŻENIA MAGICZNE:** niebieskie strzałki zasięgu
	**OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE:** fioletowe strzałki zasięgu: pozwalają atakować wrogów z obroną fizyczną, jak i magiczną.

SYMBOL OBRONY	RODZAJ OBRONY
	**OBRONA FIZYCZNA:** nie może być celem ataków powodujących obrażenia fizyczne ze strony wież, żołnierzy ani bohaterów.
	**OBRONA MAGICZNA:** nie może być celem ataków powodujących obrażenia magiczne ze strony wież, żołnierzy ani bohaterów.
	**NIETYKALNOŚĆ** Może być tylko celem ataku za pomocą żetonów obrażeń. Herosi i żołnierze nie mogą zakrywać tych jednostek.

C **ATAK ZA POMOCĄ ŻETONÓW OBRAŻEŃ:** Atak wieży polega na umieszczeniu na karcie hordy żetonu obrażeń widniejącego na karcie wieży i zorientowanego dokładnie tak jak jego wizerunek na karcie. Pomocna w tym względzie jest siatka pól. Żetonu obrażeń nie można zatem obracać, chyba że atak jest opatrzony symbolem swobodnej manipulacji.





SWOBODNA MANIPULACJA: Możesz dowolnie obracać (w tym także na drugą stronę) żetony obrażeń nakładane na karty w ramach ataku opatrzonego tym symbolem.

Żetony obrażeń nie mogą nachodzić na inne żetony obrażeń, żołnierzy lub bohaterów i muszą się mieścić w granicach jednej karty hordy.

Wrogowie na karcie hordy mogą dysponować symbolem obrony. Jeśli rodzaj obrony oznacza, że wróg jest odporny na określony typ obrażeń, to żetony tego typu obrażeń nie mogą być na nim umieszczane.

UWAGA Aby zniszczyć kartę hordy, wszyscy wrogowie, którzy widnieją na jej karcie, muszą zostać zakryci.

Jeśli atak cechuje kilka strzałek zasięgu i kilka żetonów obrażeń, żetony te mogą zostać umieszczone na tej samej karcie lub na różnych, o ile wszystkie zaatakowane hordy znajdują się w zasięgu tego ataku.

Wyjątkiem są wieże z symbolem „+" pomiędzy symbolami żetonów obrażeń. Te żetony muszą zostać umieszczone na tej samej karcie, która jest w zasięgu strzału.



Pula żetonów obrażeń jest nieograniczona. W rzadkim przypadku braku żetonów określonego typu, możecie użyć innego żetonu o takim samym kształcie lub odtworzyć wymagany kształt za pomocą mniejszych żetonów.

Wieże żołnierskie

Niektóre wieże, jak na przykład *Militia* (poz. 1), tworzą żołnierzy. Takie wieże nie korzystają z żetonów obrażeń. Gdy stawiasz wieżę żołnierską, weź wskazaną na karcie liczbę pionków żołnierzy z puli i połóż na kartach z hordami znajdującymi się w zasięgu ataku.

Żołnierze mogą być rozmieszczani w dowolnym miejscu na karcie, każdy na jednym polu siatki, o ile jest to dozwolone przez rodzaj ataku. Żołnierze nie mogą zajmować tego samego pola siatki co żeton obrażeń, inny żołnierz lub bohater.

Żołnierze nie mogą być umieszczani na pustych polach karty. Jeśli na danej karcie nie ma miejsca na umieszczenie żołnierza zgodnie z zasadami, nie możesz go na niej umieścić. (Niewykorzystani żołnierze wracają do puli żołnierzy.)

Żołnierze posiadają zdrowie o wartości 1. Po otrzymaniu jednego obrażenia żołnierz wraca do puli

Poza atakowaniem wrogów żołnierze spowalniają ruch hord w kierunku Królestwa, gdyż karta z żołnierzami nie posuwa się naprzód.

Pula żołnierzy jest ograniczona. Jeśli wszyscy żołnierze znajdują się już na kartach, nie możecie chwilowo kłaść na kartach więcej żołnierzy. Możecie jednak przesuwać żołnierzy z dowolnych kart na karty znajdujące się w zasięgu aktualnie atakującej wieży żołnierskiej.

Wieże żołnierskie pozwalają także na umieszczenie dodatkowej wieży na tym samym miejscu budowy. Standardowo możecie umieścić tylko 1 wieżę na każdym z posiadanych przez siebie miejsc budowy, jednakże wieża żołnierska może być zbudowana na innej pojedynczej wieży lub odwrotnie – inna pojedyncza wieża może być zbudowana na niej. Możesz zatem posiadać 2 wieże na jednym miejscu budowy, o ile jedna z nich to wieża żołnierska. Tylko właściciel danego miejsca budowy może tak zrobić.

Helena buduje wieżę *Archer*. Strzałki zasięgu pozwalają jej zaatakować sąsiednią hordę i położyć na niej określony żeton obrażeń. Jako że na karcie wieży nie ma symbolu swobodnej manipulacji, Helena nie może obrócić żetonu obrażeń, tak aby zakryć dwa Wilki. Może w zamian zakryć 1 Wilka i 1 Goblina albo 2 Gobliny, zachowując pionową orientację żetonu obrażeń.









A



B



Dawid ma wybudowaną wieżę *Militia* I, jako że jest to wieża żołnierska, może wybudować na niej drugą wieżę, *Marksman*, i od razu wykonać nią atak.

KARTY PORTALI



W większości scenariuszy, aby wygrać, musicie zniszczyć wszystkie karty portali, chyba że scenariusz wyraźnie mówi inaczej. Portale są tak potężnym źródłem magii i energii czasu, że niszczą atakujące je wieże. Liczba portali różni się między poszczególnymi scenariuszami.

W centralnym polu każdej karty portalu widnieje cyfra oznaczająca poziom wieży. Pole to nie może być zakryte przez żeton obrażeń ani żołnierzy. Musi być przez cały czas widoczne, gdyż wprowadza ograniczenia co do poziomu wież, jakie mogą zaatakować portal – mogą to robić tylko wieże o wskazanym poziomie lub wyższym.

Jeśli atakujesz wieżą kartę portalu, umieść na karcie żetony obrażeń według zasad opisanych powyżej i natychmiast odwróć kartę wieży rewersem do góry. Na końcu fazy 5. wszystkie zakryte wieże wrócą do puli.

Nawet jeśli wieża oferowała kilka ataków i tylko jeden trafił kartę portalu, to tę wieżę należy odwrócić obrazkiem do dołu zaraz po tym, jak zostaną rozmieszczone wszystkie żetony obrażeń wynikające z tego ataku.

Wieża nie musi obrać sobie za cel karty portali, jeśli posiada inne dostępne cele. Jeśli jednak karta portalu jest jedynym możliwym celem, to istnieje obowiązek wykorzystania wszystkich ataków względem tej karty. Nie można zrezygnować z ataku.

Wyjątek: Jeśli wszyscy wrogowie na karcie portalu zostali już zakryci, nie musisz kłaść żetonów obrażeń na pustych polach na karcie portalu, a co za tym idzie – odwracać wieży.

Bohaterowie mogą przechodzić przez kartę portalu, ale nigdy nie mogą zakończyć na niej swojego ruchu ani jej atakować. Na karcie portalu nie umieszcza się także żetonów obrażeń zadawanych przez bohaterów.

Karty portalu poruszają się analogicznie do hord. Gdy chociaż jedna dotrze do bramy, rozgrywka natychmiast kończy się Waszą przegraną!

PRZEKAZANIE KART WIEŻ

Jeśli posiadasz w swoim ręku karty wież, których nie zamierzasz w bieżącej rundzie stawiać, możesz je przekazać dowolnemu innemu graczowi.

Gdy przekazujesz kartę wieży, musisz wpierw ulepszyć ją o 1 poziom. W tym celu weź z puli kartę wieży tego samego rodzaju, ale o 1 poziom wyższą, i połóż ją zakrytą w obszarze nowych wież na planszy bohatera kierowanego przez gracza, któremu przekazałeś kartę. Następnie odłóż kartę wieży ze swojej ręki do odpowiedniego miejsca w puli.

UWAGA To jedyny sposób na ulepszanie wież, więc nie zwlekajcie z ich przekazywaniem i róbcie to regularnie!

Pula wież jest ograniczona. Jeśli w puli nie ma karty potrzebnej do ulepszenia wieży, nie możesz dokonać ulepszenia. W zamian połóż przekazywaną wieżę obrazkiem do dołu w obszarze nowych wież na planszy bohatera kierowanego przez gracza, któremu przekazałeś kartę.

Maksymalny poziom dostępnych wież zależy od rozgrywanego scenariusza.

OPIS PLANSZY BOHATERA



- **A** Atak podstawowy
- **B** Dwa miejsca na zdolności bohatera
- **C** Miejsce na kartę bohatera
- **D** Imię bohatera
- **E** Punkty zdrowia bohatera (serca)
- **F** Punkty ruchu bohatera
- **G** Obszar nowych wież
- **H** Przebieg rundy
- **I** Specjalne symbole i umiejętności bohatera
- **J** Wieże bohatera – zestaw startowy

ZAGRANIE KARTY BOHATERA

Zagraj kartę bohatera na planszę bohatera w celu jego aktywacji.

Pamiętaj: Jeśli bohater zregenerował się na początku bieżącej rundy, nie możesz go aktywować, gdyż jego karta znajduje się już na planszy bohatera.

Gdy aktywujesz bohatera, możesz przesunąć jego figurkę i przeprowadzić akcję. Możesz przeprowadzić te działania w dowolnej kolejności.

A PRZESUNIĘCIE FIGURKI BOHATERA

- Bohater może się poruszyć o 1 pole za każdy punkt ruchu widniejący na jego planszy. Bohater, który się zatrzymał, aby wykonać akcję (patrz: niżej), nie może już w tej rundzie wykonać żadnego ruchu.
- Bohater może się poruszać w pionie, poziomie i po skosie. Może się poruszać po ścieżce, przechodzić przez miejsca budowy, pola zajęte przez hordy i przez puste pola. Nie może wyjść poza mapę ani zakończyć swego ruchu na karcie wieży.
- Bohater może przejść przez portal, ale nie może zakończyć na nim ruchu.
- Jeśli figurka bohatera znajduje się na jego planszy, musisz wydać pierwszy punkt ruchu na umieszczenie bohatera na ścieżce, na polu obok bramy.
- Atak lub zdolność bohatera może być charakteryzowana przez symbole strzałek zasięgu, więc ważna jest orientacja figurki, gdyż określa ona miejsca, które mogą stać się jej celem. Po zakończonym ruchu zdecyduj, w którą stronę zwrócona jest figurka.

Bohater, który kończy ruch na polu z kartą hordy, podejmuje z nią walkę. Umieść figurkę bohatera na karcie hordy w taki sposób, aby jej podstawa zajmowała obszar 2x2 pola. Jeśli na karcie nie ma miejsca, aby w ten sposób umieścić bohatera, nie może on zakończyć na niej swojego ruchu.

W momencie podjęcia walki figurka bohatera zadaje obrażenia bezpośrednie, więc może być umieszczana zarówno na wrogach z obroną fizyczną, jak i magiczną (ale nie z nietykalnością).

B Przeprowadzenie jednej akcji

Każdy bohater dysponuje atakiem podstawowym oraz zdolnościami specjalnymi. W ramach swojej akcji może przeprowadzić atak podstawowy, użyć swojej zdolności albo uleczyć się. Nie może atakować kart portalu.

Atak podstawowy:

Każdy bohater dysponuje jednym z dwóch rodzajów ataku podstawowego. Oba rodzaje pozwalają zadawać obrażenia za pomocą żetonów obrażeń, podobnie jak wieże. Każdy bohater ma swój własny zestaw żetonów obrażeń.

Atak wręcz (bez symbolu strzałek zasięgu) może być skierowany tylko przeciwko kartom hord, z którymi bohater podjął walkę. Żeton ten nie może nachodzić na inne żetony obrażeń, żołnierzy lub bohaterów i musi się mieścić w granicach karty.



- Atak z dystansu (z symbolem strzałek zasięgu) działa w taki sam sposób jak atak wieży. Dodatkowo obowiązują zasady umieszczania żetonu przedstawione powyżej. Bohater nie może przeprowadzić ataku z dystansu na hordę, z którą podjął walkę.



Zdolności specjalne:

Wszyscy bohaterowie posiadają swoje unikatowe potężne zdolności. Są one reprezentowane przez żetony z krótkim opisem ich działania. W razie wątpliwości sprawdźcie szczegółowy opis zdolności bohaterów na s. 22.

Możesz używać tylko aktywnych zdolności (skierowanych obrazkiem ku górze). Po wykorzystaniu obróć żeton obrazkiem do dołu. Wykorzystane zdolności zostają odświeżone (obrócone obrazkiem do góry) podczas akcji uleczenia.

Umiejętności bohaterów:

Umiejętności bohaterów dzielą się na dwa rodzaje: natychmiastowe i stałe.

- Natychmiastowe umiejętności zazwyczaj zadają wrogom obrażenia.
- Stałe umiejętności pozostają aktywne do końca rundy i mogą zadziałać w dowolnej fazie zgodnie z ich opisem na żetonie umiejętości.
- Umiejętności Ochrony są typem umiejętności stałych, które chronią bohatera aż do końca rundy przed wszystkimi rodzajami obrażeń (w tym powodowanymi przez ruch hordy, zniszczenie hordy, cechę celnego oka i efekty bossów). Ochrona nie działa w stosunku do żołnierzy. Czytajcie uważnie treść umiejętności, aby wiedzieć, którzy bohaterowie mogą skorzystać z umiejętności Ochrony.

ULECZENIE: Gdy przeprowadzasz tę akcję, przesuń znacznik serca na swojej planszy bohatera na maksymalną wartość i odwróć wszystkie swoje żetony zdolności na aktywną stronę.

UWAGA

ZADAWANIE OBRAŻEŃ BOHATEROM: Bohaterowie mogą cierpieć od zadawanych obrażeń w wyniku różnych sytuacji, włączając w to przebywanie na zniszczonej karcie hordy w fazie 3. Gdy bohater doznaje obrażeń, przesuń znacznik serca w lewo o 1 pole za każde otrzymane obrażenie. Jeśli zdrowie bohatera kiedykolwiek spadnie do poziomu , zostaje on chwilowo wyeliminowany z gry i musi się zregenerować na początku kolejnej rundy. W takiej sytuacji usuń figurkę bohatera z gry i połóż ją na boku na swojej planszy bohatera.



Na ilustracji 1 Alleria rozpoczyna ruch z pola A. Chciałaby dołączyć do Ignusa na karcie B. Przesuwa się zatem o 2 pola: najpierw po skosie na miejsce budowy z wieżą Adept, a następnie w pionie, aby podjąć walkę z hordą B.

Na ilustracji 2 widzimy, że Alleria pokonała 2 wrogów na karcie B, przykrywając ich swoją figurką. Teraz wykonuje swój atak podstawowy, kładąc żeton obrażeń na sąsiedniej karcie C i pokonując pozostałych tam 2 wrogów. Obie karty B i C zostają tym samym zniszczone, ale zarówno Alleria, jak i Ignis doznają po 1 obrażeniu, gdyż znajdują się na zniszczonej karcie.

FAZA 3: ZNISZCZENIE HORD

Faza ta przebiega w następującym porządku:

1 ZNISZCZENIE W PEŁNI ZAKRYTYCH KART I ZDOBYCIE KRYSZTAŁÓW:

Jeśli wszyscy wrogowie na karcie zostali zakryci żetonami obrażeń, żołnierzami lub bohaterami, usuńcie tę kartę z gry.

Zwróćcie wszystkie żetony obrażeń i żołnierzy do odpowiedniej puli.

Następnie zdejmijcie kartę z tacki i sprawdźcie, ile kryształów widnieje na jej odwrocie. Tyle właśnie kryształów połóżcie w puli drużyny w pobliżu bramy Królestwa.

2 OBRAŻENIA BOHATERÓW:

Jeśli na karcie, która została zniszczona, znajdowała się figurka bohatera, doznaje on 1 obrażenia. Pozostawcie figurkę na polu, z którego usunięto zniszczoną kartę.

3 SPRAWDZENIE PORTALI:

Jeśli zniszczycie kartę portalu, sprawdźcie w księdze scenariuszy, ile wszystkich kart portali znajdowało się w stosach przywołania. Jeśli został zniszczony ostatni portal, to bieżąca runda staje się ostatnią rundą w grze. Rozegrajcie pozostałe fazy rundy. Na koniec rundy, jeśli Królestwo nie zostało zniszczone, wygrywacie!

FAZA 4: RUCH HORD

Jeśli to tylko możliwe, hordy starają się dotrzeć do bramy Królestwa. Przed wykonaniem ruchu daną kartą hordy sprawdźcie, czy widoczne są na niej jakiekolwiek symbole (patrz niżej).

! UWAGA Karty portali i bossów poruszają się w tej fazie tak jak karty hord. Jeśli dotrą do bramy Królestwa, natychmiast przegrywacie!

1 Przed wykonaniem ruchu kartą hordy sprawdźcie, czy są na niej widoczne jakieś symbole spośród następujących:

uzdrowiciel, szybkość, celne oko.

TYP WROGA	EFEKT
	Jeśli na karcie widoczna jest dowolna liczba symboli uzdrowicieli, to przed jej ruchem usuńcie z niej wszystkie żetony obrażeń. Musicie to zrobić przed sprawdzeniem widoczności innych symboli.
	Karta z dowolną liczbą widocznych symboli szybkości, jeśli to możliwe, poruszy się w tej rundzie po ścieżce dwukrotnie.
	Po swoim ruchu horda, na której karcie widoczna jest dowolna liczba symboli celnego oka, zada po 1 obrażeniu każdemu bohaterowi znajdującemu się na sąsiednim polu w stosunku do jej nowej pozycji na ścieżce.

2 Począwszy od karty znajdującej się najbliżej bramy, przez kolejną jej najbliższą, posuwając się w kierunku stosów przywołania, przesuńcie każdą kartę hordy na następne pole ścieżki, w kierunku bramy, zachowując jej orientację, czyli fioletowa linia musi być zawsze równoległa względem bramy.

- Karta, na której znajdują się żołnierze lub bohaterowie, nie porusza się. Każdy żołnierz i bohater otrzymuje 1 obrażenie.

UWAGA Gdy żołnierz zostaje zraniony, należy zwrócić go do puli.

- Jeśli na karcie jest widoczny co najmniej jeden symbol szybkości, horda postara się poruszyć dwukrotnie. Żołnierze obecni na karcie zablokują tylko jej pierwszy ruch. Bohaterowie mogą zablokować oba ruchy, doznając 2 obrażeń. Jeśli pierwsze obrażenie zniszczy bohatera, jest on natychmiast zdejmowany i nie blokuje drugiego ruchu hordy.

- Jeśli horda przesunie się na pole zajmowane przez bohatera, przenieście bohatera na dowolne sąsiednie puste miejsce budowy lub sąsiednie pole ścieżki bez karty hordy. Jeśli nie ma takich miejsc, bohater wraca na swoją planszę.

- Czasem może się zdarzyć, że nie można przesunąć hordy na jej docelowe pole ścieżki, gdyż jest ono zajmowane przez inną hordę. W takim wypadku horda omija zajęte pole i zajmuje następne, w kierunku bramy, najbliższe dostępne pole ścieżki. W ten sposób horda może ominąć kilka kart, a nawet może to skutkować jej wdarciem się do Królestwa!

- Niektóre scenariusze oferują rozgałęziające się ścieżki. Podczas ruchu hord musicie wpierw poruszyć wszystkie hordy z odcinka ścieżki, któremu odpowiada znacznik przywołania o najniższym numerze, potem o kolejnym najniższym i tak dalej, aż wszystkie hordy podejmą próbę ruchu.

3 Jeśli horda dotarła do bramy Królestwa, policzcie, ilu wrogów na jej karcie nie zostało zakrytych żetonami obrażeń. Za każdego widocznego wroga usuńcie 1 znacznik serca z puli Królestwa znajdującej się w pobliżu bramy. Jeśli wszystkie serca zostaną usunięte, hordy najeżdżają Królestwo i przegrywacie rozgrywkę!



Znaczniki serc Królestwa reprezentują jego obrońców. Jeśli wszyscy obrońcy zostaną pokonani, pokonane zostanie także Królestwo i tym samym przegrywacie. Czasami jest to dobra strategiczna decyzja, aby pozwolić jednej bądź dwóm hordom wtargnąć do Królestwa. Nie pozwólcie jednak sytuacji wymknąć się spod kontroli!

4 Jeśli Królestwo przetrwało, odrzućcie karty hord, które się do niego wdarły, ale wcześniej zbierzcie z ich rewersów kryształy, tak jak opisano to wcześniej.

Rysunek pokazuje kolejność, w jakiej będą aktywowane pola, w sytuacji gdy na wszystkich polach mapy znajdują się hordy:





Na rysunku 1 widzimy sytuację na początku fazy 3. Na ścieżce znajdują się 3 hordy. Wszyscy wrogowie na karcie A zostali całkowicie zakryci, więc karta zostaje zniszczona. Malik i 2 żołnierzy doznają po 1 obrażeniu. Żołnierze powracają do puli, a Malik pozostaje na razie na miejscu.

Karty B i C nie zostały zniszczone, więc podejmują próbę ruchu (faza 4).

Na rysunku 2 horda B poruszyła się już o 1 pole. Malik musiał je opuścić, więc gracz go kontrolujący wybrał sąsiednie pole ścieżki.

Jako że na karcie B widoczny jest niezakryty symbol szybkości i nie ma na niej ani żołnierzy, ani bohaterów, horda porusza się po raz drugi. To oznacza dotarcie do bramy i zadanie Królestwu 5 obrażeń, po 1 za każdego niezakrytego wroga. Na szczęście w Królestwie pozostały 2 serca, więc strata nie oznacza jeszcze przegranej!

Rysunek 3 pokazuje kartę C, która się nie poruszyła, gdyż znajdują się na niej Magnus i 3 żołnierzy. Wszystkie ⌄ były zakryte, więc horda nie korzysta ze zdolności szybkości. Magnus i wszyscy żołnierze doznają po 1 obrażeniu, gdyż zablokowali ruch karty. Wszyscy żołnierze powracają do puli. Zdrowie Magnusa spadło do 0, więc bohater zostaje wyeliminowany. Jego figurkę należy położyć na boku na planszy gracza. Magnus musi się zregenerować na początku przyszłej rundy.



FAZA 5: POWRÓT NA RĘKĘ KART WIEŻ I BOHATERÓW

- Zbierz wszystkie karty wież, jakie zbudowałeś na swoich miejscach budowy.
- Zbierz wszystkie ulepszone wieże z obszaru nowych wież, jakie przekazali Ci inni gracze.
- Zabierz kartę swojego bohatera.

W grze nie ma limitu kart na ręce.

UWAGA Jeśli na miejscach budowy leżą jakieś zakryte wieże, należy je zwrócić do puli. Uznaje się, że zostały w tej rundzie zniszczone.

FAZA 6: WYDAWANIE KRYSZTAŁÓW

Wspólnie decydujecie, które karty wież zakupić i którzy z Was je otrzymają. Kryształy przez Was zdobyte należą do wszystkich – nie posiadacie żadnych kryształów tylko dla siebie.

- Możecie wydać 2 kryształy na zakup karty wieży 1. poziomu z puli. Po zakupie wybierzcie gracza, który otrzyma nowo zakupioną kartę.
- Możecie wydać 3 kryształy na zakup karty wieży 2. poziomu z puli. Po zakupie wybierzcie gracza, który otrzyma nowo zakupioną kartę.

Możecie wydać na zakup wież tyle kryształów, ile macie, i możecie je w dowolny sposób rozdysponować pomiędzy siebie.

Pula kryształów jest ograniczona. Jeśli w puli nie ma więcej kryształów, nie możecie ich zdobywać do momentu, aż jakieś wydacie.

ZWYCIĘSTWO NA KOŃCU RUNDY

Zwyciężacie na koniec rundy, w której spełniliście warunek zwycięstwa opisany w scenariuszu. Scenariusze są tak zbudowane, że można przegrać na wiele sposobów, ale wygrać tylko na jeden. Zwycięstwo zawsze następuje na koniec całkowicie przeprowadzonej rundy.

ZASADY GRY SOLO

Możesz rozgrywać kolejne scenariusze kampanii także w pojedynkę. W tym celu musisz przygotować rozgrywkę według wskazań wybranego scenariusza, wybrać poziom trudności i pobrać odpowiednie zasoby początkowe.

W grze solo występują 3 zmiany w zasadach:

1 OGRANICZENIA W ROZMIESZCZANIU WIEŻ

W grze występują zawsze 3 różne kolory miejsc budowy. Na początku każdej rundy musisz wybrać jeden z kolorów, który nie będzie dla Ciebie dostępny. W tej rundzie nie możesz stawiać wież na miejscach budowy w tym kolorze. Poza tym jednym wyjątkiem pola te funkcjonują normalnie.

- Zawsze możesz stawiać wieże na „uniwersalnych" (białych) miejscach budowy, które są dostępne w niektórych scenariuszach.
- Nie możesz wybrać tego samego koloru, który stanie się niedostępny, więcej niż jeden raz z rzędu.

2 BOHATEROWIE REZERWOWI

W grze solo kierujesz jednym z bohaterów, który jest określany mianem „głównego". Oprócz tego bohatera przygotowujesz jednak jeszcze trzech innych. Każdy z rezerwowych bohaterów może wkroczyć do gry na jedną rundę, po której jest usuwany z gry. W trakcie tej jednej rundy możesz aktywować rezerwowego bohatera dodatkowo, oprócz aktywowania swojego głównego bohatera. W tym celu połóż jego figurkę w dowolnym miejscu na planszy i wykonaj nim atak podstawowy. Na końcu rundy usuń aktywowanego bohatera rezerwowego z gry. Nie będziesz mógł już skorzystać z jego usług w tej rozgrywce. Żetony obrażeń zadane przez rezerwowego bohatera pozostają na karcie hordy do momentu jej zniszczenia.

3 ULEPSZANIE WIEŻ

W grze solo odkładasz kartę ulepszanej wieży do puli, z której bierzesz kartę tego samego rodzaju, ale o 1 poziom wyższą. Nową kartę połóż zakrytą w swoim obszarze nowych wież.

UWAGA W grze solo bohaterowie ze zdolnościami ataku wręcz są dużo silniejsi od tych ze zdolnościami ataku z dystansu. Zalecamy wybór jednego z nich (Malik, Ignus lub Lilith) na swojego głównego bohatera.

ZAŁĄCZNIK

Załącznik może zawierać informacje o kampanii, których nie chcielibyście na razie znać. Dlatego należy z niego korzystać jedynie w razie konieczności.

SŁOWNICZEK

Atak – działanie polegające na umieszczeniu żetonów obrażeń na kartach wrogów w wyniku ataku wieży, rzucenia zaklęcia lub akcji bohaterów.

Atak wręcz – atak podjęty przez bohatera (wyposażonego w odpowiednią zdolność), którego celem jest pole przez niego zajmowane.

Atak z dystansu – atak podjęty przez wieżę lub bohatera (wyposażonego w odpowiednią zdolność), którego celem jest pole w zasięgu strzałek symbolizujących ten atak.

Bohaterowie – główne postacie w grze kierowane przez graczy. Każdemu bohaterowi odpowiadają figurka, plansza i karta, dzięki którym może korzystać ze swoich zdolności i umiejętności. Każdy bohater dysponuje podstawowym atakiem i 4 różnymi zdolnościami. Bohaterowie mogą zakrywać wrogów podstawą swojej figurki i uniemożliwiać hordom przesuwanie się w kierunku Królestwa. Bohaterowie nie mają jednak wpływu na portale i bossów.

Bohaterowie rezerwowi – wybrana grupa bohaterów w rozgrywce solo. Możesz skorzystać z usług każdego z nich tylko na czas trwania jednej rundy, oprócz aktywacji swojego głównego bohatera. (Patrz zasady gry solo na str. 17).

Boss – rodzaj potężnego wroga, który pojawia się w określonych scenariuszach. Wszystkie zasady dotyczące danego bossa są opisane w odpowiednim scenariuszu.

Brama – miejsce zakończenia ścieżki prowadzącej do Królestwa. Jest to cel, do którego zmierzają hordy.

Celne oko – po ruchu hordy, na której karcie widoczny jest co najmniej 1 symbol celnego oka, każdy bohater znajdujący się na sąsiednim polu (w stosunku do nowej pozycji hordy) otrzymuje 1 obrażenie.

Duch – symbol ducha zajmuje na karcie 3 pola siatki w linii prostej. Obszar ten nie może być zakryty przez bohaterów, żołnierzy czy żetony obrażeń i nie musi być zakryty, aby móc zniszczyć hordę.

Scenariusze zawierające duchy wymagają potasowania 6 kart duchów (z symbolem ducha i 2 kryształami na rewersie) i utworzenia z nich stosu duchów, który należy umieścić w pobliżu obszaru gry.

Gdy horda z symbolem ducha zostaje zniszczona, wszyscy bohaterowie, którzy się na niej znajdują, oprócz doznania standardowych obrażeń muszą się przenieść na sąsiednie puste pole (jeśli takiego nie ma, wracają na swoje plansze). Następnie dobierzcie wierzchnią kartę ze stosu duchów i umieśćcie ją w miejscu zniszczonej hordy. Uwaga: karty hord z symbolem ducha nie posiadają kryształów na rewersie, więc nie otrzymujecie kryształów za ich zniszczenie. Jednakże hordy ze stosu duchów posiadają 2 kryształy na rewersie, więc za ich zniszczenie zdobywacie 2 kryształy.

Horda – pojedyncza karta, na której widnieją wizerunki różnych wrogów. Horda jest traktowana jako jeden obiekt, ale równocześnie tak samo traktowany jest każdy widniejący na niej wróg. Karty hord należy umieszczać na tackach, jeśli to tylko możliwe.

Karczownicy – rodzaj hordy, na której karcie znajduje się charakterystyczny czerwony obszar 5 pól siatki ułożonych w linii przy dolnej krawędzi karty. W obszarze tym widnieją 3 różne symbole ułożone od lewej do prawej, które odpowiadają kartom karczowników używanym w pewnych scenariuszach do blokowania stosów przywołania i pól ścieżki.

Gdy horda karczowników pojawia się na planszy, należy sprawdzić rząd symboli we wspomnianym wyżej (czerwonym) obszarze. Jeśli karta karczowników powiązana z lewym symbolem jest wciąż w grze, należy ją odłożyć do pudełka, a w jej miejsce położyć hordę karczowników. Jeśli karta powiązana z lewym symbolem została już wcześniej usunięta, należy sprawdzić środkowy symbol. Jeśli i tej karty już nie ma, sprawdźcie prawy symbol. Jeśli karty odpowiadające wszystkim 3 symbolom zostały już usunięte, horda karczowników pojawia się na planszy według normalnych zasad (przy stosie przywołania, z którego została dobrana).

Podczas ataku czerwony obszar na karcie hordy nie może być zakrywany przez żołnierzy, bohaterów czy żetony obrażeń. Równocześnie obszar ten nie musi być zakryty, aby horda mogła zostać zniszczona.

Otwarcie ścieżki: Po tym, jak karta karczowników zostanie usunięta, hordy będą pojawiać się w tym miejscu z odblokowanego stosu przywołania. Uwaga: w rundzie, w której ścieżka zostaje otwarta, z odblokowanego stosu nie są przywoływane żadne nowe hordy.

KRÓLESTWO – ogólna nazwa obszaru chronionego przez bohaterów. Nie ma swojego pola na ścieżce, znajduje się domyślnie zaraz za bramą. Królestwo ma swoją pulę serc i może dysponować swoimi zdolnościami, a nawet osobnymi zasadami, w zależności od scenariusza.

KRYSZTAŁ – surowiec współdzielony przez wszystkich graczy. Można go otrzymać po zniszczeniu hordy, a jego zasoby są przechowywane obok bramy Królestwa. Wydajecie kryształy na zakup nowych wież, które rozdysponowujecie pomiędzy siebie w dowolny sposób. W grze występuje tylko 12 kryształów. Jeśli wszystkie kryształy znajdują się w Waszym posiadaniu, nie możecie zdobywać ich więcej, do momentu aż wydacie jakieś w fazie 6.

LATANIE – symbol latania zajmuje na karcie obszar 1x2 pola siatki, znajduje się w czerwonej ramce i nie może być zakrywany. Jego zakrycie nie jest wymagane do zniszczenia hordy.

Uwaga: gdy latająca horda pojawia się na planszy, powinna zostać umieszczona na plastikowej tacce. Jeśli wszystkie tacki są zajęte, wyjmijcie z tacki jedną z kart hord i włóżcie w nią kartę latającej hordy.

Gdy latająca horda zostaje aktywowana i zanim jeszcze sprawdzicie widoczne na jej karcie symbole, należy usunąć z niej wszystkich żołnierzy, a wszystkich bohaterów przesunąć na sąsiednie puste pole. Następnie można aktywować hordę.

Gdy latająca horda wykonuje ruch, a na polu, na które ma się przemieścić, znajduje się inna horda, zamiast ominąć tę hordę, latająca horda zostaje umieszczona na niej. To oznacza, że latająca horda może zakończyć swój ruch na innej hordzie. W takim przypadku nie możecie atakować hordy leżącej pod spodem.

Gdy stos hord zostaje aktywowany, hordy aktywują się w kolejności od tej leżącej na samej górze do tej leżącej na samym dole.

MIEJSCE BUDOWY – pole ścieżki, na którym można postawić wieżę. Miejsce budowy może być w kolorze gracza lub białym (uniwersalnym).

NATYCHMIASTOWA UMIEJĘTNOŚĆ – zdolność z jednorazowym efektem, który jest aktywowany natychmiast po jej zagraniu.

OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE – te obrażenia mogą być umieszczane na wrogach posiadających obronę fizyczną lub magiczną.

OBRAŻENIA FIZYCZNE – typ obrażeń zadawany podczas określonych ataków. Nie można ich używać przeciwko wrogom posiadającym obronę fizyczną.

OBRAŻENIA MAGICZNE – typ obrażeń zadawany podczas określonych ataków. Nie można ich używać przeciwko wrogom dysponującym obroną magiczną.

OCHRONA – efekt zdolności lub akcji zapobiegający doznawaniu obrażeń przez bohaterów.

PODJĘCIE WALKI – gdy bohater kończy swoją turę na karcie hordy, uznaje się, że „podjął walkę" z tą hordą.

PORTAL – specjalna karta, będąca często powiązana z warunkiem zwycięstwa w określonych scenariuszach. Karty portali nie mogą być celem ataków bohaterów, a gdy dotrą do bramy, rozgrywka kończy się natychmiast Waszą przegraną.

PRECYZYJNY – ten rodzaj ataku pozwala obrać za cel dowolne pole ścieżki.

REGENERACJA – bohater, który został wyeliminowany z gry, wykorzystuje swoją następną rundę na powrót do gry. Bohater, który się regeneruje, ulecza wszystkie swoje serca, ale nie odświeża swoich wykorzystanych żetonów zdolności.

ROZGAŁĘZIENIE – niektóre ścieżki rozgałęziają się. Gdy hordy przesuwają się naprzód, przesuwajcie wpierw te, które zajmują ścieżkę o najniższym numerze znacznika przywołania. Następnie przesuwa się hordy na pozostałych rozgałęzieniach w kolejności od tych najbliższych Królestwa do najdalszych.

SĄSIEDNI / SĄSIADUJĄCY – sąsiedni / sąsiadujący element znajduje się bezpośrednio obok elementu, z którym sąsiaduje: w pionie, poziomie lub po skosie.

ŚCIEŻKA – część mapy, po której podróżują tacki z hordami. Ścieżka łączy stosy przywołania z bramą Królestwa i składa się z wielu pól.

SERCA – znaczniki serca reprezentują zdrowie bohaterów i Królestwa.

STAŁA UMIEJĘTNOŚĆ – umiejętność, która pozostaje aktywna od momentu jej zagrania aż do końca bieżącej rundy. Stałe umiejętności trwające dłużej niż bieżąca runda są opatrzone stosownym zapisem odnośnie do długości jej trwania.

STRZAŁKI ZASIĘGU – symbole na karcie wieży, żetonie zdolności lub planszy bohatera wskazujące pola, które mogą być celem ich ataku.

STYKAJĄCY SIĘ – stykający się element sąsiaduje w pionie lub poziomie z innym elementem.

SZYBKOŚĆ – jeden z symboli na karcie hordy. Jeśli chociaż 1 taki symbol jest widoczny, horda podejmie próbę dwukrotnego ruchu w rundzie.

TACKA Z HORDĄ – tacka z kartą hordy, która służy do jej przemieszczania po ścieżce.

Typ obrażeń – obrażenia mogą być fizyczne, magiczne i bezpośrednie (niebędące żadnymi z dwóch poprzednich). Obrażenia danego typu mogą być umieszczane na wrogach, którzy nie posiadają przeciwko nim odpowiedniego rodzaju obrony.

Uleczenie – akcja dostępna dla bohaterów, przywracająca im maksymalny poziom zdrowia (liczba znaczników serc) i odświeżająca ich wykorzystane żetony zdolności. Uleczenie uniemożliwia przeprowadzenie innych akcji przez bohatera w danej rundzie.

Uzdrowienie – jeśli na karcie hordy widoczny jest co najmniej 1 symbol uzdrowiciela, musicie usunąć wszystkie żetony obrażeń z tej karty przed jej ruchem. Symbole uzdrowiciela sprawdza się, zanim zostaną poddane sprawdzeniu jakiekolwiek inne symbole.

Wielki wróg – wielcy wrogowie zajmują powierzchnię 2x2 pól siatki. W przypadku gdy horda zawierająca wielkiego wroga dotrze do Królestwa i chociaż 1 pole wielkiego wroga nie jest zakryte żetonami obrażeń, Królestwo traci aż 4 serca.

Wieża – karta używana do atakowania hord. Stawiacie wieże na swoich miejscach budowy. Wieże dzielą się na typy i poziomy. Jeśli nie zagrywasz wieży, możesz ją przekazać innemu graczowi, uprzednio ulepszając ją w ramach tego samego typu o 1 poziom wzwyż, jeśli to możliwe.

Wieża łucznicza – ten typ wieży oferuje lepszy zasięg i celniejsze ataki od innych wież. Do tego typu należą: Archer (poz. 1), Marksman (poz. 2), Sharpshooter (poz. 3), Ranger hideout (poz. 4A) i Musketeer garrison (poz. 4B).

Wieża magów – wieże tego typu atakują większymi żetonami obrażeń od pozostałych i zadają magiczne obrażenia. Należą do nich: The mage (poz. 1), Adept (poz. 2), Wizard (poz. 3), Arcane wizard (poz. 4A), Sorcerer wizard (poz. 4B).

Wieża strzelnicza – wieże tego typu umieszczają na kartach wrogów podczas ataku po kilka żetonów obrażeń. Wieżami strzelniczymi są: Bombard (poz. 1), Artillery (poz. 2), Howitzer (poz. 3), Big Bertha 500mm (poz. 4A) i Tesla tower (poz. 4B).

Wieże żołnierskie – podczas ataku wieże tego typu umieszczają na kartach hord żołnierzy zamiast żetonów obrażeń. Wieża żołnierska może być umieszczona na karcie innej wieży, a także inna wieża może być umieszczona na niej. Na miejscu budowy maksymalna liczba wież w stosie wynosi 2. Wieże żołnierskie to: Militia (poz. 1), Footmen (poz. 2), Knights (poz. 3), Holy order (poz. 4A), Barbarian Hall (poz. 4B).

Wrogowie z nietykalnością – wrogowie tego typu mogą być zakrywani tylko żetonami obrażeń. Nie mogą być zakrywani bohaterami ani żołnierzami.

Wróg – każdy wizerunek wroga widoczny na karcie hordy lub tacce. Każdy wróg może być inny i musi być traktowany indywidualnie, w oderwaniu od innych wrogów. Wrogowie są częścią hord.

Zdolności bohaterów – zestaw specjalnych mocy, jakie posiada każdy bohater. Ich szczegółowy opis znajdziecie w tym załączniku na str. 22.

Żetony obrażeń – żetony różnych kształtów i rozmiarów reprezentujące obrażenia zadawane przez wieże, zaklęcia i bohaterów. Kładziecie je na kartach hord w celu zakrycia wizerunków wrogów. Każdy typ wież ma swój własny zestaw żetonów obrażeń, na których widnieje symbol tego typu. Zestaw składa się z żetonów we wszystkich możliwych dla tego typu wieży kształtach. Każdy bohater posiada także swój zestaw żetonów opatrzony jego symbolem, o kształtach i rozmiarach odpowiadającym umiejętnościom tego bohatera.

Znaczniki przywołania – znaczniki używane do wskazywania miejsc na mapie, w których pojawią się nowe hordy, oraz do ustalania kolejności, w jakiej hordy będą aktywowane. Także w przypadku rozgałęziających się ścieżek. (patrz rozgałęzienie na str. 19).

Żołnierze – pionki wysyłane na planszę przez wieże żołnierskie. Służą do zakrywania wizerunku wrogów, tak jak żetony obrażeń, oraz zapobiegają ruchom hord. Żołnierz posiada 1 serce, więc jest usuwany z gry po doznaniu 1 obrażenia. Żołnierzy można kłaść jedynie na wrogach, ale nie na wrogach z nietykalnością. Jeśli dla żołnierza wysłanego przez wieżę lub inny efekt nie ma miejsca, które mógłby zająć, to nie jest on wysyłany. (Pozostała część efektu jest wykonywana.)

INDEKS ZASAD W KSIĘDZE SCENARIUSZY

ZAKLĘCIA

Począwszy od scenariusza nr 4 na początku rozgrywki będziecie wybierać zaklęcia. Przybierają one formę małych żetonów, które zapewnią Wam dostęp do potężnych, jednorazowych zdolności. Na rewersie zaklęcia znajdują się ilustracja, nazwa zaklęcia oraz jeden bądź dwa symbole magicznych mocy. Do tych symboli odnosi się przygotowanie rozgrywki. W niektórych scenariuszach macie do dyspozycji tylko zaklęcia z 1 symbolem magicznej mocy. Inne pozwalają na wybór spośród wszystkich zaklęć.

W fazie 2 możecie użyć jakichkolwiek posiadanych zaklęć. Rzucenie zaklęcia polega na rozegraniu jego efektu i odłożeniu żetonu do pudełka. Zaklęcia służące do atakowania hord nie mogą być rzucane na portale i bossów. Zaklęcia zostały opisane poniżej:



RAIN OF FIRE: Zaklęcie z jednym symbolem magicznej mocy. Umieść żetony obrażeń wielkości 1x2 oraz 1x1 w dowolnych miejscach na jednej karcie hordy. Ten atak powoduje obrażenia magiczne.



REINFORCEMENT: Zaklęcie z jednym symbolem magicznej mocy. Umieść 2 żołnierzy na jednej lub dwóch różnych hordach. Ten atak powoduje obrażenia bezpośrednie.



THUNDERBOLT: Zaklęcie z jednym symbolem magicznej mocy. Umieść żeton obrażeń wielkości 1x2 na jednej hordzie. Następnie umieść żeton 1x1 na każdej hordzie, która z nią sąsiaduje. Ten atak powoduje obrażenia magiczne.



LIGHTNING BOLT: Zaklęcie z jednym symbolem magicznej mocy. Umieść 4 żetony obrażeń wielkości 1x1 sąsiadująco ze sobą na jednej hordzie. Ten atak powoduje obrażenia fizyczne.



GEM OF TIMEWARP: Zaklęcie z dwoma symbolami magicznych mocy. Umieść żeton obrażeń wielkości 1x2 na karcie portalu, lub na karcie życia bossa. Następnie wybierz bohatera, który dozna 1 obrażenia. Ten atak powoduje obrażenia bezpośrednie.



HAND OF MIDAS: Zaklęcie z dwoma symbolami magicznych mocy. Przekaż wieżę innemu graczowi i ulepsz ją o 2 poziomy. Na przykład, jeśli z pomocą Hand of Midas przekazałeś wieżę Archer (poz. 1), ulepsz ją do wieży Sharpshooter (poz. 3) zamiast do wieży Marksman (poz. 2). Połóż przekazywaną wieżę w obszarze nowych wież na planszy nowego właściciela.

UWAGA W grze nie ma żetonów obrażeń pasujących do ilustracji na żetonach zaklęć. Zamiast tego użyjcie dowolnych żetonów obrażeń o takim samym kształcie i rozmiarze.

Białe (uniwersalne) miejsce budowy



Począwszy od scenariusza nr 5 w przygotowaniu rozgrywki występują białe miejsca budowy. Należą one do Was wszystkich, w konsekwencji czego dowolny gracz może postawić na nich wieżę.

Wieże postawione na białych miejscach budowy nie muszą być zabrane z planszy przez graczy, którzy je zagrali. Gdy wieże są zabierane, decydujecie, który z Was zabierze wieżę z białego miejsca budowy. Jeśli na takim miejscu budowy leżą dwie wieże, mogą zostać zabrane przez dwóch różnych graczy.



Zdolności bohaterów

Alleria Swiftwind

Alleria dysponuje figurką dzikiego kota, która działa jak dodatkowy bohater (stosuje się względem niego wszystkie zasady jak względem normalnego bohatera). Dziki kot może być aktywowany w każdej rundzie: może się poruszyć na odległość do 2 pól i podjąć walkę z hordą. Jeśli dziki kot znajduje się na karcie zniszczonej hordy, nie doznaje żadnych obrażeń i pozostaje na tym polu. Jeśli w jakiejkolwiek innej sytuacji dozna obrażeń, zostaje wyeliminowany i powraca na planszę bohatera. Dziki kot się nie regeneruje. Należy go w zamian umieścić na polu zajmowanym przez Allerię, jak tylko bohaterka użyje swojego ataku podstawowego. Po wykonaniu przez Allerię pierwszego ruchu w grze dzikiego kota należy umieścić na jej polu i można wykonać nim ruch.



Atak podstawowy – Gdy Alleria używa ataku podstawowego, dodatkowo może wprowadzić na planszę dzikiego kota – a dokładnie na pole, które zajmuje. W rundzie, w której dziki kot wrócił dzięki temu do gry, nie może być on aktywowany. (Wyjątkiem jest gra solo, gdy Alleria jest bohaterem rezerwowym)



Call of the Wild – Ten atak specjalny może być wymierzony tylko przeciwko hordzie, na której karcie znajduje się dziki kot. W wyniku tego ataku połóż na atakowanej hordzie 4 żetony obrażeń wielkości 1x1, tak jak pokazano na ilustracji. Jeśli dzikiego kota nie ma w grze, zdolność ta nie ma żadnego efektu.



Like the Wind – Po tym, jak Alleria przeprowadzi atak wynikający z tej zdolności, może wybrać dowolnego bohatera będącego w grze (łącznie ze sobą), który może przesunąć się o 1 pole i wykonać swój atak podstawowy. Może to spowodować, że dany bohater będzie aktywowany dwukrotnie w danej rundzie.



Do You Bleed? – Jako część tego ataku Alleria umieszcza 2 dodatkowe żetony obrażeń wielkości 1x1 na karcie hordy, na której znajduje się dziki kot. Jeśli dzikiego kota nie ma w grze lub gdy nie znajduje się na karcie hordy w momencie użycia tej zdolności, nie rozmieszcza się dodatkowych żetonów obrażeń. Atak ten powoduje obrażenia bezpośrednie, więc ignorujesz u wrogów obronę fizyczną i magiczną.



LILITH



Atak podstawowy – Ten atak charakteryzują symbole ataku z dystansu i ataku wręcz, więc Lilith może umieścić żeton obrażeń wielkości 1x1 na polu, które zajmuje, lub na karcie hordy sąsiadującej z jej polem. Po przeprowadzeniu ataku Lilith wybiera siebie lub innego bohatera znajdującego się na tym samym polu co ona lub na polu sąsiednim, który leczy 1 serce i odświeża jedną wykorzystaną zdolność.



Infernal Wheel – Gdy Lilith używa tej zdolności, umieszcza żeton obrażeń wielkości 1x2 na każdej hordzie leżącej na polach sąsiadujących z polem, które sama zajmuje. Atak ten powoduje obrażenia bezpośrednie, więc ignorujesz u wrogów obronę fizyczną i magiczną.



Reaper's Harvest – Gdy Lilith używa tej zdolności, umieszcza dwa żetony obrażeń wielkości 1x2 i dwa żetony wielkości 1x1 na polu, które zajmuje. Żetony muszą być umieszczone w taki sposób, aby każdy z nich stykał się z figurką Lilith od innej strony (4 żetony odpowiadają 4 krawędziom podstawki). Atak ten powoduje obrażenia bezpośrednie, więc ignorujesz u wrogów obronę fizyczną i magiczną.



Heavenly Chaos – Gdy Lilith używa tej zdolności, wybiera hordę znajdującą się na polu sąsiadującym z polem, które zajmuje, i umieszcza na niej jeden żeton obrażeń wielkości 1x1, jeden żeton wielkości 1x2 oraz dwóch żołnierzy. Atak ten powoduje obrażenia bezpośrednie, więc ignorujesz odporność wrogów na działania magiczne i fizyczne.



Ressurection – Gdy Lilith używa tej zdolności, umieszcza żeton obrażeń wielkości 1x2 na polu, które zajmuje. Następnie, już do końca bieżącej rundy, jeśli horda, na której się znajduje, zostanie zniszczona w fazie 3 (*Zniszczenie hord*), Lilith natychmiast leczy 3 serca i otrzymuje Ochronę do końca bieżącej rundy. Atak ten powoduje obrażenia bezpośrednie, więc ignorujesz odporność wrogów na działania magiczne i fizyczne.



MALIK HAMMERFURY



Atak podstawowy – Gdy Malik używa tej zdolności, za każde puste pole siatki (bez wizerunku wroga) zakryte przez żeton obrażeń będący główną bronią tego ataku możesz umieścić jeden dodatkowy żeton wielkości 1x1 na sąsiedniej hordzie.



It's Hammer Time – Gdy Malik używa tej zdolności, wybiera dowolnego bohatera (może wybrać siebie), który może odświeżyć jeden ze swoich wykorzystanych żetonów zdolności. Następnie może natychmiast wykonać kolejną akcję: atak podstawowy, użycie zdolności (innej niż *It's Hammer Time*) lub uleczenie.



Earthquake – Umieść żeton obrażeń *Earthquake* na karcie hordy znajdującej się na polu zajmowanym przez Malika. Aż do końca rundy Malik oraz wszyscy bohaterowie będący na tym samym polu co on otrzymują Ochronę.



Hammer Smash – Gdy Malik używa tej zdolności, za każde pole siatki z wizerunkiem wroga zakryte przez żeton obrażeń *Hammer Smash* możesz umieścić jeden dodatkowy żeton 1x1 na jednej sąsiedniej hordzie. Atak ten powoduje obrażenia bezpośrednie, więc ignorujesz u wrogów obronę fizyczną i magiczną.



Can't Touch This – Gdy Malik używa tej zdolności, otrzymuje Ochronę aż do końca rundy. Ponadto może przeprowadzić swój atak podstawowy.



MAGNUS SPELLBANE



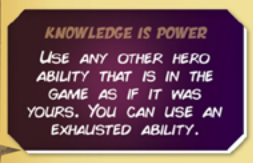
Atak podstawowy - Atak ten pozwala Magnusowi umieścić dodatkowy żeton obrażeń wielkości 1x2 na docelowej hordzie, jeśli Magnus stoi na miejscu budowy, a nie na polu ścieżki. Zauważcie, że to oznacza, że na tym miejscu budowy nie można w tej rundzie postawić wieży, jeśli po wykonaniu tego ataku figurka Magnusa nie opuści tego pola.



Hocus Pocus - Gdy Magnus używa tej zdolności, może przesunąć dowolnego bohatera (także siebie) na dowolne legalne pole planszy. Przesunięty bohater wykonuje swój atak podstawowy. Dodatkowo Magnus umieszcza 3 żetony obrażeń wielkości 1x1 na karcie hordy będącej celem tego ataku.



Mirage - Gdy Magnus używa tej zdolności, umieszcza 2 żołnierzy i 2 żetony wielkości 2x1 na jednej sąsiedniej hordzie. Żetony i żołnierze muszą być umieszczeni na tej samej karcie. Ten atak powoduje obrażenia typu magicznego.



Knowledge Is Power - Magnus używa tej zdolności do skopiowania jakiejkolwiek innej zdolności, jaka znajduje się w grze: swojej lub innego bohatera. Może to być zdolność już wykorzystana. Magnus używa skopiowanej zdolności, jakby była jego własną, traktując wszystkie wzmianki imienne, jakby wspominały jego imię (np. kopiując *Can't Touch This* Malika, to Magnus zyskuje Ochronę do końca rundy, mimo, że w treści karty występuje imię Malika).



IGNUS



Jeśli ten żeton obrażeń zakrywa dokładnie 2 wrogów, Ignus może położyć dodatkowy żeton wielkości 1x1 na każdej sąsiedniej hordzie.



Flaming Frenzy - Gdy Ignus używa tej zdolności, a ten żeton obrażeń zakrywa dokładnie 3 wrogów, wybiera dowolnego bohatera (może wybrać siebie), który natychmiast leczy 1 serce.



Fire & Brimstone - Gdy Ignus używa tej zdolności, a ten żeton obrażeń ataku zakrywa dokładnie 3 wrogów, Ignus może umieścić 2 dodatkowe żetony wielkości 1x1 na jednej sąsiedniej hordzie.



Surge of Flames - Gdy Ignus używa tej zdolności, może przemieścić się dodatkowo do 4 pól i położyć żeton 1x1 na każdej hordzie, po której przeszedł w trakcie tego ruchu. Ignus nadal może skorzystać ze swojego podstawowego ruchu przed lub po skorzystaniu z *Fali Płomieni*. Następnie, Ignus albo bohater z nim sąsiadujący leczy 2 serca.



Let's Burn! - Gdy Ignus używa tej zdolności, może umieścić dwa żetony obrażeń wielkości 3x1 na dwóch różnych hordach sąsiadujących z polem, które zajmuje. Horda, z którą Ignus podjął walkę, nie może być celem tej zdolności.

AUTORZY

Autorzy gry: Helana Hope, Sen Foong-Lim, i Jessey Wright
Projekt graficzny i ilustracje: Mateusz Komada, Katarzyna Kosobucka, Przemysław Kasztelaniec
Producent: Vincent Vergonjeanne
Opracowanie gry: Filip Miłuński, Tomasz Napierała
Nadzór nad testami: Tomasz Napierała
Kierownik produkcji: Przemek Dołęgowski
Modele 3D: Heriberto Valle Martinez
Korekta i redakcaja instrukcji: The Gaming Rules! Team, Russ Williams, Marta Kania.

GAMING RULES!