



DICE THRONE

ADVENTURES



NATE CHATELLIER
MANNY TREMBLEY
GAVAN BROWN

ZAWARTOŚĆ



70 kafelków terenu
po 22 poziomu I, II i III oraz 4 poziomu IV



1 licznik złota





2 kafelki portali
1 Karmazynowe Piaski i 1 Portal Bossa



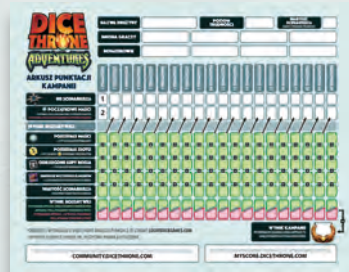
20 kart scenariuszy
po 4 poziomu 1, 3, 5 i 7 oraz
po 1 na każdego bossa



4 liczniki wrogów: po jednej stronie
zdrowie , po drugiej punkty walki 



160 kart bossów: po 40 w każdej talii



1 arkusz punktacji kampanii



4 zestawy legacy



2 karty poziomu trudności



10 kości chaosu



4 kości łupów



4 karty informacyjne bossów: po 1 na bossa



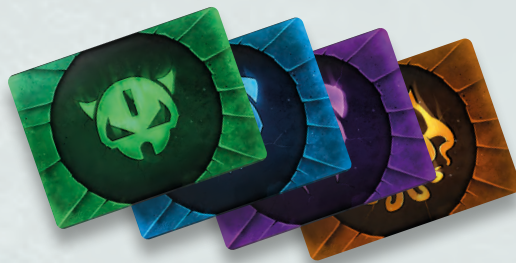
4 plansze bossów: po 1 na bossa

ZAWARTOŚĆ



1 tabela łupów

po jednej stronie łupy standardowe, po drugiej łupy bossów



52 karty sługusów

po 17 poziomu I i II, 13 poziomu III i 5 poziomu IV



16 figurek bohaterów i 4 podstawki pod figurki:

Barbarzyńca, Drzewiec, Samuraj, Banitka
 Poza ilustracją: Wynalazca, Przekłeta Piratka, Łowczyni, Mnich, Księżycowa Elfka, Ninja, Paladyn, Piromantka, Serafina, Mroczny Złodziej, Taktyk i Wampirzyca

Jeśli chcielibyście zagrać bonusowymi, niezwykle dopracowanymi figurkami, odwiedźcie stronę

luckyduckgames.com



140 kart łupów: 41 zwykłych, 38 rzadkich, 31 epickich i 30 legendarnych



1 karta informacyjna Roselli



4 karty przebiegu tury

ZĘTONY EFEKTÓW I ZNACZNIKI

- 4 × Kontratak
- 4 × Kolczasta winorośl
- 8 × Krwawienie
- 4 × Oślepienie
- 4 × List gończy
- 4 × Poparzenie
- 8 × Chaos
- 4 × Wstrząśnienie mózgu
- 4 × Oplątanie
- 5 × Unik
- 3 × Lot
- 4 × Powalenie
- 4 × Pasożyt
- 8 × Trucizna
- 2 × Cienie
- 1 × Oszołomienie
- 6 × Uschnięcie
- 8 × żeton obrażeń +1/+2
- 8 × żeton obrażeń +3/+4
- 11 × Królewska dłoń



1 taca na żetony – Po wypchnięciu żetonów (pokazanych po lewej) należy umieścić je na tacy zgodnie z ilustracją.

- 10 × Maść
- 2 × Źródło życia
- 4 × Dominacja
- 4 × Urok
- 4 × Cisza

- 4 dwustronne skrzynie z łupami 1/2
- 4 dwustronne skrzynie z łupami 3/4
- 5 dwustronnych znaczników PW 0/1
- 3 dwustronne znaczniki PW 3/5

3 fragmenty portalu

2 żetony Pierwszego uderzenia



1 pojemnik na karty
 Na str. 15 „Pojemnik na karty” znajdziecie informacje, jak w nim rozmieścić karty.



1 taca na karty informacyjne i plansze bossów
 Na tacy znajdują się już ułożone wszystkie karty informacyjne i plansze bossów.



1 pojemnik na liczniki, kości i figurki
 Przed pierwszą rozgrywką umieśćcie w pojemniku wszystkie figurki i podstawki pod nie.

WITAJ, BOHATERZE!

WYMAGANA JEST ZNAJOMOŚĆ ZASAD ORAZ KOMPONENTY BOHATERÓW

Każdy gracz potrzebuje bohatera z 1. lub 2. sezonu gry.

Do gry wymagana jest także znajomość zasad podstawowych. Przed rozgrywką w „Dice Throne Adventures” niezbędne jest rozegranie co najmniej jednej partii w podstawową wersję gry. Prosimy przerwać lekturę, jeśli tego jeszcze nie zrobiliście. Zasady podstawowej gry są na stronie: luckyduckgames.com

CZAS ROZPOCZĄĆ PRZYGODĘ...

Ty i twoja drużyna zaprawionych w boju bohaterów wyruszacie na Karmazynowe Piaski, by odnaleźć i pokonać Szalonego Króla.

Strzeżcie się! Przed wami byli inni śmiałkowie, którzy polegali w starciu z armią lojalnych sług i upadłych bohaterów, którzy pokonani przez Króla poprzysięgli mu wieczną służbę zamiast śmierci. Z pewnością nie jesteście jeszcze wystarczająco silni, by stanąć do ostatecznego pojedynku. Musicie najpierw zebrać odpowiedni ekwipunek oraz doszlifować swoje umiejętności.

Gdy nadejdzie czas, czy będziecie gotowi przejąć tron?

PRZEBIEG KAMPAII

Na kampanię składa się 8 scenariuszy, które naprzemiennie wykorzystują dwa tryby rozgrywki:

- eksploracja portalu (scenariusze 1, 3, 5 i 7),
- walka z bossem (scenariusze 2, 4, 6 i 8).

Jeśli wasza drużyna zakończy sukcesem dany scenariusz, otrzyma nagrody, punkty i dostęp do następnego scenariusza. Jeśli podejście zakończy się porażką, musicie rozegrać ten scenariusz ponownie i tak do skutku (chyba że karta poziomu trudności będzie stanowiła inaczej).

Kampania kończy się po pokonaniu Szalonego Króla!

JAK KORZYSTAĆ z INSTRUKCJI

Celem tej instrukcji jest umożliwienie jak najszybszego rozpoczęcia rozgrywki. Nowe zasady są wprowadzane tylko wtedy, gdy jest to konieczne.

Nie czytajcie całej instrukcji przed grą. Postępujcie według jej wskazań i czytajcie odpowiednie informacje, gdy w trakcie gry napotkacie nową sytuację. To oznacza, że nauka zasad gry odbywa się w trakcie jej trwania. Jeśli zrodzi się pytanie „Czy możemy tak zrobić?”, załóżcie, że możecie robić wszystko, co w zasadach nie zostało wyraźnie zabronione.

Niniejsza instrukcja jest żywym dokumentem. Na stronie luckyduckgames.com znajdziecie jej aktualną wersję.

PRZYGOTOWANIE KAMPAII

Gdy rozpoczynacie nową kampanię, wybierzcie kartę poziomu trudności (na początek przygody z grą „Dice Throne” zalecamy poziom „normalny”) i wypełnijcie następujące informacje na arkuszu punktacji kampanii:

- 1 POZIOM TRUDNOŚCI**
- 2 NAZWA DRUŻYNY**
- 3 WASZE IMIONA**
- 4 WASI BOHATEROWIE**
Każdy gracz kieruje jednym bohaterem przez całą kampanię.
- 5 WARTOŚĆ SCENARIUSZA**
Określona na karcie wybranego poziomu trudności.

NAZWA DRUŻYNY	1	POZIOM TRUDNOŚCI	5
IMIONA GRACZY	2	WARTOŚĆ SCENARIUSZA	20
BOHATEROWIE	3		
	4		

1 EKSPLOACJA PORTALU

PRZYGOTOWANIE BOHATERA 1/2/3/4 graczy

- Zdrowie: 35 / 18 / 13 / 10
- Rozdzielenie między członków drużyny
- Początkowe Masi
- Początkowe złoto: 10 / 5 / 5 / 5

KONIEC GRY

PO PORAZCE

1. Zakupuj u Roselli: 3 / 1 / 7
2. Odnotuj porażkę na arkuszu punktacji i zwiększ o 1 liczbę początkowych Masi
3. Powtórz ten scenariusz

PO ZWYCIĘSTWIE

1. Zakupuj u Roselli: 3 / 1 / 7
2. Odnotuj zwycięstwo na arkuszu punktacji
3. Przejdź do następnego scenariusza

ZĘTONY KRÓLEWSKIEJ DŁONI

- Początkowe zętony: widnieją na kartach służbów
- Maks. liczba zętonów na turę: 1
- Aktywny wynik rzutu: 4-6



KONIEC GRY

Szczegóły dotyczące postępowania w przypadku zwycięstwa i porażki.

ŻETONY KRÓLEWSKIEJ DŁONI

Zerknijcie do tej sekcji, gdy spotkacie potężnych sługusów używających tych żetonów.



PRZYGOTOWANIE BOHATERA

Szczegóły dotyczące początkowej wartości zdrowia i złota w zależności od liczby bohaterów (1/2/3/4).

Jeśli właśnie rozpoczynacie przygodę, znajdziecie tu informację o liczbie **Maści**, jakie przysługują waszej drużynie.

Np. w grze 2-osobowej każdy bohater rozpoczyna z 18 punktami zdrowia, a licznik złota drużyny należy ustawić na wartości „10”.



PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

Gdy rozpoczynacie kampanię lub ją kontynuujecie, umieśćcie następujące elementy na stole w zasięgu graczy:

6 TACA Z ŻETONAMI

7 TABELA ŁUPÓW

8 POJEMNIK NA KARTY

Upewnijcie się, że karty łupów zostały podzielone na 4 talie, w zależności od ich symboli (zwykłe **Z**, rzadkie **R**, epickie **E**, i legendarne **L**). Przetasujcie każdą talię z osobna.

Podczas gry w trybie eksploracji portalu karty sługusów powinny być podzielone na talie w zależności od swojego poziomu: **1**, **2**, **3**, **4**. Potasujcie każdą talię z osobna.

Trzymajcie karty sługusów i łupów w pojemniku.

9 KARTA SCENARIUSZA

Dla każdego scenariusza w trybie eksploracji portalu występują 4 karty scenariusza. Losowo wybierzcie jedną z nich jako mapę waszego portalu. Podczas rozgrywania walki z bossem weźcie natomiast kartę scenariusza z imieniem bossa.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

10 USTAW LICZNIK ZDROWIA

Na karcie scenariusza znajduje się informacja o początkowej wartości zdrowia bohaterów.

11 WEŹ 1 KOŚĆ ŁUPÓW

12 WEŹ 1 KARTĘ PRZEBIEGU TURY

13 PRZYGOTUJ POZOSTAŁE ELEMENTY SWOJEGO BOHATERA

Tak jak w grze standardowej otrzymujesz **2** i dobierasz **4**.

14 PRZYDZIELCIE POZĄTKOWE MAŚCI

Podczas przygotowania pierwszej rozgrywki kampanii rozdzielcie między sobą początkową liczbę **Maści** (patrz karta scenariusza).

Podczas kolejnych rozgrywek odnieście się do „początkowych **Maści**” na arkuszu punktacji kampanii. Możecie rozdzielić **Maści** pomiędzy bohaterów według własnego uznania.

POCZĄTKOWE MAŚCI POWYŻSZE MAŚCI JAKIE WAM ZOSTAŁY Z PONIEŻENIEM ROZGRYWKI PO PRZEGRANIU BOSSA I MAŚCI ODPORCZYWIWYCH Z PRZEGRANIEM BOSSA	2	3	14				
WYNIK ROZGRYWKI:							
POZOSTAŁE MAŚCI +1 PUNKT ZA KAŻDĄ NIEWYDANĄ MAŚĆ	3						

PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Teraz przygotujcie się do danego scenariusza. Jeśli ma to być **eksploracja portalu**, przejdźcie do sekcji „Eksploracja portalu” na str. 6. Jeśli ma to być **walka z bossem**, przejdźcie do sekcji „Walka z bossem” na str. 10.

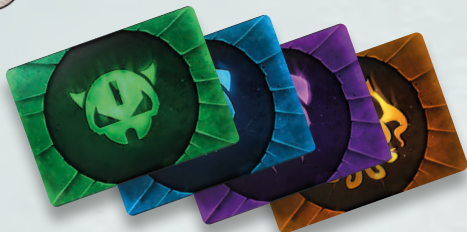
EKSPLORACJA PORTALU



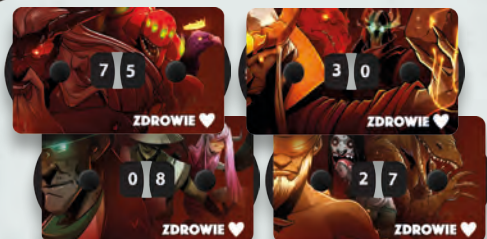
PRZYGOTOWANIE DO EKSPLORACJI PORTALU

Po zakończeniu przygotowania obszaru gry umieścić następujące elementy na stole w zasięgu graczy:

1 4 TALIE SŁUGUSÓW



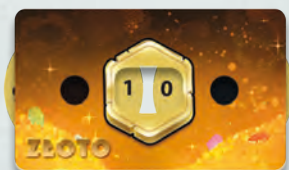
2 4 LICZNIKI WROGÓW



3 2 ZESTAWY PO 5 KOŚCI CHAOSU



4 LICZNIK ZŁOTA WASZEJ DRUŻYNY



Lewa strona karty scenariusza pokazuje mapę portalu.



TWORZENIE MAPY

Teraz stwórzcie mapę portalu w następujących krokach:

- 5 Połóżcie na stole startowy kafelek Karmazynowych Piasków. Następnie połóżcie zakryty Portal Bossa i losowo dobrane kafelki terenu, jak określono na karcie scenariusza.
- 6 Umieście 3 fragmenty portalu, skrzynię z łupami i żetony Maści na wskazanych kafelkach.
- 7 Umieście figurki bohaterów na kafelku Karmazynowych Piasków.
- 8 Ustawcie początkową ilość złota na liczniku złota drużyny na wartości wskazanej na karcie scenariusza.

WASZ CEL

Aby ukończyć eksplorację portalu, musicie odkryć kafelek Portalu Bossa i pokonać broniącego go sługusa poziomu IV. Nie możecie tego zrobić, dopóki nie zbierzecie wszystkich 3 fragmentów portalu z mapy. Aby zebrać fragmenty portalu, wasi bohaterowie muszą odkryć kafelki terenu, na których leżą te fragmenty, i przełożyć każdy z nich na kafelek Portalu Bossa.



Po drodze napotkacie przydatne skrzynie z łupami i Maści, ale z każdym kolejnym krokiem zwiększa się także ryzyko spotkania żądnych krwi sługusów Szalonego Króla.

PIERWSZY GRACZ

W celu wyznaczenia pierwszego gracza wszyscy bohaterowie wykonują rzut swoją kością łupów. Gracz, który wyrzuci najwyższą wartość, zostaje pierwszym graczem.

Jesteście gotowi rozpocząć przygodę!



EKSPLORACJA PORTALU – RUCH I ODKRYCIE KAFELKA

KARTA PRZEBIEGU TURY W TRYBIE EKSPLORACJI PORTALU

W trybie eksploracji portalu gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze wykonaj 7 kroków wymienionych na karcie przebiegu tury. Zawsze miej wgląd w tę kartę, szczególnie jeśli dopiero zaczynasz przygodę z grą. Przeczytaj teraz skrótowy opis każdego kroku:

EKSPLORACJA PORTALU – PRZEBIEG TURY

Ruch i odkrycie kafelka (gdy nie jesteś uwikłany w walkę)

- 1. Wydaj Maści:** Patrz karta scenariusza.
- 2. Porusz się:** Przesuń figurkę swojego bohatera na dowolną odległość przez odkryte kafelki terenu na nieodkryty kafelek albo dołącz do walki ze sługusem.
- 3. Odkryj kafelek:** Jeśli w kroku „Porusz się” przeniosłeś się na nieodkryty kafelek terenu, odkryj go i rozpatrz wszystkie jego efekty. Jeśli widnieje na nim symbol sługusa, przygotuj się do walki i przejdź do kroków „Walka ze sługusem”.

Walka ze sługusem (gdy jesteś uwikłany w walkę)

- 4. Wydaj Maści:** Jak wyżej.
- 5. Pierwsze uderzenie:** (Jeśli ma zastosowanie): Przeprowadź turę sługusa przed turą bohatera.
- 6. Tura bohatera:** Przeprowadź całą standardową turę (patrz: karta przebiegu tury z podstawowej gry).
- 7. Tura sługusa:** patrz „Tura sługusa” w instrukcji.

W trybie eksploracji portalu będziesz walczył ze sługusami różnych poziomów. Poruszanie się i odkrywanie kafelka przeprowadzasz tylko wtedy, gdy na początku tury nie jesteś uwikłany w walkę ze sługusem. Jeśli na początku tury jesteś uwikłany w walkę ze sługusem, pominiń kroki „Ruch i odkrycie kafelka” i od razu przejdź do „Walki ze sługusem” (kroki 4–7).

Teraz szczegółowo objaśnimy kroki 1–3.

1. WYDAWANIE MAŚCI

Możesz wydać dowolną liczbę Maści, aby uleczyć swojego bohatera. Za każdą wydaną Maść odzyskasz tyle punktów zdrowia, ile widnieje w lewym dolnym rogu karty scenariusza.

Możesz używać Maści tylko:

- przed swoim ruchem,
- przed rozpoczęciem walki, nawet jeśli sługus ma Pierwsze uderzenie,
- przed swoją Fazą Utrzymania.

Maści to unikatowe żetony efektów i nie mogą być usuwane ani przenoszone. Możesz ich także używać do przywracania poległym współgraczom z drużyny 1 punktu zdrowia (ale nie sobie).

2. RUCH

Podczas ruchu figurka bohatera może przebyć dowolny dystans przez łańcuch połączonych ze sobą odkrytych kafelków terenu, aż dotrze na jedno z miejsc docelowych:

- A NIEODKRYTY KAFELEK TERENU**
Przenieś figurkę na nieodkryty kafelek terenu i odkryj go (patrz niżej: krok 3).
- B TOCZĄCA SIĘ WALKA ZE SŁUGUSEM**
Dołącz do gracza ze swojej drużyny, który jest uwikłany w walkę ze sługusem na odkrytym kafelku terenu. Ty także stajesz się uwikłany w tę walkę i natychmiast przechodzisz do „Walki ze sługusem” (patrz str. 8).

NIE WOLNO:

- Przechodzić między kafelkami terenu po skosie.
- Przechodzić przez nieodkryte kafelki terenu.
- Przechodzić przez współgracza uwikłanego w walkę ze sługusem.
- Przechodzić na odkryty kafelek terenu, jeśli nie ma na nim współgracza uwikłanego w walkę.
- Nie ruszać się. Jeśli nie jesteś uwikłany w walkę, musisz się poruszyć.



Powyżej: Banitka może się przenieść na jeden z nieodkrytych kafelków terenu poziomu I, aby odkryć jego zawartość, albo może dołączyć do walczącego Barbarzyńcy i także uwikłać się w walkę z Wróżką.

3. ODKRYCIE KAFELKA

Odkrycie kafelka terenu może przynieść bohaterom zarówno nagrody, jak i narazić ich na wielkie niebezpieczeństwo. Jeśli współgracz nie przybędzie na ratunek, to wszelkie doświadczenia stają się udziałem samotnego bohatera.

Po przeniesieniu się na nieodkryty kafelek terenu zbierz wszelkie leżące na nim żetony:

- Umieść zebrane fragmenty portalu na kafelku Portalu Bossa.
- Umieść zebrane Maści na swojej planszy bohatera.
- Otwórz skrzynie z łupami: wszyscy gracze rzucają swoją kością łupów, aby określić swoją nagrodę (patrz „Skrzynie z łupami” na str. 12).

Następnie musisz odwrócić kafelek. Mogą na nim widnieć różne symbole, które należy (jeśli są obecne) rozpatrzyć w następującej kolejności:

- 1** Zwiększ licznik o wskazaną liczbę punktów walki.
- 2** Zwiększ licznik złota o wskazaną ilość złota.
- 3** Rozegraj akcje obowiązkowe oraz dokonaj ewentualnych wyborów. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie mają one zastosowanie jedynie do twojego bohatera.
- 4** Dobierz z talii i odkryj nową kartę sługusa. Przeprowadź kroki przygotowawcze sługusa, a następnie rozpocznij z nim walkę!



Uwaga: Gracze mogą używać kart akcji natychmiastowych oraz wydawać żetony efektów, aby wpłynąć na wyniki rzutów. Nie mogą jednak używać kart Fazy Głównej i kart Fazy Rzutu poza walką.

EKSPLORACJA PORTALU – WALKA ZE SŁUGUSEM

PRZYGOTOWANIE SŁUGUSA

Podczas odkrywania nowego kafelka terenu możesz zostać *uwikłany* w walkę ze sługusem.

Przed rozpoczęciem walki musisz losowo dobrać kartę sługusa z odpowiedniej talii i przeprowadzić następujące kroki przygotowawcze:

- 1 Wziąć 1 licznik wroga i ustawić na nim wskazaną początkową liczbę punktów zdrowia.
- 2 Wziąć 5 kości chaosu.
- 3 Jeśli na karcie sługusa widnieje ten symbol: , rozpoczyna on walkę, z żetonem *Królewskiej dłoni*. Przeczytaj sekcję o żetonach *Królewskiej dłoni* na karcie scenariusza.

ZARZĄDZANIE SŁUGUSEM

Większość sługusów nie zyskuje ani nie wydaje aktywnie swoich **PW** (punktów walki). Jednak wszystkie sługusy mają początkowe **PW**, aby zapewnić możliwość działania żetonów efektów opartych na (np. *Powalenie*). **Gracz musi zarządzać sługusem** tylko w sytuacji, gdy tak nakazuje zdolność sługusa lub gdy są one obiektem działania karty, zdolności lub żetonu efektu. Jeśli musisz zarządzać sługusem, użyj strony licznika wroga ukazującej lub zaznaczaj aktualną liczbę **PW** za pomocą dwustronnych żetonów **PW**. Sługus może mieć maksymalnie **15PW**, podobnie jak bohaterowie.

KRÓLEWSKA DŁOŃ

PIERWSZE UDERZENIE

POCZĄTKOWE ZDROWIE

POCZĄTKOWE PW



WARUNEK AKTYWACJI

ZDOLNOŚĆ OFENSYWNA


Podobnie jak bohaterowie z podstawowej wersji gry wszystkie sługusy mają jedną lub więcej **zdolności ofensywnych**, których używają do *atakowania* bohaterów podczas swojej *Fazy Rzutu Ofensywnego*.

ZDOLNOŚĆ PASYWNA

Niektóre sługusy mają zdolność pasywną, którą należy rozpatrzyć w trakcie każdej tury sługusa, jeśli tylko to możliwe (patrz „Tura sługusa” na str. 9).

ZDOLNOŚĆ OBRONNA

Obrona w przypadku sługusów działa tak samo jak w przypadku bohaterów. Gdy sługus jest *atakowany*, gracz rzucający kośćmi za sługusa rzuca wskazaną liczbą kości chaosu, aby określić wynik obrony sługusa.

Uwaga: Niektóre sługusy dysponują unikatową obroną (oznaczoną symbolem , która aktywuje się przeciw wszystkim rodzajom obrażeń, z wyjątkiem zdolności specjalnych, chyba że napisano inaczej.

CEL RZUTU

Cel rzutu wskazuje, co sługus chce zrealizować w trakcie swojej *Fazy Rzutu Ofensywnego*. Zgodnie z zasadami gry podstawowej sługus ma 3 próby rzutu kośćmi chaosu, odkładając sukcesywnie te kości, które pasują do jego celu rzutu (patrz „Tura sługusa” na str. 9).

NAGRODY SŁUGUSÓW

Kiedy sługus zostaje pokonany, aktywny gracz otrzymuje wszystkie nagrody **oprócz skrzyni z łupami**. Skrzynie z łupami zapewniają nagrody wszystkim bohaterom.

Przykład: Gdy pokonany zostaje *Wściekły Berserker*, drużyna zdobywa w **nagrodę legendarną** skrzynię z łupami, co pozwala każdemu graczowi otrzymać własną nagrodę na podstawie rzutu kością łupów.

WALKA ZE SŁUGUSEM

Jeśli właśnie zostałeś *uwikłany* w walkę lub rozpocząłeś swoją turę *uwikłany* w walkę, musisz walczyć ze sługusem i pokonać go, zanim będziesz mógł ruszyć dalej.

Jako doświadczeni bohaterowie wiecie doskonale, jak przebiega walka (od *Fazy Utrzymania* po *Fazę Odrzucenia Kart*). Pomijając kilka wyjątków, walka ze sługusem bardzo przypomina tę z innym bohaterem z gry podstawowej.

Podczas walki ze sługusem rozegraj kroki 4–7.

i przejdź do kroków „Walka ze sługusem”.

Walka ze sługusem (gdy jesteś *uwikłany* w walkę)

4. **Wydaj Maści**: Jak wyżej.
5. **Pierwsze uderzenie** (jeśli ma zastosowanie): Przeprowadź turę sługusa przed turą bohatera.
6. **Tura bohatera**: Przeprowadź całą standardową turę (patrz: karta przebiegu tury z podstawowej gry).
7. **Tura sługusa**: patrz „Tura sługusa” w instrukcji.

Uwaga: Bohater nigdy nie może być *uwikłany* w walkę z więcej niż 1 sługusem naraz.

4. WYDAWANIE MAŚCI

Przed rozpoczęciem walki ze sługusem, możesz wydać **Maści**, aby odzyskać zdrowie (patrz „Wydawanie maści” na str. 7).



5. PIERWSZE UDERZENIE

Teraz ty i sługus rozgrywasz po jednej turze (tura bohatera i tura sługusa). Ty zaczynasz. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy sługus ma **Pierwsze uderzenie**.

Każdy sługus z **Pierwszym uderzeniem** zawsze zaatakuje bohatera jako pierwszy.

Uwaga: Jeśli sługus z **Pierwszym uderzeniem** zostaje pokonany w trakcie swojej tury, nadal rozgrywasz swoją pełną turę. Pomimo tego, że nie masz już wroga, nadal możesz aktywować zdolności, które przyniosą ci inne korzyści.

6. TURA BOHATERA

Przeprowadź kompletną turę bohatera według zasad podstawowej wersji gry (patrz karta przebiegu tury bohatera).

1. **FAZA UTRZYMANIA**
Rozpatrz ewentualne efekty Fazy Utrzymania.
2. **FAZA DOCHODU**
Weź **1PW** i dobierz **1**.
3. **FAZA GŁÓWNA (1)**
 - Zagraj karty ulepszeń.
 - Zagraj karty akcji *Fazy Głównej*.
 - Sprzedaj karty za **1PW** każdą.
4. **FAZA RZUTU OFENSYWNEGO**
Podejmij 3 próby rzutu, aby aktywować zdolność.
5. **FAZA RZUTU NA WYZNACZENIE CELU**
Twoim celem jest sługus, z którym jesteś *uwikłany* w walkę.
6. **FAZA RZUTU OBRONNEGO**
Sługus aktywuje swoją zdolność obronną.
7. **FAZA GŁÓWNA (2)**
Przebiega tak samo jak *Faza Główna (1)*.
8. **FAZA ODRZUCENIA KART**
Sprzedawaj karty do momentu, aż będziesz posiadał 6 lub mniej kart na ręce.



EKSPLORACJA PORTALU – WALKA ZE SŁUGUSEM

7. TURA SŁUGUSA

W **Fazie Rzutu Ofensywnego** oraz **Obronnego** sługusa gracz rozgrywający swoją turę bezpośrednio przed graczem aktywnym rzuca kośćmi chaosu (2, 3, 4, 5) za sługusa.

Należy przeprowadzić pełną turę według standardowych zasad z następującymi zmianami:

- Faza Utrzymania** – Rozpatrz stosowne efekty oraz zdolności pasywne.
- Faza Dochodu** – Pomiń tę fazę.
- Faza Główna (1)** – Pomiń tę fazę.

4. Faza Rzutu Ofensywnego

Rzuc 5 kośćmi chaosu (2, 3, 4, 5):

- Przerzuc wszystkie kości, które nie pasują do celu rzutu sługusa, i te z symbolami w nadmiarowej liczbie.
- Przerzuc wybrane kości raz jeszcze, jeśli cel rzutu wciąż nie został osiągnięty.

Jeśli cel rzutu zawiera strita, kieruj się poniższymi zasadami:

- Zatrzymaj **dokładnie** po 1 kości z cyframi 2, 3, 4 i 5.



„2” zostaje przerwana, bo można zatrzymać tylko jedną „2”.

- Zatrzymaj „1” lub „6” tylko wtedy, gdy pasuje do układu małego lub dużego strita.



„6” należy zatrzymać, bo jest częścią małego strita.



Zarówno „1”, jak i „6” należy przerzucić, bo nie są częścią małego ani dużego strita.

4. Faza Rzutu Ofensywnego (ciąg dalszy)

Sługus rozpatruje najlepszą zdolność, której **warunek aktywacji** udało mu się spełnić, łącznie ze zdolnościami pasywnymi.

5. Faza Rzutu na Wyznaczenie Celu

Celem ataku sługusa jest aktywny gracz.

6. Faza Rzutu Obronnego

Jeśli **atak** sługusa jest do obrony, aktywuj swoją zdolność obronną. Wydadź żetony efektów, które mają tutaj zastosowanie.

7. Faza Główna (2)

Pomiń tę fazę.

8. Faza Odrzucenia Kart

Pomiń tę fazę.



SŁUGUSY I BOSSOWIE SĄ GRACZAMI

- Sługusy i bossowie są uważani za „graczy” i „przeciwników”, więc mogą być przeciwko nim użyte jakiejkolwiek karty, żetony efektów i zdolności odnoszące się do tych wyrażań.
- Karty i zdolności wpływające na wielu przeciwników mogą być skierowane przeciwko wielu sługusom, bez względu na to, z kim są one *uwikłane* w walkę.
- Tylko ty i twoja drużyna jesteście nazywani bohaterami.
- Możesz zawsze zastosować kartę lub zdolność wobec członka swojej drużyny lub sługusa, bez względu na to, czy znajdujecie się na tym samym kafelku terenu.
- Wszystkie karty bossów i sługusów należy czytać z perspektywy bossa lub sługusa. Jeśli więc zdolność lub karta bossa odnosi się do „przeciwnika”, to odnosi się do bohatera lub bossa po przeciwnej stronie.
- Jeśli wybór tego, co powinien zrobić sługus lub boss, jest niejasny, gracz aktywny powinien podjąć najbardziej opłacalną decyzję z punktu widzenia tego sługusa lub bossa.

KONIEC TURY

Jeśli ty i sługus przeżyliście walkę, kolejny gracz rozgrywa teraz swoją turę. Rozpoczynasz swoją następną turę *uwikłany* w walkę, chyba że inny bohater pokona go do tego czasu.

JEŚLI POKONAŁEŚ SŁUGUSA

Gdy sługus zostaje pokonany, aktywny gracz otrzymuje wszystkie nagrody. Wyjątkiem jest skrzynia z łupami. Skrzynie z łupami zapewniają nagrody wszystkim bohaterom (każdy bohater rzuca kością łupów i otrzymuje nagrodę zgodnie z tabelą łupów).

Odkłó kartę pokonanego sługusa na spód jego talii.

JEŚLI SŁUGUS POKONAŁ CIEBIE

- Dowolny członek drużyny musi natychmiast wydać żeton **Maści**, aby przywrócić ci 1 zdrowie. Nie możesz ożywić sam siebie. Gracz, który poległ i został ożywiony, nie traci swoich żetonów efektów.
- Jeśli nie możesz zostać ożywiony, cała drużyna przegrywa eksplorację portalu (patrz „Koniec gry” na str. 12).

UKOŃCZENIE EKSPLORACJI PORTALU

Jeśli zdrowie bohatera spadło do „0” i nie może być on ożywiony przez żadnego ze współgraczy, to drużyna **przegrywa** scenariusz.

Jak tylko pokonasz sługusa poziomu IV broniącego kafelka Portalu Bossa i jeśli żaden z bohaterów nie jest *uwikłany* w walkę ze sługusem, drużyna **wygrywa** scenariusz.

Przejdźcie do sekcji „Koniec gry” na str. 12.

KRÓLEWSKA DŁOŃ



KRÓLEWSKA DŁOŃ

Żetony *Królewskiej dłoni* są unikatowymi efektami i nie mogą być usuwane ani przenoszone.

Są używane przez bossów i potężnych sługusów, na których kartach widnieje symbol *Królewskiej dłoni*, jako deska ratunkowa podczas walki. Wydawanie żetonów *Królewskiej dłoni* nie jest jednak opcjonalne.

Niektóre potężne sługusy rozpoczynają grę z 1 żetonem *Królewskiej dłoni* zaznaczonym na ich karcie (patrz krok „Przygotowanie sługusa” na str. 8).

Zasady dotyczące żetonów *Królewskiej dłoni* różnią się w zależności od wybranego poziomu trudności:



ŻETONY KRÓLEWSKIEJ DŁONI

- Początkowe żetony: widnieją na kartach sługusów
- Maks. liczba żetonów na turę: 1
- Aktywujący wynik rzutu: 4–6

Początkowe żetony: Liczba żetonów *Królewskiej dłoni*, z jaką rozpoczyna grę dany boss lub sługus.

Maks. liczba żetonów na turę: Liczba żetonów *Królewskiej dłoni*, jaką boss lub sługus może wydać w trakcie jednej tury.

Aktywujący wynik rzutu: Gdy żeton *Królewskiej dłoni* jest wydawany, należy rzucić 1 kością chaosu. Jeśli wynik rzutu zawiera się w podanym zakresie, *Królewska dłoń* zostaje aktywowana.

Uwaga: Gracz może wpływać na wynik rzutu za pomocą odpowiednich kart lub żetonów.

Bossowie oraz sługusy wydają żetony *Królewskiej dłoni* automatycznie w dwóch sytuacjach:

A. NIE AKTYWOWANO ŻADNEJ ZDOLNOŚCI

Jeśli z jakiegokolwiek powodu boss lub sługus w swojej **Fazie Rzutu Ofensywnego** nie aktywował zdolności:

- Usun wszystkie żetony negatywnych efektów, które normalnie zostałyby usunięte na koniec **Fazy Rzutu** (np. *Kolczasta winorośl*, *Oplątanie*).
- Rzuc 1 kością chaosu.
- Udany rzut aktywujący *Królewską dłoń* zapewnia bossowi lub sługusowi kolejną **Fazę Rzutu Ofensywnego**. Na karcie scenariusza znajduje się zakres wartości rzutu zapewniający aktywację.

B. AKTYWOWANO ZDOLNOŚĆ SPECJALNĄ

Gdy aktywujesz zdolność specjalną przeciwko bossowi lub sługusowi:

- Rzuc 1 kością chaosu.
- Udany rzut aktywujący *Królewską dłoń* nakazuje ci przerzucenie jednej z twoich kości.



WALKA Z BOSSEM



Nie czytajcie tego rozdziału (str. 10–11), dopóki nie ukończycie pierwszego scenariusza w trybie eksploracji portalu.

Bohaterowie pokonani przez Szalonego Króla często wybierają odwieczną służbę zamiast śmierci. Czekają po drugiej stronie każdego Portalu Bossa, gotowi przypomnieć wam, jak smakuje gorycz porażki. Jeśli w jakiś sposób uda wam się przez nich przedrzeć, możecie spotkać nawet samego Szalonego Króla!

Scenariusze w trybie walki z bossem nie wymagają tworzenia mapy portalu. W tym trybie bohaterowie walczą ramię w ramię w celu pokonania bossa. Bohaterowie rozgrywają swoje tury po kolei, wykonując tury bossa, tak samo, jak to miało miejsce w przypadku walk ze slugusami. Niemniej należy przeprowadzić pewne przygotowania.

Spójrzcie na kartę scenariusza walki z bossem:



KRÓLEWSKA DŁOŃ

W rozgrywce 2-osobowej Upadły Barbarzyńca rozpoczyna grę z 2 żetonami Królewskiej dłoni.

PRZYGOTOWANIE DO WALKI Z BOSSEM

- Wybierzcie licznik zdrowia dla swojej drużyny i ustawcie na nim wartość wskazaną na karcie scenariusza. Wasza drużyna ma wspólną pulę zdrowia.
 - Planszę bossa, jego kartę informacyjną oraz talię kart.
 - Licznik wroga – stroną zdrowia do góry.
 - Licznik wroga – stroną PW do góry.
 - 5 kości chaosu.
 - Żetony Królewskiej dłoni w liczbie wskazanej na karcie scenariusza.
- Pośrodku stołu połóżcie następujące elementy wroga (jak dla normalnego gracza):



POCZĄTKOWE ZDROWIE BOHATERA

Bohaterowie mają jeden licznik zdrowia o początkowej wartości „50”.

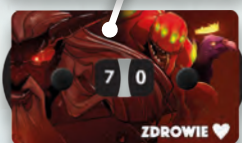
PRZYGOTOWANIE BOSSA

W rozgrywce 2-osobowej Upadły Barbarzyńca rozpoczyna grę z 70 punktami zdrowia. Otrzyma też 8 PW na ulepszenia oraz rozpocznie grę z pulą początkową 2.

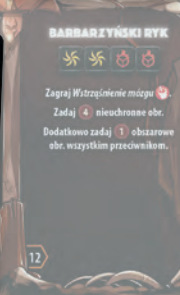
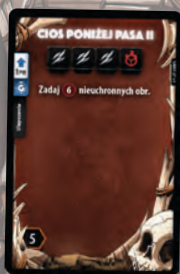
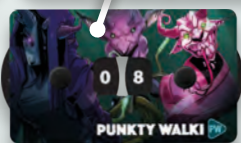
TALIA AKCJI

TALIA ULEPSZEŃ

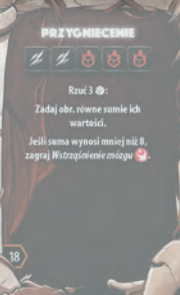
LICZNIK WROGA (STRONA ZDROWIA)



LICZNIK WROGA (STRONA PW)

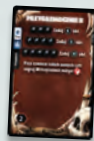


PLANSZA BOSSA



- Podzielcie talię kart bossa na dwie części i potasujcie każdą część osobno:

- Talia ulepszeń:** Karty ulepszeń są używane tylko podczas przygotowania bossa do gry. Można je rozpoznać po niebieskiej strzałce (↑) z lewej strony karty.



- Talia akcji:** Karty używane przez bossa podczas walki. Można je rozpoznać po gwiazdce (★) z lewej strony karty.

- Ustawcie licznik PW bossa na wartość równą liczbie „PW na ulepszenia” widniejącą na karcie scenariusza.

- Odkrywajcie po jednej karcie z talii ulepszeń bossa i umieszczajcie je na odpowiadających im polach zdolności na planszy bossa. Dla każdej karty:

- Boss wydaje określoną na karcie liczbę PW.



- Ulepszając zdolność z poziomu 2 do poziomu 3, boss płaci jedynie różnicę.

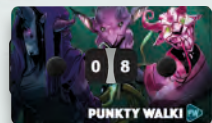
- Jeśli dobraliście kartę poziomu 2, a na planszy leży już ulepszenie poziomu 3, odrzućcie kartę i dobraćcie nową. (Odrzucanie karty nie daje żadnych PW).

- Jeśli dobraną kartę można położyć na planszy, ale na liczniku bossa nie ma już wystarczającej liczby PW, to kartę należy odrzucić i zaprzestać dalszego dobierania kart.

Przygotowanie planszy bossa zostało zakończone.

- Pozostałe i odrzucone karty ulepszeń można odłożyć na bok lub do pudełka.

- Ustawcie licznik PW bossa na wartości początkowej widniejącej na karcie scenariusza.



- Ustawcie licznik zdrowia bossa na wartości początkowej widniejącej na karcie scenariusza.

Boss jest gotowy do walki!



KARTA INFORMACYJNA BOSSA

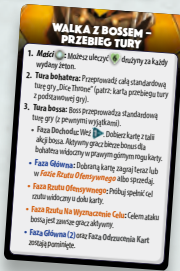
WALKA Z BOSSEM

KARTA PRZEBIEGU TURY W TRYBIE WALKI Z BOSSEM

W trybie walki z bossem gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż pokonają bossa lub boss pokona ich drużynę bohaterów. W swojej turze wykonaj 3 kroki wymienione na karcie przebiegu tury. Zawsze miej wgląd w tę kartę, szczególnie jeśli dopiero zaczynasz przygodę z grą.

Przeczytaj teraz skrótowy opis każdego kroku na karcie:

- 1. Wydawanie Maści** (opcjonalnie): Ulecz 6 na wspólnym liczniku drużyny za każdy wydany żeton **Maści**.
- 2. Tura bohatera:** Przeprowadź całą standardową turę gry „Dice Throne” (patrz karta przebiegu tury bohatera).
- 3. Tura bossa:** Boss przeprowadza standardową turę gry (z pewnymi wyjątkami).



1. WYDAWANIE MAŚCI

Wydaj żetony **Maści** (opcjonalnie): Możesz wydać **Maści**, aby uleczyć 6 na liczniku zdrowia bohaterów za każdy wydany żeton.

Uwaga: W trybie walki z bossem **Maści** nie mogą być użyte do ożywiania pokonanych współgraczy.



2. TURA BOHATERA

Przeprowadź kompletną turę bohatera (patrz karta przebiegu tury bohatera).

- 1. Faza Utrzymania**
Rozpatrz efekty aktywowane w tej fazie.
- 2. Faza Dochodu**
Weź 1PW i dobierz 1.
- 3. Faza Główna (1)**
 - Zagraj karty ulepszeń.
 - Zagraj karty akcji **Fazy Główniej**.
 - Sprzedaj karty za 1PW każdą.
- 4. Faza Rzutu Ofensywnego**
Podejmij 3 próby rzutu, aby aktywować zdolność.
- 5. Faza Rzutu na Wyznaczenie Celu**
Twoim celem jest boss.
- 6. Faza Rzutu Obronnego**
Boss aktywuje swoją zdolność obronną.
Uwaga: W **Fazie Rzutu Ofensywnego** oraz w **Fazie Rzutu Obronnego** bossa gracz rozgrywający swoją turę bezpośrednio przed tobą rzuca kośćmi za bossa.
- 7. Faza Główna (2)**
Przebiega tak samo jak **Faza Główna (1)**.
- 8. Faza Odrzucenia Kart**
Sprzedawaj karty do momentu, aż będziesz mieć 6 lub mniej kart na ręce.



Pamiętaj: Jeśli aktywujesz swoją zdolność specjalną, a boss posiada żeton **Królewskiej dłoni**, to będzie się starał powstrzymać twój atak (patrz „Królewska dłoń” na str. 9).

3. TURA BOSSA

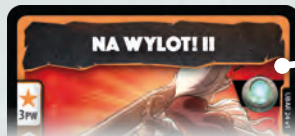
Gracz rozgrywający swoją turę bezpośrednio przed graczem aktywnym przeprowadza turę bossa według standardowych zasad z następującymi zmianami:

1. Faza Utrzymania

Rozpatrz stosowne efekty.

2. Faza Dochodu

- Boss otrzymuje 1PW, co należy odnotować na jego liczniku PW. Podobnie jak w przypadku bohaterów, maksymalna liczba PW bossa wynosi 15.
- Odkryj kartę z talii akcji bossa i połóż na wierzchu talii.
- Aktywny gracz natychmiast otrzymuje bonus dla bohatera widoczny w prawym górnym rogu karty.



Aktywny gracz otrzymuje bonus w postaci 1 Maści.

3. Faza Główna (1)

- Jeśli karta dobrana w **Fazie Dochodu** była kartą akcji **Fazy Główniej**, boss zagrywa ją, odpłacając koszt karty w PW. Po rozpatrzeniu karty należy odłożyć ją na stos kart odrzuconych.
- Jeśli bossa nie stać na opłacenie kosztu karty w PW lub jeśli karta nie odniosłaby żadnego efektu, kartę należy sprzedać (odrzuć), zwiększając licznik bossa o 1PW.
- Jeśli dobrana karta jest kartą akcji **Fazy Rzutu**, należy ją zignorować aż do **Fazy Rzutu Ofensywnego**.

4. Faza Rzutu Ofensywnego

1. Rzuć 5 kośćmi chaosu

- Przerzuc wszystkie kości, które nie pasują do celu rzutu widocznego na ostatniej dobranej karcie.



- Przerzuc wybrane kości raz jeszcze, jeśli cel rzutu wciąż nie został osiągnięty.
- 2. Aktywuj zdolność:** Boss aktywuje teraz zdolność o najwyższym priorytecie (najwyższa liczba) spośród zdolności, których warunek aktywacji został spełniony. Nie ma przy tym znaczenia, jaki był cel rzutu.

3. Rozpatrz karty akcji Fazy Rzutu:

Jeśli boss dobrał kartę akcji **Fazy Rzutu**, opłaca jej koszt w PW i rozpatruje jej efekt.

Jeśli karta nie miałaby żadnego efektu lub jeśli bossa nie stać na jej zagranie, karta zostaje sprzedana (odrzucona) na koniec **Fazy Rzutu Obronnego** za 1PW (karta może się jeszcze przydać, jeśli boss będzie rozgrywał jeszcze jedną **Fazę Rzutu Ofensywnego** dzięki udanej aktywacji **Królewskiej dłoni**).



Jeśli celem rzutu jest strit, kieruj się poniższymi zasadami:

- Zatrzymaj dokładnie po 1 kości z cyframi 2, 3, 4 i 5.



„2” zostaje przerzucona, bo można zatrzymać tylko jedną „2”.

- Zatrzymaj „1” lub „6” tylko wtedy, gdy pasuje do układu małego lub dużego strita.



„6” należy zatrzymać, bo tworzy małego strita.



Zarówno „1”, jak i „6” należy przerzucić, bo nie formują ani małego, ani dużego strita.

Pamiętaj: Jeśli bossowi nie uda się aktywować zdolności w jego turze, wyda jeden lub więcej żetonów **Królewskiej dłoni** w celu rozegrania jeszcze jednej **Fazy Rzutu Ofensywnego** (patrz „Królewska dłoń” na str. 9).

5. Faza Rzutu na Wyznaczenie Celu

Celem ataku bossa jest aktywny gracz.

6. Faza Rzutu Obronnego

Jeśli atak bossa jest do obrony, aktywuj swoją zdolność obronną.

7. Faza Główna (2) – Pomiń tę fazę.

8. Faza Odrzucenia Kart – Pomiń tę fazę.

SYTUACJE WYJĄTKOWE

Czasem jakiś żeton efektu (np. **Powalenie**) może potencjalnie sprawić, że boss straci swoją **Fazę Rzutu Ofensywnego** ze względu na brak wystarczającej liczby PW do pozbycia się żetonu. W takim przypadku zamiast zaistnienia tego efektu boss sprzedaje kartę, którą dobrał z talii akcji, by usunąć żeton **Powalenia**.

Jeśli boss nie dobrał nowej karty w swojej **Fazie Dochodu** (np. z powodu **Wstrząśnienia mózgu**), a na wierzchu stosu kart odrzuconych jest już karta, należy użyć widniejącego na niej celu rzutu. Jeśli takiej karty nie ma, należy odwrócić wierzchnią kartę z talii, aby boss miał cel rzutu. Wszystkie pozostałe elementy karty należy zignorować (łącznie z bonusem dla bohatera).

Jeśli boss spełni warunek aktywacji swojej zdolności specjalnej w którejkolwiek **próbie rzutu**, zatrzymuje kości bez względu na cel rzutu.

KONIEC WALKI

Niezależnie od tego, czy zwyciężyliście, czy zostaliście pokonani, otrzymacie nagrodę i będziecie mogli kontynuować wyprawę (patrz „Koniec gry” na str. 12).

Uwaga: W rzadkim przypadku, gdy bohaterowie i boss równocześnie osiągną wartość 0 na liczniku zdrowia, bohaterowie wygrywają.





Podczas odkrywania kafelków terenu oraz po wygranych walkach ze sługusami natraficie na skrzynie z łupami. Zawierają one wiele różnych nagród, ale o tym, które ostatecznie wam przypadną, decyduje los.



Aby określić nagrodę, każdy gracz rzuca kością łupów i odnosi wynik do odpowiedniego rzędu tabeli łupów (1 2 3 4).



TABELA ŁUPÓW

ŻETONY BONUSOWYCH OBRAŹEŃ (Pozytywne efekty):

Weź 1 odpowiadający symbolowi żeton Bonusowych obrazień. Żetony te są modyfikatorami ataku i dodają wskazaną ilość obrazień do ataku gracza.

Limit stosu: 2. Jeśli otrzymasz nowy żeton, na który nie masz miejsca w stosie, odrzuć jeden z posiadanych już żetonów albo nowy żeton.

WEŹ PW:

Zwiększ licznik PW o wskazaną wartość.

DOBIERZ KARTY:

Dobierz wskazaną liczbę kart ze swojej talii. Jeśli przekroczysz limit 6 kart, nadmiarowe karty odrzucisz dopiero w Fazie Odrzucania Kart.

ULECZ ZDROWIE:

Zwiększ licznik zdrowia o wskazaną wartość.

WEŹ ZŁOTO:

Zwiększ licznik złota o wskazaną wartość.

WEŹ TAJEMNICZĄ KARTĘ ŁUPÓW:

Weź wierzchnią kartę z talii łupów zwykłych/rzadkich/epickich/legendarnych.

Bez patrzenia na jej treść wsuń ją zakrytą pod odpowiednią kolumnę swojej planzsy bohatera. Wszystkie plansze bohaterów mają 4 kolumny zdolności, patrząc od lewej strony, dla zwykłych/rzadkich/epickich/legendarnych kart łupów.

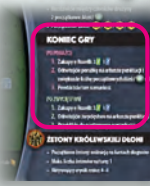
To pomoże szybko określić rodzaj łupów na karcie.



Ważne: Nie możesz używać kart ani zdolności do przerzucania kości łupów lub zmiany wyników rzutu (nawet jeśli zapis na karcie mówi o „dowolnej kości”), chyba że wyraźnie wspomniano kość łupów.

KONIEC GRY

Po zakończeniu rozgrywki w trybie eksploracji portalu lub walki z bossem należy przeprowadzić 3 działania (opisane także na karcie scenariusza). Trzymajcie też pod ręką swoje talie kart, bo będziecie do niej dodawać nowe karty łupów! Przedtem jednak należy uprzątnąć wszystkie komponenty bohatera, z wyjątkiem tajemniczych kart łupów.



1. ZAKUPY U ROSELLI / ŁUPY BOSSA

Ulepsz swoją talię kart (na stałe), dodając do niej karty łupów. Jeśli rozgrywałeś eksplorację portalu, przejdź do sekcji „Zakupy u Roselli” na str. 13, a jeśli walkę z bossem, przejdź do sekcji „Łupy bossa” na str. 13.

2. ODNOTUJ CIE ZWYCIĘSTWO / PORAZKĘ I ZWIĘKSZ CIE PO CZĄTKOWĄ LICZBĘ MAŚCI

Zapiszcie wynik rozgrywki na arkuszu punktacji kampanii.

ODNOTOWANIE ZWYCIĘSTWA

Zapiszcie szczegóły zwycięstwa na arkuszu punktacji – wypełnijcie następujące zielone pola:

- A** Numer scenariusza: widoczny w lewym górnym rogu karty scenariusza.
- B** Pozostałe Maści: 1 punkt za każdy niewykorzystany żeton Maści.
- C** Początkowa liczba Maści w następnej rozgrywce: Maści, które zostały waszej drużynie, stanowią startową pulę dla następnego scenariusza. Zanotujcie to w odpowiedniej rubryce.
- D** Pozostałe złoto (tylko w trybie eksploracji portalu): 1 punkt za każde niewydane 5 złota, ale dopiero po zakończeniu zakupów u Roselli.
- E** Odrzucone łupy bossa (tylko w trybie walki z bossem): 1 punkt za każdą kartę łupów bossa, której twoja drużyna nie zatrzymała dla siebie.
- F** Odkrycie wszystkich kafelków (tylko w trybie eksploracji portalu): 5 punktów, jeśli drużynie udało się odkryć wszystkie kafelki podczas eksploracji portalu.
- G** Wartość scenariusza: punkty widoczne w prawym górnym rogu arkusza punktacji kampanii.
- H** Wynik rozgrywki: suma wszystkich powyższych punktów.



Powyższy przykład dotyczy punktacji rozgrywki w trybie eksploracji portalu, dlatego pole „Odrzucone łupy bossa” pozostało puste.

ODNOTOWANIE PORAZKI

Jeśli wasza drużyna została pokonana, musicie powtórzyć scenariusz. Podczas drugiego podejścia otrzymujecie o 3 żetony Maści więcej niż na początku poprzedniej rozgrywki.

Odnotujcie porażkę na arkuszu punktacji – wypełnijcie następujące informacje:

- A** Numer scenariusza: widoczny w lewym górnym rogu karty scenariusza.
- B** Początkowa liczba Maści w następnej rozgrywce: dodaj 3 do początkowej liczby Maści z dopiero co ukończonej rozgrywki.
- C** Wynik rozgrywki: Zanotuj „-10” punktów (minus 10).

Ważne: Jeśli doznaliście porażki, nie wypełniajcie żadnych zielonych pól.



Wszystkie zielone pola w powyższym przykładzie zostały puste, bo drużyna przegrała.

3. PRZEJDŹCIE DO NASTĘPNEGO / POWTÓRZCIE SCENARIUSZ

Po ukończeniu rozgrywki jakiegokolwiek wykorzystane karty bossa, kafelki terenu i karty sługusów należy wstawić z powrotem do ich talii / stosów i odłożyć do pojemnika na karty. Dopiero wtedy można przystąpić do przygotowania nowej rozgrywki.

JEŚLI DRUŻYNA WYGRAŁA

Przejdźcie do następnego scenariusza: Przejdźcie do następnego scenariusza, zachowując karty łupów, jakie zdobyliście.

JEŚLI DRUŻYNA PRZEGRZAŁA

Powtórzcie scenariusz: Powtórzcie scenariusz (w trybie eksploracji portalu wylosujcie nową kartę scenariusza) z 3 Maściami więcej niż na początku i nowymi kartami łupów.

Wskazówka: Pakując elementy gry między kolejnymi rozgrywkami, jeśli nie używacie koszułek na karty, przechowujcie karty zastąpione przez karty łupów do góry nogami lub awersami do góry w tacce bohatera, tak aby łatwo można je było odnaleźć, gdy będą potrzebne.



KARTY ŁUPÓW

KARTY ŁUPÓW

W grze „Dice Throne Adventures” możecie ulepszać swojego bohatera dzięki potężnym kartom łupów. Karty łupów:

- Mają symbol oznaczający ich klasę: zwykle **Z**, rzadkie **R**, epickie **E**, legendarne **L**.
- Mają kryształ u dołu w kolorze odpowiadającym ich klasie.
- Mogą być w dowolnym momencie odrzucone z ręki i zastąpione kartą dobraną z talii bohatera.

KARTY EKWIPUNKU

Niektóre karty łupów są kartami ekwipunku (patrz napis w środkowej części karty).

Gdy zagrywasz kartę ekwipunku:

- Opłać jej koszt w **PW** i połącz odkrytą obok planszy bohatera.
- Wszystkie efekty karty są stale aktywne i karta pozostaje w grze przez całą rozgrywkę.
- Jeśli chcesz zagrać kartę ekwipunku, a masz już **2 w** grze, musisz wpiwer odrzucić jedną z poprzednich (nie otrzymujesz zwrotu PW).



ULEPSZANIE KART ŁUPÓW

Wiele kart łupów jest ulepszoną wersją kart, które już posiadasz w swojej talii.

Ważne: Nie możesz mieć w talii dwóch kart akcji lub ekwipunku o tej samej nazwie (na przykład kart „Dziki!” i „Dziki! III”).

Jeśli chcesz wziąć kartę łupów wyższego poziomu niż ta, jaką już masz, to musisz kartę niższego poziomu usunąć ze swojej talii. Jeśli odrzucana karta jest:

- **Kartą łupów:** Odłóż ją na spód odpowiedniej talii łupów.
- **Inną kartą** (bez kryształów u dołu): Odłóż ją do swojej tacki bohatera, z dala od swojej talii bohatera. Karta nie będzie już używana w żadnej rozgrywce bieżącej kampanii. Karty łupów z symbolem zamiany **↔** oznaczają, że karta ta zastępuje inną kartę (nie kartę łupów). Jeśli używasz koszulek na karty, włóż tę kartę łupów do koszulki z zastępowaną kartą w taki sposób, aby to ona była widoczna.

Karta „Dziki! III” ma symbol **↔**. Gdy dobierasz tę kartę z talii rzadkich łupów, musisz znaleźć w swojej talii kartę „Dziki!” i zastąpić ją tą nową kartą.



LIMIT WIELKOŚCI TALII

W swojej talii możesz mieć maksymalnie 50 kart. Jeśli przekroczysz ten limit, musisz usunąć z talii nadmiarowe karty łupów przed rozpoczęciem kolejnej rozgrywki, odkładając ją na spód odpowiedniej talii łupów.

Są dostępne specjalne koszulki na karty pakowane po 50 sztuk, co pozwala mieć kontrolę nad liczbą kart w talii. Sprawdź dostępność koszulek na stronach: luckyduckgames.com albo dicethrone.com.

Jeśli nie używasz koszulek, to między rozgrywkami policz karty w talii, aby nie przekroczyć limitu 50 kart.

ZAKUPY U ROSELLI

Czas wydać ciężko zarobione złoto na straganie u Roselli:

1. ILOŚĆ ZŁOTA NA GRACZA:

Zwiększcie ilość złota na waszym liczniku do najbliższej pełnej **5** (jeśli trzeba). Każdy bohater otrzymuje tyle złota na swoje zakupy.

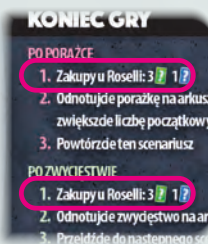


Wskazówka: Użyj osobnego licznika zdrowia, aby śledzić wydawanie złota.

Przykład: Jeśli licznik złota pokazuje wartość „27”, zwiększcie ją do „30”. Każdy bohater ma 30 złota do wydania.

2. ROZDAJCIE KARTY TOWARÓW:

Rozdajcie każdemu graczowi pulę kart łupów określoną w sekcji „Koniec gry” na karcie scenariusza.



Ważne: Gracze mogą oglądać treść tych kart łupów, ale nie mogą oglądać treści tajemniczych kart łupów, jakie zdobyli podczas eksploracji portalu.

3. WEŹCIE KARTY:

Wykonaj dowolne z poniższych akcji w dowolnej kolejności i dowolną liczbę razy:

KUP: Wydadź złoto na zakup do swojej talii jednej z kart, jakie zostały ci rozdane w kroku 2 („Rozdajcie karty towarów”). Sprawdź cenę na karcie informacyjnej Roselli:



zwykle rzadkie epickie legendarne

- Jeśli kupujesz kartę łupów wyższego poziomu niż karta, jaką już masz w talii (np. „Dziki! III”), zapłać jedynie różnicę w koscie między tymi dwiema kartami. Na przykład jeśli chcesz zakupić kartę epicką **E**, podczas gdy masz już rzadką **R** wersję tej karty, płacisz jedynie **5** złota.
- Nie możesz kupić niższej wersji karty, którą już masz w swojej talii. Taką kartę odłóż na spód odpowiedniej talii i weź w zamian kartę z wierzchu. Powtórz tę czynność tyle razy, ile będzie trzeba.

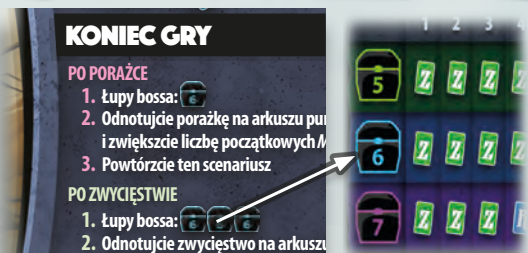
ROZPOZNAJ TAJEMNICZĄ KARTĘ ŁUPÓW: Wydadź **10** złota, aby odkryć tajemniczą kartę łupów, a następnie natychmiast dodaj ją do swojej talii.

• Jeśli odkryta karta jest niższego poziomu od karty, jaką już masz w talii, odłóż ją na spód odpowiedniej talii i weź w zamian kartę z wierzchu. Powtórz tę czynność tyle razy, ile będzie trzeba.

SPRZEDAJ: Możesz sprzedawać tajemnicze karty łupów (oraz dowolne karty łupów, które już znajdują się w twojej talii) za **5** złota każdą.

- Gdy sprzedajesz kartę, odłóż ją na spód odpowiedniej talii łupów.
- Nie możesz sprzedawać kart, które otrzymałeś w kroku 2 („Rozdajcie karty towarów”). Te karty nie należą do ciebie.
- Nie możesz sprzedawać u Roselli innych kart niż karty łupów (bez kryształów u dołu).

ŁUPY BOSSA



Bez względu na to, czy wygrałeś, czy przegrałeś walkę z bossem, otrzymujesz teraz łupy bossa. Odwróć tabelę łupów na stronę z łupami bossa i wykonaj następujące kroki (tyle razy, ile wynosi liczba skrzyń w punkcie „Łupy bossa” w sekcji „Koniec gry” na karcie scenariusza):

1. Każdy gracz rzuca swoją kością łupów **6**.
2. Zgodnie z wynikiem rzutu i wskazaniami tabeli łupów bossa weź wierzchnią kartę z odpowiedniej talii łupów (**zwykle**/**rzadkie**/**epickie**/**legendarne**).
3. Obejrzyj treść dobranej karty:
 - natychmiast dodaj ją do swojej talii albo
 - odrzuć ją. Za każdą odrzuconą w ten sposób kartę twoja drużyna otrzyma 1 punkt, który zostanie odnotowany na arkuszu punktacji w rzędzie „Odrzucone łupy bossa”.

Jeśli twoją nagrodą jest karta łupów niższego poziomu od karty, jaką już masz w talii, odłóż ją na spód odpowiedniej talii i weź w zamian kartę z wierzchu. Powtórz tę czynność tyle razy, ile będzie trzeba.

SPRZĄTANIE

Po zakończeniu zakupów u Roselli / zdobyciu łupów bossa wtasuj wszystkie pozyskane karty do swojej talii, aby były dostępne podczas kolejnej rozgrywki.

Wszystkie tajemnicze karty łupów oraz karty towarów, które nie zostały odkryte lub zakupione, odłóż do odpowiednich talii łupów.

Uwaga: Tajemnicze karty łupów nie są przenoszone do następnej rozgrywki.



WYNIK KAMPANII



Po pokonaniu Szalonego Króla i odnotowaniu wyniku finałowej rozgrywki podliczcie wynik całej kampanii, dodając wyniki wszystkich rozgrywek, zarówno wygranych, jak i przegranych. To pomoże wam porównywać ze sobą różne rozegrane kampanie w ramach „Dice Throne Adventures”.

Możecie także porównać w internecie, jak inni gracze poradzili sobie w boju o Kościany Tron!



ZAWARTOŚĆ ZESTAWÓW LEGACY

Kiedy pokonacie całą grę po raz pierwszy, odblokujecie zawartość zestawu legacy! I... to tyle, co chcieliśmy wam na tę chwilę powiedzieć na ten temat. Wszystkiego dowiecie się sami w odpowiednim czasie.



TRYB BOSS vs DRUŻYNA

Boss vs drużyna to odmiana trybu walki z bossem dla 3–5 graczy, w której jeden z graczy wciela się w bossa! Obowiązują standardowe reguły gry z poniższymi wyjątkami:

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU BOHATERÓW

- Bohaterowie mają wspólny licznik zdrowia o początkowej wartości **50**.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU BOSSA

- Początkowa pula zdrowia bossa wynosi **10 + 20** za każdego bohatera.
- Obie talie bossa (ulepszeń i akcji) należy potasować razem.
- Boss rozpoczyna grę z **4** kartami i **2** PW.

PIERWSZY GRACZ

- Grę zawsze rozpoczyna boss.
- Boss nie pomija swojej *Fazy Dochodu*.

KOLEJNOŚĆ GRACZY

Wszyscy gracze, łącznie z bossem, rozgrywają standardowe tury po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

KRÓLEWSKA DŁOŃ

Żeton *Królewskiej dłoni* są unikatowymi efektami (limit stosu: 5). Nie mogą być w żaden sposób usuwane ani przenoszone.

- Boss otrzymuje *Królewską dłoń* w *Fazie Utrzymania* każdego gracza (w swojej oraz każdego bohatera).
- W dowolnym momencie boss może wydać **3** PW, aby zdobyć żeton *Królewskiej dłoni* (limit stosu: 5).

Gdy żeton *Królewskiej dłoni* jest wydawany, należy rzucić kością łupów:

- Przy 1–10 weź **1** PW.
- Przy 11–15 zrób jedno z poniższych:
 - Przeciwnik musi przerzucić wybraną przez siebie kość.
 - Zyskaj dodatkową próbę rzutu.
- Przy 16–20 zmień wartość 1 dowolnej kości.

FAZA RZUTU NA WYZNACZENIE CELU

Celem bohaterów zawsze jest boss.

Boss natomiast musi przeprowadzić rzut na wyznaczenie celu. Aby wyznaczyć cel swojego ataku, rzuca 1 kością chaosu.

2 bohaterów vs boss:

- 1–3: bohater siedzący po lewej stronie bossa.
- 4–6: bohater siedzący po prawej stronie bossa.

3 bohaterów vs boss:

- 1–2: bohater siedzący po lewej stronie bossa.
- 3–4: bohater siedzący w środku.
- 5–6: bohater siedzący po prawej stronie bossa.

4 bohaterów vs boss:

- 1–4: należy odliczyć bohaterów, począwszy od tego, który siedzi po lewej stronie bossa (przy wyrzuceniu 2 odlicz do dwóch).
- 5–6: ponowienie rzutu.

TRYB BOSS vs BOSS

Tryb boss vs boss jest przeznaczony dla 2 graczy, którzy stają do walki w normalnym pojedynku 1 na 1. Obowiązują standardowe reguły gry z poniższymi wyjątkami:

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY

- Gracz rozpoczyna grę z **70** punktami zdrowia.
- Gracz tasuje razem obie talie bossa (ulepszeń i akcji).
- Gracz rozpoczyna grę z **4** kartami i **2** PW.

KRÓLEWSKA DŁOŃ

Żeton *Królewskiej dłoni* są unikatowymi efektami (limit stosu: 5). Nie mogą być w żaden sposób usuwane ani przenoszone.

- Gracz otrzymuje *Królewską dłoń* w swojej *Fazie Utrzymania*.
- W dowolnym momencie gracz może wydać **3** PW, aby zdobyć żeton *Królewskiej dłoni* (limit stosu: 5).

Gdy żeton *Królewskiej dłoni* jest wydawany, należy rzucić kością łupów:

- Przy 1–10 weź **1** PW.
- Przy 11–15 zrób jedno z poniższych:
 - Przeciwnik musi przerzucić wybraną przez siebie kość.
 - Zyskaj dodatkową próbę rzutu.
- Przy 16–20 zmień wartość 1 dowolnej kości.

ZMIANY ZASAD W OBU TRYBACH BOSS VS...

- Wszystkie karty akcji donoszące się do „aktywnego gracza” odnoszą się w zamian do waszego przeciwnika.
- Zignorujcie bonusy dla bohaterów widniejące w prawym górnym rogu kart akcji.
- Zignorujcie cel rzutu widniejący u dołu kart akcji.

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Projekt gry: Nate Chatellier

Opracowanie: Gavan Brown, Manny Trembley, John Heidrich, Aaron Waltmann

Ilustracje: Manny Trembley, Damien Mammoliti

Oprawa graficzna: Gavan Brown, Gui Landgraf, Tim Huesken

Autorzy instrukcji: Simon Rourke, John Heidrich, Tim Huesken

Projekt tac i pojemników: Black Thumb Creations, Gavan Brown

Autorzy figurek: Heriberto Valle, Todd Hone

Testerzy: Joel Smart, Kevin Heidrich, Jonathan Herrera-Thomas, Drake Finney, Rick May, Darnell Malone, Nick Lem, Kira Anne Peavley, Blake Royall, and many others.

Twórcy szczególnie dziękują następującym osobom: Adam Wyse, Paul Saxberg, Nischinth Sidharth, Max Michael, Kira Anne Peavley, Aaron Hein, Dan Tolczyk, Kevin Nguyen, Jeff Jacobson, Ken Cunningham, Mr.Cuddington, Mateusz Zajda, George Georgeadis, Serena Tam, Bondy Yuen oraz the Love Thy Nerd crew za całą pomoc w tej epickiej podróży, którą było przygotowanie „Dice Throne Adventures”.

P: Czy po odkryciu kafelka Portalu Bossa przechodzę bezpośrednio do trybu walki z bossem?

O: Nie. Najpierw odwiedzasz stragan Roselli oraz porządkujesz swoją planszę bohatera.

P: Czy mogę wpływać na wynik rzutu na *Królewską dłoń* swoimi kartami *Fazy Rzutu*?

O: Tak.

P: Czy karty ulepszeń oraz ekwipunku mojego bohatera przechodzą do następnej rozgrywki?

O: Nie. Po każdej rozgrywce zwracasz wszystkie karty do swojej talii.

P: Jeśli moja drużyna wygrała i zostały jej żetony *Maści*, to czy przechodzą one do następnego scenariusza?

O: Tak.

P: Jeśli moja drużyna przegrała i zostały jej żetony *Maści*, to czy przechodzą na rozgrywkę, w której powtarzamy scenariusz?

O: Nie. W przypadku powtórzenia scenariusza dodajecie 3 *Maści* do początkowej puli startowej.

P: Co się dzieje, jeśli skończą się karty w jednej z talii łupów?

O: Należy dobrać kartę z talii o najwyższej dostępnej klasie spośród talii niższych klas.

P: Co zrobić w przypadku wrażliwości co do poczynań bossa lub sługusa?

O: Gracz aktywny powinien podjąć decyzję jak najbardziej efektywną z punktu widzenia bossa lub sługusa.

P: Czy gracz może się uzdrowić ponad początkową wartość zdrowia?

O: Tak. Podobnie jak w grze standardowej gracz (także boss i sługus) może się uzdrowić do poziomu o 10 punktów wyższego od początkowej wartości zdrowia.

P: Czy mogę wydać żetony *Bonusowych obrażeń* po tym, jak przeciwnik aktywował swoją zdolność obronną?

O: Tak. Żetony *Bonusowych obrażeń* są modyfikatorami ataku i mogą być wydawane przed lub po tym, jak przeciwnik aktywował swoją zdolność obronną.

P: Jaki jest limit stosu *Królewskiej dłoni* podczas kampanii?

O: Nieskończony.

W razie pytań czy wrażliwości zapraszamy do kontaktu: info@luckyduckgames.com

Poniższe pojęcia napotkasz podczas gry w „Dice Throne Adventures”.

Aktywny gracz: Bohater, którego tura właśnie trwa.

Boss: Pokonany w przeszłości przez Szalonego Króla poprzysiął mu odwieczną służbę w zamian za życie. Bossowie występują w scenariuszach następujących po każdej eksploracji portalu.

Cel rzutu: Wynik rzutu kośćmi, do którego dąży sługus lub boss, aby aktywować swoją zdolność ofensywną.

Eksploracja portalu: Tryb scenariusza, w którym musicie przemierzać i odkrywać kafelki terenu, walcząc ze sługusami i zdobywając łupy. Celem scenariusza jest dotarcie do Portalu Bossa.

Fragment portalu: Podczas każdej eksploracji portalu musicie zebrać wszystkie 3 fragmenty portalu i umieścić na kafelku Portalu Bossa, aby móc stanąć do walki z potężnym sługusem.

Kafelek terenu: Kafelki mapy przemierzany i odkrywane przez drużynę bohaterów w trybie eksploracji portalu.

Karta ekwipunku: Specjalna karta łupów, której efekty pozostają w grze na cały czas trwania rozgrywki.

Kości chaosu: 5 kości używanych przez bossów i sługusów.

Kość łupów: 20-ścienna kość, którą rzucasz, gdy otrzymujesz łupy. Wynik rzutu może być przerzucany lub zmieniany tylko kartami lub zdolnościami, które bezpośrednio odnoszą się do kości łupów.

Królewska dłoń: Żeton używany przez bossów i sługusów po nieudanej *Fazie Rzutu Ofensywnego* lub przed rozegraniem przez bohatera jego zdolności specjalnej.

Licznik złota: Używany do odnotowywania ilości złota posiadanego przez drużynę.

Łupy: Nagroda pochodząca ze skrzyni z łupami (np. żetony *Bonusowych obrażeń*, PW, karty, zdrowie, złoto lub tajemnicze karty łupów).

Maść: Możesz nią uzdrowić siebie lub przywrócić do życia członka swojej drużyny.

„Nie w grze solo”: Symbol widniejący na kartach, których nie należy używać w grze solo. Taką kartę należy odłożyć na spód talii i w jej miejsce dobrać nową kartę.

Pierwsze uderzenie: Sługus ze zdolnością *Pierwsze uderzenie* przeprowadza swój *atak* pierwszy, przed turą bohatera.

Portal Bossa: Ostatni kafelek terenu, jaki bohater musi odkryć, aby ukończyć scenariusz w trybie eksploracji portalu. Portal Bossa może być odkryty dopiero po zebraniu 3 fragmentów portalu.

Przeciwnik: Gracz, boss lub sługus stojący po przeciwnej stronie.

Skrzynie z łupami: Gdy skrzynia z łupami zostaje otwarta, wszyscy bohaterowie otrzymują nagrody. Każdy bohater rzuca kością łupów i otrzymuje nagrodę według wskazań tabeli łupów.

Sługus: Sługusy to wrogowie, których napotkacie na większości kafelków terenu.

Tajemnicza karta łupów: Karta łupów *zwykła/rzadka/epicka/legendarna* pozyskana dzięki rzutowi kością łupów i przechowywana pod planszą bohatera aż do zakupów u Roselli. Nie możesz patrzeć na jej treść, dopóki nie zapłacisz handlarce 10 złota, aby ją rozpoznać (odkryć).

Unikatowa obrona: Aktywowana przeciwko wszystkim rodzajom obrażeń, z wyjątkiem tych pochodzących ze zdolności specjalnej, chyba że napisano inaczej.

Wynik rozgrywki: Całkowita suma punktów uzyskana podczas scenariusza. Dzięki niej można porównywać ze sobą wyniki różnych drużyn.

Zakupy u Roselli: Bohaterowie odwiedzają stragan handlarki po każdej eksploracji portalu, aby za zdobyte złoto zakupić nowe karty łupów.

Zamiana: Symbol na kartach łupów, które zastępują podstawowe karty w talii bohatera.

Złoto: Zdobywane podczas eksploracji portalu i wydawane podczas wizyty u handlarki Roselli na zakup nowych kart łupów.

POJEMNIK NA KARTY

UŁOŻENIE ELEMENTÓW W POJEMNIKU

Gra „Dice Throne Adventures” zawiera praktyczny pojemnik na karty. Przed swoją pierwszą rozgrywką musicie do niego załadować wszystkie karty oraz kafelki terenu. Za każdą talią kart umieśćcie odpowiedni separator. Układajcie karty tyłami w swoją stronę, z kartami sługusów najbliżej siebie.

- 1 Talia sługusów poziomu I wraz z separatorem.
- 2 Talia sługusów poziomu II wraz z separatorem.
- 3 Talia sługusów poziomu III wraz z separatorem.
- 4 Talia sługusów poziomu IV wraz z separatorem.
- 5 Karty scenariusza wraz z separatorem. Za separatorem umieśćcie legacy zestaw A (nie otwieraj!).
- 6 Talia Upadłego Barbarzyńcy (boss) wraz z separatorem.
- 7 Talia Upadłego Banity (boss) wraz z separatorem.
- 8 Talia Upadłego Mnicha (boss) wraz z separatorem.
- 9 Talia Szalonego Króla (boss) wraz z separatorem.



- 10 Legacy zestaw C i D (nie otwieraj!). Za zestawami umieśćcie separator „Inne karty”. W tym miejscu możecie także trzymać nadmiarowe koszulki na karty.
- 11 Karty zwykłych łupów wraz z separatorem.
- 12 Karty rzadkich łupów wraz z separatorem.
- 13 Karty epickich łupów wraz z separatorem.
- 14 Karty legendarnych łupów wraz z separatorem.
- 15 Karty przebiegu tury oraz karty poziomu trudności. Za nimi umieśćcie separator „Inne karty”.
- 16 Legacy zestaw B (nie otwieraj!).
- 17 Stosy kafelków terenu. Kafelki tego samego poziomu powinny leżeć obok siebie. Tutaj także umieśćcie kafelki Karmazynowych Piasków i Portalu Bossa.

WYZNACZENIE OPIEKUNA KART

Przed rozpoczęciem rozgrywki zalecamy wyznaczenie jednej osoby, która będzie odpowiedzialna za wydawanie kart z pojemnika w trakcie gry.

ŻETONY EFEKTÓW I ZNACZNIKI

BONUSOWE OBRAŻENIA (Pozytywny efekt): Gracz może wydawać te żetony w swojej **Fazie Rzutu Ofensywnego**, aby zwiększyć obrażenia swojego ataku o wskazaną liczbę obrażeń. Modyfikator ataku.

Limit stosu: 2. Jeśli zdobywasz żeton, mając już 2, odrzuć jeden z posiadanych żetonów lub nowy żeton.

CHAOS (Pozytywny efekt): Żetony używane przez sługusów i bossów do aktywowania określonych zdolności. Zdolności te mówią dokładnie, ile żetonów należy użyć. Nie mogą być używane przez bohaterów. **Limit stosu: 6**

CIENIE (Pozytywny efekt): Gracz posiadający ten żeton nie otrzymuje obrażeń wskutek **Fazy Rzutu Ofensywnego przeciwnika**. Gracz więc nie broni się, ale mimo wszystko ewentualny atak uznaje się za „udany” i mogą zaistnieć inne efekty. Gracz odrzuca ten żeton na koniec tury, którą z nim rozpoczął. **Limit stosu: 1**

CISZA (Unikatowy efekt): Gracz posiadający ten żeton nie może aktywować swoich zdolności, których warunkiem aktywacji jest duży lub mały strit. Po zakończeniu swojej tury gracz usuwa ten żeton. **Limit stosu: 1**

DOMINACJA (Unikatowy efekt): Gdy gracz posiadający ten żeton atakuje, musi rzucić 1 6.

- Przy 1 wybiera gracza ze swojej drużyny, który staje się nowym celem jego ataku. Jeśli nie może tego zrobić, odrzuca losową 1. Następnie usuwa żeton.
- Przy 2–5 nic się nie dzieje.
- Przy 6 usuwa ten żeton.

Tego żetonu nie można w żaden sposób przenieść (ale można go usunąć). **Limit stosu: 1**

KONTRATAK (Pozytywny efekt): Gdy gracz posiadający ten żeton otrzymuje obr. w **Fazie Rzutu Ofensywnego** przeciwnika, może wydać ten żeton, aby rzucić 1 6. Gracz zadaje atakującemu obrażenia równe 1/2 wartości rzutu (zaokrąglając w górę). **Limit stosu: 1**

KOLCZASTA WINOROŚL (Negatywny efekt): Gracz posiadający ten żeton otrzymuje 1 obrażenie za każdą próbę rzutu oprócz pierwszej w swojej **Fazie Rzutu Ofensywnego**, ale maksymalnie 2 obr. na turę. Gdy nadchodzi koniec **Fazy Rzutu**, najpierw usuń ten żeton, a następnie zadaj obrażenia. **Limit stosu: 1**

KRÓLEWSKA DŁOŃ: Patrz „Królewska dłoń” na str. 9.

KRWAWIENIE (Negatywny efekt): Krwawiący gracz musi rzucić 1 6 w swojej **Fazie Utrzymania** za każdy żeton **Krwawienia**. Przy 1–4 otrzymuje 1 obr., przy 5–6 odrzuca ten żeton. **Limit stosu: 2**



LIST GOŃCZY (Negatywny efekt): Gdy gracz posiadający ten żeton jest atakowany przez przeciwnika, atakujący zwiększa obrażenia o 1 i otrzymuje 1. Modyfikator ataku. Efekt trwały. **Limit stosu: 1**

LOT (Pozytywny efekt): Gracz posiadający ten żeton może go wydać w dowolnym momencie **Fazy Rzutu**. Rzuca 2 6. Przy 6 aktywuje ten żeton. Jeśli zrobił to w **Fazie Rzutu Ofensywnego**, jego atak staje się nieuchronny. Jeśli w **Fazie Rzutu Obronnego**, ignoruje wszystkie nadchodzące obrażenia. **Limit stosu: 3**

MAŚĆ (Unikatowy efekt): Gracz może wydawać żetony **Maści**, aby uleczyć swojego bohatera lub przywrócić do życia poległych współpracowników z drużyny. Za każdą wydaną **Maść** odzyskaj tyle punktów zdrowia, ile widnieje u dołu karty scenariusza.

Możesz używać **Maści** tylko przed swoim ruchem, przed rozpoczęciem walki (nawet jeśli sługus ma **Pierwsze uderzenie**) i przed swoją **Fazą Utrzymania** (gdy jesteś uwikłany w walkę).

Tego żetonu nie można przenieść ani usunąć w żaden inny sposób. **Limit stosu: nieskończony.**

NAMIERZENIE (Negatywny efekt): Gdy namierzony gracz jest atakowany, nadchodzące obr. są zwiększone o 2. Modyfikator ataku. Efekt trwały. **Limit stosu: 1**

OPLĄTANIE (Negatywny efekt): Oplątany gracz ma o 1 próbę rzutu mniej podczas swojej następnej **Fazy Rzutu Ofensywnego**. Na koniec **Fazy Rzutu** usuwa ten żeton. **Limit stosu: 1**

OSZOŁOMIENIE (Negatywny efekt): Oszołomiony gracz nie może wykonywać żadnych akcji (tj. zagrywać kart, żetonów efektu, używać zdolności obronnej ani pasywnej itp.). Po zakończeniu ataku gracz, który zagrał **Oszołomienie** na przeciwnika, usuwa ten żeton, a następnie natychmiast przeprowadza przeciwko temu samemu przeciwnikowi dodatkową **Fazę Rzutu Ofensywnego** (Jeśli przeciwnik został usunięty z pola bitwy, dodatkowa **Faza Rzutu Ofensywnego** przepada). **Limit stosu: 1**

OŚLEPIENIE (Negatywny efekt): Gdy następnym razem oślepiony gracz zakończy swoją **Fazę Rzutu Ofensywnego**, usuwa ten żeton i rzuca 1 6. Gdy wyrzuci 1 lub 2, jego **Faza Rzutu Ofensywnego** nie udaje się i nie ma żadnego efektu. **Limit stosu: 1**

PASOŻYT (Negatywny efekt): Jeśli gracz z pasożytem w swojej **Fazie Utrzymania** ma żeton pozytywnego efektu, otrzymuje 1 obr. Jeśli graczowi uda się za pomocą żetonu pozytywnego efektu zapobiec obrażeniom lub ich uniknąć, usuwa **Pasożyta**, ale otrzymuje 3 jako osobną pulę nieuchronnych obrażeń. **Limit stosu: 1**



PIERWSZE UDERZENIE:

Ten żeton jest znacznikiem, nie żetonem efektu. Umieszcza się go na sługusie, który zyskuje zdolność **Pierwszego uderzenia** (z kafelka terenu lub jakiegos efektu) jako przypomnienie dla wszystkich graczy.



POPARZENIE (Negatywny efekt): Poparzony gracz otrzymuje 2 obr. w swojej **Fazie Utrzymania**. Efekt trwały. **Limit stosu: 1**

POWALENIE (Negatywny efekt): Aby usunąć ten żeton, powalony gracz musi zapłacić 2 przed rozpoczęciem **Fazy Rzutu Ofensywnego**. Jeśli tego nie zrobi, pomija całą **Fazę Rzutu Ofensywnego**, a następnie usuwa żeton. **Limit stosu: 1**

TRUCIZNA (Negatywny efekt): Otruty gracz otrzymuje w swojej **Fazie Utrzymania** 1 obr. za każdy posiadany żeton **Trucziny**. Efekt trwały. **Limit stosu: 3**

UNIK (Pozytywny efekt): Gdy gracz posiadający ten żeton ma doznać obrażeń, może go wydać i rzucić 1 6. Przy wyniku 1 lub 2 nie otrzymuje obrażeń (ale ponosi konsekwencje innych ewentualnych efektów). Gracz może wydać kilka żetonów aż do skutku. **Limit stosu: 3**

UROK (Unikatowy efekt): Za każdym razem, gdy gracz posiadający ten żeton wyrzuci na kości 6, uznaje się, że nie wyrzucił żadnej wartości – uzyskał pustą ściankę. Po zakończeniu swojej tury usuwa ten żeton. Tego żetonu nie można w żaden sposób przenieść (ale można go usunąć). **Limit stosu: 1**

USCHNIĘCIE (Negatywny efekt): Gdy gracz posiadający ten żeton ma zadać obrażenia w wyniku swojej **Fazy Rzutu Ofensywnego**, zmniejsza te obrażenia o 1 za każdy żeton **Uschnięcia**. Modyfikator ataku. Efekt trwały. **Limit stosu: 2**

WSTRZAŚNIENIE MÓZGU (Negatywny efekt): Gracz ze wstrząśnieniem mózgu pomija swoją **Fazę Dochodu**. Następnie usuwa ten żeton. **Limit stosu: 1**

ŹRÓDŁO ŻYCIA (Unikatowy efekt): Jeśli gracz zakończy **Fazę Rzutu Ofensywnego** atakiem, kradnie 1. Modyfikator ataku. Efekt trwały. Tego żetonu nie można w żaden sposób przenieść (ale można go usunąć). **Limit stosu: 2**

