SPIDER GODDESS

DODATEK

KSIĘGA SCENARIUSZY

WPROWADZENIE

Przybyliście z pomocą Królestwu, gdy było atakowane przez Władczynie Czasu. Te, widząc Waszą potęgę, wyczarowywały coraz większe portale, aby mogli przez nie przejść nasi najwięksi wrogowie z dawnych czasów. Zwiadowcy donoszą ostatnio o hordach pająków i mrocznych elfów wędrujących po okolicy. Może to oznaczać tylko jedno - powróciła Pajęcza Bogini! Ścigając ją przez ten sam portal przedostali się także dwaj bohaterowie. Przybyli, by razem z Wami bronić Królestwa przed jej plugawymi sieciami. Czy razem powstrzymacie nowe zagrożenie?

PRZYGOTOWANIE OGÓLNE

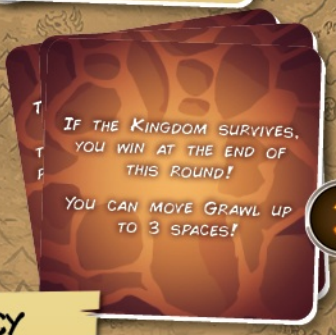
1 FIGURKA PAJĘCZEJ BOGINI

8 WIEŻ POZIOMU 4

1 FIGURKA GREENMUCKA

4 ŻETONY ZAKLĘĆ

1 KARTA POMOCY PAJĘCZEJ BOGINI



3 KARTY PAJĘCZEJ PUŁAPKI

1 KARTA POMOCY GREENMUCKA

1 FIGURKA GRAWLA

23 ŻETONY OBRAŻEŃ

4 PAJĘCZE HORDY

1 KARTA BOHATERA GRAWLA

1 PLANSZA BOHATERA GRAWLA

1 FIGURKA LYNN

1 KARTA BOHATERA LYNN

1 PLANSZA BOHATERA LYNN

4 ŻETONY ZDOLNOŚCI GRAWLA

4 ŻETONY ZDOLNOŚCI LYNN

12 ŻETONÓW OBRAŻEŃ GRAWLA

14 ŻETONÓW OBRAŻEŃ LYNN

12 KART „SPIDER CHALLENGE”
12 ŻETONÓW PAJĄKÓW
1 KARTA POMOCY „SPIDER CHALLENGE”
1 ARKUSZ NAKLEJEK „SPIDER CHALLENGE”
SPIDER CHALLENGE
TURN REFERENCE CARD
5 KART ŻYCIA PAJĘCZEJ BOGINI
5 KART PAJĘCZEGO LĘGU
1 KARTA POMOCY LYNN
LYNN
REFERENCE CARD
2 KARTY ŻYCIA GREENMUCKA
2 NAKŁADKI TELEPORTALI
4 NAKŁADKI PAJĘCZEJ SIECI
1 KARTA ŻYCIA LYNN
LYNN LIFE CARD
SPAWN ONE TAINTED TREANT IN A SPACE ADJACENT TO
1 ZNACZNIK PRZYWOŁANIA DRZEWCÓW
5 5 KART AKCJI GREENMUCKA
2 KARTY HORD DRZEWCÓW
6 KART „PORTAL STORM”
20 KART HORD I PORTALI
6 KART JASZCZURZYCH HORD
6 KART UPADŁYCH HORD
2 TACKI BOHATERÓW
3

NOWI BOHATEROWIE

W niniejszym dodatku znajdziecie dwoje nowych bohaterów. Możecie ich użyć w każdym scenariuszu z tego dodatku, z innych dodatków oraz z gry podstawowej. Wyjątkiem są scenariusze, w których wyraźnie zaznaczono, że danego bohatera nie można używać.

GRAWL

Grawl to kamienny olbrzym. Jest twardszy od pozostałych bohaterów, choć jego atak podstawowy pozostawia wiele do życzenia. Grawl potrafi jednak rosnąć w siłę, a jego ataki stają się wtedy bardziej zabójcze. Może być bohaterem w każdym scenariuszu i trybie gry. Obowiązują go te same zasady co pozostałych bohaterów.

Żetony bastionu

Grawl dysponuje 5 żetonami bastionu, które są żetonami obrażeń i które pozyskuje dzięki swoim zdolnościom. Na początku gry nie posiada żadnych żetonów bastionu – wszystkie żetony należy położyć obok planszy. Gdy Grawl zdobędzie żeton bastionu, połóżcie go na jego planszy.

Jeśli po wykonaniu swojej akcji Grawl stoi na karcie hordy, możecie przenieść dowolną liczbę żetonów bastionu z jego planszy na tę kartę. Żetony bastionu zadają obrażenia fizyczne.

Grawl nigdy nie może posiadać więcej niż 5 żetonów bastionu i może je pozyskiwać tylko z puli żetonów bastionu. Jeśli ma zdobyć nowy żeton, a pula jest pusta (gdyż wszystkie żetony będą albo na jego planszy, albo na kartach hord), to nie otrzymuje żetonu.

Gdy horda, na której karcie leżą żetony bastionu, zostanie zniszczona, żetony wracają do puli.

Atak podstawowy

Atak podstawowy umożliwia Grawlowi pozyskiwanie żetonów bastionu. Jeśli po przeprowadzeniu ataku nie przenieśliście żadnych żetonów bastionu z planszy Grawla na kartę hordy, dodajcie 1 żeton bastionu na jego planszę. Jeśli pozyskaliście żeton w ten sposób, już do końca rundy nie możecie przenosić żetonów bastionu z jego planszy na karty hord, nawet jeśli inna zdolność umożliwiłaby mu wykonanie dodatkowej akcji lub gdyby Grawl wykonał ruch po przeprowadzeniu ataku podstawowego. Ten atak powoduje obrażenia fizyczne.

LET THERE BE ROCK!

Otrzymujecie kryształ. Grawl zdobywa 2 żetony bastionu.

BOULDER THROW

Umieść żeton obrażeń wielkości 2x2 na karcie hordy będącej w zasięgu ataku. Ten atak powoduje obrażenia fizyczne.

STOMP

Umieść 2 żetony obrażeń w kształcie litery „L" na karcie hordy, na której stoi Grawl. Żetony należy umieścić tak, aby przynajmniej jedna krawędź każdego z nich stykała się z podstawką figurki Grawla (stykanie się rogu żetonu z rogiem podstawki nie liczy się). Ten atak powoduje obrażenia fizyczne.

SHARD PUNCH

Za każdy żeton bastionu znajdujący się na planszy Grawla połóż żeton obrażeń wielkości 2x1 na karcie hordy, na której stoi Grawl. Po skorzystaniu z tej zdolności Grawl nie może przenieść żetonów bastionu ze swojej planszy na kartę hordy, na której stoi, aż do kolejnej rundy. Ten atak powoduje obrażenia fizyczne.

LYNN

Lynn jest wiedźmiarką, byłym pułkownikiem w armii zmierzchowych elfów i byłą ochroniarką Baj'Nimena. W przeszłości przeciwstawiła się swym pobratymcom, wyruszając na wojnę z Pajęczą Boginią. Teraz czyni to ponownie. Oprócz mistrzowskiego władania ostrzem Lynn potrafi rzucić urok na wrogie hordy i zablokować ich cechy.

Klątwy

Lynn dysponuje 2 unikalnymi żetonami obrażeń połączonymi z jej zdolnościami: Curse of Despair i Curse of Weakening. Lynn może skorzystać ze swoich klątw tylko wtedy, gdy są aktywne (czyli zgodnie ze standardowymi zasadami) oraz gdy odpowiadający klątwie żeton obrażeń nie znajduje się akurat na żadnej karcie hordy.

Klątwy blokują cechy wrogów. Gdy żeton klątwy jest na karcie hordy, zignoruj wszystkie symbole wspólne dla klątwy i hordy.

Atak podstawowy

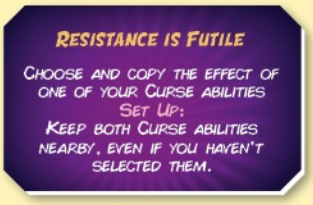
Atak podstawowy Lynn pozwala jej umieścić żeton obrażeń wielkości 2x1 na karcie hordy, na której stoi, a następnie umieścić kolejny żeton obrażeń wielkości 2x1 na karcie hordy sąsiadującej z jej położeniem. Ten atak powoduje obrażenia fizyczne.

Curse of Despair

Jest to atak precyzyjny, co oznacza, że może dosięgnąć dowolną będącą w grze hordę podatną na ataki wskutek zdolności bohaterów (nie może atakować bossów ani portalu). Połóż żeton klątwy wielkości 2x2 na wybranej hordzie. Gdy horda z tą klątwą się aktywuje, traktujcie ją, jak gdyby nie posiadała żadnych symboli szybkości. Ten atak powoduje obrażenia bezpośrednie.

Curse of Weakening

Jest to atak precyzyjny, co oznacza, że może dosięgnąć dowolną będącą w grze hordę podatną na ataki wskutek zdolności bohaterów (nie może atakować bossów ani portalu). Połóż żeton klątwy wielkości 2x2 na wybranej hordzie. Gdy horda z tą klątwą się aktywuje, traktujcie ją, jak gdyby nie posiadała żadnych symboli uzdrowiciela ani celnego oka. W czasie gdy żeton klątwy jest na karcie hordy, gdy zagrywacie karty wież i bohaterów, traktujcie tę hordę jak pozbawioną jakiejkolwiek obrony przed obrażeniami fizycznymi, magicznymi i nietykalność. Ten atak powoduje obrażenia bezpośrednie.



Resistance is futile

Jeśli wybierzesz tę zdolność, połóż na stole Curse of Despair i Curse of Weakening, aby móc spojrzeć na ich treść. Jeśli możesz wybrać więcej niż 1 zdolność, możesz w tym samym scenariuszu wybrać zarówno którąś zdolność klątwy, jak i Resistance is futile.

Gdy używasz zdolności Resistance is futile, wybierz Curse of Despair albo Curse of Weakening i skopiuj jej efekty. Możesz wybrać daną klątwę tylko wtedy, gdy odpowiadający jej żeton obrażeń nie leży aktualnie na karcie żadnej hordy.

The end is near

Za każde pole siatki zakryte żetonem obrażeń na karcie hordy, na której stoi Lynn, umieść dodatkowy żeton obrażeń wielkości 1x1 na tej karcie. Ten atak powoduje obrażenia bezpośrednie.

WIEŻE POZIOMU 4

Dodatek Spider Goddess zawiera 8 nowych wież poziomu 4 (zestawy C i D), po 2 wieże każdego typu. Podczas rozgrywania scenariuszy z niniejszego dodatku włączcie je do puli wież, jeśli tak napisano w opisie przygotowania rozgrywki. Możecie ich także używać w scenariuszach i trybach spoza tego dodatku, które korzystają z wież A i B poziomu 4. Dodajcie po prostu stosy obecnych tu wież poziomu 4 do puli podczas przygotowania rozgrywki.

Podczas gry z tymi wieżami w scenariusze spoza tego dodatku nie możecie posiadać więcej niż 2 wieże poziomu 4 z każdego typu. Gdy w czasie gry zostanie pozyskana druga wieża poziomu 4 danego typu, pozostałe 2 wieże poziomu 4 tego typu należy odłożyć do pudełka.

Przykład: Jeśli drużyna posiada już Musketeer Garrison i pozyskała właśnie Arcane Archers, wieże Ranger Hideout i Golden Longbow Towers należy usunąć z puli i odłożyć do pudełka.

Wieże 4C:

Wieże 4D:

NOWY SYMBOL: ODŁAMKI

Kilka nowych wież poziomu 4 jest opatrzonych nowym symbolem. Strzałki odłamków oznaczają, że żetony obrażeń należy rozmieścić według następujących zasad:

A Główny żeton obrażeń, z którego wychodzą strzałki, należy umieścić w zasięgu wieży przeprowadzającej atak.

oraz

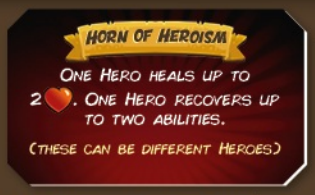
B Żetony obrażeń wskazywane przez strzałki należy umieścić na hordach sąsiadujących z hordą, na której umieszczono główny żeton.

Przykład wieża High Elven Mage dysponuje głównym żetonem . Aby przeprowadzić ten atak, wpierw umieść ten żeton na karcie hordy w zasięgu wieży zgodnie ze standardowymi zasadami. Następnie umieść jeden żeton i jeden żeton na hordach sąsiadujących z hordą zaatakowaną głównym żetonem.

Jeśli wieża dysponuje więcej niż 1 strzałką odłamków, każdą z nich może zaatakować inną hordę.

NOWE ZAKLĘCIA

Dodatek Spider Goddess zawiera 4 nowe zaklęcia: Horn of Heroism, Pile of Gold, Dynamite i Teleport Scroll. Włączając je do puli podczas przygotowania rozgrywki, zwiększacie wybór zaklęć. Tak jak zaklęcia z gry podstawowej, żetony posiadają symbole poziomu zaklęć na rewersie i mogą być używane w każdym scenariuszu, który dopuszcza dany poziom.



HORN OF HEROISM

Gdy używasz tego zaklęcia, wybierz bohatera. Może on uleczyć 2 serca. Następnie wybierz bohatera, który odświeży do 2 swoich zdolności. Możesz zastosować te efekty w odniesieniu do jednego lub dwóch różnych bohaterów.

PILE OF GOLD

Odłóż wieżę poziomu 1 ze swojej ręki do puli. Następnie wybierz dowolną wieżę poziomu 2 (może być innego typu niż odłożona wieża) i dodaj ją do ręki wybranego gracza (możesz to być Ty sam).

DYNAMITE

Dynamit to opóźniony atak. Połóż żeton zaklęcia Dynamite na wybranym stosie przywołania. Gdy kolejna karta hordy z tego stosu ma się pojawić na planszy, usuń żeton zaklęcia i po umieszczeniu hordy na ścieżce połóż na niej 3 żetony obrażeń wielkości 1x1. Ten atak powoduje obrażenia bezpośrednie.

TELEPORT SCROLL

Teleport Scroll nie jest używany w turze gracza tak jak inne zaklęcia. Używa się go w fazie Przywołanie nowych hord. Połóż Teleport Scroll na wybranym znaczniku przywołania. W tej rundzie znacznik ten nie spowoduje przywołania żadnych hord. Jeśli przy danym stosie znajdują się też inne znaczniki, to każdy z nich spowoduje przywołanie hordy. Teleport Scroll blokuje pojawienie się na planszy tylko jednej hordy.

W następnej fazie Przywołanie nowych hord odłóżcie Teleport Scroll do pudełka. Uwolniony od zaklęcia znacznik przywołania spowoduje przywołanie 2 hord zamiast 1.

NOWE REGUŁY DOTYCZĄCE HORD

W niniejszym dodatku znajdziecie dwa nowe symbole związane ze zdolnościami hord. Oba łączy zdolność przywołania wraz z obowiązującymi ją zasadami.

Symbole przywołania aktywują się zawsze przed ruchem hordy, ale po rozegraniu symboli uzdrowiciela. Jeśli w tym momencie na karcie hordy są widoczne jakiekolwiek symbole przywołania, na planszy – na polu przed nią – pojawia się horda ze wskazanego przez symbol stosu. Jeśli pole to jest zajęte przez hordę lub bossa, nowo przywołana horda przeskakuje je (w kierunku bramy) i robi tak do momentu, aż znajdzie wolne pole albo dotrze do Królestwa. Jeśli dzięki symbolowi przywołania na planszy pojawi się horda, to horda ta nie aktywuje się w tej rundzie. Po przywołaniu nowej hordy horda ze zdolnością przywołania wykonuje swój normalny ruch.

Często w konsekwencji będzie musiała przeskoczyć nad hordą, którą przywołała, w poszukiwaniu najbliższego wolnego pola.

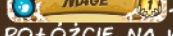
PRZYWOŁYWANIE UPADŁYCH HORD

Hordy z cechą „przywołania upadłych" przywołują karty ze stosu upadłych hord. Przygotowując grę według scenariusza zawierającego hordy z symbolem tego przywołania, potasujcie karty upadłych hord i połóżcie w stosie obok obszaru gry. Upadłe hordy nie zapewniają kryształów po ich zniszczeniu (na ich rewersach nie ma symboli kryształów).

PRZYWOŁYWANIE JASZCZURZYCH HORD

Hordy z cechą „jaszczurzego przywołania" przywołują karty ze stosu jaszczurzych hord. Przygotowując grę według scenariusza zawierającego hordy z symbolem tego przywołania, potasujcie karty jaszczurzych hord i połóżcie w stosie obok obszaru gry. Jaszczurze hordy zapewniają 1 kryształ po ich zniszczeniu i każda posiada dodatkowo symbole różnych cech. Natomiast hordy z cechą „jaszczurzego przywołania" same w sobie nie są warte żadnych kryształów po ich zniszczeniu.

PAJĘCZE HORDY

Dodatek Spider Goddess zawiera również 4 pajęcze hordy. Gdy odkrywacie taką hordę ze stosu, nie umieszczajcie jej na ścieżce. Na awersie karty wskazany jest określony stos wież w puli (na przykład 

). Weźcie nieużywaną nakładkę pajęczej sieci i połóżcie na wierzchu wskazanego stosu. Następnie odłóżcie pajęczą hordę do pudełka. Zasoby wież zostały osnute siecią!

Jeśli podczas ulepszania wieży stos, na który masz ją odłożyć, lub stos, z którego masz wziąć nową wieżę, leży pod nakładką pajęczej sieci, nie wykonujesz tego ulepszenia. Wieża zostaje przekazana innemu graczowi, ale nie ulepszona. W zamian usuń nakładkę pajęczej sieci ze stosu. Jeśli użyłeś zdolności bohatera, jej żeton pozostaje wykorzystany. Jeśli użyłeś zaklęcia, zostaje ono usunięte z gry. Jeśli w fazie 7: Wydaj kryształy na stosie wież poziomu 1 lub na stosie wież poziomu 2 znajduje się nakładka pajęczej sieci, nie możecie zakupić nowych wież z tego stosu. W zamian możecie opłacić koszt wieży (w kryształach) z tego stosu, aby usunąć z niego pajęczą sieć.

Jeśli wieża należąca do osnutego siecią stosu zostanie zniszczona w wyniku aktywacji portalu lub bossa, także wtedy pajęcza sieć zostaje usunięta z tego stosu.

Przykład: Marysia przekazuje Joasi wieżę łuczniczą poziomu 2 (Marksman). Wieża poziomu 3 (Sharpshooter) jest jednak osnuta pajęczą siecią, więc Marysia nie zwraca swojej wieży do puli, tylko umieszcza ją zakrytą na planszy Joasi w obszarze „nowych wież". Równocześnie usuwa nakładkę pajęczej sieci ze stosu łuczniczych wież poziomu 3.

TELEPORTALE

Podczas przygotowania wybranego scenariusza możecie zostać poinstruowani o konieczności rozmieszczenia na mapie teleportali. Mają one wpływ na ruch hord po ścieżce w kierunku Królestwa. W grze występują dwie nakładki teleportali: wejście i wyjście. Wejście należy zawsze umieścić bezpośrednio na polu ścieżki, podczas gdy wyjście poza nią. Na rysunku ilustrującym rozmieszczenie elementów w scenariuszu widnieje strzałka wskazująca pole, które przynależy do wyjścia z teleportalu. Gdy jakaś horda przemieszcza się na wejście do teleportalu, natychmiast przenosi się na pole obok wyjścia z teleportalu. Jeśli pole to jest zajęte, horda przemieszcza się na najbliższe wolne pole między tym polem a bramą. Jeśli na tym odcinku nie ma żadnego pustego pola, horda dociera bezpośrednio do Królestwa.

Bohaterowie także mogą korzystać z teleportali. Gdy bohater wchodzi na wejście do teleportalu, musi natychmiast (bez utraty punktów ruchu) przenieść swoją figurkę na pole ścieżki obok wyjścia z teleportalu. Bohaterowie nie mogą zakończyć swojego ruchu na polu zajmowanym przez nakładki wejścia lub wyjścia z teleportalu.

SPIDER CHALLENGE

Dodatek Spider goddess zawiera zestaw żetonów pająka, talię kart „Spider Challenge" oraz zestaw naklejek „Spider Challenge". Poniższe zasady obowiązują we wszystkich scenariuszach dodatku Spider Goddess, z wyjątkiem scenariusza nr 3.

Możecie także włączyć te zasady do scenariuszy z gry podstawowej i innych dodatków. Użyjcie naklejek „Spider Challenge", aby oznaczyć mapy tych scenariuszy, które przeszliście w tym trybie.

PRZYGOTOWANIE

Przygotowując tryb „Spider Challenge", do zasad przygotowania danego scenariusza dodajcie następujące czynności:

- Potasujcie talię kart „Spider Challenge" i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.
- Obok niego utwórzcie stos żetonów pająka.
- Połóżcie kartę pomocy „Spider Challenge" w zasięgu wszystkich graczy.

PRZEBIEG GRY

Tryb „Spider Challenge" dodaje nową fazę do każdej rundy gry – przed fazą 1: Przywołanie nowych hord – oraz wprowadza nową zasadę do przebiegu fazy 5: Ruch hord.

FAZA 1: Odkrycie karty „Spider Challenge". Przed pojawieniem się nowych hord na planszy odkryjcie wierzchnią kartę ze stosu „Spider Challenge". Karta ta określa kształt żetonu pająka, jaki spadnie na hordę w tej rundzie.

FAZA 5: Ruch hord. Gdy aktywujecie hordę, przed sprawdzeniem widocznych na jej karcie symboli oraz przed jej ruchem sprawdźcie, czy widoczny na karcie „Spider Challenge" żeton pająka pasuje swoim kształtem do pustych przestrzeni na karcie tej hordy. Jeśli nie pasuje, aktywujcie hordę normalnie i sprawdźcie czy żeton pająka pasuje do kolejnej hordy, i tak aż do skutku. Jeśli pasuje, połóżcie żeton na karcie hordy w taki sposób, aby:

A. nie zakrywał żadnego wroga

ORAZ

B. nie zakrywał żadnego żetonu obrażeń, bohatera lub żołnierza. Żeton pająka można obracać w każdym kierunku i na każdą stronę.

C. na karcie hordy może znajdować się kilka żetonów pająka.

Po położeniu żetonu pająka odłóżcie wierzchnią odkrytą kartę „Spider Challenge" do pudełka. W każdej rundzie używa się tylko jednego żetonu pająka.

Gdy żeton pająka ląduje na karcie hordy, dodaje do niej nowych wrogów, których musicie zakryć, aby pokonać tę hordę.

Po położeniu żetonu pająka aktywujcie hordę. Uważajcie! Na żetonie pająka mogą widnieć symbole szybkości!

Jeśli żeton pająka nie został umieszczony na żadnej karcie hordy, to po aktywacji wszystkich hord należy odłożyć odkrytą kartę „Spider Challenge" do pudełka. Gratulacje! Powstrzymaliście w tej rundzie atak pająków!

1 SAND AND TELEPORTALS

Zakrzywienie czasoprzestrzeni umożliwiło naszym wrogom sprowadzenie do naszego świata dziwnych konstrukcji, dzięki którym pod bramami Królestwa pojawiły się stworzenia z odległych południowych pustyni. Na szczęście portale nie rozpoznają przynależności do stron konfliktu, dlatego możemy powitać w naszych szeregach nowych bohaterów: kamiennego Grawla oraz byłą porucznik armii Mrocznych Elfów, Lynn. Z ich pomocą pokonamy to rozpleniające się paskudztwo.

BOHATEROWIE

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

ZAKLĘCIA

Możecie korzystać z zaklęć z maksymalnie dwoma symbolami mocy 🌀.

WIEŻE

Użyjcie wież poziomów: 1, 2, 3, 4A i 4B, a także dodajcie do puli wieże z zestawu 4C.

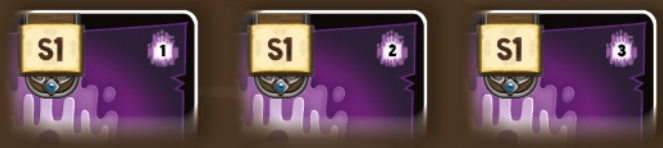
HORDY

Fala 0	Fala 1	Fala 3	Fala 4	Fala S1	Puste
2x Zielone	1x Zielona	2x Zielone	2x Zielone	2x Zielone	
1x Żółta	1x Żółta	1x Żółta	1x Żółta	1x Żółta	1x Pusta
	2x Czerwone	1x Czerwona			

Będziecie także potrzebowali karty pomocy „Spider Challenge - przebieg rundy", 12 kart „Spider Challenge", 12 żetonów pająka oraz 6 kart upadłych hord.

Potasujcie 12 kart „Spider Challenge" i połóżcie w zakrytym stosie obok obszaru gry. Analogicznie przygotujcie stos upadłych hord.

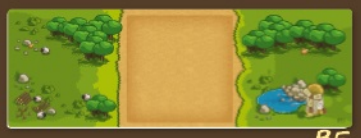
PORTALE



PŁYTKI ŚCIEŻKI

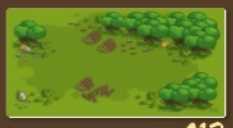
A3

B4


B5

A11

A6


A12

A7

STOSY PRZYWOŁANIA

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

REGUŁY SPECJALNE

W TYM SCENARIUSZU NAPOTKACIE WROGÓW Z NASTĘPUJĄCĄ NOWĄ ZDOLNOŚCIĄ ORAZ NOWY TYP NAKŁADEK NA POLA MAPY:

TE HORDY MOGĄ PRZYWOŁYWAĆ DODATKOWE HORDY, KTÓRE POJAWIĄ SIĘ NA ŚCIEŻCE. JEŚLI PRZED RUCHEM HORDY NA JEJ KARCIE SĄ WIDOCZNE JAKIEKOLWIEK SYMBOLE PRZYWOŁANIA, NA PLANSZY – NA POLU PRZED NIĄ – POJAWIA SIĘ KARTA ZE STOSU UPADŁYCH HORD. JEŚLI POLE TO JEST ZAJĘTE, NOWO PRZYWOŁANA HORDA PRZESKAKUJE JE (W KIERUNKU BRAMY) I ROBI TAK DO MOMENTU, AŻ ZNAJDZIE WOLNE POLE ALBO DOTRZE DO KRÓLESTWA. HORDA TA NIE AKTYWUJE SIĘ W TEJ RUNDZIE. PO PRZYWOŁANIU HORDA ZE ZDOLNOŚCIĄ PRZYWOŁANIA WYKONUJE SWÓJ NORMALNY RUCH.

CZĘSTO W KONSEKWENCJI BĘDZIE MUSIAŁA PRZESKOCZYĆ NAD HORDĄ, KTÓRĄ PRZYWOŁAŁA, W POSZUKIWANIU NAJBLIŻSZEGO WOLNEGO POLA.

TELEPORTALE NALEŻY ROZMIEŚCIĆ ZGODNIE Z RYSUNKIEM PRZYGOTOWANIA MAPY. WPŁYWAJĄ ONE NA RUCH HORD I BOHATERÓW.

GDY HORDA WEJDZIE NA POLE WEJŚCIA DO TELEPORTALU, NATYCHMIAST PRZEMIESZCZA SIĘ NA WSKAZANE POLE OBOK WYJŚCIA Z TELEPORTALU. RYSUNEK MAPY ZAWIERA BIAŁĄ STRZAŁKĘ WSKAZUJĄCĄ POLE, NA KTÓRE NALEŻY PRZENIEŚĆ HORDĘ.

BOHATEROWIE NIE MOGĄ ZAKOŃCZYĆ RUCHU NA NAKŁADCE WEJŚCIA LUB WYJŚCIA DO TELEPORTALU, ALE KORZYSTAJĄ Z NIEGO W TAKI SAM SPOSÓB JAK HORDY.

PRZYGOTOWANIE MAPY

2 CLASH OF ELVES

Jednym z naszych nowych sprzymierzeńców, który przybył do Królestwa dzięki portalom, jest Lynn, dezerterka z armii Mrocznych Elfów. Jej pobratymcy zebrali wszystkie swoje siły i napierają na Królestwo w celu pojmania dezerterki. Lynn wymaszerowała więc samotnie na graniczne pola, aby pokonać wysłane po nią oddziały. Zbierzcie siły i wesprzyjcie bohaterkę! Jeśli Lynn dotrze do ich głównego obozu, na pewno powstrzyma natarcie.

BOHATEROWIE

Bohaterowie mogą wybrać swoje zdolności spośród tych z symbolem (S)/(SS) na rewersie. Nie możecie używać Lynn.

ZAKLĘCIA

Możecie korzystać z zaklęć z maksymalnie dwoma symbolami mocy .

WIEŻE

Użyjcie wież poziomów: 1, 2, 3, 4A i 4B, a także dodajcie do puli wieże z zestawów 4C i 4D.

HORDY

Fala 0	Fala 1	Fala 4	Fala S1	Sieci
	1x Zielona	2x Zielone		
1x Żółta	4x Żółte	2x Żółte	3x Żółte	4x pajęcze hordy
	3x Czerwone	2x Czerwone		

Będziecie także potrzebowali figurki Lynn, jej karty pomocy, kart życia, 4 nakładek pajęczej sieci, 12 kart „Spider Challenge", 12 żetonów pająka oraz 6 kart upadłych hord.

Potasujcie 12 kart „Spider Challenge" i połóżcie w zakrytym stosie obok obszaru gry. Analogicznie przygotujcie stos upadłych hord.

PORTALE

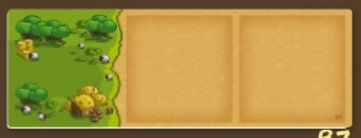
None.

PŁYTKI ŚCIEŻKI

A3

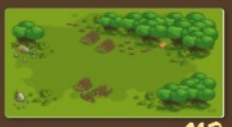
Wejście do teleportalu | Wyjście z teleportalu | 1x1

B2



B7

A11



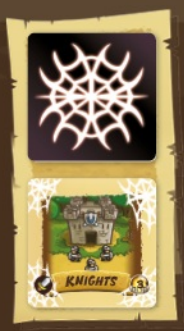
A12

STOSY PRZYWOŁANIA

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

REGUŁY SPECJALNE

W TYM SCENARIUSZU NAPOTKACIE NASTĘPUJĄCE NOWOŚCI:



GDY ODKRYWACIE PAJĘCZĄ HORDĘ ZE STOSU, NIE UMIESZCZAJCIE JEJ NA ŚCIEŻCE. W ZAMIAN POŁÓŻCIE NAKŁADKĘ PAJĘCZEJ SIECI NA WIERZCHU WSKAZANEGO NA KARCIE STOSU WIEŻ W PULI. NASTĘPNIE ODŁÓŻCIE PAJĘCZĄ HORDĘ DO PUDEŁKA.

JEŚLI PODCZAS ULEPSZANIA WIEŻY STOS, NA KTÓRY MASZ JĄ ODŁOŻYĆ, LUB STOS, Z KTÓREGO MASZ WZIĄĆ NOWĄ WIEŻĘ, LEŻY POD NAKŁADKĄ PAJĘCZEJ SIECI, NIE WYKONUJESZ TEGO ULEPSZENIA. WIEŻA ZOSTAJE PRZEKAZANA INNEMU GRACZOWI, ALE NIE ULEPSZONA. W ZAMIAN USUŃ NAKŁADKĘ PAJĘCZEJ SIECI ZE STOSU. JEŚLI UŻYŁEŚ ZDOLNOŚCI BOHATERA, JEJ ŻETON POZOSTAJE WYKORZYSTANY. JEŚLI UŻYŁEŚ ZAKLĘCIA, ZOSTAJE ONO USUNIĘTE Z GRY.

FIGURKA LYNN

- INNI BOHATEROWIE MOGĄ ZNAJDOWAĆ SIĘ NA TYM SAMYM POLU CO LYNN.
- LYNN NIE MOŻE BYĆ CELEM ZAKLĘĆ ANI ZDOLNOŚCI BOHATERÓW.
- PO FAZIE 2: PRZYWOŁANIE NOWYCH HORD LYNN PRZEMIESZCZA SIĘ NA KARTĘ HORDY LEŻĄCĄ NA POLU BEZPOŚREDNIO PRZED NIĄ (JEŚLI NA TYM POLU JEST HORDA) I PODEJMUJE Z NIĄ WALKĘ. W TEN SPOSÓB LYNN POSUWA SIĘ NAPRZÓD I W TEN SPOSÓB WASZA DRUŻYNA PODĄŻA DO ZWYCIĘSTWA. ZDECYDUJCIE, GDZIE DOKŁADNIE NA KARCIE HORDY MA STANĄĆ FIGURKA LYNN.
- HORDY, KTÓRE MAJĄ WEJŚĆ NA POLE LYNN, PRZESKAKUJĄ JĄ TAK, JAKBY BYŁA HORDĄ.
- JEŚLI NA ZNISZCZONEJ HORDZIE, NA KTÓREJ STOI LYNN, ZNAJDUJE SIĘ JESZCZE CO NAJMNIEJ JEDEN BOHATER LUB ŻOŁNIERZ, TO WSZYSCY BOHATEROWIE NA TEJ KARCIE ZYSKUJĄ OCHRONĘ (ŁĄCZNIE Z LYNN).

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

W TYM SCENARIUSZU NIE WYSTĘPUJĄ ANI PORTALE, ANI BOSSOWIE. WYGRYWACIE, JEŚLI POMOŻECIE LYNN NISZCZYĆ HORDY NA ŚCIEŻCE AŻ DO MOMENTU DOTARCIA PRZEZ NIĄ NA POLE BEZPOŚREDNIO PRZY STOSIE PRZYWOŁANIA NR 3. GDY LYNN DOTRZE NA TO POLE I NA KOŃCU RUNDY NIE BĘDZIE NA NIM ŻADNEJ HORDY, ZWYCIĘŻACIE!

PRZEGRYWACIE, JEŚLI:

- LYNN UTRACI WSZYSTKIE SERCA. LYNN TRACI SERCA WSKUTEK CELNEGO OKA ORAZ GDY HORDA, NA KTÓREJ STOI, WYKONUJE RUCH.
- NA KONIEC RUNDY WSZYSTKIE HORDY ZNAJDUJĄ SIĘ NA ŚCIEŻCE ZA LYNN. JEŚLI TAK SIĘ STANIE, LYNN NIE MOŻE SIĘ PORUSZYĆ DO PRZODU, WIĘC WASZA ESKORTA DO OBOZU MROCZNYCH ELFÓW NIE POWIODŁA SIĘ.
- KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE SERCA.

PRZYGOTOWANIE MAPY

2 Graczy:

5x 3x 2x

3 Graczy:

1x 2x 1x

4 Graczy:

3x 3x 1x

3 THE TIME OF THE TREES

Oto z czeluści ogromnego portalu wyłania się wróg, którego oczekiwaliśmy. Gigantyczne drzewo plujące kwasem, a za nim pokraczna armia drzewców. To potężny Greenmuck! Aj! A mędrcy zawsze przestrzegali przed tym, czego sobie człowiek życzy... No cóż, miejmy nadzieję, że choć ten jeden raz ci przemądrzali starcy się mylili. Do broni!

W tym scenariuszu nie używajcie reguł trybu „Spider Challenge"!

BOHATEROWIE

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

ZAKLĘCIA

Możecie korzystać z zaklęć z maksymalnie dwoma symbolami mocy .

WIEŻE

Użyjcie wież poziomów: 1, 2, 3, 4A i 4B, a także dodajcie do puli wieże z zestawów 4C i 4D.

HORDY

Fala 0	Fala 1	Fala 2
1x Zielona	4x Zielone	2x Zielone
	2x Żółte	
3x Czerwone	4x Czerwone	

Fala 3	Fala 4	Puste
2x Zielone		
2x Żółte	2x Żółte	3x Puste
2x Czerwone		

Będziecie także potrzebowali figurki Greenmucka, jego karty pomocy, talii kart życia, 5 kart akcji, znacznika przywołania drzewców i 2 kart hord drzewców.

PORTALE

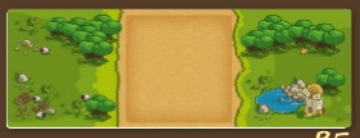
Brak.

PŁYTKI ŚCIEŻKI

A1

A12

A4


B5

A11

STOSY PRZYWOŁANIA

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

REGUŁY SPECJALNE

W TYM SCENARIUSZU NAPOTKACIE WROGÓW Z NASTĘPUJĄCYMI NOWYMI ZDOLNOŚCIAMI ORAZ NOWY ELEMENT MAPY:

TALIA KART ŻYCIA GREENMUCKA

GREENMUCK DYSPONUJE 2 KARTAMI ŻYCIA. NA ICH AWERSIE, W PRAWYM DOLNYM ROGU, WIDNIEJE NUMER. UŁÓŻCIE KARTY JEDNA NA DRUGIEJ WIZERUNKIEM GREENMUCKA KU GÓRZE, TAK ABY KARTA NR 1 BYŁA NA GÓRZE, A KARTA NR 2 POD NIĄ.

TALIA KART AKCJI GREENMUCKA

JEDNA Z KART AKCJI GREENMUCKA POSIADA SYMBOL KWASU. POŁÓŻCIE TĘ KARTĘ ZAKRYTĄ NA STOLE, NASTĘPNIE POTASUJCIE POZOSTAŁE 4 KARTY AKCJI I POŁÓŻCIE NA NIEJ, FORMUJĄC W TEN SPOSÓB STOS.

ZWYCIĘSTWO

W SCENARIUSZU NIE MA PORTALI. WARUNKIEM ZWYCIĘSTWA JEST POKONANIE GREENMUCKA. WYGRYWACIE NA KONIEC RUNDY, W KTÓREJ ZNISZCZYCIE JEGO OSTATNIĄ KARTĘ ŻYCIA.

ZASADY DOTYCZĄCE BOSSA

FIGURKA BOSSA

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

AKTYWACJA BOSSA

FIGURKA BOSSA AKTYWUJE SIĘ W FAZIE 4: RUCH HORD, TAK JAK GDYBY BYŁA KARTĄ HORDY. FIGURKA ZOSTAJE AKTYWOWANA W TOKU NORMALNEJ KOLEJNOŚCI AKTYWACJI KART HORD. GDY PRZYCHODZI CZAS NA AKTYWACJĘ BOSSA, POSTĘPUJCIE ZGODNIE Z INSTRUKCJAMI NA JEGO KARCIE POMOCY.

ABY WYKONAĆ AKCJĘ, DOBIERZCIE WIERZCHNIĄ KARTĘ Z JEGO TALII AKCJI I ROZEGRAJCIE WSZYSTKIE EFEKTY WYNIKAJĄCE Z TREŚCI I SYMBOLI NA NIEJ WIDNIEJĄCYCH.

ŻOŁNIERZE NIE BLOKUJĄ RUCHU BOSSA. JEŚLI NA KARCIE ŻYCIA BOSSA, PODCZAS JEGO RUCHU, ZNAJDUJĄ SIĘ ŻOŁNIERZE, WPIERW ODŁÓŻCIE ICH DO PULI, A DOPIERO POTEM WYKONAJCIE RUCH BOSSEM.

POKRACZNE DRZEWCE

POŁÓŻCIE 2 ZAKRYTE KARTY HORD DRZEWCÓW JEDNA NA DRUGIEJ. ZA KAŻDYM RAZEM, GDY HORDA DRZEWCÓW ZOSTANIE ZNISZCZONA, POŁÓŻCIE JĄ NA WIERZCHU TEGO STOSU.

AKCJE GREENMUCKA PORUSZAJĄ ZNACZNIKIEM PRZYWOŁANIA ORAZ POWODUJĄ PRZYWOŁANIE HORD POKRACZNYCH DRZEWCÓW. NA POCZĄTKU GRY ZNACZNIK PRZYWOŁANIA DRZEWCÓW ZNAJDUJE SIĘ NA POLU PRZED GREENMUCKIEM. ZNACZNIK OBOWIĄZUJĄ NASTĘPUJĄCE ZASADY:

- ZAJMUJE POLE ŚCIEŻKI. BOHATEROWIE NIE MOGĄ ZATRZYMAĆ SIĘ NA TYM POLU, HORDY I BOSSOWIE, KTÓRZY MAJĄ WEJŚĆ NA TO POLE, PRZESKAKUJĄ JE.
- JEŚLI ZNACZNIK ZNAJDZIE SIĘ NA POLU Z WIEŻĄ, NIE MOŻECIE JEJ ZABRAĆ Z PLANSZY NA KOŃCU RUNDY.

WIĘKSZOŚĆ AKCJI GREENMUCKA PORUSZA ZNACZNIK PRZYWOŁANIA DRZEWCÓW, KTÓRY Z KOLEI POWODUJE POJAWIENIE SIĘ HORD DRZEWCÓW NA PLANSZY. ABY PRZENIEŚĆ ZNACZNIK, UŁÓŻ KARTĘ AKCJI W LINII Z BRAMĄ (KIERUJĄC SIĘ FIOLETOWĄ KRAWĘDZIĄ), A NASTĘPNIE PRZENIEŚ ZNACZNIK W KIERUNKU WSKAZANYM PRZEZ STRZAŁKĘ. ZNACZNIK PRZESKAKUJE HORDY I ZMUSZA BOHATERÓW ZAJMUJĄCYCH POLA, NA KTÓRE WCHODZI, DO WYCOFANIA SIĘ.

GDY ZNACZNIK POWODUJE POJAWIENIE SIĘ NA PLANSZY HORDY, DOBIERZCIE WIERZCHNIĄ KARTĘ ZE STOSU HORD DRZEWCÓW (JEŚLI NIE MA KART W STOSIE, ZIGNORUJCIE TEN EFEKT) I POŁÓŻCIE JĄ NA PUSTYM POLU ŚCIEŻKI SĄSIADUJĄCYM ZE ZNACZNIKIEM PRZYWOŁANIA DRZEWCÓW. JEŚLI ISTNIEJE WIĘCEJ NIŻ JEDNA OPCJA, ZDECYDUJCIE, GDZIE POJAWI SIĘ HORDA. JEŚLI NIE MA ŻADNEGO POLA, NA KTÓRYM MOŻNA UMIEŚCIĆ HORDĘ, ODŁÓŻCIE JEJ KARTĘ Z POWROTEM NA WIERZCH STOSU. GDY HORDA DRZEWCÓW ZOSTANIE ZNISZCZONA, POŁÓŻCIE JĄ NA WIERZCHU STOSU.

WALKA Z BOSSEM

POKONANIE BOSSA NIE JEST ŁATWE.

- ANI BOHATEROWIE, ANI ZAKLĘCIA NIE MAJĄ WPŁYWU NA BOSSA. BOHATEROWIE NIE MOGĄ STAWAĆ NA KARCIE ŻYCIA BOSSA I JEŚLI ICH ZDOLNOŚĆ, AKCJA LUB UMIEJĘTNOŚĆ MIAŁYBY UMIEŚCIĆ NA NIEJ ŻETONY OBRAŻEŃ, TO NIE UMIESZCZA SIĘ TYCH ŻETONÓW. PODOBNIE RZECZ SIĘ MA Z ZAKLĘCIAMI.
- GDY WIEŻA ATAKUJE BOSSA, ŻETONY OBRAŻEŃ UMIESZCZA SIĘ NA WIERZCHNIEJ KARCIE JEGO TALII ŻYCIA. ABY ZNISZCZYĆ BOSSA, JEGO WIZERUNEK NA KARCIE ŻYCIA MUSI BYĆ W CAŁOŚCI ZAKRYTY.
- WSZYSTKIE ATAKI WIEŻ WYMIERZONE W BOSSA SĄ TRAKTOWANE, JAKBY POSIADAŁY CECHĘ .

ZNISZCZENIE BOSSA

W FAZIE 3: ZNISZCZENIE HORD SPRAWDŹCIE WIERZCHNIĄ KARTĘ ŻYCIA BOSSA. JEŚLI JEGO WIZERUNEK JEST W CAŁOŚCI ZAKRYTY, BOSS ZOSTAJE ZNISZCZONY. ZDEJMIJCIE KARTĘ I ODWRÓĆCIE NA DRUGĄ STRONĘ, ABY POZNAĆ JEGO EFEKTY. SĄ ONE ROZSTRZYGANE TAK, JAK GDYBY BYŁY KARTĄ AKCJI (PATRZ WYŻEJ). PO ROZEGRANIU WSZYSTKICH EFEKTÓW ODŁÓŻCIE KARTĘ DO PUDEŁKA.

PRZYGOTOWANIE MAPY

TUTAJ POŁÓŻCIE FIGURKĘ GREENMUCKA

TUTAJ POŁÓŻCIE ZNACZNIK PRZYWOŁANIA DRZEWCÓW

STOS HORD DRZEWCÓW

Połóżcie 2 hordy drzewców w zakrytym stosie. Gdy horda drzewców zostanie zniszczona, połóżcie ją na wierzchu tego stosu

TALIA KART AKCJI GREENMUCKA:

Sprawdź na poprzedniej stronie jak przygotować talię.

TALIA KART ŻYCIA GREENMUCKA

KARTA POMOCY GREENMUCKA

1 Gracz:

2x

2x

2x

2 Graczy:

5x

3x

2x

3 Graczy:

1x

2x

1x

4 Graczy:

3x

1x

1x

4 THE REPTILE MENACE

Do granic Królestwa zawitały dziwne jaszczurki, które potrafią w mgnieniu oka zwołać hordy swoich towarzyszy. Nie powinniśmy lekceważyć tych niepozornych stworzeń. Jeśli chcemy pokonać Pajęczą Boginię, musimy zatrzymać ich pochód. Lynn jest pewna, że Bogini przybyła do naszych czasów przez te same portale, które przeniosły tu ją i Grawla.

BOHATEROWIE

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

ZAKLĘCIA

Możecie korzystać z zaklęć z maksymalnie dwoma symbolami mocy .

WIEŻE

Użyjcie wież poziomów: 1, 2, 3, 4A i 4B, a także dodajcie do puli wieże z zestawów 4C i 4D.

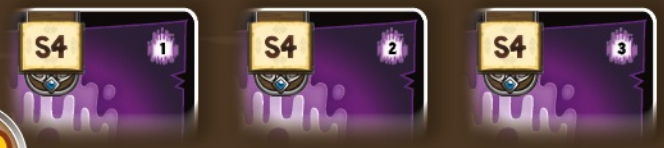
HORDY

Fala 1	Fala 2	Fala 3	Fala 4
2x Zielone	2x Zielone		
2x Żółte	1x Żółta	2x Żółte	
3x Czerwone			1x Czerwona

Fala 7	Fala S2	Puste	Sieci
	1x Zielona		
2x Żółte		3x Puste	4x pajęcze hordy

Będziecie także potrzebowali karty pomocy „Spider Challenge – przebieg rundy", 12 kart „Spider Challenge", 12 żetonów pająka, 4 nakładki pajęczej sieci i 6 kart jaszczurzych hord. Potasujcie 12 kart „Spider Challenge" i połóżcie w stosie obok planszy. Potasujcie 6 kart jaszczurzych hord i utwórzcie z nich stos.

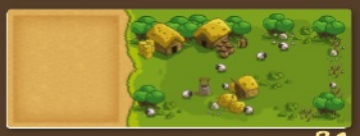
PORTALE



PŁYTKI ŚCIEŻKI

B1

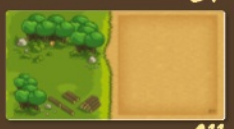
B3


B6

A8

B7

A9


A11

Wejście do teleportalu

Wyjście z teleportalu

STOSY PRZYWOŁANIA

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

REGUŁY SPECJALNE

W TYM SCENARIUSZU NAPOTKACIE WROGÓW Z NOWĄ ZDOLNOŚCIĄ:

JASZCZURZY ZEW

TE POTĘŻNE JASZCZURY POSIADŁY ZDOLNOŚĆ OTWIERANIA PORTALI I SPROWADZANIA PRZEZ NIE SWOICH KOMPANÓW Z NAJDALSZYCH KRAIN.

JEŚLI PRZED RUCHEM HORDY NA JEJ KARCIE WIDOCZNE SĄ SYMBOLE JASZCZURZEGO PRZYWOŁANIA, DOBIERZCIE WIERZCHNIĄ KARTĘ ZE STOSU JASZCZURZYCH HORD (ZIELONE KARTY Z SYMBOLEM JASZCZURZEGO PRZYWOŁANIA NA REWERSIE) I UMIEŚĆCIE JĄ NA POLU BEZPOŚREDNIO PRZED TĄ HORDĄ. JEŚLI POLE TO JEST ZAJĘTE PRZEZ HORDĘ, PORTAL LUB BOSSA, NOWO PRZYWOŁANA HORDA PRZESKAKUJE JE (W KIERUNKU BRAMY) I ROBI TAK DO MOMENTU, AŻ ZNAJDZIE WOLNE POLE ALBO DOTRZE DO KRÓLESTWA. (W TYM DRUGIM PRZYPADKU KRÓLESTWO TRACI SERCA WEDŁUG NORMALNYCH ZASAD). NOWO PRZYWOŁANA HORDA NIE AKTYWUJE SIĘ W TEJ RUNDZIE. BĘDZIE AKTYWOWANA DOPIERO OD NASTĘPNEJ RUNDY.

NA REWERSIE KART JASZCZURZYCH HORD WIDNIEJE 1 KRYSZTAŁ, KTÓRY OTRZYMUJECIE PO JEJ ZNISZCZENIU. KARTY Z SYMBOLEM JASZCZURZEGO PRZYWOŁANIA NIE MAJĄ ŻADNYCH SYMBOLI KRYSZTAŁÓW NA REWERSIE.

PRZYGOTOWANIE MAPY

2 Graczy:
5x
3x
2x

3 Graczy:
1x
2x
1x

4 Graczy:
3x
3x
1x

5 HORDES AND HORDES

Jaszczurze hordy oraz piaskowe zjawy podjęły wspólną próbę przejęcia Królestwa. Ich siła tkwi w ilości, to wielki nieprzerwalny strumień napływających ze wszystkich stron posiłków.

BOHATEROWIE

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

ZAKLĘCIA

Możecie korzystać z zaklęć z maksymalnie dwoma symbolami mocy .

WIEŻE

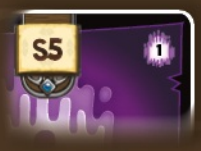
Użyjcie wież poziomów: 1, 2, 3, 4A i 4B, a także dodajcie do puli wieże z zestawów 4C i 4D.

HORDY

Fala 0	Fala 1	Fala S1	Fala S2	Sieci
1x Zielona		2x Zielone	2x Zielone	
2x Żółte		2x Żółte	2x Żółte	4x pajęcze hordy
	3x Czerwone	2x Czerwone	2x Czerwone	

Będziecie także potrzebowali karty pomocy „Spider Challenge - przebieg rundy", 12 kart „Spider Challenge", 12 żetonów pająka, 4 nakładek pajęczej sieci, 6 kart jaszczurzych hord i 6 kart upadłych hord. Potasujcie 12 kart „Spider Challenge" i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy. Podobnie uczyńcie z 6 kartami jaszczurzych hord i 6 kartami upadłych hord.

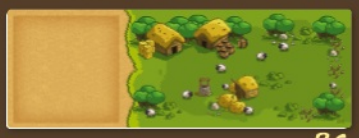
PORTALE



PŁYTKI ŚCIEŻKI

A2

A4


B6

B7

STOSY PRZYWOŁANIA

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

PRZYGOTOWANIE MAPY

STOS PRZYWOŁANIA NR 3 NIE JEST UMIESZCZANY OBOK ŚCIEŻKI, PONIEWAŻ ŻADNA HORDA Z TEGO STOSU NIE POJAWI SIĘ NA ŚCIEŻCE.

1 GRACZ:

2x

3x

2x

2 GRACZY:

5x

3x

2x

3 Graczy:

1x

2x

1x

4 Graczy:

3x

1x

1x

6 ALL WEBBED UP!

Z przeszłości powrócił nasz najzacieklejszy przeciwnik, Pajęcza Bogini! Grawl postanowił sam jeden stawić jej czoła, pewny swej siły i wytrzymałości. Nie daliśmy rady go zatrzymać i teraz biedak pozostaje uwięziony w jej sieci. Musimy go czym prędzej uwolnić, zanim stanie się jednym z jej wystawnych posiłków!

BOHATEROWIE

Bohaterowie mogą wybrać swoje zdolności spośród tych z symbolem 5/55 na rewersie. Nie możecie używać Grawla.

ZAKLĘCIA

Możecie korzystać z zaklęć z maksymalnie dwoma symbolami mocy .

WIEŻE

Użyjcie wież poziomów: 1, 2, 3, 4A i 4B, a także dodajcie do puli wieże z zestawów 4C i 4D.

HORDY

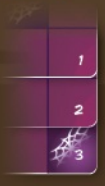
Fala 0	Fala 1	Fala 3
2x Zielone	2x Zielone	2x Zielone
1x Żółta	4x Żółte	2x Żółte
	2x Czerwone	1x Czerwona

Fala 7	Fala S1	Sieci
	1x Zielona	
1x Żółta	3x Żółte	4x pajęcze hordy

Będziecie także potrzebowali figurki Grawla, figurki Pajęczej Bogini, 3 kart pajęczej pułapki, 6 kart upadłych hord, karty pomocy „Spider Challenge - przebieg rundy", 12 kart „Spider Challenge", 12 żetonów pająka i 4 nakładek pajęczej sieci.

Potasujcie 12 kart „Spider Challenge" i połóżcie w stosie obok planszy. Podobnie uczyńcie z 6 kartami jaszczurzych hord i 6 kartami upadłych hord.

W prawym dolnym rogu każdej karty pajęczej pułapki widnieje liczba. Utwórzcie stos, w którym karta numer 1 znajdzie się na wierzchu, a karta numer 3 na spodzie, i połóżcie go we wskazanym miejscu na mapie.



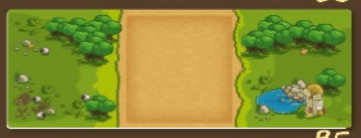
PORTALE

Brak.

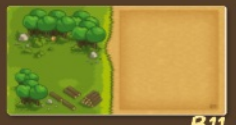
PŁYTKI ŚCIEŻKI

A2

B3


B5

1x1


B11

B9

A12

A13

A14

STOSY PRZYWOŁANIA

1x1

A15

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

REGUŁY SPECJALNE

FIGURKA GRAWLA

Grawl został uwięziony w sieci Pajęczej Bogini. Bohaterowie mogą wchodzić na pole zajmowane przez Grawla, i zatrzymywać się na nim.

Grawl nie porusza się aż do momentu gdy, ostatnia karta pajęczej pułapki zostanie zniszczona. Efekty tej karty pozwalają Grawlowi na ruch do 3 pól. To oznacza, że można go odciągnąć od niebezpieczeństwa i użyć do walki z hordami poprzez podejmowanie z nimi walki, co może pomóc Wam w ukończeniu scenariusza.

Jeśli figurka Pajęczej Bogini kiedykolwiek wejdzie na pole z Grawlem, przegrywacie!

ZWYCIĘSTWO

W tym scenariuszu nie występują portale. W zamian musicie usunąć wszystkie karty ze stosu pajęczej pułapki i uwolnić Grawla. Karty pajęczej pułapki działają w taki sam sposób jak karty życia bossów.

Karta pajęczej pułapki zostaje zniszczona w momencie, gdy zostaną zakryte wszystkie pola siatki z wizerunkiem pajęczej sieci. Pola bez wzoru nie mogą zostać zakryte i tym samym nie muszą być zakryte, aby karta została zniszczona. Karty pajęczej pułapki mogą być atakowane tylko przez wieże i to tylko przez takie, które mogą celować bezpośrednio w pole, na którym znajduje się stos kart pajęczej pułapki. Jeśli na koniec fazy 4: Zniszczenie hord wszystkie pola siatki z wizerunkiem sieci są zakryte, to karta pajęczej pułapki zostaje zniszczona. Należy ją odwrócić i postępować zgodnie z instrukcjami na odwrocie, a następnie odłożyć kartę do pudełka.

ZASADY DOTYCZĄCE BOSSA

W tym scenariuszu występuje figurka Pajęczej Bogini, ale nie używa się jej talii kart życia ani talii kart akcji. W tym scenariuszu nie możecie atakować Pajęczej Bogini.

FIGURKA BOSSA

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

AKTYWACJA PAJĘCZEJ BOGINI

W fazie 5: Ruch hord Pajęcza Bogini porusza się o 1 pole po ścieżce w kierunku figurki Grawla. Jeśli wejdzie na pole z figurką Grawla, bohater zostaje pochwycony i natychmiast przegrywacie grę. Przegrywacie także w przypadku, gdy Królestwo utraci wszystkie serca.

UWAGA: Niszczenie kart pajęczej pułapki powoduje cofanie się Pajęczej Bogini na ścieżce, dzięki czemu macie więcej czasu na uratowanie Grawla.

PRZYGOTOWANIE MAPY

2 Graczy:
5x
3x
2x
1
2
3
S1
0
0

3 Graczy:
1x
2x
1x
1
2
3
S1
0
0

4 Graczy:
3x
3x
1x
1
2
3
S1
0
0

7 THE GODDESS RETURNS

Ratując Grawla, rozgniewaliśmy Pajęczą Boginię. Oto, kierowana furią i chęcią odwetu, zbliża się do granic Królestwa wraz ze swoją obrzydliwą armią pająków. Opuśćcie przyłbice, czeka nas nie lada bitwa!

BOHATEROWIE

Bohaterowie mogą wybrać swoje zdolności spośród tych z symbolem (S)/(SS) na rewersie.

ZAKLĘCIA

Możecie korzystać z zaklęć z maksymalnie dwoma symbolami mocy .

WIEŻE

Użyjcie wież poziomów: 1, 2, 3, 4A i 4B, a także dodajcie do puli wieże z zestawów 4C i 4D.

HORDY

Fala 0	Fala 1	Fala 3	Fala 4	Sieci
3x Zielone	1x Zielone	2x Zielone	2x Zielone	
1x Żółta	4x Żółte	2x Żółte	2x Żółte	4x pajęcze hordy
	3x Czerwone		2x Czerwone	

Będziecie także potrzebowali figurki Pajęczej Bogini, jej 5 kart życia, 5 kart pajęczego lęgu, 4 nakładek pajęczej sieci, 12 kart „Spider Challenge", 12 żetonów pająka, karty pomocy „Spider Challenge – przebieg rundy" oraz karty pomocy Pajęczej Bogini.

Potasujcie 5 kart pajęczego lęgu i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy. Podobnie uczyńcie z 12 kartami „Spider Challenge".

PORTALE

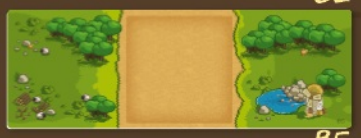
Brak.

PŁYTKI ŚCIEŻKI

A1

A11

B2


B5

B6

STOSY PRZYWOŁANIA

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

TALIA KART ŻYCIA PAJĘCZEJ BOGINI

Bogini dysponuje 5 kartami życia. W lewym dolnym rogu awersu karty widnieje liczba. Aby przygotować talię życia, wszystkie karty powinny ukazywać wizerunek Bogini, a następnie należy je ułożyć w porządku numerycznym, począwszy od karty z numerem 1 na wierzchu aż do karty z numerem 5 na spodzie.

ZWYCIĘSTWO

W tym scenariuszu nie występują portale. W zamian musicie pokonać Pajęczą Boginię. Zwyciężycie na koniec rundy, w której zostanie zniszczona jej ostatnia karta życia.

ZASADY DOTYCZĄCE BOSSA

Pajęcza Bogini kieruje się standardowymi zasadami dotyczącymi bossów. W tym scenariuszu będziecie mieli możliwość podjęcia z nią bezpośredniej walki.

Żołnierze nie blokują ruchu bossa. Jeśli na karcie życia bossa podczas jego ruchu znajdują się żołnierze, wpierw odłóżcie ich do puli, a dopiero potem wykonajcie ruch bossem.

WALKA Z BOSSEM

Pokonanie bossa nie jest łatwe.

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

Wszystkie ataki wież wymierzone w bossa są traktowane, jakby posiadały cechę .

ZNISZCZENIE BOSSA

W fazie 4: Zniszczenie hord sprawdźcie wierzchnią kartę życia bossa. Jeśli jego wizerunek jest w całości zakryty, boss zostaje zniszczony. Zdejmijcie kartę i odwróćcie na drugą stronę, aby poznać efekty bossa. Jest ona rozstrzygana tak, jak gdyby była kartą akcji. Po rozegraniu wszystkich efektów odłóżcie kartę do pudełka.

PAJĘCZY LĘG

Pajęcza Bogini nie dysponuje typową talią kart akcji. W zamian ma na swoje usługi talię hord pajęczego lęgu. Za każdym razem, gdy Bogini opuszcza jakieś pole, dobierzcie wierzchnią kartę lęgu i połóżcie ją na opuszczonym przez nią polu. Karty lęgu nie aktywują się w rundzie, w której pojawiły się na ścieżce.

Nie otrzymujecie kryształów za zniszczenie tych hord. Gdy jakaś horda pajęczego lęgu zostanie zniszczona, umieśćcie ją na spodzie jej talii.

PRZYGOTOWANIE MAPY

2
1
3
2 Graczy:
5x
3x
2x
0
0
1

2
1
3
3 Graczy:
1x
2x
1x
0
0
1

2
1
3
4 Graczy:
3x
1x
1x
0
0
1

Pajęcza Bogini w trybie „Portal Storm”

W rozdziale o trybie „Portal Storm” (zapewniającym regrywalność scenariuszy) kończącym księgę scenariuszy w grze podstawowej znajdziecie informacje o dwóch losowo wybieranych bossach oraz losowych stosach hord. Zawartość niniejszego dodatku można łączyć z trybem „Portal Storm”. Do tego celu służą: karta uderzenia Sieci!, karty życia i pomocy pajęczej bogini i greenmucka. Poniżej znajdziecie szczegółowe zasady ich użycia. Także karty hord z fal S można użyć w tym trybie, wtasowując je w stosy o odpowiednich literach.

Fale

Fale

Karty fal S1 i S2 mogą zostać włączone do trybu „Portal Storm”. W takim wypadku, podczas przygotowania stosów przywołania, będziecie także potrzebowali zestawów kart upadłych hord i jaszczurzych hord. Karty fal S należy dołożyć do następujących grup:

Grupa A - zielone z fali S1 i S2
Grupa B - żółte z fali S1
Grupa C - czerwone z fali S1, żółte z fali S2
Grupa D - czerwone z fali S2

Zbyt duża liczba kart z fal S w trybie „Portal Storm” może sprawić, że zwycięstwo okaże się niemożliwe. Dlatego po skompletowaniu kart hord przejrzyjcie je: jeśli w jakimś stosie znalazły się co najmniej 4 karty z fal S, zamieniacie je na inne karty z tej samej grupy, do momentu aż będzie ich 3 lub mniej.

Ten dodatek zawiera karty życia i pomocy, jakich potrzebujecie, aby włączyć Greenmucka i Pajęczą Boginię do scenariuszy w trybie „Portal Storm”. Dodatkowo w pudełku znajdziecie 2 nowe karty uderzenia dla trybu „Portal Storm”. Poniżej opisaliśmy szczegółowo ich działanie:

Pajęcza Bogini

Pajęcza Bogini jest bardzo wymagającym bossem. Gdy pojawia się na planszy, otrzymujecie zaklęcie, które ma Wam pomóc w zwalczeniu wroga. Jeśli wykorzystaliście już jakieś zaklęcia z tych, które otrzymaliście na początku gry, możecie odzyskać jedno z nich albo wybrać dowolne zaklęcie z pudełka i dołożyć do zestawu swoich zaklęć.

Jeśli Pajęcza Bogini pojawia się na planszy w trybie „Portal Storm”, będziecie dodatkowo potrzebowali kart pajęczego lęgu. Karta pajęczego lęgu pojawia się na planszy po ruchu Bogini, na polu, które właśnie opuściła. Horda pajęczego lęgu nie akrywuje się w rundzie, w której pojawiła się na planszy.

Greenmuck

Gdy Greenmuck pojawia się na planszy, weźcie znacznik drzewców i połóżcie na wybranym przez siebie pustym polu ścieżki. Jeśli na ścieżce nie ma pustych miejsc, nie umieszczajcie nigdzie znacznika. W trybie „Portal Storm” znacznik drzewców nie powoduje pojawiania się na ścieżce drzewców; znacznik po prostu blokuje zajmowane pole. Bohaterowie nie mogą przechodzić przez to pole ani się na nim zatrzymywać. Bossowie i hordy, które mają wejść na to pole, przeskakują je. Gdy Greenmuck zostanie zniszczony, usuńcie znacznik drzewców ze ścieżki.

Karty uderzenia Sieci!

W grze występują 2 karty uderzenia Sieci!. Wskutek ich efektów na stosach wież w puli pojawiają się 2 nakładki pajęczej sieci. Nakładki różnią się zakresem wież, na których mogą zostać umieszczone. Poza tym działają w taki sam sposób jak nakładki pajęczej sieci wywoływane przez efekty pajęczych hord w scenariuszach z dodatku Pajęcza Bogini (patrz str. 12).

Autorzy

Projekt gry: Helana Hope, Sen-Foong Lim, Jessey Wright

Opracowanie: Filip Miłuński, Tomasz Napierała

Nadzór nad testami: Tomasz Napierała

Projekt graficzny i ilustracje: Mateusz Komada, Katarzyna Kosobucka

Kierownik produkcji: Przemek Dołęgowski

Producent: Vincent Vergonjeanne

Tłumaczenie: monika żabicka

Przygotowanie i korekta księgi scenariuszy: The Gaming Rules! team

GAMING RULES!

SPIDER GODDESS

DODATEK

LUCKY DUCK GAMES

IRONHIDE