

# KINGDOM RUSH

## ELEMENTAL UPRISING

### ZASADY GRY

#### WPROWADZENIE

BOHATEROWIE LINIREI, NASZE KRÓLESTWO ZNÓW OBLEGAJĄ HORDY POTĘŻNYCH WROGÓW! JAK NIEGDYŚ STOJĄ U NASZYCH BRAM, ALE ZDAJE SIĘ, IŻ TYM RAZEM TE BEZWZGLĘDNE POTWORY POSIADŁY DODATKOWO WŁADZĘ NAD SIŁAMI NATURY.

WIATR ZAWSZE WIEJE IM W PLECY, DODAJĄC SZYBKOŚCI; NIEOCZEKIWANE ERUPCJE WULKANÓW POKRYWAJĄ NASZE WIOSKI GRUBĄ WARSTWĄ POPIOŁU I LAWY; ZIEMIA TRZĘSIĘ SIĘ POD NASZYMI TYLKO STOPAMI, GROŻĄC ROZSTĄPIENIEM I POGRZEBANIEM NASZYCH ODDZIAŁÓW I WIEŻ; A STWORZENIA DOTĄD ZAMIESZKUJĄCE GŁĘBIE OCEANÓW WYŁANIAJĄ SIĘ Z TAJEMNICZYCH ODMĘTÓW POJAWIAJĄCYCH SIĘ ZNIENACKA NA NASZEJ DRODZE.

OBAWIAM SIĘ, ŻE NIE UDA NAM SIĘ DŁUŻEJ TRZYMAĆ TYCH HORD I ŻYWIOŁAKÓW Z DAŁA OD NASZEGO KRÓLESTWA. DLATEGO WSZYSCY RAZ JESZCZE MUSIMY PRZYNDZIAĆ ZBROJE!

GRA KOOPERACYJNA TYPU TOWER DEFENSE.  
AUTORZY: ALARA CAMERON, HELANA HOPE I SEN-FOONG LIM.

# KOMPONENTY GRY



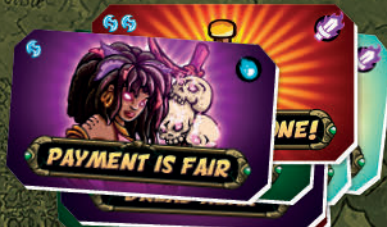
**15** PŁYTEK ŚCIEŻKI O RÓŻNYCH KształTACH



**5** PLANSZ BOHATERÓW



**5** FIGUREK BOHATERÓW



**20** ŻETONÓW ZDOLNOŚCI BOHATERÓW



**5** KART BOHATERÓW



**116** KART HORD

**18** SPECJALNYCH KART BOSSÓW



**2**



**10** NAKLEJEK MODYFIKACJI WIEŻ

**2** NAKLEJKI MODYFIKACJI "SOKOLNIK"

**44** KARTY WIEŻ:



**11** WIEŻ ŁUCZNICZYCH

**11** WIEŻ MAGÓW

**11** WIEŻ ARTYLERYJSKICH

**11** WIEŻ ŻOŁNIERSKICH

**2** FIGURKI BOSSÓW



**4** FIGURKI MACEK



**18** NAKŁADEK MIEJSC BUDOWY

**12** PIONKÓW ŻOŁNIERZY



**2** PIONKI PIASKOWYCH WOJOWNIKÓW ALRIGA



**12** TACEK NA HORDY



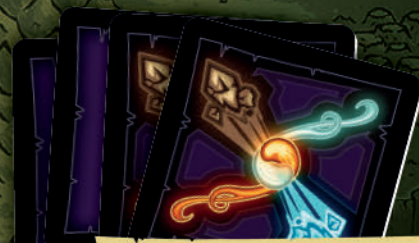
**12** KART POMOCY - SCENARIUSZE



**4** KARTY POMOCY - CZEMPIONI



**15** KART "ELEMENTAL RIFT"



**3**

**2** ZNACZNIKI TOTEMU



**10** ŻETONÓW ELEMENTÓW KRAJOBRAZU

**2** ZNACZNIKI OCHRONY

**6** ZNACZNIKÓW WYDARZEŃ



**196** ŻETONÓW OBRAZEŃ O RÓŻNYCH KSZTAŁTACH

**12** ZNACZNIKÓW KRYSZTAŁÓW



**4** ZNACZNIKI PRZYWOŁANIA



**12** ZNACZNIKÓW ZŁOTA



**5** ZESTAWÓW KWIATÓW



**4** KARTY POMOCY - PRZEBIEG TURU



**2** PŁYTKI BRAMY



**1** INSTRUKCJA, SŁOWNICZEK I PRZEWODNIK ŁĄCZENIA Z KINGDOM RUSH: RIFT IN TIME



**4**



**1** ALBUM NA NAKLEJKI

**4** ZNACZNIKI W KOLORACH GRACZY



**9** ZNACZNIKÓW SERC



**1** ZESTAW NAKLEJEK NA MAPĘ KRÓLESTWA



**1** MAPA KRÓLESTWA

## CEL GRY

KINGDOM RUSH: ELEMENTAL UPRISING TO GRA KOOPERACYJNA, W KTÓREJ GRACZE BRONIĄ SWOJEGO KRÓLESTWA ZAATAKOWANEGO PRZEZ HORDY WROGÓW. KAMPANIA SKŁADA SIĘ Z 12 SCENARIUSZY, Z KTÓRYCH KAŻDY OFERUJE INNE WYZWANIA ORAZ CELE DO ZREALIZOWANIA. JEDNAK GŁÓWNY CEL ZAWSZE POZOSTAJE TEN SAM - ZNISZCZYĆ NADCIĄGAJĄCE HORDY!

SCENARIUSZE SĄ PRZEZNACZONE DLA 1-4 GRACZY I ROZEGRANIE POJEDYNCZEGO SCENARIUSZA POWINNO ZAJĄĆ OD 60 DO 90 MINUT. JEST TO GRA W PEŁNI KOOPERACYJNA, WIĘC DO ZWYCIĘSTWA NIEZBĘDNE JEST, ABY GRACZE WALCZYLI WSPÓLNIE DLA DOBRA OGÓŁU!

## WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PORAŻKI

GŁÓWNYM CELEM GRACZY JEST ZNISZCZENIE HORD ZAGRAŻAJĄCYCH KRÓLESTWU. JEDNAKŻE KAŻDY SCENARIUSZ CECHUJE SIĘ INDYWIDUALNYM WARUNKIEM ZWYCIĘSTWA, DLATEGO GRACZE POWINNI UWAŻNIE CZYTAĆ ZAŁOŻENIA KAŻDEGO Z NICH.

O ILE WARUNEK ZWYCIĘSTWA JEST ZWYKLE JEDEN, O TYLE MOŻLIWOŚCI PORAŻKI JEST ZAZWYCZAJ KILKA. WSZYSCY GRACZE NATYCHMIAST PRZEGRYWAJĄ, JEŚLI:

- A** WSZYSTKIE ZNACZNIKI SERC KRÓLESTWA ZOSTANĄ UTRACONE.
- LUB
- B** NA POZĄTKU RUNDY WSZYSTKIE STOSY PRZYWOŁANIA SĄ PUSTE.  
A TAKŻE, GDY
- C** ZOSTANIE SPEŁNIONY DODATKOWY WARUNEK PRZEGRANEJ DLA DANEGO SCENARIUSZA.

## PRZYGOTOWANIE GRY

WYBIERZCIE SCENARIUSZ Z KSIĘGI SCENARIUSZY. ZALECAMY ROZGRYWANIE SCENARIUSZY W PODANEJ KOLEJNOŚCI (POCZĄWSZY OD „PROLOGU”, KTÓRY NAUCZY WAS WIELU ZASAD ALBO OD SCENARIUSZA NR 1 „BLOOMING THREATS”). SCENARIUSZ POKAŻE WAM JAK PRZYGOTOWAĆ PLANSZĘ, KARTY WIEŻ, KARTY HORD ITD.

W ZALEŻNOŚCI OD WYBRANEGO SCENARIUSZA, WYKONAJCIE PONIŻSZE DZIAŁANIA W PODANEJ KOLEJNOŚCI:

**1** W ZALEŻNOŚCI OD LICZBY GRACZY PRZYGOTUJCIE PLANSZĘ, TAK JAK POKAZANO, UŻYWAJĄC WSKAZANYCH PŁYTEK ŚCIEŻKI, PŁYTEK BRAMY, NAKŁADEK MIEJSC BUDOWY, ZNACZNIKÓW PRZYWOŁANIA I WSZELKICH DODATKOWYCH ELEMENTÓW WYMENIONYCH W SCENARIUSZU.

- 2** POŁÓŻCIE WSKAZANĄ LICZBĘ ZNACZNIKÓW SERC OBOK BRAMY KRÓLESTWA.
- 3** WYDZIELCIE WSKAZANĄ LICZBĘ KART HORD (RESZTĘ ODŁÓŻCIE DO PUDEŁKA).
- 4** POŁÓŻCIE WSKAZANE KARTY HORD ODKRYTE NA ŚCIEŻCE PROWADZĄCEJ DO KRÓLESTWA.
- 5** UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA TAK JAK POKAZANO, A NASTĘPNIE POŁÓŻCIE KAŻDY STOS (ZAKRYTY) OBOK JEGO ZNACZNIKA PRZYWOŁANIA.
- 6** PRZYGOTUJCIE PULĘ WIEŻ: POSORTUJCIE WIEŻE ZE WZGLĘDU NA RODZAJ I POZIOM, TAK JAK POKAZANO.
- 7** PRZYGOTUJCIE ZASOBY OGÓLNE: POŁÓŻCIE WSZYSTKIE ZNACZNIKI ZŁOTA, KRYSZTAŁÓW I INNE WYMIENIONE KOMPONENTY W POBLIŻU OBSZARU GRY.



**2 GRACZY:**

4x

2x

### KRYSTAŁY I ZŁOTO:

ZNACZNIKI KRYSZTAŁÓW I ZŁOTA STANOWIĄ WSPÓLNE ZASOBY WSZYSTKICH GRACZY I MOGĄ BYĆ UŻYWANE PRZEZ KAŻDEGO Z NICH.



## PRZYGOTOWANIE GRACZA

**8** KAŻDY GRACZ WYBIERA SWOJEGO BOHATERA I ODPOWIADAJĄCE MU ELEMENTY:

- A** PLANSZĘ BOHATERA
- B** KARTĘ BOHATERA
- C** ŻETONY OBRAŻEŃ BOHATERA
- D** FIGURKĘ BOHATERA
- E** ŻETONY ZDOLNOŚCI BOHATERA
- F** ZNACZNIK SERCA

**9** USTALCIE I ROZDZIELCIE POMIĘDZY SIEBIE WIEŻE STARTOWE. (KAŻDY GRACZ MOŻE MIEĆ INNĄ LICZBĘ WIEŻ STARTOWYCH NA POCZĄTKU GRY, NAWET 0).

**10** WYBIERZCIE POZIOM TRUDNOŚCI I WEŹCIE WSKAZANĄ LICZBĘ ZNACZNIKÓW KRYSZTAŁÓW I ZŁOTA. STANOWIĄ ONE WSPÓLNE ZASOBY GRACZY. KAŻDY SCENARIUSZ OKREŚLA, ILE ZNACZNIKÓW ZŁOTA I KRYSZTAŁÓW NALEŻY WZIĄĆ NA STANDARDOWYM POZIOMIE TRUDNOŚCI.



### ELEMENTY DODATKOWE

**DLA BRUXY:** WEŹCIE 3 ZNACZNIKI CZASZKI. W PUDEŁKU ZNAJDZIECIE 4 TAKIE ZNACZNIKI, ALE CZWARTY JEST DOSTĘPNY TYLKO NA POTRZEBY KONKRETNEJ ZDOLNOŚCI.



### ELEMENTY DODATKOWE

**DLA ALRICA:** WEŹCIE 2 PIONKI PIASKOWYCH WOJOWNIKÓW.





## PRZEBIEG GRY

ROZGRYWKA TRWA SZEREG RUND. KAŻDA RUNDA SKŁADA SIĘ Z NASTĘPUJĄCYCH FAZ:

### 1 PRZYWOŁANIE NOWYCH HORD (PATRZ STR. 9)

WEŹCIE KARTĘ HORDY Z WIERZCHU KAŻDEGO STOSU PRZYWOŁANIA I POŁOŻCIE NA SĄSIADUJĄCYM ZE STOSEM POLU ŚCIEŻKI.

### 2 ZAGRYWANIE KART WIEŻ I BOHATERÓW (PATRZ STR. 10)

ZAGRAJCIE KARTY WIEŻ I BOHATERÓW, ABY ZAKRYĆ WIZERUNKI WROGÓW NA KARTACH HORD FIGURKAMI I ŻETONAMI OBRAŻEŃ.

### 3 ZNISZCZENIE HORD (PATRZ STR. 16)

USUŃCIE KARTY HORD, NA KTÓRYCH ZAKRYTO WIZERUNKI WSZYSTKICH WROGÓW. WEŹCIE NAGRODY.

### 4 RUCH HORD (PATRZ STR. 17)

WSZYSTKIE KARTY HORD, KTÓRE POZOSTAŁY NA ŚCIEŻCE, PRZESUWAJĄ SIĘ W KIERUNKU BRAMY KRÓLESTWA.

### 5 POWRÓT NA RĘKĘ KART WIEŻ I BOHATERÓW (PATRZ STR. 18)

WEŹCIE NA RĘKĘ WSZYSTKIE ZAGRANE KARTY ORAZ KARTY Z OBSZARU PRZYSZŁYCH WIEŻ.

### 6 ZAKUP WIEŻ I MODYFIKACJI (PATRZ STR. 18)

WSPÓLNIE ZADECYDUJCIE O WYDANIU KRYSZTAŁÓW I ZŁOTA NA ZAKUP NOWYCH WIEŻ I MODYFIKACJI ORAZ NA ULEPSZENIE WIEŻ.

## ❶ ZASADY SĄSIADOWANIA

SĄSIADOWANIE LICZY SIĘ TAKŻE PO SKOSIE, CHYBA ŻE WYRAŹNIE ZAZNACZONO INACZEJ.





# 1. PRZYWOŁANIE NOWYCH HORD

## UWAGA

W PIERWSZEJ RUNDZIE ROZGRYWKI POMIŃCIE TĘ FAZĘ.

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

I. WEŹCIE WIERZCHNIĄ KARTĘ ZE STOSU I UMIEŚCIECIE ODKRYTĄ NA PUSTEJ TACCE.

II. UMIEŚCIECIE TACKĘ Z KARTĄ NA PUSTYM POLU ŚCIEŻKI (NA KTÓRYM NIE MA INNEJ TACKI) ZNAJDUJĄCYM SIĘ NAJBLIŻEJ JEJ STOSU PRZYWOŁANIA.

## WAŻNE

JEŚLI MIĘDZY STOSEM PRZYWOŁANIA A BRAMĄ NIE MA ŻADNEGO PUSTEGO POLA ŚCIEŻKI, GRACZE NATYCHMIAST PRZEGRYWAJĄ!



WIERZCHNIA KARTA ZE STOSU 1 MUSI BYĆ UMIESZCZONA NA POLU A. NASTĘPNIE WIERZCHNIA KARTA ZE STOSU 2 MUSI BYĆ UMIESZCZONA NA POLU B.

KARTY HORD NALEŻY UMIESZCZAĆ NA ŚCIEŻCE I PORUSZAĆ, ZACHOWUJĄC ICH PRAWIDŁOWĄ ORIENTACJĘ – KRAWĘDZ Z KOLOROWĄ LINIĄ POWINNA BYĆ ZAWSZE SKIEROWANA W DÓŁ PŁANSZY.

W PONIŻSZYM PRZYKŁADZIE HORDA PO LEWEJ JEST ZORIENTOWANA NIEPRAWIDŁOWO, GDYŻ KOLOROWA LINIA NIE JEST SKIEROWANA W DÓŁ PŁANSZY. HORDA PO PRAWEJ JEST ZORIENTOWANA PRAWIDŁOWO.



## 2. ZAGRYWANIE KART WIEŻY I BOHATERÓW

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

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

**A**

ZAGRAĆ KARTĘ WIEŻY (PATRZ OBOK)

**B**




PRZEKAZAĆ KARTĘ WIEŻY (PATRZ STR. 13)

**C**

AKTYWOWAĆ SWOJEGO BOHATERA (PATRZ STR. 14).



### KARTA WIEŻY

- A** NAZWA WIEŻY
- B** POZIOM WIEŻY
- C** TYP OBRAŻEŃ, JAKIE ZADAJE WIEŻA (FIZYCZNE , MAGICZNE  ALBO BEZPOŚREDNIE )
- D** LICZBA I KSZTAŁT ŻETONÓW OBRAŻEŃ
- E** ZASIĘG ATAKU
- F** DODATKOWE MIEJSCE NA MODYFIKACJĘ WIEŻY

10

## A. ZAGRANIE KARTY WIEŻY

NA KAŻDYM MIEJSCU BUDOWY MOŻE LEŻEĆ MAKSIMALNIE 1 WIEŻA ŻOŁNIERSKA I 1 WIEŻA NIE-ŻOŁNIERSKA. JEŚLI NA MIEJSCU BUDOWY LEŻĄ JAKIEKOLWIEK FIGURKI (BOHATER, PIASKOWY ŻOŁNIERZ, MACKI ITP.), NIE MOŻNA NA NIM ZBUDOWAĆ WIEŻY. NIE MOŻNA ZBUDOWAĆ WIEŻY TAKŻE W PRZYPADKU, GDY NA MIEJSCU BUDOWY LEŻY ELEMENT KRAJOBRAZU, CHYBA ŻE JEST TO ŻETON KWIATÓW (PATRZ RAMKA).



### ELEMENTY KRAJOBRAZU

TO JEST ŻETON MAGICZNEGO KWIATU ZE SCENARIUSZA NR 1. MOŻESZ ZBUDOWAĆ WIEŻĘ NA MIEJSCU BUDOWY, NA KTÓRYM LEŻY DOWOLNY ŻETON KWIATU (ALE NIE MOŻESZ BUDOWAĆ, JEŚLI JEST TO INNY ELEMENT KRAJOBRAZU). PO ZBUDOWANIU WIEŻY ŻETON KWIATU ZOSTAJE NA POLU, ALE JAKO ŻE JEST ZAKRYTY WIEŻĄ, NIE MOŻE BYĆ AKTYWOWANY.

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

- I. WYBIERZ KARTĘ WIEŻY Z RĘKI I UMIEŚĆ NA MIEJSCU BUDOWY W SWOIM KOLORZE (PRZESTRZEGAJĄC POWYŻSZYCH ZASAD).



- II. PRZEPROWADŹ ATAK TĄ WIEŻĄ, UMIESZCZAJĄC NA KARTACH WROGÓW ŻOŁNIERZY / ŻETONY OBRAŻEŃ ZGODNIE Z ZASIĘGIEM ATAKU WIEŻY (PATRZ STR. 11).



## ATAKOWANIE I NISZCZENIE HORD

DZIĘKI ATAKOM PRZEPROWADZANYM PRZEZ WIEŻE I BOHATERÓW MOŻESZ ZAKRYWAĆ ŻETONAMI OBRAŻEŃ POLA Z WIZERUNKAMI WROGÓW (A TAKŻE BEZ ICH WIZERUNKU) NA KARTACH HORD. TAKŻE FIGURKA BOHATERA (PATRZ STR. 14) POSTAWIONA NA POLACH NA KARCIE HORDY (Z WIZERUNKIEM WROGÓW LUB BEZ) ZAKRYWA TE POLA.

GDY WSZYSTKIE POLA Z WIZERUNKAMI WROGÓW NA DANĘJ KARCIE HORDY ZOSTANĄ ZAKRYTE, KARTA ZOSTAJE ZNISZCZONA W FAZIE 3. ZNISZCZENIE HORD (PATRZ STR. 16). DO TEGO CZASU KARTA POZOSTAJE NA ŚCIEŻCE. DO ZNISZCZENIA WYMAGANE JEST ZAKRYCIE TYLKO PÓL Z WIZERUNKIEM WROGÓW. POLA BEZ WROGÓW MOGĄ POZOSTAĆ ODKRYTE W DOWOLNEJ LICZBIE.



## ATAK ZA POMOCĄ ŻETONÓW OBRAŻEŃ:

**UWAGA! NASTĄPIŁA ZMIANA ZASAD W STOSUNKU DO GRY „KINGDOM RUSH: RIFT IN TIME”.**

UMIESZCZAJĄC ŻETON OBRAŻEŃ NA KARCIE, MOŻESZ:

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







ŻETON OBRAŻEŃ NIGDY NIE MOŻE:

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



## TYPY OBRAŻEŃ

WRAZ Z POSTĘPEM KAMPANII BĘDZIESZ NAPOTYKAĆ CORAZ SILNIEJSZYCH WROGÓW, KTÓRYCH BĘDĄ OBOWIĄZYWAĆ SPECJALNE REGUŁY. NIEKTÓRZY BĘDĄ, NA PRZYKŁAD, ODPORNI NA OKREŚLONY TYP OBRAŻEŃ. ŻETONY OBRAŻEŃ I ŻOŁNIERZE ZAWSZE REPREZENTUJĄ JAKIŚ TYP: FIZYCZNY, MAGICZNY ALBO BEZPOŚREDNI.

SYMBOLE	TYP OBRAŻEŃ
 	<b>FIZYCZNE:</b> OZNACZONE SYMBOLEM „MIECZA” I CZERWONYMI STRZAŁKAMI ZASIĘGU. ŻOŁNIERZE CHARAKTERYZUJĄ SIĘ NAJCZĘŚCIEJ TYM TYPEM ATAKU, CHYBA ŻE ZDOLNOŚĆ WIEŻY LUB BOHATERA WYRAŹNIE MÓWI INACZEJ. OBRAŻEŃ FIZYCZNYCH NIE MOŻNA ZADAWAĆ WROGOM ODPORNYM NA OBRAŻENIA FIZYCZNE.
 	<b>MAGICZNE:</b> OZNACZONE SYMBOLEM „NIEBESKIEJ MAGII” I NIEBESKIMI STRZAŁKAMI ZASIĘGU. OBRAŻEŃ MAGICZNYCH NIE MOŻNA ZADAWAĆ WROGOM ODPORNYM NA OBRAŻENIA MAGICZNE.
 	<b>BEZPOŚREDNIE:</b> OZNACZONE SYMBOLEM „FIOLETOWEGO MIECZA” I FIOLETOWYMI STRZAŁKAMI ZASIĘGU. OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE MOGĄ BYĆ ZADAWANE WROGOM ODPORNYM NA ATAKI FIZYCZNE I MAGICZNE.

FIGURKA BOHATERA MOŻE BYĆ POSTAWIONA NA KARTACH WROGÓW ODPORNYCH NA ATAKI FIZYCZNE BĄDŹ MAGICZNE, GDYŻ POWODUJE OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE. JEDNAKŻE, GDY BOHATER ATAKUJE ŻETONAMI OBRAŻEŃ, ZADAJE OBRAŻENIA PRZYPISANEGO SOBIE TYPU I ZAZWYCZAJ NIE SĄ TO OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE.

WROGOWIE ODPORNI NA OBRAŻENIA FIZYCZNE I MAGICZNE POJAWIAJĄ SIĘ W PÓŹNIEJSZYCH SCENARIUSZACH.

## ZASIĘG ATAKU

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

### SYMBOLE

### TYP OBRAZEŃ



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

ALRIC **A** MOŻE ZAATAKOWAĆ HORDĘ **2** ATAKIEM WRĘCZ.



MOŻESZ UMIESZCZAĆ ŻETONY OBRAZEŃ / ŻOŁNIERZY TYLKO NA HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU.

WIEŻA ADEPT **B** MOŻE ZAATAKOWAĆ TYLKO HORDĘ **3**. NIE MOŻE ZAATAKOWAĆ ŻADNEJ INNEJ HORDY.



JEŚLI MASZ MOŻLIWOŚĆ UMIESZCZENIA WIĘCEJ ŻETONÓW OBRAZEŃ PODCZAS TAKIEGO WIELOKIERUNKOWEGO ATAKU, MOŻESZ UMIESZCZAĆ ŻETONY / ŻOŁNIERZY NA TYCH SAMYCH LUB RÓŻNYCH HORDACH.

BRUXA **C** MOŻE ZAATAKOWAĆ SWOIM PODSTAWOWYM ATAKIEM HORDĘ **3** ALBO HORDĘ **4**. WIEŻA WIZARD **D** MOŻE ZAATAKOWAĆ HORDY **1** I **2**, KŁADĄC WSZYSTKIE ŻETONY OBRAZEŃ NA JEDNEJ Z NICH LUB DOWOLNIE JE ROZDZIELAJĄC.



MOŻESZ UMIESZCZAĆ ŻETONY OBRAZEŃ / ŻOŁNIERZY NA KAŻDEJ HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYCH KIERUNKACH.

WIEŻA DWARZEN BOMBARD **E** MOŻE ZAATAKOWAĆ HORDY **2** I **3** KŁADĄC NA KAŻDEJ Z NICH ŻETON OBRAZEŃ 1x1.



MOŻESZ UMIESZCZAĆ ŻETONY OBRAZEŃ / ŻOŁNIERZY DOWOLNIE NA JAKIKOLWIEK SĄSIEDNIH HORDACH.

WIEŻA KNIGHTS BARRACKS **F** MOŻE UMIEŚCIĆ DWÓCH ŻOŁNIERZY NA HORDZIE **2**, **3** ALBO **4** (ALBO UMIEŚCIĆ PO JEDNYM ŻOŁNIERZU NA DWÓCH RÓŻNYCH HORDACH).



**ATAK PRECYZYJNY:** MOŻESZ UMIESZCZAĆ ŻETONY OBRAZEŃ / ŻOŁNIERZY NA DOWOLNEJ HORDZIE, ZNAJDUJĄCEJ SIĘ GDZIKOLWIEK NA PLANSZY.

WIEŻA SHARPSHOOTER **G** MOŻE ZAATAKOWAĆ HORDĘ **2** DWOMA ŻETONAMI 2x1 ALBO MOŻE W ZAMIAN UMIEŚCIĆ DWA ŻETONY 1x1 NA DOWOLNEJ Z WIDOCZNYCH HORD: **1** **2** **3** ALBO **4**.



ŻETONY Z WIEŻ ŁUCZNICZYCH (POŁĄCZONE ZNAKIEM „+”) MUSZĄ BYĆ UMIESZCZANE NA JEDNEJ HORDZIE.

WIEŻA SHARPSHOOTER **G** NIE MOŻE ZAATAKOWAĆ DWÓCH RÓŻNYCH HORD.



**RZUT DZIDA:** UMIEŚĆ ŻOŁNIERZY WEDŁUG NORMALNYCH ZASAD (ZGODNIE Z ZASIĘGIEM WIEŻY), NASTĘPNIE ZA KAŻDEGO ŻOŁNIERZA UMIEŚĆ DODATKOWO JEDEN ŻETON „DZIDA” NA HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ Z TĄ, NA KTÓREJ UMIEŚCIŁEŚ ŻOŁNIERZA.

ŻOŁNIERZ I JEGO „DZIDA” ZADAJĄ OBRAŻENIA TEGO SAMEGO TYPU.

WIEŻA KNIGHT BARRACKS **F** UMIESZCZA PO JEDNYM ŻOŁNIERZU NA HORDACH **3** I **4** NASTĘPNIE ŻOŁNIERZ Z HORDY **3** MOŻE ZAATAKOWAĆ HORDĘ **1**, **2** ALBO **4** ŻETONEM 1x1. ŻOŁNIERZ Z HORDY **4** MOŻE ZAATAKOWAĆ HORDĘ **2** ALBO **3** ŻETONEM 1x1.



## B. PRZEKAZANIE KARTY WIEŻY

WYBIERZ KARTĘ WIEŻY Z RĘKI I POŁÓŻ JĄ ZAKRYTĄ W OBSZARZE NOWYCH WIEŻ NA PLANSZY DOWOLNEGO INNEGO GRACZA. OPCJONALNIE, PRZED PRZEKAZANIEM, MOŻESZ JĄ ULEPSZYĆ. W TYM CELU WEŹ Z PULI KARTĘ WIEŻY TEGO SAMEGO RODZAJU, ALE O 1 POZIOM WYŻSZĄ, A NASTĘPNIE UMIEŚĆ W OBSZARZE PRZYSZŁYCH WIEŻ WYBRANEGO GRACZA.

PRZEKAZYWANIE (I ULEPSZANIE) WIEŻ TO JEDYNY SPOŚÓB NA ZDOBYCIE WIEŻ 3. I 4. POZIOMU. NIE MUSISZ ULEPSZAĆ WIEŻY, ABY JĄ PRZEKAZAĆ, ALE ZAZWYCZAJ BĘDZIESZ CHCIAŁ TO ZROBIĆ, JEŚLI TYLKO BĘDZIE TO MOŻLIWE.



## C. AKTYWACJA BOHATERA

GDY AKTYWUJESZ SWOJEGO BOHATERA, POŁÓŻ JEGO KARTĘ NA JEGO PLANSZY I WYKONAJ PONIŻSZE CZYNNOŚCI W PODANEJ KOLEJNOŚCI:

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

NIE MOŻESZ PRZESUNĄĆ FIGURKI BOHATERA PO PRZEPROWADZENIU NIM AKCJI. MOŻESZ AKTYWOWAĆ SWOJEGO BOHATERA TYLKO RAZ NA RUNDĘ.

## WAŻNE

MOŻESZ AKTYWOWAĆ SWOJEGO BOHATERA TYLKO WTEDY, GDY NIE JEST ON WYELIMINOWANY Z GRY. BOHATER WYELIMINOWANY Z GRY NIE MOŻE BYĆ AKTYWOWANY, A JEDYNIIE ZREGENEROWANY. W TYM CELU PRZYWRÓĆ MAKSYMALNY POZIOM JEGO ZDROWIA (ALE NIE ODŚWIEŻAJ JEGO WYKORZYSTANYCH ZDOLNOŚCI). W TYM STANIE BOHATER CZEKA NA NASTĘPNĄ RUNDĘ.

## RUCH

BOHATER MOŻE SIĘ PORUSZYĆ O LICZBĘ SĄSIADUJĄCYCH ZE SOBĄ PÓL RÓWNĄ LICZBIE USKRZYDLONYCH BUTÓW WIDNIEJĄCYCH NA JEGO PLANSZY. MOŻE PRZECHODZIĆ PRZEZ DOWOLNE POLA PLANSZY, ALE NIE MOŻE ZAKOŃCZYĆ SWOJEGO RUCHU NA POLU Z WIEŻĄ.



BRUXA MOŻE SIĘ PORUSZYĆ DO 3 PÓL.

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

- A** ATAK PODSTAWOWY
- B** DWA MIEJSCA NA ZDOLNOŚCI BOHATERA
- C** MIEJSCE NA KARTĘ BOHATERA
- D** IMIĘ BOHATERA
- E** PUNKTY ZDROWIA BOHATERA (SERCA)
- F** PUNKTY RUCHU BOHATERA (BUTY)
- G** OBSZAR NOWYCH WIEŻ
- H** PRZEBIEG RUNDY
- I** SPECJALNE SYMBOLE I UMIEJĘTNOŚCI BOHATERA



**A BASIC ATTACK**

AT THE BEGINNING OF BRUXA'S ACTIVATION, FOR EACH [skull icon] SHE HAS PUT [skull icon] ON A HORDE THAT IS ADJACENT TO HER.

**SPECIAL ABILITY #1**

**SPECIAL ABILITY #2**

**D BRUXA**

**HERO**

**G INCOMING TOWERS**

**H TURN SEQUENCE**

- 1 SPAWN NEW HORDES
- 2 PLAY TOWER AND HERO CARDS
- 3 DESTROY HORDE TRAYS
- 4 ADVANCE HORDE TRAYS
- 5 PICK UP TOWER AND HERO
- 6 SPEND CRYSTALS & GOLD

**I DARK SECRETS**

BRUXA CAN HAVE UP TO 3 [skull icon] ON HER BOARD.

SHE STARTS WITH ZERO. EACH TIME A HORDE THAT IS IN OR ADJACENT TO BRUXA'S SPACE IS DESTROYED, PUT [skull icon] ON HER BOARD.

**E**

**F**

## UMIESZCZANIE I PRZESUWANIE FIGURKI BOHATERA

### MOŻESZ:

- ✓ PRZECHODZIĆ PRZEZ POLA WIEŻ I HORD.
- ✓ KOŃCZYĆ RUCH NA HORDACH I MIEJSCACH BUDOWY BEZ WIEŻ.
- ✓ ZAKRYWAĆ POLA Z WIZERUNKIEM WROGÓW LUB PUSTE. PAMIĘTAJ, ŻE FIGURKI BOHATERÓW ZADAJĄ OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE, WIĘC MOGĄ BYĆ UMIESZCZANE ZARÓWNO NA WROGACH Z OBRONĄ FIZYCZNĄ, JAK I MAGICZNĄ.
- ✓ OBRÓCIĆ FIGURKĘ (ZMIENIĆ JEJ ORIENTACJĘ), UPEWNIAJĄC SIĘ, ŻE STOI PŁASKO NA SWOJEJ PODSTAWIE. NIE MUSISZ JEJ PRZESUWAĆ NA INNE POLE, ABY JĄ OBRÓCIĆ.

### FIGURKA NIE MOŻE:

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

## AKTYWOWANIE KWIATÓW I INNYCH ELEMENTÓW KRAJOBRAZU

GDY BOHATER PRZECHODZI PRZEZ LUB WCHODZI NA POLE Z ŻETONEM KWIATÓW, TO PO ZAKOŃCZONYM RUCHU MOŻESZ AKTYWOWAĆ I WYCZERPAĆ TEN ŻETON (ODWRACAJĄC GO NA ZWIĘTLĄ STRONĘ). NASTĘPNIE ROZPATRZ EFEKT TEGO ŻETONU (JAK OPISANO W SCENARIUSZU LUB NA KARCIE POMOCY DANEGO TYPU KWIATU - KWIATY).

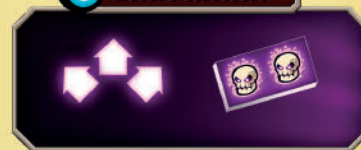


W PÓŹNIEJSZYCH SCENARIUSZACH POJAWIĄ SIĘ ŻETONY INNYCH KWIATÓW ORAZ INNYCH ELEMENTÓW KRAJOBRAZU. ZASADY ICH DOTYCZĄCE ZNAJDZIESZ W SCENARIUSZU I SŁOWNICZKU.

## ATAK PODSTAWOWY

KAŻDY BOHATER MOŻE PRZEPROWADZIĆ ATAK PODSTAWOWY, TAK JAK WIEŻE. SZCZEGÓŁY DOTYCZĄCE TEGO ATAKU WIDNIEJĄ W LEWYM GÓRNYM ROGU PLANSZY BOHATERA.

### BASIC ATTACK



## ZDOLNOŚCI

KAŻDY BOHATER, ZAMIAST ATAKU PODSTAWOWEGO, MOŻE UŻYĆ SWOJEJ ZDOLNOŚCI. KAŻDY BOHATER MOŻE MIEĆ DO 2 ZDOLNOŚCI (W ZALEŻNOŚCI OD LICZBY GRACZY). W SCENARIUSZU ZNAJDZIECIE INFORMACJE O DOSTĘPNYCH ZDOLNOŚCIACH.

GDY BOHATER UŻYWA SWOJEJ ZDOLNOŚCI, ODWRÓĆ JEJ ŻETON NA DRUGĄ STRONĘ. NIE MOŻESZ SKORZYSTAĆ Z TEJ ZDOLNOŚCI PONOWNIE AŻ DO MOMENTU, GDY BOHATER ODPOCZNIE.



ZDOLNOŚCI OZNACZONE TYM SYMBELEM TO ZDOLNOŚCI PASYWNE. ICH DZIAŁANIE JEST CIĄGŁE. ZDOLNOŚĆ PASYWNA JEST STAŁE AKTYWNA, NIE MOŻESZ JEJ AKTYWOWAĆ W RAMACH AKCJI BOHATERA.

## ODPOCZYNEK

ZAMIAST PRZEPROWADZANIA ATAKU PODSTAWOWEGO LUB AKTYWOWANIA ZDOLNOŚCI, BOHATER MOŻE ODPOCZAĆ, ABY ODZYSKAĆ WSZYSTKIE PUNKTY ZDROWIA I ODŚWIEŻYĆ WYKORZYSTANE ZDOLNOŚCI.

PAMIĘTAJ! JEŚLI TWÓJ BOHATER ZOSTAŁ WYELIMINOWANY, POMIJA SWOJĄ NAJBLIŻSZĄ AKTYWACJĘ I ODZYSKUJE WSZYSTKIE PUNKTY ZDROWIA. TO NIE JEST ODPOCZYNEK! NIE ODŚWIEŻASZ JEGO WYKORZYSTANYCH ZDOLNOŚCI.

## WAŻNE

WSZYSCY BOHATEROWIE MAJĄ TAKŻE UNIKATOWE UMIEJĘTNOŚCI NA SWOICH PLANSZACH. PRZECZYTAJ JE UWAŻNIE JESZCZE PRZED ROZGRYWKĄ. POZWOLĄ CI PRZEPROWADZIĆ DODATKOWE AKCJE PODCZAS AKTYWACJI BOHATERA.

### 3. ZNISZCZENIE HORD

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

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

- KAŻDY BOHATER I ŻOŁNIERZ NA ZNISZCZONEJ KARCIE HORDY DOZNAJE 1 OBRAŻENIA.
- ZWRÓĆ WSZYSTKIE ŻETONY OBRAŻEŃ DO WŁAŚCIWYCH PULI.
- USUŃ KARTĘ HORDY WRAZ Z TACKĄ ZE ŚCIEŻKI (KARTĘ HORDY ODRZUĆ). JEŚLI NA KARCIE BYŁA FIGURKA BOHATERA, ZOSTAW JĄ NA POLU, Z KTÓREGO USUNĄŁEŚ KARTĘ.
- ZDOBYWASZ DLA DRUŻYNY EWENTUALNĄ NAGRODĘ WIDNIEJĄCĄ NA REWERSIE ODRZUCONEJ KARTY HORDY. UKOŚNIK OZNACZA ALBO.



ALBO



PO ZNISZCZENIU TEJ HORDY DRUŻYNA OTRZYMUJE 1 ZŁOTO ALBO 1 KRYSZTAŁ.

### ZDROWIE BOHATERÓW I ŻOŁNIERZY

#### ŻOŁNIERZE

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



#### BOHATEROWIE

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



**OCHRONA** - BOHATER OBDARZONY OCHRONĄ DO KOŃCA BIEŻĄCEJ RUNDY IGNORUJE OBRAŻENIA (NIE TRACI ZDROWIA I NIE MOŻE ZOSTAĆ WYELIMINOWANY).





## 4. RUCH HORD

HORDY STARAJĄ SIĘ DOTRZEĆ DO BRAMY KRÓLESTWA. ICH RUCH PO ŚCIEŻCE ODBYWA SIĘ NASTĘPUJĄCO:

1. KAŻDA HORDA NA ŚCIEŻCE ŁĄCZĄCEJ PUNKT PRZYWOŁAŃ 1 Z BRAMĄ STARA SIĘ WYKONAĆ RUCH. JAKO PIERWSZA RUSZA SIĘ HORDA ZNAJDUJĄCA SIĘ NAJBLIŻEJ BRAMY.
2. KAŻDA HORDA NA ŚCIEŻCE ŁĄCZĄCEJ PUNKT PRZYWOŁAŃ 2 Z BRAMĄ STARA SIĘ WYKONAĆ RUCH. NAJPIERW RUSZAJĄ SIĘ HORDY ZNAJDUJĄCE SIĘ NAJBLIŻEJ BRAMY, ALE NIE PORUSZAJ HORD, KTÓRE W TEJ FAZIE JUŻ SIĘ RUSZYŁY. (POWTÓRZ TO DZIAŁANIE DLA PUNKTU PRZYWOŁAŃ 3 ITD.).

KAŻDY WIELKI WRÓG (ZAJMUJĄCY KILKA PÓL KARTY), KTÓRY NIE ZOSTAŁ W CAŁOŚCI ZAKRYTY, A KTÓRY WDARŁ SIĘ DO KRÓLESTWA, POWODUJE STRATĘ AŻ 4 SERC (ZAMIAST 1).

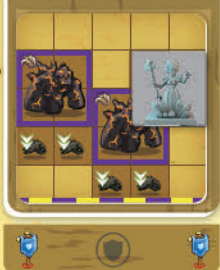
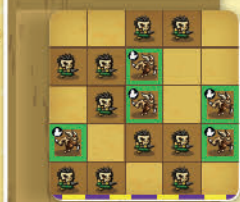


HORDA, NA KTÓREJ ZNAJDUJĄ SIĘ JACYŚ BOHATEROWIE LUB ŻOŁNIERZE, NIE PORUSZA SIĘ. W ZAMIAN, KAŻDY BOHATER I ŻOŁNIERZ NA TEJ HORDZIE DOZNAJE 1 OBRAŻENIA W MOMENCIE JEJ PRÓBY RUCHU.

HORDA BEZ BOHATERÓW I ŻOŁNIERZY PORUSZA SIĘ W KIERUNKU BRAMY NA NASTĘPNE POLE ŚCIEŻKI, NA KTÓRYM NIE MA HORDY. PORUSZAJĄCA SIĘ HORDA MOŻE W TYM CELU PRZEJŚĆ PRZEZ INNE HORDY, WIĘC STRZEŻ SIĘ!

JEŚLI HORDA PORUSZY SIĘ NA POLE ŚCIEŻKI, NA KTÓRYM STOI CO NAJMNIEJ 1 FIGURKA BOHATERA, KAŻDY Z TYCH BOHATERÓW MUSI SIĘ WYCOFAĆ NA SĄSIEDNIE POLE BEZ HORDY I BEZ WIEŻY. WYCOFANIE NIGDY NIE AKTYWUJE ŻETONÓW KWIATÓW ANI INNYCH ELEMENTÓW KRAJOBRAZU.

JEŚLI MIĘDZY PORUSZAJĄCĄ SIĘ HORDĄ A BRAMĄ NIE MA ŻADNYCH WOLNYCH PÓL, HORDA WDZIERA SIĘ DO KRÓLESTWA. ZA KAŻDEGO WIDOCZNEGO WROGA NA KARCIE TEJ HORDY USUŃ 1 ZNACZNIK SERCA Z PULI KRÓLESTWA. NASTĘPNIE ODRZUĆ TĘ HORDĘ Z GRY. JEŚLI KRÓLESTWO UTRACI WSZYSTKIE SERCA, WSZYSCY GRACZE NATYCHMIAST PRZEGRYWAJĄ!



ORAZ



## 5. POWRÓT NA RĘKĘ KART WIEŻ I BOHATERÓW

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

## 6. ZAKUP WIEŻ I MODYFIKACJI

ZŁOTO I KRYSZTAŁY ZDOBYTE PRZEZ GRACZY NALEŻĄ DO WSZYSTKICH. WSPÓLNIE DECYDUJECIE O TYM, NA JAKIE NOWE WIEŻE I MODYFIKACJE WYDAĆ ZŁOTO I KRYSZTAŁY. ZWRÓĆCIE WYDANE ZŁOTO I KRYSZTAŁY DO PULI, A NASTĘPNIE WSPÓLNIE PRZYDZIELCIE NOWE WIEŻE GRACZOM I ZDECYDUJECIE, KTÓRE WIEŻE OTRZYMAJĄ MODYFIKACJE. MOŻECIE DOKONAĆ DOWOLNEJ LICZBY ZAKUPÓW.

### ZAKUP NOWYCH WIEŻ



MOŻECIE WYDAĆ 2 KRYSZTAŁY NA ZAKUP DOWOLNEJ KARTY WIEŻY 1. POZIOMU Z PULI ALBO 3 KRYSZTAŁY NA ZAKUP DOWOLNEJ KARTY WIEŻY 2. POZIOMU Z PULI.

MOŻECIE KUPOWAĆ TYLKO WIEŻE 1. I 2. POZIOMU. WYŻSZE POZIOMY SĄ DOSTĘPNE JEDYNIÉ POPRZEŻ PRZEKAZYWANIE SOBIE WIEŻ W FAZIE 2 (PATRZ STR. 13). PULA WIEŻ JEST OGRANICZONA. JEŚLI W PULI NIE MA DANEJ KARTY, NIE MOŻNA JEJ ZAKUPIĆ. ZAKUP WIEŻY Z PULI Z DOŁĄCZONYMI MODYFIKACJAMI PRZEBIEGA W TAKI SAM SPOSÓB.

### ZAKUP NOWYCH MODYFIKACJI



MOŻECIE WYDAĆ 2 ZŁOTA NA ZAKUP MODYFIKACJI I DOŁĄCZYĆ JĄ DO JAKIEJKOLWIEK "UPRAWNIONEJ" WIEŻY. PAMIĘTAJCIE, ŻE:

- KAŻDA MODYFIKACJA MOŻE BYĆ UŻYTA TYLKO RAZ W DANYM SCENARIUSZU I NIE MOŻE BYĆ PRZENIESIONA DO INNEJ WIEŻY.
- ZAWSZE MOŻECIE ZAKUPIĆ DOWOLNE Z 6 PODSTAWOWYCH MODYFIKACJI (OPISANYCH NA STR. 19).

W PÓŹNIEJSZYCH SCENARIUSZACH DOSTĘPNE SĄ MODYFIKACJE ZAAWANSOWANE.

# MODYFIKACJE



WIEŻE ŻOŁNIERSKIE NIE MOGĄ MIEĆ MODYFIKACJI. TEN SYMBOL NA KARCIE WIEŻY PRZYPOMINA O TEJ ZASADZIE.



WIEŻE MAGÓW (1., 2. I 3. POZIOMU) MOGĄ MIEĆ DO 2 MODYFIKACJI. TEN SYMBOL NA KARCIE WIEŻY PRZYPOMINA O TEJ ZASADZIE.



W PUDEŁKU ZNAJDZIESZ 2 KOPIE KAŻDEJ MODYFIKACJI. DRUGI EGZEMPLARZ DOŁOŻYLIŚMY NA WYPADEK ZNISZCZENIA BĄDŹ ZAGUBIENIA. UMIEŚĆ MODYFIKACJE WYSTĘPUJĄCE W DANYM SCENARIUSZU (PO 1 KOPII) W DOŁĄCZONYM DO GRY ALBUMIE. POMOŻE TO W TRAKCIE ROZGRYWKI ŚLEDZIĆ, KTÓRE MODYFIKACJE SĄ JESZCZE DOSTĘPNE.



## ŻETON OBRAŻEŃ ARTYLERYJSKICH 2X1:

GDY TA WIEŻA ATAKUJE, UMIEŚĆ DODATKOWY ŻETON OBRAŻEŃ FIZYCZNYCH 2X1 NA HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU.



## ŻETON OBRAŻEŃ 1X1:

GDY TA WIEŻA ATAKUJE, UMIEŚĆ DODATKOWY ŻETON OBRAŻEŃ FIZYCZNYCH 1X1 NA DOWOLNEJ HORDZIE.



## OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE:

WSZYSTKIE ŻETONY OBRAŻEŃ ZADAWANE PRZEZ TĘ WIEŻĘ SĄ OBRAŻENIAMI BEZPOŚREDNIMI.



## ATAK PRECYZYJNY:

TA WIEŻA, WSZYSTKIMI SWOIMI ŻETONAMI OBRAŻEŃ, PRZEPROWADZA ZAWSZE ATAK PRECYZYJNY (ZAMIAST ATAKU WIDOCZNEGO NA KARCIE).



## DODATKOWY ŻOŁNIERZ:

GDY TA WIEŻA ATAKUJE, UMIEŚĆ DODATKOWEGO ŻOŁNIERZA NA DOWOLNEJ HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ W JEDNYM ZE WSKAZANYCH KIERUNKÓW.



## DODATKOWE MIEJSCE BUDOWY:

NA MIEJSCU BUDOWY, NA KTÓRYM WYBUDOWANO TĘ WIEŻĘ, MOŻNA ZBUDOWAĆ JESZCZE JEDNĄ NIE-ŻOŁNIERSKĄ WIEŻĘ. (W SUMIE MOGĄ SIĘ TU WIĘC ZNAJDOWAĆ 2 WIEŻE NIE-ŻOŁNIERSKIE I 1 ŻOŁNIERSKA).

# TRYB SOLO

W GRZE UŻYWASZ JEDNEGO GŁÓWNEGO BOHATERA, DWÓCH BOHATERÓW REZERWOWYCH I TRZECH KOLORÓW MIEJSC BUDOWY.

**BOHATEROWIE REZERWOWI:** ZDECYDUJ JESZCZE PRZED ROZGRYWKĄ, KTÓRZY BOHATEROWIE WEZMĄ W NIEJ UDZIAŁ JAKO REZERWOWI I TRZYMAJ ICH FIGURKI ORAZ KARTY POD RĘKĄ. (PLANSZE BOHATERÓW REZERWOWYCH ODŁÓŻ DO PUDEŁKA).



RAZ NA RUNDĘ, W FAZIE 2. ZAGRYWANIE KART WIEŻ I BOHATERÓW, OPRÓCZ SWOJEGO GŁÓWNEGO BOHATERA, MOŻESZ AKTYWOWAĆ 1 BOHATERA REZERWOWEGO (PRZED LUB PO AKTYWACJI GŁÓWNEGO BOHATERA):

1) UMIEŚĆ FIGURKĘ WYBRANEGO BOHATERA REZERWOWEGO NA DOWOLNEJ HORDZIE LUB POLU (ZGODNIE Z ZASADAMI UMIESZCZANIA FIGUREK).

2) AKTYWUJ EFEKTY WIDNIEJĄCE NA STRONIE BOHATERA REZERWOWEGO (BENCH HERO) JEGO KARTY (PATRZ PO LEWEJ).

3) USUŃ FIGURKĘ I KARTĘ BOHATERA REZERWOWEGO Z GRY NA KONIEC RUNDY, W KTÓREJ GO UŻYŁEŚ (CHYBA ŻE EFEKT MÓWI INACZEJ). KAŻDY BOHATER REZERWOWY MOŻE BYĆ UŻYTY TYLKO RAZ W CIĄGU GRY.

GDY ULEPSZASZ I PRZEKAZUJESZ KARTĘ WIEŻY, POSTĘPUJ WEDŁUG ZASAD STANDARDOWYCH, Z JEDNYM WYJĄTKIEM: UMIEŚĆ TĘ WIEŻĘ W SWOIM OBSZARZE NOWYCH WIEŻ.

NA POCZĄTKU KAŻDEJ RUNDY MUSISZ WYBRAĆ JEDEN Z KOLORÓW MIEJSC BUDOWY, KTÓRY NIE BĘDZIE DLA CIEBIE DOSTĘPNY PRZEZ CAŁĄ TĘ RUNDĘ. MIEJSC BUDOWY W POZOSTAŁYCH DWÓCH KOLORACH MOŻESZ UŻYWAĆ NORMALNIE.

**NIE MOŻESZ WYBRAĆ TEGO SAMEGO KOLORU (KTÓRY STANIE SIĘ NIEDOSTĘPNY) DWA RAZY Z RZĘDU.**



ZAWSZE MOŻESZ STAWIAĆ WIEŻE NA BIAŁYCH MIEJSCACH BUDOWY, KTÓRE SĄ DOSTĘPNE W NIEKTÓRYCH SCENARIUSZACH.

## ABY ZMNIEJSZYĆ TRUDNOŚĆ...

MOŻESZ UŻYĆ DODATKOWO 1 LUB 2 BOHATERÓW REZERWOWYCH (CO DAJE ICH W SUMIE 3 LUB 4).

# POZIOMY TRUDNOŚCI

## ŁATWY



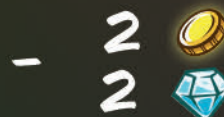
PODZAS PRZYGOTOWANIA WEŹCIE O 2 ZŁOTA I 1 KRYSTAŁ WIĘCEJ NIŻ PRZEWIDZIANO W SCENARIUSZU. DODATKOWO ULEPSZCIE DO 3 RÓŻNYCH WIEŻ STARTOWYCH O 1 POZIOM.

## STANDARDOWY



PODZAS PRZYGOTOWANIA WEŹCIE TYLE ZŁOTA I KRYSTAŁÓW, ILE PRZEWIDZIANO W SCENARIUSZU.

## TRUDNY



PODZAS PRZYGOTOWANIA WEŹCIE O 2 ZŁOTA I 2 KRYSTAŁY MNIJ NIŻ PRZEWIDZIANO W SCENARIUSZU.



## ŻELAZNE WYZWANIE



PODZAS PRZYGOTOWANIA WEŹCIE O 1 ZŁOTO I 1 KRYSTAŁ MNIJ NIŻ PRZEWIDZIANO W SCENARIUSZU. PONADTO, KAŻDY SCENARIUSZ OFERUJE INNĄ DODATKOWĄ ZASADĘ W RAMACH „ŻELAZNEGO WYZWANIA”.



PODZAS PRZYGOTOWANIA WEŹCIE O 3 KRYSTAŁY MNIJ NIŻ PRZEWIDZIANO W SCENARIUSZU. ZWRÓĆCIE TAKŻE DO PULI 1 Z WIEŻ STARTOWYCH. PONADTO OBOWIĄZUJE DODATKOWY WARUNEK PRZEGRANEJ: JEŚLI ZDROWIE JAKIEGOŚ BOHATERA SPADNIE DO 0, WSZYSCY GRACZE NATYCHMIAST PRZEGRYWAJĄ.