Wprowadzenie

Na dalekiej północy, gdzie lodowe pustkowia ciągną się z każdej strony aż po horyzont, nagłe zawirowania strumienia czasu spowodowały pojawienie się dziwnych, krwiożerczych stworów. Nasi strażnicy wrócili do Królestwa z opowieściami o gigantycznych bestiach pokrytych białym futrem i ich śnieżnych towarzyszach – wilkach, którzy, wędrując przez mroźną tundrę, pozostawiają za sobą jeden przerażający swym ogromem ślad zniszczenia. W ostatnim czasie kilka z nich, za sprawą wciąż pojawiających się portali, które wprawiła w ruch nikczemna Władczyni Czasu, znalazło się w obrębie naszej krainy.

Chociaż J.T., król yeti, jeszcze do nas nie zawitał, błagam Was, abyście pozostali czujni! To wszystko może doprowadzić do nadejścia nowej epoki lodowcowej, a tylko Wy jesteście w stanie zapobiec naszej skutej lodem przyszłość!

ZAWARTOŚĆ

5 KART AKCJI J.T.

4 KARTY ŻYCIA J.T.

1 KARTA POMOCY J.T.

6 KART HORD

10 ZNACZNIKÓW LODU

1 KARTA POMOCY SIR GERALD'S QUEST

TACKA BOHATERA 1

4 KARTY ŻYCIA LODOWEGO LORDA BLACKBURNA

1 KARTA BOHATERA

1 FIGURKA SIR GERALDA

1 PLANSZA SIR GERALDA

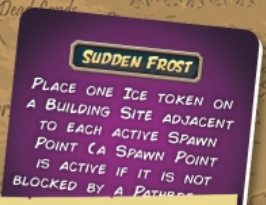
4 ŻETONY ZDOLNOŚCI SIR GERALDA

1 KARTA POMOCY LORDA BLACKBURNA

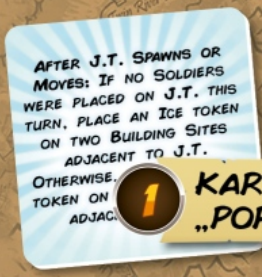
13 ŻETONÓW OBRAŻEŃ SIR GERALDA

PORTAL STORM

1 KARTA ŻYCIA J.T. W TRYBIE „PORTAL STORM"



1 KARTA UDERZENIA NAWAŁNICY

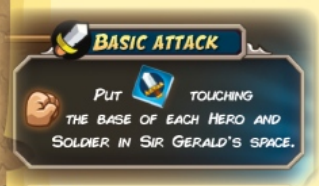


1 KARTA POMOCY J.T. W TRYBIE „PORTAL STORM"

NOWY BOHATER - SIR GERALD LIGHTSEEKER

NINIEJSZY DODATEK WPROWADZA DO GRY NOWEGO BOHATERA. SIR GERALD LIGHTSEEKER TO JEDEN Z WYRÓŻNIAJĄCYCH SIĘ PRZYWÓDCÓW W ARMII KRÓLESTWA I RYCERZ NAJWYŻSZEJ PRÓBY. JEGO NIEZWYKŁE ZDOLNOŚCI POMOGĄ WAM GROMADZIĆ ODDZIAŁY I SPRZYMIERZAĆ SIĘ Z ŻOŁNIERZAMI ORAZ INNYMI BOHATERAMI. SWEGO CZASU OPŁAKIWANO JEGO ŚMIERĆ, GDY NIE WRÓCIŁ Z WYPRAWY NA DALEKĄ PÓŁNOC. TERAZ JEGO POWRÓT WLAŁ NOWĄ PORCJĘ NADZIEI W SERCA MIESZKAŃCÓW. ZŁO MUSI OSTATECZNIE PRZEGRAĆ!

MOŻECIE WYBIERAĆ GO NA BOHATERA W SCENARIUSZACH Z TEGO DODATKU (Z WYJĄTKIEM PIERWSZEGO) A TAKŻE W SCENARIUSZACH Z INNYCH DODATKÓW ORAZ Z GRY PODSTAWOWEJ.



ATAK PODSTAWOWY

SIR GERALD WZMACNIA SIŁĘ BOHATERÓW I ŻOŁNIERZY, KTÓRZY WALCZĄ U JEGO BOKU. PODCZAS UŻYWANIA ATAKU PODSTAWOWEGO SIR GERALD UMIESZCZA ŻETON OBRAŻEŃ WIELKOŚCI 1x1 BEZPOŚREDNIO OBOK KAŻDEJ FIGURKI BOHATERA ORAZ KAŻDEGO ŻOŁNIERZA ZNAJDUJĄCEGO SIĘ NA TEJ SAMEJ KARCIE HORDY CO ON. TEN ATAK POWODUJE OBRAŻENIA TYPU FIZYCZNEGO.

Shield of Retribution

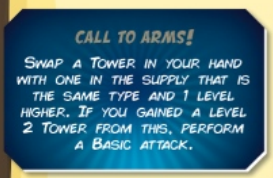
Sir Gerald atakuje za pomocą swojej tarczy, którą ładuje wszystkimi doznanymi obrażeniami! Umieść żeton obrażeń wielkości 2x1 na karcie hordy, na której znajduje się Sir Gerald. Następnie umieść na tej hordzie dodatkowy żeton 2x1 za każdy stracony przez Geralda punkt życia. Ten atak powoduje obrażenia fizyczne.

Courage

Sir Gerald rozkazuje żołnierzom króla bronić bohaterów! Umieść 2 żołnierzy na kartach hord będących w zasięgu zdolności. Do końca rundy wszyscy bohaterowie na hordach, na których znajduje się co najmniej 1 żołnierz, mają Ochronę. Ten atak powoduje obrażenia fizyczne.

Prepare for Glory!

Sir Gerald atakuje swoim mieczem. Umieść żeton obrażeń wielkości 2x1, jednego żołnierza i żeton obrażeń wielkości 1x1 na karcie hordy, na której znajduje się Sir Gerald. Ten atak powoduje obrażenia bezpośrednie.



Call to Arms

Sir Gerald inspiruje budowniczych królestwa do szybszej pracy. Gdy używasz tej zdolności, ulepsz dowolną wieżę ze swojej ręki o 1 poziom (w ramach tego samego rodzaju). Możesz tę wieżę natychmiast zagrać zgodnie ze standardowymi regułami umieszczania wież na planszy. Jeśli w ramach tej zdolności uzyskałeś wieżę poziomu 2, Sir Gerald dodatkowo może wykonać swój atak podstawowy.

Reguły specjalne

Niniejszy dodatek wprowadza do gry nowy element mechaniki, jakim są znaczniki lodu. Są one z reguły umieszczane na miejscach budowy i wieżach. W niektórych scenariuszach znaczniki są obecne na planszy od początku gry, w innych mogą być wprowadzane do gry akcjami bossów lub ich efektami. Miejsce budowy lub wieża, na których leży znacznik lodu, uważa się za „zamrożone". Na miejscu budowy lub wieży może leżeć co najwyżej 1 znacznik lodu (chyba, że działanie karty mówi inaczej).

Na zamrożonych miejscach budowy nie można stawiać wież.

Zamrożone wieże nie są zabierane przez graczy na rękę w fazie 5.

Gdy bohater wejdzie na pole ze znacznikiem lodu lub rozpoczyna na nim swoją turę, usuńcie jeden znacznik lodu z tego pola i odłóżcie do puli. Jeśli w wyniku tego wieża zostanie odmrożona, nie przeprowadza ataku. Odmrożone wieże są normalnie zabierane z planszy przez graczy w fazie 5.

ZASADY DOTYCZĄCE BOSSÓW

W tym dodatku nie występują portale. W zamian w scenariuszach 2, 3 i 4 czeka Was konfrontacja z bossami. Poniżej zebrano reguły ich dotyczące. W każdym scenariuszu znajdziecie informacje dotyczące ewentualnych modyfikacji tych reguł. Specjalne zasady dotyczące 1 scenariusza i sir Geralda opisano na str. 8.

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.

Żołnierze nie blokują ruchu bossa. Jeśli na karcie życia bossa podczas jego ruchu znajdują się żołnierze, najpierw 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 kart życia. Aby zniszczyć bossa, jego wizerunek na karcie życia musi być w całości zakryty.
- Wszystkie ataki wież wymierzone w bossa są traktowane tak, jakby posiadały cechę .

ZNISZCZENIE BOSSA

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

AKTYWACJA BOSSA

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

Umieśćcie znaczniki lodu na polach sąsiadujących z bossem, tak jak pokazano na rysunku.

Wszyscy bohaterowie sąsiadujący z bossem tracą 1 serce.

Boss wykonuje ruch o 1 pole.

Zniszczcie wieżę o najwyższym poziomie spośród tych sąsiadujących z bossem.

SCENARIUSZE

Zalecamy rozgrywanie scenariuszy w podanej kolejności i po tym, jak został rozegrany scenariusz numer 7 z gry podstawowej.

1 FOR THE KING!

Sir Gerald otrzymał wieści o posterunku na dalekiej północy, który został opanowany przez śnieżne wilki i yeti! Te obrzydliwe stwory uwięziły nasze oddziały, skuwając wieże lodem. Sir Gerald natychmiast wyrusza na północ, niepomny rad innych bohaterów. Chce za wszelką cenę ratować swoich towarzyszy, więc może w tej chwili podejmować pochopne decyzje! Wyrusz razem z nim, aby żaden mąż, niewiasta bądź dziecię nie zostało pozostawione bez opieki. Królestwo nie przetrwa bez ludzi takich jak Gerald Lightseeker, którzy w każdej chwili są gotowi walczyć przeciwko złu!

BOHATEROWIE

Bohaterowie mogą wybrać swoje zdolności spośród tych z symbolem / na rewersie. Nie możecie wybrać Sir Geralda.

ZAKLĘCIA

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

WIEŻE

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

HORDY

Fala 0	Fala 1	Fala 3	Fala 4	Fala J.T.	Puste
3x Zielone	4x Zielone		2x Zielone	2x Zielone	2x Puste
	2x Żółte		2x Żółte	2x Żółte	
	1x Czerwona	1x Czerwona	2x Czerwone	2x Czerwone	

Będziecie także potrzebowali znaczników lodu, figurki Sir Geralda i karty pomocy Sir Gerald's quest.

PŁYTKI ŚCIEŻKI

STOSY PRZYWOŁANIA

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

REGUŁY SPECJALNE

Sir Gerald spieszy na pomoc swoim odciętym od świata żołnierzom. Waszym zadaniem jest wspomóc go w wędrówce, oczyszczając ścieżkę z lodu i trzymając od niego z dala wciąż napierające hordy.

W tym scenariuszu runda przebiega według opisu na karcie pomocy Sir Gerald's Quest, a nie opisu na planszy bohatera. Sir Gerald porusza się po zniszczeniu hord oraz przed ich ruchem, między fazą 3 a 4. Możecie poruszyć Sir Geralda maksymalnie o 2 pola, zachowując następujące ograniczenia:

Nie może przemieścić się na zamrożone pole, pole z wieżą ani na pole z hordą.

Nie może usuwać znaczników lodu z miejsc budowy ani wież.

Może przemieścić się i zatrzymać na pustym miejscu budowy oraz na polu z bohaterami.

Po ruchu Sir Geralda sprawdźcie, czy znajduje się na polu sąsiadującym z zamrożonym znacznikiem przywołania. Jeśli tak, usuńcie znacznik lodu ze znacznika przywołania. Drużyna otrzymuje wieżę, która znajdowała się pod znacznikiem! Jednakże podczas przywoływania hord znacznik ten będzie powodował przywołanie drugiej hordy z powiązanego z nim stosu w każdej rundzie.

Tylko Sir Gerald może usuwać lód ze znaczników przywołania. Pozostali bohaterowie nie mogą uwalniać uwięzionych żołnierzy.

Jeśli podczas swojego ruchu horda miałaby wejść na pole zajmowane przez Sir Geralda, przeskakuje to pole tak samo, jak gdyby Sir Gerald był hordą.

ZWYCIĘSTWO

Wygrywacie, jeśli na koniec rundy wszystkie stosy przywołania są pozbawione znaczników lodu.

PRZYGOTOWANIE MAPY

1. Połóżcie znaczniki lodu na miejscach budowy, tak jak pokazano na rysunku. Te miejsca stają się zamrożone.
2. Połóżcie znacznik lodu na każdym stosie przywołania wskazanym na rysunku. Stają się one zamrożone. Pod każdym z nich połóżcie wieżę Footmen (poz. 2).
3. Gdy następuje faza Przywołanie nowych hord, wyłóżcie na planszę po 1 hordzie z każdego stosu za każdy znacznik przywołania przypisany do tego stosu, który nie jest zamrożony. W miarę jak Sir Gerald odmraża znaczniki przywołania i ratuje wieże Footmen, na planszy będzie się pojawiać więcej hord. To w końcu jaka wieża leży pod znacznikiem? Czy może jedno z tych określeń to typ wieży a nie nazwa?
4. Figurka Sir Geralda rozpoczyna grę w pobliżu bramy Królestwa, tak jak pokazano na rysunku.
5. Obok bramy połóżcie też kartę pomocy Sir Gerald's Quest, która przedstawia przebieg rundy w tym scenariuszu.

1 Gracz:

5x 3x 2x

Uwaga: Jeśli wieża Footmen jest częścią zestawu startowego Twojego bohatera, to przydziel mu dowolną inną wieżę poziomu 2.

2 Graczy:

5x 3x 2x

3 Graczy:
1x
2x
1x

4 Graczy:
3x
3x
1x

2 A FEW ACRES OF ICE

Dzikie wycie przeszyło powietrze. W jednej chwili przerażenie wypełniło serca żołnierzy stojących na wieży. „Wytrzymać!", gromki rozkaz Sir Geralda nieco ich otrzeźwił. „To tylko bestia, nie bóg. Zabiliśmy już wiele bestii!". Rozemocjonowane okrzyki rozbrzmiały wśród mężczyzn i kobiet, którzy stanęli przy murach, by bronić swego Królestwa. Słowa Sir Geralda dały im siłę, ale czy słowa sprowadzą odwagę, gdy zmierzą się z lodowatym gniewem J.T.? Czy słowa pomogą im przezwyciężyć ten chłód?

BOHATEROWIE

Bohaterowie mogą wybrać swoje zdolności spośród tych z symbolem / na rewersie. Począwszy od tego scenariusza możecie wybrać Sir Geralda na swojego głównego bohatera.

ZAKLĘCIA

Możecie korzystać z zaklęć z maksymalnie dwoma symbolami mocy / .

WIEŻE

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

HORDY

Fala 0	Fala 1	Fala 4	Fala J.T.
5x Zielonych	2x Zielone	2x Zielone	2x Zielone
3x Żółte	4x Żółte	2x Żółte	2x Żółte
	2x Czerwone	2x Czerwone	2x Czerwone

Będziecie także potrzebowali znaczników lodu, figurkę J.T., talię kart życia i talię kart akcji J.T. oraz jego kartę pomocy.

PŁYTKI ŚCIEŻKI

STOSY PRZYWOŁANIA

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

REGUŁY SPECJALNE

ZASADY DOTYCZĄCE BOSSA

J.T. obowiązują standardowe zasady dla bossów.

TALIA KART ŻYCIA J.T.

J.T. dysponuje 4 kartami życia. Awers karty przedstawia jego wizerunek na tle siatki pól oraz liczbę w lewym dolnym rogu, rewers zawiera tekst i różne symbole. Aby przygotować talię życia, wszystkie karty powinny ukazywać wizerunek J.T., a następnie należy je ułożyć w porządku numerycznym, począwszy od karty z numerem 1 na wierzchu aż do karty z numerem 4 na spodzie.

TALIA KART AKCJI J.T.

J.T. dysponuje 5 kartami akcji. Potasujcie je i połóżcie w zakrytym stosie obok talii kart życia.

ZWYCIĘSTWO

Aby wygrać, musicie pokonać J.T. Zwyciężycie na koniec rundy, w której zostanie zniszczona jego ostatnia karta życia.

POCZĄTKOWE ZNACZNIKI LODU

Przygotowując rozgrywkę, połóżcie znaczniki lodu na miejscach budowy, tak jak pokazano na rysunku w sekcji Przygotowanie mapy. Na początku gry te miejsca są zamrożone.

PRZYGOTOWANIE MAPY

1 Gracz:

5x

3x

2x

2 Graczy:

5x

3x

2x

3 Graczy:

1x

2x

1x

4 Graczy:

3x

3x

1x

3 BLACKBURN ON ICE

Władca zamku Blackburn powrócił. Jego opancerzona postać góruje nad polem bitwy, gdy sunie po lodzie w kierunku obrońców. Wokół jego ogromnego topora iskrzy się namacalna i brutalna energia. Obrońcy stoją wpatrzeni w Lorda szeroko otwartymi oczami, gdy jego broń zaczyna z gracją tańczyć w powietrzu i zamrażać kolejne wieże, muskając je tylko lekko w locie.

BOHATEROWIE

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

ZAKLĘCIA

Możecie korzystać z zaklęć z maksymalnie dwoma symbolami mocy / .

WIEŻE

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

HORDY

Fala 0	Fala 1	Fala 5	Fala J.T.	Puste
1x Zielone	2x Zielone		2x Zielone	1x Pusta
2x Żółte	2x Żółte	1x Żółte	1x Żółte	
	1x Czerwone	2x Czerwone	2x Czerwone	

Będziecie także potrzebowali znaczników lodu, karty duchów (z gry podstawowej), figurkę Lorda Blackburna (z gry podstawowej) oraz talię kart życia Lodowego Lorda Blackburna (z tego dodatku). Nie będziecie potrzebować talii kart akcji Lorda Blackburna.

PŁYTKI ŚCIEŻKI

A13

B6

A7 B3 A4

STOSY PRZYWOŁANIA

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

REGUŁY SPECJALNE

ZASADY DOTYCZĄCE BOSSA

Lorda Blackburna obowiązują standardowe zasady dla bossów, z jednym wyjątkiem: Lord nie korzysta z talii kart akcji, więc podczas aktywacji nie dobiera karty. Wykonuje tylko ruch.

TALIA KART ŻYCIA LODOWEGO BLACKBURNA

Lord dysponuje 4 kartami życia z tego dodatku. (Nie używajcie żadnych jego kart z gry podstawowej!). Awers karty przedstawia jego wizerunek na tle siatki pól oraz liczbę w lewym dolnym rogu, rewers zawiera tekst i różne symbole. Aby przygotować talię kart życia, wszystkie karty powinny ukazywać wizerunek Lorda, a następnie należy je ułożyć w porządku numerycznym, począwszy od karty z numerem 1 na wierzchu aż do karty z numerem 4 na spodzie.

ZWYCIĘSTWO

W tym scenariuszu nie występują portale. W zamian musicie pokonać Lorda Blackburna. Zwyciężycie na koniec rundy, w której zostanie zniszczona jego ostatnia karta życia.

PRZYGOTOWANIE MAPY

- Umieśćcie figurkę Lorda na ścieżce, tak jak pokazano na rysunku.
- Połóżcie znaczniki lodu na miejscach budowy wskazanych na rysunku.

1 Gracz:

6x

3x SPELL TILES

2x SPECIAL ABILITIES

2 Graczy:

5x

3x SPELL TILES

2x SPECIAL ABILITIES

3 Graczy:

1x

2x

1X

4 Graczy:

3x

3x

1x

4 ICE ICE BABY

Lodowaty wiatr omiata twarze mężnych bohaterów, którzy za wszelką cenę chronią ciało przed odsłonięciem i natychmiastowym zamarznięciem. Wściekłe zastępy yeti i śnieżnych wilków wraz ze sprzymierzonymi z nimi goblinami są gotowe zniszczyć Królestwo. Sir Gerald obserwuje uważnie wroga, a następnie szybko opuszcza lunetę, aby ochronić oczy przed oślepiającą bielą. „Dzisiaj!", krzyczy do swoich oddziałów, wymachując błogosławionym ostrzem i podnosząc lśniącą tarczę: „Zmiażdżymy yeti raz na zawsze! Dzisiaj walczymy o powrót lata do Linerii!". Wśród żołnierzy słychać gromkie wiwaty. Ale już po chwili z wież rozbrzmiewają dźwięki rogów wojennych. Pod mury zaczynają podchodzić hordy...

BOHATEROWIE

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

ZAKLĘCIA

Możecie korzystać z zaklęć z maksymalnie dwoma symbolami mocy / .

WIEŻE

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

HORDY

Fala 1	Fala 2	Fala 3	Fala 6	Fala J.T.	Puste
2x Zielone	2x Zielone	2x Zielone	1x Zielone	1x Zielone	2x Puste
	2x Żółte	2x Żółte	1x Żółte	2x Żółte	
	2x Czerwone	2x Czerwone		2x Czerwone	

Będziecie także potrzebowali znaczników lodu, kart karczowników z gry podstawowej, figurki J.T., talii kart życia i talii kart akcji J.T. oraz jego karty pomocy.

PŁYTKI ŚCIEŻKI

STOSY PRZYWOŁANIA

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

REGUŁY SPECJALNE

ZASADY DOTYCZĄCE BOSSA

J.T. obowiązują standardowe zasady dla bossów.

TALIA KART ŻYCIA J.T.

J.T. dysponuje 4 kartami życia. Awers karty przedstawia jego wizerunek na tle siatki pól oraz liczbę w lewym dolnym rogu, rewers zawiera tekst i różne symbole. Aby przygotować talię życia, wszystkie karty powinny ukazywać wizerunek J.T., a następnie należy je ułożyć w porządku numerycznym, począwszy od karty z numerem 1 na wierzchu aż do karty z numerem 4 na spodzie.

TALIA KART AKCJI J.T.

J.T. dysponuje 5 kartami akcji. Potasujcie je i połóżcie w zakrytym stosie obok talii kart życia.

ZWYCIĘSTWO

Aby wygrać, musicie pokonać J.T. Zwyciężycie na koniec rundy, w której zostanie zniszczona jego ostatnia karta życia.

POCZĄTKOWE ZNACZNIKI LODU

Przygotowując rozgrywkę, połóżcie znaczniki lodu na miejscach budowy, tak jak pokazano na rysunku w sekcji Przygotowanie mapy. Na początku gry są one zamrożone.

PRZYGOTOWANIE MAPY

UWAGA: W TYM SCENARIUSZU STOS PRZYWOŁANIA NUMER 4 ZAWIERA WSZYSTKIE KARTY HORD KARCZOWNIKÓW, KTÓRE POJAWIAJĄ SIĘ BEZPOŚREDNIO NA ŚCIEŻCE W MIEJSCACH KARCZOWANIA. Z TEGO WZGLĘDU TEN STOS PRZYWOŁANIA ZOSTAŁ PRZENIESIONY POZA MAPĘ – NIE PRZYLEGA DO ŚCIEŻKI.

2 Graczy:

5x

3x

2x

3 Graczy:

1x

2x

1x

4 Graczy:

3x

3x

1x

J.T. 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 Sudden Frost, karta życia i karta pomocy J.T. dla trybu „Portal Storm". Poniżej znajdziecie szczegółowe zasady ich użycia. Także karty hord z fali J.T. można użyć w tym trybie, wtasowując je w grupy o odpowiednich literach.

KARTY Z FALI J.T.

Karty należące do fali J.T. mogą być z powodzeniem użyte w trybie „Portal Storm". Podczas przygotowania stosów hord do gry w tym trybie umieśćcie karty z fali J.T. w następujących grupach:

Grupa B – zielone karty z fali J.T.

Grupa C – żółte karty z fali J.T.

Grupa D – czerwone karty z fali J.T.

J.T.

Niniejszy dodatek zawiera karty życia i pomocy niezbędne do wykorzystania postaci J.T. w trybie „Portal Storm" z gry podstawowej.

Po pojawieniu się J.T. na planszy połóżcie po jednym znaczniku lodu na dwóch miejscach budowy z nim sąsiadujących.

Po ruchu J.T. lub jego zniszczeniu połóżcie znacznik lodu na jednym z sąsiadujących z nim miejsc budowy.

Jeśli w bieżącej rundzie na karcie J.T. nie umieszczono żadnych żołnierzy, połóżcie po jednym znaczniku lodu na dwóch różnych miejscach budowy z nim sąsiadujących.

Nie można umieścić 2 znaczników lodu na jednym miejscu budowy. Jeśli z postacią J.T. sąsiaduje więcej miejsc budowy pozbawionych znacznika lodu, niż wynosi liczba znaczników do rozmieszczenia, zdecydujcie, na których miejscach położycie znaczniki.

Znaczniki lodu działają w trybie „Portal Storm" tak samo jak w pozostałych scenariuszach z tego dodatku.

KARTA UDERZENIA „SUDDEN FROST"

Gdy karta ta pojawi się w grze, dla każdego aktywnego stosu przywołania połóżcie jeden znacznik lodu na miejscu budowy sąsiadującym z tym stosem. Stos przywołania jest aktywny, jeśli nie jest blokowany przez kartę karczowników i wciąż są w nim obecne karty hord.

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

Przygotowanie i korekta księgi scenariuszy: The Gaming Rules! team

GAMING RULES!