



KSIĘGA SCENARIUSZY

WPROWADZENIE

NA DALEKICH RÓWNINACH PANDEMONIUM MOLOCH, WIELKI, ROGATY DEMON, PANUJE NIEPODZIELNIE ZE SZCZYTU SWEGO TRONU BOLEŚCI. KU SWOJEJ WIELKIEJ DEMONICZNEJ UCIESZE, UDAŁO MU SIĘ SCHWYTAĆ DUSZĘ ARCYMAGA VEZ'NANA. MAJĄC NADZIEJĘ NA POZYSKANIE SILNEGO SPRZYMIERZENCA PRZECIWKO WŁADCZYNIOM CZASU, PRZYGOTUJcie SIĘ NA NIEBEZPIECZNE ZEJŚCIE W DOLINY KRÓLESTWA. JEŚLI OBIECACIE OCALIĆ JEGO DUSZĘ, VEZ'NAN DOŁĄCZY DO WAS W WALCE O URATOWANIE KRÓLESTWA. WRÓG TWOJEGO WROGA JEST W KOŃCU TWOIM PRZYJACIELEM!

ZAWARTOŚĆ

1

FIGURKA
MOLOCHA



6

KART AKCJI
MOLOCHA



4

KARTY ŻYCIA
MOLOCHA



6

KART
HORD



1

KARTA
POMOCY
MOLOCHA



1

KARTA HORDY
CERBERA



2

KARTY Z FALI
C (CERBERA)



5

ZNACZNIKÓW
OGNIA



1

KARTA POMOCY
LORDA BLACKBURNA

1

TACKA
BOHATERA



4

KARTY ŻYCIA
OGNISTEGO
LORDA
BLACKBURNA



2

KARTY
POMOCY
VEZ'NANA



1

KARTA
BOHATERA



4

ŻETONY ZDOLNOŚCI
VEZ'NANA



1

FIGURKA
VEZ'NANA



1

PLANSZA BOHATERA
VEZ'NANA



19

ŻETONÓW OBRAŻEŃ
VEZ'NANA



PORTAL STORM ZAWARTOŚĆ



1 KARTA ŻYCIA MOLOCHA DLA TRYBU „PORTAL STORM”

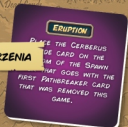


1 KARTA UDERZENIA

BEFORE MOLOCH MOVES: If NO DAMAGE TILES WERE PLACED ON MOLOCH THIS TURN, PLACE A FIRE TOKEN ON A BUILDING SITE ADJACENT TO HIM. If NO TOKENS ARE REMOVED, MOLOCH IS DELETED.



1 KARTA POMOCY MOLOCHA DLA TRYBU „PORTAL STORM”



NOWY BOHATER - VEZ'NAN

NINIEJSZY DODATEK WPROWADZA DO GRY NOWEGO BOHATERA. PRAWDA JEST, ŻE VEZ'NAN JEST JEDNYM Z NAJBARDZIEJ IRYTUJĄCYCH MIESZKAŃCÓW KRÓLESTWA, ALE JEST RÓWNOCZEŚNIE JEDNYM Z NAJPOTĘŻNIEJSZYCH. SUMMA SUMMARUM, LEPIEJ MIEĆ W NIM PRZYJACIELA NIŻ WROGA. VEZ'NAN POTRAFI RZUCAĆ UROKI, Z POMOCĄ KTÓRYCH UWALNIA POTĘŻNE, ZŁOWROGIE MOCE I PRZYWOŁUJE DEMONY, KTÓRE POSŁUSZNIE WYKONUJĄ JEGO POLECENIA.

Z WYJĄTKIEM SCENARIUSZA NR 4 MOŻECIE UŻYĆ VEZ'NANA JAKO BOHATERA W KAŻDYM SCENARIUSZU Z TEGO DODATKU, Z INNYCH DODATKÓW ORAZ Z GRY PODSTAWOWEJ.

ZDOLNOŚCI

VEZ'NAN UŻYWA UNIKATOWYCH ŻETONÓW OBRAŻEŃ. NA KAŻDYM WIDNIEJE PĘKNIĘTY KRYSTAŁ. GDY HORDA, NA KTÓREJ KARCIE ZNAJDUJE SIĘ CO NAJMNIEJ 1 ŻETON OBRAŻEŃ VEZ'NANA, ZOSTAJE ZNISZCZONA, UMIEŚCIE JAKIEKOLWIEK KRYSTAŁY, JAKIE MIELIBYŚCIE ZDOBYĆ, NA PLANSZY VEZ'NANA ZAMIAST W PULI KRYSTAŁÓW DRUŻYNY. KRYSTAŁY Z PLANSZY VEZ'NANA NIE MOGĄ BYĆ WYDAWANE PRZEZ DRUŻYNĘ ANI PRZEZ GRACZA KIERUJĄCEGO VEZ'NANEM. GDY VEZ'NAN PRZEZNACZA SVOJĄ TURĘ NA ULECZENIE, OPRÓCZ STANDARDOWYCH EFEKTÓW PRZENIEŚCIE WSZYSTKIE KRYSTAŁY Z PLANSZY VEZ'NANA DO PULI KRYSTAŁÓW DRUŻYNY.

UWAGA: GDY CHOĆ JEDEN Z UNIKATOWYCH ŻETONÓW OBRAŻEŃ VEZ'NANA Z WIZERUNKIEM PĘKNIĘTEGO KRYSTAŁU ZNAJDUJE SIĘ NA KARCIE HORDY, NIE MOŻE ON SKORZYSTAĆ ZE ZDOLNOŚCI ZWIĄZANEJ Z TYM ŻETONEM, NAWET JEŚLI JEST AKTYWNA (ODKRYTA). UNIKATOWE ŻETONY OBRAŻEŃ VEZ'NANA NIE MOGĄ BYĆ WYMIENIANE NA INNE ŻETONY, NAWET O TYM SAMYM KSZTAŁCIE!



BASIC ATTACK



ATAK PODSTAWOWY

PODSTAWOWY ATAK VEZ'NANA JEST ATAKIEM DYSTANSOWYM I MAGICZNYM. POZWALA UMIEŚCIĆ TRZY ŻETONY OBRAŻEŃ WIELKOŚCI 1x1. VEZ'NAN MA JEDNAK WYBÓR. ZAMIAST TEGO MOŻE POŚWIECIĆ 1 SERCE I ROZMIEŚCIĆ NA KARTACH 2 DOWOLNIE ZORIENTOWANE ŻETONY WIELKOŚCI 2x1 I 1 ŻETON 1x1.

MAGIC SHACKLES



MAGIC SHACKLES

UMIEŚĆ ŻETON OBRAŻEŃ MAGIC SHACKLES WIELKOŚCI 2x2 NA KARCIE HORDY BĘDĄCEJ W ZASIĘGU ATAKU. W RUNDZIE, W KTÓREJ ŻETON TEN ZOSTAŁ UMIESZCZONY NA KARCIE HORDY, HORDA TA NIE AKTYWUJE SIĘ W FAZIE 4: RUCH HORD. ATAK TEN POWODUJE OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE (IGNORUJĄC OBRONĘ MAGICZNĄ I FIZYCZNĄ).

DARK PACT



DARK PACT

TEN ATAK POZWALA VEZ'NANOWI NA UMIESZCZENIE ŻETONU OBRAŻEŃ DARK PACT WIELKOŚCI 2x2 ORAZ DODATKOWO ŻETONU 1x1 NA KARCIE HORDY BĘDĄCEJ W ZASIĘGU ATAKU. ATAK TEN POWODUJE OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE (IGNORUJĄC OBRONĘ MAGICZNĄ I FIZYCZNĄ). TA ZDOLNOŚĆ NIE WYCZERPUJE SIĘ PO WYKORZYSTANIU.

ARCANE NOVA



ARCANE NOVA

GDY VEZ'NAN KORZYSTA Z TEJ ZDOLNOŚCI, UMIEŚĆ ŻETON OBRAŻEŃ ARCANNE NOVA WIELKOŚCI 2x2 NA WYBRANEJ KARCIE HORDY BĘDĄCEJ W ZASIĘGU ATAKU. UMIEŚĆ PO JEDNYM ŻETONIE 1x1 NA KAŻDEJ HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ Z GŁÓWNYM CELEM. ATAK TEN POWODUJE OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE (IGNORUJĄC OBRONĘ MAGICZNĄ I FIZYCZNĄ).

SOUL BURN



SOUL BURN

GDY VEZ'NAN KORZYSTA Z TEJ ZDOLNOŚCI, WYBIERZ DOWOLNĄ ZDOLNOŚĆ WROGA (NP. SZYBKOŚĆ). UMIEŚĆ DO 5 ŻETONÓW OBRAŻEŃ SOUL BURN WIELKOŚCI 1x1 NA DOWOLNYCH KARTACH WROGÓW NA PLANSZY Z TĄ ZDOLNOŚCIĄ (PO 1 ŻETONIE NA KARTĘ). JEST TO ATAK PRECYZYJNY I POWODUJE OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE (IGNORUJĄC OBRONĘ MAGICZNĄ I FIZYCZNĄ).

REGUŁY SPECJALNE



NINIEJSZY DODATEK WPROWADZA TRZY NOWE ELEMENTY: ZNACZNIKI OGIA, HORDY OGIA PIEKIELNEGO ORAZ KARTĘ HORDY CERBERA.

ZNACZNIKI OGIA NALEŻY UMIESZCZAĆ TYLKO NA MIEJSCACH BUDOWY, NIE NA POLACH ŚCIEŻKI. NA JEDNYM MIEJSCU NIGDY NIE MOŻE ZNAJDOWAĆ SIĘ WIĘCEJ NIŻ 1 ZNACZNIK OGIA.

W GRZE WYSTĘPUJE TYLKO 5 TAKICH ZNACZNIKÓW. JEŚLI W DANEJ CHWILI MACIE UMIEŚCIĆ NA PLANSZY WIĘCEJ ZNACZNIKÓW, NIŻ ZNAJDUJE SIĘ W PULI, ZDECYDUJecie GDZIE POŁOŻYCIE DOSTĘPNE ZNACZNIKI. JEŚLI W PULI NIE MA ZNACZNIKÓW OGIA, NIE MOŻNA ICH ROZMIESZCZAĆ.

GDY ZNACZNIK OGIA ZOSTANIE UMIESZCZONY NA MIEJSCU BUDOWY, ZNISZCZCIE WSZYSTKIE WIEŻE ZNAJDUJĄCE SIĘ NA TYM MIEJSCU I ZWRÓĆCIE JE DO PULI. JEŚLI NA MIEJSCU BUDOWY, NA KTÓRYM UMIESZCZANY JEST ZNACZNIK OGIA, ZNAJDUJE SIĘ BOHATER, TRACI ON 1 SERCE I JEST ZMUSZONY DO WYCOFANIA SIĘ (MUSI PRZENIEŚĆ SIĘ NA SĄSIEDNIE POLE BEZ HORDY, BOSSA, ZNACZNIKA OGIA LUB WIEŻY).

BOHATEROWIE MOGĄ PRZECHODZIĆ PRZEZ MIEJSCE BUDOWY ZE ZNACZNIKIEM OGIA, ALE NIE MOGĄ SIĘ NA NIM ZATRZYMYWAĆ. NA MIEJSCU BUDOWY ZE ZNACZNIKIEM OGIA NIE MOŻNA STAWIAĆ WIEŻ.

ZA KAŻDYM RAZEM, GDY ZNISZCZONA ZOSTAJE KARTA ŻYCIA BOSSA, ODŁOŻCIE WSZYSTKIE ZNACZNIKI OGIA Z MIEJSC BUDOWY DO PULI.

WAŻNE: JEŚLI ZNACZNIK OGIA ZOSTAŁ UMIESZCZONY W TAKI SPOSÓB, ŻE KTÓRYŚ Z GRACZY JAKO JEDYNY POSIADA CO NAJMNIEJ 2 MIEJSCA BUDOWY ZE ZNACZNIKAMI OGIA, TO GRACZ Z NAJMNIEJSZĄ ICH LICZBĄ MOŻE ZDECYDOWAĆ O PRZEKAZANIU TEMU GRACZOWI JEDNEGO ZE SWOICH PLACÓW BUDOWY BEZ ZNACZNIKA OGIA. W TYM CELU NALEŻY ZMIENIĆ KOLOR PLACU BUDOWY NA KOLOR GRACZA, KTÓREMU ZOSTAJE ON PRZEKAZANY.



DEMONY, NOSZĄCE W SOBIE OGIEŃ PIEKIELNY, WYBUCHAJĄ, ZAMIAENIAJĄC SIĘ W POPIÓŁ, GDY ZOSTANĄ POKONANE. SYMBOL OGIA PIEKIELNEGO NIE MOŻE BYĆ ZAKRYWANY PRZEZ BOHATERÓW, ŻOŁNIERZY ANI ŻETONY OBRAŻEŃ. RÓWNOCZEŚNIE NIE MUSI BYĆ ZAKRYTY, ABY ZNISZCZYĆ HORDĘ.

GDY KARTA HORDY Z DOWOLNĄ LICZBĄ SYMBOLI OGIA PIEKIELNEGO ZOSTAJE ZNISZCZONA, WSZYSCY BOHATEROWIE I ŻOŁNIERZE ZNAJDUJĄCY NA POLACH SĄSIADUJĄCYCH Z TĄ KARTĄ OTRZYMUJĄ 1 OBRAŻENIE.

PONIEWAŻ EFEKT TEN POWODUJE OBRAŻENIA W FAZIE 3, WAŻNA JEST KOLEJNOŚĆ, W JAKIEJ HORDY SĄ NISZCZONE. TO WY DECYDUJECIE O KOLEJNOŚCI NISZCZENIA HORD. GDY HORDY Z SYMBOLAMI OGIA PIEKIELNEGO BIORĄ UDZIAŁ W ROZGRYWCIE, PODEJMUJCIE TE DECYZJE NAD WYRAZ ROZWAŻNIE!





CERBER TO SPECJALNA KARTA HORDY, KTÓRA WCHODZI DO GRY WSKUTEK KILKU RÓŻNYCH REGUŁ SPECJALNYCH. JEŚLI SCENARIUSZ ZAWIERA CERBERA, I O ILE NIE ROZPOCZYNA ON GRY NA PLANSZY, POŁÓŻCIE JEGO KARTĘ HORDY W POBLIŻU PLANSZY. MOŻE ONA ZOSTAĆ WPROWADZONA DO GRY DZIĘKI EFEKTOM BOSSA LUB PRZEZ EFEKT KARTY HORDY Z FALI C.

KARTA TA ZAWIERA OLBRZYMIEGO CERBERA O WIELKOŚCI 3x3 Z CECHAMI: CELNE OKO, SZYBKOŚĆ, NIETYKALNOŚĆ I OGIEŃ PIEKIELNY. CECHY CELNEGO OKA ORAZ SZYBKOŚCI DZIAŁAJĄ DOKŁADNIE TAK, JAK OPISANO WCZEŚNIEJ W INSTRUKCJI. MOŻECIE ZNEUTRALIZOWAĆ TE CECHY POPRZECZ ICH ZAKRYCIE. CECHA NIETYKALNOŚĆ OBEJMUJE CAŁY OBSZAR 3x3 I DZIAŁA ZGODNIE ZE STANDARDOWYMI ZASADAMI TEJ CECHY.

ZASADY DOTYCZĄCE BOSSÓW

W TYM DODATKU NIE WYSTĘPUJĄ PORTALE. W ZAMIAN W SCENARIUSZACH 1, 2 I 3 CZEKA WAS KONFRONTACJA Z BOSSAMI. PONIŻEJ ZEBRANO REGUŁY ICH DOTYCZĄCE. W KAŻDYM SCENARIUSZU ZNAJDZIECIE INFORMACJE DOTYCZĄCE EWENTUALNYCH MODYFIKACJI TYCH REGUŁ. SCENARIUSZ 4 „VEZ'NAN'S QUEST” WRAZ Z JEGO SPECJALNYMI REGUŁAMI ORAZ WARUNKAMI ZWYCIĘSTWA ZOSTAŁ OPISANY NA STR. 21.

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 BOSEM.

WALKA Z BOSEM

POKONANIE BOSSA NIE JEST ŁATWE.

- ANI BOHATEROWIE, ANI ZAKŁĘCIA 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. PODOBNIĘ RZECZ SIĘ MA Z ZAKŁĘCIAMI.
- 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 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. SĄ ONE ROZSTRZYGANE TAK, JAK GDYBY BYŁY KARTĄ AKCJI. PO ROZEGRANIU WSZYSTKICH EFEKTÓW ODŁOŻCIE 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 ZNACZNIK OGNIĄ NA KAŻDYM MIEJSCU BUDOWY, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU.



WSZYSTYCH BOHATEROWIE SĄSIADUJĄCY Z BOSSEM TRACĄ 1 SERCE.



WSZYSTYCH ŻOŁNIERZE SĄSIADUJĄCY Z BOSSEM ZOSTAJĄ USUNIĘCI Z GRY.



ZNISZCZCIE WIEŻĘ O NAJWYŻSZYM POZIOMIE SPOŚRÓD TYCH SĄSIADUJĄCYCH Z MOLOCHEM. ZNISZCZONE WIEŻE SĄ ZWRACANE DO PULI.



„WIDZĘ, ŚMIERTELNICY, ŻE NICZEGO SIĘ NIE NAUCZYLIŚCIE!“. USŁYSZELIŚCIE NAGLE ZA SOBĄ NISKI, GARDŁOWY GŁOS, OD KTÓREGO WŁOSY ZJEŻYŁY SIĘ WAM NA KARKU. W JEDNEJ CHWILI POWIETRZE WYPEŁNIŁA WOŃ KRWI I METALU. ODWRACACIE SIĘ CZYM PRĘDZej I WIDZICIE WYŁANIAJĄCĄ SIĘ Z CIENIA OPANCERZONĄ SYLWETKĘ LORDA BLACKBURNA. „CZEKAM NA MOŁOCHA, ABY RAZEM Z NIM POWRÓCIĆ DO DOMU PO DŁUGIM DNIE SZTURMOWANIA KRÓLESTWA. MOŻE POWINIENEM DAĆ MU WAS W PREZENCIE POWITALNYM? JAK MYŚLICIE?“, JEGO ZŁOWROGI CHICHOT ZADUDNIŁ POD ROGATYM HEŁMEM. „PRZYWITAJCIE SIĘ Z MOIM TOPOREM!“.

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ WYBRAĆ SVOJE ZDOLNOŚCI SPOŚRÓD TYCH Z SYMBOLEM  /  NA REWERSIE.

ZAKŁĘCIA

MOŻECIE KORZYSTAĆ Z ZAKŁĘC Z MAKSYMALNIE DWOMA SYMBOLAMI MOCY  /  .

WIEŻE

UŻYJCIE WIEŻ POZIOMÓW: 1, 2, 3, 4A I 4B.

HORDY

FALA 0

1x ZIELONA

FALA 1

4x ZIELONE

FALA 4

2x ŻÓŁTE

2x CZERWONE

2x CZERWONE

FALA 5

4x ŻÓŁTE

2x CZERWONE

FALA M

1x ZIELONA

2x ŻÓŁTE

BĘDZIECIE TAKŻE POTRZEBOWALI ZNACZNIKÓW OGNIĄ, KARTY HORDY CERBERA, TALII DUCHÓW (Z GRY PODSTAWOWEJ), FIGURKI LORDA BLACKBURNA (Z GRY PODSTAWOWEJ) ORAZ TALII KART ŻYCIA OGNISTEGO LORDA BLACKBURNA. NIE BĘDZIECIE POTRZEBOWALI TALII KART ŻYCIA ANI TALII KART AKCJI LORDA BLACKBURNA Z GRY PODSTAWOWEJ. KARTA HORDY CERBERA NIE JEST CZĘŚCIĄ STOSU PRZYWOŁANIA; ZOSTANIE PRZYWOŁANA EFEKTAMI LORDA BLACKBURNA.

PŁYTKI ŚCIEŻKI



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 LORDA BLACKBURNA

LORD DYSPONUJE 4 NOWYMI 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 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

ZWYCIĘŻYCIE NA KONIEC RUNDY, W KTÓREJ ZOSTANIE ZNISZCZONA
OSTATNIA KARTA ŻYCIA LORDA BLACKBURNA.



UWAGA: DRUGI Z EFEKTÓW LORDA PRZYWOŁUJE NA PLANSZĘ KARTĘ HORDY CERBERA: NA POLE BEZPOŚREDNIO ZA LORDEM. JEŚLI W TYM MOMENCIE POLE TO JEST ZAJĘTE PRZEZ INNĄ HORDĘ, CERBER ZOSTAJE PRZYWOŁANY NA NAJBLIŻSZE PUSTE POLE ZA LORDEM. JEŚLI ZA LORDEM NIE MA ŻADNYCH PUSTYCH PÓŁ, CERBER VOŁANY. W TEJ RUNDZIE LORD BLACKBURN NIE AWET JEŚLI CERBER NIE ZOSTANIE PRZYWOŁANY.

NIE ZOSTAJE PRZYWOŁANY. W TEJ RUNDZIE LORD BLACKBURN NIE WYKONA RUCHU. NAWET JEŚLI CERBER NIE ZOSTANIE PRZYWOŁANY.

PRZYGOTOWANIE MAPY



1 GRACZ:

8x

3x **SOLAR**

2x  **Double XP**

10



2 GRACZY:

5x

3x

2x



3 GRACZY:

1x

2x

1x



4 GRACZY:

3x

3x

1x

„LEPIEJ STĄD WIEJMY!”, KRZYCZY VEZ’NAN, GDY DOSTRZEGA JARZĄCE SIĘ W CIEMNOŚCI ŚLEPIA NADCIĄGAJĄCYCH HORD. Z ODDALI NARASTA WŚCIEKŁY TUPOT KOPYT, A ŁOPOCZĄCE SKRZYDŁA DEMONÓW PRZYNOSZĄ SMRÓD SIARKI, GDY BESTIE Z WIDŁAMI W SWYCH OHYDNYCH SZPONACH WZNOSZĄ SIĘ DO LOTU. „WYGLĄDA NA TO, ŻE MOLOCH WRÓCIŁ... I PRZYPROWADZIŁ PRZEMIAĆCIELA!”.

NAGLE ZIEMIA POD WASZYMI STOPAMI ROZSTĘPLA SIĘ I ZE SZCZELIN WYLEWA SIĘ OGNISTA LAWNA. Z CZELUŚCI PIEKIELNYCH WYŁANIAJĄ SIĘ WPIERW OLBRZYMIĘ ROGI MOLOCHA, A NASTĘPNIE JEGO PLUGAWE OBLICZE. DEMON RYCZY DO WAS GARDŁOWYM GŁOSEM: „CO SIĘ STAŁO Z BLACKBURNEM, TYM NIEKOMPETENTNYM GŁUPKIEM? UIRWĘ CI GŁOWĘ, VEZ’NAN, A POTEM ZROBIĘ TO SAMO Z TWOIMI MALLICZKIMI POPLECZNIKAMI!” – WRZESZCZY POŚRÓD PŁOMIENI, WIODĄC PAZUREM PO WASZYCH SZEREGACH. „MOJA GŁOWA PODOBA MI SIĘ DOKŁADNIE TAM, GDZIE JEST”, ODPAROWUJE VEZ’NAN I KRZYCZY DO WAS „SZYKNUJCIE SIĘ DO WALKI!”.

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ WYBRAĆ SVOJE ZDOLNOŚCI SPOŚRÓD TYCH Z SYMBOLEM  /  NA REWERSIE.

ZAKŁĘCIA

MOŻECIE KORZYSTAĆ Z ZAKŁĘĆ Z MAKSYMALNIE DWOMA SYMBOLAMI MOCY  /  .

WIEŻE

UŻYJCIE WIEŻ POZIOMÓW: 1, 2, 3, 4A I 4B.

HORDY

FALA 1	FALA 2	FALA M
4x ZIELONE	2x ZIELONE	2x ZIELONE
4x ŻÓŁTE	2x ŻÓŁTE	2x ŻÓŁTE
4x CZERWONE	2x CZERWONE	2x CZERWONE

BĘDZIECIE TAKŻE POTRZEBOWALI ZNACZNIKÓW OGNI, FIGURKI MOLOCHA ORAZ JEGO TALII KART ŻYCIA. NIE BĘDZIECIE POTRZEBOWAĆ TALII KART AKCJI MOLOCHA.

PŁYTKI ŚCIEŻKI



STOSY PRZYWOŁANIA

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



REGUŁY SPECJALNE

ZASADY DOTYCZĄCE BOSSA

MOLOCH NIE UŻYWA W TYM SCENARIUSZU SWOJEJ TALII KART AKCJI.

TALIA KART ŻYCIA MOLOCHA

MOLOCH DYSPONUJE 4 KARTAMI ŻYCIA. AWERS KART PRZEDSTAWIA JEGO WIZERUNEK NA TLE SIATKI PÓL ORAZ LICZBĘ W LEWYM DOLNYM ROGU, REWERS ZAWIERA TEKST I RÓŻNE SYMBOLE. ABY PRZYGOTOWAĆ TALIE ŻYCIA, WSZYSTKIE KARTY POWINNY UKAZYWAĆ WIZERUNEK MOLOCHA, A NASTĘPNIE NALEŻY JE UŁOŻYĆ W PORZĄDKU NUMERYCZNYM, POCZĄWSZY OD KARTY Z NUMEREM 1 NA WIERZCHU AŻ DO KARTY Z NUMEREM 4 NA SPODZIE.

UWAGA: NA KAŻDEJ KARCIE ŻYCIA MOLOCHA ZNAJDUJĄ SIĘ POLA, KTÓRE MOGĄ BYĆ ATAKOWANE JEDYNNIE PRZEZ ŻOŁNIERZY.



ZWYCIĘSTWO

ZWYCIĘŻYCIE NA KONIEC RUNDY, W KTÓREJ ZOSTANIE ZNISZCZONA OSTATNIA KARTA ŻYCIA MOLOCHA.



PRZYGOTOWANIE MAPY



- W TYM SCENARIUSZU MOLOCH NIE UŻYWA TALII KART AKCJI. GDY NASTĘPUJE MOMENT JEGO AKTYWACJI, PRZESUŃCIE GO O 1 POLE DO PRZODU



1 GRACZ:

7x

3x

2x



2 GRACZY:

5x

3x

2x



3 GRACZY:

1x

2x

1x



4 GRACZY:

3x

3x

1x

PRZED TOBĄ ROZPOŚCIERA SIĘ DROGA DO OCALENIA, DROGA WYJŚCIA Z PANDEMONIUM. JESZCZE CHWILA I POWRÓCISZ DO KRÓLESTWA. NAGLE SŁYSZYSZ TEN DOBRZE ZNAJOMY CHARCZĄCY GŁOS.

„WYJEŹDZASZ? TAK SZYBKO?” – PYTA CIERPKO MOLOCH. „MASZ COŚ, CO NALEŻY DO MNIE, I CHCĘ TO ODZYSKAĆ!”. PRZYKŁADA PALCE DO UST I WYDAJE Z SIEBIE PRZECIĄGŁY GWIZD. „CHODŹ DO MNIE, MAŁY!” – WOŁA, LIDERZAJĄC SIĘ W LIDO. NISKI POMRLUK WYPEŁNIA PRZESTRZEŃ I MASYWNY, TRÓJGŁOWY PIES-DEMON, CERBER, POJAWIA SIĘ ZNIKĄD I STAJE KARNIE PRZY NODZE MOLOCHA. JEGO WARY ODCHYLAJĄ SIĘ MIAROWO, GDY WARCZĄC, ODSTANIA KŁY PRZYPOMINAJĄCE SZTYLETY. JEGO KWAŚNA ŚLINA ŚCIEKA NA ZIEMIĘ, WYPALAJĄC W NIEJ CUCHNĄCĄ DZIURĘ. NA DEMONICZNEJ TWARZY MOLOCHA POJAWIA SIĘ NIEŚMIAŁY UŚMIECH. OD NIECHCENIA RZUCA BESTII SMAKOŁYK WIELKOŚCI DYNI I WYDAJE JEDNO KRÓTKIE POLECENIE: „BIERZ ICH!”.

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ WYBRAĆ SVOJE ZDOLNOŚCI SPOŚRÓD TYCH Z SYMBOLEM  /  NA REWERSIE.

ZAKŁĘCIA

MOŻECIE KORZYSTAĆ Z ZAKŁĘC Z MAKSYMALNIE DWOMA SYMBOLAMI MOCY  /  .

WIEŻE

UŻYJCIE WIEŻ POZIOMÓW: 1, 2, 3, 4A I 4B.

HORDY

FALA 1	FALA 2	FALA 3	FALA M	FALA C
2x ZIELONE	2x ZIELONE	2x ZIELONE	2x ZIELONE	
3x ŻÓŁTE	2x ŻÓŁTE	2x ŻÓŁTE	2x ŻÓŁTE	2x C
2x CZERWONE	2x CZERWONE	1x CZERWONA	2x CZERWONE	

BĘDZIECIE TAKŻE POTRZEBOWALI ZNACZNIKÓW OGNI, FIGURKI MOLOCHA, JEGO TALII KART ŻYCIA I TALII KART AKCJI ORAZ KARTY HORDY CERBERA.

PŁYTKI ŚCIEŻKI



STOSY PRZYWOŁANIA

UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU, UŻYWAJĄC WYMENIONYCH WCZEŚNIEJ KART HORD:



REGUŁY SPECJALNE

TALIA KART ŻYCIA MOLOCHA

MOLOCH DYSPONUJE 4 KARTAMI ŻYCIA. AWERS KART 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 MOLOCHA, A NASTĘPNIE NALEŻY JE UŁOŻYĆ W PORZĄDKU NUMERYCZNYM, POCZĄWSZY OD KARTY Z NUMEREM 1 NA WIERZCHU AŻ DO KARTY Z NUMEREM 4 NA SPODZIE.

UWAGA: NA KAŻDEJ KARCIE ŻYCIA MOLOCHA ZNAJDUJĄ SIĘ POLA, KTÓRE MOGĄ BYĆ ATAKOWANE JEDYNNIE PRZEZ ŻOŁNIERZY.



TALIA KART AKCJI MOLOCHA

POTASUJCIE 6 KART AKCJI MOLOCHA I POŁOŻCIE W ZAKRYTYM STOSIE OBOK JEGO TALII KART ŻYCIA.

PRZYWOŁANIE CERBERA

W STOSACH PRZYWOŁANIA ZNAJDUJĄ SIĘ 2 KARTY HORD Z FALI C. GDY ZOSTANIE ODKRYTA KARTA „C” Z SYMBOLEM , NA PLANSZY POJAWIA SIĘ CERBER (UMIEŚĆCIE CERBERA NA ODPOWIEDNIM POLU). GDY ZOSTANIE ODKRYTA KARTA „C” BEZ SYMBOLU, USUŃCIE JĄ Z GRY – RÓWNOCZEŚNIE W TEJ RUNDZIE NIE ZOSTANIE JUŻ PRZYWOŁANA ŻADNA HORDA Z TEGO STOSU.

ZWYCIĘSTWO

ZWYCIĘŻYCIE NA KONIEC RUNDY, W KTÓREJ ZOSTANIE ZNISZCZONA OSTATNIA KARTA ŻYCIA MOLOCHA.

PRZYGOTOWANIE MAPY



2



A6



3

88



1x1



1



A7



100



PŁYTKA MAPY
UŻYWANA TYLKO
W ROZGRYWKACH
1-3-14-
OSOBOWYCH

1x1

A3



A7

- NA POČZĄTKU GRY POŁOŻCIE KARTĘ HORDY CERBERA NIEDALEKO OBSZARU GRY. BĘDZIECIE JEJ POTRZEBOWALI, GDY CERBER ZOSTANIE PRZYWOŁANY.



1 GRACZ:

6x 

3x  **3x**

2x 

18



2 GRACZY:

5x

3x

2x



3 GRACZY:

1x

2x

1x



4 GRACZY:

3x

3x

1x

4

VEZ'NAN'S QUEST

NARESZCIE! WYDOSTAŁEŚ SIĘ Z PANDEMONIUM I NA DODATEK OBOK CIEBIE KROCZY TWÓJ NOWY SOJUSZNIK - VEZ'NAN. „JESTEM WOLNY! JUŻ NIE DOPADNĄ MNIE SZPONY TEGO ROGATEGO GELUPCA. WOLNOŚĆ!”, KRZYCZY ROZENTUZJAZMOWANY ARCYMAG, A JEGO OCZY PŁONĄ NIESAMOWITYM OGNIEM. NAGLE JEDNAK JEGO GŁOS SIĘ ZAŁAMUJE I MAG PADA W ROZPACZY NA KOLANA. „O MÓJ BOŻE, CO ZA PORAŻKA”, PŁACZE. „MOJA DUSZA! GDZIE JEST MOJA DUSZA?!”, PATRZY BEZRADNIE NA SWOJE ROZNIARTE DŁONIE. „MOLOCH ZABRAŁ MOJĄ DUSZĘ I UKRYŁ WŚRÓD PIEKIELNYCH PŁOMIENI, SKAZUJĄC MNIE NA WIECZNĄ MĘKĘ W TEJ PRZEKLĘTEJ JAMIE. CHYBA ŻE MOŻEMY JĄ ODZYSKAĆ?“, PODNIÓSŁ Z NADZIEJĄ WZROK. „MUSIMY WRÓCIĆ! MOGĘ ZGINĄĆ W WALCE, ALE JEŚLI NIE SPRÓBUJĘ, TO ZGINĘ NA WIEKI...”.

BOHATEROWIE

BOHATEROWIE MOGĄ WYBRAĆ SWOJE ZDOLNOŚCI SPOŚRÓD TYCH Z SYMBELEM  /  NA REWERSIE. NIE MOŻNA UŻYWAĆ VEZ'NANA.

ZAKŁĘCIA

MOŻECIE KORZYSTAĆ Z ZAKŁĘC Z MAKSYMALNIE DWOMA SYMBOLAMI MOCY  /  .

WIEŻE

UŻYJCIE WIEŻ POZIOMÓW: 1, 2, 3, 4A I 4B.

HORDY

FALA 1	FALA 2	FALA 3	FALA 4	FALA M
2x ZIELONE		2x ZIELONE	2x ZIELONE	1x ZIELONE
2x ŻÓŁTE	2x ŻÓŁTE	1x ŻÓŁTA	2x ŻÓŁTE	2x ŻÓŁTE
1x CZERWONA	1x CZERWONA	1x CZERWONA	1x CZERWONA	1x CZERWONA

BĘDZIECIE TAKŻE POTRZEBOWALI ZNACZNIKÓW OGNIĄ I KARTY HORDY CERBERA. NIE POTRZEBUJECIE NATOMIAST PŁYTKI BRAMY.



PŁYTKI ŚCIEŻKI



STOSY PRZYWOŁANIA

UTWÓRZCIE STOSY PRZYWOŁANIA, TAK JAK POKAZANO NA RYSUNKU, UŻYWAJĄC WYMIENIONYCH WCZEŚNIEJ KART HORD:



REGUŁY SPECJALNE

OCHRONA VEZ'NANA

W TYM SCENARIUSZU VEZ'NAN NIE JEST TRAKTOWANY JAK BOHATER ANI NA POTRZEBY ZAKŁĘĆ, ANI NA POTRZEBY ZDOLNOŚCI INNYCH BOHATERÓW.

W TYM SCENARIUSZU NIE WYSTĘPUJE KRÓLESTWO ANI BRAMA. FIGURKĘ VEZ'NANA NALEŻY UMIEŚCIĆ PRZY ŚCIEŻCE, OBOK STOSU PRZYWOŁANIA. JEGO FIGURKA SPEŁNIA W TYM SCENARIUSZU FUNKCJĘ BRAMY.

ZNACZNIKI OGNI

ZNACZNIKI OGNI SĄ W TYM SCENARIUSZU UŻYWANE JEDYNNIE DO OZNACZANIA POSTĘPÓW VEZ'NANA W POSZUKANIU SWOJEJ DUSZY.

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

ZWYCIĘŻYCIE, JEŚLI VEZ'NAN ODNAJDZIE SWOJĄ DUSZĘ. STANIE SIĘ TAK, GDY UGASICIE 5 ZNACZNIKÓW OGNI. VEZ'NAN USUWA PO 1 ZNACZNIKU NA RUNDĘ (PATRZ NIŻEJ). GDY USUNIECIE OSTATNI ZNACZNIK OGNI, WYGRYWACIE, O ILE VEZ'NAN PRZETRWA DO KOŃCA TEJ RUNDY.

PRZEGRYWACIE, JEŚLI VEZ'NAN UTRACI WSZYSTKIE SWOJE SERCA.

PRZEBIEG RUNDY

TEN SCENARIUSZ WPROWADZA ZMIANY W KILKU PODSTAWOWYCH ZASADACH GRY. PONIŻEJ PRZEDSTAWIONO JE W KOLEJNOŚCI, W JAKIEJ WPŁYWAJĄ NA PRZEBIEG RUNDY:

FAZA 1:

FIGURKA VEZ'NANA ZAWSZE STOI OBOK KTÓREGOŚ STOSU PRZYWOŁANIA. ZE STOSU, PRZY KTÓRYM AKTUALNIE STOI VEZ'NAN, **NIE SĄ PRZYWOŁYWANE** ŻADNE HORDY.

PO PRZYWOŁANIU NOWYCH HORD NA PLANSZĘ USUNIĘCIE 1 ZNACZNIK OGNIĄ LEŻĄCY OBOK STOSU PRZYWOŁANIA, PRZY KTÓRYM STOI VEZ'NAN. JEŻELI PO USUNIĘCIU ZNACZNIKA OGNIĄ PRZY TYM STOSIE NIE POZOSTAŁ JUŻ ŻADEN ZNACZNIK OGNIĄ, PRZESTAWCIE VEZ'NANA OBOK NASTĘPNEGO STOSU PRZYWOŁANIA W ROSNĄCYM PORZĄDKU NUMERYCZNYM. (PRZYKŁAD: JEŻELI PO USUNIĘCIU ZNACZNIKA OGNIĄ PRZY STOSIE PRZYWOŁANIA 1 NIE POZOSTAŁ JUŻ ŻADEN ZNACZNIK OGNIĄ, POSTAWCIE VEZ'NANA OBOK STOSU PRZYWOŁANIA 2).

PO PRZESTAWIENIU VEZ'NANA NIE ZMIENIAJCIE ORIENTACJI HORD. JEDNAK WSZYSTKIE NOWO POJAWIAJĄCE SIĘ HORDY BĘDĄ ZORIENTOWANE WZGLĘDEM NOWEJ POZYCJI VEZ'NANA. JEŚLI NIE MA JUŻ ŻADNYCH ZNACZNIKÓW OGNIĄ NA PLANSZY, WYGRYWACIE NA KONIEC TEJ RUNDY.

FAZA 4:

PODZAS AKTYWACJI HORD NALEŻY POSTĘPOWAĆ TAK, JAK GDYBY FIGURKA VEZ'NANA BYŁA BRAMĄ. TO OZNACZA, ŻE JAKO PIERWSZA AKTYWUJE SIĘ HORDA LEŻĄCA NAJBLIŻEJ FIGURKI, NASTĘPNIE KOLEJNA NAJBLIŻSZA I TAK DALEJ, AŻ WSZYSTKIE HORDY ZOSTANĄ AKTYWOWANE. GDY HORDY WYKONUJĄ RUCH, PORUSZAJĄ SIĘ W KIERUNKU VEZ'NANA.

UZNAJE SIĘ, ŻE HORDA DOPADŁA VEZ'NANA, JEŚLI OPUŚCIŁA ŚCIEŻKĘ PRZECZ POLE, PRZY KTÓREGO KRAWĘDZI STOI FIGURKA VEZ'NANA. GDY TAK SIĘ DZIEJE, VEZ'NAN TRACI SERCA ZGODNIE Z ZASADAMI UTRATY SERC PRZECZ KRÓLESTWO.

VEZ'NAN MOŻE BYĆ ATAKOWANY PRZECZ HORDY Z CECHĄ CELNEGO OKA, JEŚLI ZAKOŃCZĄ ONE SVOJĄ AKTYWACJĘ NA POLU, PRZY KTÓREGO KRAWĘDZI STOI VEZ'NAN. PAMIĘTAJCIE: PRZECZGRYWACIE, JEŚLI VEZ'NAN UTRACI WSZYSTKIE SVOJE SERCA!

PRZYGOTOWANIE MAPY



- UMIEŚĆCIE 2 ZNACZNIKI OGNIĄ OBOK STOSU PRZYWOŁANIA NR 1.
- UMIEŚĆCIE 2 ZNACZNIKI OGNIĄ OBOK STOSU PRZYWOŁANIA NR 2.
- UMIEŚĆCIE 1 ZNACZNIK OGNIĄ OBOK STOSU PRZYWOŁANIA NR 3.
- UMIEŚĆCIE KARTĘ HORDY CERBERA NA TACCE, TAK JAK POKAZANO POWYŻEJ.
- UMIEŚĆCIE FIGURKĘ VEZ'NANA OBOK STOSU PRZYWOŁANIA NR 1.



2 GRACZY:

5x



3x  **SPELL THIEF**



2x 



3 GRACZY:

1x 

2x 

1x 

4 GRACZY:

3x 

3x



1x 



MOLOCH W TRYBIE PORTAL STORM

W ROZDZIALE O TRYBIE „PORTAL STORM” (ZAPEWNIAJĄCYM REGRYWALNOŚĆ SCENARIUSZY) KOŃCZĄCYM KSIĘGĘ SCENARIUSZY W GRZE PODSTAWOWEJ ZNAJDZIECIE INFORMACJE O DWÓCH LOSOWO WYBRANYCH BOSSACH ORAZ LOSOWYCH STOSACH HORD. ZAWARTOŚĆ NINIEJSZEGO DODATKU MOŻNA ŁĄCZYĆ Z TRYBEM „PORTAL STORM”. DO TEGO CELU SŁUŻĄ: KARTA UDERZENIA „ERUPTION” ORAZ KARTA ŻYCIA MOLOCHA I JEGO KARTA POMOCY DLA TRYBU „PORTAL STORM”. PONIŻEJ ZNAJDZIECIE SZCZEGÓŁOWE ZASADY ICH UŻYCIA. TAKŻE KARTY HORD Z FALI M MOŻNA UŻYĆ W TYM TRYBIE, WTASOWUJĄC JE W GRUPY O ODPOWIEDNICH LITERACH.

KARTY FALI M

KARTY Z FALI M MOGĄ ZOSTAĆ WŁĄCZONE DO TRYBU „PORTAL STORM”. W TAKIM WYPADKU PODCZAS PRZYGOTOWANIA STOSÓW PRZYWOŁANIA NALEŻY DOŁOŻYĆ JE DO NASTĘPUJĄCYCH GRUP:

GRUPA A – ZIELONE Z FALI M

GRUPA C – CZERWONE Z FALI M

GRUPA D – ŻÓŁTE Z FALI M

MOLOCH

TEN DODATEK ZAWIERA KARTY ŻYCIA I POMOCY, JAKICH POTRZEBUJECIE, ABY WŁĄCZYĆ MOLOCHA DO SCENARIUSZY W TRYBIE „PORTAL STORM” Z GRY PODSTAWOWEJ.

GDY MOLOCH JEST AKTYWOWANY, ALE PRZED JEGO RUCHEM: JEŚLI W TEJ RUNDZIE NIE UMIESZCZONO NA JEGO KARCIE ŻYCIA ŻADNYCH ŻETONÓW OBRAŻEŃ, WYBIERZCIE JEDNO MIEJSCE BUDOWY SĄSIADUJĄCE Z MOLOCHEM I UMIEŚĆCIE NA NIM ZNACZNIK OGNIĄ.

ZNACZNIKI OGNIĄ W TRYBIE „PORTAL STORM” DZIAŁAJĄ TAK SAMO JAK W SCENARIUSZACH Z TEGO DODATKU: JEŚLI NA MIEJSCU BUDOWY, NA KTÓRYM UMIESZCZANY JEST ZNACZNIK, STOI WIEŻA, NALEŻY ODŁOŻYĆ JĄ DO PULI. PONADTO NA MIEJSCU BUDOWY ZE ZNACZNIKIEM OGNIĄ NIE MOŻNA STAWIAĆ NOWYCH WIEŻ.

GDY MOLOCH ZOSTANIE POKONANY, USUŃCIE WSZYSTKIE ZNACZNIKI OGNIĄ Z GRY.

KARTA UDERZENIA „ERUPTION”

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY Z PLANSZY ZOSTAJE USUNIĘTA JEDNA Z 3 KART KARCZOWNIKÓW (ODBLOKOWUJĄCA STOS PRZYWOŁANIA). W ODPOWIEDNIE MIEJSCE WSKAZANE PRZES KARTĘ KARCZOWNIKÓW WPROWADZONA ZOSTAJE ZIELONA HORDA Z FALI 6. GDY DOBIERZECIE KARTĘ „ERUPTION”, UMIEŚĆCIE KARTĘ HORDY CERBERA NA SPODZIE TEGO ODBLOKOWANEGO STOSU PRZYWOŁANIA. JEŚLI W STOSIE NIE MA ŻADNYCH KART, KARTA CERBERA BĘDZIE JEDYNĄ W TYM STOSIE. CERBER POJAWI SIĘ W PEWNEJ CHWILI NA PLANSZY WEDŁUG STANDARDOWYCH ZASAD.







SPRAWDŹCIE INNE DODATKI DO GRY
KINGDOM RUSH!
WIĘCEJ INFORMACJI ZNAJDZIECIE NA
LUCKYDUCKGAMES.COM



AUTORZY

PROJEKT GRY: **HELANA HOPE**
SEN-FOONG LIM
JESSEY WRIGHT

OPRACOWANIE: **FILIP MIŁUŃSKI**
TOMASZ NAPIERAŁA

NADZÓR NAD TESTAMI: **TOMASZ NAPIERAŁA**

PROJEKT GRAFICZNY **MATEUSZ KOMADA**
I ILUSTRACJE: **KATARZYNA KOSOBUCKA**

KIEROWNIK PRODUKCJI: **PRZEMEK DOŁĘGOWSKI**

PRODUCENT: **VINCENT VERGONJEANNE**

TŁUMACZENIE: **MONIKA ŻABICKA**

PRZYGOTOWANIE I KOREKTA **THE GAMING RULES! TEAM**
KSIĘGI SCENARIUSZY:

**GAMING
RULES!**