

SKYTEAR HORDE



Instrukcja

Skytear Horde to karciana gra bitewna o obronie zamku dla 1 do 3 graczy z dwoma trybami rozgrywki.



SOLO I KOOPERACJA

Jeden lub dwóch graczy walczy z Hordą kontrolowaną przez grę.



POJEDYNEK

Jeden gracz kontroluje Hordę, podczas gdy pozostali, walczą jako Sojusz.

Wprowadzenie

Nieznana i magiczna moc stara się przejąć władzę nad światem Skytear, kontrolując Hordy potworów, którym przewodzą przerażające żywiołaki, znane jako Obcy.

Legendarni bohaterowie ze wszystkich królestw odłożyli na bok konflikty i zawiazali Sojusz, tak aby raz na zawsze odeprzeć wspólne zagrożenie.

W swojej turze rozmieszczasz Sojuszników i Wieże na sześciu liniach pola bitwy, aby powstrzymać kolejne fale potworów przed zniszczeniem twojego zamku i splądrowaniem twych zasobów.

Sama obrona nie wystarczy, i aby wygrać niektórzy z twoich Sojuszników muszą kontratakować i burzyć bramy, które przywołują Hordę.

Gdy bramy zostaną zniszczone, na polu bitwy pojawi się olbrzymi żywiołak - Obcy, który stanie przed tobą gotowy do ostatecznej bitwy.

Zniszcz go, aby sięgnąć po zwycięstwo nad Hordą!

Spis Treści

Komponenty	3
Przygotowanie	4
Opis Gry	5
Kluczowe Pojęcia	6
Karty i Talie (charakterystyka)	7

FAZY

Faza Początkowa	8
Faza Hordy	8
Faza Sojuszu	9
Faza Zdrady	9
Faza Walki	10
Faza Plądrowania	10
Faza Końcowa	11

DODATEK

Tryb Kooperacyjny	11
Budowa Talii	11
Tryb Pojedynkowy	12
Skytear MOBA	13
Sytuacje Nietypowe	13
Glosariusz	14
Wyzwania	16

TWÓRCY GRY

Autorzy gry: Riccardo Neri and Giacomo Neri.

Opracowanie gry: Gabriele Costantino.

Fabula i kierownictwo artystyczne: Riccardo Parmeggiani.

Ilustracje na kartach: Marko Fedler, Gong Studio.

Ilustracje na pudełku: Marko Fedler.

Wydawca: PvP Geeks Srl T/A Skytear Games, Via Cesare Costa 19/D, 41123, Modena, Italy
Skytear© all Copyright PvP Geeks Srl 2022

Skytear i wszystkie powiązane loga, ilustracje, grafiki, nazwy, postacie i ich cechy są ® lub TM, i/lub © PvP Geeks Srl T/A Skytear Games.

Edycja Polska: Czacha Games.

Tłumaczenie i korekta: Jakub Ciesiółka.

Skytear© Czacha Games 2022r.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Komponenty

BUDOWA KART

8 KART ZAMKU



164 KARTY SOJUSZU



84 KARTY HORDY



21 KART BRAM



13 KART OBCYCH



4 KARTY SŁUGUSÓW



6 KART SZKIELETÓW



3 KARTY POMOCY GRACZA



2 ŻETONY LINII



Zamiast żetonów linii do gry może zostać użyta neoprenowa mata.



33 ŻETONY ZDROWIA I RAN



11 ŻETONÓW ATAKU I OSŁABIEŃ



7 ŻETONÓW PANCERZA I PRZEBICIA



3 ŻETONY MANY

Nie ma limitu żetonów w grze. Jeśli kiedykolwiek zabraknie żetonów, należy użyć zamiennych elementów.

SUGEROWANE ROZDZIELENIE KART

3 TALIE SOJUSZU



TALIA WSPÓLNA, SŁUGUSY, OBCY, KARTY SZKIELETÓW

3 TALIE HORDY

ZAMKI I BRAMY

Przygotowanie

1 ŻETONY LINII

Umieść 2 żetony linii na środku stołu w rzędzie obok siebie, tak aby liczby na nich były zgodne z rosnącą kolejnością. Pozostaw miejsce na rząd kart nad i pod żetonami torów dla Potworów Hordy i Sojuszników.

Każdy gracz umieszcza swój żeton many na żetonach linii obok cyfry zero. Umieść pozostałe żetony w zasięgu graczy.

Ważne: W przypadku korzystania z maty do gry należy rozmieścić talie oraz żetony zgodnie z opisem znajdującym się na macie.

2 BRAMA

Wybierz 3 Bramy z oznaczeniem tego samego trybu gry i poziomu trudności. Ikony z oznaczeniami znajdują się u dołu karty.



TRYB (GRACZE)

- SOLO (1)
- KOOPERACJA (2)
- POJEDYNEK (2-3)

POZIOM TRUDNOŚCI

- NORMALNY
- TRUDNY
- KOSZMARNY

Następnie ułóż zakryty stos uporządkowany według numerów etapów, z etapem pierwszym na wierzchu.

3 KARTY SŁUGUSÓW

Umieść cztery karty Sługusów w zasięgu ręki. Pozostaną one poza liniami w strefie zwanej **Linia Tylną**.

4 PRZYGOTOWANIE BRAMY

Postępuj zgodnie z instrukcjami **"Rozmieszczenie:"** zapisanymi na karcie Bramy dla etapu pierwszego. Zazwyczaj nakazuje ona umieszczenie 1 **+** na jednej lub kilku kartach Sługusów.

Ważne: Ikona **+** przedstawia żetony zdrowia, które zwiększają zdrowie Sługusów, w konsekwencji dzięki specjalnej zdolności karty Sługusów również zwiększają siłę ich ataków.

5 TALIA HORDY

Przetasuj wszystkie karty Hordy z zestawu *Wspólne* i innego wybranego zestawu (w pierwszej rozgrywce użyj zestawu *Renegatów*).

Właśnie stworzyłeś Talię Hordy, umieść ją w zasięgu ręki.

6 STOS KART OBCEGO

Przygotuj na boku karty wybranego Obcego (w pierwszej rozgrywce użyj *"Nosiciela Nienawiści"*). Umieść w zasięgu ręki odkrytą kartę Obcego etapu 1. Tworzy ona Stos Kart Obcego.

7 KARTA ZAMKU

Umieść w zasięgu ręki wybrany Zamek (w pierwszej grze użyj *"Rozwartej Paszczy"*).

8 TALIA SOJUSZU

Aby utworzyć swoją talię, każdy gracz tasuje wszystkie 40 kart Sojuszu w wybranym przez siebie kolorze. Następnie umieszcza swoją talię w zasięgu ręki (podczas pierwszej rozgrywki unikaj zielonej talii *"Taulot"*).

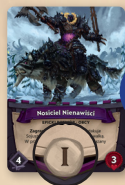
9 DOBÓR KART I ZASADA MULLIGAN

Każdy gracz dobiera 5 kart ze swojej talii Sojuszu. Gracze mogą odrzucić dowolną liczbę kart i dobrać z powrotem taką samą liczbę kart ze swojej talii. Następnie wtasowują do talii odrzucone karty.

Podczas pierwszej rozgrywki, sugerujemy aby odłożyć z powrotem do talii każdą kartę, która nie ma typu *"Sojusznik"* (typ karty opisany jest pod nazwą karty).

Teraz jesteś gotowy do rozpoczęcia gry!

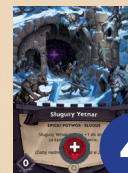
PRZYKŁAD ROZSTAWIENIA DLA GRY W TRYBIE SOLO



6



3



4



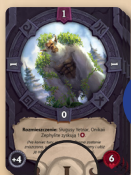
5

1

MIEJSCE NA POTWORY



8



2

MIEJSCE NA SOJUSZNIKÓW I WIEŻE



7



PRZYKŁAD ROZŁOŻENIA GRY W TRAKCIE JEJ TRWANIA (BEZ MATY)



ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

Gracze Sojuszu przegrywają, gdy ich Zamek zostanie zniszczony lub gdy w talii Sojuszu skończą się karty.

Gracze Sojuszu wygrywają na koniec tury, w której ostatni etap Obcego został zniszczony.

Ponieważ Obcy przywoływany jest dopiero po zniszczeniu pierwszej Bramy, aby wygrać należy zniszczyć co najmniej jedną Bramę.



PLAN GRY

Aby zniszczyć Bramę, twoi Sojusznicy będą zmuszeni ją zaatakować lub rzucić zaklęcia, zamiast zabijać Potwory.

Gdy pierwsza Brama zostanie zniszczona, Obcy zostanie przywołany na linie pola bitwy.

Po pokonaniu Obcego jego postać drugiego etapu powróci, aby się zemścić.

Pokonaj go ponownie i przetrwaj do końca tury,
a zapewnisz sobie zwycięstwo nad Hordą!

Aby wygrać upewnij się, że twój Zamek nie został zniszczony, a w twojej talii nie skończyły się karty.

Powodzenia!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się przez serię tur do momentu aż gracze wygrać lub przegrają.

Każda tura składa się z następujących faz:

1 Faza Początkowa

Zyskaj punkty many, aby móc zagrywać karty oraz przygotuj Sojuszników.

2 Faza Hordy

Przywołaj nową falę Potworów.

3 Faza Sojuszu

Zagrywaj karty Sojuszy i wykorzystuj ich zdolności.

4 Faza Zdrady

Następują nieprzewidywalne wzmocnienia Hordy.

5 Faza Walki

Sojusznicy i Potwory walczą oraz atakują Zamek lub Bramę.

6 Faza Plądrowania

Sługusy zmuszają Sojusz do odrzucania kart z talii.

7 Faza Końcowa

Sprawdź, czy Obcy został zniszczony, następnie rozpocznij nową turę.

Pamiętaj, aby mieć przy sobie karty pomocy gracza.

Ułatwiają one śledzenie Faz Gry w trakcie jej trwania.



Zanim szczegółowo wyjaśnimy poszczególne Fazy, na kolejnej stronie musimy wprowadzić kilka kluczowych pojęć.

Kluczowe Pojęcia

LINIE

Główna strefa gry składa się z 6 pól linii oznaczonych 2 żetonami linii pola bitwy. Na każdym z 6 pól linii może znajdować się:

- tylko jeden Potwór powyżej żetonów linii,
- tylko jeden Sojusznik lub Wieża poniżej żetonów linii.

Podczas Fazy Walki Potwory i Sojusznicy, jeśli znajdują się na tej samej linii pola bitwy, będą uderzać w siebie nawzajem. W przeciwnym wypadku Potwory bez przeciwnika w linii pola bitwy uderzą w Zamek, a Sojusznicy w Bramę.



SŁUGUSY

Cztery karty Sługusów to specjalny rodzaj Potworów, zagrażają one twoim zasobom, które są przedstawione jako Talia Sojuszu. Podczas Fazy Plądrowania, im Sługusy mają więcej żetonów zdrowia, tym więcej kart będziesz musiał odrzucić ze swojej talii (**Pamiętaj: wszyscy przegrywacie, gdy w talii zabraknie kart**).

Karty Sługusów pozostaną na Tylnej Linii poza liniami pola bitwy do czasu, aż nie zostaną przyciągnięte przez Sojusznika na pole linii bitwy w Fazy Sojuszu.



Kiedy Karta Sługusów zostaje zniszczona, natychmiast wraca na Tylną Linie, gdzie czeka na kolejną kartę Hordy, która umieści na niej następną +.

ZNACZENIE POJĘĆ KLUCZOWYCH

Wiele umiejętności wykorzystuje określenia i ikony, które zostały wyjaśnione w glosariuszu na stronie 14.

Najczęstsze słowa kluczowe to "Zagrana:"

i "Zniszczona:" - zdolności uruchamiane, gdy karta wchodzi do gry lub zostaje zniszczona.

Cztery często używane ikony + - + - przedstawiają żetony, które położone na karcie trwale modyfikują jej atak i zdrowie.



ZDROWIE I ZNISZCZENIE

Większość kart w prawym dolnym rogu posiada nadrukowany poziom zdrowia początkowego.

Za każdym razem, gdy karta otrzymuje obrażenia, musisz umieścić na niej tyle samo -, by zmniejszyć jej poziom zdrowia.

Kiedy zdrowie karty wyniesie 0 lub mniej, zostaje ona zniszczona. Wówczas odrzuć z niej wszystkie żetony, rozpatrz zdolność "Zniszczona:" i postępuj zgodnie z zasadami wskazanymi na kolejnej stronie instrukcji, gdzie przedstawiona jest charakterystyka kart.

DOBÓR KART

W przeciwieństwie do wielu innych gier karcianych, w Skytear Horde gracze nie dobierają automatycznie nowych kart co turę.

Głównym sposobem dobierania kart w trakcie gry jest niszczenie Potworów: **za każdym razem, gdy Potwór zostanie zniszczony, wybrany gracz może dobrać kartę (jest to opcjonalne).**

KARTY I TALIE

Poniżej znajduje się lista wszystkich typów kart i talii.

Nie musisz jej teraz czytać. Wystarczy, że w trakcie gry będziesz do niej zaglądał, korzystając również z glosariusza znajdującego się na stronie 14.

Teraz możesz zacząć czytać szczegółowe informacje o przebiegu każdej fazy, zaczynając od strony 8.



TALIA SOJUSZU

Każdy gracz Sojuszu posiada zakrytą talię 40 kart.

Każda talia połączona jest z odkrytym, nieuporządkowanym Stosem Kart Odrzuconych.

Jeśli w talii Sojuszu zabraknie kart, wszyscy gracze Sojuszu przegrywają!

Zasady budowy talii znajdują się na stronie 11.

Karty i Talie

CHARAKTERYSTYKA



SOJUSZNIK

Sojusznicy wchodzą do gry na pola linii i pozostają w grze, dopóki nie zostaną zniszczeni.

Jeśli na karcie Hordy użyto słowa "Sojusznik", oznacza to istotę należącą do Sojuszu, a nie Sojusznika tego Potwora. Kiedy Sojusznik zostaje zniszczony, odłóż go na Stos Kart Odrzuconych właściciela.



WIEŻA

Wieże wchodzą do gry na wskazane miejsce w linii, i pozostają w grze. Nie mogą walczyć i nie można ich przenosić na inne miejsca linii. Efekt "Zagrana" dodaje Wieży + są one wydawane w celu aktywacji zdolności. Kiedy na Wieży zabraknie +, odłóż ją na Stos Kart Odrzuconych właściciela.



DODATEK

Dodatki wchodzą do gry podpięte, czyli wsunięte pod spód innej karty, zazwyczaj Sojusznika lub Potwora. Gdy dołączona karta opuszcza grę, odłóż ją na Stos Kart Odrzuconych jej właściciela.



ZAMEK

W grze znajduje się zawsze jeden Zamek.

Gdy Zamek zostanie zniszczony, wszyscy gracze przegrywają!

Każdy Zamek ma co najmniej jedną zdolność, której można użyć raz na turę.



TALIA HORDY

Talia Hordy jest zakryta.

Jest powiązana z odkrytym, nieuporządkowanym Stosem Kart Odrzuconych.

Kiedy w Talii Hordy zabraknie kart, przetasuj Stos Kart Odrzuconych Hordy, aby utworzyć nową talię.



POTWÓR

Potwory wchodzą do gry na linię (zazwyczaj na wolne pole najbardziej po lewej stronie), i pozostają w grze dopóki nie zostaną zniszczone.

Kiedy Potwór zostanie zniszczony odłóż go na Stos Kart Odrzuconych Hordy, a wybrany przez ciebie gracz może dobrać kartę (opcjonalnie).



ZAKŁĘCIE

Kiedy zaklęcie zostanie zagrane, rozstrzygnij jego efekt "Zagrana:", w stopniu jaki jest możliwy, i umieść tę kartę na Stosie Kart Odrzuconych Hordy.



BRAMA

W grze zawsze jest jedna Brama. Kiedy Brama zostaje zniszczona, przechodzi w nieodwracalny stan rozpadu (dla przypomnienia możesz odwrócić tę kartę na drugą stronę). Zniszczona Brama zostaje zastąpiona w Fazie Końcowej następną kartą Bramy ustawioną w pozycji pionowej.



STOS KART OBCEGO

Stos Kart Obcego jest odkryty. Na początku znajduje się na nim tylko Obcy etapu 1. Karta Hordy trafia na jego wierzch, jeśli nie może zostać przywołana, ponieważ na wszystkich sześciu polach linii znajdują się już inne karty Hordy.

Bramy etapu 2 i 3 będą przywoływać karty z tego stosu.



OBCE

Obcy zaczyna na Stosie Kart Obcego i jest przywoływany przez Bramy 2 i 3 etapu.

Kiedy Obcy zostanie zniszczony, odrzuć jego kartę z gry i umieść Obcego kolejnego etapu (jeśli taki istnieje) na spodzie Stosu Kart Obcego. Zostanie on przywołany przez Bramę na koniec następnej Fazy Hordy.

Faza Początkowa

KROK 1 ZYSKAJ MANĘ

Mana to magiczny zasób Skytear wymagany do zagrywania kart Sojuszu. Każdy gracz zyskuje liczbę many równą wartości wskazanej na aktualnej Bramie (*patrz rysunek*).

Aby śledzić dostępną manę, przesun swój żeton many na odpowiednią liczbę widoczną na żetonach linii.



WARTOŚĆ MANY



KAŻDY GRACZ ZYSKUJE 3 PUNKTY MANY

Manę można gromadzić z tury na turę, jej liczba jest jednak ograniczona do 10 punktów.

Many nie można wymieniać pomiędzy graczami.

KROK 2 PRZYGOTUJ KARTY

Każdy z graczy przygotowuje swoje wyczerpane karty.

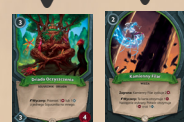
POJĘCIA KLUCZOWE GOTOWA I WYCZERPANA

Karty w grze mogą znajdować się w jednym z dwóch możliwych stanów: **gotowa** lub **wyczerpana**.

Karty wchodzą do gry w stanie gotowości i muszą stać się wyczerpane, aby użyć ich zdolności **"Wyczerp:"**.

Wyczerpane karty odsuwa się od żetonów linii, aby w ten sposób zaznaczyć ich stan wyczerpania.

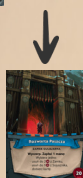
Wyczerpane karty walczą w normalny sposób, czyli tak jak karty gotowe, z tą różnicą, że nie można już aktywować ich zdolności stanem **"Wyczerp:"**.



WYCZERPANY
SOJUSZNIK I WIEŻA



PRZYGOTOWANI
SOJUSZNIICY



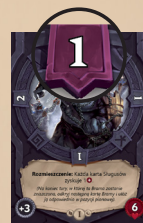
WYCZERPANY
ZAMEK

Faza Hordy

KROK 1 PRZYWOŁANIE KART HORDY

Przywołaj liczbę kart Hordy równą numerowi fali wskazanym w górnej części karty Bramy (w Fазie Końcowej Brama będzie się obracała, więc i numer fali będzie się zmieniał).

NUMER FALI



Aby przywołać kartę Hordy, umieść wierzchnią kartę z talii Hord odkrytą na najdalej wysuniętym na lewo wolnym miejscu.

Jeśli na wszystkich sześciu polach linii bitwy znajdują się już karty Hordy, zamiast ją przywoływać odłóż odkrytą na wierzch Stosu Kart Obcego.

KROK 2 ROZPATRZ NOWE KARTY HORDY

Zaczynając od lewej strony i kontynuując w prawo, powtórz poniższe kroki dla każdej nowo umieszczonej karty Hordy:

- 1 Jeden wybrany gracz Sojuszu zyskuje manę równą ewentualnemu wzmocnieniu many (jeśli wartość wzmocnienia many to 2 lub więcej, może zostać podzielona między graczami).

ZYSKUJESZ 2 MANY



ZYSKUJESZ 1 MANY



BRAK MANY



- 2 Rozpatrz każdą umiejętność **"Zagrana:"**. Pomiń wszystkie zdolności **"Zdrada:"**, nie są teraz rozpatrywane. Jeśli karta była zaklęciem, po rozpatrzeniu umieść ją na Stosie Kart Odrzuconych Hordy.

- 3 Rozstrzygnij kolejne karty Hordy, które zostały przywołane w tej turze.

KROK 3 UPORZĄDKUJ KARTY HORDY

Przesun wszystkie Potwory na polach linii w lewo, tak aby nie było między nimi wolnych miejsc (np. wykorzystane zaklęcie mogło pozostawić wolne pole w linii między Potworami).



Faza Sojuszu

Gracze Sojuszu mogą wykonać każdą z poniższych akcji dowolną liczbę razy i w dowolnej kolejności.

AKCJA ZAGRAJ KARTĘ SOJUSZU

Zapłać koszt karty w manie, aby zagrać tę kartę ze swojej ręki.

Na stronie 7 przeczytasz szczegóły na temat sposobu zagrywania poszczególnych typów kart.

KOSZT
MANY



AKCJA ZWIĄŻ WALKĄ SŁUGUSÓW

- Umieść nie związaną walką kartę Sługusów z 1 lub więcej **+** na najdalej wysuniętym na lewo pustym polu linii.
- Przesuń lub zagraj Sojusznika w tej samej linii. Jeśli ten Sojusznik opuści linię podczas Fazy Sojuszu, karta Sługusów natychmiast również opuści tę linię.



AKCJA PORUSZ LUB ODRZUĆ KARTY

Przesuń Sojusznika (**nie Wieżę**) z jednego pola linii na drugie wolne pole lub zamień się polami linii z innym Sojusznikiem w grze. Możesz także odrzucić dowolną kartę Sojuszu znajdującą się w grze.

AKCJA UŻYJ UMIEJĘTNOŚCI "WYCZERP:"

Na przygotowanej karcie użyj umiejętności **"Wyczerp:"** (zobacz słowa kluczowe **"Gotowa i Wyczerpana"** na stronie 8).

POJĘCIE KLUCZOWE DODATKOWY KOSZT

Niektóre zdolności wiążą się z dodatkowymi kosztami, są one wyróżnione pogrubioną czcionką.



PRZYKŁADY:

- Zamek **"Rozwarta Paszcza"**, karta która wymaga zapłacenia 1 many,
- Wieża **"Wstrząsacz Ziemi"**, karta która wymaga otrzymania przez Sojusznika 1 **-**, aby użyć jej zdolności.

Faza Zdrady

KROK 1 UJAWNIAJ KARTĘ ZDRADY

Dobierz wierzchnią kartę z talii Hordy i umieść ją odkrytą na wierzchu Stosu Kart Odrzuconych Hordy. Jest to karta zdrady dla tej tury.

Zignoruj każdą zdolność karty **"Zagrana:"**, sprawdź brzegi karty, czy jest tam jakikolwiek symbol **⚡** lub **⚔**.

Jeśli nie ma symboli, pomiń ten krok. W przeciwnym razie należy określić wzmocnionego Potwora.

Wzmocniony Potwór to ten, który jest najbardziej wysunięty na lewo, jeśli symbole znajdują się po lewej stronie, lub ten, który jest najbardziej wysunięty na prawo, jeśli symbole znajdują się po prawej stronie.



Następnie w zależności od symbolu, wykonaj poniższe czynności:

W PRZYPADKU 1 ⚡

Rozstrzygnij zdolność **"Zdrada:"** zapisaną na karcie zdrady (zignoruj każdą inną zdolność, np. **"Zagrana:"**).

W PRZYPADKU 2 ⚔

Do końca tury wzmocniony Potwór zyskuje premię do ataku równą liczbie symboli ataku na karcie zdrady.



Jako przypomnienie, możesz umieścić kartę zdrady nad wzmocnionym Potworem i odrzucić ją na koniec Fazy Walki.

KROK 2 "WYCZERP:" I ZAKŁĘCIA

Gracze Sojuszu mogą:

- Zagrać zaklęcia dzięki zdolności **"⚡Zagraj:"** (mana i dodatkowe koszty muszą zostać opłacone).
- Użyć zdolności **"⚡Wyczerp:"** na posiadanych, gotowych kartach.

Faza Walki

Wykonaj poniższe czynności dla każdej z linii od lewej do prawej (pamiętaj, aby w pełni rozwiązać dane pole linii przed przejściem do następnego):

KROK 1 WALKA HORDY

Rozstrzygnij zdolność "Walka:" Potwora na polu linii.

KROK 2 WALKA SOJUSZU

Rozstrzygnij zdolność "Walka:" Sojusznika lub Wieży na polu linii.

KROK 3 ATAK

Istoty w linii wykonują uderzenia.

Przeprowadź poniższą akcję w zależności od sytuacji:

PRZYPADEK 1 SAMOTNY POTWÓR

Jeżeli w linii znajduje się Potwór, któremu nie przeciwstawia się Sojusznik, zadaje on obrażenia Zamkowi równe swojemu atakowi (**Uwaga:** Wieża nie jest Sojusznikiem, a zatem Potwór w linii z Wieżą uderzy w Zamek).

PRZYPADEK 2 SAMOTNY SOJUSZNIK

Jeżeli w linii znajduje się tylko Sojusznik (gotowy lub wyczerpany), Sojusznik ten zadaje obrażenia Bramie równe swojemu atakowi.

PRZYPADEK 3 POTWÓR VS SOJUSZNIK

Jeżeli w linii znajduje się zarówno Potwór jak i Sojusznik (nawet jeśli są wyczerpani), zadają sobie nawzajem obrażenia równe swoim atakom.

SOJUSZNIK BEZ PRZECIWNIKA
ZADAJE OBRAŻENIA
BRAMIE



POTWÓR
I SOJUSZNIK
ZADAJĄ
OBRAŻENIA
SOBIE
NAWZAJEM

POTWÓR BEZ PRZECIWNIKA
ZADAJE
OBRAŻENIA
W ZAMEK

KROK 4 PRZEJŚCIE DO NASTĘPNEJ LINII

Powtórz te czynności dla następnego pola linii po prawej stronie, aż do rozwiązania wszystkich linii.

Faza Plądrowania

KROK 1 PLĄDROWANIE

Splądruj liczbę kart równą całkowitemu zdrowiu wszystkich kart Sługusów znajdujących się w **Tylnej Linii** (nie w liniach pola bitwy). Sługusy, które zostały związane walką w tej turze, nie będą plądrować.

Aby splądrować karty, każdy gracz Sojuszu umieszcza wierzchnie karty ze swojej talii Sojuszu na swoim Stosie Kart Odrzuconych.

Na przykład: w poniższym wypadku oboje gracze będą musieli odrzucić 5 górnych kart ze swoich talii.



KROK 2 WYCOFANIE SŁUGUSÓW

Wycofaj wszystkie pozostałe karty Sługusów znajdujące się na polach linii bitwy do Tylnej Linii.



STRATEGIA PILNUJ SŁUGUSÓW

Sługusy na początku mogą wydawać się tylko drobną przeszkodą, ale nie możesz ignorować ich zbyt długo, bo w przeciwnym razie ich siła urośnie i będą nie do zatrzymania.

Ważna uwaga: jeśli zwiążesz walką karty Sługusów podczas Fazy Sojuszu, nie będą one plądrować w tej turze.

Oznacza to, że możesz wykorzystać Sojuszników do zatrzymania Sługusów, które wymknęły się spod kontroli, lub nawet pokonać je, aby dostać przydatne karty.

Uważaj - Sługusy posiadają umiejętność **Tratowanie**, co oznacza, że każde dodatkowe obrażenia, które zadadzą poza tymi, które są potrzebne do zniszczenia walczącego z nimi Sojusznika, uszkodzą twój Zamek.

Faza Końcowa

Jeśli ostatni etap Obcego został zniszczony, gracze Sojuszu wygrywają grę!

W przeciwnym razie wykonaj poniższe kroki:

- 1 Jeśli Brama nie została zniszczona w tej turze, obróć ją o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W przeciwnym razie zastąp zniszczoną Bramę kartą Bramy następnego etapu. Umieść kolejną kartę Bramy w orientacji pionowej.



- 2 Gracze odrzucają karty do limitu 7 kart na ręce.
- 3 Rozpocznij kolejną turę od Fazy Początkowej.

JESTEŚ GOTOWY DO GRY!

W trakcie gry pamiętaj, aby mieć przy sobie karty pomocy gracza i korzystać z glosariusza, który jest na końcu instrukcji. Sprawdzisz tam znaczenie słów kluczowych znajdujących się na kartach.

Życzymy powodzenia i dobrej zabawy!

Tryb Kooperacji

Zasady, z którymi zapoznałeś się do tej pory obowiązują we wszystkich trybach gry.

Poniżej przedstawiono najważniejsze punkty, o których należy pamiętać w przypadku kooperacyjnych gier dwuosobowych:

- 1 Oboje gracze otrzymują manę wskazaną na karcie Bramy (należy pamiętać, że istnieją różne Bramy dla gier dwuosobowych).
- 2 Oboje gracze bronią tego samego Zamku, korzystając z tego samego 6-liniowego pola bitwy.
- 3 Plądrowanie dotyczy obu graczy jednocześnie: oboje odrzucają karty ze swojej talii.
- 4 Gdy Potwór zostanie zniszczony, tylko jeden wybrany gracz może dobrać kartę.
- 5 Tylko jeden gracz zyskuje manę dzięki jej wzmocnieniu z kart Hordy (ale można ją podzielić, jeśli jej wartość to 2 lub więcej).

Co najważniejsze, karty i zdolności różnych graczy mogą wchodzić ze sobą w interakcje... na tym właśnie polega zabawa!

Budowanie Talii

DOSTOSOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Po wyjęciu gry z pudełka można wybrać jeden z 3 poziomów trudności dla każdej liczby graczy, zmieniając tylko zestaw Bram.

Aby jeszcze bardziej dostosować grę do swoich preferencji można:

- 1 Usunąć Obcego pierwszego lub drugiego etapu, tak aby trzeba było pokonać o jednego Obcego mniej,
- 2 Usunąć epickie Potwory,
- 3 Dodać lub usunąć + z kart Sługusów podczas przygotowywania gry.

MNIEJSZE MOŻLIWOŚCI HORDY

Jeśli wolisz bardziej zrównoważone wyzwania ze strony Hordy, możesz podzielić karty Hordy na dwie talie w oparciu o symbol w lewym górnym rogu karty:

TALIA POZIOMU PIERWSZEGO



TALIA POZIOMU DRUGIEGO



W trakcie gry przywołujesz karty na przemian z tych dwóch talii, zaczynając od talii drugiego poziomu.

ŁĄCZENIE HORD

Jeśli chcesz uzyskać bardziej nieprzewidywalne kombinacje Potworów i zaklęć, możesz połączyć ze sobą dwa lub więcej zestawów Hordy.

Jeśli to zrobisz, podczas konfiguracji radzimy dodać 1 lub 2 + do kart Sługusów, ponieważ Sługusom będzie trudniej walczyć.

BUDOWANIE TALII SOJUSZY

Tworzenie własnych talii Sojuszy może być źródłem świetnej zabawy - zwłaszcza gdy próbujesz zmierzyć się z wyzwaniami wymienionymi na końcu tej instrukcji!

Zasady tworzenia własnych talii Sojuszy znajdują się na odwrocie każdej karty Zamku*.

Dodatkowa zasada ogólna, która nie została zapisana na karcie Zamku: w taliach wszystkich graczy może istnieć co najwyżej 1 kopia dowolnej karty epickiej (E) lub legendarnej (L), 2 kopie dowolnej karty rzadkiej (R) i 3 kopie dowolnej karty podstawowej (B).

Odwiedź www.playskytear.com/horde, aby otrzymać gotowe talie i podzielić się własnymi ze społecznością!

*w tym celu każdy z graczy musi wybrać inny Zamek, nawet jeśli w grze kooperacyjnej dla dwóch graczy używany jest tylko jeden Zamek.

Tryb Pojedynkowy

Tryb pojedynkowy przeznaczony jest dla 2 lub 3 graczy. Jeden z nich jest nazywany **Graczem Hordy** i będzie kontrolował Hordę.

Aby rozpocząć, wykonaj czynności przygotowania gry opisane na stronie 4, pamiętając aby wybrać konkurujący zestaw kart Bram (trudność gry określa strona Sojuszu).



TRYB (GRACZY)

- SOLO (1)
- KOOPERACJA (2)
- POJEDYNEK (2-3)

POZIOM TRUDNOŚCI

- NORMALNY
- TRUDNY
- KOSZMARNY

Podczas przygotowania połóż tylko jeden żeton many dla obu graczy Sojuszu, ponieważ **dzielą oni tą samą pulę many**, mimo że każdy z nich posiada własną talię.

I ŻETON MANY DLA SOJUSZU (NAWET JEŻELI JEST 2 GRACZY)



I ŻETON MANY DLA GRACZA HORDY

Aby zagrać, należy przestrzegać wszystkich zasad, które zostały już wyjaśnione oraz poniższych.

DODATKOWE KROKI W FAZIE KOŃCOWEJ

- 1 Gracz Hordy dobiera 1 kartę Hordy.
- 2 Gracz Hordy zyskuje 1 manę.

NOWA FAZA HORDY

Faza Hordy przebiega zupełnie inaczej: jako **Gracz Hordy** możesz podjąć dowolną z poniższych akcji w dowolnej kolejności, o ile jesteś w stanie zapłacić jej koszt many.

0 MANY ZAGRAJ KARTĘ HORDY

Zagraj kartę Hordy z ręki na dowolne pole linii bez Potworów i rozpatrz ją tak, jakby została przywołana.

Zagrywane w ten sposób karty Hordy nie kosztują many, ale limitem kart które można zagrać w każdej turze, jest aktualny numer fali znajdujący się na karcie Bramy.

Po zagraniu karty Hordy, **Gracz Hordy** zyskuje jedną manę za każdy symbol **I** w lewym górnym rogu karty.

I MANA DLA HORDY



2 MANY DLA HORDY



2 LUB 1 MANY DLA SOJUSZU



0 MANY RUCH KART HORDY

Przesuń Potwora z jego pola linii na inne pole linii bez kart Potworów lub zamień się polami linii z innym Potworem w grze. Możesz także odrzucić dowolnego Potwora z gry, aby zrobić miejsce dla innych Potworów.

1 MANY ⚡ DOBIERZ I ZAGRAJ ZDRADĘ

Dobierz kartę Hordy.

Następnie **możesz zdecydować**, czy chcesz umieścić kartę z ręki na wierzchu talii Hordy. W przeciwieństwie do wszystkich innych akcji ta może zostać podjęta na początku Fazy Zdrady, jak również podczas Fazy Hordy.

1 MANY ZAKRYJ POTWORA

Masz do wyboru: odwróć zakrytego Potwora w grze, albo zagraj zakrytą kartę Hordy bez jej ujawniania.

Na koniec Fazy Sojuszu wszystkie zakryte karty są odkrywane i rozstrzygane w kolejności ustalonej przez Gracza Hordy. Zdolność **"Zagrana:"** i wzrost many zarówno dla Hordy jak i Sojuszu są rozstrzygane w momencie ujawnienia karty.

Zakryte karty zajmują pole w linii jakby były Potworami, dlatego mogą być na nie kierowane efekty. Jednak przed rozstrzygnięciem jakiegokolwiek efektu na nich, należy je najpierw ujawnić i rozstrzygnąć.

Potwory z dodatkami lub żetonami nie mogą być ukryte.

Jeśli w grze znajdują się 2 lub więcej zakrytych kart, gracz Hordy może w tajemnicy zmienić ich układ podczas Fazy Hordy.

2 MANY SZARŻUJ NA SOJUSZNIKA

Wyczerp Potwora w grze (odciągnij go od żetonu linii pola bitwy). Tak długo, jak Potwór pozostaje w tej linii, związany walką Sojusznik, nie może zostać przesunięty na inne pole linii przez innych graczy korzystających z akcji ruchu w Fазie Sojuszu.

DODATKOWE UWAGI

Gracz Hordy powinien siedzieć naprzeciwko gracza lub graczy Sojuszu, a wszystkie karty Hordy, w tym zdrady, powinny być zagrywane i rozstrzygane **z punktu widzenia gracza Hordy**.

Ileokroć karta Hordy:

- 1 nakazuje dokonać wyboru, Gracz Hordy podejmuje tę decyzję (np. zadaj 1 obrażenie Sojusznikowi znajdującemu się w zasięgu 1 pola linii bitwy).
- 2 wskazuje "najbardziej na prawo" lub "najbardziej na lewo", Gracz Hordy może zamienić "najbardziej na prawo" na "najbardziej na lewo" i odwrotnie.

Skytear MOBA

Pierwsza gra, jak powstała w uniwersum Skytear, to karciana gra figurkowa inspirowana grami wideo typu MOBA.



W grze Skytear MOBA wybierasz czterech bohaterów i wykorzystujesz ich do walki na polu bitwy, które składa się z dwóch lub więcej linii, gdzie przy wsparciu przyjaznych istot, starasz się zniszczyć bazę wroga i wygrać.

Gra Skytear MOBA została zaprojektowana z myślą o rywalizacji, ale posiada również lekkie i bardzo dobrze oceniany tryb gry solo.



Grę można wypróbować za darmo online, korzystając z platform cyfrowych, takich jak Tabletopia czy Tabletop Simulator.

Aby rozpocząć, odwiedź stronę: www.playskytear.com

Dodatkowo możesz wykorzystać figurki z podstawowego pudełka, jako kosmetyczne ulepszenie Skytear Horde: zamieniając znaczki many na figurki bohaterów, a żetony , znajdujące się na kartach Sługusów, na figurki żołnierzy.



Sytuacje Nietypowe

Poniżej przedstawiono kilka przydatnych reguł pozwalających rozwiązać wiele nietypowych sytuacji. Jeśli nie znajdziesz tutaj pomocy, zapoznaj się z glosariuszem na następnej stronie.

FAQ i więcej odpowiedzi na pytania znajdziesz na stronie: www.playskytear.com/horde. Dołącz do naszej społeczności!

NIEJASNOŚCI NA KARTACH HORDY

Jeśli karta Hordy pozostawia miejsce na interpretację, możesz sam podjąć decyzję. Na przykład: karta Hordy, która brzmi: "Zadaj 1 obrażenie Sojusznikowi" pozostawia ci swobodę wyboru, który Sojusznik otrzyma obrażenia.

OPTYMALNE ROZWIĄZANIA EFEKTÓW

Gracze muszą zawsze starać się rozwiązywać efekty na tyle, na ile to możliwe. Na przykład: efekt, który nakazuje ci "odrzuć 2 karty", spowoduje, że odrzucisz 1 kartę, jeśli jest to jedyna karta, która została ci na ręce.

EFEKTY JEDNOCZESNE

Jeśli kilka efektów zostanie wywołanych w tym samym czasie, efekty generowane przez karty Potworów rozwiązuje się jako pierwsze, w kolejności ustalonej przez graczy. Następnie rozwiązywane są efekty wygenerowane przez karty Sojuszy, w kolejności ustalonej przez graczy. W związku z tym zniszczenie karty uważa się za efekt (więcej szczegółów na temat dokładnej kolejności niszczonej karty znajduje się w glosariuszu pod hasłem "Zniszczona").

ROZWIĄZANIE W KOLEJNOŚCI ZAPISU

Efekty rozwiązuje się w kolejności, w jakiej zostały napisane. Jest to szczególnie istotne w przypadku kart z wieloma efektami wpływającymi na siebie nawzajem, takimi jak: "Zniszcz Potwora i odrzuć jedną kartę za każdego Potwora w grze".

URUCHAMIANIE EFEKTÓW PODCZAS ICH WYKONYWANIA

Efekt musi być w pełni rozstrzygnięty, aby można było rozpocząć rozstrzyganie wywołanych za jego pomocą skutków.

EFEKTY ZNISZCZONYCH STWORZEŃ



Zniszczenie stwora nie anuluje wygenerowanych przez niego efektów.

Na przykład: jeśli karta, "Jeźdźcy Wiatru" zostanie zniszczona, Potwór na którego działa jej zdolność "Walka:", nie może płądrować do końca tury.

Glosariusz



Te ikony reprezentują cztery żetony, które trwale modyfikują atak i zdrowie kart znajdujących się pod nimi.

Karta nie może mieć jednocześnie przeciwnych żetonów, ponieważ wzajemnie by się one wykluczały.

Na przykład, jeśli istota z żetonem rany (−) zyskałaby żeton zdrowia (+), należy w zamian zdjąć żeton rany (−).



Tylko zdolności " ⚡ Zagraj:" oraz " ⚡ Wyczerp:" mogą być zastosowane podczas drugiego kroku Fazy Zdrady.

Ważne: Zdolności te mogą być również używane podczas Fazy Sojuszu jako normalne zaklęcia i akcje.

ATAK

Kiedy efekt odnosi się do ataku Potwora lub Sojusznika, należy uwzględnić wydrukowaną wartość zmodyfikowaną przez żetony i efekty tymczasowe.

BLOKADA

Jeżeli istota ze zdolnością blokady nie ma żetonów (−), a otrzymałaby obrażenia, zapobiegij tym obrażeniom i zamiast tego połóż jeden żeton (−) na tej istocie.

BOHATERSKI X

Tak długo, jak ta istota ma 1 lub więcej (−), zyskuje +X do ataków.

BRAMA

Sprawdź "Karty i Talie" na stronie 7.

DODATEK

Sprawdź "Karty i Talie" na stronie 7.

EPICKI

Epicki to klasa kart silniejszych Potworów. Niektóre zdolności nie mogą być wymierzone w karty tej klasy (np. "zniszczyć nieepickiego Potwora").

ISTOTA

Potwór lub Sojusznik.

LINIA

Jedno z sześciu uporządkowanych pól gry, w którym może znajdować się co najwyżej 1 Potwór oraz co najwyżej 1 Sojusznik lub Wieża.

LOSOWO WYBRANA

Za każdym razem kiedy karta nakazuje wybrać losowo inną kartę Sojusznika lub Potwora, gracze ustalają między sobą sposób na losowy wybór tej karty. Mogą do tego użyć kości, aby określić np., która karta zostanie przesunięta. Innym sposobem jest zebranie kart, ich przetasowanie, a następnie wyciągnięcie jednej - losowej. Pozostałe karty muszą wrócić na ich poprzednie pola w linii, pamiętając o ponownym rozmieszczeniu leżących na nich żetonów.

Każdy inny sposób losowego wyboru karty, który zostanie zaakceptowany przez graczy jest oczywiście możliwy.

MUTAFORM X

Powtórz X razy: "umieść 1 (+) lub 1 (−) na karcie".

NAJBARDZIEJ ZRANIONY

Najwięcej żetonów (−). Nie należy brać pod uwagę istot bez (−). W przypadku remisu wybierają gracze Sojuszu.

NAJSILNIEJSZA ISTOTA

Istota w grze z najwyższym atakiem (uwzględniając wszystkie modyfikatory i żetony). W przypadku remisu, będzie to istota z najwyższym poziomem zdrowia (biorąc pod uwagę wszystkie modyfikatory i żetony). Jeśli nadal jest remis wybierają gracze Sojuszu.

NAJSŁABSZA ISTOTA

Istota w grze z najniższym atakiem (uwzględniając wszystkie modyfikatory i żetony). W przypadku remisu, rozpatruje się najniższe zdrowie (biorąc pod uwagę wszystkie modyfikatory i żetony). Jeśli nadal jest remis wybierają gracze Sojuszu.

NIEZWIĄZANY WALKĄ

Istota jest niezwiązana walką, jeśli na tej samej linii nie ma innego stworzenia. Na koniec Fazy Sojuszu każdy Sojusznik, który jest niezwiązany walką z Potworem, jeśli to możliwe musi zostać przesunięty na inne pole linii.

OBCY

Sprawdź "Karty i Talie" na stronie 7.

OBRAŻENIA

Obrażenia zadane przez kartę są oznaczane za pomocą żetonów (−).

ODBUDUJ X

Wybierz X dowolnych kart ze Stosu Kart Odrzuconych Sojuszu, a następnie umieść je w dowolnej kolejności na spodzie odpowiedniej talii.

PANCERZ

W każdej turze zapobiegaj liczbie obrażeń, jakie otrzymałaby karta, równej wartości pancerza. Jeśli otrzymane obrażenia zostaną zredukowane do zera, karta nie otrzymuje obrażeń.

Żetony pancerza i przebicia mogą być używane jako przypomnienie wartości pancerza pozostawionego na karcie.

"PŁADRUJ:"

"Pładruj" to zdolności na karcie znajdującej się w Tylnej Linii (tj. nie na liniach pola bitwy), uruchamiają się w pierwszym kroku Fazy Płądrowania.

PŁADROWANIE

Splądrowaną kartę każdy gracz Sojuszu dociąga jako wierzchnią kartę ze swojej talii Sojuszu, następnie odkrywa ją i kładzie na odpowiednim Stosie Kart Odrzuconych.

POTWÓR

Istota oraz najczęstszy typ karty Hordy. Sprawdź "Karty i Talie" na stronie 7.

PRZYGOTOWANY

Sprawdź "Kluczowe Pojęcia" na stronie 8.

PRZYWOŁANIE

Aby przywołać kartę Hordy, sprawdź 2 pierwsze kroki Fazy Hordy na stronie 8. Musisz przywoływać karty biorąc je z talii Hordy, chyba że zaznaczono inaczej. Etapy Bramy 2 i 3 poinstruują cię, abyś zamiast brać karty z talii Hordy, przywołał kartę ze Stosu Kart Obcego. Jeśli masz to zrobić, a nie ma wystarczającej liczby wolnych pól linii, pozostaw nadmiarową kartę Hordy na Stosie Kart Obcego.

SĄSIADUJĄCY

Karty sąsiadują ze sobą, jeśli są po tej samej stronie żetonów linii (tzn. karta Hordy nigdy nie będzie sąsiadem karty Sojuszu i odwrotnie).

Dwa pola linii są sąsiadujące, jeśli znajdują się obok siebie.

Dwie karty są sąsiadujące, jeśli znajdują się na sąsiednich polach linii.

SŁUGUS

Sprawdź "Kluczowe Pojęcia" na stronie 6.

SOJUSZNIK

Istota i najczęstszy typ karty Sojuszu.

Sprawdź "Karty i Talie" na stronie 7.

STOS KART OBCEGO

Sprawdź "Karty i Talie" na stronie 7.

SZTURM X

Zadaj X obrażeń Bramie lub Obcemu (aby otrzymać obrażenia, Obcy musi być w grze, a nie jest w grze, kiedy znajduje się na Stosie Kart Obcego).

TALIA HORDY

Sprawdź "Karty i Talie" na stronie 7.

TALIA SOJUSZNIKÓW

Sprawdź "Karty i Talie" na stronie 7.

TRATOWANIE

Kiedy związany walką Sojusznik lub Potwór z umiejętnością tratowania uderza podczas Fazy Walki, zadaje tylko tyle obrażeń, aby zniszczyć przeciwnika, a wszelkie nadmierowe obrażenia są zadawane Bramie lub Zamkowi.

Na przykład, jeśli Potwór z wartością ataku 3 i tratowaniem uderzyłby w Sojusznika, któremu zostało 1 zdrowie, zadałby 1 obrażenie Sojusznikowi i 2 dodatkowe obrażenia Zamkowi. Jeśli ten Sojusznik miałby 1 pancerz, Zamek otrzymałby tylko 1 obrażenie.

TYLNA LINIA

Strefa gry, w której Sługusy zaczynają i pozostają domyślnie, nawet jeśli zostaną zniszczone. Efekty mogą być wymierzone w Sługusy w Tylnej Linii, o ile nie zawierają określenia "w linii".

UDERZENIE

Kiedy istota atakuje, zadaje obrażenia równe wartości ataku innej istocie, Bramie lub Zamkowi (*należy pamiętać, że tratowanie działa tylko w Fazie Walki*).

UŁOTNY X

Po uderzeniu Potwora po raz pierwszy w turze, istota z tą zdolnością, może przesunąć się na wolne pole w zasięgu X pól linii.

USZKODZONA

Karta jest uszkodzona, gdy otrzymuje jeden lub więcej żetonów .

W GRZE

Domyślnie zdolności i efekty mogą oddziaływać tylko z kartami "w grze". Zamek, Brama, karty na liniach pola bitwy i w Tylnej Linii są uważane za będące w grze.

W ZASIĘGU X LINII

Karta znajduje się w odległości 1 pola linii od innej karty, jeśli znajdują się one na tych samych lub sąsiednich polach linii. Na przykład jest w zasięgu 2 linii, zwiększając tym samym zasięg w obu kierunkach do 5 pól linii itd.

WIEŻA

Sprawdź "Karty i Talie" na stronie 7.

WOLNE POLE LINII

(Dla Hordy) - Pole linii po stronie Hordy bez karty Hordy.

(Dla Sojuszu) - Pole linii po stronie Sojuszu bez karty Sojuszu.

WYCZERPANA

Sprawdź "Kluczowe Pojęcia" na stronie 6.

ZACZEPKA

Na koniec Fazy Sojuszu wszystkie Potwory z "Zaczepka" muszą zostać związane walką (*nawet jeśli na przykład, odrzucenie Wieży z gry jest wymagane do związania ich walką z Sojusznikiem*).

Jeśli jest więcej Potworów z "Zaczepka" niż Sojuszników, gracze mogą dowolnie wybierać Potwory, z którymi chcą się wiązać walką. Gracze podczas Fazy Sojuszu jeśli chcą, nadal mogą poruszać się i zagrywać Sojuszników.

"ZAGRANA:"

Zdolności "Zagrana:" na karcie uruchamiają się, gdy ta karta wchodzi do gry - zostanie zagrana. Istoty i Wieże muszą wejść na pole linii, a dodatki muszą być dołączone zanim jakkolwiek ich zdolność "Zagrana:" zostanie rozstrzygnięta.

ZAKŁĘCIE

Sprawdź "Karty i Talie" na stronie 7.

ZAMEK

Sprawdź "Karty i Talie" na stronie 7.

ZDROWIE

Kiedy efekt odnosi się do zdrowia Potwora lub Sojusznika, należy rozpatrzyć wydrukowaną wartość zmodyfikowaną przez żetony i efekty tymczasowe.

"ZNISZCZONA:"

Kiedy zdrowie karty wynosi 0 lub mniej jest ona Zniszczona: odrzuć z niej wszystkie żetony, rozwiąż zdolność "Zniszczona:", a następnie postępuj zgodnie z zasadami podanymi na stronie 6 "Karty i Talie".

ZRANIONY

Istota jest ranna, jeśli są na niej jakieś żetony obrażenia .

ZWIAD X

Usuń X  żetonów z dowolnej karty Sługusa (nawet jeżeli nie jest ona związana walką). Efekt zwiadu jest wykonywany na jednej wybranej karcie Sługusa, nie można w ten sposób usuwać żetonów z paru kart Sługusów.

ZWIĄZANY WALKĄ

Istota (Sojusznik lub Potwór) jest związana walką, jeśli na tej samej linii po przeciwnej stronie, znajduje się inna istota (Potwór lub Sojusznik).



Wyzwania

Za każde osiągnięcie pokoloruj 1, 2 lub wszystkie 3 symbole w zależności od poziomu trudności, na którym wygrałeś.



MENTALISTA

Wygraj bez zagrywania kart Sojuszników (możesz zagrywać karty bohaterów).



OSZUST

Wygraj grę korzystając z talii 30 kart zbudowanej bez żadnych ograniczeń. Twój Zamek zaczyna z 10



DO GÓRY NOGAMI

Rozpocznij grę z jednym dodatkowym na każdej karcie Sługusów. Potwory w liniach nie uderzają w Zamek, ale plądrują liczbę kart równą ich atakowi. Sługusy poza liniami uderzają w Zamek zamiast plądrować.



OSZUKANY!

Wygraj z 30-kartową talią Hordy bez jakiegokolwiek karty Hordy z



WSKRZESICIEL

Rozpocznij grę z Tlakali na ręce. Przywróć 5 lub więcej Sojuszników na rękę dzięki jej zdolności i wygraj grę.



ARMIA JEDNEGO NIEDŹWIEDZIA

Rozpocznij grę z Gulbjarnem na ręce. Zniszcz jednym uderzeniem Gulbjarna, Obcego ostatniego etapu i jego dwóch sąsiadów.



BOHATEROWNIE NIE GINĄ

Rozpocznij grę z Yami na ręce. Zniszcz dwa epickie Potwory w jednej turze za pomocą Yami bez jej zniszczenia. Wygraj grę.



LŚNĄCA GWIAZDA

Rozpocznij grę z Akhuti w jednej linii i z 2 . Gracz Akhuti nie zyskuje many w pierwszej Fазі Początkowej. Akhuti musi pozostać w grze do momentu zwycięstwa (wymagany dodatek do gry).



NIEPOWSTRZYMANA ARMIA

Sługusy nie mogą być niszczone, uszkodzane, ani otrzymywać . Wygraj grę.



WOLA PRZEŻYCIA

Obcy nie mogą być niszczeni, uszkodzani ani otrzymywać . Możesz wtasować swój stos kart odrzuconych do swojej talii Sojuszników dwa razy w ciągu gry. Jeśli przetrwasz do końca 20. tury wówczas wygrywasz.



SWEGO RODZAJU PACYFISTA

Wygraj grę nie niszcząc żadnego Potwora, z wyjątkiem Obcego.



PAN HORDY

Po zniszczeniu Obcego z etapu 1 umieść innego Obcego z etapu 1 na Stosie Kart Obcego (zamiast Obcego z etapu 2). Aby wygrać zniszcz 3 różnych Obcych.