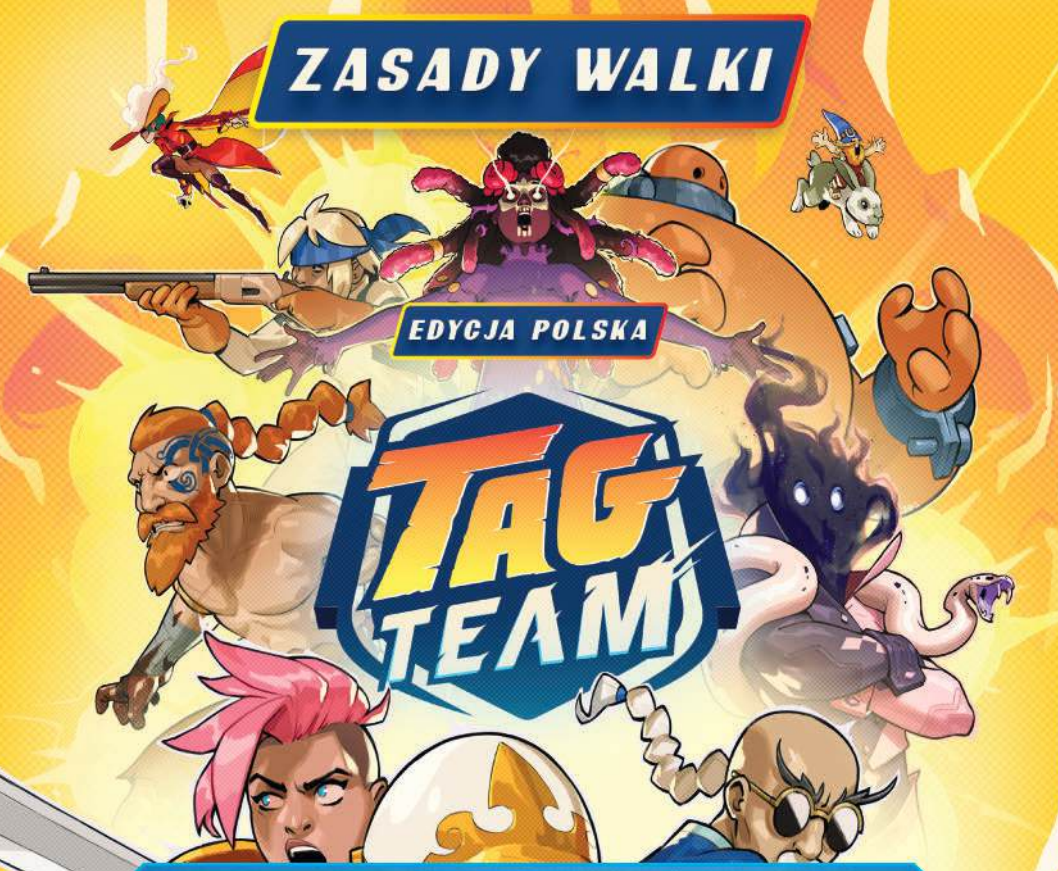
Gricha German, Corentin Lebrat

Naïade

ZASADY WALKI



EDYCJA POLSKA

TAG TEAM

O CO CHODZI W TEJ GRZE?

***Tag Team* to autowalka połączona z budowaniem talii... z twistem!**

Czym jest autowalka?

Gra zaczyna się od fazy przygotowania talii pełnej wielu ważnych wyborów. Po niej następuje faza walki, w której gracze nie mogą już niczego zmieniać. Walka rozgrywa się automatycznie!

Na czym polega twist?

W ***Tag Team*** gracze nigdy nie tasują swoich talii! Podejmując strategiczne decyzje i dodając nowe karty do talii, nie zmieniają kolejności tych, które już w niej są.

Co oznacza budowanie talii?

Ta mechanika pozwala graczowi na dodawanie kart do jego osobistej talii w trakcie gry, aby stawała się ona coraz mocniejszym orężem w walce.

Co oznacza termin „tag team"?

To pojęcie z wrestlingu, które określa drużynę składającą się z przynajmniej 2 zawodników walczących na ringu na zmianę. „Tag" w tym kontekście oznacza „zmianę" zawodnika.

WPROWADZENIE

W *Tag Team* gracze tworzą drużyny po 2 zawodników, z których każdy ma swoją unikalną talię kart. Wszystko po to, aby pokonać drużynę przeciwną w serii rund. Zaczynasz z 2-kartową talią walki (po 1 karcie na zawodnika).

- **Czas walczyć!** Jednocześnie odkryjcie po 1 karcie i podążajcie za poleceniami na kartach. Gdy rozegrasz swoje 2 karty, runda się kończy.
- **Czas budować!** Dobierz 3 karty z talii budowy (połączonych talii twoich 2 zawodników) i dodaj 1 z nich do swojej talii walki bez zmiany kolejności kart w talii. Czy uda ci się skutecznie zaatakować przeciwnika, czy trafisz na jego blok?
- Nowa runda rozpoczyna się od fazy walki, ale tym razem rozegrasz 3 karty. Walcz i buduj, aż któryś z zawodników zostanie znokautowany!

CEL

Celem gry jest **wygranie walki poprzez nokaut** co najmniej jednego z zawodników drużyny przeciwnej przez zredukowanie jego punktów zdrowia do zera.

ZAWARTOŚĆ

120 kart walki
(po 10 na zawodnika)

12 kart draftu

12 plansz zawodników

40 kostek mocy

6 znaczników zdrowia

4 znaczniki specjalne

1 żeton szeryfa

1 żeton obecności Golema

1 żeton węża

2 żetony koncentracji

5 żetonów podpalenia

11 żetonów intryg

1 katalog zawodników

WYBÓR ZAWODNIKÓW

WAŻNE: Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka w ***Tag Team***, pomiń tę stronę i przejdź od razu do sekcji „Przygotowanie" na str. 4. Niniejsza strona przyda ci się w przyszłych pojedynkach.

TWORZENIE DRUŻYNY

Dobra walka zaczyna się od dobrej drużyny.

Przed każdą walką obaj gracze korzystają z kart draftu, aby stworzyć swoją drużynę.

Przetasujcie karty draftu i rozdajcie połowę każdemu z graczy rewersem do góry. Następnie wybierzcie jedną z dwóch metod tworzenia drużyny:

DRAFT STANDARDOWY

1. Każdy gracz przegląda swoje karty draftu i wybiera **kartę 1 zawodnika**, którym chce zagrać. Następnie gracze jednocześnie wykładają wybrane karty odkryte przed sobą.
2. Następnie przekazują pozostałe karty drugiemu graczowi i wybierają drugiego zawodnika z nowej puli kart, którą otrzymali. Wybraną odkrytą kartę kładą jednocześnie obok pierwszej.

Każdy gracz kładzie teraz przed sobą plansze zawodników, których wybrał podczas draftu. To jest jego drużyna!

Wszystkie karty draftu i niewykorzystane plansze zawodników odłóżcie z powrotem do pudełka – nie będą już potrzebne w tej rozgrywce.

DRAFT TAKTYCZNY

Postępujcie zgodnie z tymi samymi krokami co w drafcie standardowym, ale gdy wybieracie pierwszą kartę draftu, odrzućcie dodatkowo jedną z pozostałych kart rewersem do dołu, zanim przekażecie resztę kart drugiemu graczowi. Odrzucona karta nie będzie dla niego dostępna.

I na koniec – możecie zrezygnować z obu tych opcji i po prostu wybrać zawodników, którymi chcecie zagrać!

PRZYGOTOWANIE

Na początek polecamy pojedynek: ***Joanna*** i ***Ching Shih*** kontra ***Bödvar*** i ***Wong Fei-Hung***.

1 MIEJSCA PRZY STOLE

Jeśli to możliwe, usiądźcie naprzeciwko siebie po przeciwnych stronach stołu.

2 PLANSZE ZAWODNIKÓW

Jeśli to nie jest wasza pierwsza partia, weźcie plansze zawodników, których wybraliście podczas fazy tworzenia drużyny, i połóżcie je przed sobą na stole. Jeśli do stworzenia drużyn używaliście kart draftu, możecie je teraz wszystkie odłożyć do pudełka.

PIERWSZA ROZGRYWKA: Weź plansze **Joanny** *i* **Ching Shih**. *Drugi gracz bierze plansze* **Bödvara** *i* **Wong Fei-Hunga**.

UWAGA: Plansza ***Bödvara*** jest dwustronna – upewnijcie się, że widoczna jest strona z człowiekiem, a nie z ***Niedźwiedziem***.

3 ZDROWIE

Weźcie po **2 znaczniki zdrowia** i umieśćcie je na polach startowych **A** toru zdrowia **B** swoich zawodników.

4 MOC

Weźcie tyle **kostek mocy**, ile wskazuje bazowa wartość mocy każdego z waszych zawodników **C**, i umieśćcie je w puli mocy nad planszą każdego zawodnika **D**.

PIERWSZA ROZGRYWKA: Umieść 1 kostkę mocy w puli **Joanny** *i 2 w puli* **Ching Shih**. *Drugi gracz umieszcza 2 w puli* **Wong Fei-Hunga** *i 3 w puli* **Bödvara**.

5 SPECJALNE ZNACZNIKI I ŻETONY

Przeczytajcie „Przygotowanie" każdego ze swoich zawodników w **katalogu zawodników**. Dowiecie się z niego, czy wasi zawodnicy mają specjalne tory lub znaczniki oraz jak je przygotować.

PIERWSZA ROZGRYWKA: Umieść 1 specjalny znacznik na polu **E** *na planszy* **Joanny**, *a kolejny na polu* **F** *na planszy* **Ching Shih**. *Drugi gracz umieszcza specjalny znacznik na polu* **G** *na planszy* **Bödvara** *oraz 2 znaczniki koncentracji obok planszy* **Wong Fei-Hunga** **H**.

6 TALIE ZAWODNIKÓW

Każdy zawodnik ma swoją talię złożoną z **10 kart** oznaczonych jego **symbolem** **I**.

Weźcie talie swoich zawodników, wyszukajcie **karty startowe** (oznaczone czarną ramką oraz symbolem ★ w prawym górnym rogu) i odłóżcie je na bok.

PIERWSZA ROZGRYWKA: Kartą startową **Joanny** *jest* „Dieu Premier Servi", *kartą startową* **Ching Shih** – Postrach mórz, **Bödvara** – Furia, *a* **Wong Fei-Hung** *zaczyna z* ...tym boleśniej upadają.

7 TALIA WALKI

Spójrz na swoje 2 karty startowe ★ i zdecyduj, w jakiej kolejności chcesz je zagrać. Ułóż te 2 karty zakryte (jedna na drugiej) nad planszą jednego ze swoich zawodników, kładąc na wierzchu kartę, którą chcesz zagrać jako pierwszą. To jest twoja **talia walki** J.

8 TALIA BUDOWY

Teraz przetasuj razem obie talie 9 pozostałych kart, tworząc jedną **18-kartową talię** zwaną **talią budowy**. Połóż tę zakrytą talię obok plansz swoich zawodników K.

9 POZNAJ SWOJEGO ZAWODNIKA

Na koniec poświęć chwilę, by przeczytać sekcję „Rozgrywka" dotyczącą twoich zawodników w katalogu zawodników. Nie musisz czytać FAQ – to jedynie część referencyjna służąca wyjaśnianiu konkretnych sytuacji, które mogą pojawić się podczas gry.

Jesteś gotowy do walki!

OPIS KARTY WALKI

PRZEBIEG GRY

Gra trwa szereg rund. Każda runda składa się z 2 faz:

FAZA WALKI **FAZA BUDOWY**

Te dwie fazy powtarzają się w kolejnych rundach, aż jeden z zawodników zostanie **znokautowany** – czyli jego **znacznik punktów zdrowia (PZ)** osiągnie pole KO.

FAZA WALKI

ZAGRYWANIE KART WALKI

Dawaj na ring i pokaż, na co cię stać!

Faza walki to moment, w którym twoja drużyna zmierzy się bezpośrednio z przeciwnikami. Ta faza podzielona jest na tury.

KOLEJNOŚĆ AKCJI: Wszystkie akcje należy traktować jako wykonywane jednocześnie. W końcu to walka! Są jednak sytuacje, w których kolejność ma znaczenie – zostaną one wyraźnie opisane dalej w instrukcji lub bezpośrednio na kartach walki.

TURY

W jednej turze obaj gracze jednocześnie odsłaniają wierzchnią kartę ze swojej talii walki. Po odkryciu kart obaj **jednocześnie** wykonują akcje wskazane na swoich kartach.

Wszystkie akcje są opisane na swoich kartach – wystarczy, że zapoznasz się z treścią karty!

Najczęściej występujące akcje to:

Atak:
Przeciwnik traci tyle PZ, ile posiadasz kostek mocy.

Blok:
Anuluj wszystkie ataki przeciwnika oraz jego partnera.

Otrzymanie mocy:
Dodaj kostkę mocy do swojej puli mocy.

Leczenie:
Odzyskaj wskazaną liczbę PZ.

Wszystkie akcje są szczegółowo opisane na str. 12–14.

UWAGA: Tak, w pierwszej rundzie gry twoja talia walki będzie zawierać tylko 2 karty. Ale nie martw się, wszystko szybko nabierze tempa!

TURY I RUNDY:

- **Tura** zaczyna się za każdym razem, gdy gracze **odkrywają nową kartę**.
- **Runda** zaczyna się w momencie zagrania **pierwszej karty** z talii walki i kończy się wraz z zakończeniem fazy budowy.

Gdy wszystkie akcje z 2 odkrytych kart zostaną wykonane i **wszystkie wywołane nimi efekty rozpatrzone**, tura się kończy.

Gracze kontynuują rozgrywanie tur, zagrywając nowe karty i zakrywając nimi poprzednio zagrane karty, aż do momentu, w którym:

- Któryś z zawodników zostanie znokautowany, czyli jego znacznik PZ spadnie na pole KO. Jeśli tak się stanie, gra się natychmiast kończy (zob. „Koniec gry", str. 9).

ALBO

- Graczom wyczerpią się talie walki. Wtedy kończy się faza walki. **NIE TASUJ swojej talii walki.** Teraz możesz wzmocnić swoją talię, przechodząc do **fazy budowy** (zob. „Faza budowy", str. 8).

FAZA BUDOWY

W fazie budowy dodajesz kartę z talii budowy do swojej talii walki, aby ją wzmocnić zarówno w kwestii ataku, jak i obrony. Talia budowy powinna znajdować się obok plansz twoich zawodników.

1 DOBIERZ KARTY

- Dobierz 3 karty ze swojej **talii budowy**.

2 DODAJ KARTĘ

- Wybierz 1 kartę z dobranych.
- **Dodaj ją do swojej talii, tak aby przeciwnik nie widział.**

WAŻNE:
Nie zmieniaj kolejności pozostałych kart w talii walki. Nową kartę możesz dołożyć na górę, na spód albo w dowolne miejsce pomiędzy 2 karty talii walki.

3 ODRZUĆ KARTY

- **Odłóż** 2 niewybrane karty **na spód talii budowy** w dowolnej kolejności.

Na tym **runda się kończy.**
Połóż talię walki na stole nad swoimi zawodnikami i rozpocznij nową rundę od **fazy walki!**

Karty z premią natychmiastową

Niektóre karty mają symbol ⚠ w pasku poniżej jej nazwy. Zapewnia on premię (opisaną na karcie) w momencie dodania tej karty do talii walki. Jeśli zdecydujesz się dodać tę kartę do talii, musisz poinformować drugiego gracza o treści zdobytej premii i ją zastosować. Odbywa się to po tym, gdy obaj gracze dodadzą karty do swoich talii. Nie musisz mówić drugiemu graczowi, jaka to karta ani gdzie ją umieściłeś w talii walki.

Gdzie dodać nową kartę?

Ponieważ twoja talia walki zawsze będzie rozgrywana w tej samej kolejności, postaraj się umieścić nową kartę tak, aby skutecznie przeciwdziałała atakom adwersarza lub wykorzystywała luki w jego talii walki, zadając mu jak najwięcej obrażeń!

Brak kart w talii budowy

Jeśli nie możesz dobrać 3 kart z talii budowy, gra dobiega końca. Zob. „Koniec talii budowy" poniżej.

KONIEC GRY

Gra może się zakończyć na **3 sposoby:**

KO NOKAUT!

Jeśli któryś zawodnik zostanie znokautowany, czyli jego punkty zdrowia zostaną zredukowane do pola KO na końcu tury, gra się kończy przegraną właściciela znokautowanego zawodnika. Gdy znacznik zdrowia zawodnika dotrze do pola KO, nie można go już więcej leczyć.

KO KO PODWÓJNY NOKAUT!

Jeśli **dwóch lub więcej zawodników z przeciwnych drużyn** zostanie znokautowanych w tej samej turze, gra kończy się remisem. Może rewanż?

KONIEC TALII BUDOWY

W bardzo rzadkiej sytuacji, gdy nie możecie dobrać 3 kart z talii budowy, gra kończy się remisem. Wasi zawodnicy są wyczerpani! Przemyślcie swoje strategie i spróbujcie ponownie!

Niektóre efekty zawodników mogą sprawić, że znokautowanie nie musi oznaczać końca pojedynku!

Upewnijcie się, że poznaliście wszystkich 4 zawodników, aby nie nadziać się na przykrą niespodziankę...

OPIS FAZY WALKI

AKTYWNI ZAWODNICY I PARTNERZY

Teraz dowiesz się, jak wygląda walka, czym jest zdrowie i moc zawodników oraz poznasz akcje i symbole, które znajdują się na planszach i kartach zawodników.

Za każdym razem, gdy odkrywana jest karta, wyznacza ona **aktywnego zawodnika** danej drużyny oraz jego **partnera** na tę turę. Oznacza to, że twój aktywny zawodnik może się zmieniać co turę lub pozostawać ten sam przez kilka tur z rzędu.

AKTYWNY ZAWODNIK

Aktywnym zawodnikiem jest ten, którego karta została zagrana w danej turze. Wszystkie akcje na tej karcie uważa się za wykonywane przez tego zawodnika (chyba że wyraźnie wskazano inaczej).
Aktywny zawodnik jest również **domyślnym celem** dla **przeciwnika** (aktywnego zawodnika drugiego gracza).

PARTNER

Partnerem jest **drugi zawodnik w tej samej drużynie co aktywny zawodnik**.

Niektóre akcje na kartach walki dotyczą twojego partnera lub partnera przeciwnika. W takich przypadkach twój partner jest oznaczony symbolem , a partner przeciwnika symbolem w treści danej akcji.

PRZYKŁAD: Zawodnicy Amelki to ***Mordred*** i ***Ching Shih***. Ponieważ w tej turze odkryła kartę ***Mordreda***, to ***Mordred*** jest **aktywnym zawodnikiem**, a ***Ching Shih*** jego **partnerką**.

Pamiętaj, że nowa tura zaczyna się za każdym razem, gdy odkrywana jest karta z talii walki, a runda to faza walki wraz z następującą po niej fazą budowy.

ZDROWIE I MOC

PUNKTY ZDROWIA (PZ)

Oto zdrowie twojego zawodnika. **Znacznik zdrowia** pokazuje aktualne punkty zdrowia (PZ) twojego zawodnika. Gdy zawodnik traci zdrowie lub je leczy, przesuwasz odpowiednio znacznik w górę lub w dół na **torze zdrowia**.

Uważaj! Jeśli na koniec tury znacznik zdrowia znajdzie się na polu KO, twój zawodnik zostaje znokautowany i przegrywasz grę (zob. „Koniec gry", str. 9).

Znacznik zdrowia zawodnika nigdy nie może spaść poniżej ostatniego pola na torze. Jeśli po osiągnięciu tego pola nadal powinien stracić PZ, zignoruj to.

Zawodnik nie może mieć więcej PZ, niż wynosi maksimum, czyli najwyższa wartość na jego torze zdrowia. Nadmiar PZ (np. podczas leczenia) jest ignorowany.

Symbole pojawiające się na torze zdrowia twojego zawodnika są opisane na stronach 14–15.

MOC

Moc twojego zawodnika określa, ile **PZ** traci przeciwnik, gdy twój zawodnik **atakuje** (zob. „Atak" na następnej stronie).

Niektóre akcje mogą powodować **wzrost** lub **spadek** mocy zawodnika podczas pojedynku (zob. „Zysk/utrata mocy", str. 13), ale **kostki mocy nie są „wydawane" przy atakowaniu.**

UWAGA: Symbol bazowej wartości mocy jest istotny tylko podczas przygotowania gry. Po przydzieleniu kostek mocy symbol ten oraz towarzysząca mu liczba nie mają już zastosowania w grze.

Gdy zawodnik wykonuje atak, moc jego ataku to liczba kostek mocy w jego puli mocy **na początku danej tury** (zob. „Atak" na następnej stronie). Kostki dodane lub usunięte **w trakcie tej samej tury** nie wpływają na moc ataku.

PRZYKŁAD: Wojtek gra *Golemem*, który na początku tury ma 3 kostki mocy. Zagrał kartę *Gliniana pięść*, dzięki której wykonał atak. W tej samej turze został zaatakowany i stracił 2 PZ, co zapewniło mu 1 kostkę mocy z symbolu na torze zdrowia (zob. str. 14). Moc jego ataku z karty *Gliniana pięść* wynosi jednak wciąż 3, a nie 4.

- **Atak o mocy 0 oznacza, że zawodnik wykonał atak, choć przeciwnik nie stracił PZ.**
- **Moc nigdy nie może spaść poniżej 0.**
- **W rzadkich przypadkach, gdy zabraknie kostek mocy, użyjcie zamienników.**

AKCJE

Wszystkie akcje na twojej karcie walki są obowiązkowe. Nie możesz zignorować akcji z zagranej karty, nawet jeśli nie przynosi ci ona korzyści lub wręcz działa na twoją niekorzyść!

ATAK

Gdy atakujesz, przeciwnik (aktywny zawodnik drugiego gracza) traci tyle PZ, ile wynosi moc twojego zawodnika na początku tury (zob. „Moc", str. 11), a jego znacznik zdrowia przesuwa się w dół na torze zdrowia o tę właśnie liczbę pól.

UWAGA: Jeśli twój atak celuje w innego zawodnika niż aktywny przeciwnik, będzie to zaznaczone na twojej karcie.

PRZYKŁAD: Aktywnym zawodnikiem Wojtka jest ***Golem***, ponieważ zagrał kartę *Gliniana pięść*. Aktywny zawodnik Amelki to ***Mordred***, bo zagrała *Mroczną moc*. Na karcie ***Golema*** widnieje atak. Jego moc wynosi 3, więc Amelka przesuwa znacznik zdrowia ***Mordreda*** o 3 pola w dół i wykonuje akcję z jego karty (zob. „Zysk/utrata mocy", str. 13).

WAŻNE: Wszystkie modyfikatory ataku (np. **moc płomienia *Shango***) są zawsze aktywne, nawet jeśli atak zostanie wywołany przez partnera zawodnika.

BLOK

Anuluj **wszystkie ataki** wykonane przez przeciwnika oraz jego partnera w tej turze niezależnie od tego, czy celują one w pojedynczego czy wielu zawodników. Bloki **nie anulują innych efektów**, w tym obrażeń bezpośrednich (zob. strona obok).

+1 LECZENIE

Zawodnik odzyskuje wskazaną liczbę PZ. Przesuń **znacznik zdrowia** o tyle pól w górę na jego **torze zdrowia**.

Jeśli akcja leczenia zostanie wykonana w tej samej turze, w której zawodnik traci PZ, **przesuń znacznik zdrowia o różnicę między wartością leczenia a utratą PZ.**

Gdy znacznik zdrowia zawodnika dotrze do pola , nie można go już leczyć.

PRZYKŁAD: Zuzia zagrywa kartę *Joanny Ręka sprawiedliwości*, którą wykonuje atak o sile 2 przeciwko ***Ching Shih*** należącej do Adama. Adam zagrał kartę *Wystrzałowy trunek*, która zapewnia leczenie o wartości 3. Oznacza to, że ***Ching Shih*** Adama odzyskuje 1 PZ: 3 PZ (leczenie) – 2 PZ (atak) = 1 PZ (leczenie).

WAŻNE: Pola „stop" na torze zdrowia (zob. „Stop", str. 15) są uwzględniane także podczas leczenia. Oznacza to, że jeśli odzyskujesz 3 PZ w ramach leczenia, ale najbliższe pole to „stop", przesuwasz znacznik zdrowia tylko o 1.

AKCJA BONUSOWA

Każdy blok zapewnia akcję bonusową, jeśli udało mu się anulować przynajmniej jeden atak (zob. „Sukces", str. 14).

Akcja bonusowa za udany blok jest podana na karcie i może być aktywowana maksymalnie **raz na turę** niezależnie od liczby zablokowanych ataków.

- Jak wspomniano wyżej, atak o sile 0 liczy się jako atak i aktywuje akcję bonusową, jeśli zostanie skutecznie zablokowany.

SYMBOL PARTNERA

Gdy pojawia się ten symbol, oznacza to, że **twój partner** jest w jakiś sposób **zaangażowany w akcję**.

Symbol pokazany po prawej oznacza, że twój partner otrzymuje **1 kostkę mocy**.

Natomiast atak twojego partnera będzie wyglądał następująco:

SYMBOL PARTNERA PRZECIWNIKA

Gdy ten symbol pojawia się w treści akcji, oznacza to, że **efekt dotyczy partnera twojego przeciwnika**.

Atak skierowany przeciwko partnerowi przeciwnika będzie wyglądał tak:

WIELE ATAKÓW

Jeśli zawodnik zostanie zaatakowany jednocześnie z różnych źródeł (na przykład przez przeciwnika i partnera przeciwnika), traktuje się to jako **jeden atak** o łącznej sile obu zawodników.

PAMIĘTAJ: Wszystkie akcje na kartach są obowiązkowe. Nie możesz zrezygnować z wykonania żadnej akcji na karcie, którą zagrałeś.

OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE

Obrażenia bezpośrednie to utrata PZ, której wartość podana jest na symbolu. **Nie jest to atak, więc nie można ich zablokować** ani nie wywołują efektów związanych z atakiem. Tracąc PZ z obrażeń bezpośrednich, należy uwzględnić pola „stop" na torze zdrowia (zob. str. 15) i efekty symboli na torze zdrowia, przez które przechodzi znacznik (zob. str. 14).

Jeśli obrażenia bezpośrednie wystąpią w tej samej turze co atak, ich wartość dodaje się do siły ataku.

PRZYKŁAD: Aktywnym zawodnikiem Wojtka jest ***Golem***. Wojtek zagrywa kartę *Ochrona niewinnych* i przekazuje **żeton obecności Golema** partnerowi. Następnie otrzymuje **3 obrażenia bezpośrednie** z tej akcji. W tej samej turze Amelka zagrywa kartę *Berserk! Bödvara* i wykonuje atak z siłą . Obrażenia bezpośrednie od Wojtka i atak Amelki sumują się, co daje łącznie utratę 6 PZ dla ***Golema***!

Jeśli obrażenia bezpośrednie i atak są sumowane, ale zostaną zablokowane, to zablokowany zostaje tylko atak, a **obrażenia bezpośrednie** nadal zostają zadane.

+1 -1 ZYSK/UTRATA MOCY

Gdy zyskujesz lub tracisz moc, dodaj lub usuń z puli mocy tyle kostek, ile wskazano.

Nie zapomnij: zmiana liczby kostek mocy w trakcie tury nie wpływa na akcje wykonywane w tej turze!

-1 : +1 PRZEKAZANIE

Przekaż przedmiot jednego zawodnika drugiemu.

Akcja pokazana wyżej oznacza, że aktywny zawodnik przekazuje **1 kostkę mocy** swojemu **partnerowi**. Czyli musisz przenieść 1 kostkę mocy z puli aktywnego zawodnika do puli mocy jego partnera.

Zawsze musisz przekazać tyle, ile się da z wymaganej liczby. Nie możesz przekazać czegoś, czego nie posiadasz. Na przykład, jeśli zawodnik ma przekazać 2 kostki mocy, a ma tylko 1, przekazuje tylko tę 1 kostkę.

ANULUJ

Karta **przeciwnika** zostaje zignorowana i **nie wywołuje żadnego efektu.**

SUKCES

Jeśli główna akcja z karty zostanie wykonana pomyślnie, będziesz mógł skorzystać z bonusu. Akcja bonusowa jest uznawana za wykonaną **jednocześnie** z główną akcją z karty.

W tym przykładzie, jeśli ta karta skutecznie zablokuje atak, ***Dzika banda*** odzyskuje **żeton szeryfa**.

Tutaj, jeśli atak zakończy się sukcesem (nie zostanie zablokowany), ***Joanna*** leczy tyle **PZ**, ile ma kostek **mocy**. Jeśli zostanie zaatakowana w tej samej turze, w której zagrała tę kartę, odejmuje wartość leczenia od wartości ataku.

SYMBOLE

SYMBOLE TORU ZDROWIA

Za każdym razem, gdy **znacznik zdrowia zawodnika** zatrzyma się na polu z symbolem lub je przekroczy (z wyjątkiem pola), natychmiast po zakończeniu ruchu wszystkich znaczników zdrowia wykonywana jest akcja powiązana z tym symbolem.

Jeśli znacznik zdrowia zawodnika przekroczy kilka symboli, wszystkie te akcje zostają aktywowane jednocześnie po zakończeniu ruchu znacznika.

Jeśli znacznik zdrowia znajduje się na polu z symbolem na początku tury, przesunięcie się z tego pola **nie** aktywuje tego symbolu.

WIELOKROTNA AKTYWACJA:
Symbole są aktywowane zarówno podczas przesuwania znacznika w górę, jak i w dół, co – w określonych sytuacjach – może nastąpić wielokrotnie w ciągu jednej rundy, a nawet jednej tury.

PRZYKŁAD: Wojtek gra ***Golemem***. ***Golem*** traci 2 PZ, więc Wojtek przesuwa jego znacznik zdrowia z pola 16 na pole 14. Ponieważ znacznik przeszedł przez pole z symbolem zyskania mocy, ***Golem*** otrzymuje 1 kostkę mocy. W następnej turze partner ***Golema*** (***Wong Fei-Hung***) leczy go o 1 PZ, więc Wojtek przesuwa znacznik zdrowia o 1 pole w górę. Ponieważ znacznik przesunął się na pole z symbolem zyskania mocy, ***Golem*** otrzymuje kolejną kostkę mocy! Przesunięcie znacznika z tego pola w przyszłej turze nie aktywuje ponownie symbolu.

STOP

Gdy **znacznik zdrowia** zawodnika zatrzyma się na polu z symbolem, natychmiast przerywa ruch – niezależnie od tego, czy porusza się w górę czy w dół toru zdrowia. Ten symbol przerywa ruch znacznika zdrowia wynikający z **ataku**, **obrażeń bezpośrednich** i **leczenia**.

PRZYKŁAD: *Dzika banda* ma znacznik w połowie toru zdrowia i przyjmuje atak o sile 3. Traci tylko 1 PZ, przesuwając się w dół na najbliższe pole. W kolejnej turze ***Dzika banda*** leczy 2 PZ, ale odzyskuje tylko 1 PZ, przesuwając się w górę na najbliższe pole.

NIE ZAPOMNIJ – WSZYSTKO DZIEJE SIĘ JEDNOCZEŚNIE!

- Wszystkie akcje uznaje się za wykonywane **równocześnie**, włącznie z tymi, które zależą od powodzenia głównej akcji.
- Moc zawodnika to zawsze liczba kostek mocy z **początku jego tury**.
- Obrażenia bezpośrednie i siła ataku sumują się, a wszelkie leczenie odejmuje się od tej wartości – wynik zaznacza się na torze zdrowia zawodnika.
- Symbole na torze zdrowia/torze specjalnym aktywowane są **jednocześnie** po wykonaniu wszystkich akcji z kart.

Pamiętaj, że niektóre karty mają specjalne zasady dotyczące momentu aktywacji – np. *Paraliżujący dotyk*, który aktywuje się dopiero **po** wykonaniu akcji z karty przeciwnika.

SPECJALNE SYMBOLE TORU ZDROWIA

Niektóre symbole są unikalne dla danego zawodnika – są one podane i wyjaśnione w jego opisie w **katalogu zawodników**.

SŁOWA KLUCZOWE

NASTĘPNIE: To słowo kluczowe wskazuje kolejność, w jakiej należy wykonywać akcje z karty: akcja po słowie **NASTĘPNIE** musi być zawsze wykonana po wszystkich wcześniejszych akcjach – niezależnie od tego, czy się powiodły, czy nie.

Przeciwnik: To słowo kluczowe zawsze odnosi się do aktywnego zawodnika drugiego gracza, a „przeciwnicy" oznacza aktywnego zawodnika drugiego gracza oraz jego partnera.

Ty: Polecenia odnoszące się do „ciebie" dotyczą twojego aktywnego zawodnika.

PRZYKŁAD: Karta *Mroczna moc Mordreda* zawiera tekst: „Jeśli masz co najmniej 8 mocy, kiedy zagrywasz tę kartę, zaatakuj. Otrzymaj 1 mocy". Oznacza to, że jeśli ***Mordred*** ma co najmniej 8 kostek mocy, wykonuje atak.

ZŁOTA ZASADA

Każdy efekt na **karcie** lub **planszy zawodnika** ma pierwszeństwo przed zasadami zawartymi w tej instrukcji.

NOWY POCZĄTEK

Aby zagrać ponownie, po prostu **rozdziel karty walki** każdego zawodnika na osobne talie, układając na wierzchu jego **kartę startową**.

TAG TEAM

TWÓRCY

Kierownik studia: Manuel Sanchez

Kierownik projektu: Olivier Lamontagne

Dyrektor artystyczny: Sébastien Bizos

Projekt graficzny: Sébastien Bizos, Émilie Côté, Fanny Saulnier

Dyrektor marki: Joëlle Bouhnik

Główny scenarzysta: Matthew Legault

Korekta: Tina Wayland, Thibaud de La Touanne

EDYCJA POLSKA LUCKY DUCK GAMES

Tłumaczenie: Zespół Lucky Duck Games

Korekta: Marta Kania

Redakcja: Patryk Blok

Skład: Marek Baranowski

Marketing: Tomasz Siwek

Obsługa klienta: Maryla Wolska

Wydawca: Michał Herman

BOARD GAME ARENA

PLAY NOW!

© 2025 Le Scorpion Masqué inc. Wykorzystanie ilustracji, tytułu *Tag Team*, nazwy *Le Scorpion Masqué* oraz logo *Le Scorpion Masqué* jest surowo zabronione bez pisemnej zgody Le Scorpion Masqué inc.

© 2025 Lucky Duck Games

ul. Gen. Bohdana Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska
info@luckyduckgames.com
www.luckyduckgames.com

Dystrybucja: Goliath, Vijzelpad 80 8051 KR Hattem, Holandia