

AUTORZY GRY
PAUL D ALLEN & JAMES FAULKNER

戦
術

SENJUTSU

BITWA O JAPONIĘ

ZASADY



OD AUTORÓW

Specjalne podziękowania dla naszych przyjaciół i rodziny za ich niekończącą się pomoc i wsparcie.

Podziękowania dla członków społeczności i testerów gry, dzięki którym Kickstarter okazał się tak fantastyczną przygodą:

Stewart Maybery, Josh Waters, Jonathan „Tam Palso” Delf, Will Greuter, Florentin Monteil, Ronnie Moeijes, Tactician, Sam Livemore, Andreas Halldin, Steven Schwartz, Mikołaj „Rudy” Bębenek, „Eltharion”, John Macaulay, Joe „Tapeworm 711” Kane, Clint „Zorlito” Hewson, Curtis Welt, „Spoons”, Gil Tamir, Andrew „Drew” Deneault, Tremayne Baird, Ross „Lyth” Briddon, Michael Mercer, „Tysidious”, Brett Gilland, „Tom_Ox”, Matt Bianchi, SSJ Richard Simmons, The Disco Boy, Archduke Sleepyhead, Devon Chidovri i Ben Webb.

Specjalne podziękowania dla poniższych członków społeczności:

Buzzin, Brian Hagman, Grace Morris, Matt Dolan, Chris Davison, Oblivion Doll.

Specjalne podziękowania dla testerów:

Stephen „Nemo” Horsley, George Stainforth, Suey Stainforth, Brianne Hansen (Breezy) i Carl Walker.

Podziękowania dla naszych twórców Haiku:

Kevin Swiger [083], Robin Skipper [084], Matthew S [090], Josh Waters [103], Marcelino Collado IV [110], Gene [144], Robert Colombo [153], SuperflyKid36 [154], Joe McGee [155], Adam Holmes [167], Philip Lawrence [169], Curtis [222], Tom [243], Driven Mad By Diving [245], Chris Davison [284], Bruce J Rae [338], JHockaday [342], Avalanche Man [345].

Chcielibyśmy podziękować także:

The Dice Cup, Ludorati, Marcus Anuzis, Lau at 31K, Michael z MOB Vanguard, Robb Butler at DiceSports Ltd, The Royal Armouries, Kevin Tortissier, Mark Dainty, The Diary Of A Lincolnshire Geek team i Sean Shiang Shu James.

Twórcy:

Paul D Allen & James Faulkner

Manager projektu:

Dan Knight

Artyści:

Raben White

Max Ayson (malarz)

Imad Awan

Projekt graficzny:

Paul D Allen

Raben White

Rzeźbiarze:

Francesco Orrù

Ana Roman

John Vasiliadis

Shiloh Ragins

Luigi Terzi

Alfonso Gonso

Modelowanie 3D:

Chintita

Konsultacje kulturowe:

Miho i Kevin Tortissier, Taimizu i The Royal Armouries.

Copyright © 2022 Stone Sword Games Ltd.

Opublikowano przez Stone Sword Games Ltd, D5 Lancaster House, 10 Sherwood Rise, Nottingham, NG7 6JE, UK.

Żadna z części tego produktu nie może zostać skopiowana bez pozwolenia.

Wyprodukowano w Chinach przez Gameland.

Edycja polska:

Ogry Games

Jacek „Chlebak” Chlebowski

Michał „Leżak” Leżański

Antoni „Monka” Mączyński

SPIS TREŚCI

Zawartość gry.....	4	Bambus.....	23
Wstęp.....	6	Płonące wozy.....	24
Opis rozgrywki.....	6	Kapliczka.....	24
Opis bohaterów.....	6	Łodzie.....	24
Ustawienie bohatera.....	6	Brama Torii.....	24
Przewaga.....	7	Kwitnąca wiśnia.....	24
Talia Zdolności bohatera.....	7	Poległy Samuraj.....	24
Złota zasada „Najpierw karta, potem książka”.....	7	Sekwencja czasowa tury.....	24
Anatomia karty.....	7	Odkrywanie kart.....	24
Karty Główne.....	8	Sekwencja czasowa ataku.....	24
Kamae, drzewko Kamae i Skupienie.....	8	Sekwencja czasowa bloku.....	25
Pierścień Kamae.....	8	Budowa talii.....	25
Zmiana Kamae.....	9	Budowanie talii bohatera.....	25
Przeskok Kamae.....	9	Limity kart w talii.....	25
Skupienie.....	9	Szkoly nadzorowane (gry turniejowe).....	25
Zdobywanie Skupienia na drzewku Kamae.....	10	Zasady dodatkowe.....	26
Wymagany koszt Skupienia.....	10	Ataki z porównaniem Inicjatywy.....	26
Opcjonalne efekty Skupienia i ich koszt.....	10	Ukrycie.....	26
Ustawienie początkowe.....	10	Strata Ukrycia.....	26
Ustawienie pola bitwy.....	10	Rozszerzone zasady trucizn.....	27
Ustawienie strefy gracza.....	12	Ruch na dużych polach bitew.....	27
Rozgrywka.....	12	Zasady trybu solo.....	28
Kolejność tury.....	12	„Najgorszy scenariusz” złota zasada trybu Solo.....	28
Zwycięstwo w grze.....	14	Przeciwnicy SI i ich standy.....	28
Rozpatrywanie kart.....	15	Bohaterowie jako przeciwnicy SI.....	28
Efekty Ruchu.....	15	Zachowanie SI.....	28
Obowiązkowe efekty Ruchu.....	15	Pozycje bitewne SI.....	28
Opcjonalne efekty Ruchu.....	15	Śledzenie Zachowania i pozycji bitewnych SI.....	29
Ruch bohatera.....	15	Zmiana Zachowania SI.....	29
Kolizje.....	16	Resetowanie talii.....	29
Karty Zdolności Ataku i Obrony.....	16	Limit Ran.....	29
Siatka pozycji.....	16	Limit Ogłuszenia.....	29
Złota zasada „Uderz za wszelką cenę”.....	17	Przeciwnicy SI i Utykanie.....	29
Rany.....	17	Przeciwnicy SI i Krwawiące Rany.....	30
Krwawiące rany.....	17	Przeciwnicy SI i Zatrucie.....	30
Egzekucja.....	18	Przeciwnicy SI i efekt „Zobacz rękę przeciwnika”.....	30
Pchnij, Ciągnij, Obróć.....	18	Przeciwnicy SI i Skupienie.....	30
Efekty Bloku.....	18	Przeciwnicy SI i Przewaga.....	30
Kontry.....	19	Preferowany Dystans.....	30
Zasady zaawansowane.....	19	SI kontra kilku bohaterów.....	31
Jeżeli sukces.....	19	Ruch przeciwników SI.....	31
-LUB.....	20	Broń wręcz.....	31
Karty przygotowane.....	20	Broń zasięgowa.....	31
Rozpatrywanie kart Nagłych.....	20	Karty Zdolności Ataku Solo.....	31
Karty Nagłej Reakcji.....	20	Walka wręcz.....	32
Karty Nagłej Zamiany.....	21	Ofensywny SI.....	32
Karty Nagłej Korzyści.....	21	Defensywny SI.....	32
Karty Efektów Stanu.....	22	Ataki zasięgowe przeciwników SI.....	32
Ogłuszenie.....	21	Karty Zdolności Obrony Solo.....	32
Utykanie.....	21	Efekty Kontry Solo.....	33
Zatrucie.....	22	Ustawienie początkowe Solo.....	33
Efekty Sprawdź.....	22	Sekwencja tury Solo.....	33
Karty zasięgowe.....	22	Budowa talii postaci SI.....	33
Pole widzenia.....	22	Budowa talii bohaterów SI.....	34
Dodatkowe zasady w grze wieloosobowej.....	23	Tryb kosmaru.....	34
Zasady terenu.....	23	Budowa talii i zasady specjalne bohaterów SI.....	34
Teren i blok.....	23	Tryb hordy.....	36
Skały.....	23	Punktacja.....	36
		Tryb hordy z kosmaru.....	37
		Tryb hordy z poległym wodzem.....	37
		Popisowe talie bohaterów.....	39
		Zestawienie ikon.....	40

ZAWARTOŚĆ GRY



WOJOWNICZKA UCZEŃ RONIN MISTRZ



2X WYSOKO
URODZONA



2X PŁONĄCY WÓZ



2X KOLCE 2X BAMBUS 3X SKAŁA KAPLICZKA



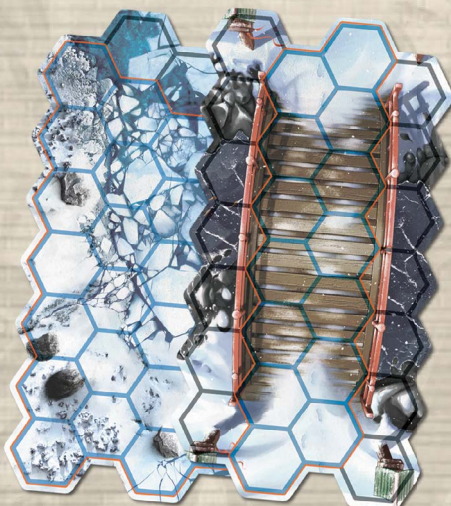
2X BAMBUS (2D)



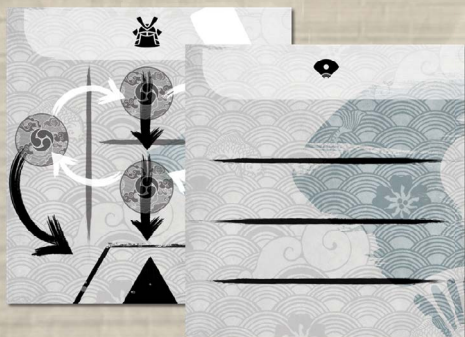
KAPLICZKA (2D)



DWUSTRONNA PLANSZA POŁA BITWY
ŚNIEŻNA POLANA / PŁONĄCA WIOSKA



DWUSTRONNA PLANSZA POŁA BITWY
ZAMARZNIĘTE JEZIORO / LODOWY MOST



TOR ZACHOWANIA SI / TOR PRZEWAGI



18X ŻETON SKUPIENIA 3X ŻETON PUŁAPKI



243 KARTY ZDOŁNOŚCI



53 KARTY STANU I RAN



4X KARTA POMOCY



4 KARTY BOHATERÓW



4 KARTY DRZEWKA KAMAE



16 KART GŁÓWNYCH



2X PŁONĄCY WÓZ / ŁÓDKA



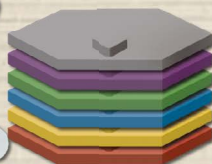
3X ŻETON ZWŁOK / SKAŁ



6X PIERŚCIEŃ KAMAE
6X ZNACZNIK PRZEWAGI



9* STANDÓW PRZECIWNIKÓW SI I 6 KOLOROWYCH PODSTAWEK
*(3X KATANA, 2X YARI, 2X YUMI, 1X ARKEBUZ I 1X SAMURAJ)



KWITNĄCA WIŚNIA (2D)



KAMPANIA SOLO I KOOPERACYJNA



BRAMA TORII (2D)

WSTĘP:

Utrzymująca się przez setki lat dominacja siogunatu Ashikaga osłabła, strącając feudalną Japonię w otchłań brutalnej wojny domowej. Klany zwróciły się przeciwko sobie, a Daimyo, wpływowi właściciele ziemscy, konkurują ze sobą w walce o władzę i prestiż.

Gracze wcielają się w samurajów - doskonale wyszkolonych wojowników, służących różnym Daimyo i ich klanom. Obowiązkiem samuraja jest pokonać każdego, kto zagraża ambicjom jego pana i na jedno skinienie pozbawić go głowy. Wielu wielkich wojowników czeka ten los i mnóstwo krwi wsiąknie w ziemię podczas bitwy o Japonię.

OPIS ROZGRYWKI:

Rozgrzywka w Senjutsu toczy się przez szereg tur, w trakcie których gracze kontrolują poczynania swoich samurajów.

Odbyna się to przez dobieranie na rękę kart z talii Zdolności bohatera, wybór karty z ręki oraz zagrywanie jej zakrytej naprzeciwko karty przeciwnika.



Karty Zdolności reprezentują przygotowania mentalne, ruchy, obrony i ataki danego samuraja.

Karty odkrywane są jednocześnie, zapewniając każdemu z bohaterów zdolności do wykorzystania w danej turze. Zdolności te pozwalają im się poruszać, blokować ataki przeciwników i wykonywać własne.

Ataki zakończone sukcesem zadają przeciwnikom Rany. Osiągnij lub przekrocz limit Ran przeciwnika, by go pokonać i wygrać grę.

OPIS BOHATERÓW:

Wszystkie postacie wojowników w Senjutsu reprezentowane są przez figurki na sześciokątnych podstawkach.

Każdy z bohaterów posiada 1 unikalne drzewko Kamae, 2 kartę Bohatera, 3 kartę Głównej Zdolności, 4 kartę Głównej Broni oraz 5 figurkę bohatera.



Karta Bohatera wskazuje 1 nazwę bohatera, 2 jego symbol, 3 początkową wartość Przewagi (używaną do ustalania zwycięzcy w przypadku remisów), 4 limit kart na rękę (maksymalna liczba kart Zdolności, które może mieć na ręce), 5 limit Ran, (ile Ran trzeba mu zadać, aby go pokonać) oraz 6 dostępny wybór broni.



USTAWIENIE BOHATERA:

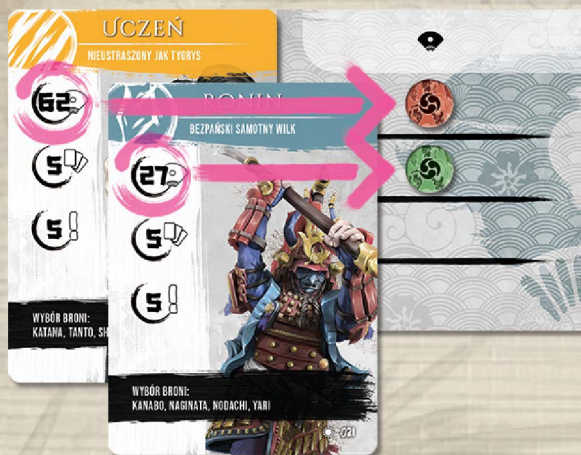
Każdy z bohaterów ma oznaczoną na podstawce stronę frontową przy pomocy trójkąta. Wiele efektów kart Zdolności zależy od kierunku, w którym zwrócony jest front bohatera. Pięć gładkich krawędzi podstawki reprezentuje jego pozostałe strony.

PRZEWAGA:

Przewagę  oznacza się na torze Przewagi.

Znacznik Przewagi bohatera umieszcza się na torze Przewagi podczas przygotowania do gry. Jego pozycję wyznacza wartość Przewagi zapisana na karcie danego bohatera, w porównaniu z wartością Przewagi przeciwnika.

Masz „Przewagę” jeżeli znacznik twojego bohatera znajduje się wyżej na torze Przewagi niż znacznik przeciwnika.



Niektóre z kart Zdolności mają  jako efekt. Gdy rozpatrujesz jeden z tych efektów, przesun swój znacznik Przewagi na szczyt toru, przesuwając pozostałe znaczniki w dół, z zachowaniem ich dotychczasowej kolejności.

TALIA ZDOLNOŚCI BOHATERA:

Przed rozgrywką zbuduj talię 40 kart Zdolności swojego bohatera (patrz strona 25) lub użyj gotowej „Popisowej talii bohatera”, składającej się z 30 kart, przeznaczonej do rozegrania szybkiej potyczki (patrz strona 39).

Talia Zdolności określa wszystkie sztuczki i techniki, których nauczył się dany bohater, odkąd wstąpił na ścieżkę wojownika.

ZŁOTA ZASADA „NAJPIERW KARTA, POTEM KSIĄŻKA”:

Jeżeli treść karty Zdolności jest sprzeczna z zasadami zawartymi w tej książce, tekst lub efekt opisany na karcie ma pierwszeństwo.

Typy kart Zdolności:

Są cztery typy kart Zdolności, reprezentowane przez ikony: **ATAK** , **OBRONA** , **MEDYTACJA**  i **GŁÓWNA** .

Karty Zdolności opisują, jakie efekty uruchamiają bohaterowie, gdy dana karta zostanie zagrana.

Podstawowe karty Zdolności mogą być używane przez dowolnych bohaterów w Senjutsu, popisowe karty Zdolności są unikalne dla danego bohatera. Można je odróżnić po grafice wzdłuż prawej krawędzi karty.

Wszystkie karty Zdolności rozpatruje się z góry na dół, efekt po efekcie.

ANATOMIA KARTY:



- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| 1 Nazwa | 8 Wymagana Kamae |
| 2 Słowa kluczowe | 9 Linia rozdzielająca |
| 3 Inicjatywa | 10 Ranga karty |
| 4 Wymagany koszt Skupienia | 11 Numer seryjny |
| 5 Ikona typu karty | 12 Siatka pozycji |
| 6 Ikona zasięgu | 13 Efekt Kamae |
| 7 Ikona karty Nagłej | 14 Opcjonalny koszt Skupienia |

KARTY GŁÓWNE

Karty Główne wyróżniają się czerwonym pasem wzdłuż dolnej krawędzi karty, mają też opisane dodatkowe zasady, których nie ma na zwykłych kartach Zdolności.



Karta Głównej Zdolności jest unikalna dla danego bohatera i może być zagrana zamiast zwykłej karty Zdolności.

Karta Głównej Broni to powiązana z bronią używaną przez bohatera karta Zdolności, która może być zagrana zamiast zwykłej karty Zdolności.
Broń bohatera wybiera się podczas budowania talii Zdolności.

Karta Głównej Zdolności i karta Głównej Broni nigdy nie liczą się do limitu kart na ręce i nigdy nie mogą zostać odrzucone.



Na końcu każdej tury zagrane karty Główne wracają na rękę właściciela.

KAMAE, DRZEWKO KAMAE I SKUPIENIE:

Drzewko Kamae reprezentuje preferencje i biegłość bohatera w zajmowaniu pozycji bitewnych, czyli „Kamae”. Każde drzewko jest unikalne i przypisane do danego bohatera.

Zajęcie odpowiedniej pozycji Kamae umożliwia bohaterowi wykorzystanie powiązanych z tą pozycją efektów na karcie Zdolności.



Efekty Kamae reprezentowane są przez kolorowy pasek.



Jeżeli bohater znajduje się w odpowiedniej pozycji Kamae, efekty Kamae związane z tą pozycją są obowiązkowe.

Pozycje Kamae i ich nazwy:

- Agresja
- Równowaga
- Determinacja

Niektórych kart nie można w ogóle zagrać, o ile bohater nie znajduje się w odpowiedniej pozycji Kamae. Karty te mają w górnej części krótszy pasek koloru.



Bohaterowie rozpoczynają rozgrywkę w neutralnej pozycji Kamae i mogą ją zmieniać podczas gry, używając efektów na kartach Zdolności.

Karty Zdolności pozwalają na „zmianę” lub „przeskok” na inną pozycję Kamae.

PIERŚCIEŃ KAMAE:

Pierścień Kamae służy do śledzenia pozycji bohatera na drzewku Kamae.

Pierścień Kamae rozpoczyna grę zawsze na neutralnej pozycji Kamae .

ZMIANA KAMAE:

Pierścień można przesunąć na nową pozycję Kamae, jeżeli nakazuje to karta Zdolności.



Efekt „zmień Kamae o maks. X gałęzi” pozwala bohaterowi przejść z jednej pozycji Kamae do innej, jeżeli są one połączone „gałęzią”, czyli linią łączącą pozycje Kamae.



Uwaga: Niektóre z gałęzi umożliwiają ruch tylko w jedną stronę.

Efekt „zmień Kamae o maks. X gałęzi” jest opcjonalny, możesz zdecydować, że pierścień pozostanie w dotychczasowej pozycji.

PRZESKOK KAMAE:

Efekt „przeskocz na X Kamae” pozwala bohaterowi natychmiast przeskoczyć na wskazaną pozycję Kamae. Ponieważ nie jest to przejście pomiędzy pozycjami, efekt ten ignoruje wszystkie ograniczenia związane z gałęziami drzewka Kamae.

Efekt „przeskocz na X Kamae” jest obowiązkowy.



Efekt „przeskocz na dowolną Kamae” nie może zostać użyty do skoku na neutralną pozycję .

SKUPIENIE:

Skupienie służy do opłacania kosztu Skupienia potrzebnego, by zagrać niektóre z kart Zdolności lub by odblokować dodatkowe efekty kart.

Skupienie jest reprezentowane przez żetony Skupienia. Bohater może mieć w danym momencie maksymalnie 3 żetony Skupienia. Twoja aktualna wartość Skupienia to inaczej zasób Skupienia.

Za każdym razem, gdy zużyjesz Skupienie, odrzuć żetony do ogólnej rezerwy.



ZDOBYWANIE SKUPIENIA NA DRZEWKU KAMAE:

Jeżeli bohater przejdzie po drzewku Kamae do punktu Skupienia , natychmiast otrzymuje żeton skupienia.



Jeżeli to możliwe, bohater musi kontynuować ruch przez punkt Skupienia do pozycji Kamae innej niż ta, z której rozpoczął rozgrywanie efektu „Zmiana Kamae”.

Przy rozpatrywaniu efektu „zmień Kamae o maks. X gałęzi”, nie wliczaj ruchu z gałęzi z punktem Skupienia na pozycję Kamae do limitu maksymalnej liczby gałęzi.

Jeżeli bohater nie może osiągnąć nowej pozycji, powraca na tę, z której rozpoczął rozpatrywanie efektu, jednak otrzymuje żeton Skupienia.

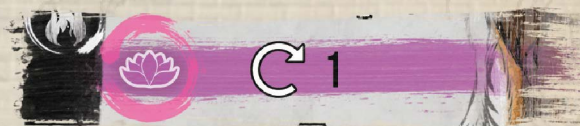
WYMAGANY KOSZT SKUPIENIA:

Niektóre z kart mają wymagany koszt Skupienia, który trzeba zapłacić, by zagrać tę kartę. Jeżeli nie masz wymaganej liczby żetonów Skupienia, nie możesz zagrać tej karty.



OPCJONALNE EFEKTY SKUPIENIA I ICH KOSZT:

Karty Zdolności mają także opcjonalne efekty Skupienia. W przeciwieństwie do efektów Kamae, efekty aktywowane przez Skupienie są zawsze opcjonalne.



Aby użyć opcjonalnego efektu Skupienia, zapłać wymaganą wartość Skupienia ze swojego zasobu.

Koszt ten nie jest wymagany, by zagrać kartę z ręki.



Możesz zrezygnować z opłacenia wymaganego kosztu efektu; w takim przypadku nie zostaje on rozpatrzony.

Uwaga: „Przeskok Kamae” nie powoduje przechodzenia przez gałęzie drzewka i nie generuje Skupienia. „Przeskok Kamae” nie może być także użyty, by przenieść się do punktu Skupienia.

USTAWIENIE POCZĄTKOWE

USTAWIENIE POLA BITWY:

 Wybierz planszę z polem bitwy.

Uwaga: możesz połączyć kilka plansz, by stworzyć jedno większe pole bitwy.

Ustal z drugim graczem lub innymi graczami, jakie elementy terenu znajdują się na polu bitwy i podziel je równo pomiędzy graczy. Począwszy od gracza z największą Przewagą, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, ustawie elementy  terenu na polu bitwy.

Umieść  tor Przewagi,  karty Ran, karty Efektów Stanu oraz  żetony Skupienia w zasięgu wszystkich graczy.



*TWOJA RĘKA POWINNA BYĆ
UKRYTA PRZED PRZECIWNIKIEM

USTAWIENIE STREFY GRACZA:

Wybierz bohatera i weź odpowiadającą mu **6** figurkę, kartę Bohatera, karty Głównej Zdolności i Broni, kartę Drzewka Kamae oraz **7** przetasowaną talię Zdolności.

Umieść talię Zdolności, drzewko Kamae i kartę Bohatera w swojej **8** strefie gracza. Karty Głównej Zdolności i Broni weź na rękę. Odrzucone podczas rozgrywki karty utworzą **9** stos kart odrzuconych.

Umieść swój **10** pierścień Kamae na pozycji neutralnej  na drzewku Kamae.

Ustaw **11** znaczniki Przewagi na **5** torze Przewagi, odnosząc się do **12** wartości Przewagi każdego z bohaterów (znajdziesz ją na karcie Bohatera).

Aby ustalić kolejność na torze Przewagi, gracz z bohaterem o największej wartości Przewagi umieszcza swój znacznik na szczycie toru. Następnie gracz o drugiej największej wartości Przewagi umieszcza swój znacznik na następnej wolnej pozycji na torze i tak dalej, w kolejności malejącej wartości Przewagi, aż do momentu, gdy wszyscy gracze umieszczą swoje znaczniki.

Rozpoczynając od gracza na najniższej pozycji na torze, gracze umieszczają figurki swoich bohaterów na dowolnych pustych polach na polu bitwy.

Poniżej przedstawiono pola składające się na sugerowane pozycje początkowe na polu bitwy Śnieżna Polana.



Na każdym polu bitwy gracze powinni starać się rozpocząć na polach przy przeciwnych krawędziach pola bitwy.

Uwaga: Pozycje początkowe nie mogą być dzielone z bohaterem przeciwnika, ale można je dzielić z bohaterem sprzymierzonym podczas rozgrywki z większą liczbą graczy. Bohaterowie nigdy nie mogą dzielić ze sobą tego samego pola.

Następnie możesz przejrzeć swoją talię Zdolności i dobrać dowolną liczbę  kart Przygotowanych tak, by nie przekroczyć limitu ręki. Przetasuj talię Zdolności po zakończeniu.

Na koniec dobierz tyle zakrytych kart z wierzchu talii Zdolności, żeby osiągnąć limit ręki dla swojego bohatera.

Uwaga: kart Głównej Zdolności i kart Głównej Broni nie wlicza się do limitu kart na rękę oraz limitu 40 kart w talii.

ROZGRYWKA

KOLEJNOŚĆ TURY:

1) Dobierz 2) Wybierz 3) Odkryj 4) Rozpatrz 5) Odrzuć

1) Dobierz:

Każdy z graczy dobiera pojedynczą **1** kartę Zdolności z wierzchu swojej **2** talii Zdolności i dodaje ją do ręki.

UWAGA: Jeśli twoja talia Zdolności jest pusta i nie możesz dobrać więcej kart, musisz dobrać kartę Rany. Tak dzieje się za każdym razem, gdy nie możesz dobrać karty z uwagi na pustą talię Zdolności.



2) Wybierz:

Teraz wybierz jedną **5** kartę Zdolności z ręki i umieść ją **4** zakrytą na stole. Karta Zdolności położona w ten sposób została „zagrana”.



Jeżeli zdecydujesz się na kartę z wymaganym kosztem Skupienia, by móc ją zagrać musisz posiadać odpowiednią liczbę żetonów Skupienia w swoim zasobie, żeby za nią zapłacić. Jeżeli nie masz wystarczająco dużo Skupienia, nie możesz wybrać tej karty i musisz zagrać inną.

Jeżeli zdecydujesz się na kartę z wymaganą pozycją Kamae **6**, twój bohater musi znajdować się w tej pozycji przed zagraniem karty. Jeżeli nie znajduje się w odpowiedniej pozycji, nie możesz zagrać tej karty.



3) Odkryj:

Krok 1 – Odkryj karty:

Gdy wszyscy gracze wybrali swoje karty, wszystkie **5** zagrane karty Zdolności są jednocześnie odkrywane tak, by były widoczne dla wszystkich graczy.

Krok 2 – Zapłacić wymagane koszty:

Jeżeli zagrałeś kartę Zdolności z wymaganym kosztem Skupienia, teraz musisz go zapłacić.

Krok 3 – Zapłacić opcjonalne koszty:

Jeżeli zagrałeś kartę Zdolności z opcjonalną szybkością

Inicjatywy, musisz wydać Skupienie, by użyć tej Inicjatywy zamiast domyślnej Inicjatywy tej karty.



Krok 4 – Nagła Zamiana:

Rozpoczynając od gracza na samym dole toru Przewagi i w kolejności rosnącej, gracze mają możliwość zagrania karty Zdolności Nagłej Zamiany - lub spasowania.

Jeżeli nie zagraż karty Nagłej Zamiany **5** w tym momencie, nie możesz już później zmienić swojej decyzji.

Jeżeli karta Nagłej Zamiany ma wymagany koszt Skupienia, musisz zapłacić go od razu.

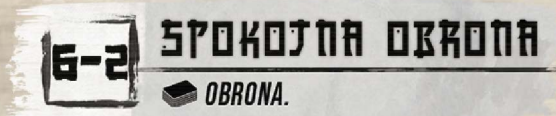
Odrzuć kartę/karty, które wymieniałeś na inne. Pobierz z powrotem ewentualny wydany na nie wcześniej koszt Skupienia. Możesz to zrobić tylko, gdy wszystkie koszty Skupienia zostały wcześniej opłacone.

Krok 5 – Wybierz zmienną Inicjatywę:

Niektóre karty Zdolności mają zmienną Inicjatywę.

Każdy z graczy, który zagrał kartę ze zmienną Inicjatywą, musi teraz zdecydować, z jaką szybkością Inicjatywy chce rozegrać swoją kartę poprzez wybranie jednej z pokazanych na karcie wartości lub dowolnej pośredniej.

Jeżeli więcej niż jeden gracz odkryje kartę ze zmienną Inicjatywą, gracze kolejno wybierają Inicjatywę swoich kart.



Rozpoczyna gracz na samym dole toru Przewagi, a następnie wybierają gracze w kolejności rosnącej pozycji na torze.

4) Rozpatrz:

Wszystkie odkryte karty Zdolności są rozpatrywane zgodnie z ich Inicjatywą, zaczynając od karty z najwyższą Inicjatywą i dalej malejąco.



Efekty kart Zdolności są rozpatrywane zawsze z góry na dół, jeden po drugim.

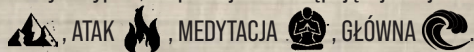
Niektóre karty Zdolności mają poziomą linię z polem zawierającym szybkość Inicjatywy.

Linia ta oddziela część karty, która rozpatrywana jest z inną Inicjatywą.



Kolejność graczy, remis Inicjatywy i Przewaga:

Jeżeli kilka z odkrytych kart ma tę samą Inicjatywę, ale są one różnych typów, rozpatrz je w następującej kolejności: OBRONA



Karta Głównej Broni należy do więcej niż jednego typu kart. Zawsze traktuj kartę Głównej Broni najpierw jako typ inny, niż Główna. W przypadku remisu karty Głównej Broni z kartami innymi niż Główna, inne karty rozpatrywane są przed kartą Głównej Broni.

Jeżeli odkryte karty mają tę samą Inicjatywę oraz są tego samego typu, gracz o wyższej Przewadze wybiera, czy jego karta ma być rozpatrywana jako pierwsza, czy druga.

5) Odrzuć:

Krok 1:

Odrzuć wszystkie swoje zagrane karty Zdolności (odkryte) na stos kart odrzuconych.

Uwaga: Nie odrzucaj kart Głównej Zdolności i kart Głównej Broni. Zamiast tego, umieść je z powrotem na ręce.

Krok 2:

Rozpatrz efekty powiązane z końcem tury, takie jak efekt Stanu Utykanie.

Krok 3:

Porównaj liczbę kart na ręce z limitem ręki swojego bohatera. Jeżeli masz więcej kart, niż wynosi limit, odrzuć taką liczbę kart Zdolności (zakrytych), by mieć ich na ręce tyle, ile wynosi limit ręki twojego bohatera.

Obecna tura zostaje zakończona. Rozgrywka przechodzi do kolejnej tury.

ZWYCIĘSTWO W GRZE:

Gdy bohater otrzyma liczbę Ran równą lub większą niż jego limit Ran, przegrywa.



Gdy bohater ma na ręce liczbę kart Ogluszenia równą lub większą niż limit kart na ręce, również przegrywa.



Limit kart na ręce i limit Ran bohatera znaleźć można na jego karcie Bohatera.

Zwycięzcą gry jest ostatni niepokonany bohater (lub drużyna bohaterów).

ROZPATRYWANIE KART

EFEKTY RUCHU:

Ruch bohaterów reprezentowany jest przez jeden lub więcej kroków (ruchów z jednego pola na inne) i/lub jeden lub więcej obrotów.

Kroki oznaczono przez proste strzałki, wskazujące kierunek pola bitwy względem frontowej strony bohatera. Kroki o więcej niż jednym możliwym kierunku oznaczono ikoną składającą się z kilku strzałek.



Obroty oznaczono zakrzywioną strzałką. Umożliwia ona bohaterom obrót w dowolnym kierunku.



Kroki oraz obroty mogą być obowiązkowe lub opcjonalne.

OBOWIĄZKOWE EFEKTY RUCHU:

Obowiązkowe efekty Ruchu oznaczono strzałkami w kolorze czarnym   .

Obowiązkowe efekty Ruchu MUSZĄ być wykonane w całości.

OPCJONALNE EFEKTY RUCHU:

Opcjonalne efekty Ruchu oznaczono strzałkami w kolorze białym   .

O wykonaniu lub zignorowaniu całości lub części opcjonalnego efektu Ruchu decyduje sam gracz.

RUCH BOHATERA:

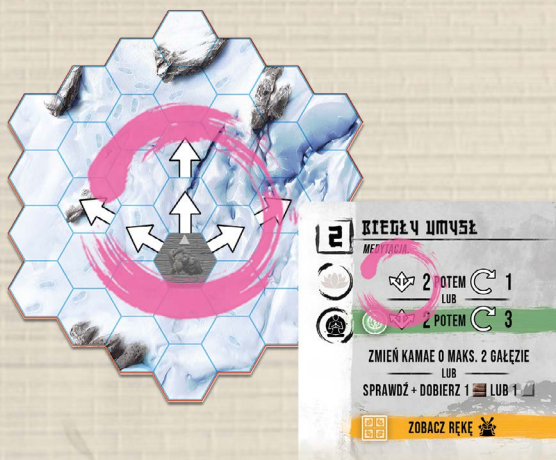
Aby wykonać krok, przesun figurkę swojego bohatera na sąsiednie pole na planszy. Możesz wykonać tyle kroków, ile wskazano w efekcie Ruchu karty, nie zmieniając kierunku strony frontowej bohatera.

Aby wykonać obrót, obróć figurkę swojego bohatera o jedną stronę podstawki w dowolnym kierunku. Możesz wykonać tyle obrotów ile wskazano w efekcie Ruchu karty tak, aby front bohatera ustawiony był w wybranym nowym kierunku.

Uwaga: Kroki i obroty wykonuje się zawsze względem strony frontowej bohatera, którą wskazuje trójkąt  na jego podstawie.

Jeżeli liczba kroków do wykonania jest większa od 1 i posiada kilka możliwych kierunków, musisz wybrać ten sam kierunek dla każdego kroku. Jeżeli wykonujesz więcej niż 1 obrót, musisz wybrać ten sam kierunek dla każdego obrotu.

Jeżeli efekt Ruchu na karcie ma kroki i obroty w tej samej linii, możesz je dzielić i wykonać w dowolnej kombinacji i kolejności.

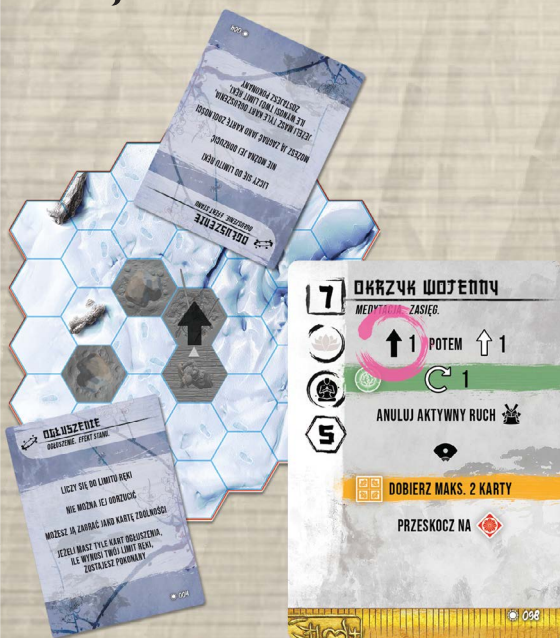


Jeżeli efekty Ruchu zawierają w opisie słowo „potem”, muszą być wykonywane w odpowiedniej kolejności, nawet, jeżeli są opcjonalne. Nie możesz dobrowolnie przesunąć bohatera na pole zajmowane przez element terenu, innego bohatera lub poza planszę, chyba, że ruch ten jest wywołany przez obowiązkowy efekt Ruchu i nie ma możliwości wykonania go na inne pole.

Uwaga: „poza planszę” oznacza dowolne miejsce bez oznaczonego sześciokątnego pola, które możesz zająć.

Zasady wymuszonego ruchu na pole z elementami terenu, zajmowane przez innego bohatera lub poza planszę znajdują się poniżej.

KOLIZJE:

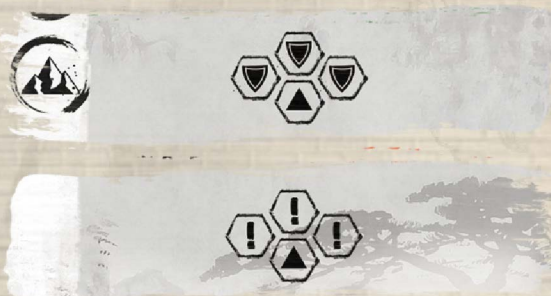


Jeżeli twój bohater jest zmuszony wykonać ruch na pole, które znajduje się poza planszą, dobierz kartę Ogłoszenia i nie poruszając swojego bohatera przejdź do punktu „Odrzuć” w kolejności tury. Nie rozpatruj reszty efektów karty. Jeżeli twój bohater jest zmuszony wykonać ruch na pole zajmowane przez element terenu, zastosuj zasady ze strony 23, a potem przejdź do punktu „Odrzuć” w kolejności tury. Nie rozpatruj reszty efektów karty.

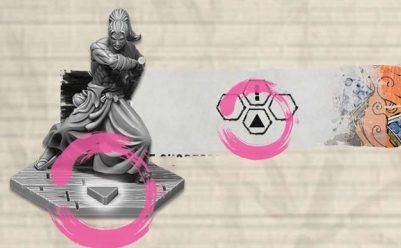
Jeżeli twój bohater jest zmuszony wykonać ruch na pole zajmowane przez innego bohatera, przejdź do punktu „Odrzuć” w kolejności tury. Nie poruszaj swojego bohatera i nie rozpatruj reszty efektów karty. Odrzuć jedną kartę i dobierz jedną kartę Ogłoszenia. Twój przeciwnik także dobiera kartę Ogłoszenia.

KARTY ZDOLNOŚCI ATAKU I OBRONY

Siatka pozycji:

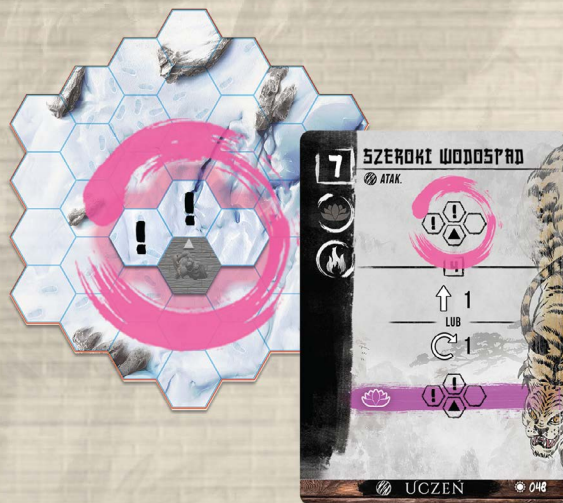


Siatka pozycji pokazana na karcie Zdolności określa, które z pól na planszy będą celem efektu Ataku lub Obrony, w odniesieniu do pola zajmowanego przez bohatera i jego strony frontowej.



Pozycja bohatera na tej siatce pokazana jest za pomocą symbolu ▲, zawsze frontem do górnej krawędzi karty. Górny wierzchołek trójkąta odpowiada stronie frontowej figurki na planszy.

Większość kart Zdolności Ataku wykorzystuje siatkę pozycji do określenia, na których polach bohaterowie odniosą Rany lub odczują inne efekty karty. Pojedyncze obrażenia oznaczono na siatce symbolem !.



Rany i inne efekty dotyczą bohaterów zajmujących pola będące celem ataku niezależnie od tego, czy są to przeciwnicy, czy sprzymierzeńcy.



Ten symbol pokazany na karcie Zdolności reprezentuje bohatera, będącego jej celem.

Jeżeli efekt karty Zdolności oznaczono symbolem gwiazdki ★, stosuje się go do celu znajdującego się na polu oznaczonym gwiazdką na siatce pozycji.

Jeżeli efekt karty Zdolności nie używa siatki pozycji do określenia, których bohaterów dotyczy efekt, musisz podjąć tę decyzję w momencie odkrywania karty.

Złota zasada „Uderz za wszelką cenę”:

Jeżeli wybrałeś kartę Zdolności Ataku do zagrania w danej turze, musisz spróbować wypełnić wszystkie warunki, w tym ewentualne opcjonalne koszty Skupienia tak, aby atak zakończył się sukcesem.



Zasadę tę stosuje się niezależnie od tego, jaką kartę zagrał przeciwnik.

Rany:

Za każdym razem, gdy bohater przyjmuje cios i otrzymuje Ranę, dobierz jedną kartę Rany i umieść w swojej strefie gry.

Rany reprezentowane są przez symbol ! na siatce pozycji karty lub w opisie efektu Ataku.

Niektóre efekty Ataku zadają więcej niż jedną Ranę.

Jeżeli atak wskazuje na więcej niż 1 ! na polu będącym celem i jest skuteczny, dobierz 1 kartę Rany za każdy symbol !.

Szczegóły na str. 19.

Kartę Ran używa się by określić, czy bohater został pokonany.



Krwawiące Rany:

Jeżeli efekt Ataku ma symbol , dobierz kartę Krwawiącej Rany zamiast zwykłej karty Rany.

Jeżeli twój bohater ma co najmniej jedną kartę Krwawiącej Rany, na początku każdej tury, przed dobraniem karty, musisz odrzucić jedną zakrytą kartę z wierzchu swojej talii.

Efekt ten się nie sumuje - niezależnie od tego, ile Krwawiących Ran ma bohater, zawsze odrzuca na początku rundy tylko jedną kartę.

Na potrzeby liczenia, czy limit Ran bohatera nie został osiągnięty lub przekroczony, Krwawiące Rany liczą się tak samo, jak zwykłe Rany.

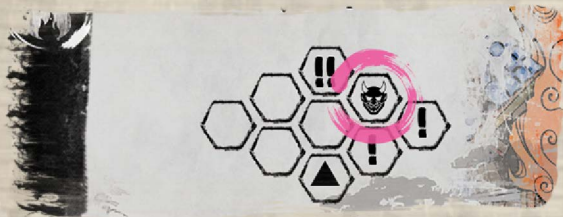


Egzekucja:



Niektóre potężne karty Ataku mogą powodować efekt Egzekucji.

Efekt ten pokazany jest na siatce pozycji karty Ataku.

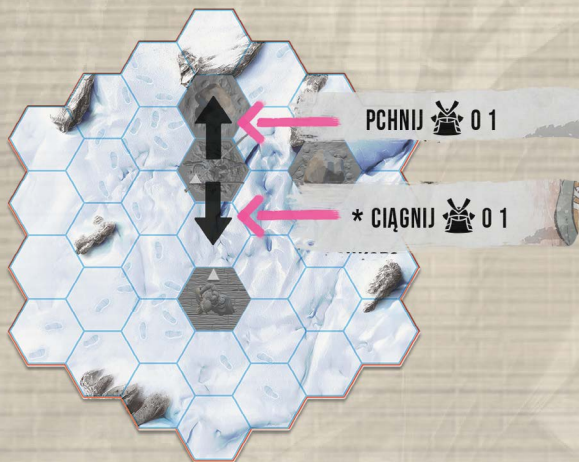


Jeżeli efekt Egzekucji trafi broniącego się bohatera z sukcesem, zostaje on natychmiast pokonany, niezależnie od pozostałego limitu Ran.

Uwaga: Efekt Egzekucji nie zadaje Ran. Jakikolwiek karty, które zmieniają liczbę otrzymanych Ran nie wpływają na działanie ataku z efektem Egzekucji.

Pchnij, Ciągnij, Obróć:

Niektóre efekty Ataku mogą sprawić, że przeciwnik zostanie pchnięty, pociągnięty lub obrócony na polu bitwy.



Jeżeli przeciwnik zostanie pchnięty, przesuwa się oddalając w linii prostej od atakującego o liczbę pól wskazaną przez efekt Pchnij. Dla przykładu, "Pchnij o 2" przesuwa broniącego o 2 pola.

Jeżeli broniący zostaje pchnięty na element terenu, rozpatrz to analogicznie do sytuacji, w której poruszyłby się na pole z elementem terenu. Wszystkie efekty Pchnij i Ciągnij kończą się w momencie ruchu na takie pole.

Jeżeli bohater zostanie pociągnięty, przesuń go w linii prostej w stronę atakującego o liczbę pól wskazaną przez efekt Ciągnij. Dla przykładu, „Ciągnij o 1” przesuwa broniącego o 1 pole.

Jeżeli jest więcej niż jedno możliwe pole, na które może przesunąć się broniący na skutek efektu Pchnij/Ciągnij, wyboru dokonuje atakujący.

Jeżeli atak powoduje obrót  broniącego, atakujący wybiera kierunek obrotu.

Efekty Bloku:

Każde pole z symbolem bloku  na siatce pozycji karty Zdolności jest „blokowane”. Efekt Bloku pojawia się na tym polu z Inicjatywą wybraną na początku tury.

Efekt Ataku jest ignorowany, jeżeli:

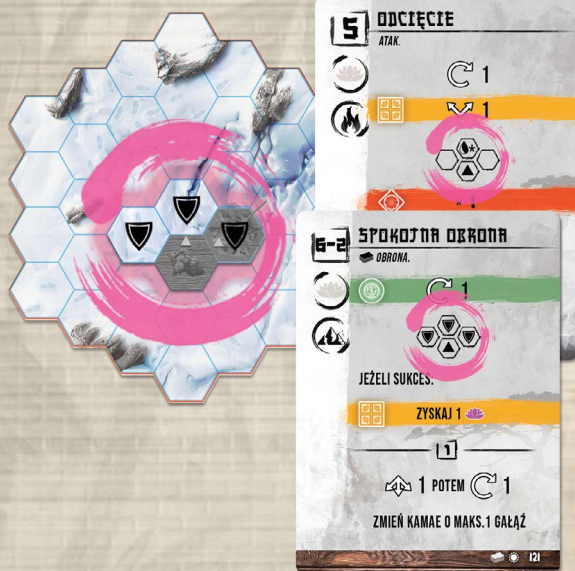
Efekt Bloku pokrywa pole, będące celem efektu Ataku.

Lub

Efekt Bloku pokrywa pole, na którym znajduje się atakujący bohater.

Lub

Efekt Bloku pokrywa przynajmniej jedno pole na każdej ze ścieżek efektu Ataku.



Ścieżka Ataku składa się z pól pomiędzy atakującym i polem, będącym celem ataku, znajdujących się na najkrótszej bezpośredniej drodze pomiędzy nimi.

Uwaga: Efekt Ataku, którego celem jest pojedyncze pole może mieć kilka równorzędnych, najkrótszych ścieżek Ataku. Przynajmniej jedno pole na każdej z tych ścieżek musi być zablokowane, aby efekt Ataku został zignorowany.



Jeżeli celem efektu Ataku jest kilka pól, to na potrzeby ustalenia, czy efekt Ataku jest blokowany, traktuj każde z nich osobno.

Pole jest „blokowane” z Inicjatywą wybraną przez broniącego. W przypadku każdej innej Inicjatywy w danej turze, pole to nie jest blokowane.

Kontry:

Efekty Kontry  umożliwiają broniącemu bohaterowi zadać cios atakującemu pod warunkiem, że uda mu się Blok.

Jeżeli zablokujesz efekt Ataku przeciwnika, a szybkość Inicjatywy nieudanego Ataku odpowiada jednej z szybkości wskazanej przy symbolu Kontry, możesz natychmiast zagrać kartę Zdolności Ataku (poza kartami Głównymi) o równej lub niższej Inicjatywie tak, jakby była to karta Nagłej Korzyści. Karta ta musi mieć taką samą lub niższą Inicjatywę, niż karta z efektem Kontry.

Karta Zdolności Ataku zagrana jako Kontra nie wlicza się do limitu jednej karty Nagłej na turę.

ZASADY ZAAWANSOWANE

JEŻELI SUKCES:

Niektóre karty lub efekty kart mogą być użyte jedynie w przypadku, gdy spełniony zostanie jakiś inny warunek – zwykle będzie to zakończony sukcesem efekt Ataku lub Bloku.



Efekt Ataku jest zakończony sukcesem, jeżeli bohater będący celem otrzymał jakiekolwiek Rany, uległ efektowi Stanu lub został Pchnięty, Ciągnięty lub Obrócony.

Efekt Bloku jest zakończony sukcesem, jeżeli broniący bohater nie ulega efektom Ataku właśnie dzięki użyciu bloku . Aby był liczony jako sukces, broniący musi uniknąć wszystkich składowych efektu Ataku.

Jeżeli na karcie jest warunek „Jeżeli sukces”, treść znajdująca się w segmencie karty po tym warunku zależy od jego spełnienia.

Efekty kart opisane w innych segmentach karty Zdolności są traktowane oddzielnie i nie zależą od spełnienia warunku „Jeżeli sukces”. Segmenty na karcie oddzielone są poziomą linią podziału.



-LUB-

Efekty na niektórych kartach Zdolności przedzielone są jednym lub więcej warunkiem „-LUB-”. Musisz wybrać JEDEN z opisanych w ten sposób efektów.



Jeżeli którykolwiek z tych efektów jest powiązany z pozycją Kamae, na której się znajdujesz, MUSISZ wybrać ten efekt.

Tylko efekty znajdujące się bezpośrednio przed i po którymkolwiek warunku „-LUB-” są opcjami do wyboru.

KARTY PRZYGOTOWANE:

Niektóre karty Zdolności mogą zostać „przygotowane” na początku gry, zanim dobierzesz pierwsze karty na rękę.

Możesz przejrzeć swoją talię kart Zdolności i dobrać na rękę dowolną liczbę kart Przygotowanych (nie przekraczając limitu kart na rękę). Możesz przygotować tylko jedną kopię każdej karty Przygotowanej.

Karty Przygotowane można zidentyfikować przy pomocy symbolu zlokalizowanego obok słów kluczy, rangi i numeru karty.



ROZPATRYWANIE KART NAGŁYCH:

Podczas swojej tury możesz zagrać pojedynczą kartę Zdolności Nagłej.



Są trzy typy kart Nagłych: Nagłej Reakcji, Nagłej Zamiany i Nagłej Korzyści. Karty Nagłej Zamiany i Nagłej Korzyści mogą być zagrywane tylko na karty innego typu, nie będące kartami Głównymi.

Nie można na przykład zagrać karty Zdolności Nagłej Zamiany Ataku na Kartę Zdolności Ataku.

KARTY NAGŁEJ REAKCJI:

Karty Nagłej Reakcji  nie zmieniają, ani nie ulepszają zagranej karty Zdolności, ale są dodatkowymi kartami, które możesz zagrać w turze poza zwykłą kolejnością jej rozgrywania.

Karty Nagłe same określają, kiedy można je zagrać.



KARTY NAGŁEJ ZAMIANY:

Karty Nagłej Zamiany  mogą być zagrane z ręki w zwykły sposób LUB by wymienić odkrytą kartę Zdolności.

Karty Nagłej Zamiany zagrane jako zwykłe karty Zdolności nie liczą się jako jedna dozwolona karta Nagła w danej turze.

Jeżeli karta Nagłej Zamiany została zagrana, by wymienić pierwotnie zagrana kartę, pierwotna karta zostaje natychmiast odrzucona. Karta Nagłej Zamiany jest rozpatrywana zamiast niej i przy użyciu Inicjatywy nowej karty.

KARTY NAGŁEJ KORZYŚCI:

Karty Nagłej Korzyści  można zagrać z ręki w celu wzmocnienia lub zmodyfikowania efektów odkrytej karty Zdolności.

Większość z nich może być zagrana po skutecznym efekcie Ataku lub Bloku. Taki warunek jest zawsze opisany na karcie.



Niektóre karty Nagłej Korzyści nie mają żadnych warunków, kiedy mogą być zagrane. Te karty można zagrać po pełnym rozpatrzeniu swojej odkrytej karty niezależnie od tego, czy nastąpił skuteczny efekt Ataku lub Bloku.

KARTY EFEKTÓW STANU:

Karty Efektów Stanu reprezentują efekty ciągłe, którym może podlegać bohater poza byciem rannym. Karty Efektów Stanu nie są zaliczane do kart Zdolności.

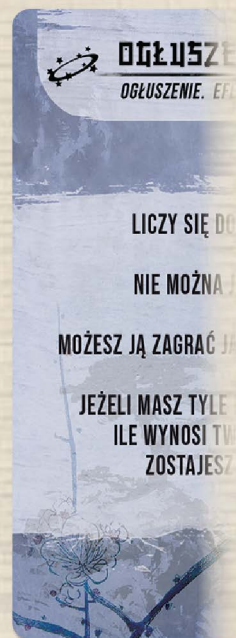


OGŁUSZENIE:

Niektóre karty Zdolności powodują efekt Ogłuszenia . Za każdym razem, gdy twój bohater zostaje „ogłuszony”, dobierz na rękę kartę Ogłuszenia.

Ta karta nie może zostać w żaden sposób odrzucona. Możesz ją za to zagrać zamiast karty Zdolności podczas kroku „Wybierz” w trakcie tury.

Jeżeli liczba kart Ogłuszenia na twojej ręce wyrówna lub przekroczy limit kart na ręce, zostajesz natychmiast pokonany.



UTYKANIE:

Niektóre karty Zdolności powodują efekt Utykania . Gdy twój bohater podlega temu efektowi, dobierz kartę Utykania i umieść w swojej strefie gry (podobnie, jak Ranę).

Karta Utykania w twojej strefie gry pozostaje aktywna i obniża Inicjatywę zagrywanych przez ciebie kart o 1 (do min. 1) tak długo, jak pozostaje w grze. Gdy zagrywasz kartę o zmiennej Inicjatywie, wybierz szybkość, z którą chcesz ją zagrać i następnie obniż ją o 1.

Karty Utykania obraca się o 90° na koniec każdej rundy. Po wykonaniu pełnego obrotu, gdy karta znajduje się z powrotem w normalnej pozycji, odrzuć ją.

ZATRUCIE:

Niektóre karty Zdolności powodują efekt Zatrucia . Efektów stanu Zatrucia nie wlicza się jako Ran do limitu Ran. Jeżeli twój zatruty atak kończy się sukcesem, wybierz jedną z kart ze swojej talii Trucizn i przekaż przeciwnikowi. Każda z trucizn ma specyficzne efekty opisane na karcie, które musi rozpatrzyć twój przeciwnik. Po pełnym rozpatrzeniu efektów karty Zatrucia, zostaje ona odrzucona.

Uwaga: Gra podstawowa zawiera jedną kartę Zatrucia, Paralizujący Jad [002], do użycia ze Żmijowym Kłębem [010]. Dodatkowe trucizny znaleźć można w zestawach bohaterów. Gdy używasz więcej niż jednej trucizny, użyj rozszerzonych zasad trucizn ze strony 27.



EFEKTY SPRAWDŹ:

Niektóre karty pozwalają ci „Sprawdzić” talię w poszukiwaniu konkretnych kart. Jeżeli nie określono inaczej, karty te dodaje się do twojej ręki. Po każdym sprawdzeniu talii, należy ją natychmiast przetasować.

SPRAWDŹ 3 WIERZCHNIE KARTY + DOBIERZ Z NICH 1 KARTĘ ZDOLNOŚCI

KARTY ZASIĘGOWE:

Niektóre karty Zdolności mają określony Zasięg, oznaczony symbolem  po lewej stronie. Liczba wewnątrz symbolu określa, do ilu pól na planszy sięga efekt karty.

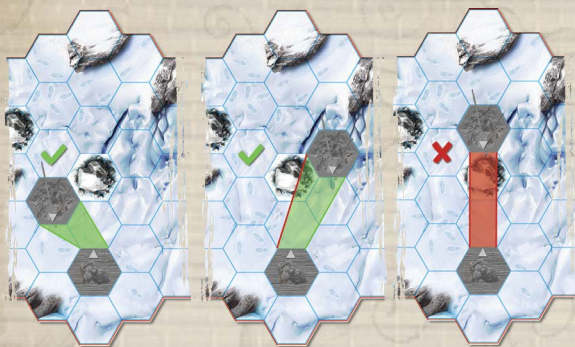


POLE WIDZENIA:

Karty Zasięgowe wymagają, aby ich cel znajdował się także w „polu widzenia”.

Aby sprawdzić, czy pole będące celem ataku znajduje się w polu widzenia, musisz mieć możliwość narysowania nieprzerwanej linii biegnącej z jednego z dwóch frontowych narożników pola, zajmowanego przez twojego bohatera, do dowolnego narożnika pola zajmowanego przez przeciwnika będącego celem.

Linia jest uważana za przerwana, jeżeli przecina lub styka się z polem zajmowanym przez element terenu. Inni bohaterowie, kolce i pułapki nie mają wpływu na pole widzenia.



DODATKOWE ZASADY W GRZE WIELOOSOBOWEJ:

Remis Inicjatywy i Przewagi w grze dla 3+ graczy:

Gracz z najwyższą pozycją na torze Przewagi wybiera, w której kolejności zostanie rozpatrzona jego karta Zdolności. Następnie wybierają remisujący gracze na kolejnych pozycjach na torze.

Gracz o najniższej pozycji na torze Przewagi nie decyduje, w której kolejności rozpatrzy swoją kartę.

Sonia (CZERWONY Uczeń)
Stefan (ZIELONY Wojownicza)
Jurek (NIEBIESKI Ronin)

Wszyscy odkrywają kartę Pewny Umysł. Muszą teraz ustalić, w jakiej kolejności je rozpatrzą.



Ponieważ bohater Soni jest na najwyższej pozycji na torze Przewagi, Sonia decyduje, że jej karta zostanie rozpatrzona ostatnia - chce najpierw zobaczyć, co wydarzy się w tej turze.

Stefan, który jest drugi na torze Przewagi decyduje, że to dobra okazja, aby się trochę oddalić i chce rozpatrzyć swoją kartę jako pierwszy.

Jurek, który jest ostatni na torze Przewagi, nie ma zatem wyjścia i musi rozpatrzyć swoją kartę jako drugi.

ZASADY TERENU:

Elementy terenu umieszcza się na polu bitwy przed rozpoczęciem gry, będą na nim pełnić rolę przeszkód.

Pola zajęte przez elementy terenu nie mogą być zajmowane przez bohaterów chyba, że zasady terenu stanowią inaczej.

Jeżeli bohater poruszy się na pole zajęte przez element terenu, przenies go z powrotem na pole bezpośrednio przed polem z terenem i zastosuj ewentualne efekty (patrz niżej).

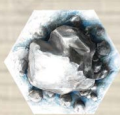
Bohaterowie nie mogą poruszać się przez pola z terenem, nawet jeżeli ich ruch miałby zakończyć się na wolnym polu.

TEREN I BLOK:

Teren dodaje efekt Bloku na polach, na których się znajduje. Efekt ten działa przy każdej szybkości Inicjatywy.

Jeżeli teren odpowiada za zablokowanie efektu Ataku, nie spełnia to warunku „Jeżeli sukces BLOKU” na karcie Zdolności broniącego.

Typy terenu:



SKAŁY:

Bohaterowie zmuszeni do ruchu na pole ze skałami otrzymują



BAMBUS:

Bohaterowie zmuszeni do ruchu na pole z bambusem otrzymują

Jeżeli bohater poruszy się na pole z bambusem, (z własnej woli lub będąc do tego zmuszonym) lub jeżeli efekt Ataku zadający odnosi się do pola z bambusem, usuń ten bambus z pola bitwy.



PŁONĄCE WOZY:

Bohaterowie zmuszeni do wejścia na pole z płonącym wozem otrzymują  oraz .



KAPLICZKA:

Bohaterowie zmuszeni do wejścia na pole z kapliczką otrzymują .
Jako efekt końca tury, bohaterowie na polach sąsiadujących z kapliczką otrzymują 1 .



ŁODZIE:

Łodzie traktowane są jako zwykłe pola planszy i mogą być umieszczane poza planszą, by tworzyć nowe ścieżki ruchu.
Łodzie nie muszą nachodzić na pola planszy.



BRAMA TORII:

Bohaterowie zmuszeni do wejścia na pole z kolumną bramy otrzymują .
Bohaterowie mogą bez konsekwencji poruszać się przez bramę.



KWITNĄCA WIŚNIA:

Bohaterowie zmuszeni do wejścia na pole, na którym rośnie drzewo, otrzymują .



POLEGŁY SAMURAJ:

Zwłoki traktowane są jako zwykłe pola na planszy na potrzeby ruchu.
Bohaterowie, którzy wejdą na pole, zawierające zwłoki, otrzymują  i muszą odrzucić wszystkie swoje .

SEKWENCJA CZASOWA TURY:

- Rozpatrz efekty uruchamiane „na początku tury”
- Rozpatrz efekty uruchamiane przed dobraniem karty (efekty Przed Dobraniem)
- Dobierz kartę
- Uruchom efekty działające po dobraniu karty, ale przed wyborem karty do zagrania
- Wybierz i zagraj zakrytą kartę
- Odkryj karty równocześnie z przeciwnikiem(-ami)

ODKRYWANIE KART:

- Odkryj wszystkie zagrane karty
- Zapłać ewentualny obowiązkowy koszt Skupienia
- Zapłać ewentualny opcjonalny koszt Skupienia
- Zagraj ewentualne karty Nagłej Zamiany (odbierz zwrot Skupienia za wymienioną kartę, jeżeli dotyczy)
- Wybierz zmienną Inicjatywę, jeżeli dotyczy
- Porównaj szybkości Inicjatywy
- Rozpatrz efekty kart Zdolności

SEKWENCJA CZASOWA ATAKU:

- Sprawdź, czy efekt Ataku obejmuje pole lub pola, na których znajduje się przeciwnik lub przeciwnicy
- Zapłać koszt ewentualnych dodatkowych efektów, które mają zastosowanie do efektu Ataku
- Sprawdź, czy atak został zablokowany
- Jeżeli został zablokowany, zakończ atak i przejdź do sekwencji czasowej bloku
- Jeżeli nie został zablokowany, kontynuuj
- Zastosuj efekt Ataku do bohaterów na polach, będących celem ataku
- Usuń Ukrycie*
- Rozpatrz efekty Nagłej Korzyści „Jeżeli sukces ataku”
- Rozpatrz efekty „Jeżeli sukces”
- Rozpatrz resztę treści na zagranej karcie Zdolności Ataku
- Zagraj karty Nagłej Korzyści bez warunków.

*Ukrycie  to zasada specjalna używana przez Ninję i Zabójcę z sezonu pierwszego Senjutsu, patrz str. 26.

SEKWENCJA CZASOWA BLOKU:

- Sprawdź i zapłać koszt ewentualnych dodatkowych efektów mających zastosowanie do bloku
- Sprawdź, czy blok powstrzymał atak
- Jeżeli blok nie powstrzymał ataku, atak kończy się sukcesem; zakończ blok
- Jeżeli blok zatrzymał atak, kontynuuj
- Sprawdź, czy Kontra ma zastosowanie do efektu Ataku
- Jeżeli Kontra nie ma zastosowania, kontynuuj
- Jeżeli Kontra ma zastosowanie, zagraj kartę Zdolności Ataku swojej Kontry. Rozpatrz ją w całości i kontynuuj
- Usuń Ukrycie
- Rozpatrz efekty Nagłej Korzyści „Jeżeli sukces bloku”
- Rozpatrz efekty „Jeżeli sukces”
- Rozpatrz resztę treści na zagranej karcie Zdolności Obrony
- Zagraj karty Nagłej Korzyści bez warunków.

Rozpatrz efekty końca tury.

Wyczyść strefę gry, odrzuć zagrane karty i uporządkuj żetony w swoim zasobie i rezerwie.

BUDOWA TALII

Talia kart Zdolności bohatera składa się z kart Zdolności, wybieranych przed rozgrywką. Do kilku pierwszych gier zbuduj talię 30 kart lub użyj talii kart popisowych (patrz strona 39). Gry turniejowe używają 40-kartowej talii. Dodaj 10 kart do popisowej talii swojego bohatera lub zbuduj swoją, całkowicie unikalną talię do tego typu gier.

Każda karta Zdolności ma określoną za pomocą koloru rangę: Główną, Drewno, Stal, Złoto i Jadeit. Od rangi zależy limit liczby kart, które mogą zostać umieszczone w talii.

BUDOWANIE TALII BOHATERA:

Weź kartę bohatera, kartę drzewka Kamae i kartę Główną Zdolności wybranego bohatera.



Wybierz kartę Główną Broni z listy dostępnych broni na swojej karcie Bohatera. Nazwa broni znajdująca się na liście musi znajdować się wśród słów kluczy na karcie Główną Broni, którą chcesz wybrać.

Uwaga: Niektórzy bohaterowie mogą wybrać kilka kart Głównych Broni. Te karty Główne nie liczą się do limitu 40 kart w talii.

Podstawowe karty Zdolności i popisowe karty Zdolności: Możesz wybierać dowolne podstawowe karty Zdolności, w przypadku gier turniejowych zwracając uwagę na ich przynależność do szkół nadzorowanych.

Możesz wybierać tylko te popisowe karty Zdolności, które należą do twojego bohatera. Nie możesz włączyć do talii popisowych kart Zdolności innych bohaterów.

LIMITY KART W TALII:

DREWNO:  

Możesz wybrać do 3 kopii każdej karty Zdolności rangi Drewno.

STAL:  

Możesz wybrać do 2 kopii każdej karty Zdolności rangi Stal.

ZŁOTO:  

Możesz wybrać tylko 1 kopię każdej karty Zdolności rangi Złoto. W twojej talii nie może znaleźć się więcej niż 8 kart tej rangi.

JADEIT:  

Możesz wybrać tylko 1 kartę Zdolności rangi Jadeit.

SZKOŁY NADZOROWANE (GRY TURNIEJOWE):

Szkoły nadzorowane grupują najpotężniejsze podstawowe karty Zdolności na potrzeby budowy talii.

Wybór szkoły nadzorowanej wyklucza możliwość użycia podstawowych kart Zdolności z innych szkół.

Możesz wybrać jedną z poniższych szkół nadzorowanych:



SZKOŁA PALĄCEGO SŁOŃCA:

- Cięcie z Dołu (086)
- Odcięcie (113)
- Dziki Zamach (119)

SZKOŁA JESIENNEGO ZAJĄCA:

- Rozpłatanie (096)
- Cięcie z Przewrotu (112)
- Szybkie Dźgnięcie (128)

SZKOŁA JADEITOWEJ RZEKI:

- Spokój Ducha (084)
- Poprzeczne Cięcie (105)
- Skośne Cięcie (100)

Jeżeli nie wybierzesz żadnej ze szkół nadzorowanych, nie możesz włączyć do swojej talii żadnej z kart podstawowych należących do dowolnej szkoły nadzorowanej.

Szkoły nadzorowane mogą być z czasem aktualizowane lub zmieniane, by zapewnić optymalną równowagę w grach turniejowych.

Poniżej link do najnowszej listy szkół nadzorowanych:



ZASADY DODATKOWE

ATAKI Z PORÓWNANIEM INICJATYWY:

Niektóre efekty ataków nie używają siatki pozycji, ale zamiast tego działają na przeciwników o niższej Inicjatywie. Jeżeli żaden z przeciwników nie zagrał karty o niższej Inicjatywie, twój atak jest uważany za nieskuteczny, a efekt ataku ignorowany.

Jeżeli dowolny z przeciwników zagrał kartę o niższej Inicjatywie, twój atak jest uważany za sukces, a efekt ataku zostaje rozpatrzony. Możesz wybrać na cel każdego przeciwnika z niższą Inicjatywą, jeżeli tylko będzie się znajdował w zasięgu ataku.

Jeżeli przeciwnik, będący celem ataku, zagrał kartę o zmiennej Inicjatywie, by określić sukces porównaj szybkość swojego ataku z **NAJNIŻSZĄ** szybkością Inicjatywy w możliwym zakresie.

UKRYCIE:

Ukrycie  to dodatkowa pozycja (dodatkowa wobec pozycji na drzewku Kamae), która umożliwia bohaterom używanie dodatkowych efektów kart Zdolności lub wzmacnianie tych istniejących.

Bohaterowie Ninja i Zabójca mogą zdecydować, że zaczynają grę „Ukryci”.

Ukrycie jest dostępne poprzez efekt Wejść w , a do jego oznaczenia służy dodatkowa dwustronna karta Ukryty/Odkryty.

Uwaga: Ukryci bohaterowie mogą nadal używać efektów kart uruchamianych przez pozycje Kamae w normalny sposób.

STRATA UKRYCIA:

Bohater traci ukrycie ze skutkiem natychmiastowym, jeżeli:

Ukryty bohater rozpatrzy z sukcesem efekt Ataku.

LUB ukryty bohater rozpatrzy z sukcesem efekt Bloku.

LUB ukryty bohater otrzyma dowolną liczbę Ran lub efektów Stanu (innych niż Ukrycie).

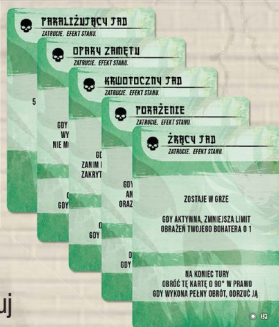
Ukrycie przestaje działać natychmiast, gdy wystąpi dowolny z tych warunków, zanim zostaną zagrane jakiekolwiek karty Nagłej Korzyści „Po sukcesie ataku/bloku”. Odwróć swoją kartę Ukrycia na stronę „Odkryty”.

ROZSZERZONE ZASADY TRUCIZN:

Jeżeli używasz wielu różnych kart Zatrucia, połącz wszystkie te karty w jedną talię Trucizn. Twoja talia Trucizn może zawierać tylko jedną kopię danego typu karty Zatrucia.

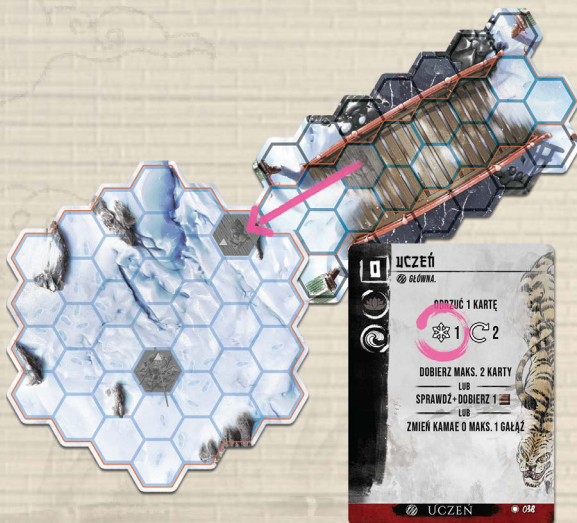
Gdy powodujesz efekt Zatrucia, wybierz dowolną z trucizn spomiędzy kart w swojej talii Trucizn i zastosuj do bohatera będącego celem ataku. Odrzuć raz zagrana kartę Zatrucia, nie możesz jej zagrać ponownie podczas tej rozgrywki.

Uwaga: Talia Trucizn jest osobistą talią bohatera, każdy bohater biorący udział w bitwie może mieć swoją własną.



RUCH NA DUŻYCH POLACH BITEW:

Jeżeli twój bohater zaczyna turę oddalony o więcej niż 6 pól od przeciwnika, używając swojej karty Głównej Zdolności może się poruszyć o maksymalnie 3 pola, zamiast liczby pól przedstawionej na jego karcie. Gdy używasz tego efektu Ruchu, nie musisz wybierać tego samego kierunku Ruchu dla każdego kroku.



Ten wzmocniony efekt Ruchu kończy się natychmiast, gdy bohater znajdzie się w odległości 6 pól do swojego przeciwnika. Rozpatrz resztę karty normalnie.



ZASADY TRYBU SOLO

„NAJGORSZY SCENARIUSZ”, ZŁOTA ZASADA TRYBU SOLO:

Jeżeli kiedykolwiek musisz podjąć decyzję w imieniu przeciwnika SI, zawsze powinieneś wybrać taką, która jest najmniej korzystna dla twojego bohatera.

PRZECIWNICY SI I ICH STANDY:

Przeciwnicy SI nie będący bohaterami reprezentowani są przez standy z wizerunkami ich postaci oraz talię kart Zdolności Solo, utworzoną przed rozgrywką.

Każdy stand ma ❶ sześciokątną podstawkę, która pozwala określić przód postaci.



Kolor podstawki standu odpowiada kolorowi ❷ pierścienia Kamae oraz ❸ znacznika Przewagi, używanego do śledzenia Zachowania danej postaci.

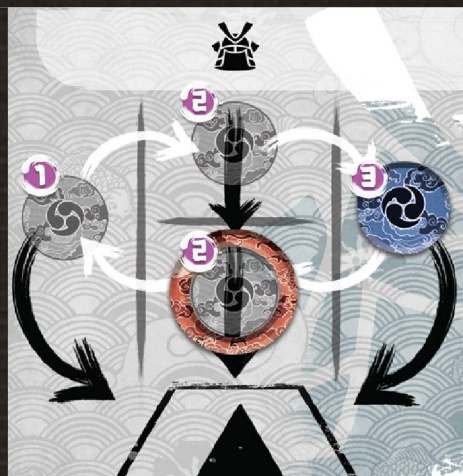
BOHATEROWIE JAKO PRZECIWNICY SI:

Bohaterowie - przeciwnicy SI są reprezentowani przez figurki i używają specjalnych kart Zdolności Solo oraz zdolności specyficznych dla nich. Patrz str. 33.



ZACHOWANIE SI:

Przeciwnicy SI zachowują się zgodnie z jednym z trzech schematów Zachowania: W lewo ❶, Środkiem ❷ i W prawo ❸.



Zachowanie dyktuje, jak SI porusza się i walczy podczas gry, określając jego preferencje w tym zakresie.

Każde z Zachowań wskazuje konkretne pole w relacji do frontu twojego bohatera, które będzie celem w czasie rozpatrywania kart Zdolności Solo przeciwnika.

POZYCJE BITEWNE SI:

Przeciwnik SI może znajdować się w ofensywnej lub defensywnej pozycji bitewnej. Do śledzenia jego pozycji używa się znacznika Przewagi oraz pierścienia Kamae w tym samym kolorze.

Użyj pierścienia Kamae, gdy przeciwnik SI jest w pozycji defensywnej. Użyj znacznika Przewagi, gdy przeciwnik SI jest w pozycji ofensywnej.

Pozycja bitewna przeciwnika SI jest istotna przy rozpatrywaniu kart Zdolności Ataku Solo. Patrz str. 31.



ŚLEDZENIE ZACHOWANIA I POZYCJI BITEWNYCH SI:

Zachowanie i pozycję bitewną przeciwnika SI śledzi się wykorzystując znacznik Przewagi / pierścień Kamae w kolorze odpowiadającym kolorowi podstawki przeciwnika.

Umieść ten znacznik/pierścień na torze Zachowania zgodnie z zasadami ustawienia danego scenariusza.

ZMIANA ZACHOWANIA SI:

Niektóre z kart Zdolności Solo zmieniają preferowany schemat Zachowania przeciwnika SI.

Przesuń znacznik/pierścień na następną pozycję na torze Zachowania.

Następną pozycję na torze odnaleźć można śledząc białe strzałki pomiędzy pozycjami.



RESETOWANIE TALII:

Niektóre karty Zdolności Solo każą „zresetować” talię.

Po odrzuceniu kart na koniec tury, przetasuj razem wszystkie karty przeciwnika, by stworzyć nową talię na następną turę.

ZRESETUJ TALIE

Uwaga: Ponieważ efekt ten występuje PO odrzuceniu kart, karta, która powoduje zresetowanie TAKŻE zostaje przetasowana.

LIMIT RAN:

Przeciwnicy SI posiadają swój limit Ran.



Gdy liczba Ran, które otrzymał przeciwnik SI, równa się lub przewyższa jego limit Ran, zostaje on pokonany.

Podczas przygotowania gry Solo, sugerujemy przydzielenie przeciwnikom SI poniższych limitów Ran:

- Walka z 1 przeciwnikiem SI – limit Ran 7.
- Walka z 2 przeciwnikami SI – limit Ran 3.
- Walka z 3 przeciwnikami SI – limit Ran 2.
- Walka z 4 lub więcej przeciwnikami SI – limit Ran 1.

Limit Ran może zostać zwiększony lub zmniejszony, aby utrudnić lub ułatwić rozgrywkę.

LIMIT OGŁUSZENIA:

Przeciwnicy SI mają limit Ogłuszenia, równy limitowi Ran.



Gdy przeciwnik SI zostanie Ogłuszony, wtasuj natychmiast kartę Ogłuszenia w jego talię.

Gdy przeciwnik SI dobiera kartę Ogłuszenia z talii, nie wykonuje żadnych akcji, a kartę Ogłuszenia umieść obok jego talii Zdolności Solo (i obok kart Ran, jeżeli już jakieś odniósł).

Jeżeli liczba kart Ogłuszenia przeciwnika SI kiedykolwiek wyrówna lub przekroczy jego limit Ogłuszenia, natychmiast przegrywa. Rany i Ogłuszenia liczone są w tym celu osobno.

PRZECIWNICY SI I UTYKANIE:

Efekt Utykania działa na przeciwników SI zgodnie ze zwykłymi zasadami.



Umieść kartę Utykania w pobliżu talii Zdolności przeciwnika SI i postępuj zgodnie z treścią karty.

PRZECIWNICY SI I KRWAWIĄCE RANY:

Krwawiące Rany liczą się jako pojedyncze Rany według zwykłych zasad.



W każdej turze, zanim przeciwnik SI dobierze kartę, odrzuć zakrytą wierzchnią kartę z jego talii Zdolności.

PRZECIWNICY SI I ZATRUCIE:

Stwórz talię Trucizn według zwykłych zasad.

Jeżeli przeciwnik SI zatrjuje twojego bohatera, przetasuj talię Trucizn, następnie dobierz i zastosuj efekty Zatrucia z dobranej Trucizny na swoim bohaterze.



Przy zatruciu przeciwnika SI obowiązują następujące zmiany zasad:

- Obłok Zamętu pozwala na zmianę pozycji bitewnej przeciwnika SI. Zdecyduj o niej zaraz po odkryciu karty, następnie odrzuć Obłok Zamętu.
- Porażenie uniemożliwia zmianę Zachowania oraz pozycji bitewnej tak długo, jak długo utrzymuje się efekt karty.

PRZECIWNICY SI I EFEKT „ZOBACZ RĘKĘ PRZECIWNIKA”:

Jeżeli zagrasz kartę Zdolności z efektem **ZOBACZ RĘKĘ** , wybierz jednego przeciwnika SI i podejrzij dwie wierzchnie karty z jego talii.

Jeżeli przeciwnik ma 1 lub 0 kart w swojej talii, przetasuj ją przed rozpatrzeniem tego efektu.

Po obejrzeniu kart, przetasuj je i odłóż na wierzch talii przeciwnika SI.

PRZECIWNICY SI I SKUPIENIE:

Przeciwnicy SI nie mają zasobu Skupienia i w związku z tym nie mają na nich wpływu efekty powodujące zwiększanie się lub zmniejszanie Skupienia.

PRZECIWNICY SI I PRZEWAGA:

W trybie Solo nie używa się toru Przewagi, a toru Zachowania SI, który znajduje się na rewersie tej samej karty.

Wszystkich przeciwników SI traktuje się jako mających Przewagę „1” i zawsze ustawia na końcu w kolejności Przewagi.

W przypadku remisu Inicjatywy i typu karty pomiędzy przeciwnikami SI, rozpatrz ich karty w takiej kolejności, która jest najmniej korzystna dla twojego bohatera.

W przypadku remisu Inicjatywy i typu karty pomiędzy graczami w trakcie walki z przeciwnikami SI, rozpatrz karty graczy w kolejności ich początkowej wartości Przewagi.

PREFEROWANY DYSTANS:

Każdy z rodzajów przeciwników SI ma preferowany dystans, z którego atakuje.

Przeciwnicy SI będą zawsze starali się poruszać tak, aby utrzymać ten dystans do twojego bohatera na planszy i jednocześnie ruszać się zgodnie ze swoim Zachowaniem.

WÓDZ SAMURAJÓW I ASHIGARU
Z KATANĄ:
1 pole (sąsiadujące).

ASHIGARU Z YARI:
2 pola (wręcz).

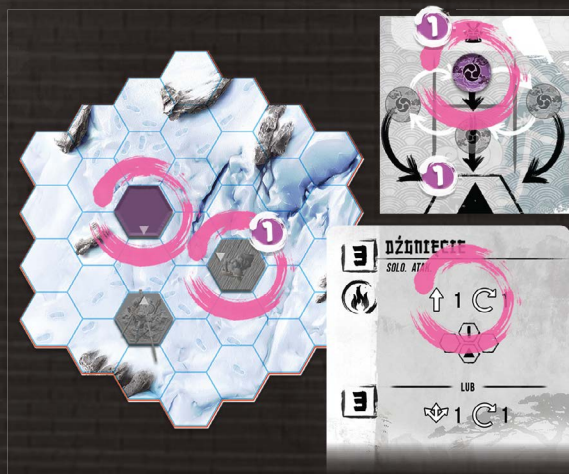
ASHIGARU Z YUMI:
5+ pól (broń zasięgowa).

ARKEBUZER:
6+ pól (broń zasięgowa).

SI KONTRA KILKU BOHATERÓW:

Przeciwnicy SI zawsze starają się atakować cel, który znajduje się najbliżej. Jeżeli dwa potencjalne cele są w tej samej odległości, atakują ten ❶, którego lokalizacja względem strony frontowej jest bardziej zgodna z ich Zachowaniem.

Jeżeli w dalszym ciągu jest więcej niż jeden możliwy cel, wybierają z nich jako cel ataku pierwszego bohatera od lewej (patrz diagram poniżej).



RUCH PRZECIWNIKÓW SI:

Przeciwnicy SI będą poruszać się tak, by znaleźć się w preferowanym dystansie od twojego bohatera, ustawiając się do niego frontem i faworyzując stronę zgodną z ich obecnym Zachowaniem.

Podobnie jak bohaterowie, przeciwnicy SI nie mogą dobrowolnie przesunąć się na pole, na którym znajdują się elementy terenu lub inne postacie, nie mogą też wyjść poza planszę.

Przeciwnicy SI z bronią zasięgową nie będą zbliżać się bardziej, niż to konieczne, chyba że nie będą mieli twojego bohatera w polu widzenia - w takim przypadku poruszają się, by go „zobaczyć”. Aby wykonać ruch przeciwnikiem SI, postępuj zgodnie z poniższą instrukcją:

Broń wręcz:

- 1: Jeżeli istnieje otwarta ścieżka do preferowanej strony twojego bohatera, wynikająca z Zachowania przeciwnika SI, przesun go w tym kierunku, aż znajdzie się w preferowanym dystansie.
- 2: Jeżeli nie ma otwartej ścieżki, przesun przeciwnika SI tak, by znalazł się w preferowanym dystansie, wybierając najkrótszą możliwą drogę.

Broń zasięgowa:

- 1: Jeżeli przeciwnik SI ma twojego bohatera w polu widzenia (patrz str. 22) i znajduje się w preferowanym dystansie, nie będzie wykonywał ruchu.
- 2: Jeżeli przeciwnik SI jest bliżej niż wynosi preferowany dystans, będzie się starał odsunąć od twojego bohatera, faworyzując stronę wynikającą ze swojego Zachowania.
- 3: Jeżeli przeciwnik SI nie ma twojego bohatera w polu widzenia, będzie się poruszał zgodnie ze swoim Zachowaniem tak długo, aż znajdzie się w polu widzenia.
- 4: Jeżeli przeciwnik SI nie ma twojego bohatera w polu widzenia, ani otwartej ścieżki ruchu zgodnej z jego Zachowaniem, wykona ruch w dowolnym kierunku, który umożliwi znalezienie się w polu widzenia i przybliży do preferowanego dystansu.

KARTY ZDOLNOŚCI ATAKU SOLO:

Karty Zdolności Ataku Solo mają dwie części. Pierwsza ❶ to Atak, który przeciwnik SI będzie się starał wykonać, a druga alternatywna to ❷ - ruch wykonywany w sytuacji, w której atak jest niemożliwy.

Jeżeli SI odkryje kartę Zdolności Ataku Solo, będzie próbował wykonać efekty karty w sposób tak kompletny, jak to tylko możliwe, nawet, jeżeli atak zostanie zablokowany lub skontrowany.

Podczas ataku, przeciwnicy SI będą starali się zadać tyle Ran, ile to możliwe, postępując zgodnie z następującymi krokami:

Uwaga: Efekt Egzekucja na potrzeby decyzji, który bohater będzie celem ataku, liczy się jako 5 Ran.



Walka wręcz:

1: Jeżeli przeciwnik SI może uderzyć od TYŁU twojego bohatera, przesun przeciwnika SI i wykonaj atak.

2: Jeżeli nie może on osiągnąć twojego bohatera z tyłu i nie musi wykonać ruchu, aby zaatakować, pozostanie na swoim miejscu i wykona atak.

3A: Jeżeli atak przeciwnika SI zostałby zablokowany
LUB

3B: Jeżeli przeciwnik SI zostałby trafiony atakiem twojego bohatera
LUB

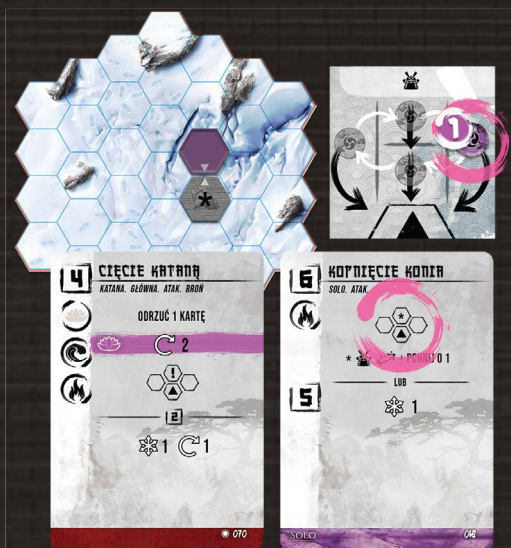
3C: Jeżeli przeciwnik SI trafiłby także innego przeciwnika SI ORAZ istnieje alternatywne, wolne pole, z którego może wykonać atak, przeciwnik SI poruszy się na to pole i wykona z niego atak.

Uwaga: Przeciwnik SI poruszy się na alternatywne pole tylko wtedy, kiedy jego atak z tego pola będzie skuteczny. Jeżeli jest więcej niż 1 możliwe pole alternatywne, przeciwnik SI wybierze to zgodne z jego Zachowaniem.

4: Jeżeli przeciwnik SI jest niezdolny do ataku bez narażenia się na trafienie lub bez trafienia w innego przeciwnika SI, jego postępowanie może być dwojakie:

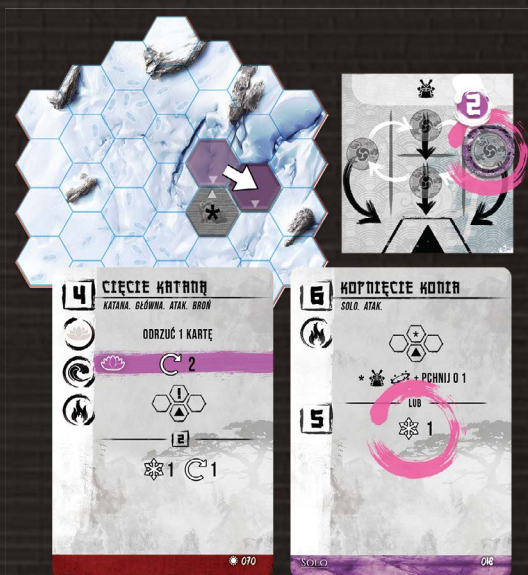
1 OFENSYWNY SI

Przeciwnik SI wykona atak, akceptując fakt, że atak twojego bohatera zada mu Rany / lub że trafi on przy okazji innego przeciwnika SI.



2 DEFENSYWNY SI

Przeciwnik SI będzie się uważał za niezdolnego do wykonania ataku z kart Zdolności Solo i przejdzie do następnej części karty, ignorując złotą zasadę „Uderz za wszelką cenę”, patrz str. 17.



5: Jeżeli przeciwnik SI jest niezdolny do wykonania ataku z karty Zdolności Solo, przejdzie do wykonania drugiej części karty.

ATAKI ZASIĘGOWE PRZECIWNIKÓW SI:

1: Jeżeli przeciwnik SI ma twojego bohatera w polu widzenia i zasięgu karty Ataku, wykona atak.

2: Jeżeli przeciwnik SI jest poza zasięgiem lub nie ma twojego bohatera w polu widzenia, wykona zamiast tego ruch z drugiej części karty.

KARTY ZDOLNOŚCI OBRONY SOLO:

Karty Zdolności Obrony Solo mają dwie części. W przeciwieństwie do kart Zdolności Ataku Solo, przeciwnik SI będzie zawsze próbował wykonać OBIĘ części. Jeśli to możliwe, przeciwnik SI z dostępnych na karcie możliwych szybkości Inicjatywy będzie zawsze wybierał Inicjatywę równą Inicjatywie twojego Ataku.

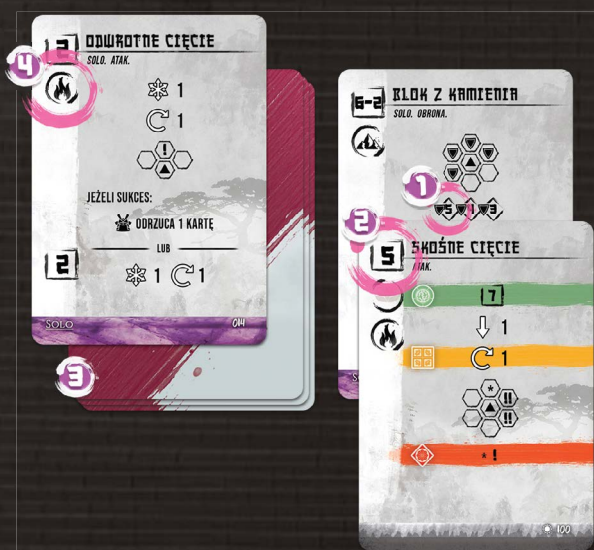
Jeżeli zaatakujesz przeciwnika SI kartą z dwoma efektami Ataku (na przykład Szeroki Wodospad), będzie on starał się blokować je następująco:

Jeśli to możliwe, przeciwnik SI będzie próbował blokować efekt Ataku zadający najwięcej Ran, w następnej kolejności ten z najwyższą Inicjatywą, a następnie ten z niższą Inicjatywą.

EFEKTY KONTRY SOLO:

Niektóre karty Zdolności Obrony Solo mają efekt Kontry ❶. Jeżeli zaatakujesz przeciwnika SI efektem Ataku o Inicjatywie ❷ odpowiadającej szybkości Kontry, natychmiast odrzuć odkrytą wierzchnią kartę Zdolności ❸ z talii przeciwnika SI. Jeżeli odrzucona karta zawiera ❹ efekt Ataku, przeciwnik SI zadaje ci 1 Ranę.

USTAWIENIE POCZĄTKOWE



SOLO:

- Wybierz pole bitwy. Ustaw jego elementy zgodnie z zasadami na str. 10.
- Przygotuj swojego bohatera i strefę gry według zwykłych zasad, z wyjątkiem toru Przewagi.
- Stwórz talię przeciwnika SI zgodnie z zasadami na bieżącej stronie.
- Ustaw stand lub figurkę przeciwnika SI na planszy (w miejscu wyznaczonym w księdze kampanii lub zgodnie z zasadami pól początkowych na str. 12).
- Umieść talię przeciwnika SI w jego strefie gry, a jego znacznik lub pierścień na torze Zachowania.

Jeżeli w scenariuszu książki kampanii nie napisano inaczej, zarówno Zachowanie, jak i pozycja bitewna powinny zostać wybrane losowo i zaznaczone na torze Zachowania.

SEKWENCJA TURY SOLO:

- 1) Dobierz – Dobierz kartę według zwykłych zasad. Weź wierzchnią kartę z talii każdego z przeciwników SI i połóż zakrytą obok talii.
- 2) Wybierz – Wybierz kartę według zwykłych zasad. Przeciwnicy SI ignorują ten krok.
- 3) Odkryj – Odkryj swoją kartę według zwykłych zasad, odkryj też zakryte karty wszystkich przeciwników SI.
- 4) Rozpatrz – Ten krok przebiega według zwykłych zasad.
- 5) Odrzuć – Ten krok przebiega według zwykłych zasad.

BUDOWA TALII POSTACI SI:

Zbierz razem wszystkie karty Zdolności Solo. Podziel je na talie Selekcji według schematu:



TALIA SELEKCJI 1:

(Medytacje Bohaterów/Wodzów) 001, 003, 008, 009

TALIA SELEKCJI 2:

(Medytacje Ashigaru) 002, 004, 005, 006, 007

TALIA SELEKCJI 3:

(Dalekie ataki) 010, 011, 012, 013

TALIA SELEKCJI 4:

(Ataki wręcz) 014, 015, 016, 017, 018, 019, 020, 021, 022, 023, 024, 025

TALIA SELEKCJI 5:

(Obrony) 026, 027, 028, 029, 030, 031, 032, 033, 034, 035

TALIA SELEKCJI 6:

(Yumi) 036, 037, 038

TALIA SELEKCJI 7:

(Arkebuzer) 039, 040, 041

TALIA SELEKCJI 8:

(Tryb Koszmaru) K995, K996, K997, K998, K999

Przetasuj każdą z talii.

Wybierz przeciwnika SI do pojedynku i zbuduj jego talię Solo według schematu:

WÓDZ SAMURAJÓW:

2x talia 1, 2x talia 4, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 4 lub 5.

ASHIGARU Z KATANĄ:

1x talia 2, 2x talia 4, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 4 lub 5.

ASHIGARU Z YARI:

1x talia 2, 2x talia 3, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 3 lub 5.

ASHIGARU Z YUMI:

1x talia 2, 1x talia 5, 1x talia 6, +2 dodatkowe karty z talii 2, 5 i/lub 6.

ARKEBUZER:

1x talia 2, 1x talia 5, 3x talia 7, +1 dodatkowa karta z talii 2 lub 5.

Jeżeli talia Selekcji jest pusta, a musisz dobrać kartę, wybierz inną talię dostępną dla danej postaci.

Jeżeli wszystkie dostępne dla danej postaci talie Selekcji są puste, dobrać kartę z talii 4.

BUDOWA TALII BOHATERÓW SI:

Zbierz wszystkie popisowe karty Zdolności Solo Bohatera SI w jego talię SI.

Karty Popisowe wyróżnia indywidualna ikona bohatera.

Odlóż na bok jego kartę Zdolności Solo trybu Koszmaru **K**.

Następnie dodaj do jego talii poniższe karty Zdolności Solo, w zależności od bohatera:



MISTRZ:

1x talia 1, 2x talia 4, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 1 pole.



UCZEŃ:

1x talia 1, 2x talia 4, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 1 pole.



RONIN:

1x talia 1, 1x talia 3, 1x talia 4, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 2 pola.



WOJOWNICZKA:

1x talia 1, 1x talia 3, 1x talia 4, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 1 pole.

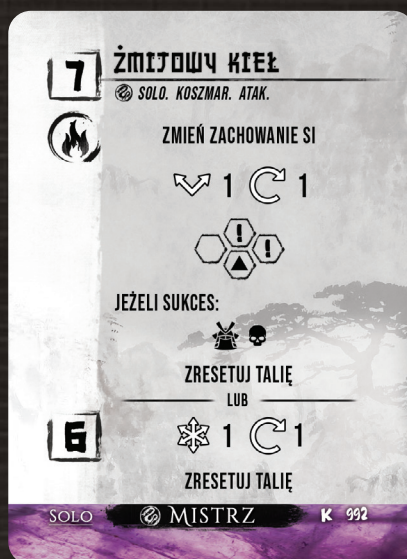
TRYB KOSZMARU:

W trybie koszmaru przeciwnicy SI są znacznie bardziej niebezpieczni, a to dzięki dodatkowym, „koszmarnym” kartom Zdolności Solo w swojej talii (oznaczonym słowem kluczem **KOSZMAR.** oraz symbolem **K** przy numerze karty).

Graj w trybie koszmaru tylko wtedy, kiedy jesteś gotowy na prawdziwe wyzwanie.

Podczas budowy talii przeciwnika SI, zamiast dobierać kartę z talii 3 lub 4, dobrać kartę z talii 8, by stworzyć przeciwnika SI z koszmaru.

Budując koszmarną talię Solo bohatera SI, zawsze zaczynaj od umieszczenia w niej jego własnej „koszmarnej” karty.



BUDOWA TALII I ZASADY SPECJALNE BOHATERÓW SI:

Podczas budowy talii SI bohaterów mogą obowiązywać dodatkowe zasady specjalne.

Dla porządku, wszystkie zasady specjalne SI dla sezonu pierwszego Senjutsu spisano poniżej.

Rozpocznij od umieszczenia w talii SI wszystkich popisowych kart Zdolności Solo (poza koszmarnymi) danego bohatera. Do tej talii dodawać będziesz karty z talii Selekcji.



ASHIGARU I HACHIKO:

Ci przeciwnicy SI zawsze walczą w parze.

Talia SI Ashigaru:

Dodaj 1x talia 1, 2x talia 3, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 2 pola.

Talia SI Hachiko:

SI Hachiko zawsze używa wszystkich 5 swoich kart SI i nie można tego zmienić. Preferowany dystans: 1 pole.



ZABÓJCA:

Ukrycie: SI Zabójca zaczyna grę w Ukryciu.

Ukrycie wzmacnia działanie niektórych jego kart.

Talia SI Zabójcy:

Dodaj 1x talia 1, 2x talia 4, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 1 pole.



KOJIRŌ:

Talia SI Kojirō:

Dodaj 1x talia 1, 1x talia 3, 1x talia 4, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 1 pole.



MNICH:

Talia SI Mnicha:

Dodaj 1x talia 1, 2x talia 3, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 2 pola.



MUSASHI:

Talia SI Musashiego:

Dodaj 1x talia 1, 2x talia 4, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 1 pole.



NINJA:

Ukrycie: SI Ninja rozpoczyna grę w Ukryciu. Niektóre z kart Zdolności Solo tego bohatera mają silniejsze efekty, gdy zagrywane są z Ukrycia.

Talia SI Ninji:

Dodaj 1x talia 1, 2x talia 4, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 1 pole.



ONNA-BUGEISHA:

Desperacja: SI Onna-Bugeisha uruchamia mechanikę Desperacji gdy tylko liczba pozostałych Ran spadnie do 2 lub mniej - aż do momentu, gdy zostanie pokonana. Jeżeli zdecydujesz o rozpoczęciu walki z SI Onna-Bugeisha o limicie Ran mniejszym niż 3, rozpocznie ona grę z aktywną Desperacją.

Talia SI Onna-Bugeishy:

Dodaj 1x talia 1, 2x talia 3, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 2 pola.



ŻEGLARZ:

Talia SI Żeglarza: Dodaj 1x talia 1, 2x talia 4, 1x talia 5,

+1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 1 pole.



WAKOU:

SI Wakou może zignorować zasadę mówiącą, że ruch musi odbywać się w tę samą stronę, jeżeli porusza się o więcej niż jedno pole lub wykonuje więcej niż 1 obrót.

Talia SI Wakou:

Dodaj 1x talia 1, 1x talia 3, 1x talia 4, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 1 pole.



YASUKE:

Talia SI Yasuke:

Dodaj 1x talia 1, 2x talia 4, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 1 pole.



YOJIMBO:

Zlecenia: SI Yojimbo używa zleceń „Pierwsza Krew”, „Kontratak” i „Narzędzia Pracy”. Zlecenia wykonuje się według normalnych zasad. Jeśli SI Yojimbo wykona wszystkie zlecenia, natychmiast wygrywa.

Talia SI Yojimbo:

Dodaj 1x talia 1, 2x talia 4, 1x talia 5, +1 dodatkowa karta z talii 2, 4 lub 5. Preferowany dystans: 1 pole.

TRYB HORDY:

Ten tryb przedstawia bohaterską obronę straconej pozycji: otoczony ze wszystkich stron przez wrogów walcz tak długo, jak zdołasz, zanim horda powali cię i zmiążdży.

W trybie tym zmierzysz się z 2 typami przeciwników SI: Ashigaru z kataną oraz Wodzem Samurajów.

Zanim rozpoczniesz, stwórz 3 talie Solo SI dla Ashigaru z kataną oraz 1 talię Solo SI dla Wodza Samurajów.

Podczas gry atakować będą kolejne, coraz trudniejsze do pokonania fale przeciwników SI zgodnie z poniższym schematem:

FALA 1: 1x Ashigaru z kataną, limit Ran 1.
FALA 2: 2x Ashigaru z kataną, limit Ran 1.
FALA 3: 3x Ashigaru z kataną, limit Ran 1.
FALA 4: 1x Wódz Samurajów + 3x Ashigaru z kataną, limit Ran 1.

Przy każdej fali wybierz, na którym polu początkowym (A, B, C, D) rozpoczną przeciwnicy SI. Przeciwnicy SI zaczynają jednocześnie i w pozycji ofensywnej.

Jeżeli uda ci się pokonać Falę 4, ukończyłeś Rundę 1. Następnie wykonaj poniższe kroki, by przejść do kolejnej Rundy:

1) Odlóż wszystkie karty Zdolności Solo do ich pierwotnych talii Selekcji.

2) Utwórz 4 nowe talie Solo SI dla Ashigaru z kataną i Wodza Samurajów.

3) Zatrzymaj na ręce karty, z którymi zakończyłeś.

4) Umieść swojego bohatera z powrotem na jego polu początkowym.

5) Odrzuć wszystkie karty Utykania i Zatrucia, które masz. Odrzuć maksymalnie 1 Ogłuszenie. Zamień maksymalnie 1 Krwawiącą Ranę na zwykłą Ranę. Zatrzymaj wszystkie pozostałe Ogłuszenia, Krwawiące Rany i zwykłe Rany.

6) Przetasuj stos kart odrzuconych i przywróć połowę (zaokrągloną w górę) tych kart do swojej talii.

7) Rozpocznij ponownie od Fali 1, zwiększając limit Ran wszystkich SI o 1.

Powtórz.

Preferowane Zachowanie każdej z postaci SI i jej strona frontowa wynika z pola, na którym postać SI pojawia się w grze, jak pokazano poniżej:



Pole początkowe A = W lewo

Pole początkowe B = Środkiem

Pole początkowe C = Środkiem

Pole początkowe D = W prawo

Pole początkowe X = Gracz

PUNKTACJA:

Ranga
Drewno:
Pokonaj Falę 3.

Ranga
Stal:
Pokonaj Falę 4.

Ranga
Złoto:
Przetwaj Rundę 2.

Ranga
Jadeit:
Przetwaj Rundę 3.

TRYB HORDY Z KOSZMARU:

Aby scenariusz był jeszcze bardziej wymagający, wymień Ashigaru z kataną na dowolnego innego przeciwnika SI.

Wymień wszystkich Ashigaru z kataną na bohaterów SI, aby maksymalnie utrudnić rozgrywkę.

TRYB HORDY Z POLEGŁYM WODZEM:



W tej wersji scenariusza umieść żeton poległego Samuraja na polu sąsiadującym z twoim polem początkowym.

Poległy Samuraj na potrzeby określania Zachowania przeciwników SI liczy się jako sprzymierzony z tobą bohater.

Przegrywasz, jeżeli przeciwnik SI przeprowadzi zakończony sukcesem atak na zwłoki Samuraja przy pomocy efektu Ataku.

Otrzymujesz 1 Skupienie  w każdej turze, którą rozpoczniesz na polu sąsiadującym z żetonem poległego Samuraja.



Od wszystkich członków zespołu Stone Sword Games...
Dzięki za grę!



STOPY WROŚNIĘTE W ZIEMIĘ
DŁONIE TAŃCZĄCE JAK DESZCZ NA WETRZE
DUSZA I STAŁ W PŁOMIENIACH

- SCOTT J POOLE

POPISOWE TALIE BOHATERÓW

RONIN

POPISOWA TALIA BOHATERA:

	x 1 RONIN (GŁÓWNA)	[023]	
	x 1 CIĘCIE NAGINATĄ	[071]	
	x 1 CIĘŻKA ZBROJA	[025]	
	x 1 PĘD BYKA	[026]	
	x 1 RZEZBIONY KIEŁ	[027]	
	x 1 GROZA	[028]	
	x 2 ZWIERZĘCY ATAK	[029]	
	x 1 ROZERWANIE	[030]	
	x 2 STAŁOWA ZAPORA	[031]	
	x 1 WILCZY PAZUR	[032]	
	x 2 UGRYZIENIE	[033]	
	x 2 OPANOWANIE UPADKU	[034]	
	x 3 BYCZE PCHNIĘCIE	[035]	
	x 1 ZASŁONA AWARYJNA	[089]	
	x 1 OKRZYK WOJENNY	[098]	
	x 1 PEWNY UMYSŁ	[102]	
	x 1 OKALECZENIE	[104]	
	x 1 DALEKIE PCHNIĘCIE	[107]	
	x 1 SZYBKI UNIK	[110]	
	x 2 KOPNIĘCIE KONIA	[125]	
	x 2 CIOS GŁOWNIĄ	[126]	
	x 3 ODEPCHNIĘCIE	[127]	

MISTRZ

POPISOWA TALIA BOHATERA:

	x 1 MISTRZ (GŁÓWNA)	[008]	
	x 1 CIĘCIE TACHI	[075]	
	x 1 ŻMIJOWY KIEŁ	[010]	
	x 1 MROCZNY WGLĄD	[012]	
	x 1 OKO SMOKA	[013]	
	x 2 MROCZNY PAKT	[014]	
	x 2 OGON SMOKA	[015]	
	x 1 SZÓSTY ZMYŚŁ	[016]	
	x 1 SKAŻONA MĄDROŚĆ	[017]	
	x 3 OSZCZĘDNY CIOS	[018]	
	x 3 BEZBŁĘDNE CIĘCIE	[019]	
	x 3 PRZEMIESZCZENIE	[020]	
	x 1 ROZPŁATANIE	[096]	
	x 1 DRWINA	[097]	
	x 1 PEWNY UMYSŁ	[102]	
	x 2 RZĘCZNA ZAPORA	[111]	
	x 2 CIĘCIE Z PRZEWROTU	[112]	
	x 1 BIEGŁY UMYSŁ	[117]	
	x 2 WIATROŁAP	[120]	
	x 2 SZYBKE DŹGNIĘCIE	[128]	

WOJOWNICZKA

POPISOWA TALIA BOHATERA:

	x 1 WOJOWNICZKA (GŁ.)	[053]	
	x 1 CIĘCIE NODACHI	[072]	
	x 1 OGON FENIKSA	[055]	
	x 1 MARTWY PUNKT	[056]	
	x 1 KOSZĄCA FINTA	[058]	
	x 2 ZMIANA INTENCJI	[059]	
	x 2 KOSZĄCE PODCIĘCIE	[060]	
	x 2 KRÓTKIE PCHNIĘCIE	[061]	
	x 2 KRĄG OCHRONY	[062]	
	x 2 ŚCIANA ŻARU	[063]	
	x 2 CIOS GŁOWĄ	[064]	
	x 2 SKRĘCONY PŁOMIEN	[065]	
	x 1 SZEROKA ZASŁONA	[083]	
	x 1 CIĘCIE Z DOŁU	[086]	
	x 1 SYPNIĘCIE PIACHEM	[087]	
	x 2 LEKKIM KROKIEM	[103]	
	x 1 DALEKIE PCHNIĘCIE	[107]	
	x 1 ODCIĘCIE	[113]	
	x 2 ZWINNY UMYSŁ	[116]	
	x 1 DZIKI BLOK	[118]	
	x 1 DZIKI ZAMACH	[119]	
	x 2 ODPARCIE	[123]	

UCZEŃ

POPISOWA TALIA BOHATERA:

	x 1 UCZEŃ (GŁÓWNA)	[038]	
	x 1 CIĘCIE KATANĄ	[070]	
	x 1 OGON GRZMOTU	[040]	
	x 1 SADZAWKA ZADUMY	[042]	
	x 1 TYGRYSIA ŁAPA	[043]	
	x 2 WNIKLIVY CIOS	[044]	
	x 2 POSŁUSZEŃSTWO	[045]	
	x 2 SPADAJĄCY GŁAZ	[046]	
	x 2 CIĘCIE Z OBROTEM	[047]	
	x 3 SZEROKI WODOSPAD	[048]	
	x 2 GÓRSKIE PRZEJŚCIE	[049]	
	x 2 SPOKOJNY UMYSŁ	[050]	
	x 1 SPOKÓJ DUCHA	[084]	
	x 1 ODSKOK	[090]	
	x 2 OCHRONNY WIATRĄK	[099]	
	x 1 SKOŚNE CIĘCIE	[100]	
	x 2 POPRZECZNE CIĘCIE	[105]	
	x 1 ZWINNY BLOK	[115]	
	x 1 BIEGŁY UMYSŁ	[117]	
	x 1 SPOKOJNA OBRONA	[121]	
	x 1 GŁĘBOKA MEDYTACJA	[122]	
	x 1 OPATRUNEK	[124]	

ZESTAWIENIE IKON



INICJATYWA



RÓWNA SZYBKOŚĆ INICJATYWY



KOSZT SKUPIENIA



BRAK KOSZTU SKUPIENIA



ZASIĘG



NAGŁA REAKCJA



NAGŁA KORZYŚĆ



NAGŁA ZAMIANA



KROK OPCJONALNY



KROK OBOWIĄZKOWY



OBRÓT OPCJONALNY



OBRÓT OBOWIĄZKOWY



SKUPIENIE

TYP KARTY:



ATAK



OBRONA



MEDYTACJA



GŁÓWNA

SIATKA POZYCJI:



▲ GRACZ



PRZECIWNIK



JEDNA RANA



DWIE RANY



KRWAWIĄCA RANA



BLOK



ZATRUCIE



OGŁUSZENIE



UTYKANIE



EGZEKUCJA



PRZEWAGA



KONTRA

POZYCJE KAMAE:



AGRESJA



RÓWNOWAGA



DETERMINACJA



NEUTRALNA

RANGA KART:



JADEIT



STAL



ZŁOTO



DREWNO

SYMBOLE BOHATERÓW:



UCZEŃ



MISTRZ



RONIN



WOJOWNICZKA