



STRONGHOLD UNDEAD

INSTRUKCJA

Perłowa Twierdza stoi przez tysiąclecia, skąpana w świetle i niezachwiana przez ciemności. Jest domem dla świętej relikwii, wiecznego ognia: pomarańczowego spopielonego klejnotu. Ludzie wierzą, że został stworzony ze szczątków świętego męczennika. Twierdza od zawsze była i na zawsze pozostanie bastionem nadziei.

Niewiele wiadomo o Arkhtonie, posłanym przez boga Nekromancie, ale jedna plotka wyróżnia się na tle innych: był kiedyś władcą, geniuszem wojskowym i obrońcą wiary, podobnie jak władcy z Perłowej Twierdzy. Jednak jedno oblężenie zmieniło jego życie – kiedy mury miasta upadły, jego ciało zostało porwane i zbezczeszczone przez podłą magię. Podczas mrocznego rytuału odrodził się jako zmora, znana jako Arkhton.

Arkhton nieustrudzenie maszerował przez lata, zdobywając siłę, wiedzę oraz werbując hordy nieumarłych do swojej armii. Po latach ciemności, wstrętu i nienawiści, w końcu dotarł do Perłowej Twierdzy – domu relikwii wiecznego ognia, relikwii boga, którego niegdyś czcił, relikwii pełnej mocy i obietnicy. Stoi teraz na granicy lasu, wykorzystawszy całe swoje samozaparcie i moc by dotrzeć do tego miejsca. Wie, że będzie to moment, gdy ostatni rozdział jego losu zostanie napisany – z tarczą lub na tarczy. Ale stoi tutaj, stawiając na szali swoje istnienie przeciwko słońcu.

Zrozpaczeni żołnierze Perłowej Twierdzy, mężczyźni i kobiety, są gotowi bronić swojej wiary i ich świętej relikwii, bez której życie i światło opuści te krainy na zawsze...

PODSUMOWANIE

Gra „Stronghold: Undead” jest rozgrywana pomiędzy dwoma graczami przez maksymalnie 8 rund. Jeśli armia nieumarłych Arkhtona wtargnie do Perłowej Twierdzy przed 8. rundą – oznaczającą wschód słońca – Arkhton przejmie relikwię i wygra grę. Obrońcy wewnątrz Perłowej Twierdzy muszą utrzymać mury i przetrwać najciemniejszą noc, jaką kiedykolwiek widzieli.

Podczas każdej rundy, Najeźdźca oraz Obrońca rozpoczynają od zebrania zapasów i przygotowania. Najeżdżający Nekromanta będzie wykorzystywał potężną Manę i karty do rzucania Zaklęć. Jednakże, musi być czujny, każda akcja Najeźdźcy daje Obrońcy więcej czasu na przygotowanie. Obrońca otrzymuje Klepsydry, które wydaje na różne akcje wewnątrz Twierdzy. Po rzuceniu Zaklęć, Najeźdźca kontynuuje napór przez rozkazy Wymarszu swoimi wojskami, a Obrońca nadal może wydawać Klepsydry w przygotowaniu na ostateczny atak. Nie ma co marnować czasu – każda Klepsydra musi zostać wydana. Wycucie czasu jest w tym wypadku nieocenione.

Po wykonaniu Szturmu, Machiny Oblężnicze i Strzelcy atakują i bronią się podczas Ostrzału. Następnie Żołnierze i Nieumarli walczą wręcz, gdzie liczy się Siła, a trup na murach będzie ściełił się gęsto. Jeśli Najeźdźcy uda się przełamać linię obrony przynajmniej na jednym Odcinku muru, wedrze się do Twierdzy i przejmie relikwię. Ale jeśli mury wytrzymają napór, następuje kolejna runda ataku. Jeśli Obrońca utrzyma Twierdzę niezdobytą do końca 8. rundy – wygrywa. Wstanie nowy dzień, a Arkhton i jego siły obrócą się w pył.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



KICK STARTER 1 PŁANSTA

TA INSTRUKCJA

KICK STARTER 1 ZNACZNIK RUNDY



KICK STARTER 1 ZNACZNIK POZIOMY PANIKI



Elementy najeźdźcy

ARKUSZ POMOCY NAJEŹDŹCY

ARKUSZ POMOCY NAJEŹDŹCY

130 JEDNOSTEK NAJEŹDŹCY

KICK STARTER 40 ZNACZNIKÓW UPIORÓW



KICK STARTER 65 ZNACZNIKÓW SZKIEŁTÓW



KICK STARTER 25 ZNACZNIKÓW WAMPIRÓW



KICK STARTER 1 WORECZEK



30 NIEBIESKICH KRYSZTAŁÓW MANY



15 ŻÓŁTYCH KRYSZTAŁÓW AKTYWACJI



12 ZNACZNIKÓW KOŚCI



1 KAFEL ULEWNEGO DESZCZU



1 KAFEL KOŚCIANEJ ARTYLERII



3 KAFLE CMENTARTYSKA



3 KAFLE BĄDNISKA



3 KAFLE LASU SZUBIENIC



3 KAFLE ŁUCZNIKÓW SZKIEŁTÓW



3 KAFLE MGIEŁ



3 KAFLE TOTEMU



3 KAFLE JASKINI STRYŻÓ



3 KAFLE ŚCIEŻKI POTĘPIONYCH



3 KAFLE UPIORNEJ BALISTY



3 KAFLE MIOTACZA KOŚCI



3 KAFLE WYRZUTNI CZASZEK



3 KAFLE PRZEKŁĘTYCH NIETOPERTY



3 KAFLE WIDMOWEJ BARIERY



3 KAFLE KOSZMARI ŻOŁNIERZY



3 KAFLE DEGRADACJI



3 KAFLE TRUJĄCEJ CHMURY



KICK oznacza elementy i dodatkowe zasady w edycji Kickstarter. Po więcej informacji na ten temat należy zajrzeć do instrukcji dołączonej do edycji Kickstarter.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

8 KART
ZIELONYCH
ZAKŁĘC



1 KARTA
OŁTARZA
ŚMIERCI



8 KART
NIEBIESKICH
ZAKŁĘC



9 KART
MANY



8 KART
CZERWONYCH
ZAKŁĘC



3 KARTY pomocy

36 KART MACHIN
OBŁĘŻNICZYCH

10 KART
TRAFIENIA



26 KART
CHYBIEN



1 KARTA
ZASOBÓW



1 KARTA
RZUCANIA
ZAKŁĘC



1 KARTA
WYMARSZÓW



25 ZNACZNIKÓW
KLEPSYDRY



20 ZNACZNIKÓW
KAMIENNEGO
MURU



3 ZNACZNIKI
KOTŁÓW NA
SZKIEŁETY



3 ZNACZNIKI
DREWNIANEGO
MURU



3 KAFLE
DZIAŁ



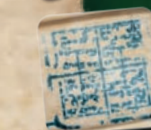
3 KAFLE
POŚWIĘCONEJ
ZIEMI



3 KAFLE
KUSTY



3 KAFLE
INSKRYPCJI



3 KAFLE
KRZYŻA



3 KAFLE
PUŁAPKI



3 KAFLE
KOŁKÓW



1 KAFEL
ŚWIĘTEGO



3 KAFLE
ŁÓŻEK
SZPITALNYCH



1 KAFEL
USZKODZENIA
MACHINY



12 KART
PANIKI



3 KAFLE
KŁADKI



6 KART
DZIAŁ



6 KART
KUSTY



17 meeples
STRZELCÓW



4 meeples
WETERANÓW



20 meeples
ŻOŁNIERZY



4 ZNACZNIKI
KSIEŻY



KICK
STARTER

UWAGA: Z WYJĄTKIEM KLEPSYDRY, KRYSZTAŁÓW MANY I KRYSZTAŁÓW AKTYWACJI, WSZYSTKIE ELEMENTY SĄ OGRANICZONE.

JEŚLI WSZYSTKIE ELEMENTY DANEGO TYPU ZOSTANĄ WYKORZYSTANE W GRZE, NIE MOŻNA UŻYĆ KOLEJNEGO TAKIEGO ELEMENTU.

PLANSZA

MIEJSCA NA PLANSZY: Na planszy znajdują się miejsca, na których gracze mogą kłaść znaczniki i kafle oraz rozmieszczać jednostki. Kształt elementów musi zgadzać się z kształtem miejsca, a na jednym miejscu można położyć tylko jeden element. Gracze nie mogą przemieszczać ani usuwać kafli umieszczonych na planszy.

BRAMA: Brama dzieli Twierdzę na 2 strony. Odcinki muru po obu stronach Bramy nie sąsiadują ze sobą.



STRONY: Twierdza ma 2 strony rozdzielone przez Bramę.



OBÓZ: Obóz to miejsce, skąd jednostki Najeźdźcy rozpoczynają swój marsz w stronę Twierdzy. Jeżeli Obóz będzie pełny i będzie zawierał za dużo jednostek, Obrońca otrzymuje Klepsydry.



LOKALIZACJE: Kiedy karta odnosi się do Lokalizacji, wskazuje ona na jedno z następujących: Obóz, Przedpole, Przedmurza, Odcinki muru lub Budynki.

PRZEDPOLA: Na Przedpolach gromadzą się jednostki Najeźdźcy mające szturmować mury Twierdzy. Na każdym Przedpolu może znajdować się maksymalnie 10 jednostek Najeźdźcy.



ŚCIEŻKI: Przedpole, Przedmurza i Odcinki muru połączone są Ścieżkami, które są wykorzystywane przez jednostki Najeźdźcy do przemieszczania się. Zawierają również miejsca na kafle Obrońcy i Najeźdźcy.

UWAGA: JEDNOSTKI NAJEŹDŹCY NIE MOGĄ SIĘ COFAĆ - MOGĄ TYLKO PORUSZAĆ SIĘ W KIERUNKU MURÓW.



PRZEDMURZA: Wyznaczają środek między Przedpolami a Odcinkami Muru. Na każdym Przedmurzu może znajdować się maksymalnie 7 jednostek Najeźdźcy. Każde Przedmurze ma 2 miejsca na kafle i oraz 1 miejsce na kafel lub kafel. Niemożliwe jest posiadanie zarówno i w pojedynczym Przedmurzu.



UWAGA: JEDNOSTKI NAJEŹDŹCY MUSZĄ NAJPIERW PRZEMIEŚCIĆ SIĘ Z PRZEDPOLA NA PRZEDMURZA, A PÓŹNIEJ Z PRZEDMURZA DO ODCINKÓW MURU. PRZY PRZEMIESZCZANIU JEDNOSTEK Z PRZEDPOLA LUB PRZEDMURZA, NALEŻY PAMIĘTAĆ O LIMICIE JEDNOSTEK. JEDNOSTKI NIGDY NIE MOGĄ PRZEMIEŚCIĆ SIĘ DO LOKALIZACJI, GDZIE LIMIT ZOSTAŁ OSIĄGNIĘTY.

ODCINKI MURU: Mury Twierdzy podzielone są na Odcinki. To na nich toczy się Walka Wręcz pomiędzy jednostkami Najeźdźcy i Obrońcy.



BASTTY: Na każdej Baszcie można ustawić tylko jeden kafel Konstrukcji. Obrońca może wystawić na Basztach następujące Konstrukcje: Działo, Kusze, Kołki i Krzyże.



MIEJSCE NA KŁADKĘ: Na każdym miejscu na Kładkę można ustawić tylko 1 kafel Kładki.



BUDYNKI: Budynki znajdujące się w Twierdzy zapewniają Obrońcy różne akcje, możliwe do wykonania dzięki wydawaniu Klepsydr. W Twierdzy znajdują się następujące Budynki: Koszary (I), Zwiadowcy (II), Kuźnia (IV), Warsztat (VI) i Katedra (VII). Są również 2 miejsca, które nie zapewniają żadnych akcji: Szpital (II) i Dziedziniec (V). Dokładne opisy Budynków znajdują się na Arkuszach Pomocy.



cele

CELEM NAJEŹDZCY jest sforsowanie murów Twierdzy przed upływem 8. rundy.

Czas działa na Twoją niekorzyść. Twoja wielka siła zaczyna Cię opuszczać, a Twoja armia nieumarłych zamieni się w pył o wschodzie słońca (koniec 8. rundy).

CELEM OBROŃCY jest obrona Twierdzy przez 8 rund.

Jeśli, po fazie Szturmu w 8. rundzie, Najeźdźca nie wtargnął do Twierdzy, armia nieumarłych obróciła się w pył i wygrywasz!



MANA I KLEPSYDRY

Mana Najeźdźcy i Klepsydry Obrońcy to główne surowce używane do wzmocnienia swoich pozycji przed Szturmem.

Najeźdźca wykorzystuje do rzucania Zaklęć ze swojej Księgi Czarów.

Każde Zaklęcie daje Obrońcy możliwość przeciwdziałania za pomocą .

Obrońca wydaje do aktywacji akcji Budynków, przemieszczania jednostek i użycia Rozkazów Księży.

PODSTAWOWE ZASADY

JEDNOSTKI

Jednostki reprezentują różnych wojowników będących do waszej dyspozycji podczas oblężenia.



NAJEŹDZCA

UPIÓR: Siła 1

Lewitacja: Oprócz zajmowania standardowych miejsc, Upiory mogą również zajmować specjalne miejsca na Odcinkach muru. Każdy taki Odcinek posiada 3 miejsca dla Lewitujących Upiorów .

UWAGA: SIŁA WZRASTA KIEDY JEST POD WPLYWEM DZIAŁANIA AURY WAMPIRA (SZCZEGÓŁY PONIŻEJ).



SZKIELET: Siła 2

Magiczna Esencja: Szkielety pokonane w walce lub w wyniku działania innych efektów są zawsze umieszczane na karcie Ołtarza Śmierci (szczegółowy opis Ołtarza Śmierci znajduje się na stronie 10).



WAMPIR: Siła 3

Aura Wampira: Dopóki Wampir znajduje się na tym samym Odcinku muru co , Wampir zmienia siłę na 2 (zamiast 1). Ten efekt działa na maksymalnie 3 na tym samym Odcinku co Wampir i działa na wszystkie fazy Szturmu.



OBROŃCA

STRZELEC: Siła 1

Salwa: W fazie Szturmu, Strzelcy, znajdujący się na Odcinkach muru i nie będący w zwarcu, mogą przeprowadzić Ostrzał na .



ŻOŁNIERZ: Siła 2

Brak specjalnych zdolności.



WETERAN: Siła 3

Brak specjalnych zdolności.

INNE ELEMENTY OBROŃCY

MUR: Siła 1

Brak specjalnych zdolności. Dodatkowe Mury mogą zostać zbudowane w Warsztacie (VI).



KSIĘŻA

KSIĄDZ: Siła 2

Księża pomagają w obronie murów Twierdzy. Mają 1 przeznaczone im miejsce na każdym Odcinku muru, nie mogą zostać pokonani i dlatego nie zapobiegają wtargnięciu jednostek Najeźdźcy do Twierdzy. Księża posiadają zdolność specjalną, Wygnanie Upiora, i mogą rozpatrywać Rozkazy Księży w trakcie trwania rundy.

Wygnanie Upiora: W fazie Szturmu podczas pierwszego kroku Walki Wręcz, każdy Ksiądz automatycznie odpycha 1 z Odcinka muru, na którym się znajduje, na wybrane przez Najeźdźcę Przedmurze.

ROZKAZY KSIĘŻY:

Każdy Ksiądz może wykonać jeden Rozkaz Księdza na rundę, by wzmocnić obronę. Każdy Rozkaz kosztuje 1 i może być użyty podczas dowolnej fazy Obrońcy. Po wykonaniu Rozkazu, Ksiądz nie może się przemieścić ani wykonać innego Rozkazu do końca rundy. Położcie przy nim celem oznaczenia, że Ksiądz nie może wykonać już żadnej akcji w tej rundzie.

ROZKAZY:

Odepchnięcie Wampira: Ksiądz może wygnać 1 z Odcinka muru na którym się znajduje, na wybrane przez Najeźdźcę Przedmurze.

Przemowa: Poziom Paniki Obrońcy obniża się o 1. Jeśli Przemowa odbyła się na Dziedzińcu (V), każdy zbudowany Krzyż obniża Panikę o 1 dodatkowy poziom.



PRZYGOTOWANIE GRY

KICK
STARTER

1. Na stole rozłóżcie planszę do gry. Obok planszy połóżcie wszystkie kryształki Many i Aktywacji, Klepsydry i znaczniki Kości.
2. Rozłóżcie planszę tak, aby Twierdza znajdowała się przed Obrońcą, a Obóz i Przedpola – przed Najeźdźcą.
3. Połóżcie znacznik Rundy na polu z „1” na torze rund.
4. Połóżcie znacznik poziomu Paniki na polu z „0” na torze poziomu Paniki.

PRZYGOTOWANIE NAJEŹDŹCY

5. Najeźdźca kładzie wszystkie kafle obok planszy w swoich zasobach.

6. Najeźdźca ustawia na każdym Przedpolu:

- 1 Upiór
- 3 Szkielety
- 1 Wampir

7. Najeźdźca wkłada pozostałe jednostki do woreczka i kładzie go w swoich zasobach. Te jednostki traktowane są jako część jego zasobów.

8. Najeźdźca kładzie kartę Zasobów w lewej dolnej części planszy.

9. Najeźdźca tasuje wszystkie karty Many tworząc talię Many i kładzie ją po prawej stronie karty Zasobów.

10. Najeźdźca kładzie kartę Ołtarza Śmierci po prawej stronie talii Many.

11. Najeźdźca kładzie kartę rzucania Zakłęt po prawej stronie karty Ołtarza Śmierci.

12. Najeźdźca bierze wszystkie karty Zakłęt i tworzy 3 talie według ich kolorów.

- Najeźdźca tworzy Księgę Czarów. W tym celu tasuje wszystkie karty Zielonych Zakłęt. Następnie dobiera 6 kart i kładzie je odkryte, w losowy sposób, obok karty Ołtarza Śmierci. Pozostałe karty Zielonych Zakłęt należy odłożyć do pudełka – nie będą używane w tej grze.

- Najeźdźca tworzy Bibliotekę Nekromanty. W tym celu tasuje wszystkie karty Niebieskich Zakłęt i dobiera 6 z nich, następnie tasuje wszystkie karty Czerwonych Zakłęt i dobiera 6 z nich. Wszystkie dobrane karty układa w stos, który kładzie po prawej stronie ostatniej karty Zielonego Zakłęcia. Pozostałe karty Niebieskich i Czerwonych Zakłęt należy odłożyć do pudełka – nie będą używane w tej grze.

13. Najeźdźca kładzie kartę Wymarszów po prawej stronie Biblioteki Nekromanty.

14. Najeźdźca kładzie karty Trafień i Chybień Machin Oblężniczych obok planszy.

POZIOMY ZAKŁĘĆ

Zielone Zakłęcia są pomocne na początku gry. Niebieskie Zakłęcia mają najlepszy efekt w środkowej części rozgrywki, a Czerwone Zakłęcia działają najlepiej pod koniec gry.

RÓŻNORODNOŚĆ ZAKŁĘĆ

Losowy wybór Zakłęt w każdej grze sprawia, że każda rozgrywka jest inna, ale wymaga to większego doświadczenia ze strony Najeźdźcy.

PRZYGOTOWANIE OBROŃCY

15. Obrońca wykłada wszystkie swoje kafle na odpowiadające im miejsca w Budynkach Twierdzy.

Traktowane są jako część jego zasobów.

16. Obrońca ustawia na każdym Odcinku muru:

- 1 Strzelca na każdym
- 1 Żołnierza na każdym
- 1 Kamienny Mur na każdym
- 1 Księdza na 2 startowych

17. Obrońca ustawia w Koszarach (I):

- 1 Strzelca na każdym
- 1 Żołnierza na każdym

18. Obrońca kładzie wszystkie pozostałe jednostki obok planszy. Te jednostki są traktowane jako jego zasoby.

19. Obrońca tasuje wszystkie karty Dział tworząc talię Dział i kładzie ją obok planszy.

20. Obrońca tasuje wszystkie karty Kusz tworząc talię Kusz i kładzie ją obok planszy.

21. Obrońca tasuje wszystkie karty Paniki tworząc talię Paniki i kładzie ją obok planszy.

UWAGA: MIEJSCA STARTOWE WSKAZUJĄ RODZAJ JEDNOSTEK OBROŃCY USTAWIANYCH NA POCZĄTKU GRY. PO ROZPOCZĘCIU GRY, DOWOLNY RODZAJ JEDNOSTEK MOŻE ZOSTAĆ USTAWIONY NA TYCH MIEJSCACH.

7.



14.



6.



16.

PRZYGOTOWANIE GRY

13.

12.

11.

10.

9.

8.



18.

19.

20.

21.



PODSTAWOWE STRATEGIE

NAJEŹDZCA:

Najeźdźca próbuje Wtargnąć do Twierdzy przed zakończeniem 8. rundy.

MANA:

Jako Najeźdźca będziesz używał Many do rzucania Zaklęć, jednak jest ona ograniczona. Źródłem Many jest noc i ziemia, ale wraz z upływem rund, a co za tym idzie – zbliżającym się wschodem słońca, generowanie Many będzie sprawiać coraz więcej problemów. Jeśli wydasz całą Manę bez głębszego zastanowienia, wschód zastanie Cię nieprzygotowanym, a Twoja armia nieumarłych obróci się w pył.

Manę można otrzymać w następujący sposób:

 **Faza Zaopatrzenia:** Podczas Fazy Zaopatrzenia otrzymasz ilość Many wskazanej przez znacznik rundy. Jednak w późniejszych rundach zamiast otrzymywać Manę, będziesz musiał ją wydawać. W przeciwnym wypadku Obrońca otrzyma dodatkowe Klepsydry, co nigdy nie jest dla Ciebie dobre.

 **Karty Many:** Podczas każdej rundy możesz dobrać jedną kartę Many. Zapewniają one dodatkową Manę, ale mogą również zapewnić Klepsydry lub jednostki Obrońcy.

 **Ołtarz Śmierci:** Podczas gry, wszystkie pokonane Szkielety będą umieszczane na karcie Ołtarza Śmierci. Każda para Szkieletów znajdujących się na Ołtarzu Śmierci może zostać wymieniona na Manę. Poświęcanie lub rozstawianie Szkieletów w miejscach, gdzie szybko zginą jest dobrym pomysłem na generowanie dużej ilości Many w każdej rundzie.

 **Bagniska:** Bagnisko to kafel terenu, który może zostać umieszczony i aktywowany w celu wygenerowania Many co rundę. To dobry sposób na niewielkie ilości dodatkowej Many, jednak użycie tych kafli kosztuje Manę oraz miejsce na planszy, a Obrońcy zapewnią dodatkowe Klepsydry przy umieszczeniu.

Zaklęcia:

Zaklęcia to główny sposób na wygraną. By rzucić Zaklęcia potrzebujesz Many, ale pamiętaj, że Mana wydana na Zaklęcia daje Obrońcy dodatkowe Klepsydry. Masz w swoim arsenale dużą liczbę Zaklęć do wyboru, jak również możliwość zmian, odrzucenia lub nauczania się nowych Zaklęć podczas każdej rundy.

Pamiętaj, że Zielone Zaklęcia są zaklęciami podstawowymi, które ułatwią przygotowanie do Szturmu. Niebieskie Zaklęcia są bardziej zaawansowane i pomogą w środkowym etapie rozgrywki, a Czerwone Zaklęcia mają największy wpływ pod koniec gry. Twoje Zaklęcia nie muszą być użyte w dokładnie tej kolejności – nie wahaj się przed użyciem Czerwonego Zaklęcia w 3. rundzie, by sfinansować mury.

Wymarsze:

Wymarsze to sposób dotarcia w stronę Twierdzy. Twoje jednostki przemieszczają się z Przedmurza na mury, następnie z Przedpoła na Przedmurza i na końcu z Obozu na Przedpoła. To element gry, który pozwala wykorzystać słabe punkty w szybach Obrońcy. Ale musisz być ostrożny – Obrońca otrzymuje znaczącą liczbę Klepsydr, więc szala zwycięstwa może się bardzo łatwo przechylić na jedną ze stron.

Panika:

Panika jest cudowna. Chcesz sprawić, by Obrońca wpadał w Panikę tak często jak to możliwe. Nie zapomnij sprawić, by Obrońca panikował na samą myśl armii nieumarłych szturmujących mury jego Twierdzy.

OBROŃCA:

Obrońca próbuje zapobiec Wtargnięciu do Twierdzy przez 8 rund.

Klepsydry:

Jako Obrońca, będziesz wykorzystywał powierzony Ci czas w formie Klepsydr. Bez ostrożnego wydawania Klepsydr, Twierdza nieuchronnie upadnie.

Możesz wydawać Klepsydry na następujące akcje:

-  Przemieszczanie jednostek i Księży
-  Akcje Obrońcy
-  Rozkazy Księży

Możesz rozdzielać i wydawać Klepsydry na dowolną liczbę i rodzaj akcji z tych wymienionych powyżej.

Przemieszczanie:

Możesz wydać 1  aby przemieścić dowolną jednostkę lub Księdza na dostępne miejsce w Lokalizacji w następujący sposób:

-  Z Odcinka muru na sąsiadujący Odcinek muru.
-  Z dowolnego Odcinka muru na Dziedziniec (V) lub Koszary (I) i odwrotnie.
-  Z Koszarów (I) na Dziedziniec (V) i odwrotnie.

Każda Lokalizacja ma limit jednostek (oznaczony przez cyferkę na polu) i Księży (maksymalnie 1 na Odcinek muru). Nie możesz przemieścić jednostek, jeśli limit jednostek na Lokalizacji miałby zostać przekroczony. Jedyna Lokalizacja, która nie ma limitu to Dziedziniec (V), gdzie może znajdować się dowolna liczba jednostek i Księży w tym samym czasie.

Jednostki nie mogą przemieszczać się do wszystkich Budynków. Jednostki nie mogą wejść do Kuźni (IV), Warsztatu (VI), Zwiadowców (III), Szpitala (II) lub Katedry (VII).

Zamiana miejscami to specjalny rodzaj ruchu, który pozwala przemieścić 2 jednostki. Musisz wydać 1  aby zamienić jednostkę z inną jednostką na sąsiadującym Odcinku muru, Dziedzińcu (V) lub w Koszarach (I). Zamiana miejscami to jedyny sposób na przemieszczenie 2 jednostek przy wydaniu pojedynczej .

PODSTAWOWE STRATEGIE

PAMIĘTAJ:

- Możesz przemieścić lub zamienić dowolną liczbę jednostek w trakcie rundy, jeśli posiadasz odpowiednią liczbę  do wydania.
- Pojedyncza jednostka może przemieścić się kilkukrotnie.
- Wydane  są odkładane do zasobów.
- Odcinki muru rozdzielone przez Bramę nie sąsiadują ze sobą.
- Na Dziedzińcu może znajdować się dowolna liczba jednostek i Księży.



Przykład: obrońca ma 2 . Decyduje się wydać 1  aby zamienić 1  z Odcinka muru z 1  w Koszarach (I), a następnie kolejną  aby przemieścić  na sąsiadujący Odcinek muru.

Akcje Obrońcy:

W Twierdzy jest dużo akcji dostępnych do wykonania. Każdy Budynek ma określoną liczbę akcji obok których znajduje się od 1 do 3 pustych miejsc na Klepsydry (). Gdy wydajesz , są one umieszczane na , a w przypadku zajęcia wszystkich miejsc - akcja jest rozpatrywana.  na ukończonych akcjach zostają na swoich miejscach do Fazy Czyszczenia Planszy.

(Więcej na temat akcji Obrońcy znajdziesz w Arkuszach Pomocy.)

Dostępne są 4 rodzaje akcji:

Akcja Konstrukcji:

Te akcje pozwalają umieścić kafel na odpowiadającym dostępnym miejscu na planszy. Skonstruowane elementy pozostają w grze, chyba, że zasady dotyczące danego elementu stanowią inaczej.

Akcja Tymczasowa:

Te akcje trwają tylko w trakcie obecnej rundy.

Akcja Natychmiastowa:

Te akcje to efekty jednorazowe.

Powtarzalne Akcje Natychmiastowe:

Takie akcje można znaleźć w Koszarach (I) i mogą zostać wykonane dowolną liczbą razy. Po umieszczeniu ostatniej  wymaganej do aktywacji, rozpatrz akcję, po czym usuń wszystkie  z tego miejsca.

UWAGA: PAMIĘTAJ, ŻE KAFLE MOGĄ ZOSTAĆ UMIESZCZONE TYLKO NA PASUJĄCYCH MIEJSCACH. NIE MOŻESZ USUWAĆ LUB PODMIENIAĆ KAFLI PO ICH UMIESZCZENIU, CHYBA, ŻE ZASADY DOTYCZĄCE DANEGO ELEMENTU STANOWIĄ INACZAJ.

WAŻNE: Pamiętaj, że nie musisz zapełnić wszystkich miejsc () podczas pojedynczej rundy. Akcje, które wymagają większej liczby  mogą być przygotowywane przez kilka faz lub nawet rund.



Przykład 1: obrońca otrzymuje 2  i umieszcza je na akcji Konstrukcji Kuszy. Obrońca umieścił wszystkie wymagane  dla tej akcji, więc obrońca umieszcza kafel Kuszy na wybranym pustym miejscu na Baszcie.



Przykład 2: obrońca otrzymuje 2  i umieszcza je na akcji natychmiastowej Egzorcyzm. Obrońca umieścił wszystkie wymagane  dla tej akcji, transformuje więc 1  w .



Przykład 3: Podczas Fazy Zaopatrzenia, obrońca otrzymuje 1  i umieszcza ją na 1 z 2 pustych miejsc Świętego (). Akcja nie zostaje rozpatrzona, ponieważ wymaga 2 . Podczas następnej fazy, obrońca otrzymuje kolejną  i umieszcza ją na Świętym () co pozwala na wykonanie akcji i umieszczenie kafla Świętego na wybranym Przedmurzu.

✖ Znaczniki kości

Jeśli na  znajduje się znacznik Kości , obrońca musi najpierw wydać 1  aby go usunąć zanim będzie mógł umieścić  na tym miejscu.

Jeśli znacznik Kości  znajduje się na miejscu na Kładkę, Odcinki muru po obu stronach znacznika nie są traktowane jako sąsiadujące. Obrońca musi wydać 1  aby usunąć znacznik zanim będzie mógł przemieścić jednostki między tymi Odcinkami muru.

💀 Panika:

Panika to okropne i wyniszczające narzędzie, którego Najeźdźca użyje, by Cię pokonać. Musisz zwracać uwagę na poziom Paniki i wykorzystywać swoich Księży i kafle Krzyża. Możesz także obniżyć poziom Paniki poniżej 0, by utrudnić Najeźdźcy zmuszanie Cię do dobierania kart Paniki. Lepiej dmuchać na zimne.



ROZGRYWKA

Gra Stronghold: Undead rozgrywa się na przestrzeni maksymalnie 8 rund. Każda runda podzielona jest na 5 faz, które odbywają się w następującej kolejności:

FAZA 1: ZAOPATRZENIE

FAZA 2: ZAKŁĘCIA

FAZA 3: WYMARSZ

FAZA 4: SZTURM

FAZA 5: CZYSZCZENIE

Podczas Faz Zaopatrzenia, Zakłéc i Wymarszów, Najeźdźca i Obrońca wnoszą Konstrukcje, używają potężnych efektów i przemieszczają swoje jednostki. Następnie podczas Fazy Szturmu, ich siły ścierają się w walce. Jeśli na koniec Fazy Szturmu, Najeźdźcy nie udało się sforsować muru, gracze przechodzą do Fazy Czyszczenia. Jeżeli po Fazy Szturmu w rundzie 8., Najeźdźca nie dostanie się do środka Twierdzy, Obrońca wygrywa.

FAZA 1: ZAOPATRZENIE

Podczas tej fazy, gracze przygotowują się poprzez rozpatrzenie poniższych punktów:

1. ZEBRANIE ZASOBÓW
2. KARTY MANY
3. OLTARZ ŚMIERCI
4. BIBLIOTEKA NEKROMANTY
5. WYDANIE KLEPSYDR

1. ZEBRANIE ZASOBÓW

I	II	III	IV
6	5	3	1
10	2	2	2

Na początku rundy, Najeźdźca otrzymuje tyle kryształów Many, ile wskazano poniżej znacznika Rund. W późniejszych rundach wraz ze zbliżającym się świtem, Najeźdźca dostaje coraz mniej Many, a nawet musi ją stracić. Jeśli wskazana na torze rund jest ujemna, Najeźdźca może stracić

tyle Many. Jeżeli tego nie zrobi, Obrońca otrzymuje 1 za każdą zatrzymaną. Następnie Najeźdźca wybierze, czy wykorzysta część, całą lub żadną Manę.

W każdej rundzie Obrońca otrzymuje 2 Klepsydry (z wyjątkiem rundy 1, w której otrzymuje 10).

Przykład: Najeźdźca ma 7. Liczba na rundę wynosi -4, Najeźdźca decyduje się wydać tylko 3, zatrzymując 4. Następnie Obrońca otrzymuje 3 (2 jako podstawowe zaopatrzenie w każdej rundzie oraz 1 za 1 zatrzymaną przez Najeźdźcę).

2. KARTY MANY

Najeźdźca może dobrać jedną kartę z talii Many. Karty Many dostarczają od 1 do 3, ale mogą również dać Obrońcy dodatkowe lub jednostki.

Jeśli karta Many pokazuje jednostki, Obrońca umieszcza je z zasobów na Dziedzińcu (V). Jeśli karta Many pokazuje Obrońca otrzymuje wskazaną na karcie liczbę.

Po tym jak wszystkie efekty karty Many zostały rozpatrzone, karta zostaje usunięta z gry.



3. OLTARZ ŚMIERCI

Najeźdźca może wydać dowolną liczbę z Ołtarza Śmierci, aby otrzymać: otrzymuje 1 za każde 2 wydane. Wydane umieszczane są na stosie pokonanych.

Jeśli Ołtarz Śmierci zostanie aktywowany, Obrońca otrzymuje 1.



4. BIBLIOTEKA NEKROMANTY

Najeźdźca może wymienić dowolną liczbę Zakłéc z Księgi Czarów (przed pierwszą wymianą są to karty Zakłéc wyłożone podczas przygotowania gry) z tymi z Biblioteki Nekromanty (karty Zakłéc w talii po prawej stronie Księgi Czarów). Wszyscy gracze mogą przeglądać Bibliotekę Nekromanty w dowolnym momencie gry.

Najeźdźca musi najpierw wybrać karty z Księgi Czarów, które chce usunąć, a następnie uzupełnia je kartami Zakłéc z Biblioteki Nekromanty. Po tym Najeźdźca może zamienić miejscami karty Zakłéc w Księdze Czarów. Najeźdźca może użyć Biblioteki Nekromanty tylko w celu zmiany kolejności Zakłéc bez wymiany Zakłéc z Księgi Czarów.

PRZED



Po



ROZGRYWKA

Przykład: Najeźdźca aktywuje Bibliotekę Nekromanty. Usuwa Zaklęcia: Cmentarzysko i Bagniska z Księgi Czarów i bierze z Biblioteki Nekromanty Zaklęcia: Ulewny Deszcz i Rozkład. Następnie może ułożyć Zaklęcia w Księdze Czarów w dowolnej kolejności.

Jeśli Biblioteka Nekromanty zostanie aktywowana, Obrońca otrzymuje 1 .

5: WYDAWANIE KLEPSYDOR

Po tym jak Najeźdźca zebrał całą  i zdecydował, czy aktywuje Bibliotekę Nekromanty, Obrońca musi wydać wszystkie otrzymane .

FAZA 2: ZAKLĘCIA

Podczas tej fazy Nekromanta zaczyna używać swoich ciemnych mocy. Obrońca otrzyma , dzięki którym może przygotować się do Szturmu w fazie 4.

Faza Zaklęć składa się z 2 części:

1. RZUCANIE
2. AKTYWACJE

Nowe Zaklęcia muszą najpierw zostać rzucone (Obrońca otrzymuje tyle  ile  wydał Najeźdźca), a następnie Najeźdźca wybiera Zaklęcia, które aktywuje (Obrońca nie otrzymuje  za aktywację).

1. RZUCANIE

Najeźdźca decyduje, czy rzuca Zaklęcia z Księgi Czarów, czy też je pomija. Robi to w kolejności od lewej do prawej. Po tym jak Zaklęcie zostało rzucone lub pominięte, jego kartę należy obrócić o 45 stopni, by oznaczyć, że jest ono wyczerpane. By rzucić Zaklęcie, Najeźdźca musi wydać  pokazany w prawym górnym rogu karty.

Jeśli Zaklęcie zostanie rzucone, Obrońca otrzymuje  w liczbie równej kosztowi  rzucanego Zaklęcia, a następnie natychmiast je wydaje (więcej na temat wydawania  na stronie 8).

Najeźdźca nie jest zmuszony do wydania całych zasobów , zachowana  może zostać wykorzystana podczas późniejszych rund.

KARTY ZAKLĘĆ

W grze występują 2 rodzaje Zaklęć:

 **Natychmiastowe:** Jeśli Zaklęcie nie ma konturu kafla na swojej karcie, efekt zostaje rozpatrzony natychmiast po zagranii.

 **kafla:** Jeśli Zaklęcie ma kontur kafla na swojej karcie, po zagranii poszukaj i umieść kafel pasujący kształtem do tego miejsca na planszy. Tekst karty mówi, kiedy to Zaklęcie powinno zostać rozpatrzone oraz jakie efekty ma dany kafeł. Jeśli kafeł ma , przed rozpatrzeniem efektu należy aktywować ten kafeł.  wokół kosztu Many wskazuje na wcześniejszą potrzebę aktywacji kafla.

UWAGA: PAMIĘTAJ, ŻE KAFLE MOGĄ ZOSTAĆ UMIESZCZONE TYLKO NA ODPOWIEDAJĄCYCH MIEJSCACH. NIE MOŻESZ USUWAĆ LUB PODMIENIAĆ KAFLI PO ICH UMIESZCZENIU, CHYBA, ŻE ZASADY DOTYCZĄCE DANEGO ELEMENTU STANOWIĄ INACZELNIE.

Jeśli Zaklęcie pozwala na rozmieszczenie jednostek lub ich transformację, weź wskazaną jednostkę ze stosu pokonanych lub, jeśli jest pusty, z woreczka jednostek.

Jeśli Najeźdźca rzuca Zaklęcie Kafla z Aktywacją , natychmiast kładzie kryształ Aktywacji  na  tego kafla. Podczas każdej Fazy Czyszczenia, Najeźdźca musi zdjąć wszystkie  z kafla, aby aktywować je ponownie będzie musiał użyć  (więcej na temat aktywacji znajduje się na kolejnej stronie).



Przykład: Podczas rzucania Zaklęć, Najeźdźca musi zacząć od karty po lewej stronie. Pomija Upiorny Podmuchi i przekręca kartę o 45 stopni przechodząc do kolejnego Zaklęcia, Mgiew, które decyduje się rzucić. Wydaje 2 , ponieważ jest to Zaklęcie Kafla, umieszcza kafeł Mgiew na Przedmurzu z dostępnymi pasującymi miejscami. Kafle wymagające aktywacji są zawsze aktywowane po umieszczeniu na planszy, więc kładzie  na kafele Mgiew. Następnie obraca kartę Zaklęcia. Ponieważ zostało wykorzystane 2  do rzucenia Zaklęcia, Obrońca otrzymuje 2  i umieszcza je na akcji Konstrukcji Kusz. Dzięki temu, że zajęte zostały wszystkie pola na tym miejscu akcji, jest ona rozpatrywana. Obrońca umieszcza kafeł Kuszy na pustej Baszcie. Najeźdźca kontynuuje rzucanie zaklęć w swojej Księdze Czarów, przechodząc do Miotacza Gnatów.

2: Aktywacje

Po zakończeniu rzucania Zaklęć, Najeźdźca może teraz aktywować nieaktywne kafle. Najeźdźca musi wydać 1  do aktywacji wszystkich kafli z , przyzwanym z tego samego Zaklęcia. Najeźdźca może aktywować dowolną liczbę kafli na planszy (płacąc 1  za aktywację kafli z jednego Zaklęcia). Po wybraniu rodzaju kafli i wydaniu , Najeźdźca kładzie  na każdym aktywowanym kafliu.

Aktywowany kafelek można rozpoznać przez  umieszczony na  tego kafli.

Mimo, że kafle umieszczane na planszy, są od razu aktywowane, to te  będą usunięte podczas fazy 5. Czyszczenie.

Obrońca nie otrzymuje żadnych  za aktywacje Najeźdźcy .



Przykład: Na planszy znajdują się 3 Mgły. Najeźdźca wydaje 1  aby je aktywować. Jeden z kafli Mgł został umieszczony podczas rzucania Zaklęć w tej fazie, więc znajduje się na nim , ale kolejne 2  umieszcza na pozostałych kafkach. Podczas kolejnych rund, Najeźdźca może aktywować wszystkie 3 Mgły, wydając 1 .

Faza 3: Wymarsze

Podczas tej fazy, Najeźdźca będzie przemieszczał swoje jednostki w przygotowaniu do Szturmu.

KICK STARTER

Najpierw Najeźdźca losuje 14 znaczników jednostek z woreczka i umieszcza je w Obozie.

Następnie, Najeźdźca wybiera jaki rodzaj Wymarszu chce wykonać: Mały Wymarsz, Duży Wymarsz lub oba. Oba Wymarsze przemieszczają jednostki Najeźdźcy w stronę Twierdzy wzdłuż Ścieżek przy zachowaniu limitów jednostek Lokalizacji.



Mały Wymarsz: Najeźdźca może przemieścić maksymalnie 6 jednostek z **KAŻDEGO** Przedmurza oraz maksymalnie 6 jednostek z **KAŻDEGO** Przedpola. Następnie, Najeźdźca może przemieścić maksymalnie 6 jednostek z Obozu na **KAŻDE** Przedpole (łącznie 12 jednostek z Obozu na Przedpola).

Po rozpatrzeniu Małego Wymarszu, obrońca otrzymuje 3 .

Duży Wymarsz: Najeźdźca może przemieścić maksymalnie 8 jednostek z **KAŻDEGO** Przedmurza oraz maksymalnie 8 jednostek z **KAŻDEGO** Przedpola. Następnie, Najeźdźca może przemieścić maksymalnie 8 jednostek z Obozu na **KAŻDE** Przedpole (łącznie 16 jednostek z Obozu na Przedpola).

Po rozpatrzeniu Dużego Wymarszu, obrońca otrzymuje 5 .

Przemieszczanie jednostek odbywa się w następującej kolejności:

1. Z każdego Przedmurza na dowolną liczbę Odcinków muru połączonych Ścieżką.
2. Z każdego Przedpola na dowolną liczbę Przedmurzy połączonych Ścieżką.
3. Z Obozu na Przedpola, przy zachowaniu zasady, że na każde Przedpole można przemieścić się tylko raz.

Najeźdźca musi dodatkowo przestrzegać następujących zasad:

-  Nie może wykonać więcej niż 1 Małego i 1 Dużego Wymarszu na rundę, ale może je wykonać w dowolnej kolejności.
-  Musi wykonać przynajmniej 1 Wymarsz w rundzie.
-  Jednostki mogą się przemieszczać tylko w stronę Twierdzy oraz tylko po wyznaczonych Ścieżkach. Oznacza to, że jednostki umieszczone na Odcinkach muru nigdy nie mogą się wycofać.
-  Jednostki mogą się poruszać tylko przy zachowaniu limitu umieszczonego na każdej Lokalizacji.
-  Jednostki można rozdzielać i przemieszczać z jednej Lokalizacji do dowolnej liczby Lokalizacji połączonych Ścieżkami.

UWAGA: Kiedy efekt karty odnosi się do Lokalizacji, wskazuje ona na Obóz, Przedpola, Przedmurza lub Odcinki muru (jednostki Najeźdźcy nigdy nie mogą wejść do Budynków).

UWAGA: ŚCIEŻKI ZNAJDUJĄCE SIĘ W PRAWYM DOLNYM ROGU TWIERDZY (PATRUJĄC OD STRONY OBROŃCY) WYMAGAJĄ OD JEDNOSTEK PRZEJŚCIA PRZEZ PRZEDMURZA ZANIM DOTRĄ DO NAJBARDZIEJ WYSUNIĘTEGO PRZEDMURZA. JEDNOSTKI NAJEŹDŹCY PRZEMIESZCZAJĄ SIĘ W NASTĘPUJĄCEJ KOLEJNOŚCI – NAJPIERW PRZEMIESZCZANE SĄ JEDNOSTKI Z NAJBARDZIEJ WYSUNIĘTEGO PRZEDMURZA NA ODCINKI MURU, Z KTÓRYMI SĄ POŁĄCZONE ŚCIEŻKAMI. NASTĘPNIE JEDNOSTKI ZNAJDUJĄCE SIĘ NA WYŻEJ WSPOMNIANYM PRZEDMURZU MOGĄ ZOSTAĆ PRZEMIESZCZONE NA NAJBARDZIEJ WYSUNIĘTE PRZEDMURZE.

Oprócz  otrzymanych w wyniku Wymarszów, obrońca otrzymuje dodatkowe  jeśli Najeźdźca pozostawi jednostki w Obozie według tabeli:

Jednostki Najeźdźcy w Obozie:	Obrońca otrzymuje 
0-3	0
4-7	1
8-11	3
12 i więcej	6

Po wykonaniu wszystkich Wymarszów, Najeźdźca liczy jednostki pozostałe w Obozie. Obrońca musi wydać wszystkie otrzymane .

ROZGRYWKA

Przykład: Najeźdźca wykonuje Mały Wymarsz:

-  Najeźdźca przemieszcza 5 jednostek z Przedmurza 1: 1 jednostkę na Odcinek muru A i 4 jednostki na Odcinek muru B.
-  Najeźdźca przemieszcza także 5 jednostek z Przedmurza 2: 3 jednostki na Odcinek muru C i 2 jednostki na Odcinek muru D.
-  Najeźdźca przemieszcza 2 jednostki z Przedmurza 3 na Odcinek muru D. Odcinek muru D osiągnął swój limit jednostek 3, więc żadna jednostka nie może zostać tam przemieszczona (chyba, że , który zostałby umieszczony na miejscu Lewitującego Upiora).
-  Najeźdźca przemieszcza 2 jednostki z Przedmurza 3 na Odcinek muru B. Najeźdźca poruszył łącznie 4 jednostki z Przedmurza 3.
-  Najeźdźca przemieszcza 6 jednostek (maksymalna liczba dla Małego Wymarszu) z Przedpola 4 w następujący sposób: 4 jednostki na Przedmurze 1 i 2 jednostki na Przedmurze 5.
-  Najeźdźca przemieszcza 5 jednostek z Przedpola 6: 2 jednostki na Przedmurze 2 i 3 jednostki na Przedmurze 3.
-  Najeźdźca przemieszcza maksymalną liczbę jednostek dla Małego Wymarszu z Obozu 7 na Przedpola 4 i 6: po 6 jednostek.

Za wykonanie Małego Wymarszu, Obrońca otrzymuje 3 . Dodatkowo otrzymuje 1 , za 4 jednostki pozostawione w Obozie, co daje łącznie 4  które Obrońca musi natychmiast wydać.



FAZA 4: SZTURM

Po ukończeniu wszystkich przygotowań, rozpoczyna się Faza Szturmu. Faza jest podzielona na 3 etapy, które muszą zostać wykonane w następującej kolejności:

1. WALKA DYSTANSOWA

W tym etapie Machiny Oblężnicze, Usprawnienia, Strzelcy niebędący w zwarcu oraz Łucznicy Szkieletów wykonują ostrzał.

KOLEJNOŚĆ WALKI DYSTANSOWEJ:

1. Kusze
2. Działa
3. Miotacze Kości
4. Upiorne Balisty
5. Wyrzutnie Czaszek
6. Salwa Strzelców
7. Łucznicy Szkieletów

3. PRZECGRUPOWANIE

Podczas tej fazy Obrońca musi sprawdzić, jak jego jednostki poradziły sobie w Fazie Szturmu tej rundy.

KOLEJNOŚĆ PRZECGRUPOWANIA:

1. Szpital
2. Panika w Twierdzy

Więcej informacji na temat rozpatrzenia Fazy Szturmu znajduje się na Arkuszach Pomocy Graczy.

Wiele efektów podczas etapu 1 i 2 może pozostać nierozpatrzonych. Gra „Stronghold: Undead” oferuje dużą liczbę różnorodnych strategii i wyborów. Zalecane jest rozegranie Fazy Szturmu z Arkuszami Pomocy Graczy, które dokładnie opisują każdy z kroków. Jednym z ważniejszych kroków etapu 2, który zawsze się rozpatruje jest Zwarcie.

2. WALKA WRĘCZ

W tym etapie rozpatrywane są ostatnie elementy obrony ze strony Obrońcy.

KOLEJNOŚĆ WALKI WRĘCZ:

1. Wypchnięcie Upiorów
2. Poświęcona Ziemia
3. Kotły na Szkielety
4. Kołki
5. Zwarcie

ZWARCIE

Zwarcie jest rozpatrywane na każdym Odcinku muru i składa się z 2 kroków: Podliczania Siły oraz Zadawania Obrażeń.

Podliczanie Siły: Najeźdźca i Obrońca sumują Siłę swoich jednostek i innych elementów zapewniających Siłę. Obie te liczby są następnie porównywane, a różnica stanowi liczbę Obrażeń, która zostaje zadana.

Zadawanie Obrażeń: Różnica między Siłą Najeźdźcy, a Siłą Obrońcy jest teraz zadawana w formie Obrażeń. Gracz z wyższą Siłą zadaje Obrażenia graczowi z niższą Siłą. W przypadku remisu, nie zostają zadane żadne Obrażenia. By pokonać jednostkę, należy zadać jej Obrażenia równe jej Sile. Nadmiarowe Obrażenia przepadają.

Pokonane jednostki Najeźdźcy trafiają do stosu pokonanych (z wyjątkiem , które trafiają na Ołtarz Śmierci).

Pokonane jednostki Obrońców trafiają do Szpitala (II).

UWAGA: MURY I KSIĘŻA NIE SĄ JEDNOSTKAMI, WIĘC NIE MOGĄ ZOSTAĆ POKONANI.

WTARGNIĘCIE DO TWIERDZY

Jeśli podczas Zwarcia, wszystkie jednostki Obrońcy na jednym Odcinku muru zostaną pokonane, a Najeźdźca ma przynajmniej 1 Obrażenie do zadania, gra kończy się zwycięstwem Najeźdźcy.



Przykład: Najeźdźca i Obrońca podliczają swoją Siłę na Odcinku muru. Siła Obrońcy wynosi: 1 za  + 2 za  + 3 za  + (2 x 1) za  = 8

Siła Najeźdźcy: (3 x 2) za  + 3 za  + 2 za  (2 ze względu na działanie Aury Wampira) = 11.

Najeźdźca ma większą Siłę, więc od jego wartości (11) odejmuje się Siłę Obrońcy (8). Najeźdźca ma 3 Obrażenia do zadania, więc może pokonać  lub  i . Wybiera  i . Jeśli Najeźdźca miałby do zadania tylko 2 Obrażenia, mógłby pokonać  lub . Pokonane jednostki Obrońcy trafiają do Szpitala (II).



Podstawy Szturmu:

-  Za każdym razem kiedy jednostka zostaje pokonana na skutek walki lub akcji gracza, przeciwnik wskazuje, która z twoich jednostek zostaje pokonana.
-  W przypadku, gdy jednostki Najeźdźcy miałyby zostać przemieszczone z Odcinka muru na Przedmurze, na którym nie ma wolnych miejsc, jednostki przekraczające limit pola zostają pokonane.

PRZEGRUPOWANIE

To ostatni etap Fazy Szturmu, który składa się z 2 kroków: Szpitala i Paniki w Twierdzy.

Szpital: Obrońca może przemieszczać jednostki ze Szpitala (II) na Dziedziniec (V). Możliwe jest przemieszczenie 1 jednostki, a także 1 dodatkowej jednostki za każde zbudowane Łóżko Szpitalne. Pozostałe jednostki są usuwane z gry.



Przykład: W Szpitalu (II) znajduje się 1 , 1 , 1  i 1 Łóżko. Obrońca przemieszcza 1  i 1  na Dziedziniec (V), a następnie usuwa 1  z gry.

Panika w Twierdzy:

1. Obrońca musi zwrócić karty Paniki dobrane w poprzedniej rundzie do talii Paniki (krok ten jest pomijany w pierwszej rundzie, ponieważ Obrońca nie ma żadnych kart Paniki).
2. Obrońca dobiera 1 kartę Paniki za każdy poziom Paniki powyżej 0, odczytuje efekt karty i umieszcza ją obok planszy.
3. Jeśli poziom Paniki jest równy lub mniejszy niż 0, to nic się nie dzieje.
4. Poziom Paniki wraca do poziomu 0.

Faza 5: CZYSZCZENIE

Jeśli po Fазie Szturmu, Najeźdźca nie wtargnął do Twierdzy lub jeśli nie była to 8. runda, obaj gracze przygotowują się do kolejnej rundy wykonując poniższe kroki:

1. Znacznik Rundy należy poruszyć na kolejne pole na torze rund.
2. Z planszy należy usunąć wszystkie kafle tymczasowe  Uszkodzeń Machiny i Świętego .
3. Najeźdźca zwraca wszystkie  z kafli na planszy z powrotem do zasobów.
4. Najeźdźca przekręca karty Zaklęć do swojej niewyczerpanej pozycji.
5. Obrońca zwraca wszystkie  z aktywowanych akcji Budynków z powrotem do zasobów ( na nierozpatrzonej akcji pozostają na swoim miejscu).

GRACZE SĄ TERAZ GOTOWI NA ROZPOCZĘCIE KOLEJNEJ RUNDY OBLĘŻENIA!



WALKA DYSTANSOWA

UZBROJENIA OBRÓŃCY

ZASIĘG USPRAWNIEN



Niektóre akcje pozwalają Obrońcy na zbudowanie Uzbrojeń na Basztach. Przy ich budowie należy pamiętać o ich zasięgu i ograniczeniach celowania. Uzbrojenia Obrońcy mogą celować na Przedpole po tej samej stronie Twierdzy lub na Przedmurze, które jest naprzeciwko lub w sąsiedztwie Baszty, na której się znajdują.

Podczas Fazy Szturmu, Obrońca aktywuje swoje Uzbrojenia (najpierw Kusze, potem Działa) w następującej kolejności:

-  wybór celu, wykrycie i rozpatrzenie karty z talii danego Uzbrojenia.
-  powtórzenie kroku powyżej dla każdego Uzbrojenia.
-  przetasowanie talii Uzbrojeń.

Efekty Uzbrojeń Obrońcy są szczegółowo opisane na Arkuszach Pomocy Graczy.



Przykład: Obrońca posiada 2 Działa. Najpierw wybiera za cel sąsiadujące Przedmurze z jednostkami Najeźdźcy, potem odkrywa kartę A, która wskazuje na pokonanie 1  lub 1 . Obrońca pokonuje , który jest umieszczany na Ołtarzu Śmierci. Następnie celuje na inne sąsiadujące Przedmurze z jednostkami Najeźdźcy i odkrywa kartę B, pozwalającą pokonać 1 , który trafia na stos pokonanych. Wszystkie Działa wystrzeliły, więc Obrońca wtasowuje odkryte karty do talii Działa.

MACHINY OBLĘŻNICZE NAJEŹDŹCY

Podczas fazy Zakłęb, Najeźdźca może rzucić Zakłęcia przywołujące Machiny Oblężnicze. Po rzuceniu takiego Zakłęcia należy wykonać poniższe kroki:

-  Najeźdźca umieszcza przyzwaną Maszynę Oblężniczą na wybranym dostępnym miejscu na jednym z Przedmurzy.
-  Najeźdźca tworzy talię dla swojej Machiny Oblężniczej przez potasowanie 2 kart Trafień i 4 kart Chybień i położenie ich obok tej Machiny Oblężniczej.

UWAGA: Najeźdźca może posiadać maksymalnie 4 Machiny Oblężnicze na planszy!

Podczas Fazy Szturmu, Najeźdźca aktywuje swoje Machiny Oblężnicze (najpierw Miotacze Gnatów, potem Wyrzutnie Czaszek, a na końcu Upiorne Balisty) w następujący sposób:



-  Najeźdźca wybiera cel, a następnie odkrywa kartę Machiny Oblężniczej dla tego celu.

Jeśli to karta Trafienia , rozpatruje się jej efekty, a następnie wtasowuje z powrotem do talii.

Jeśli to karta Chybień , karta zostaje odrzucona z powrotem do zasobów (im więcej Chybień dobierzesz na początku, tym większą szansę na Trafienie).

-  Najeźdźca powtarza powyższe kroki dla każdej Machiny Oblężniczej.

Zdolności Machin Oblężniczych są szczegółowo opisane na odpowiadającej im karcie Zakłęcia.

WALKA DYSTANSOWA



Przykład: Najeźdźca ma 2 Miotacze Gnatów i 1 Upiorną Balistę. Pierwszy Miotacz celuje w Koszary, Najeźdźca odkrywa kartę z wierzchu talii Machin Oblężniczych, która jest , więc karta jest odrzucana. Drugi Miotacz także atakuje Koszary i tym razem karta to , więc Najeźdźca umieszcza 1  on na akcji Trenowania Żołnierzy w Koszarach (I), kolejny  na akcji Działo w Kuźni (IV) oraz zwiększa  o 1. Najeźdźca wtasowuje  z powrotem do talii Machin Oblężniczych.

Upiorna Balista atakuje Odcinek muru A, Najeźdźca odkrywa , więc 1  wraca do zasobów Obrońcy, a Najeźdźca umieszcza 1  z zasobów na Przedmurzu B. Najeźdźca wtasowuje kartę z powrotem do talii Machin Oblężniczych.

SALWA STRZELCÓW

Wszyscy strzelcy znajdujący się na Odcinkach murów i nie będący w zwarcu (żadna jednostka Najeźdźcy nie znajduje się na tym samym Odcinku muru) mogą prowadzić Salwę Strzelców, aby pokonać  na Przedmurzach, do których prowadzą Ścieżki z Odcinka muru, na którym przebywają.

Każda strzelająca para  pokonuje  (pokonany  trafia na Ołtarz Śmierci).

UWAGA: WIĘKSZOŚĆ  BĘDZIE MOĞŁA WYBRAĆ KTÓRE PRZEDMURZA OSTRZELIWUJE. NALEŻY WSKAZAĆ JEDNO Z NICH – NIE MOŻNA PROWADZIĆ OSTRZAŁU NA WIĘCEJ NIŻ JEDNO PRZEDMURZE.

JEŻELI NA ODCINKU MURU SĄ JEDNOSTKI NAJEŹDZCY, STRZELCY SĄ W ZWARCIU I NIE MOGĄ PRZEPROWADZIĆ OSTRZAŁU.



Przykład: Na Odcinku muru A znajduje się 2  a na Odcinku muru B – 1 . Prowadzą Ostrzał na Przedmurze C pokonując 1  (pojedynczy , który nie ma pary, nie pokonuje żadnego ).

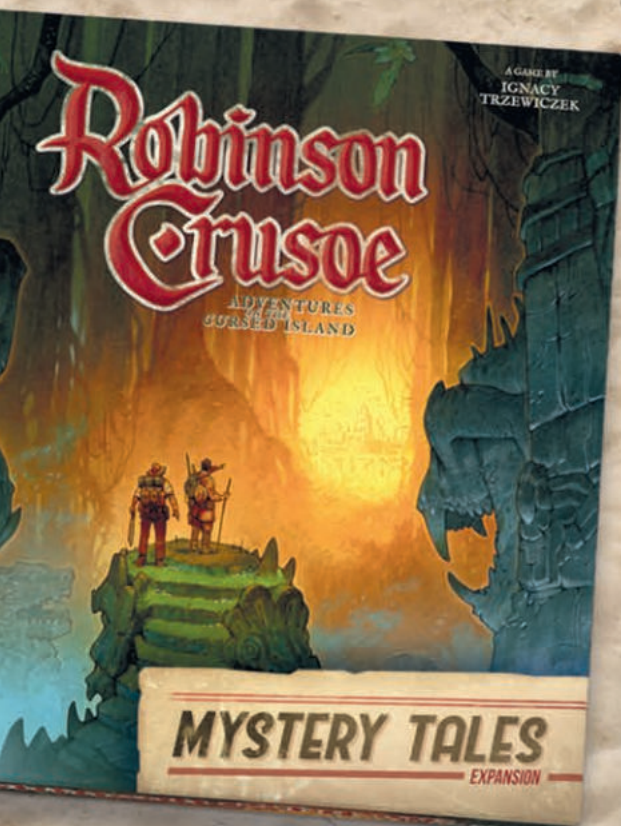
ŁUCZNICY SZKIEŁETÓW

Jeśli Najeźdźca posiada aktywowany kafel Łuczników Szkieletów na Przedmurzu może rozpatrzyć jego efekt:

Za każde  na Przedmurzu z aktywnym kaflem Łuczników Szkieletów, Najeźdźca zadaje 1 Obrażenie na Odcinku muru sąsiadującym z tym kaflem.



Przykład: Na Przedmurzu A jest 6  a na Odcinku muru B – 2  i 1 . Najeźdźca posiada 2 grupy po 3 , więc zadaje 2 Obrażenia na Odcinek muru B i może pokonać 2  lub 1 .



Robinson Crusoe

THE BOOK
OF ADVENTURES

COMING SOON ON

**KICK
STARTER**



Scenario 6
There is no hope for rescue.
You will stay on this island.
You must build a strong
create good tools, and raise
This is your land.

Castaways

IKONY I SŁOWA KLUCZOWE

IKONY

- : kryształ Many
- : kryształ Aktywacji
- : pole Aktywacji
- : karta Machiny Oblężniczej:
 - Trafienie, Chybiecie
- : znacznik Kości
- : Panika
- : Klepsydra
- : pole akcji Klepsydry
- Karty Kusz:
 - pokonaj 1 , Chybiecie
 - pokonaj 1
 - pokonaj 1
 - pokonaj 1
- 10: maksymalna liczba jednostek w danej Lokalizacji
- może zajmować takie pola.

AUTORY

AUTOR GRY: IGNACY TRZEWICZEK

ROZWÓJ GRY: JOANNA KIJANKA

PROJEKT GRAFICZNY: MATEUSZ KOPACZ, RAFAŁ SZYMA

ILUSTRACJE: MATEUSZ KOPACZ, MACIEJ JANIK, KRASEN MAXIMOV, M81 STUDIO, TOMASZ JĘDRUSZEK, MARIUSZ GANDZEL, TRAN HUY, MARCIN ŚCIOLNY, RADOSŁAW GRUSZEWICZ, MARIUSZ KORNATKA, PIOTR MACHA, MAGDALENA ŚLIWKA.

INSTRUKCJA: JOANNA KIJANKA, TYLER BROWN

WERSJA POLSKA: DANIEL SARNOWSKI, ZESPÓŁ PORTALU

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ: MACIEJ MUTWIL

KIEROWNIK PRODUKCJI: GRZEGORZ POLEWKA

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA: MICHAŁA WALCZAKA, JACKA BUGAJNY, MATTA DEMBEK, PAWEŁA GRZONKA, DAMIANA MAZUR, JOANNY WARELUK, WSZYSTKICH TESTERÓW POPRZEDNIEJ WERSJI I DLA CIEBIE, DROGI KLIENCIE!



© 2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
UL. H. SIENKIEWICZA 13,
44-190 KNURÓW

WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. PRZEDRUK I PUBLIKOWANIE ZASAD GRY, ELEMENTÓW GRY LUB ILUSTRACJI BEZ ZGODY PORTAL GAMES JEST ZABRONIONE.

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNĄ STARANNOŚCIĄ. JEŚLI JEDNAK W TWOIM EGZEMPLARZU ZDARZYŁY SIĘ JAKIEŚ BRAKI – SERDECZNIE ZA NIE PRZEPRASZAMY. PROSIMY, POINFORMUJ O TYM NASZ DZIAŁ OBSŁUGI KLIENTA ZA POŚREDNICTWEM FORMULARZA KONTAKTOWEGO NA NASZEJ STRONIE
[HTTPS://PORTALGAMES.PL/REKLAMACJE/](https://portalgames.pl/reklamacje/)

SŁOWA KLUCZOWE:

SĄSIADUJĄCY: Odcinki muru są sąsiadujące z innymi Odcinkami, jeśli przylegają do tej samej Baszty. 2 Odcinki muru rozdzielone Bramą nie sąsiadują ze sobą. Dla Najeźdźcy, Przedpola, Przedmurza i Odcinki muru są ze sobą sąsiadujące tylko, gdy są połączone Ścieżkami.

POKONANY: Podczas gry, za każdym razem kiedy jednostki zostają pokonane na skutek walki, Obrażeń lub efektów, przeciwnik wskazuje twoje jednostki do pokonania.

BIBLIOTEKA NEKROMANTY: Biblioteka Nekromanty zawiera 12 Zaklęć, które mogą zostać użyte poprzez umieszczenie ich w Księdze Czarów podczas Fazy Zaopatrzenia. Biblioteka Nekromanty może być swobodnie przeglądana przez obu Graczy w dowolnym momencie gry.

KARTY PANIKI: Podczas Fazy Przegrupowania, gracz dobiera tyle kart, ile wynosi obecny poziom Paniki. Karty te są następnie umieszczane obok planszy, a ich efekty pozostają w grze na czas nadchodzącej rundy. Karty Paniki są usuwane w następnej Fazy Przegrupowania.

WYGNANIE: Jednostki Najeźdźcy mogą zostać wygnane przez Obrońcę. Kiedy tak się dzieje, Najeźdźca wybiera Lokalizację sąsiadującą z obecnym miejscem jednostki. Jeśli na wszystkich możliwych Lokalizacjach znajduje się już maksymalna liczba jednostek, wygnana jednostka jest w zamian tego pokonana i umieszczana w zasobach Najeźdźcy (lub na Ołtarzu Śmierci w przypadku).

POŚWIĘCENIE: Kiedy efekt nakazuje poświęcenie jednostki, ta jednostka jest usuwana z planszy i umieszczana w zasobach gracza. Przy rozpatrywaniu efektów Kołków, poświęcane jednostki Obrońcy nie są umieszczane w Szpitalu (II).

KSIĘGA CZARÓW: Księga Czarów Najeźdźcy zawsze składa się dokładnie z 6 Zaklęć o dowolnym kolorze. Kiedy Zaklęcie jest wymieniane w kroku Biblioteki Nekromanty w Fazy Przygotowania, to Zaklęcie jest usuwane z gry i niedostępne do końca tej rozgrywki.

TRANSFORMACJA: Kiedy efekt nakazuje transformować jednostkę, gracz usuwa transformowaną jednostkę, a w jej miejsce umieszcza jednostkę wskazaną na danym efekcie (ze stosu pokonanych lub zasobów).

Akcje Obrońcy:

AKCJE KONSTRUKCJI: te akcje pozwalają umieścić kafel na dowolnym dostępnym miejscu na planszy. Skonstruowane elementy pozostają w grze, chyba, że zasady dotyczące danego elementu stanowią inaczej.

AKCJE TYMCZASOWE: te akcje trwają tylko podczas obecnej rundy.

AKCJE NATYCHMIASTOWE: te akcje to efekty jednorazowe.

POWTARZALNE AKCJE NATYCHMIASTOWE: mogą zostać wykonane dowolną liczbą razy w trakcie rundy.