

HERO REALMS

GRA KARCIANA™

RUINY THANDARU

INSTRUKCJA



SPIS TREŚCI

Zawartość pudełka.....	3
Wprowadzenie.....	4
Omówienie i przygotowanie rozgrywki.....	5
Rozgrywka.....	7, 12–15
Karty Hersztów.....	8–9
Karty Sługusów.....	10–11
Faza Herszta.....	12–14
Faza Gracza.....	14–15
Obszary i sąsiedni gracze.....	15–16
Pokonani gracze.....	16–17
Rozstrzygnięcie remisów.....	17
Sługusi.....	17–18
Mistrzostwo.....	18
Zagrożenia.....	19
Akcje.....	19
Zasady odrzucania kart przez Herszta.....	19
Słowa kluczowe Wsparcie i Skupienie.....	20
Dostosowywanie poziomu trudności.....	20–21
Ulepszanie postaci.....	21
Karty Skarbów.....	22–24
Punkty Postaci.....	24–25
Ulepszanie Biegłości i Umiejętności.....	25–26
Dodatkowe tryby gry.....	27
Uwagi do kart.....	28–35
Drzewa Biegłości i Umiejętności.....	36–39



W pierwszej kolejności przeczytaj tę instrukcję! Kiedy już zaznajomisz się z zasadami i będziesz gotowy do gry, *Księga przygody* poprowadzi cię przez przygotowanie do rozgrywki i zasady specjalne, a także wytłumaczy, jak zwyciężyć w każdej z Potyczek tworzących kampanię *Ruin Thandaru*.

Zawartość pudełka

Pudełko kampanii *Ruin Thandaru* zawiera:

- ♦ niniejszą instrukcję;
- ♦ *księgę przygody*;
- ♦ 8 dużych kart Hersztów;
- ♦ 150 kart w standardowym rozmiarze:

5 kart Elikksirów	5 kart Mistrzostwa
4 karty Skarbów Kapłana	13 kart Ustawień
4 karty Skarbów Wojownika	9 kart Potyczki 1
4 karty Skarbów Tropicielea	9 kart Potyczki 2
4 karty Skarbów Złodzieja	10 kart Potyczki 3
4 karty Skarbów Czarodzieja	4 karty Reliktów
6 kart Biegłości Kapłana	8 kart Umiejętności Kapłana
6 kart Biegłości Wojownika	8 kart Umiejętności Wojownika
6 kart Biegłości Tropicielea	8 kart Umiejętności Tropicielea
6 kart Biegłości Złodzieja	8 kart Umiejętności Złodzieja
6 kart Biegłości Czarodzieja	8 kart Umiejętności Czarodzieja
5 kart dodatkowego Życia	

Wprowadzenie

Niniejszy dodatek zawiera trzy różne Potyczki, rozgrywane w trybie kooperacji. W każdej z nich od 1 do 5 graczy współpracuje, aby pokonać siły zła (reprezentowane przez kartę tzw. „Herszta”). Każdy gracz wybiera dla siebie jeden z *Zestawów Bohaterów* (*Kapłan, Wojownik, Tropiciel, Złodziej, Czarodziej*) i kieruje poczynaniami danego Bohatera we wszystkich trzech Potyczkach. Po zakończeniu Potyczki możecie otrzymać karty Skarbów, a także Punkty Postaci, niezbędne do zakupu nowych kart, które uczynią waszych Bohaterów jeszcze potężniejszymi.

Uwaga! Niniejsza instrukcja zawiera wyłącznie zasady kampanii – zakładamy, że gracze znają już podstawowe zasady gry *Hero Realms*. Jeśli tak nie jest, w pierwszej kolejności przeczytajcie instrukcję do gry podstawowej *Hero Realms*.

Zajęcie miejsca przy stole

Po wybraniu *Zestawów Bohaterów* usiądźcie przy stole w dowolnej kolejności, pamiętając, że każdy gracz może pomagać jedynie tym graczom, którzy siedzą obok niego (nazywanych na potrzeby zasad gry „sąsiednimi graczami”). Gracze mogą zmieniać miejsce przy stole przed każdą Potyczką. Mogą to zrobić także, gdy rozgrywają ponownie tę samą potyczkę, lub gdy powtarzają potyczkę, w której zostali pokonani.

Herszta nie kontroluje żaden z graczy; reprezentuje go jego duża karta (*Księga przygody* poinstruuje was, której z kart Herszta należy użyć w poszczególnych Potyczkach).

Uznaje się, że Herszt zasiada na „wirtualnym” miejscu między dwoma graczami (lub obok gracza w rozgrywce jednoosobowej). Herszt również „siedzi przy stole” – jest to szczególnie istotne w rozgrywkach dla trzech i więcej graczy, ponieważ oznacza, że gracze, pomiędzy którymi siedzi Herszt, nie sąsiadują ze sobą!

Patrz także: *Sąsiedni gracze i sąsiednie obszary* na stronie 15.

Omówienie rozgrywki

Tura każdego gracza dzieli się na **Fazę Herszta** oraz następującą po niej **Fazę Gracza**. W pierwszej kolejności Herszt odsłania karty ze swojej talii. Każda z tych kart posiada symbol w lewym górnym rogu, aktywujący jedną z mocy Herszta. Następnie odsłonięta karta staje się nowym Sługusem, Zagrożeniem lub Akcją, z którą musi sobie poradzić dany gracz.

Po zakończeniu Fazy Herszta gracz rozgrywa normalną turę jak w grze podstawowej *Hero Realms*, wydając 🟡 na nowe karty, a także używając 🟠, aby walczyć z Hersztem i jego Sługusami.

W talii Herszta znajdują się również karty Mistrzostwa, które pozwalają mu awansować na wyższy poziom (po tym, jak odsłonięta zostanie odpowiednia liczba kart Mistrzostwa). W chwili, gdy Herszt awansuje, należy odwrócić jego kartę na stronę z jeszcze bardziej niszczycielskimi zdolnościami!

Rejestrowanie wyników

Aby śledzić wartość swojego Życia, posługujcie się ołówkami i kartkami lub kartami do zliczania punktów Życia z gry podstawowej. Obie te metody możecie zastosować także w przypadku Herszta.

Przygotowanie graczy

Każdy gracz wybiera *Zestaw Bohatera* i miejsce przy stole. Następnie tasuje swoją Talię Osobistą, notuje początkową wartość Życia (lub oznacza ją za pomocą kart do zliczania punktów Życia) i kładzie przed sobą karty Umiejętności/Biegłości swojego Bohatera (w swoim ekwipunku). Przed rozpoczęciem Potyczki każdy gracz dobiera na rękę pięć kart. Nie ma żadnej kary za bycie pierwszym graczem.

Uwaga! Wiele kart Umiejętności pochodzących z *Zestawów Bohaterów* (przykładowo karty **Kieszonkowca** i **Napadu Złodzieja**) zostało zmodyfikowanych na potrzeby rozgrywki kampanijnej. Zastąpcie karty Umiejętności pochodzące z *Zestawów Bohaterów* kartami o tych samych nazwach, które znajdziecie w pudełku *Ruin Thandaru*.


Używajcie strony oznaczonej jako biegłość kampanijna/umiejętność tuż pod nazwą karty (drugiej strony używa się poza rozgrywką kampanijną, w Potyczkach między graczami; więcej informacji na ten temat znajdziecie na stronie 27).

Ekwipunek

Odtąd każdy gracz posiada – oprócz swojej talii, stosu kart odrzuconych oraz obszaru gry – swój ekwipunek. To w nim wyklada się karty, do których ma dostęp gracz, ale które nie trafiają na rękę, do talii ani do stosu kart odrzuconych (jak karty Umiejętności i Biegotności).

Przygotowanie Herszta

Przygotujcie talię Rynku i stos Ognistych Klejnotów, zgodnie z zasadami gry podstawowej.

Herszt posiada własną talię. Tworzą ją karty posiadające w dolnym lewym rogu symbol . W symbol ten wpisana jest liczba lub litera, która wskazuje, jaki jest to rodzaj karty: „U” (dla kart Ustawień); „M” (dla kart Mistrzostwa); lub „1”, „2”, „3” (dla kart Potyczek 1, 2 i 3).

Jeżeli w rozgrywce bierze udział mniej niż pięciu graczy, będziecie musieli losowo usunąć niektóre karty Ustawień („U”) z talii Herszta (w przypadku rozgrywki pięciosobowej pomińcie ten krok przygotowania).

- ♦ 4 graczy: losowo usuńcie 3 karty Ustawień
- ♦ 3 graczy: losowo usuńcie 6 kart Ustawień
- ♦ 2 graczy: losowo usuńcie 9 kart Ustawień
- ♦ 1 gracz: losowo usuńcie 12 kart Ustawień

Karty Mistrzostwa muszą być rozdzielone w miarę równomiernie po całej talii Herszta. Poniżej tłumaczymy, w jaki sposób to osiągnąć.

- ♦ Potasujcie pozostałe karty „U” razem z kartami z numerem rozgrywanej Potyczki („1”, „2” lub „3”).
- ♦ Podzielcie te karty na pięć równych stosów (wszystkie nadmiarowe karty umieszcza się na wierzchu środkowego stosu).

Przykładowo, jeżeli rozgrywacie pierwszą Potyczkę w pięć osób, potasujcie trzynaście kart „U” razem z dziewięcioma kartami Potyczki „1”. Następnie karty te (łącznie 22) należy podzielić na 5 stosów po 4 karty, a nadmiarowe 2 karty położyć na wierzchu środkowego stosu (powiększając ten stos do 6 kart).

- ♦ Wtasujcie po jednej karcie Mistrzostwa do każdego ze stosów.
- ♦ Ułóżcie te stosy jeden na drugim (NIE TASUJĄC ich więcej) – w taki sposób, aby środkowy stos znalazł się dokładnie pośrodku talii Herszta.

Położcie dużą kartę Herszta (stroną Poziomu 1. do góry) obok talii Herszta (w pierwszej Potyczce Hersztem są **Opętani Biesiadnicy**). Początkowa wartość Życia Herszta jest podana na karcie pod jego nazwą.

Powrót do stanu początkowego

Zawsze kiedy zechcecie rozegrać nową Potyczkę, lub rozegrać ponownie Potyczkę w której zostaliście pokonani, przed jej rozpoczęciem przywróćcie wszystkie karty do ich początkowego miejsca (karty Tali Osobistych, karty talii Rynku i inne), przywróćcie również wartości do ich początkowych stanów (punkty Życia graczy i Herszta).

Rozgrywka

Gracze muszą współpracować, aby zgładzić Herszta! Rozgrywka rozpoczyna się od gracza siedzącego po lewej stronie Herszta i toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Kolejność faz w turze:

Tura gracza składa się z dwóch faz: **Fazy Herszta** oraz następującej po niej **Fazy Gracza**.

Uwaga! Karty mogą się czasem odnosić do „aktywnego gracza”. Gracza, który rozgrywa swoją turę, uważa się za aktywnego zarówno w Fazy Herszta, jak i w Fazy Gracza.

Zgodnie z przykładem ze strony 16, Złodziej rozgrywałby swoją turę jako pierwszy, po nim nastąpiłaby kolej Tropiciela i tak dalej...



UKŁAD KARTY

HERSZT

Nazwa karty

Poniżej nazwy znajduje się informacja o początkowej wartości Życia Herszta (tutaj: 50).

Poziom karty

Herszt rozpoczyna grę na stronie z wartością „1”.

Wymagana liczba kart Mistrzostwa

W momencie, w którym do tego Herszta zostanie dołączona trzecia karta Mistrzostwa, odrzuć wszystkie karty Mistrzostwa i odwróć kartę Herszta na stronę Poziomu 2.

Liczba kart do zagrania

Na początku Fazy Herszta dobierz i odkryj tyle kart z jego talii.

Zdolności

W zależności od odkrytych kart, Herszt może zdobywać punkty Walki i/lub Życia, a także wywoływać różne niekorzystne dla graczy efekty. Zdolność odnosi się do aktywnego gracza lub jego Czempionów, chyba że jej treść wyraźnie mówi inaczej.

Preferowana zdolność

Jeżeli odkryjesz kartę z białym symbolem, Herszt rozpatruje każdą ze swoich „preferowanych” zdolności, w tym przypadku czerwoną. Preferowane zdolności są oznaczone za pomocą symbolu otoczonego kółkami.

Symbol kampanii

Karty z dodatku *Ruiny Thandaru* posiadają symbol głowy demona. Znak wpisany w ten symbol informuje, czy jest to karta Ustawienia (U), Mistrzostwa (M) czy też karta Potyczki (1 dla pierwszej, 2 dla drugiej i tak dalej).



UKŁAD KARTY

SŁUGUS

Nazwa karty

Poniżej nazwy znajduje się informacja o typie i podtypie/podtypach karty.

Symbol karty

Kiedy Herszt zagrywa kartę, rozpatruje zdolność oznaczoną przy pomocy symbolu tego samego koloru – w tym przypadku byłaby to jego niebieska zdolność.

Zdolność Wyczerpania

Każdy Sługus posiada Zdolność Wyczerpania, która generuje pewne efekty dla Herszta – w tym przypadku Herszt otrzymałby 3 punkty Walki. Inne karty mogą mieć efekty, które nakazują aktywnemu graczowi coś zrobić. Polecenie „Odrzuć kartę” znaczy w takim przypadku, że to gracz – a nie Herszt – musi odrzucić kartę.

Tekst fabularny

Krótką wstawką fabularną, ubarwiająca rozgrywkę.

Symbol kampanii

Karty z dodatku *Ruiny Thandaru* posiadają symbol głowy demona. Znak wpisany w ten symbol informuje, czy jest to karta Ustawienia (U), Mistrzostwa (M) czy też karta Potyczki (1 dla pierwszej, 2 dla drugiej i tak dalej).

Obrona

Podobnie jak Czempioni, Sługusi posiadają wartość Obrony. Aby ogłuszyć Sługusa, gracz musi mu zadać w jednej turze wskazaną na karcie liczbę punktów Walki.



Nowicjusz Pustoszycei

Slugus ◀ Człowiek Fanatyk



Wyznawcy kultu Nekrosa uważają, że demony są ostatecznym środkiem do celu; dla sekty Pustoszycei demony to środek do końca wszelkich celów.



Hero Realms™ & © 2020 White Wizard Games™

Faza Herszta

1. Herszt zagrywa karty. Wartość podana na symbolu w prawym górnym rogu karty Herszta określa, ile kart będzie on zagrywał. Przykładowo, **Opętani Biesiadnicy** z Potyczki 1 zagrywają jedną kartę na Poziomie 1 i dwie karty od momentu, kiedy awansują na Poziom 2. (patrz pkt. 2 poniżej). Herszt zagrywa swoje karty w następujący sposób:

a. Dobierz i odkryj kartę (lub karty) z wierzchu talii Herszta (jeśli Herszt ma zagrać kartę, a jego talia jest pusta, najpierw potasuj stos odrzuconych kart Herszta, by stworzyć nową talię, po czym odkryj kartę z jej wierzchu).

b. Karty z talii Herszta posiadają symbol w lewym górnym rogu. Odszukaj taki sam symbol na dużej karcie Herszta, aby sprawdzić, jaki wywołuje on efekt, a następnie rozpatrz ten efekt. Biały symbol reprezentuje **preferowaną** zdolność Herszta – w takiej sytuacji Herszt używa zdolności z symbolem otoczonym czterema kółkami (przykładowo, preferowaną zdolnością **Opętanych Biesiadników** jest ich czerwona zdolność na Poziomie 1 i niebieska na Poziomie 2). Jeśli Herszt odkrywa kilka kart, należy rozpatrzyć zdolności Herszta odpowiadające symbolom na kartach w takiej kolejności, w jakiej odkrywane były karty.

c. Rozpatrz w kolejności odkrywania każdą z kart w następujący sposób (zdobyte punkty Walki są wykorzystywane później, patrz pkt. 5 na następnej stronie):

- ♦ **Zagrożenie:** połóż tę kartę przed aktywnym graczem (tym, który rozgrywa obecnie swoją turę) i wykonaj opisane na niej polecenia;
- ♦ **Akcja:** wykonaj polecenie, a następnie odłóż tę kartę na stos odrzuconych Herszta;
- ♦ **Mistrzostwo:** dołącz tę kartę do dużej karty Herszta (połóż obok tak, aby karty się stykały);
- ♦ **Elitarny Sługus:** połóż go w obszarze Herszta (przed dużą kartą);
- ♦ **Dowolny inny Sługus:** połóż go przed aktywnym graczem.

2. Jeżeli liczba dołączonych do Herszta kart Mistrzostwa jest równa liczbie symboli diamentów pod symbolem poziomu Herszta (lub od niej większa), a Herszt jest na Poziomie 1, odłóż wszystkie karty Mistrzostwa na stos odrzuconych kart Herszta, a następnie odwróć jego dużą kartę na stronę z symbolem Poziomu 2 w lewym górnym rogu.

Oznacza to, że bohaterowie właśnie wpadli w poważne tarapaty!

Wszystkie karty Mistrzostwa, które zostaną odkryte w dalszej części rozgrywki, należy w zwykły sposób dołączyć do karty Herszta, pomimo tego, że nie może on ponownie awansować.

3. Herszt używa wszystkich Sługusów w **obszarze aktywnego gracza** (mechanikę **obszarów** objaśniamy szerzej na stronie 15). Aktywny gracz wybiera dowolnego przygotowanego Sługusa w swoim obszarze, wyczerpuje go i postępuje zgodnie z tekstem na karcie takiego Sługusa. Następnie robi to samo z kolejnymi przygotowanymi Sługusami w swoim obszarze.

4. Herszt używa wszystkich Sługusów **we własnym obszarze**. (Elitarni Sługusi) Aktywny gracz wybiera dowolnego przygotowanego Sługusa w obszarze Herszta, wyczerpuje go i postępuje zgodnie z tekstem na karcie takiego Sługusa. Następnie robi to samo z kolejnymi przygotowanymi Sługusami w obszarze Herszta. Sługusi pozostający w obszarze Herszta działają w turze każdego gracza, więc postarajcie się jak najszybciej ich ogłuszyć!

5. Herszt zużywa całą Walkę, jaką zgromadził w swojej turze, aby przeprowadzić „**nikczemny atak**” na aktywnego gracza.

a. Najpierw Herszt atakuje przygotowanych **Strażników** tego gracza (jeśli aktywny gracz ich posiada), zaczynając od Strażnika o najwyższej wartości obrony, który jednocześnie jest możliwy do ogłuszenia. Herszt kontynuuje to działanie do chwili, gdy wyczerpie wszystkie punkty Walki lub gdy w obszarze aktywnego gracza nie będzie przygotowanego Strażnika, którego mógłby ogłuszyć. Jeżeli dwóch lub więcej Strażników ma tę samą (najwyższą) wartość Obrony, aktywny gracz sam decyduje, który z nich zostanie zaatakowany jako pierwszy. Jeżeli na koniec tej fazy ataku aktywny gracz wciąż ma w swoim obszarze choć jednego przygotowanego Strażnika, przejdź do punktu 6.

b. Herszt wydaje pozostałe punkty Walki na zaatakowanie aktywnego gracza, o ile może go pokonać (wciąż ma wystarczająco dużo punktów Walki). Jeśli nie może pokonać gracza, zamiast tego atakuje **Czempiona** o najwyższej wartości obrony w obszarze aktywnego gracza, którego może ogłuszyć. Robi to do chwili, gdy nie będzie miał wystarczająco dużo punktów Walki, aby ogłuszyć kolejnego Czempiona, albo w obszarze aktywnego gracza nie będzie żadnych Czempionów.

c. Na koniec Herszt wydaje pozostałe punkty Walki, aby zaatakować **aktywnego gracza**.

6. Herszt traci wszystkie pozostałe punkty Walki. Aktywny gracz przygotowuje wszystkich Sługusów w swoim obszarze i w obszarze Herszta.

7. Faza Herszta dobiega końca. Aktywny gracz rozpoczyna teraz rozgrywanie Fazy Gracza swojej tury.

Uwaga! W *Hero Realms* obrażenia są zadawane albo poprzez atak (wydawanie punktów Walki) albo bezpośrednio (kiedy efekt mówi „zadaj obrażenia”). Herszt posiada specjalne zasady dotyczące zadawania obrażeń poprzez atak, lecz nie posiada żadnych specjalnych zasad zadawania obrażeń bezpośrednio. Rozpatrzenie te efekty w zwykły sposób. Na przykład jeśli efekt mówi „zadaje 5 obrażeń tobie” wówczas to ty, a nie któryś z twoich Czempionów, otrzymuje te obrażenia. Strażnicy nie chronią przed bezpośrednimi obrażeniami.


Faza Gracza


Gracz rozgrywa teraz swoją turę zgodnie ze zwykłymi zasadami, tak jak w podstawowej wersji gry, z tą różnicą, że atakowanie i zdobywanie punktów Życia odbywa się nieco inaczej.


Atakowanie

Tak jak w grze podstawowej, możesz wydawać swoje punkty Walki na dowolną liczbę ataków, za każdym razem używając ich tyle, ile uznasz za stosowne. Możesz wydawać punkty Walki, aby atakować Sługusów znajdujących się przed tobą (czyli „w twoim obszarze”).











Jeżeli w twoim obszarze nie ma żadnych Sługusów (i tylko wtedy), możesz wydać punkty Walki, aby zaatakować Herszta, Sługusów w jego obszarze lub Sługusów w obszarach sąsiednich graczy.

Kiedy atakujesz Sługusa, wydaj tyle punktów Walki, ile wynosi jego , aby go ogłuszyć, dokładnie tak, jak podczas ataku na wrogiego Czempiona w grze podstawowej. Ogłuszonego Sługusa odłóż na stos kart odrzuconych Herszta. Kiedy atakujesz samego Herszta, obniż jego Życie o tyle punktów, ile wydałeś ich na atak, tak samo jak podczas ataku na przeciwnika w grze podstawowej.

Podczas swojej tury możesz atakować w dowolnych obszarach, tak długo jak posiadasz wystarczającą liczbę , pamiętając przy tym, że nie możesz zaatakować Sługusów w innych obszarach dopóki nie rozprawisz się

z przygotowanymi Sługusami znajdującymi się w twoim obszarze. Mógłbyś np. wydać część zgromadzonych , aby ogłuszyć Sługusów we własnym obszarze, następnie ogłuszyć Sługusów w obszarach sąsiednich graczy, a na koniec wydać pozostałe punkty Walki, by zaatakować Sługusów w obszarze Herszta lub obniżyć wartość Życia Herszta.

Zdobywanie Życia

Za każdym razem, gdy zdobywasz , i możesz wybrać za cel sąsiedniego gracza (czyli wtedy, kiedy nie ma żadnych Sługusów w twoim obszarze), możesz przydzielić **wszystkie** właśnie zdobyte punkty Życia temu graczowi, zamiast przydzielać je sobie (nie możesz rozdzielać zdobytych punktów Życia). Na przykład: jeżeli w twoim obszarze nie ma żadnych Sługusów i użyjesz zdolności „: ” lub „: Otrzymujesz ”, możesz przydzielić te 3 punkty Życia sąsiedniemu graczowi. Jeśli jednak efekt wyraźnie określa tego, kto otrzymuje , wówczas to ten wskazany cel bezpośrednio otrzymuje punkty Życia i nie możesz przydzielić ich innemu graczowi. Na przykład, jeśli jeśli użyjesz zdolności „: Ty otrzymujesz ” lub „: Każdy gracz otrzymuje ”, wówczas to te osoby otrzymują punkty Życia bezpośrednio i nie mogą przydzielić ich innemu graczowi.

Dodatkowe zasady

Obszary

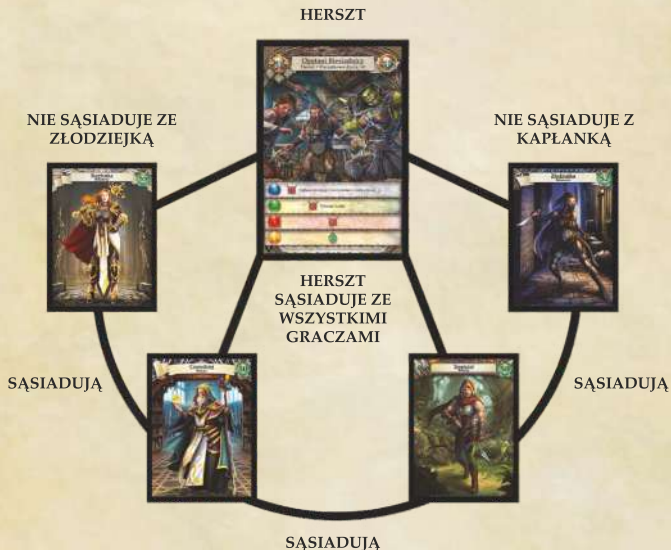
Każdy z graczy – a także Herszt – posiada własny obszar.

Kiedy gracz ma w swoim obszarze choć jednego przygotowanego Sługusa, nie może atakować Herszta ani obierać go za cel działania efektów. Nie może on także atakować ani obierać za cel Sługusów poza swoim obszarem, przydzielać innym graczom Życia wygenerowanego ze swoich efektów ani obierać za cel innych graczy i ich obszarów.

Jeżeli w obszarze gracza nie ma przygotowanego Sługusa, może on walczyć w innych obszarach – atakować Herszta i Sługusów w jego obszarze, jak również Sługusów znajdujących się w obszarach sąsiednich graczy.

Sąsiedni gracze i sąsiednie obszary

Gracz, który siedzi po twojej lewej stronie, a także ten po twojej prawej to twoi „sąsiedni” gracze. Podczas rozgrywki w *Ruiny Thandaru* uznaje się, że Herszt sąsiaduje ze wszystkimi graczami jednocześnie.



Jeżeli w twoim obszarze nie ma żadnych przygotowanych Sługusów, możesz pomagać sąsiednim graczom, przydzielając im zdobyte punkty Życia czy atakując Sługusów w ich obszarach. Może się też zdarzyć, że efekty niektórych kart będą się odwoływać do sąsiednich graczy (patrz np. karta **Błędnego piorunu**).

Pamiętajcie, że Herszt „zajmuje miejsce” przy stole, co oznacza, że w rozgrywkach z udziałem trzech lub więcej osób gracze, pomiędzy którymi siedzi Herszt, nie sąsiadują ze sobą. Na powyższym przykładzie **Kapłanka** sąsiaduje z **Czarodziejem**, ale **NIE SĄSIADUJE** ze **Złodziejką**. Tropiciel sąsiaduje zarówno z **Czarodziejem**, jak i **Złodziejką**.

Pokonani gracze



Gracz zostaje pokonany, kiedy jego Życie spadnie do 0. Jeśli pokonany gracz był aktywnym graczem, dokończ rozpatrywanie zdolności Herszta i odkrytych kart, a następnie zakończ turę. Zdolności Herszta i odkryte karty nie mają wpływu na pokonanego gracza, ale działają na pozostałych graczy w zwykły sposób. Na przykład „Odrzuć kartę” nie będzie miało


żadnego efektu, ale „Wszyscy gracze odrzucają kartę” nadal zadziała na pozostałych graczy. Następnie Herszt traci wszystkie punkty Walki i należy przygotować wszystkich Sługusów w obszarze pokonanego gracza. Niezależnie od tego, czy pokonany gracz był aktywnym graczem czy nie, przesuń wszystkich Sługusów i karty Zagrożeń do obszaru następnego gracza. Gracze, którzy dotąd siedzieli po prawej i po lewej stronie pokonanego gracza, od tego momentu sąsiadują ze sobą. Jeśli wszyscy gracze zostaną pokonani, Herszt zwycięża.

Zwycięstwo graczy

Warunki zwycięstwa każdej Potyczki określają zasady z *Księgi przygody* (choć przeważnie celem graczy jest obniżenie Życia Herszta do 0).

Rozstrzygnięcie remisów

Jeżeli karta odnosi się potencjalnie do wielu graczy jednocześnie, zawsze rozpoczynajcie jej rozpatrywanie od aktywnego gracza, a następnie podążajcie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Na przykład efekt karty może nakazać: „Ogłusz Czempiona o najwyższej  spośród Czempionów wszystkich graczy”. Jeżeli każdy gracz posiada Czempiona remisującego pod względem najwyższej wartości , ogłuszony zostanie Czempion aktywnego gracza.

Jeśli remis występuje pomiędzy kartami tego samego gracza, gracz ten rozstrzyga go wedle własnego uznania. Gdyby w powyższym przykładzie aktywny gracz miał w swoim obszarze dwóch Czempionów remisujących pod względem najwyższej wartości , to ten gracz decydowałby, który z jego Czempionów zostanie ogłuszony.

Sługusi

Sługusi to złoczyńcy i potwory wspierający działania Herszta.

Gracze traktują Sługusów jak Czempionów

Na potrzeby wszelkich efektów kart graczy Sługusi są traktowani tak samo jak Czempioni. Na przykład efekt o treści „ogłusz Czempiona” może zostać użyty do ogłuszenia Sługusa. Jeśli na kartach Herszta jest mowa o „Czempionie” lub „Czempionach”, wówczas chodzi jedynie o Czempiona/Czempionów graczy. Efekty te nie mają wpływu na Sługusów Herszta.

Sługusi Strażnicy

Przygotowani Sługusi Strażnicy chronią Sługusów niebędących Strażnikami. Gracze nie mogą więc atakować ani obierać za cel Sługusów w obszarze, w którym znajduje się dowolny przygotowany Sługus Strażnik.

Analogicznie, przygotowani Sługusi Strażnicy w obszarze Herszta chronią Herszta przed atakami. Ale uwaga! Przygotowani Sługusi Strażnicy w obszarze Herszta nie pozwalają także obierać Herszta za cel!

Wyczerpanie

Jeżeli efekt nakazuje aby „wyczerpać” inną kartę, lub by inna karta „weszła do gry wyczerpana”, lub gdy inna karta „zostaje wyczerpana” wówczas obróć tę wskazaną kartę na bok o 90 stopni. Jeżeli obracana karta ma zdolność Wyczerpania, NIE ROZPATRUJ tej zdolności.

Karty Mistrzostwa

Karty Mistrzostwa symbolizują wzrastającą moc Herszta.



Kiedy Herszt zagrywa kartę Mistrzostwa, dołącz ją do jego karty (połóż ją tak, żeby karty się stykały). Następnie sprawdź, czy Herszt zgromadził wystarczającą liczbę kart Mistrzostwa, aby awansować na wyższy poziom (patrz pkt. 2 na stronie 12).

Karty Zagrożenia

Karty Zagrożenia reprezentują trwałe niebezpieczeństwo w otoczeniu graczy. Kiedy Herszt zagrywa Zagrożenie, umieść je w obszarze aktywnego gracza. Zagrożenia posiadają specjalny tekst, który obowiązuje tak długo, jak znajdują się one w grze. Zagrożenie pozostaje w obszarze gracza, oddziałując na niego aż do chwili, gdy zostanie usunięte. Każde Zagrożenie posiada własne warunki usunięcia, opisane na jego karcie. Po usunięciu Zagrożenia, odłóż je na stos kart odrzuconych Herszta.

Karty Akcji

Karty Akcji to nic innego jak przeróżne sytuacje, które spotykają graczy. Gdy Herszt zagrywa Akcję, wykonaj polecenie na karcie, a następnie odłóż ją na jego stos kart odrzuconych.

Obieranie za cel

Jeżeli w twoim obszarze znajduje się choć jeden przygotowany Sługus, nie możesz obrać za cel rzeczy znajdujących się w pozostałych obszarach (jesteś zbyt zajęty walką, żeby martwić się teraz czym innym!). Jeśli jednak w twoim obszarze nie ma przygotowanych Sługusów, możesz obrać za cel zarówno Herszta i jego obszar, jak i obszary sąsiednich graczy.

Jeżeli w obszarze Herszta znajduje się choć jeden przygotowany Strażnik, nie możesz obrać za cel samego Herszta.

Stos kart odrzuconych Herszta

Jeżeli jakiś efekt nakazuje Hersztowi odrzucić kartę, aktywny gracz odsłania kartę z wierzchu talii Herszta, ogląda i decyduje, czy odłożyć ją z powrotem na wierzch talii, czy odrzucić na stos kart odrzuconych Herszta. To świetny sposób, by przeciwdziałać pojawieniu się w grze elitarnych Sługusów czy niebezpiecznych Zagrożeń! Jeśli efekt karty wymaga odrzucenia kilku kart przez Herszta, wówczas rozpatruj każdą kartę indywidualnie. Na przykład jeśli Herszt ma odrzucić dwie karty, wówczas najpierw podejrzyj wierzchnią kartę w talii Herszta, zadecyduj czy chcesz odrzucić ją na stos kart odrzuconych Herszta, a następnie zrób to samo z kolejną kartą.

Uwaga! Niektóre efekty odrzucenia kart wymagają od gracza, by był w stanie obrać Herszta za cel. Jeżeli nie jest w stanie tego zrobić, nie może użyć takiego efektu.

Wsparcie (słowo kluczowe)

Niektóre karty posiadają słowo kluczowe „**Wsparcie**”. Taką kartę możesz zagrać (albo użyć jej zdolności) w trakcie Fazy Gracza (w jego fazie głównej) jednego z sąsiednich graczy.

Skupienie (słowo kluczowe)

Niektóre karty posiadają słowo kluczowe „**Skupienie**”. Pozwala ono wpływać na inne obszary nawet wtedy, kiedy w twoim obszarze znajdują się Sługusi. Przykładowo, nawet jeśli masz w swoim obszarze przygotowanego Sługusa, możesz używać umiejętności **Odepchnięcie** na Sługusów znajdujących się w sąsiednich obszarach lub w obszarze Herszta. Zauważ jednak, że **Skupienie** nie pozwala zignorować Strażników – co oznacza, że wciąż nie wolno ci obierać za cel Sługusów i Herszta chronionych przez Strażników!

Dostosowywanie poziomu trudności

Kampania *Ruin Thandaru* została zaprojektowana w taki sposób, by stanowić wyzwanie dla doświadczonych graczy *Hero Realms*. Jeżeli nie mieliście styczności z tytułami wykorzystującymi mechanikę budowania talii, sugerujemy zacząć pierwszą rozgrywkę na poziomie **początkującym**, a jeśli znacie takie gry – na poziomie **średniozaawansowanym**. W miarę swoich postępów będziecie mogli podnosić ten poziom.

- ♦ **Początkujący**: tak samo jak w przypadku poziomu **średniozaawansowanego**, ale podczas przygotowania do gry odłóżcie na bok karty Mistrzostwa. Kiedy po raz pierwszy będziecie musieli potasować talie Herszta (czyli po zagraniu z niej wszystkich kart), wtasujcie do niej karty Mistrzostwa.
- ♦ **Średniozaawansowany**: podczas pierwszej tury każdego z graczy pomińcie Fazę Herszta (da wam to na starcie pewną przewagę).
- ♦ **Zaawansowany**: żadnych dodatkowych zasad. Weźcie pod uwagę, że będzie to wymagająca rozgrywka!
- ♦ **Ekspercki**: podczas pierwszej tury każdego z graczy pomińcie Fazę Gracza (da to na starcie przewagę Hersztowi).

Możecie dodatkowo modyfikować poziom trudności, pomijając dodatkowe Fazy Herszta (lub Gracza).

Gwarantujemy, że każdą Potyczkę da się wygrać, choć niektóre mogą okazać się nie lada wyzwaniem. W razie potrzeby zamieściliśmy garść porad do każdej z Potyczek na stronie: <http://HeroRealms.com/coop>.

Alternatywne tryby rozgrywki

Nie porzucimy nikogo: w tym trybie gracze natychmiast przegrywają Potyczkę, jeśli którykolwiek z nich zostanie pokonany.

Nagła śmierć: w tym trybie gry musicie wygrać wszystkie trzy Potyczki z rzędu, ani razu nie ponosząc porażki. Jeśli przegracie Potyczkę, wasza przygoda dobiega końca – musicie zacząć ją od nowa.

Oba powyższe tryby można stosować na dowolnym poziomie trudności, a najwytrwalsi gracze mogą je także łączyć.

Ostateczne wyzwanie to wygranie kampanii w trybie **Nie porzucamy nikogo** i **Nagła śmierć** na poziomie eksperckim. Powodzenia!

Ulepszanie postaci


Po zakończeniu każdej z Potyczek gracze otrzymują nagrody (są one wyszczególnione w *Księdze przygody*). Mogą to być karty Skarbów dla danej klasy, które dodaje się do talii startowej, lub Punkty Postaci wydawane na karty dodatkowego Życia, karty Biełości albo Umiejętności.

Efekty tych ulepszeń postaci są stałe. Na koniec Potyczki do talii Rynku należy zwrócić wszystkie zakupione podczas rozgrywki karty i odłożyć na miejsce Ogniste Klejnoty – gracze zachowują jednak karty Skarbów, dodatkowego Życia, a także ulepszone Biełości i Umiejętności.

Kiedy zdobywacie nagrody, zapisujcie je na swoich kartach postaci (patrzcie strona 35 *Księgi przygody*) – będziecie z nimi rozpoczynać wszystkie kolejne Potyczki.

Uwaga: ilekroć w instrukcji pojawia się określenie „postać”, oznacza ono Bohatera, którym grasz.

Karty Skarbów

Po wygraniu niektórych Potyczek kampanii będziecie odnajdywać karty Skarbów. Każda z takich kart ma symbol  w swoim prawym górnym rogu.

W kampanii *Ruin Thandaru* występują dwa rodzaje kart Skarbów: **Skarby Klasowe** i **Eliksiry**. *Księga przygody* poinformuje was, gdy zdobędziecie jeden z tych typów Skarbów.

Skarby Klasowe

Kampania *Ruin Thandaru* zawiera po cztery karty Skarbów dla każdej klasy postaci. Na karcie Skarbu Klasowego, tuż pod nazwą, widnieje informacja, do której klasy on należy.



Gdy zasady mówią, że „odnajdujesz Skarb Klasowy”, potasuj wszystkie Skarby przeznaczone dla twojej klasy i dobrać jeden losowo, a następnie dodaj go na stałe do swojej Talii Osobistej.

Niektóre Skarby mogą zastępować karty, które znajdują się już w twojej Talii Osobistej (jest to jednoznacznie określone w tekście takiego Skarbu). W takim przypadku, po dodaniu Skarbu do Talii Osobistej, usuń z niej na stałe kartę, którą zastępuje.

Eliksiry

W *Ruinach Thandaru* znajdziecie także pięć kart Eliksirów – są to Skarby neutralne (dostępne dla każdej klasy postaci). Kiedy zdobywasz Eliksir jako nagrodę, przetasuj wszystkie karty Eliksirów i dobierz losowo jedną z nich.

Przed rozpoczęciem kolejnej Potyczki połóż ten Eliksir obok swoich kart Umiejętności (czyli w swoim „ekwipunku”) – będzie się tam znajdować aż do chwili, kiedy z niego skorzystasz (🗑️) lub wygrasz tę Potyczkę. Jeśli poniesiesz porażkę, odzyskujesz Eliksir na kolejną próbę (nawet jeśli wykorzystałeś go w czasie przegranej właśnie Potyczki).



Eliksiru możesz użyć wyłącznie w następnej Potyczce po jego zdobyciu, więc nie ma sensu zachowywać go na przyszłość! Gdy tylko wygrasz Potyczkę, usuń Eliksir z ekwipunku swojej postaci, bez względu na to, czy wykorzystałeś go, czy nie.


Skarby Grupowe

Skarb Grupowy to potężny przedmiot współdzielony przez wszystkie postaci w grupie. Kiedy gracze tą grupą, podczas przygotowania do każdej kolejnej Potyczki wtasujcie ten Skarb do talii Rynku (odtąd Skarb ten będą obowiązywać takie same zasady, jak pozostałe karty Rynku).



Punkty Postaci

Po ukończeniu niektórych Potyczek będziecie otrzymywać Punkty Postaci. Możecie je wydawać, aby ulepszać swoje biegłości i umiejętności, a także kupować karty dodatkowego Życia. Każda z tych rzeczy kosztuje dokładnie 1 Punkt Postaci. Co więcej, punkty te musicie wydać od razu po ich zdobyciu – nie wolno wam zachować ich na później!

Za każdym razem, gdy ulepszasz Biegłość lub Umiejętność, połóż w swoim ekwipunku kartę z nową wersją, a starą włóż do pudełka. Zakupioną kartę dodatkowego Życia połóż przed sobą stroną Poziomu 1 ku górze (czyli stroną z symbolem  w lewym górnym rogu).

W późniejszej części kampanii, po zakupieniu karty dodatkowego Życia, a także po ulepszeniu Biegłości i Umiejętności do ich maksymalnych poziomów (odpowiednio 3 i 5), będziesz mógł wydać Punkty Postaci, aby ulepszyć kartę dodatkowego Życia do Poziomu 2 i kupić DRUGĄ kartę Biegłości i/lub Umiejętności (karty te kładziesz przed sobą, obok karty dodatkowego Życia i pozostałych Biegłości i Umiejętności).

Druga Biegłość/Umiejętność wchodzi do gry na Poziomie 1 (🎲), ale ją także będziesz mógł ulepszyć po zdobyciu kolejnych Punktów Postaci.

Ulepszanie Biegłości i Umiejętności

Każda Biegłość i Umiejętność ma własne „drzewo” rozwoju – przeważnie będziesz mógł wybrać nowe ulepszenie spośród dwóch opcji, a każda z nich zaoferuje następnie dwie kolejne opcje ulepszenia. Zapewnia to graczom spore możliwości w kwestii dostosowywania postaci do własnych potrzeb.

Schemat na stronie 36 pokazuje, jakie Biegłości będziesz mógł zdobyć wydając Punkty Postaci i odkładając do pudełka dotychczasową Biegłość.


Z kolei schemat na stronie 38 pokazuje możliwe rozwinięcia Umiejętności, za które także będziesz płacił Punktami Postaci (zwracając dotychczasową Umiejętność do pudełka).

Uwaga! Niniejszy dodatek zawiera wszystkie Biegłości i Umiejętności, jakie będą kiedykolwiek dostępne dla **Kapłana, Wojownika, Tropicielea, Złodzieja** i **Czarodzieja** (co oznacza, że rozgrywając przyszłe kampanie, będziecie korzystać z ulepszonych Biegłości i Umiejętności z tego dodatku). Zdecydowaliśmy się na takie rozwiązanie, by dać wam możliwość przemyślenia, w jaki sposób chcecie rozwijać postać, już w momencie otrzymania pierwszych Punktów Postaci.



Drzewo Biegłości

Rozpoczynając kampanię, użyj Biegłości Poziomu 1 przeznaczonej dla twojej klasy. Kiedy postanowisz wydać Punkt Postaci, aby ulepszyć tę Biegłość, będziesz wybierał spośród dwóch różnych Biegłości Poziomu 2. Z kolei ulepszając później Biegłość Poziomu 2, będziesz miał do wyboru jedną z dwóch Biegłości Poziomu 3.

Gdy w późniejszej części rozgrywki kupisz DRUGĄ Biegłość (patrz strona 24, **Punkty Postaci**), ponownie rozpoczniesz drzewo rozwoju od Poziomu 1. Odtąd będziesz mieć w grze dwie biegłości z . W każdej turze możesz używać ich obu, o ile wystarczy ci na to Złota.

Drzewo Umiejętności

Drzewo Umiejętności działa w ten sam sposób, co drzewo Biegłości, z tą różnicą, że kampanię rozpoczynasz z Umiejętnością Poziomu 3 swojej klasy (nowe postaci pomijają w tym momencie poziomy 1 i 2).

Kiedy jednak dotrzesz do momentu, w którym będziesz kupował DRUGĄ Umiejętność, musisz wziąć kartę Poziomu 1 i to od tego punktu będziesz podążał drzewem rozwoju Umiejętności. Od tej pory będziesz mieć dwie różne Umiejętności, które możesz poświęcić w trakcie rozgrywki.

Karty dodatkowego Życia

Możesz także wydać Punkt Postaci, aby kupić kartę dodatkowego Życia dla swojej klasy.

Od momentu zakupu karty dodatkowego Życia każdą kolejną rozgrywkę rozpoczynasz mając tę kartę przed sobą (w swoim ekwipunku). Połóż ją tam stroną Poziomu 1 do góry – karta zwiększa twoje Życie o wartość, jaka jest na niej podana.

Dopiero gdy w późniejszej części rozgrywki ulepszysz tę kartę, będziesz mógł odwrócić ją na stronę Poziomu 2.

Wyczerpanie się talii Rynku

Jeśli talia Rynku się wyczerpie, wstasuj wszystkie karty z Cmentarzyska do talii Rynku. (Nie wstasowuj Ognistych Klejnotów ani innych kart, które nie pochodziły z talii Rynku).

Dodatkowe tryby gry

Tryb Areny: gracz kontra gracz, poza kampanią

Kiedy skończycie rozgrywać kampanię, możecie wypróbować swoje ulepszone talie przeciwko sobie!

W trybie Areny użyjcie stron kart Biegłości i Umiejętności przeznaczonych dla trybu gracz kontra gracz (ponieważ w trybie Areny nie ma Sługusów ani Herszta, postanowiliśmy stworzyć wersje do gry poza kampanią dla wielu Biegłości i Umiejętności).

Aby rozgrywka była uczciwa, upewnijcie się, że gracze wydali tyle samo Punktów Postaci na ulepszenia: karty Biegłości, Umiejętności i dodatkowego Życia. Jeśli jednak wolisz zmierzyć się w nieco mniej wyrównanej walce, pozwól swojemu przeciwnikowi na kilka dodatkowych ulepszeń!

Tryb Najazdu: drużyna Bohaterów kontra jeden „boss”

Posługując się zasadami rozgrywki wieloosobowej z gry podstawowej, możecie utworzyć zespół dwóch albo trzech graczy i stanąć w szranki z graczem, który będzie używać ulepszonej talii. Poeksperymentujcie z liczbą Punktów Postaci, by przekonać się, jaka konfiguracja odpowiada wam najbardziej.

Możecie także dokupić Talie Bossów i zmierzyć się z przerażającym Smokiem lub podstępny Liszem! Te „zadania poboczne” będą ciekawą odskocznią dla waszych epickich przygód.

Dodatkowe informacje

Macie pytania na temat *Ruin Thandaru*? Wiele odpowiedzi zamieściliśmy na stronie <http://HeroRealms.com/coop>. Znajdziecie tam wyjaśnienie zasad gry karta po karcie, garść porad do poszczególnych Potyczek i wiele innych cennych informacji.

Możecie także odwiedzić profil *Hero Realms* na Facebooku i podyskutować o swoich przygodach z innymi graczami.

Hero Realms: Ruiny Thandaru - uwagi do kart

Biegłości, Umiejętności i Skarby kampanijne

KAPŁAN

Błogosławieństwo, Błogosławieństwo Żelaza, Błogosławieństwo Serca, Błogosławieństwo Stali, Błogosławieństwo Trzódki, Błogosławieństwo Duszy

Te karty „błogosławia” gracza – pobłogosławiony gracz otrzymuje wskazane punkty Życia, a dodatkowo WSZYSCY jego Czempioni (łącznie z tymi, których zagra w swojej turze) otrzymują wskazany bonus aż do zakończenia TWOJEJ następnej tury.

Pomniejsze Wskrzeszenie, Niedoskonałe Wskrzeszenie

Na potrzeby tych Umiejętności Wyznawcy z talii początkowej są uważani za Czempionów o koszcie 0 i mogą zostać przywrócić do gry.

Masowe Wskrzeszenie, Szlachetne Wskrzeszenie, Bitewne Wskrzeszenie

Te zdolności posiadają słowo kluczowe **Wsparcie**, co oznacza, że możesz ich używać nie tylko w swojej turze, ale także w turach sąsiednich graczy! „Aktywnym graczem” jest ten, który rozgrywa obecnie swoją turę.

Szlachetne Wskrzeszenie, Święte Wskrzeszenie

Możesz użyć tych Umiejętności tylko po to, aby otrzymać punkty Życia, nawet jeśli nie ma żadnych Czempionów, których mógłbyś przywrócić do gry.

Tarcza Jasnej Gwiazdy

Możesz zagrać tę kartę nawet jeśli nie masz w grze Czempiona, któremu mógłbyś ją wręczyć. W takiej sytuacji dobierasz kartę. Pamiętaj jednak, że nie będziesz mógł dołączyć Tarczy Jasnej Gwiazdy do Czempiona w dalszej części tury – a więc mimo wszystko lepiej jest najpierw zagrać Czempiona, a dopiero później Tarczę Jasnej Gwiazdy.

ZŁODZIEJ

Kieszonkowiec

To jedna z nielicznych kart, które nie działają, jeśli nie możesz obrać Herszta za cel – bo skoro nie jesteś w stanie osiągnąć jego kiesy, jak chcesz go okraść? Herszt nie może zostać obrany za cel, jeżeli w jego obszarze znajdują się Strażnicy, więc spróbuj ich ogłuszyć, zanim użyjesz tej Biegłości.

Drobna Kradzież

Możesz użyć **Drobnej Kradzieży**, aby kupić **Ognisty Klejnot** ze stosu klejnotów, mimo że normalnie w talii Rynku nie ma żadnych przedmiotów.

Kieszonkowiec, Szybka Ręka, Zręczny Numer, Odwrócenie Uwagi, Dyskretna Podmiana, Przekręt

Jeżeli podejrzysz kartę, ale postanowisz nie odkładać jej na stos kart odrzuconych, połóż tę kartę z powrotem na wierzchu talii, z której ją wzięłeś.

Napad, Dobrze Zaplanowany Napad, Wprawny Napad, Wyćwiczony Napad, Gładki Napad, Mistrzowski Napad

Kiedy kupisz kartę z Rynku, nie zastępuj jej nową kartą, dopóki nie kupisz drugiej karty – dopiero wtedy uzupełnij obydwa puste miejsca.

Zaczarowana Garota

Pamiętaj, że nie możesz obrać za cel sąsiednich obszarów, dopóki w twoim obszarze znajdują się Sługusi – najpierw uporać się z nimi!

WOJOWNIK

Szarża w Tłum

Wyczerpani Sługusi nie powstrzymują cię przed obieraniem za cel lub atakowaniem poza swoim obszarem. Wyczerpani Strażnicy nie chronią innych Sługusów ani Herszta. Przygotowują się na KONIEC Fazy Herszta twojej tury, co oznacza, że Sługusi, których przeniesiesz za pomocą tej Biegłości do swojego obszaru, nie będą mogli zaatakować cię w najbliższej turze!

Odepchnięcie, Powalenie, Szarża w Tłum, Zamaszysty Cios, Wirujący Cios, Potężny Cios

To doskonałe sposoby na usunięcie Elitarnego Sługusa z obszaru Herszta. Dzięki temu zaatakujecie on tylko siebie, a nie wszystkich!

Precyzyjny Cios, Mocny Cios

Jeżeli w twoim obszarze znajdują się przygotowani Strażnicy, nie możesz zaatakować tymi Umiejętnościami Sługusów niebędących Strażnikami.

Miażdżący Cios, Zamaszysty Cios, Łamiący Cios, Wirujący Cios, Potężny Cios

Te karty pozwalają ci „rozdzielać obrażenia wedle uznania”. Wciąż jednak musisz w pierwszej kolejności przydzielić je Strażnikom, aby móc przydzielić pozostałe obrażenia Sługusom niebędącym Strażnikami.

Zębata Włócznia

Pamiętaj, że nie możesz obrać za cel innych obszarów, dopóki w twoim obszarze znajdują się Sługusi – musisz ich najpierw ogłuszyć!

CZARODZIEJ

Kula Ognia, Pałaca Kula Ognia, Spopielająca Kula Ognia

Te karty obierają za cel obszar i zadają obrażenia każdemu Hersztowi, Strażnikowi i Sługusowi w tym obszarze. Strażnicy nie chronią przed efektem tych kart ani Herszta ani Sługusów niebędących Strażnikami. Pamiętaj jednak, że nie możesz obrać za cel innego obszaru, jeśli w twoim obszarze znajdują się przygotowani Sługusi. Musisz najpierw ich ogłuszyć, aby móc pomóc innemu graczowi albo zaatakować Herszta!

Rozpędzona Kula Ognia, Niepowstrzymana Kula Ognia, Eksplodująca Kula Ognia

Te karty również obierają za cel obszar, ale mają dodatkowy bonus – posiadają słowo kluczowe Skupienie, co oznacza, że możesz obrać za cel inny obszar nawet wtedy, gdy w twoim obszarze znajdują się przygotowani Sługusi. BUM!

Wężowy Kostur

Pamiętaj, że nie możesz obrać za cel niczego w innych obszarach, jeżeli w twoim obszarze znajdują się przygotowani Sługusi. Najpierw się z nimi uporaj! Ta karta zadaje obrażenia wszystkim Sługusom – zarówno Strażnikom, jak i tym, którzy nimi nie są.

TROPICIEL

Pewny Strzał, Mierzony Strzał

Pamiętaj, że nie możesz obrać za cel niczego w innych obszarach, jeżeli w twoim obszarze znajdują się przygotowani Sługusi. Najpierw się z nimi uporaj!

Strzał w Głowę, Szybki Strzał, Podwójny Strzał, Grad Strzał, Dystansowy Strzał, Potrójny Strzał

Pamiętaj, że nie możesz obrać za cel niczego w innych obszarach, jeżeli w twoim obszarze znajdują się przygotowani Sługusi. Wolno ci używać tych Umiejętności z dowolnych powodów, nawet jeśli w grze nie ma Czempionów, których mógłbyś obrać za cel. Możesz na przykład użyć **Strzału w Głowę** tylko po to, żeby dobrać kartę.

Podwójny Strzał, Dystansowy Strzał, Potrójny Strzał

Te karty pozwalają ci ogłuszyć kilku Sługusów. Co więcej, możesz użyć tych kart na Sługusach znajdujących się w różnych obszarach. W każdym z tych obszarów musisz jednak w pierwszej kolejności ogłuszyć Strażników, jeżeli chcesz ogłuszyć także Sługusów niebędących Strażnikami.

Pośpieszne Tropienie, Instynktowne Tropienie, Nieustępliwe Tropienie

Nie możesz obrać za cel niczego w innych obszarach, jeżeli w twoim obszarze znajdują się przygotowani Sługusi. Z tego powodu może się zdarzyć, że będziesz mógł użyć efektu tych kart wyłącznie na sobie, co jest dozwolone. Pamiętaj, że jeżeli użyjesz tych kart na innych graczach, nie muszą oni podejmować takich samych decyzji jak ty. Na przykład, jeśli postanowisz odłożyć jedną kartę na swój stos kart odrzuconych, drugi gracz może nie odkładać ich wcale (lub też może odłożyć więcej).

BIEGŁOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI W TRYBIE GRACZ KONTRA GRACZ

KAPŁAN

Błogosławieństwo, Błogosławieństwo Żelaza, Błogosławieństwo Serca, Błogosławieństwo Stali, Błogosławieństwo Trzódki, Błogosławieństwo Duszy

Te karty „błogosławią” gracza. Pobłogosławiony gracz otrzymuje wskazane punkty Życia, a dodatkowo WSZYSCY jego Czempioni (łącznie z tymi, których zagra w swojej turze) otrzymują wskazany bonus aż do zakończenia TWOJEJ następnej tury. W rozgrywkach gracz kontra gracz rzadko będziesz błogosławić innych graczy, ale w niektórych trybach może się to okazać bardzo przydatne!

Pomniejsze Wskrzeszenie, Niedośkonałe Wskrzeszenie, Bitewne Wskrzeszenie, Szlachetne Wskrzeszenie

Na potrzeby tych Umiejętności Wyznawcy z talii początkowej są uważani za Czempionów o koszcie 0 i mogą zostać przywróci do gry.

Szlachetne Wskrzeszenie, Święte Wskrzeszenie

Możesz użyć tych Umiejętności tylko po to, aby otrzymać punkty Życia, nawet jeśli nie ma żadnych Czempionów, których mógłbyś przywrócić do gry.

ZŁODZIEJ

Dobrze Zaplanowany Napad, Wyćwiczony Napad, Gładki Napad, Mistrzowski Napad

Kiedy kupisz kartę z Rynku, nie zastępuj jej nową kartą, dopóki nie kupisz drugiej karty – dopiero wtedy uzupełnij obydwie puste miejsca.

WOJOWNIK

Zamaszysty Cios, Wirujący Cios

Te karty pozwalają ci „rozdzielać obrażenia wedle uznania”. Jeżeli jednak twój przeciwnik posiada Strażników, musisz ich ogłuszyć w pierwszej kolejności, by następnie móc przydzielić pozostałe obrażenia Czempionom, którzy nie są Strażnikami. Możesz użyć tych Umiejętności tylko po to, żeby dobrać kartę, nawet jeśli twój przeciwnik nie ma żadnych Czempionów w grze.

Szarża w Tłum, Powalenie, Odepchnięcie

Wyczerpani Strażnicy nie powstrzymują cię przed obieraniem za cel i atakowaniem innych Czempionów i graczy. A ponieważ Czempioni przygotowują się na koniec tury gracza, do którego należą, w najbliższej turze przeciwnik nie będzie mógł użyć tych z nich, na których użyjesz powyższych Umiejętności!

CZARODZIEJ

Eksplodująca Kula Ognia, Rozpędzona Kula Ognia

Karty znajdujące się w grze nie wpływają w żaden sposób na wartość obrony Czempionów, których gracz ma na ręce (na przykład **Błogosławieństwo** Kapłana w żaden sposób nie wpłynie na to, jakie karty przeciwnik będzie musiał odrzucić z ręki na skutek działania **Eksplodującej Kuli Ognia**).

Kula Ognia, Eksplodująca Kula Ognia, Spopielająca Kula Ognia, Rozpędzona Kula Ognia, Niepowstrzymana Kula Ognia, Pałaca Kula Ognia

Te karty obierają za cel gracza, zadając obrażenia zarówno jemu, jak i wszystkim jego Strażnikom i pozostałym Czempionom. Oznacza to, że Strażnicy nie chronią Czempionów niebędących Strażnikami przed otrzymaniem obrażeń zadanych w wyniku działania tych kart.

TROPICIEL

Strzał w głowę, Szybki Strzał, Podwójny Strzał, Grad Strzał, Dystansowy Strzał, Potrójny Strzał

Możesz użyć tych Umiejętności, aby dobrać kartę (i wziąć na rękę łuki i strzały), nawet jeśli przeciwnik nie ma żadnych Czempionów w grze.

Podwójny Strzał, Dystansowy Strzał, Potrójny Strzał

Te karty pozwalają ci ogłuszyć kilku Czempionów. Pamiętaj jednak, że Strażnicy wciąż chronią Czempionów niebędących Strażnikami, co oznacza, że w pierwszej kolejności musisz ogłuszyć wszystkich Strażników, jeżeli zamierzasz wykorzystać część efektu na innych Czempionów.

Pewny Strzał, Mierzony Strzał

Jeżeli twój przeciwnik ma Strażników w grze, nie możesz użyć tych Umiejętności. Najpierw ogłusz Strażników!

KARTY Z TALII KAMPANII

Błądny Piorun

To gracz otrzymuje obrażenia, a nie jego Czempioni. Strażnicy nie chronią gracza przed tym efektem. Sąsiedni gracz może przyjąć na siebie obrażenia, nawet jeśli ma Sługusów w swoim obszarze, a także jeśli jest **Zablokowany**.

Połamane Stoły i Krzesła

Zablokowanie oznacza, że zostałeś odcięty od sprzymierzeńców. Inni gracze nie mogą obierać za cel ani twojego obszaru, ani ciebie, nie mogą też atakować Sługusów znajdujących się w twoim obszarze. Ty także nie możesz robić niczego poza swoim własnym obszarem!

Na domiar złego, oprócz Sługusów w twoim obszarze, atakować mogą cię także Herszt oraz Elitarne Sługusy w jego obszarze!

Na poziomach **początkującym i średniozaawansowanym** sąsiedni gracz, który nie ma we własnym obszarze żadnych przygotowanych Sługusów, może wyczerpać swojego Czempiona, aby usunąć to Zagrożenie.

Kiedy „usuwasz to Zagrożenie”, odłóż je na stos kart odrzuconych Herszta.

Chwilowa Niepoczytalność

Podczas „nikczemnego ataku” Herszt wykorzystuje zgromadzone przez siebie punkty Walki (zgodnie z zasadami ataku Herszta, opisanymi na stronie 13).

Jeżeli jesteś **Zablokowany**, albo jeśli **Zablokowani** są sąsiedni gracze lub też w grze nie pozostał już żaden sąsiedni gracz, atakujesz własny obszar! Zaatakuj najpierw swoich Czempionów, a następnie siebie (z *szaleństwem nie ma żartów!*).

W nogi!

Jeżeli talia Herszta nie była jeszcze tasowana, nic się nie dzieje. Wciąż rozpatrujesz jednak preferowaną zdolność Herszta, zgodnie z normalnymi zasadami.

Ognisty Pentagram

Aby usunąć to Zagrożenie, musisz zagrać kartę kosztującą dokładnie 5 Złota. Gdy to zrobisz, odłóż tę kartę Zagrożenia na stos kart odrzuconych Herszta.

HERSZTOWIE

Opętani Biesiadnicy

NIEBIESKI: Biały symbol tarczy odnosi się do obrony wszystkich Czempionów, zarówno Strażników, jak i tych, którzy nie są Strażnikami.

Wyznawca Pustoszycieli

ZIELONY: „Odkryj ponownie” oznacza, że Herszt zagrywa kolejną kartę. Ten efekt może działać wielokrotnie, jeżeli Herszt będzie odkrywał kolejne karty z zielonym symbolem!

Złośliwy Diablik

ŻÓŁTY: Istnieją sposoby na usuwanie kart diablików – jednak ta zdolność przywróci jednego z nich do gry. Wędruje on do obszaru aktywnego gracza.

Arcykapłanka Pustoszycieli (Poziom 1.)

Wszystkie zdolności Arcykapłanki Pustoszycieli są jej zdolnościami preferowanymi. Rozpatruje się je po kolei, zaczynając od góry. Ponadto, sformułowanie „kartę (lub karty) [symbol frakcji] o najwyższym koszcie” oznacza, że jeśli na Rynku znajduje się kilka kart danej frakcji o takim samym, najwyższym koszcie, należy dodać do rytuału je wszystkie.

Karakan Żelazoskóry

NIEBIESKI: Biały symbol tarczy odnosi się do obrony wszystkich Czempionów, zarówno Strażników, jak i tych, którzy nie są Strażnikami.

Rechoczący Cień

CZERWONY: Biały symbol tarczy odnosi się do obrony wszystkich Czempionów, zarówno Strażników, jak i tych, którzy nie są Strażnikami.

DRZEWO BIEGŁOŚCI



DRZEWO BIEGŁOŚCI

Biegłości Poziomu 1.

Czerpanie Mocy, Z Bara!, Błogosławieństwo, Kieszonkowiec, Tropienie

Biegłości Poziomu 2a.

Głębokie Czerpanie Mocy, Odepchnięcie, Błogosławieństwo Żelaza,
Szybka Ręka, Pośpieszne Tropienie

Biegłości Poziomu 2b.

Opanowane Czerpanie Mocy, Z Bara w Bebech!, Błogosławieństwo Serca,
Zręczny Numer, Uważne Tropienie

Biegłości Poziomu 3a.

Duchowe Czerpanie Mocy, Powalenie, Błogosławieństwo Stali,
Odwrócenie Uwagi, Instynktowne Tropienie

Biegłości Poziomu 3b.

Niezakłócone Czerpanie Mocy, Szarża w Tłum, Błogosławienie Trzódki,
Dyskretna Podmiana, Nieustępliwe Tropienie

Biegłości Poziomu 3c.

Harmonijne Czerpanie Mocy, Z Bara w Czuły Punkt!, Błogosławieństwo
Duszy, Przekręt, Bezblędne Tropienie

DRZEWO UMIEJĘTNOŚCI



DRZEWO UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności Poziomu 1.

Magiczny Płomień, Precyzyjny Cios, Pomniejsze Wskrzeszenie, Drobną Kradzież, Pewny Strzał

Umiejętności Poziomu 2.

Ognisty Pocisk, Mocny Cios, Niedoskonałe Wskrzeszenie, Włam, Mierzony Strzał

Umiejętności Poziomu 3.

Kula Ognia, Miażdzący Cios, Wskrzeszenie, Napad, Strzał w Głowę

Umiejętności Poziomu 4a.

Rozpędzona Kula Ognia, Zamaszysty Cios, Bitewne Wskrzeszenie, Dobrze Zaplanowany Napad, Szybki Strzał

Umiejętności Poziomu 4b.

Pałaca Kula Ognia, Łamiący Cios, Święte Wskrzeszenie, Wprawny Napad, Podwójny Strzał

Umiejętności Poziomu 5a.

Niepowstrzymana Kula Ognia, Wirujący Cios, Masowe Wskrzeszenie, Wyćwiczony Napad, Grad Strzał

Umiejętności Poziomu 5b.

Eksplodująca Kula Ognia, Potężny Cios, Szlachetne Wskrzeszenie, Gładki Napad, Dystansowy Strzał

Umiejętności Poziomu 5c.

Spopielająca Kula Ognia, Niszczycielski Cios, Boskie Wskrzeszenie, Mistrzowski Napad, Potrójny Strzał

Wydawca i dystrybutor w Polsce:

Wydawnictwo IUVI, Sp. z o.o., Sp. J.

ul. Półnaki 12C, 30-740 Kraków

www.iuvigames.pl

2020 Wydawnictwo IUVI



FAZA HERSZTA - SKRÓT ZASAD

1. Dobierz (i odkryj) wierzchnią kartę z talii Herszta.
2. Zwróć uwagę na kolorowy symbol w lewym górnym rogu odkrytej karty. Herszt zyskuje efekty z odpowiadającego symbolu na karcie Herszta. Jeśli odkryta karta posiada symbol w białym kolorze, wówczas Herszt zyskuje efekt (lub efekty) ze swojej preferowanej (preferowanych) zdolności, które oznaczone są symbolem otoczonym czterema kółkami.
3. Rozpatrz efekt odkrytej karty w następujący sposób:
 - * Jeżeli odkrytą kartą jest karta **Mistrzostwa**, dołącz ją do karty Herszta. Następnie, jeżeli Herszt zgromadził odpowiednią liczbę kart *Mistrzostwa* aby awansować, obróć jego kartę na stronę Poziomu 2, a następnie odrzuć wszystkie dołączone karty *Mistrzostwa* na stos kart odrzuconych Herszta. Jeżeli pojawią się dodatkowe efekty wynikające z awansu Herszta, należy rozpatrzyć je w tym momencie.
 - * Jeżeli odkrytą kartą jest **Sługus lub Zagrożenie**, umieść ją w grze. Zazwyczaj karty te umieszcza się w obszarze aktywnego gracza.
 - * Jeżeli odkrytą kartą jest **Akcja**, wykonaj polecenie, a następnie odłóż tę kartę na stos kart odrzuconych Herszta.
4. Sługusi w obszarze aktywnego gracza wyczerpują się. Następnie Sługusi w obszarze Herszta wyczerpują się (Elitarni Sługusi).
5. Herszt przeprowadza „nikczemny atak” na aktywnego gracza.
6. Sługusi w obszarze aktywnego gracza oraz w obszarze Herszta przygotowują się.

Hero Realms Gra Karciana: Ruiny Thandaru™

© 2020 White Wizard Games LLC