



Karak

Goblin

I. POTEŻNI WŁADCY POTWORÓW

1. PRZYKŁADY WALKI Z WŁADCĄ WSZYSTKICH POTWORÓW:

POCZĄTEK WALKI

Dariusz rozpoczyna walkę z Władcą Wszystkich Potworów, Królem Goblinów. W swoim wyposażeniu ma: broń, pancerz, eliksir spętania oraz eliksir wzmacniający. (Karty, które ma na ręce, pokazano powyżej kart wyposażenia).

1a Dariusz jako pierwszą zagrywa czerwoną kartę akcji i podwaja jej efekt za pomocą eliksiru wzmacniającego. Karta zapewnia łącznie 8 \heartsuit .

1b Zagranie pierwszej karty Władcy – Teraz przychodzi kolej na Króla Goblinów. Z wierzchu jego stosu akcji jest odkrywana karta. Poprzedzająca ją karta akcji zagrana przez gracza jest czerwona, dlatego efekt karty Króla Goblinów do końca walki zakazuje graczowi dobierania nowych kart. Następną kartą zagraną przez gracza musi być w kolorze niebieskim, zielonym bądź żółtym.

1c Zagranie drugiej karty gracza – Dariusz zagrywa niebieską kartę. Efekt \heartsuit nie jest aktywowany, ponieważ anulowała go pierwsza karta Króla Goblinów. Jednak gracz nie musi się tym przejmować – już teraz może zwycięsko zakończyć starcie. Łącznie udało mu się uzyskać wymagane 13 \heartsuit , – 3 dzięki swojej \heartsuit , 8 z czerwonej karty wzmacnionej eliksirem oraz 2 z niebieskiej karty. Król Goblinów nie zadał Dariuszowi żadnych \heartsuit .



KARTY
NA RĘCE
GRACZA

1A

Eliksir wzmacniający podwaja efekt czerwonej karty, co ostatecznie daje 8 \heartsuit .

1B

1. karta zagrana przez Króla Goblinów

1C

2. karta zagrana przez gracza

2

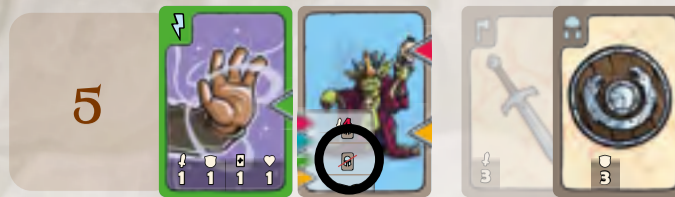
OBRONA WŁADCY – Jeżeli karta akcji Władcy zostanie zagrana w ten sposób, jej efekt to \heartsuit . Od teraz, aby wygrać walkę, gracz musi zadać Władcy 14 \heartsuit , (a nie 13).

3

ATAK WŁADCY – Jeżeli walka zakończyłaby się w tym momencie, Król Goblinów zadałby łącznie 7 \heartsuit . Oczywiście, gracz może użyć efektów posiadanej broni i/albo pancerza, aby zmniejszyć liczbę zadawanych mu \heartsuit . Jeśli tego nie zrobi, nie będzie mógł wygrać walki, nawet jeśli zada Władcy wystarczająco \heartsuit .

4

ANULOWANIE EFEKTU BRONI – Efekt tej karty Władcy oznacza (pod warunkiem że nie zostanie cofnięty za pomocą eliksiru spętania – patrz dalej), że gracz nie może w tej walce używać efektu swojej broni. W tym przykładzie nie zada więc 3 \heartsuit zapewnianych przez broń.



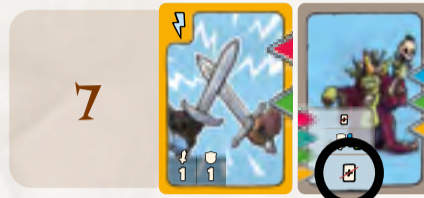
ANULOWANIE EFEKTU PANCERZA – Efekt tej karty Władcy oznacza (pod warunkiem że nie zostanie cofnięty za pomocą eliksiru spętania – patrz dalej), że gracz nie może w tej walce używać efektu swojego pancerza. W tym przykładzie nie uzyska więc 3 \heartsuit zapewnianych przez pancerz.

6



ZAKAZ LECZENIA – Efekt tej karty Władcy oznacza (pod warunkiem że nie zostanie cofnięty za pomocą eliksiru spętania – patrz dalej), że gracz nie może w tej walce używać efektów leczenia z kart akcji, które zagra (nadal może jednak używać ich, jeśli pochodzą z innych źródeł).

7



ZAKAZ DOBIERANIA KART – Efekt tej karty Władcy oznacza (pod warunkiem że nie zostanie cofnięty za pomocą eliksiru spętania – patrz dalej), że gracz nie może w tej walce używać efektów „dobierz kartę” z kart akcji, które zagra. Gracz nadal może jednak dobierać karty na inne sposoby. Ponadto efekt ten nie działa na przedmioty pozwalające na posiadanie większej liczby kart na ręce.

ZAKRYWANIE KARTY GRACZA

8a Gracz zagrywa kartę – Gracz rozpoczyna walkę z Widmowym Władcą i zagrywa zieloną kartę. Natychmiast dobiera kartę i odzyskuje 1 punkt wytrzymałości (jeśli może).

8b Widmowy Władca zagrywa swoją kartę – Teraz przychodzi kolej na turę Władcy, który zagrywa swoją kartę akcji. Poprzedzająca ją karta gracza jest zielona, dlatego aktywowany zostaje efekt „zakrycia” karty akcji gracza.

8c Zastosowanie efektu karty akcji Władcy i zakrycie karty gracza – Karta zagrana przez gracza jest zakrywana. Do ostatecznego wyniku walki gracz nie może dodawać pochodzących z niej \heartsuit i \heartsuit . Jednak nie traci punktu wytrzymałości, który odzyskał z jej pomocą, ani nie oddaje karty, którą dobrał – efekty te już zostały rozegrane. Efekt „zakrycia” może zostać anulowany za pomocą eliksiru spętania – pod warunkiem że gracz go posiada i zdecyduje się użyć.

8A



Karta zagrana przez gracza – gracz dobiera kartę oraz odzyskuje 1 punkt wytrzymałości.

8B



Poprzedzająca ją karta jest zielona, dlatego aktywowany jest efekt „zakrycia”.

8C



KORZYSTANIE Z ELIKSIRU SPĘTANIA

9a Władca zagrywa kartę – Władca Wszystkich Potworów zagrywa kartę, która zada graczowi 4 \heartsuit . Niespecjalnie wpisuje się to w plan gracza – to bardzo silny efekt, a do tego po takiej karcie gracz nie może zagrać czerwonej karty, chociaż bardzo chciałby mieć taką możliwość.

9b Użycie eliksiru spętania i zakrycie karty akcji Władcy – Gracz używa eliksiru spętania, odrzuca go i zakrywa kartę akcji Władcy. Jej efekty przestają działać.

9c Gracz zagrywa swoją kolejną kartę – Gracz może teraz zagrać kolejną kartę zgodnie ze wskazaniami swojej poprzedniej karty akcji, a nie zgodnie z kartą akcji Władcy. W tym wypadku może zagrać kartę dowolnego koloru – także czerwoną, co od początku było jego zamiarem.

9A



Władca zagrał kartę akcji, która zadałaby graczowi 4 \heartsuit .

9B



Gracz odrzuca eliksir spętania, zakrywa kartę akcji zagrana przez Władcę. Jej efekt przestaje działać.

9C



Gracz musi teraz zagrać kartę akcji zgodnie z tym, co jest pokazane na jego ostatniej zagranej karcie (a nie na karcie akcji Władcy). Tak więc może zagrać kartę w dowolnym kolorze – w tym czerwonym.



KONIEC WALKI

10a Gracz nie może zagrać żadnej karty – W tym momencie walki gracze wolno zagrać jedynie zieloną bądź czerwoną kartę. Jednak nie ma w ręce żadnych kart w tych kolorach, więc walka dobiega końca. Gracz zadaje łącznie 8 \heartsuit , a potrzebuje zadać 15 (13 podstawowych oraz 2 za \heartsuit na karcie zagranej po tym, jak gracz zagrał czerwoną kartę). Gracz przegrywa walkę, ale nie traci żadnych punktów wytrzymałości, ponieważ Władca nie zadaje mu żadnych \heartsuit .

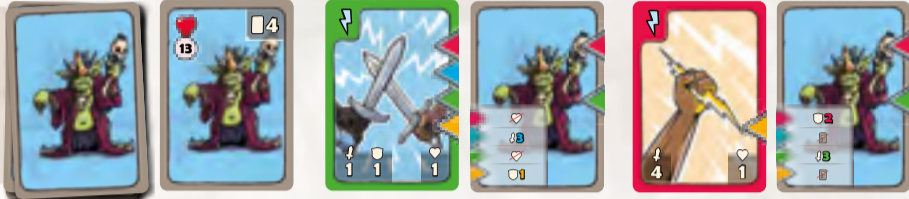
10b Gracz nie może wygrać – W takiej sytuacji gracz wie, że przed końcem walki będzie w stanie zagrać jeszcze tylko 2 karty, ale wie także, że nie ma w swojej talii żadnej karty, która mogłaby mu pomóc uzyskać liczbę \heartsuit wymaganych do zwycięstwa. Wobec tego gracz decyduje się zakończyć walkę natychmiast, zamiast ryzykować aktywowanie kolejnych negatywnych efektów z kart akcji Władcy. Władca zadaje graczowi 4 \heartsuit , ale gracz ma 5 \heartsuit , więc nie traci żadnych punktów wytrzymałości.

10c Władca nie ma już żadnych kart do zagrania – Władca powinien teraz zagrać kartę akcji, ale jego talia się skończyła. Do tego momentu graczowi udało się uzyskać tylko 12 \heartsuit , które może zadać Władcy, jednak do zwycięstwa potrzebuje ich 15. Władca zadaje graczowi 6 \heartsuit , ale nawet pomimo \heartsuit gracz ma wystarczająco \heartsuit (6), więc nie traci żadnych punktów wytrzymałości.

10d Zwycięstwo gracza

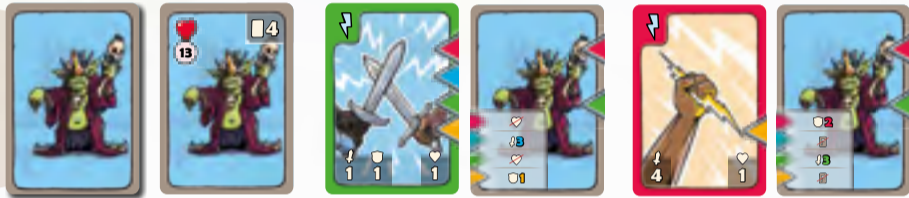
Przykład zwycięstwa gracza – patrz punkt 10c.

10A



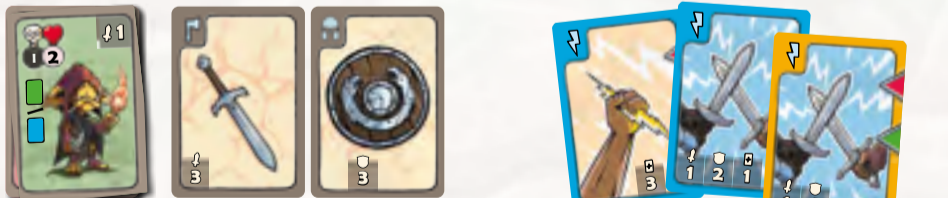
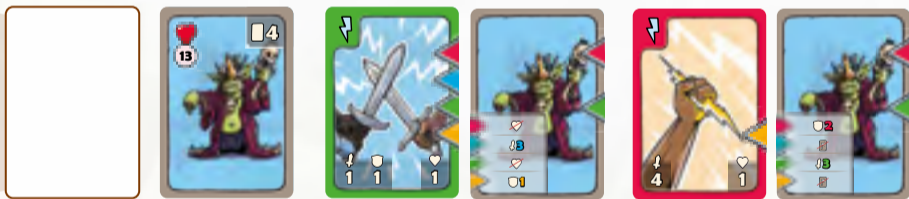
Karty na ręce gracza

10B



Karty na ręce gracza

10C



Karty na ręce gracza

II. TRYB NEXUS

1. PRZEBIEG GRY:

PIERWSZA RUNDA – DOBIERANIE POTWORÓW: W pierwszej rundzie Elspeth jako pierwsza wybiera potwora, z którym będzie walczyć. Wybiera szczura, ponieważ nie ma on wielu punktów wytrzymałości i jest szansa, że da jej \heartsuit . Jako kolejny potwora do walki wybiera Lord Xanros. Jego również kusi szansa zdobycia pancerza, więc wybiera czerwia. Darius musi walczyć z pająkiem. Wszyscy gracze równocześnie walczą z potworami, które wybrali. Jeśli jakimś graczowi nie uda się pokonać wybranego potwora, traci dodatkowo 1 punkt wytrzymałości (poza tymi, które stracił w trakcie walki). Jeśli gracz nie utraci wszystkich punktów wytrzymałości, może grać dalej.



DRUGA RUNDA – DOBIERANIE POTWORÓW: Wszystkim graczom udało się pokonać potwory z pierwszej rundy. Karta pierwszego gracza jest przekazywana Lordowi Xanrosowi. Tym razem chciałby zdobyć \heartsuit , dlatego wybiera pająka. Darius także chciałby zdobyć broń, więc wybiera szczura. Elspeth musi walczyć z goblinem.



CZWARTE RUNDA – WALKA ZE STRAŻNIKAMI: Przenieśmy się 2 rundy później. Gracze muszą teraz walczyć ze strażnikami. Elspeth znów jest pierwszym graczem. Nie ma na ręce prawie żadnych niebieskich kart, dlatego wybiera szczura. Xanros wybiera pająka, a Dariusowi zostaje goblin. Jeśli graczowi nie uda się w tej walce pokonać wybranego strażnika, odpada z gry, nawet jeśli nie utraci wszystkich punktów wytrzymałości.



ODWIEDZINY U KUPCA: Po zakończeniu walki ze strażnikami (tym razem wszystkim graczom udało się ich pokonać), karta pierwszego gracza jest przekazywana Lordowi Xanrosowi, dlatego to on jako pierwszy może dokonać zakupów. Kupuje eliksir wzmacniający i płaci za niego zieloną kartą (którą odrzucił do arsenału). Dariusowi podoba się karta, którą Lord Xanros zapłacił za swoje zakupy, dlatego bierze ją z arsenału, a na jej miejsce oddaje jedną ze swoich kart. Elspeth tym razem nie chce niczego kupować.



2. PRZEBIEG GRY:

ZBIERANIE KART UPADŁEGO BOHATERA – Elspeth straciła ostatni punkt wytrzymałości. Odpada więc z gry, a inni gracze mogą zabrać jej karty (to samo stałoby się, gdyby nie udało jej się pokonać strażnika). Darius jest pierwszym graczem, dlatego to Lord Xanros może jako pierwszy wybrać kartę dla siebie – zabiera pancerz 1. Potem Darius bierze czerwoną kartę akcji 2. Następnie Xanros znowu może wybierać i bierze drugą czerwoną kartę 3. Na koniec Darius może wybrać drugą kartę i bierze niebieską kartę 4. Reszta kart pozostałych po Elspeth jest usuwana z gry.

