



DARK SOULS™

THE CARD GAME

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie.....	3
Zawartość.....	4
Wybór Postaci	6
Przygotowanie rozgrywki.....	7
Obszar gracza	8
Eksplokacja.....	9
Odpoczynek przy Ognisku	10
Karty Szczątków Człowieczeństwa.....	10
Przygotowanie Starcia	11
Opis Talii	12
Opis Kart Wrogów	15
Aktywacja Wrogów	16
Ataki Wrogów	16
Ataki Obszarowe	16
Reakcje Graczy.....	17
Aktywacja Graczy	18
Atakowanie Wrogów	19
Zakończenie Aktywacji Graczy	19
Starcia z Bossami.....	20
Zasady Ogólne	20
Zasady specjalne Vordta	20
Zasady specjalne Stróża Otchłani	20
Zasady Specjalne Wielkiego Władcy Wolnira	21
Zasady Specjalne Pontyfika Sulyvahna	21
Zwycięstwo w Grze	22
Ikony.....	22
Stany.....	22
Alternatywne Tryby Gry.....	23
Niestandardowe Talie Początkowe	23
Różni Bossowie.....	23

AUTORZY

Seria *Dark Souls™* firmy
BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
Design gry: David Carl
Rozwój Gry: Bryce Johnston
Dodatkowy Rozwój: Alex Hall, Rich
Loxam, Steve Margetson,
Design graficzny:
Tom Hutchings
Redakcja: Darla Kennerud

Testerzy: Aaron Boyhan,
Jessica Carl, Philip Goermann,
Scott Hooper-Jones,
Daniel K. Johansson, Tim Jürgens,
Rhys Philips, Stefanie Schnitzler,
Patrick Vance, Dominic Westerland
i inni członkowie zespołu
Steamforged Games.

Steamforged Games: Charles Agel,
Christine Agel, Philip Andrews,
Michael Archer, Edward Ball,
Ash Beria, Russ Charles,
Corey Davies, Matt Elliot,
Jay Finnegan, John Ford,
William Freer, Jamie Giblin,
Mat Hart, James Hasker,
John Hockney, Richard Jennings,

Michael Jenkins, Ronan Kelly,
Adam King, Bryan Klemm,
Andrew Lyons, Sherwin Matthews,
Hussein Mirza, Louis Moore,
Sam Page, Aitch Parker, Jamie Perkins,
Greg Plail, Firoz Rana, Gareth Reid,
Zach Stein, Doug Telford, Jak Thraves,
Adam Tudor, Matt Warren,
Paul Waters, Marc Williams.

WPROWADZENIE

Witajcie w *Dark Souls™: Grze Karcianej*! Jest to kooperacyjna gra oparta na rozwijaniu talii dla 1–4 graczy. Gracze korzystają z unikatowych talii do walki z rozlicznymi przeciwnikami stojącymi na drodze do ostatecznych konfrontacji z potężnymi Bossami. Używając Dusz zebranych od pokonanych Wrogów, gracze będą powiększać i rozwijać swoje talie, aby czynić je jeszcze potężniejszymi. Lecz czas ucieka, a Ogień przygasa. Za każdym razem, gdy gracz umiera, musicie powrócić do Ogniska, aby zregenerować wasze siły - Ognisko zaś nie będzie płonąć wiecznie.

Uczcie się szybko, rozwijajcie swoje talie i przygotujcie się na śmierć.





ZAWARTOŚĆ



Każda karta w tym zestawie została oznaczona ikoną , wskazując na jej przynależność do gry podstawowej. Karty z każdego wydanego w przyszłości dodatku będą mieć własną ikonę, w celu łatwego rozróżnienia ich od pozostałych.

To pudełko zawiera wszystko czego potrzebujecie, aby zagrać w *Dark Souls™: Grę Karcianą*, niezależnie od tego, czy chcecie grać solo czy w drużynie złożonej z maksymalnie czterech graczy.

Karty Początkowe – podczas odkrywania świata *Dark Souls™* karty te będą reprezentowały wasz Ekwipunek i Kondycję. Korzystajcie z tych kart, aby pokonać swoich Wrogów, jednak uważajcie, gdy talia dowolnego gracza się wyczerpie, jego postać umiera.

- 4 karty Postaci
-  28 kart Początkowej talii Zabójcy
-  28 kart Początkowej talii Herolda
-  28 kart Początkowej talii Rycerza
-  28 kart Początkowej talii Czarodzieja
-  20 kart Szczątków Człowieczeństwa



Oprócz Talii Początkowej istnieją dwa rodzaje kart, które gracze mogą dodawać do swoich talii w dalszym etapie rozgrywki:

Karty Skarbów – Skarby Pospolite to ulepszone Bronie i Ekwipunek, który znajdziecie i będziecie mogli dodać do waszych talii w trakcie gry. Skarby Transponowane są potężniejsze, ale znacznie rzadsze. Rozwijajcie swoją talie korzystając z tych kart Skarbów, aby móc stawić czoła coraz potężniejszym Wrogom i Bossom, którzy staną na waszej drodze.



-  40 kart Skarbów Pospolitych
-  10 kart Skarbów Transponowanych

Karty Kondycji – Za zebrane Dusze, będziecie kupować ulepszone karty Kondycji – rozwiną one wasze talie, dzięki czemu będziecie silniejsi i wytrzymalsi.

- 64 karty Kondycji Strażniczki Ognia (warte 2 Dusze)
- 32 karty Kondycji Strażniczki Ognia (warte 5 Dusze)



Żetony – Wykorzystajcie te żetony podczas gry, do zaznaczania Postępu, Efektów, Ran i Dusz.

- 7 żetonów Ukończonych Starć
- 20 żetonów Stanów (5 Krwawienia, 5 Odmrożenia, 5 Zatrucia, 5 Oszolomienia)
- 18 żetonów Ran
- 16 żetonów Dusz (12 - wartych jedną Duszę, 4 - wartych pięć Dusz)



Krwawienie



Odmrożenie



Zatrucie



Oszolomienie



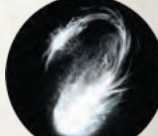
Ukończone Starcie



Rana



1 Dusza



5 Dusz

W grze stawicie czoła również z Wrogom i Starciom, reprezentowanym przez poniższe rodzaje kart.

Karty Starć – Karty te opisują rodzaj i liczbę Wrogów, z którymi będziecie walczyć podczas waszych przygód.

-  10 kart Starć Poziomu 1
-  12 kart Starć Poziomu 2
-  8 kart Starć Poziomu 3



Karty Wrogów – te karty przedstawiają Wrogów, z którymi będziecie walczyć w świecie *Dark Souls™*, zbliżając się do ostatecznej walki z Bossem.

-  20 kart Wrogów Poziomu 1
-  20 kart Wrogów Poziomu 2
-  10 kart Wrogów Poziomu 3



Karty Bossów – Karty te przedstawiają ostatecznych Bossów i ich akcje reprezentowane przez karty Zachowań. Pokonując tych Bossów odniesiesz zwycięstwo w grze.

- 4 karty Bossów
- 4 Dodatkowe karty Bossów (dwie Ręce Wolnira, dwie karty Nieumarłych Legionistów)
-  8 kart Zachowania Stróża Otchłani
-  8 kart Zachowania Pontyfika Sulyvahna
-  8 kart Zachowania Wielkiego Władcy Wolnira
-  8 kart Zachowania Vordta z Mroźnej Doliny



Karty Ogniska – Za każdym razem, gdy odpoczywacie przy Ognisku, trochę się ono wypala. Jeśli wszystkie karty Ogniska zostaną odwrócone zanim pokonacie Bossów, przegrywacie grę.

-  5 kart Ogniska



Plansze – plansze pozwalają poruszać się waszym Postaciami i waszym Wrogom. Plansza Eksploracji pokazuje, gdzie możecie się udać i których Bossów będziecie próbowali pokonać.

- 1 plansza Wrogów
- 1 plansza Postaci
- 1 plansza Eksploracji



WYBÓR POSTACI

W *Dark Souls™: Grze Karcianej* macie możliwość wyboru spośród czterech grywalnych Postaci: każda Postać posiada unikatowy zestaw mocnych i słabych stron odzwierciedlonych przez posiadaną zdolność Heroiczną i talię Początkową. Zdolności Heroiczne to specjalne talenty, z których Postacie mogą korzystać w trakcie gry, ale tylko jednokrotnie pomiędzy Odpoczynkami przy Ognisku. Każda Postać posiada również współczynnik Prowokacji. Postacie z wyższym współczynnikiem Prowokacji skuteczniej zwracają na siebie uwagę Wroga.

Szlachetny Rycerz jest najlepszy w blokowaniu i obronie przed brutalnymi ciosami, podczas gdy Czarodziej poświęca obronę na rzecz potężnych i zróżnicowanych ataków. Przebiegły Zabójca, aby zadać więcej obrażeń swoim Wrogom, może użyć podstępного ciosu w plecy, a uduchowiony Herold może leczyć innych graczy i zagrzewać ich do bardziej zaciętej walki!

Na początku gry każdy z graczy wybiera kartę Postaci, którą chce zagrać oraz bierze odpowiadającą mu talię Początkową.



1. Współczynnik Prowokacji
2. Zdolność Heroiczna



PRZYGOTOWANIE GRY

W celu przygotowania się do rozgrywki w *Dark Souls™: Grę Karcianą* weźcie planszę Postaci, planszę Wrogów i umieśćcie je na środku obszaru gry w niewielkiej odległości od siebie.

Każdy gracz wyklada swoją kartę Postaci na pustym polu planszy Postaci (stroną z tekstem zdolności Heroicznej do góry), aby wskazać jej obecne położenie. Uwaga: na pojedynczym polu może znajdować się tylko jedna karta Postaci. Następnie każdy gracz tasuje talię Początkową swojej Postaci i kładzie ją zakrytą przed sobą.

Plansza Eksploracji posiada dwie strony możliwe do eksploracji. Na każdej stronie wydrukowano dwie ikony Bossów, wskazujące z którymi Bossami będziecie walczyć w trakcie rozgrywki. Zalecamy w pierwszej rozgrywce użyć strony z Vordtem i Pontyfikiem Sulyvahnem (pokazaną poniżej). Umieśćcie planszę Eksploracji po jednej stronie obszaru gry.

Podzielcie karty Starć na trzy talie (Poziomu 1, 2 i 3). Potasujcie każdą talię, a następnie umieśćcie po 1 zakrytej karcie na każdym polu Starcia planszy Eksploracji, tak aby ich ikony sobie odpowiadały (umieśćcie kartę Starcia Poziomu 1 na każdym polu oznaczonym ikoną 1 Poziomu itd.). Odłóżcie pozostałe karty Starć z powrotem do pudełka; nie będą potrzebne podczas tej rozgrywki.

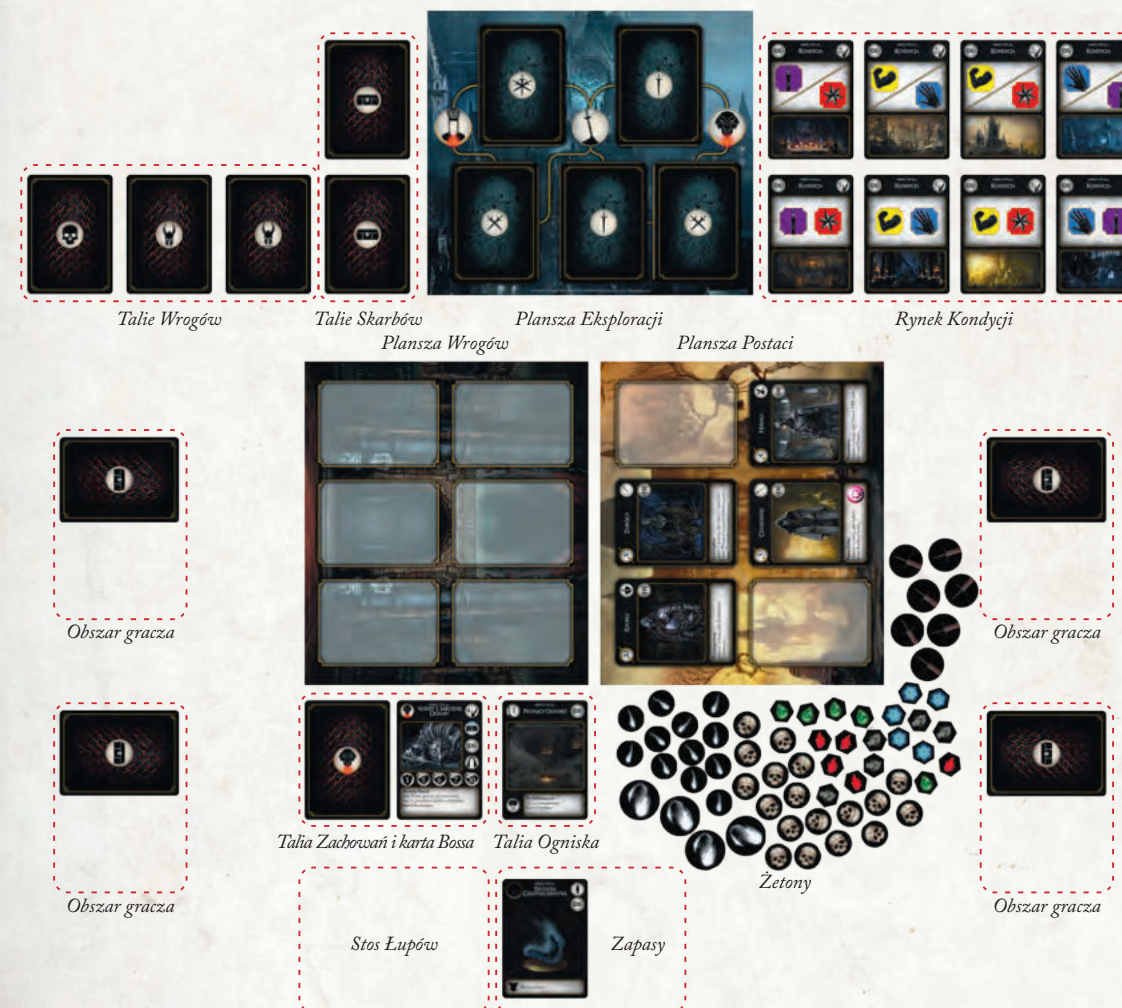
Podzielcie karty Wrogów na trzy talie (Poziomu 1, 2 i 3), potasujcie każdą talię i połóżcie ją zakrytą obok planszy Eksploracji.

Weźcie karty dwóch Bossów wskazanych na planszy Eksploracji oraz ich karty Zachowania. Umieśćcie je w łatwo dostępnym miejscu, gdyż będziecie potrzebować ich w trakcie walki z Bossem.

Przetasujcie talię Skarbów Pospolitych i umieśćcie ją zakrytą w zasięgu waszych rąk. Zróbcie to samo z talią Skarbów Transponowanych.

Utwórzcie talię Ogniska, układając jej karty awerssem do góry, w kolejności malejącej z 1 na wierzchu i 5 na spodzie (oznaczenia kolejności znajdują się w lewym górnym rogu kart). Umieśćcie talię w przystępnym miejscu obszaru gry.

Na koniec weźcie karty Kondycji i rozdzielcie je na osiem osobnych talii (posortowanych według rodzaju Kondycji i kosztu). Powinniście uzyskać cztery talie Kondycji wartych 2 Dusze i cztery talie Kondycji wartych 5 Dusz. Umieśćcie te talie odkryte w zasięgu ręki, aby utworzyć Rynek Kondycji.



OBSZAR GRACZA

Każdy gracz będzie potrzebował przed sobą trochę miejsca na swoją talię i stos kart Odrzuconych:

- **Talia** – gracze mogą w dowolnej chwili przeliczać pozostałe im karty, ale nie mogą ich podglądać.
- **Stos kart Odrzuconych** – każdy gracz odrzuca tutaj karty, których użył w trakcie gry. Gracze mogą swobodnie przeglądać własne stosy kart Odrzuconych.

Ponadto będziecie potrzebować miejsca na:

- Stos Łupów, który będzie zawierał Dusze i karty Skarbów z ostatniego Starcia.
- Zapasy, w których będą znajdować się Dusze i karty Skarbów z poprzednich Starć.



EKSPLORACJA

Gracze poruszają się na planszy Eksploracji używając dowolnej Ścieżki prowadzącej od Ogniska – wybierają kierunek, a następnie odwracają najbliższą kartę Starcia na tej Ścieżce. Ważne: ikona Starcia pokazuje, jak wymagające będzie to Starcie, dlatego wybierajcie swoją ścieżkę z rozwagą (Poziom 1 jest łatwy, Poziom 3 bardzo trudny). Ważne: Karty Starcia pozostają na swoich polach przez całą grę.



Starcie - Poziom 1



Starcie - Poziom 2



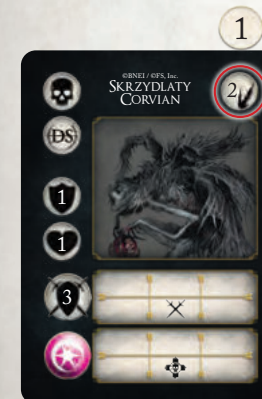
Starcie - Poziom 3

Kiedy gracze wchodzą na dane pole muszą rozegrać Starcie zgodnie z opisem na str. 11 – „Przygotowanie Starcia”. Dopiero po rozpatrzeniu go będą mogli dalej podążać obraną Ścieżką.

Gdy karta Starcia zostanie pomyślnie ukończona, zostawcie ją odkrytą na polu Starcia planszy Eksploracji i umieśćcie na niej żeton Ukończonego Starcia. Gracze nie przetasowują swoich talii po rozpatrzeniu Starcia. Karty, które zostały odrzucone, pozostają odrzucone, dopóki gracze nie powrócą do Ogniska.

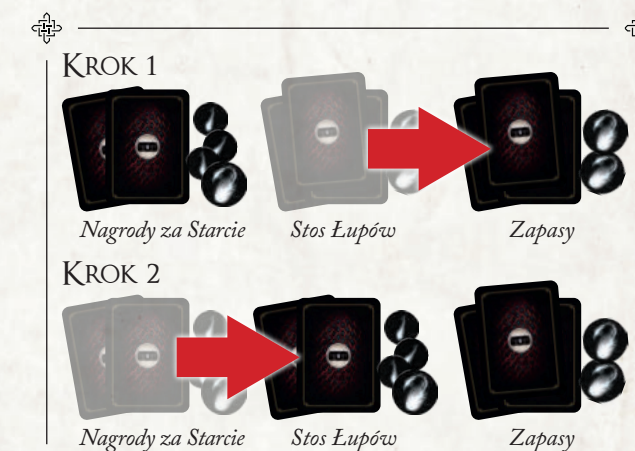


1. Liczba Graczy
2. Zdobyte Skarby
3. Liczebność Wrogów



1. Zdobyte Dusze

Przenieście wszystkie Dusze i Skarby ze stosu Łupów do Zapasów, a następnie umieśćcie na stosie Łupów Dusze i Skarby w liczbach wskazanych przez ukończoną kartę Starcia i pokonanych Wrogów.



Po tym wtasujcie wszystkie karty Wrogów z powrotem do odpowiadającym im talii.

Zawartość Zapasów jest bezpieczna, jednak istnieje możliwość utracenia Dusz i kart Skarbów ze stosu Łupów! Gracze mogą teraz zdecydować się na odpoczynek przy Ognisku (jak opisano w następnym rozdziale) albo podążać dalej i ryzykować stratę obecnego stosu Łupów w kolejnej walce.

Jeśli Gracze zdecydują się ruszyć dalej, wybierają kolejne Starcie. To Starcie musi albo sąsiadować z Ogniskiem albo ze Starciem, które zostało już ukończona. Odwróćcie kartę Starcia znajdującą się na wybranym polu i rozpatrzenie je tak samo jak poprzednie.

Jeśli podczas Starcia gracz musi dobrać kartę ze swojej talii, a nie może tego zrobić, wszyscy gracze zostają pokonani. Starcie dobiega końca i gracze muszą natychmiast odpocząć przy Ognisku.

ODPOCZYNEK PRZY OGNISKU

Kiedy odpoczywacie przy Ognisku - czy to z wyboru, czy dlatego, że zostaliście pokonani - weźcie wierzchnią kartę z talii Ogniska i odwróćcie rewersem do góry. W momencie, gdy piąta karta Ogniska zostanie odwrócona, przegrywacie.

Żar dogasa, a Pierwszy Płomień migocze i ginie, pogrążając świat w ciemnościach.



1. Nazwa
2. Kolejność w talii
3. Maksymalny rozmiar talii
4. Efekt karty

Następnie rozpatrzyć efekt nowo odkrytej karty (jeżeli w talii nie pozostała już żadna karta Ogniska, przegrywacie). Usunięcie z planszy Eksploracji wszystkie żetony Ukończonych Starć (z wyjątkiem Ukończonych Starć na Bossach); te Starcia muszą zostać rozpatrzone ponownie, aby gracze mogli się przez nie poruszyć. Odwróćcie karty Postaci, które użyły swojej zdolności Heroicznej, tak aby ponownie była ona dostępna.

Jeśli zostaliście pokonani, odrzućcie wszystkie Dusze i Skarby ze stosu Łupów. Wtasujcie wszystkie odrzucone Skarby z powrotem do odpowiadającym im talii.

Jeśli zdecydowaliście się odpocząć przy Ognisku, przeniesiecie wszystkie Dusze i Skarby ze stosu Łupów do Zapasów.

Następnie gracze mogą kupić nowe karty Kondycji, płacąc ich koszt w Duszach (wskazany na każdej karcie), aby móc dodać je do Zapasów. W celu opłacenia kosztu, odrzućcie wskazaną liczbę Dusz z Zapasów.

Każdy gracz zwraca wszystkie karty z ręki i stosu kart odrzuconych z powrotem do swojej talii. Następnie, korzystając z kart w Zapasach, gracze mogą dowolnie zamieniać karty i dodawać je do swoich talii, aż do osiągnięcia maksymalnego rozmiaru talii wskazanego na wierzchniej karcie Ogniska. Kiedy karta zostanie usunięta z talii gracza, zostaje umieszczona w Zapasach i może być dodana do talii innego gracza.

Przy kupowaniu kart Kondycji i ulepszaniu swoich talii gracze powinni działać zespołowo. Gdy wszyscy gracze są zadowoleni z kart w swoich taliach, tasują je i odkładają zakryte.

KARTY SZCZĄTKÓW CZŁOWIECZEŃSTWA



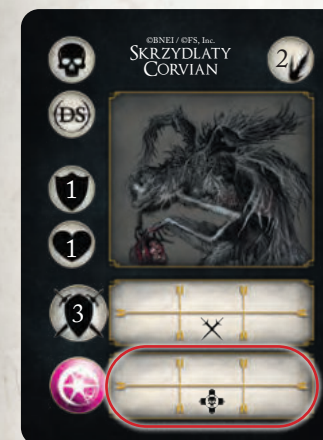
Gracze mogą znaleźć się w sytuacji, gdy w Zapasach nie ma wystarczającej liczby kart, aby osiągnąć maksymalny rozmiar talii, wskazany na wierzchniej karcie Ogniska. Dlatego też karty Szczątków Człowieczeństwa są zawsze obecne w Zapasach i mogą zostać użyte do wypełnienia talii dowolnego gracza.



1. Koszt w Duszach

PRZYGOTOWANIE STARCIA

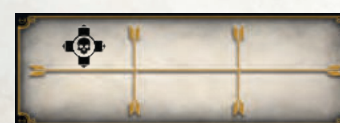
Aby rozpocząć Starcie, połóżcie wasze karty Postaci na pustych polach planszy Postaci. Oznacza to, że jeśli wcześniej wygraliście już jakieś inne Starcie, możecie teraz zmienić położenie waszych Postaci. Na początku każdego Starcia, w którym gracze nie mają kart na ręce, każdy gracz dobiera sześć kart. Następnie jeśli gracz nie ma na ręku żadnej karty z akcją Ataku, może wtasować swoją rękę z powrotem do swojej talii i dobrać nową rękę sześciu kart, którą musi zachować. Limit kart na ręce gracza wynosi sześć kart.



Następnie dobierzcie Wrogów (zaczynając od kart najniższego Poziomu) w liczbie wskazanej na Karcie Starcia i umieśćcie ich na planszy Wrogów. Każda karta Wroga musi zostać umieszczona na miejscu przyzwania, wskazanym na samym dole karty.

Jeśli wskazane na karcie Wroga miejsce przyzwania jest już zajęte przez inną kartę Wroga, wyłóżcie kartę Wroga na niezajętym polu w tym samym rzędzie. Jeśli cały rząd jest pełen, umieśćcie kartę Wroga na dowolnym pustym polu planszy Wrogów.

Zalóżmy, że pierwszy Wróg dobrany w ramach tego Starcia, ma wskazane poniższe miejsce przyzwania:

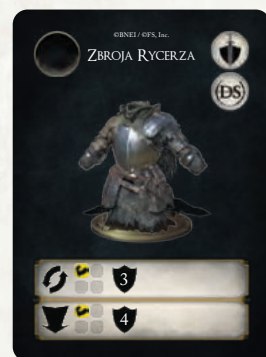


Oznacza to, że karta Wroga powinna trafić na pole po lewej w przednim rzędzie planszy Wrogów. Jeśli kolejny Wróg również miałby wskazane to samo miejsce przyzwania, to wtedy gracze mogą wybrać na którym z dwóch pustych pól (w przednim rzędzie planszy Wrogów) go umieścić. Jeśli wszystkie trzy przednie pola są już zajęte przez karty Wroga, a czwarty wróg ma zostać przyzwany w przednim rzędzie, należy umieścić jego kartę na dowolnym pustym polu planszy Wrogów.

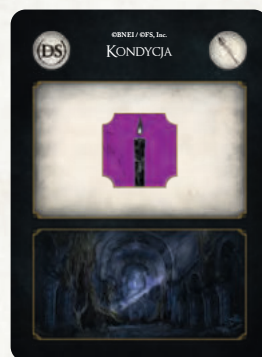


OPIS TALII GRACZY

Istnieją dwa typy kart występujących w taliach graczy: karty Ekwipunku oraz karty Kondycji. Na kartach Ekwipunku znajdują się akcje, które pozwalają graczom walczyć z wrogami. Karty Kondycji zapewniają zasoby potrzebne do zapłaty za akcje na kartach Ekwipunku. Każda akcja posiada koszt Kondycji (który może wynosić 0).



Karta Ekwipunku



Karta Kondycji

Różne rodzaje Ekwipunku wymagają użycia różnych rodzajów Kondycji. Na przykład: używanie rycerskiego Długiego Miecza wymaga zupełnie innych umiejętności niż używanie Długiego Łuku!

Istnieją cztery różne rodzaje Kondycji:



Zwinności



Inteligencji



Wiary

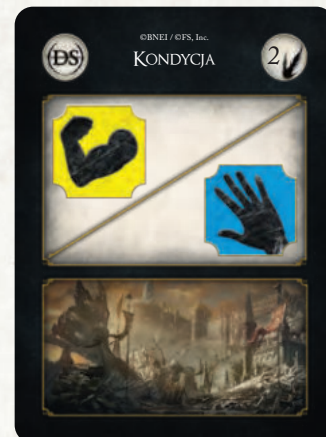


Siły

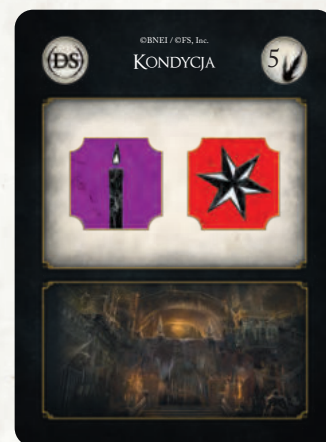


Jeśli ikona Kondycji na karcie Ekwipunku jest „bezbarwna”, można odrzucić dowolny typ Kondycji, aby opłacić jej koszt.

Karty z dwoma typami Kondycji, przedzielonymi ukośnikiem, można odrzucić jednego ze wskazanych rodzajów Kondycji (ale nie obu).

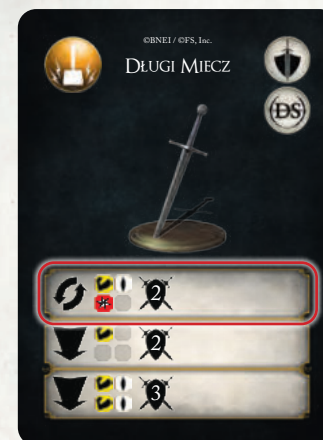


Karty z kilkoma rodzajami Kondycji, bez ukośnika, generują 1 Kondycję każdego wskazanego rodzaju.

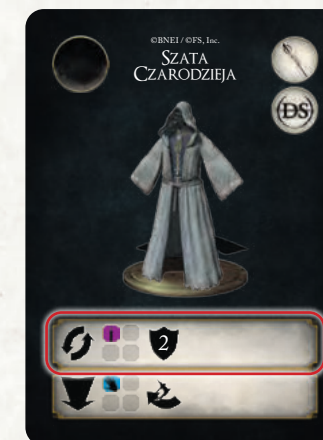


Aby wykonać akcję, należy odrzucić karty Kondycji, tak aby ich liczba i rodzaje pokrywały się z kosztem danej akcji, a następnie rozpatrzyć tę akcję.

Jeśli jest to **akcja szybka** (ikona błyskawicy), po jej wykonaniu wróć użytą kartę Ekwipunku na rękę. Jeśli jest to standardowa akcja, po wykonaniu **akcji odrzucić** (ikona strzałki w dół) użytą kartę Ekwipunku.



Przyjrzyjmy się Dłугоmu Mieczowi Rycerza. Aby wykonać **szybką akcję** (ikona błyskawicy), karta ta wymaga, aby gracz odrzucił 1 Kondycję Siły (ikona żółte serce), 1 Kondycję Wiary (ikona czerwona gwiazda) i 1 Kondycję dowolnego rodzaju (ikona biała kropka). Kiedy Kondycja ta zostanie odrzucona, gracz może wykonać akcję i zadać 2 obrażenia karcie Wroga.



Szata Czarodzieja działa odmiennie. Szybka akcja (ikona błyskawicy) wymaga, aby gracz odrzucił 1 Kondycję Inteligencji (ikona fioletowa świeca). Kiedy Kondycja ta zostanie odrzucona, gracz może zablokować 2 obrażenia zadane przez kartę Wroga.





OPIS KART WROGÓW

Karty Wrogów zawierają wszystkie potrzebne informacje o danym Wrogu.



1. **Poziom Wroga** – znajduje się on również na odwrocie karty i wskazuje, jak potężna jest dana karta.



Wróg Poziomu 1



Wróg Poziomu 2



Wróg Poziomu 3

2. **Dusze** – tyle Dusz otrzymają gracze, jeśli pokonają tę kartę.

3. **Wartość Ataku** – wskazuje ile obrażeń podczas ataku zadaje karta.

4. **Wartość Obrony** – wskazuje, jak odporna na obrażenia jest karta.

5. **Punkty życia** – wskazują, ile ran może przyjąć karta, zanim zostanie pokonana.

6. **Słabość** – wskazuje rodzaj ataku, na który wrażliwa jest karta.

7. **Miejsce Przyzywania** – wskazuje miejsce na planszy Wrogów, gdzie przyzywana jest karta.

8. **Atak** – wskazuje miejsce gdzie ta karta zaatakuje, a także wywołwane przez nią efekty dodatkowe.

9. **Zasady Specjalne** – Niektóre karty Wrogów posiadają zasadę specjalną, która obowiązuje podczas Starcia. Czytajcie uważnie karty Wrogów, aby nie przeoczyć żadnych zasad specjalnych!



AKTYWACJA WROGÓW

Podczas Starcia aktywują się wszyscy Wrogowie. Każdy Aktywowany Wróg wykonuje akcję wskazaną na swojej karcie. Zazwyczaj jest to atak na pojedynczą Postać. Karty Wrogów są Aktywowane zgodnie ze swoim położeniem na planszy Wrogów. Rozpatrywane w następującej kolejności pól: przednie lewe, przednie środkowe, przednie prawe, tylne lewe, tylne środkowe, tylne prawe.



ATAKI WROGÓW

1. Każdy atakujący Wróg atakuje Postać znajdującą się na wskazanym polu docelowym.
2. Jeśli na tym polu nie ma żadnej Postaci, wróg atakuje Postać, o najwyższym współczynniku Prowokacji, w docelowym rzędzie (rząd z polem docelowym).
3. Jeśli nie ma żadnych Postaci w docelowym rzędzie, Wróg atakuje Postać o najwyższym współczynniku Prowokacji w drugim rzędzie.

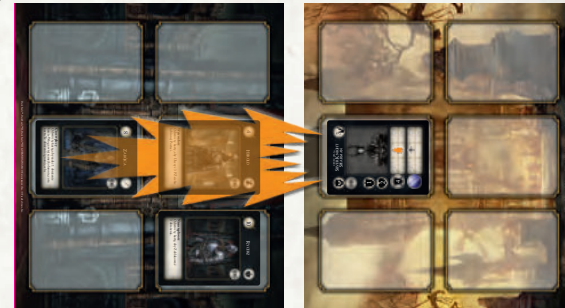
Karty Wroga atakują swoje cele, zadając im obrażenia równe wartości ataku.



Skielet atakuje pole docelowe w przednim rzędzie po prawej. Na tym polu nie ma postaci, więc Skielet zaatakuje Postać o najwyższym współczynniku Prowokacji w przednim rzędzie. Jednak w przednim rzędzie nie ma żadnej Postaci, dlatego Skielet zaatakuje Rycerza w tylnym rzędzie, ponieważ ma on najwyższy współczynnik Prowokacji.

ATAKI OBSZAROWE

Niektóre karty Wrogów atakują określony obszar planszy Postaci zamiast pojedynczego pola. Jeśli karta Wroga atakuje kilka pól na planszy Postaci, wówczas wszystkie Postacie na tych polach zostaną trafione atakiem. Jeśli jednak na wskazanych polach nie ma Postaci, atak całkowicie chybia.



Włóczykiew Srebrnych Rycerzy atakuje wszystkie karty w środkowej kolumnie. W rezultacie atak trafi zarówno Herolda jak i Zabójcę, zadając obu po 4 obrażenia.

REAKCJE GRACZY

Gracz może wykorzystać jedną akcję obrony: szybką akcję lub standardową akcję, aby zareagować na atak Wroga. Aby ją rozpatrzyć musi wydać wymagane Kondycje. Dostępne akcje obrony to:

- Akcja Blokowania redukuje zadawane obrażenia o podaną liczbę.
- Akcja Uniknu pozwala graczowi uniknąć wszystkich obrażeń i efektów ataku.
- zdolności Heroiczne pozwalające Postaci zareagować na atak, wykonując akcję Blokowania albo Uniknu. Na przykład zdolność Heroiczna Rycerza - zużywa ona akcję obrony Postaci, ale nie kosztuje żadnej Kondycji.

Stand Fast
Flip this card over to Block 3.

Każdy zaatakowany gracz może zdecydować, aby nie wykonywać reakcji. Może również wykonać reakcję nawet jeżeli nie jest w stanie Zablokować albo Uniknąć wszystkich obrażeń. Za każde obrazenie zadane Postaci gracza, musi on wybrać: odrzucić jedną kartę ze swojej ręki albo z wierzchu swojej talii.

Po tym gdy wszyscy Wrogowie zostali Aktywowani, każdy gracz dobiera karty ze swojej talii, aby z powrotem mieć sześć kart na ręce. Pamiętajcie, że jeśli któryś z graczy musi dobrać kartę, a nie może tego zrobić, Starcie natychmiast kończy się porażką, a gracze są zmuszeni do odpoczynku przy Ognisku.



Na przykład, Czarodziej został zaatakowany przez Pustego Kuznika, który zadaje 3 obrażenia. Gracz decyduje się wydać 1 Kondycję Inteligencji, aby użyć szybkiej akcji Szaty Czarodzieja i zredukować zadawane obrażenia o 2. Grający Czarodziejem otrzymuje zatem 1 obrazenie, musi więc wybrać czy odrzucić jedną kartę ze swojej ręki, czy z wierzchu swojej talii.



AKTYWACJA GRACZY

Po Aktywacji Wrogów wszyscy gracze będą aktywować swoje Postacie. Gracze mogą działać w dowolnej kolejności, swobodnie się zmieniając pomiędzy sobą. Działajcie zespołowo, aby osiągnąć jak najlepszy efekt!

Każda postać może wykonać jedną lub kilka z następujących akcji, ale może wykonać każdy rodzaj akcji tylko raz na Aktywację Graczy:

- Odrzucić jedną lub więcej kart, aby dobrać taką samą liczbę kart.
- Przenieść kartę swojej Postaci o jedno pole w lewo, w prawo, do przodu lub do tyłu. Każda Postać może przemieścić się tylko o jedno pole podczas Aktywacji, więc gracze powinni dokładnie zaplanować swoje rozmieszczenie. Jeśli chcesz przenieść swoją kartę Postaci na pole które jest już zajęte przez inną kartę, zamień karty Postaci miejscami - wykorzystuje to przemieszczenie obu Postaci na tę Aktywację Graczy. Postacie i Wrogowie mogą przemieszczać się tylko po polach odpowiadających im planszy.
- Wykonaj 1 akcję ataku.
- Wykonaj jedną akcję nie będącą atakiem z karty Ekwipunku (np: Leczenie lub Przeszukiwanie).
- Wykorzystaj zdolność Heroiczną.

Po tym gdy wszyscy gracze wykonają wszystkie akcje, które chcieli, każdy gracz dobiera tyle kart, aby z powrotem mieć ich sześć na ręce.



Na przykład: Podczas Aktywacji graczy Czarodziej decyduje się przesunąć o jedno pole oraz odrzucić i dobrać dwie karty. Herold następnie atakuje i zamienia się polami z Rycerzem (co wykorzystuje przesunięcie Herolda oraz Rycerza na tę Aktywację Graczy). Następnie Czarodziej wykonuje atak, a Herold wykorzystuje swoją zdolność Heroiczną. Gracze kontynuują wykonywanie akcji w ten sposób, dopóki nie wykonają wszystkich które chcieli (pamiętając, że każda Postać może wykonać tylko jedną akcję danego typu na Aktywację Graczy).

ATAKOWANIE WROGÓW

Gracz może zaatakować jedynie kartę Wroga, znajdującą się w tej samej kolumnie, co jego karta Postaci. Jednak może zaatakować kartę Wroga tylko wtedy, gdy w kolumnie pomiędzy jego kartą Postaci, a wybraną kartą Wroga nie znajdują się inne karty.



W tym przykładzie Zabójca chce zaatakować Skrzydłatego Corviana, ale nie może, ponieważ pomiędzy nimi znajduje się Pusty Wieśniak. Zabójca będzie musiał zabić lub przenieść Pustego Wieśniaka, zanim będzie mógł zaatakować Skrzydłatego Corviana.

Gracz decyduje się na atak znajdujący się na jednej z jego kart Ekwipunku, wykonując z niej szybką akcję lub standardową akcję i odrzucając karty ze wskazanymi w koszczie Kondycjami. Wróg otrzymuje obrażenia równe liczbie wskazanej na akcji ataku. Obrażenia zostają zmniejszone o wartość Obrony Wroga.

Większość ataków występuje w jednym z czterech rodzajów:



Silny



Precyzyjny



Wprawny



Magiczny

Wielu Wrogów ma również słabość, która odpowiada jednemu z czterech rodzajów ataku. Jeśli rodzaj ataku odpowiada słabości Wroga, atak ignoruje wartość Obrony Wroga.

Po wykonaniu ataku umieśćcie na karcie Wroga żetony Ran w liczbie równej obrażeniom pozostałym po zmniejszeniu o wartość jego Obrony. Jeśli liczba ta jest równa lub wyższa od liczby punktów życia Wroga, zostaje on pokonany. Usuniecie kartę Wroga z planszy Wrogów.



Na przykład, Czarodziej wydaje 1 Kondycję Wiary i 1 Kondycję Inteligencji, aby użyć szybkiej akcji Strzały Duszy, do ataku na Skrzydłatego Corviana, zadając 1 obrażenie. Skrzydlaty Corvian posiada Obronę równą 1, więc atak nie zadadby obrażenia, gdyby nie to, że słabość Corviana odpowiada rodzajowi ataku Strzał Duszy. Atak ignoruje wartość obrony, zadając Corvianowi 1 obrażenie, co wystarczy aby go pokonać!

ZAKOŃCZENIE AKTYWACJI GRACZY

Na koniec Aktywacji Graczy, jeśli wszyscy Wrogowie zostali pokonani, gracze mogą natychmiast odpocząć przy Ognisku. W przeciwnym razie każdy gracz dobiera karty, dopóki nie będzie mieć ich sześć na ręce. (Pamiętajcie: Jeśli gracz musi dobrać kartę, ale nie może, jego Postać umiera i gracz musi natychmiast wrócić do Ogniska).

STARCIA Z BOSSAMI

ZASADY OGÓLNE

Bossowie są szczególnie dużymi i potężnymi Wrogami i posiadają odmienne zasady niż normalni Wrogowie. Na początku starcia Boss jest zawsze umieszczany na środkowym polu przedniego rzędu planszy Wrogów. Jeśli karta Bossa ma dwie strony, połóżcie ją na stronie z symbolem Mglistego Portalu ku górze.



Boss posiada talię Zachowań, określających co robi podczas każdej Aktywacji. Po umieszczeniu karty Bossa (i wszelkich dodatkowych kart, które biorą udział w tym Starciu), potasujcie jego talię Zachowań i umieśćcie ją zakrytą w łatwo dostępnym miejscu.

Podczas każdej Aktywacji Bossa, odkryjcie wierzchnią kartę z jego talii Zachowań. Każda karta Zachowania pokazuje, gdzie przemieszcza się Boss, jak atakuje podczas Aktywacji, a także wskazuje jego słabość, obowiązującą podczas nadchodzącej Aktywacji Graczy. Rozpatrzenie przemieszczenie, a następnie atak wskazany na karcie Zachowania. Jeśli w talii Zachowań nie ma już kart, odwróćcie stos odrzuconych kart Zachowania bez ich przetasowania, aby utworzyć zakrytą talię Zachowań.

Niektóre karty Bossów należy odwrócić po zadaniu im odpowiedniej ilości obrażeń. Jeśli tak się stanie, wszelkie nadwyżki obrażeń zadanych przed odwróceniem, nie zostają przeniesione przy obracaniu karty na drugą stronę.



Vordtowi pozostał 1 PŻ. Postać zadaje mu 2 obrażenia. Zmniejsza to PŻ Vordta do 0, a 1 nadmiarowe obrażenie przepada. Gracze odwracają kartę Vordta na stronę Rozgrzaną i kontynuują walkę z nim, dopóki oni lub Vordt nie zostaną pokonani.

ZASADY SPECJALNE VORDTA

Vordt jest najmniej skomplikowanym Bossem dostępnym w grze, zalecamy więc wybrać go na pierwszego Bossa, z którym będziecie walczyć.

Kiedy PŻ Vordta spadną do 0, nie zostaje on pokonany jak normalny Wróg, a zamiast tego Rozgrzewa się. Odwróćcie jego kartę na stronę z symbolem Rozgrzania: . Gracze muszą teraz kontynuować walkę z Rozgrzanym Vordtem. Gdy gracze zredukują PŻ Rozgrzanego Vordta do 0, zostaje on ostatecznie pokonany!

ZASADY SPECJALNE STRÓŻA OTCHŁANI

Stróże Otchłani walczą jako jedność. Na początku Starcia z nimi umieśćcie kartę Stróża Otchłani, na standardowym środkowym polu w przednim rzędzie. Następnie umieśćcie dwie karty Nieumarłych Legionistów na polach po lewej i prawej w przednim rzędzie. Gracze mogą atakować Nieumarłych Legionistów tak jak zwykłych Wrogów.



Dopóki dwaj Nieumarli Legioniści są w grze, za każdym razem, gdy zostanie rozpatrzona karta Zachowania Stróża Otchłani, każdy Nieumarły Legionista atakuje naprzeciwległe pole na planszy Postaci i zadaje 1 obrażenie. Jeśli Stróż Otchłani miałby zostać przemieszczony na pole zajmowane przez Nieumarłego Legionistę, zamieńcie obie kart miejscami.



Kiedy PŻ Stróża Otchłani spadną do 0, usunięcie Nieumarłych Legionistów, znajdujących się na planszy Wrogów. Następnie Stróż Otchłani Rozgrzewa się. Rozpatrzenie Rozgrzanie, tak jak opisano to w rozdziale dotyczącym Vordta. Gdy gracze zredukują PŻ Rozgrzanego Stróża do 0, pokonują go!

ZASADY SPECJALNE WIELKIEGO WŁADCY WOLNIRA

Wielkiego Władcę Wolnira należy umieścić na środkowym polu w tylnym rzędzie planszy Wrogów. Następnie umieśćcie Prawą Rękę Wolnira na polu po prawej w tylnym rzędzie, a Lewą Rękę Wolnira na polu po lewej w tylnym rzędzie.



Sam Wolnir nie może być przemieszczony, ani zaatakowany. Ręce Wolnira poruszają się tak jak pokazano to na kartach Zachowania Wolnira. O ile gracz nie używa ataku Dystansowego , Ręce można zaatakować tylko wtedy, gdy znajdują się w przednim rzędzie.

Kiedy PŻ Ręki zostaną zredukowane do 0, usuniecie ją z planszy Wrogów. Nie ma to wpływu na żadne z ataków Wolnira. Kiedy obie Ręce zostaną usunięte z planszy Wrogów, Wolnir zostaje pokonany.

ZASADY SPECJALNE PONTYFIKA SULYVAHNA

Kiedy Pontyfik Sulyvahn otrzyma pięć Ran, odwróćcie jego kartę. Odłóżcie na bok pięć żetonów Ran i walczcie z Klonem Sulyvahna. Gdy PŻ Klona Sulyvahna zostaną zredukowane do 0, odwróćcie kartę i z powrotem umieśćcie odłożone na bok żetony Ran na jego karcie. Kontynuujcie walkę z Pontyfikiem Sulyvahnem, aż otrzyma pięć kolejnych Ran. Następnie odwróćcie jego kartę i ponownie walczcie z Klonem Sulyvahna. Kiedy PŻ Klona Sulyvahna zostaną zredukowane do 0, ponownie odwróćcie jego kartę z powrotem, umieśćcie wszystkie odłożone żetony Ran z powrotem na kartę Pontyfika i kontynuujcie walkę.

Za każdym razem, gdy karta odwracana jest na stronę Klona Sulyvahna, posiada ona PŻ w liczbie wydrukowanej na karcie.

Pontyfik Sulyvahn zostaje pokonany, gdy jego PŻ zostają zredukowane do 0.



ZWYCIĘSTWO W GRZE

Kiedy Starcie z Bossem zostanie Ukończone, pozostaje ono Ukończone do końca gry. Boss nie odradza się. Kiedy wszystkie Starcia z Bossami na planszy Eksploracji zostaną Ukończone, gracze wygrywają grę!

IKONY

Dark Souls™: Gra Karciana wykorzystuje system ikon, aby pomóc graczom szybko rozpoznać zdolności i efekty różnych rodzajów kart.

 **Atak Obszarowy** – ataki Obszarowe trafiają wszystkie karty na wskazanych polach. Jeśli we wskazanym rzędzie lub kolumnie nie ma żadnych kart, atak nie trafia i nie odnosi żadnego efektu.

 **Blok** – ta akcja redukuje liczbę obrażeń, zadawanych z jednego ataku, o wskazaną wartość. Wszystkie dodatkowe efekty ataków (np. odepchnięcie lub wywołanie Stanu) nadal obowiązują, nawet jeśli obrażenia zostały zredukowane do 0.

 **Obrażenia** – ten atak zadaje celowi wskazaną liczbę obrażeń.

 **Unik** – ta akcja sprawia, że postać unika wszystkich obrażeń i efektów związanych z atakiem.

 **Leczenie** – wybrana Postać przenosi wskazaną liczbę zakrytych kart ze spodu swojego stosu kart odrzuconych na spód swojej talii.

 **Przesunięcie** – Postać, która wykonuje tę akcję, może przenieść się o wskazaną liczbę pól, zgodnie z normalnymi zasadami ruchu.

 **Odepchnięcie** – cel tego ataku zostaje przesunięty o jedno pole we wskazanym kierunku, chyba że w tym kierunku nie ma już żadnych pól. Jeśli na polu, na które cel ma zostać odepchnięty, znajduje się inna karta, obie karty zamieniają się miejscami.

 **Atak Dystansowy** – Pozwala zaatakować Wroga, nawet jeśli w kolumnie pomiędzy celem, a postacią znajdują się inne karty.

 **Przeszukanie** – Postać może przejrzeć swój stos kart odrzuconych i wybrać wskazaną liczbę kart. Karty te należy umieścić zakryte na wierzchu swojej talii Postaci w dowolnej, wybranej przez gracza kolejności.

STANY

Niektóre ataki nakładają Stany zaatakowanemu celowi. Po wywołaniu Stanu, aby go oznaczyć, umieśćcie odpowiadający żeton Stanu na karcie. Żeton Stanu zostaje usunięty po tym jak jego efekt zostanie rozpatrzony. Nie można nałożyć na kartę dwóch Stanów tego samego rodzaju – jeżeli dana karta posiada już dany Stan, kolejne nałożenie Stanu jest ignorowane i nie nakłada się na nią kolejnego znacznika, pozostałe efekty ataku są standardowo rozpatrywane. Jednak możliwe jest ponowne nałożenie Stanu na kartę, która już miała dany Stan rozpatrzony.

 **Krwawienie** – Następny atak na tę kartę zadaje 1 dodatkowe obrażenie.

 **Odmrożenie** – Ta karta otrzymuje 1 obrażenie po następnym przemieszczeniu.

 **Zatrucie** – Ta karta otrzymuje 1 obrażenie na koniec swojej następnej Aktywacji (ale przed dobraniem kart).

 **Oszołomienie** – Ta karta otrzymuje 1 obrażenie, po wykonaniu następnego ataku.

ALTERNATYWNE TRYBY GRY

Po kilkukrotnym rozegraniu *Dark Souls™: Gry Karcianej* i zapoznaniu się z nią, możecie skorzystać z przedstawionych tutaj zasad, aby wzbogacić wrażenia płynące z rozgrywki. Zasady te będą szczególnie przydatne dla bardziej doświadczonych graczy, którzy chcą mieć dostęp do większej liczby opcji.

DOSTOSOWANE TALIE POCZĄTKOWE

Ta opcja zapewnia graczom możliwość budowania własnych talii Początkowych zamiast korzystania z czterech predefiniowanych talii. Na początku gry standardowo wybierzcie Postaci. Zamiast skorzystać z talii Początkowych swoich Postaci, gracze budują własne talie Początkowe złożone z 28 kart, korzystając z dowolnych kart z czterech talii Początkowych i z kart Szczątków Człowieczeństwa. Gdy wszyscy utworzą już swoje talie Początkowe, gra przebiega normalnie. Z tej opcji najlepiej niech korzystają gracze, którzy grali już kilka razy w tę grę i chcą zgłębić jakie możliwości daje prawdziwy styl *Dark Souls™*. Jeśli chcesz zagrać Rycerzem miotającym zaklęciami albo pancernym Zabójcą, to ta opcja jest właśnie dla ciebie!

RÓŻNI BOSSOWIE

Na planszy Eksploracji nadrukowane są sugerowane przez nas układy Bossów, zalecanych podczas waszych początkowych rozgrywek. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, abyście zmieniali konfiguracje Bossów według waszego uznania. Celowo podzieliśmy Bossów na tych nieco łatwiejszych (Vordt, Wielki Władca Wolnir) i silniejszych (Stróż Otchłani, Pontyfik Sulyvahn). Przy wyborze Wrogów radzimy korzystać z jednego Bossa z każdej z tych kategorii, ale nic nie stoi na przeszkodzie abyście wybrali ich w dowolnej konfiguracji! Możecie stawiać czoła Vordtowi i Wysokiemu Władcy Wolnirowi, aby ułatwić sobie grę, lub stanąć przed prawdziwym wyzwaniem i zmierzyć się ze Stróżem Otchłani i Pontyfikiem Sulyvahnem!



KARTA POMOCY

EKWIPUNEK I ATAKI



Ataki Obszarowe trafiają wszystkie karty na wskazanych polach.



Zablokuj tyle punktów obrażeń



Zadaj tyle punktów obrażeń



Uniknij wszystkich obrażeń i efektów ataku



Leczenie: Przenieś tyle kart ze spodu stosu kart odrzuconych na spód talii.



Przesuń się o tyle pól



Odepchnij cel o jedno pole we wskazanym kierunku



Dystansowy: możesz atakować karty znajdujące się za innymi kartami



Przeszukanie: Wybierz tyle kart ze stosu kart odrzuconych i umieść je na wierzchu swojej talii

STANY



Wywołaj **Krwawienie:** Następny atak przeciw tej karcie zyskuje +1 obrażeń



Wywołaj **Odmrożenie:** Następnym razem, gdy ta karta zostanie przemieszczona otrzymuje 1 obrażenie



Wywołaj **Zatrucie:** Ta karta otrzymuje 1 obrażenie na koniec swojej następnej Aktywacji



Wywołaj **Osołomienie:** Następnym razem, po tym gdy ta karta zaatakuje, otrzymuje 1 obrażenie

KONDYCJA



Zręczności



Inteligencji



Wiary



Siły



Dowolna

ATAKI I SŁABOŚCI



Silne



Precyzyjne



Magiczne



Wprawne



Brak

TYPY KART GRACZY



Karta Początkowa Zabójcy



Karta Początkowa Herolda



Karta Początkowa Rycerza



Karta Początkowa Czarodzieja



Karta Skarbu Pospolitego



Karta Skarbu Transponowanego



Szczątki Człowieczeństwa

TYPY KART WROGÓW



Starcie Poziomu 1



Starcie Poziomu 2



Starcie Poziomu 3



Wróg Poziomu 1



Wróg Poziomu 2



Wróg Poziomu 3



Karta Bossa - Stróż Otchłani



Karta Bossa - Pontyfi Sulyvahn



Karta Bossa - Wielki Władca Wolnir



Karta Bossa - Vordt



Początkowa Strona Bossa



Rozgrzana Strona Bossa

