

GOD OF WAR®

GRA KARCIAŃA



ZASADY GRY



SPIS TREŚCI

1. WPROWADZENIE	2
2. O GRZE	2
3. KOMPONENTY	3
4. PRZYGOTOWANIE DO GRY	4
5. SCENY	6
6. CEL GRY	6
7. PRZEBIEG ROZGRYWKI	6
FAZA PRZYGOTOWANIA	6
FAZA AKTYWACJI	6
AKTYWACJA BOHATERA	6
♦ RUCH	7
♦ ZAGRYWANIE KART AKCJI	7
» KARTY AKCJI	7
» ATAK	8
♦ UŻYCIE UMIEJĘTNOŚCI SZAŁU	8
♦ INTERAKCJA	8
AKTYWACJA SCENY	9
♦ POWALENIE	9
8. DODATKOWA FAZA AKTYWACJI SCENY	10
9. FAZA ROZWOJU	10
WARUNKI ODWRACANIA KART	11
WYKONYWANIE ZADANIA	12
KARTA ZDROWIA PRZECIWNIKA	13
KRYSTAŁ	13
TRYB SOLO	13
LIMIT KART NA RĘCE	13
BOHATEROWIE	14
10. AUTORZY	15
11. PODSUMOWANIE	16

WSTĘP

Tajemnicze Norny, widzące przyszłość i władające przeznaczeniem boskie istoty, dowiadują się, że nasienie Ragnaröku zostało zasiane. Mając nadzieję znaleźć ścieżkę losu pozwalającą na przetrwanie kataklizmu, zaglądają do Studni Urðarbrunnr, studni losu, w wodach której można sprawdzić jak potoczą się losy świata w zależności od wybranej drogi. Każda z Norn przejmuje kontrolę nad jednym z bohaterów, którego los zostaje na zawsze splątany z Ragnarökiem, by sterować jego poczynaniami podczas trwania wizji. Gdy los Bogów i śmiertelników wisi na włosku, zadaniem graczy jest podążać różnymi ścieżkami przeznaczenia, w celu odnalezienia sposobu na przetrwanie kataklizmu.



Gry są nieodłącznym elementem życia każdego człowieka. Niemniej jednak, z biegiem czasu, całe to bogactwo, jakim nas obdarzają, wydaje się być niedoceniane lub wręcz całkowicie zapominane. Gry wideo otworzyły przede mną niemal nieograniczone możliwości kreowania świata. To wspaniałe uczucie, które towarzyszyło mi, gdy mój ekran po raz pierwszy rozświetliły linijki kodu, całkowicie poddające się mojej woli, na zawsze zmieniło moje życie.

Z drugiej strony, to gry planszowe sprawiły, że poczułem więź i przynależność do grupy, w okresie mojego życia, w którym czułem, że nie pasuję do tego wszystkiego, co niemal wszyscy inni uznawali za świetną zabawę. Dzięki grom poznałem innych ludzi o podobnych zainteresowaniach. Pozwoliły one nie tylko znaleźć przyjaciół tym wszystkim mało towarzyskim ludziom, którzy w weekendy nie chodzili na zajęcia sportowe czy imprezy, ale także były w centrum tworzenia się niezwykłych historii, pamiętanych przez całe życie... opowieściach o bohaterach, potworach, zwycięstwach, współpracy, miłości i przegranej.

To nie jest tak, że bez gier bym sobie nie poradził, ale to właśnie one oświetliły ścieżkę, którą podążyłem ku życiu, o jakim nie miałem pojęcia, że jest możliwe.

Cory Barlog

Dyrektor kreatywny, Santa Monica Studio

O GRZE

W grze *God of War: Gra Karciana* od 1 do 4 graczy przejmuje kontrolę nad Bohaterami, sprowokowanymi do działania przez Norny, w celu zatrzymania nadciągającego Ragnaröku. Gracze wyruszą wspólnie w podróż, wykonując szereg unikatowych Misji znajdujących się na kartach Scen, rozegrają zdarzenia losowe, pokonają przeciwników, by na końcu wędrówki stawić czoła ostatecznemu wyzwaniu: Finałowemu Bossowi. Zwycięstwo oznacza, że gracze znaleźli właściwą ścieżkę przeznaczenia i przetrwają Ragnarök. Przegrana oznacza, że Norny zobaczyły w Studni Losu jedynie ścieżki wiodące do zniszczenia.

KOMPONENTY



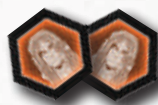
« 6 PORTRETÓW BOHATERÓW
I 6 PODSTAWEK »



« 6 ZNACZNIKÓW
OGŁUSZENIA »



« 1 KOŚĆ
PRZECIWNIKA »



« 2 ŻETONY FREYI »



« 10 ZNACZNIKÓW
ŚMIERCI »



« 20 ZNACZNIKÓW
UNIWERSALNYCH »



« 5 ZNACZNIKÓW
SZAŁU »

« 12 ZNACZNIKÓW
LIMITU RĘKI »



« 1 ZNACZNIK
PIERWSZEGO
GRACZA »



« 44 ZNACZNIKI OBRAŻEN
O TRZECH WARTOŚCIACH »



« 92 KARTY SCENY
TWORZĄCE 10 SCEN »



« 6 KART ZADAŃ »



« 4 KARTY FINAŁOWYCH
BOSSÓW »



« 5 PLAN SZ
BOHATERÓW »

« 70 KART STARTOWYCH
14 NA GRACZA »



« 88 KART ROZWOJU »



« 10 KART
OGŁUSZENIA »



« 10 KART
TRUCIZNY »



« 10 KART
KRYSZTAŁÓW »

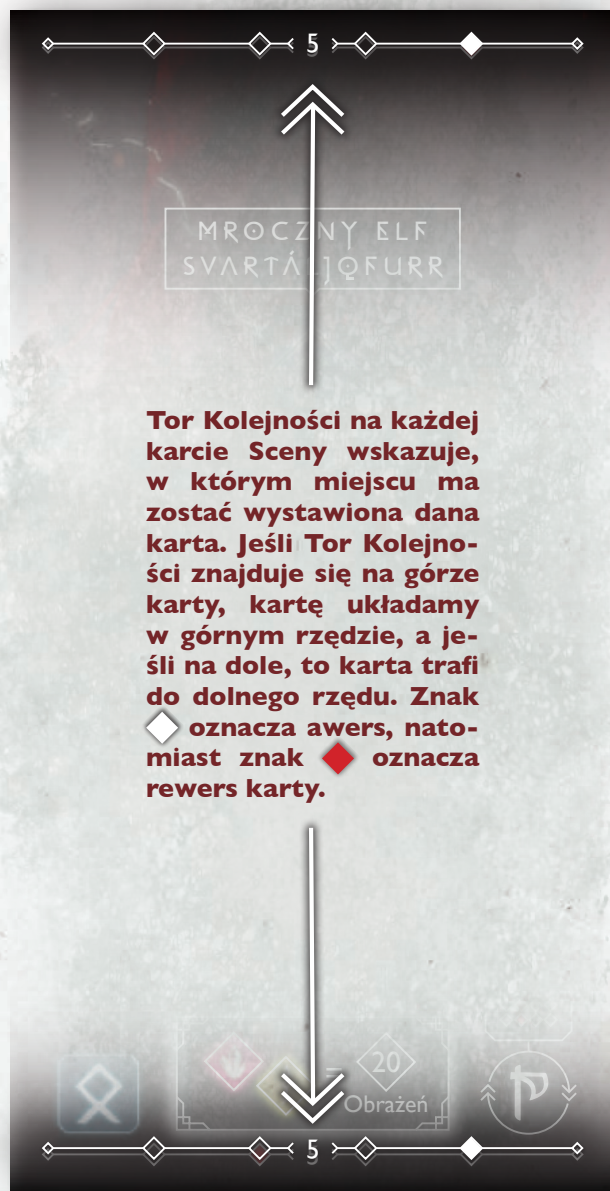


« 158 KART AKCJI »

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Każdy z graczy wybiera Bohatera – otrzymuje także planszę Bohatera, karty Startowe i portret Bohatera. Upewnij się, że portret Bohatera jest przymocowany do plastikowej podstawki. Odłóż nieużywane plansze, karty Startowe i portrety do pudełka.
Uwaga: Plansze Kratos, Atreusa i Mimira są dwustronne, posiadają oznaczenie Trybu Solo na rewersie. Tryb Solo opisany jest na stronie 13.
2. Każdy z graczy tasuje swoje karty Startowe i tworzy z nich zakrytą talię, którą kładzie obok planszy Bohatera.
3. Każdy z graczy kładzie znacznik Szału na polu oznaczonym „0” na torze Szału swojej planszy Bohatera.
Uwaga: Gracz, który wybrał Freyę otrzymuje również dwa żetony Freyi.
4. Potasuj karty Zadań, wylosuj 3, następnie połóż je odkryte w taki sposób, by utworzyły odwróconą piramidę.
5. Weź zestaw kart Scen odpowiadający numerowi karty Zadania z dołu piramidy i wyłóż je w następujący sposób:
 - ◆ Stwórz górny rząd kart, układając je odsłonięte od lewej do prawej, zgodnie ze wskazaniem ◇ na torze Kolejności (obrazek po prawej).
 - ◆ Stwórz dolny rząd kart poniżej górnego, układając je w ten sam sposób.
6. Potasuj karty Finałowych Bossów, dobierz 3, następnie wyłóż je jako górny rząd piramidy, tak jak pokazano na przykładzie. Odłóż pozostałe karty Zadań i karty Finałowych Bossów do pudełka.
7. Potasuj karty Rozwoju i utwórz z nich zakrytą talię obok kart Scen.
8. Weź karty Ogluszenia i utwórz z nich odkryty stos obok kart Scen, a następnie powtórz ten krok z kartami Trucizny i Kryształu.
9. Posegreguj znaczniki Obrażeń, Śmierci, Ogluszenia, Limitu Ręki oraz Uniwersalne i połóż je tak, by każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp.
10. Połóż kość Przeciwnika w zasięgu ręki.
11. Gracz, który ostatnio grał w jakąkolwiek grę z serii God of War, otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza i ustawia swój portret Bohatera pod dowolną kartą Sceny z dolnego rzędu. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolejni gracze ustawiają swoje portrety Bohaterów wg. tej samej zasady. Można ustawić maksymalnie 2 portrety Bohaterów (tworząc kolejkę) przy danej karcie Sceny (patrz strona 7).
Uwaga: Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka, proponujemy rozpocząć od Zadania nr 1 – Podróżnicy i ustawić po jednym portrecie Bohatera pod kolejnymi kartami Sceny, zaczynając od pierwszej karty Sceny z lewej strony.

Jesteście gotowi do gry!



Tor Kolejności na każdej karcie Sceny wskazuje, w którym miejscu ma zostać wystawiona dana karta. Jeśli Tor Kolejności znajduje się na górze karty, kartę układamy w górnym rzędzie, a jeśli na dole, to karta trafi do dolnego rzędu. Znak ◇ oznacza awers, natomiast znak ◆ oznacza rewers karty.

ROSE i Sini mogą przybrać oblicze przeciwnika i tak wygrać walkę, jeśli jest przeciwnikiem. Cindalont Rose i Sini mogą wygrać walkę, jeśli przeciwnik nie ma ataku. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

Sini i Sini mogą przybrać oblicze przeciwnika i tak wygrać walkę, jeśli jest przeciwnikiem. Cindalont Rose i Sini mogą wygrać walkę, jeśli przeciwnik nie ma ataku. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

Taki gracz, który nie ma ataku, może wygrać walkę, jeśli przeciwnik nie ma ataku. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

7

6

Grebbelle może przybrać oblicze przeciwnika i tak wygrać walkę, jeśli jest przeciwnikiem. Grebbelle i Fortuna i Wiosna mogą wygrać walkę, jeśli przeciwnik nie ma ataku. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

Podroznicy mogą przybrać oblicze przeciwnika i tak wygrać walkę, jeśli jest przeciwnikiem. Podroznicy i Fortuna i Wiosna mogą wygrać walkę, jeśli przeciwnik nie ma ataku. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

4

Alfheim może przybrać oblicze przeciwnika i tak wygrać walkę, jeśli jest przeciwnikiem. Alfheim i Fortuna i Wiosna mogą wygrać walkę, jeśli przeciwnik nie ma ataku. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

3

Po dobraniu tej karty następuje odroczenie. Po odroczeniu następuje odroczenie. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

Po dobraniu tej karty następuje odroczenie. Po odroczeniu następuje odroczenie. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

8

Możesz odrzucić tę kartę, aby odrzucić kartę. Po odrzuceniu następuje odroczenie. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

9

Możesz odrzucić tę kartę, aby odrzucić kartę. Po odrzuceniu następuje odroczenie. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

Możesz odrzucić tę kartę, aby odrzucić kartę. Po odrzuceniu następuje odroczenie. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

9

ROSE i Sini mogą przybrać oblicze przeciwnika i tak wygrać walkę, jeśli jest przeciwnikiem. Cindalont Rose i Sini mogą wygrać walkę, jeśli przeciwnik nie ma ataku. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

Sini i Sini mogą przybrać oblicze przeciwnika i tak wygrać walkę, jeśli jest przeciwnikiem. Cindalont Rose i Sini mogą wygrać walkę, jeśli przeciwnik nie ma ataku. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

Taki gracz, który nie ma ataku, może wygrać walkę, jeśli przeciwnik nie ma ataku. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

5

KRATOS
10
SPASZTANGSI SPAN
Zadaj 2 Obrzucenie maks. 2 Przeciwnikom (nie mogą być zablokowane).

1



2

ATREUS
7
PETREL
Zadaj 2 Obrzucenie maks. 2 Przeciwnikom (nie mogą być zablokowane).

7

2

BROKISINDRI
6
W każdym momencie możesz przybrać oblicze przeciwnika i tak wygrać walkę, jeśli jest przeciwnikiem. Brokisindri i Sini mogą wygrać walkę, jeśli przeciwnik nie ma ataku. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

6



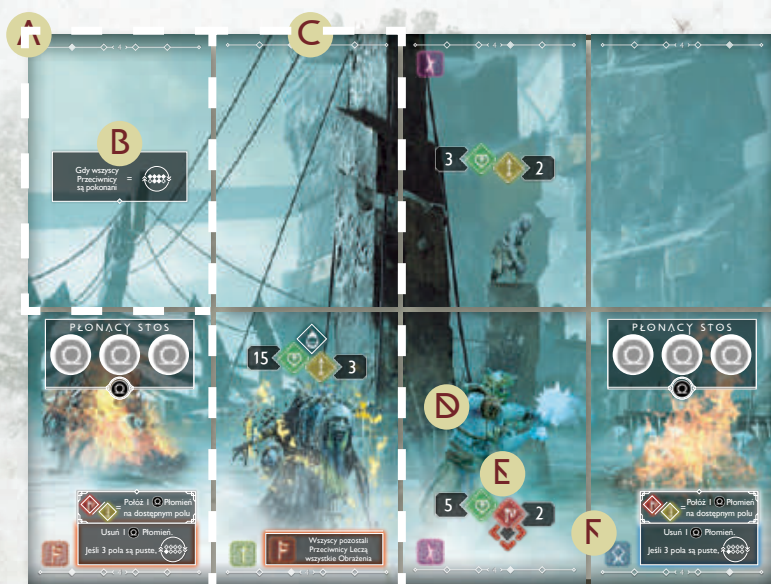
2

FRYA
8
FRYA
Poleć swoim Frym na dowolnym Bohaterem. Gracz, który odrzucił postać Fryy, nie może być zablokowany. Zasady specjalne: Każda karta może być użyta tylko raz. Warunki zwycięstwa: Rozbij wszystkie przeciwniki.

8

9

SCENY



A. Karta Sceny

D. Przeciwnik

B. Warunek
odwrócenia karty

E. Statystyki Przeciwnika

C. Kolumna

F. Runa

W trakcie rozgrywki, Bohaterowie na różnych Scenach będą stawiać czoła różnym wyzwaniom, walczyć z Przeciwnikami i pokonywać przeszkody. Działania Bohaterów będą zmieniać Scenę poprzez odwracanie kart, co wprowadzi do gry nowe wydarzenia i potwory.

CEL GRY

God of War: Gra Karciana to gra kooperacyjna: gracze wygrywają lub przegrywają wspólnie. By wygrać, gracze muszą wypełnić 2 Zadania oraz pokonać Finałowego Bossa. Gracze przegrywają, jeśli w jakimś momencie gry wszyscy Bohaterowie zostaną Powaleni lub spełnione zostaną Warunki Przegranej wykonywanego Zadania.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka składa się z szeregu rund. Każda runda dzieli się na 4 fazy:

1. Przygotowanie
2. Aktywacja
 - ◆ Aktywacja Bohatera
 - ◆ Aktywacja Sceny
3. Dodatkowa aktywacja Sceny
4. Rozwój

1. FAZA PRZYGOTOWANIA

Każdy z graczy dobiera tyle kart ze swojej talii, ile wynosi jego limit kart na ręce. Na początku gry wynosi on 7 kart. Jeżeli graczowi zabraknie kart w talii, tasuje karty ze swojego stosu kart odrzuconych, tworzy z nich nową talię i dobiera z niej karty do osiągnięcia limitu kart na ręce. Niektóre efekty w grze mogą zmieniać limit kart na ręce (patrz strona 13).

2. FAZA AKTYWACJI

Jest to główna faza gry, w której Bohaterowie będą wpływać na Scenę, walczyć z Przeciwnikami i próbować wykonać cel/cele Zadania, a Przeciwnicy będą próbowali pokrzyżować plany Bohaterów.

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy rozgrywa fazę Aktywacji, która dzieli się na:

- ◆ Aktywację Bohatera
- ◆ Aktywację Sceny

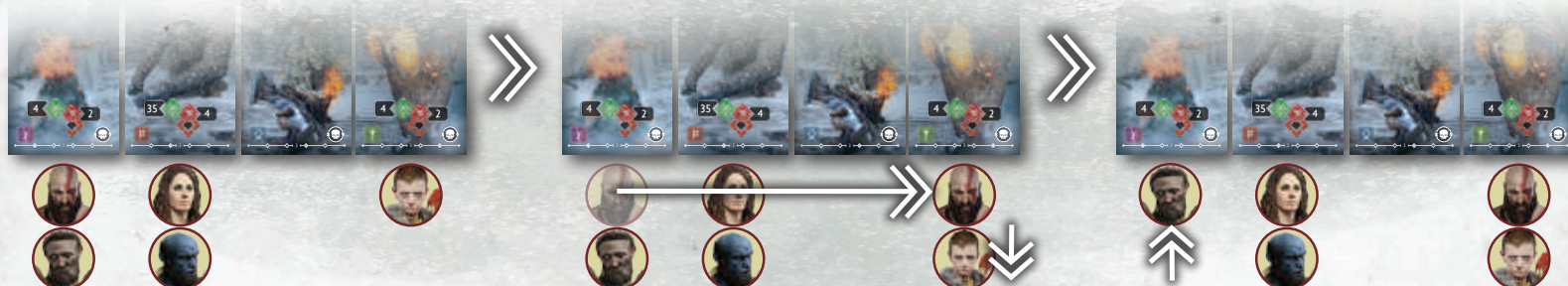
AKTYWACJA BOHATERA

Bohater może, w dowolnej kolejności:

- ◆ Wykonać Ruch
- ◆ Zagrać karty Akcji
- ◆ Użyć umiejętności Szału
- ◆ Dokonać Interakcji

RUCH

Bohater może poruszyć się do dowolnej kolumny z przynajmniej jedną wolną pozycją. Przy każdej z kolumn są dwie pozycje, które mogą być zajmowane przez Bohaterów: pozycja frontowa (tuż obok karty Sceny) oraz pozycja tylna (za Bohaterem na pozycji frontowej). Po wykonaniu ruchu do kolumny z Sojusznikiem (innym Bohaterem), Bohater może wybrać czy zajmuje pozycję frontową, czy tylną. Bohater na pozycji frontowej zawsze otrzymuje obrażenia od Przeciwników i/lub innych czynników wskazujących daną kolumnę (patrz strona 9). Jeśli przy kolumnie jest tylko jeden Bohater, uznaje się, że zajmuje on pozycję frontową.



PRZYKŁAD: Kratos chce ruszyć się do kolumny po jego prawej, ale obie dostępne w niej pozycje są już zajęte przez Freyę i Broka. Kratos decyduje, że ruszy się do pierwszej kolumny od prawej. Ustawia tam swój portret, a po przedyskutowaniu tego ruchu z Atreusem, zajmuje pozycję frontową. Sindri jest teraz jedynym Bohaterem przy pierwszej kolumnie od lewej, więc zajmuje pozycję frontową.

ZAGRYWANIE KART AKCJI

W trakcie swojej tury, gracz może zagrać dowolną liczbę kart Akcji oraz zestawów (patrz niżej), jeśli tylko jest w stanie. Po rozpatrzeniu każdej akcji, zagrane karty i/lub zestawy są odrzucane na stos kart odrzuconych Gracza. Gracze mogą wspólnie omawiać jakie karty mają w ręce oraz wspólnie planować swoje akcje.

♦ KARTY AKCJI

Istnieje 5 typów kart Akcji: Atak Wręcz (czerwone karty), Atak na Odległość (żółte karty), Obrona (niebieskie karty), Specjalne (fioletowe karty) oraz Liczba (czarne karty). Niektóre karty posiadają kombinację symboli (np. Atak Wręcz + Liczba), a w przypadku uniwersalnych kart możemy wybierać między różnymi typami Akcji (np. Atak Wręcz LUB Atak na Odległość). Gdy Bohater zagrywa uniwersalną kartę, musi ogłosić, którą opcję wybiera.

By skorzystać z akcji , lub , musi jej towarzyszyć 1 lub więcej Liczb. Mogą one znajdować się na zagranej karcie lub w kombinacji kart, zwanej zestawem Akcji. Siła Akcji to zsumowana wartość Liczb na zagranych kartach. Oznacza to, że , lub nie mogą zostać zagrane bez przynajmniej jednej Liczby.

Kart oraz używa się podczas fazy aktywacji Bohatera, natomiast karty Obrony mogą być zagrywane jedynie podczas fazy aktywacji Sceny (patrz str. 9). Karty Specjalne mogą być zagrywane w dowolnym momencie dowolnej tury.



ATAK

By móc zaatakować Przeciwnika, Bohater i jego cel muszą znajdować się w tej samej kolumnie.

Akcje  mogą obierać za cel jedynie Przeciwników w dolnym rzędzie kart Sceny. Akcje  mogą obierać za cel Przeciwników w zarówno górnym jak i dolnym rzędzie.

Po zagranii Ataku, gracz rzuca kością Przeciwnika, by ustalić ile obrażeń zostało zablokowanych przez Przeciwnika. Aby otrzymać liczbę Obrażeń zadanych Przeciwnikowi należy odjąć wynik na kości od siły Ataku, a następnie umieścić na Przeciwniku znaczniki Obrażeń o obliczonej wartości. Zadane Obrażenia kumulują się: kolejne Obrażenia są dodawane do tych zadanych podczas wcześniejszych ataków. Znaczniki Obrażeń mogą zostać usunięte przez niektóre efekty w grze lub gdy Przeciwnik zostanie pokonany. Jeśli Przeciwnik otrzyma Obrażenia równe lub większe jego zdrowiu  (jak zaznaczono na karcie Sceny, w statystykach Przeciwnika), zostaje on pokonany. Jeśli na karcie Sceny znajduje się , oznacza to że Warunek Odwrócenia karty został spełniony (patrz str. 11). W przeciwnym przypadku, połów na Przeciwniku znacznik Śmierci, by pamiętać, że ten Przeciwnik już się nie aktywuje. Pokonywanie Przeciwników może być niezbędne do wykonania Zadania (patrz Wykonywanie Zadania na stronie 12).



PRZYKŁAD: Kratos zagrywa  wraz z  +3, aby zaatakować Przeciwnika w swojej kolumnie. Jest to Atak , więc może zaatakować Przeciwnika w dolnym lub górnym rzędzie. Kratos decyduje się zaatakować Przeciwnika w górnym rzędzie i rzuca kością Przeciwnika – wyrzucając  2, więc Przeciwnik otrzymuje jeden znacznik Obrażeń. Kratos wciąż posiada karty Akcji, decyduje się więc zaatakować ponownie. Tym razem Atakuje używając  +1 /  +1 i  +2, wybierając opcję  +1, by zaatakować łączną Siłą 3 tego samego Przeciwnika. Na kości Przeciwnika wypada  0, więc Przeciwnik otrzymuje kolejne trzy znaczniki Obrażeń.

PANCERZ

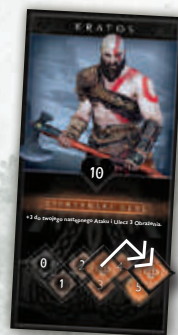


Niektórzy Przeciwnicy są chronieni przez pancerz, tym samym nie otrzymują Obrażeń, dopóki ich pancerz nie zostanie zniszczony. By tego dokonać, Bohater musi wykonać jeden Atak o sile równej lub większej niż wartość pancerza. W przypadku takiego Ataku nie rzucamy kością Przeciwnika. Gdy pancerz Przeciwnika jest zniszczony, umieść na nim znacznik Uniwersalny, by pamiętać, że każdy kolejny Atak będzie rozpatrywany standardowo.

WAŻNE: Jeśli Przeciwnik ma więcej niż 1 symbol pancerza, to muszą być one niszczone po kolei, od najsilniejszego do najsłabszego.

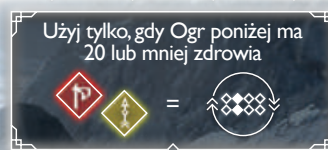
UŻYWANIE UMIEJĘTNOŚCI SZAŁU

Każdy z Bohaterów posiada unikatową umiejętność Szału, która pozwala dokonywać heroicznych czynów. Każdy Atak naszego Bohatera (lub zagrana karta z symbolem ) zwiększa wartość Szału o 1 (niezależnie od tego, czy Atak zadał jakieś Obrażenia). Poziom Szału zaznacza się na planszy Bohatera przy pomocy znacznika Szału , a gdy ten znajdzie się na ostatnim polu toru Szału, Bohater może użyć swojej umiejętności Szału. W dowolnym momencie swojej tury, Bohater może użyć swojej umiejętności Szału, aktywując jej efekt i przesuwając znacznik z powrotem na pozycję „0” toru Szału (patrz str. 14).



PRZYKŁAD: Każdy Atak wykonany w tej turze przez Kratosa zwiększał jego poziom Szału o 1, przesuwając znacznik Szału z „3” na „5” – osiągając ostatnią pozycję na torze. Spartański Szał Kratosa jest teraz gotowy do użycia. Gracz decyduje się użyć go od razu, co wzmocni jego kolejny Atak i natychmiast wyleczy 3 Obrażenia. Znacznik Szału Kratosa wraca na pozycję „0”.

INTERAKCJA



Niektóre karty Scen posiadają miejsca Interakcji. Dzięki tym miejscom, gracze mogą oddziaływać na Scenę, by wykonać cel Zadania, otrzymać bonus do Ataku, pokonać Przeciwników, odwrócić kartę, itp. Każde z miejsc ma swoje wymagania. Bohater stojący przy danej kolumnie może spełnić wskazane wymagania, aby aktywować efekt miejsca. **Interakcje ze Sceną nie podnoszą poziomu Szału Bohatera.**

PRZYKŁAD: Freya decyduje się użyć miejsca Interakcji w swojej kolumnie. Ogr ma 18 punktów zdrowia, co oznacza, że wymagania karty zostały spełnione. Freya odrzuca karty Akcji oraz , by użyć miejsca Interakcji i tym samym obrócić karty Sceny.

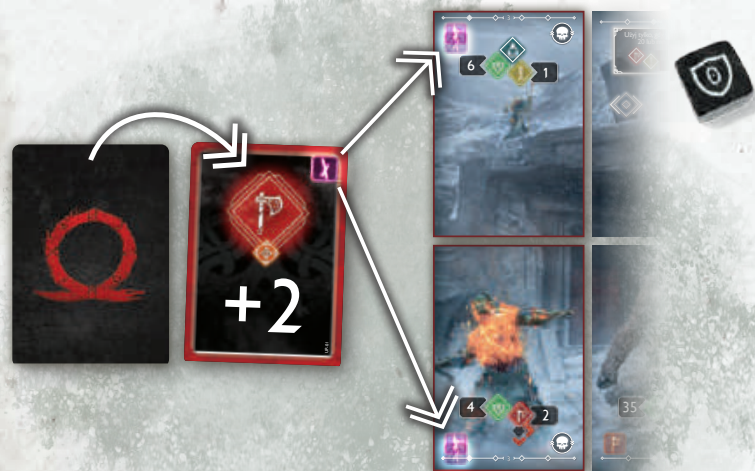


AKTYWACJA SCENY



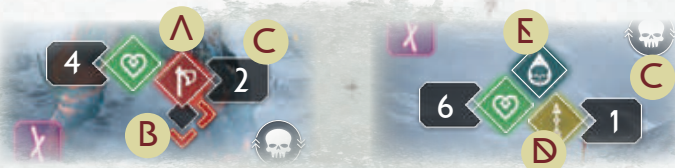
Po zakończeniu fazy Aktywacji Bohatera, gracz odsłania wierzchnią kartę z talii Rozwoju, by aktywować elementy Sceny. Połóż odkrytą kartę obok Sceny – tę kartę będzie można pozyskać podczas fazy Rozwoju, aby wzmocnić talię jednego z Bohaterów. Sprawdź jaką Runa widnieje na odsłoniętej karcie Rozwoju i aktywuj każdą kartę Sceny z taką samą Runą.

Jeśli kilka kart Sceny posiada tę samą Runę, aktywuj karty od lewej do prawej, zaczynając od górnego rzędu, a następnie przechodząc do rzędu dolnego.



PRZYKŁAD: Freya właśnie zakończyła swoją Aktywację Bohatera i przechodzi do Aktywacji Sceny. Odsłania kartę Rozwoju z Runą : Sprawdza, które karty Scen posiadają identyczną Runę i znajduje dwie: w górnym i dolnym rzędzie pierwszej kolumny z lewej strony; na każdej karcie znajduje się po 1 Przeciwniku, którzy zostaną aktywowani.

Aktywacja Sceny będzie miała różne konsekwencje, zależne od tego jaka Runa została aktywowana i jaką Scenę rozgrywamy: Przeciwnicy mogą atakować, nowe zasady mogą zostać dodane lub istniejące mogą ulec zmianie, elementy Sceny mogą się aktywować, karty mogą zostać odwrócone itp. Za każdym razem, gdy Runa jest aktywowana, sprawdź statystyki Przeciwników i Ramki Aktywacji odpowiadające kolorem Runie. Jeśli aktywowana jest karta Sceny z Przeciwnikiem, to ten Przeciwnik atakuje. Zauważ, że niektóre Runy znajdują się w Ramkach Aktywacji. O ile nie jest inaczej napisane, te Runy nie aktywują ataków Przeciwników. Sprawdź statystyki Przeciwników, by określić jakiego typu atak wykonują:



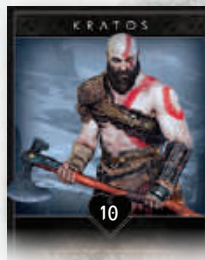
- A. Typ Ataku: Atak Wręcz
- B. Ten Atak może dotyczyć danej kolumny lub sąsiadujących, w zależności od wskazanego kierunku.
- C. Siła Ataku
- D. Typ Ataku: Atak na Odległość

E. Umiejętność Przeciwnika

Jeśli w atakowanej kolumnie jest więcej niż jeden Bohater, to celem Ataku jest tylko Bohater na pozycji frontowej.

Bohater może zagrać pojedynczą kartę Obrony, bądź zestaw kart Akcji z kartą Obrony, aby zmniejszyć otrzymane Obrażenia. Różnica pomiędzy siłą Ataku Przeciwnika, a sumą siły Obrony wskazuje ile Obrażeń otrzymuje Bohater. Połóż znaczniki Obrażeń na planszy Bohatera, by zaznaczyć ile Obrażeń otrzymał. Niektóre Ataki aktywują efekty zaznaczone na kartach Sceny. Jeśli Bohater nie otrzymał żadnych Obrażeń, dodatkowe efekty Ataków Przeciwników nie są aktywowane.

POWALENIE



Gdy Bohater otrzyma Obrażenia w liczbie równej lub większej od jego zdrowia, zostaje Powalony. Połóż portret Bohatera na jego planszy, by o tym pamiętać. Bohater nie bierze udziału w grze do końca Sceny.

Powaleni Bohaterowie:

- ◆ Nie zajmują pozycji przy Scenie
- ◆ Nie wykonują Aktywacji Bohatera (tj. nie mogą wykonać Ruchu ani Ataku)

Powalony Bohater nadal rozpatruje Aktywację Sceny (tj. odkrywa kartę Rozwoju, a karty Scen z odpowiadającą Runą są aktywowane).

WAŻNE: Jeśli wszyscy Bohaterowie zostaną Powaleni, gra kończy się porażką.



PRZYKŁAD: Po odsłonięciu karty Rozwoju z Runą , aktywowane zostają 2 karty z pierwszej kolumny od lewej strony. Przeciwnik z górnej karty posiada Atak na Odległość o sile 1 i atakuje Kratosa – Bohatera zajmującego pozycję frontową w kolumnie położonej najdalej od atakującego. Kratos zagrywa  +1, skutecznie broniąc się przed Obrażeniami. Przeciwnik na dolnej karcie posiada Atak Wręcz o sile 2 i Atakuje Sindri, jedynego Bohatera przy tej kolumnie, oraz Freyę, Bohaterkę przy kolumnie po prawej stronie. Freya zagrywa  +1 i  +2, broniąc się przed Atakiem. Sindri nie posiada kart  na ręce i przyjmuje 2 Obrażenia, jego zdrowie spada do zera, a to oznacza, że zostaje Powalony. Jego portret wraca na planszę Bohatera. Sindri nie będzie już brał udziału w tej Scenie, ale będzie mógł powrócić do swoich towarzyszy w kolejnej. Pamiętaj, żeby rozpatrywać Aktywację Sceny dla Sindriego, nawet po tym jak został Powalony.

OGŁUSZENIE I TRUCIZNA

Czasami Bohaterowie będą mogli Ogłuszyć Przeciwników. Taki Atak nie musi zadać Obrażeń, by Ogłuszyć cel (ale nadal musi składać się z  lub  oraz ).



Położź znacznik Ogłoszenia na Przeciwniku, aby pamiętać, że jest Ogłoszony. Kiedy Przeciwnik się aktywuje, po prostu ściągnij znacznik Ogłoszenia zamiast wykonywać jego akcje.



Jeśli atak Przeciwnika z  zada co najmniej 1 Obrażenie Bohaterowi, to musi on umieścić kartę Ogłoszenia na wierzchu swojej talii. Jeśli w przyszłych turach karta Ogłoszenia trafi na rękę, należy ją natychmiast odrzucić na stos kart odrzuconych.



Jeśli atak Przeciwnika z  zada co najmniej 1 Obrażenie Bohaterowi, to musi on umieścić kartę Trucizny na wierzchu swojej talii. Jeśli w przyszłych turach karta Trucizny trafi na rękę, należy ją natychmiast odrzucić, Bohater otrzymuje 1 Obrażenie i dobiera kolejną kartę.

Uwaga: Grając z Brokiem i Sindrim, to gracz wybiera, który Bohater otrzymuje Obrażenie.

Karty Ogłoszenia i Trucizny usuwane są z talii graczy na koniec Zadania lub podczas fazy Rozwoju (patrz poniżej).

WAŻNE: Karty Trucizny i Ogłoszenia dodaje się do talii tylko wtedy, kiedy Atak Przeciwnika zada Obrażenia.

3. FAZA DODATKOWEJ AKTYWACJI SCENY

Kiedy wszyscy gracze rozegrali swoją fazę Aktywacji, następuje faza dodatkowej Aktywacji Sceny. Gracze odsłaniają wierzchnią kartę Rozwoju, aby aktywować karty Scen z odpowiadającymi Runami.

4. FAZA ROZWOJU

Po zakończeniu fazy dodatkowej Aktywacji Sceny rozpoczyna się faza Rozwoju.

W pierwszej kolejności gracze odrzucają wszystkie pozostałe karty z ręki.

Następnie, zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy (w tym gracze z Powalonymi Bohaterami) musi wybrać 1 z odsłoniętych kart Rozwoju i umieścić ją na wierzchu swojej talii. Gracze mogą swobodnie dyskutować, kto zabierze daną kartę. Pierwszy gracz podejmuje ostateczną decyzję, jeśli gracze nie potrafią zdecydować, kto zabiera kartę.

Gracze mogą również zdecydować się na usunięcie dowolnej karty ze swojego stosu kart odrzuconych, zamiast pozyskania nowej karty rozwoju. Usunięte karty należy odłożyć do pudełka. Karty Stanu (Ogłuszenie i Trucizna) oraz karty Kryształów (patrz str. 13) również mogą być usuwane ze stosu kart odrzuconych w ten sposób. W tym przypadku, karty wracają na swoje stosy.

Każda niewybrana karta Rozwoju wraca zakryta na spód kart Rozwoju.

WAŻNE: Runy na kartach Rozwoju pozyskanych przez graczy przestają działać tj. nie aktywują żadnych efektów na kartach Scen, gdy są przez nich zagrywane.

Na koniec podaj znacznik Pierwszego Gracza kolejnej osobie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, by rozpocząć nową rundę.



PRZYKŁAD: Po tym jak wszyscy Bohaterowie zostali aktywowani i rozegrano dodatkową Aktywację Sceny następuje faza Rozwoju. Dostępnych jest 5 kart. Gracze decydują kto powinien zabrać daną kartę. Freya zabiera kartę Specjalną, Atreus kartę z Atakiem na Odległość, Kratos kartę +4. Pozyskane karty trafiają na wierzch talii swoich nowych właścicieli. Brok i Sindri decydują się usunąć 1 kartę ze swojego stosu kart odrzuconych zamiast dobierać kartę Rozwoju. Przeglądają swój stos kart odrzuconych, wybierają 1 kartę i odkładają ją do pudełka. 2 niewybrane karty Rozwoju wracają na spód talii kart Rozwoju. Znacznik Pierwszego Gracza przechodzi od Atreusa do Broka i Sindriego i rozpoczyna się nowa runda.

WARUNKI ODWRACANIA KART

: Występuje na niektórych kartach Scen wskazując ich Warunek Odwrócenia. Kiedy zostaną spełnione Warunki Odwrócenia karty, należy ją odwrócić, pozostawiając jednocześnie na tym samym miejscu w Scenie.

Jeśli karta Sceny zostaje odwrócona, wszystkie znaczniki Obrażeń wracają na nią po jej odwróceniu. Inne znaczniki zostają zdjęte i wracają do puli.

: Jest zawsze powiązany z Warunkiem Odwrócenia karty i wskazuje na grupę kart, które mają być odwrócone: tor wskazuje na karty Scen i ich pozycję w układzie Sceny. Białe i Czerwone diamenty wskazują, które karty muszą zostać obrócone, natomiast Puste diamenty oznaczają, że karty nie należy odwracać. Czerwony diament wskazuje rewers karty.

: Odwróć, gdy Przeciwnik na tej karcie zostanie pokonany.

: Odwróć, gdy Przeciwnik wykona dany rodzaj Ataku.

: Odwróć, gdy pancerz Przeciwnika zostanie zniszczony.

: Odwróć, gdy karta Rozwoju z odpowiadającą Runą zostanie odkryta podczas Aktywacji Sceny.

ELEMENTY SCENY



Ramka z Instrukcją zawiera specjalne zasady dotyczące tej Sceny. Niektóre posiadają symbol, który łączy je z Przeciwnikiem.



W tych miejscach należy kłaść znaczniki .



Na odwrócenie niektórych kart Sceny znajduje się ramka z Nagrodą. Bohater, który spełnił Warunek Odwrócenia karty, natychmiast czyta i wykonuje instrukcje zawarte w ramce.

WYPEŁNIANIE ZADAŃ



Gdy wszyscy Przeciwnicy są pokonani =



PRZYKŁAD: Podczas rozgrywania Sceny 4, Helheim, gracze pokonali wszystkich Przeciwników tej Sceny, spełniając warunki pierwszej kolumny od lewej strony: wszystkie 4 karty w górnym rzędzie oraz dwie środkowe karty w dolnym zostają odwrócone rewersem do góry, odkrywając 2 nowych Przeciwników (1 i 2).

AWERS

HELHEIM

NAZWA ZADANIA

Królestwo bezlitosnego chłodu, gdzie nawet magiczny ogień nigdy nie zapłonie. Trafiają tam, martwi okryci haribą, by już nigdy nie powrócić. Użyjcie okrętu pełnego trupów, by uciec z Helheimu nie może się udać... Jednak Studnia Urðarbrunnr twierdzi, że ktoś próbował...

WPROWADZENIE

ZASADY SPECJALNE

Umieść po 3 (Ognia) na wyznaczonych miejscach na

ZASADY SPECJALNE

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Pokonaj wszystkich Przeciwników w Scenie.

WARUNKI KOŃCA GRY

WARUNKI PRZEGRAŃ

Jeśli Płonący Stos zgaśnie i jego Runa jest aktywowana, gra kończy się przegraną.

REWERS

WPROWADZENIE

PRZESZKODA

HELHEIM

Podróż do Helheim to szalony wybór, ale ich armia będzie rosła, aż pewnego dnia zagrozi samemu Midgardowi.

PRZESZKODA

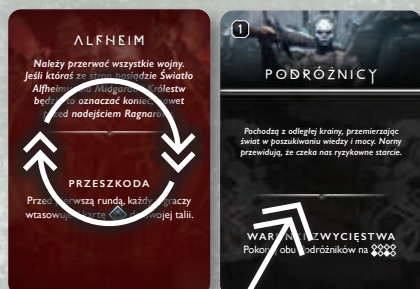
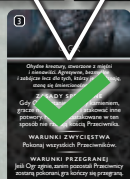
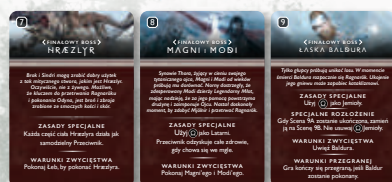
Przed pierwszą rundą, każdy z graczy usuwa kartę (Ognia) o najwyższej wartości ze swojej talii.

Aby wykonać Zadanie, gracze muszą spełnić warunki wymienione na aktywnej karcie Zadania.

Kiedy warunki wykonania Zadania zostają spełnione, odrzuć wszystkie karty Sceny z gry, wszystkie Obrażenia Bohaterów, włączając w to Bohaterów Powalonych (którzy będą mogli normalnie uczestniczyć w kolejnym Zadaniu) oraz usuń wszystkie karty Ogluszenia, Trucizny i Kryształów z talii Bohaterów. Znaczniki Szału na planszach Bohaterów wracają na pozycję „0”.

Po wypełnieniu pierwszego Zadania, gracze wspólnie wybierają kolejne Zadanie z dwóch dostępnych w piramidzie. Po wybraniu drugiego Zadania rozłóżcie odpowiadającą mu Scenę. Sprawdźcie Zasady Specjalne oraz warunki Zwycięstwa i Przegranej. Następnie, odwróćcie **niewybraną** kartę Zadania i sprawdźcie swoją Przeszkodę. Przeszkoda będzie działać tylko podczas drugiego Zadania, jednak jej efekty stałe (np. usuwanie kart Akcji z talii), nie są anulowane po wypełnieniu Zadania.

Po wykonaniu drugiego Zadania, gracze muszą wybrać 1 z 3 dostępnych Finałowych Bossów z piramidy, by rozegrać ostateczny pojedynek. Ustaw Scenę wybranego Przeciwnika i odwróć 2 pozostałe karty Finałowych Bossów. Przeszkody z obu kart będą obowiązywały w trakcie finałowego starcia. Gracze wygrają, jeśli uda im się pokonać Finałowego Bossa!



PRZYKŁAD: Bohaterowie wykonali pierwsze Zadanie i przechodzą do kolejnego. Mogą wyruszyć do Alfheim lub zaatakować Podróżników. Po krótkiej dyskusji, gracze decydują się zaatakować Podróżników, więc biorą karty Sceny numer 1, czytają warunki Zwycięstwa, (w tej Scenie nie ma żadnych Zasad Specjalnych ani konkretnych warunków Przegranej) i ustawiają Scenę. Następnie odwracają kartę Misji Alfheim, by zobaczyć Przeszkodę: każdy z graczy musi wtasować kartę Trucizny do swojej talii.

KARTA ZDROWIA PRZECIWNIKA



W niektórych Scenach są karty z symbolem potrzebne do śledzenia pozostałego zdrowia niektórych Przeciwników. Zaznaczaj Obrażenia takich Przeciwników na tych kartach.

KRYSTAŁ

Kryształ to zasoby, które można zdobyć na wiele sposobów podczas rozgrywania Sceny. Są używane w walce z Przeciwnikami oraz do wykonywania celów Zadania. Za każdym razem gdy zostanie zdobyty, Bohater dodaje kartę Kryształ na wierzch swojej talii. Kryształ można usuwać z talii tylko po wykonaniu Zadania lub podczas fazy Rozwoju (patrz str. 10).

TRYB SOLO

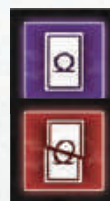
Plansze Kratos, Atreusa i Mimira posiadają Tryb Solo na rewersie. Podczas gry w pojedynkę, większość zasad pozostaje niezmieniona, poza kilkoma wyjątkami:

Twoim Bohaterem zawsze będzie Kratos. Upewnij się, że jego plansza odwrócona jest na stronę z Trybem Solo. Atreus i Mimir będą grać jako twoi sojusznicy, a ich plansze także powinny zostać odwrócone na stronę z Trybem Solo. Będziesz używać jedynie portretu Kratos.

Mimir i Atreus posiadają 2 unikatowe zdolności, każda z 2 opcjami. Każda z umiejętności może być użyta tylko raz na Zadanie (poza przypadkiem, gdy zostaje odnowiona dzięki umiejętności Szału Kratos). Aby zapamiętać, że dana umiejętność została użyta, oznacz ją Uniwersalnym znacznikiem.

LIMIT KART NA RĘCE

Każdy z graczy rozpoczyna grę z limitem 7 kart na ręce. W trakcie gry limit ten może zostać zwiększony lub zmniejszony przez liczne efekty w grze. Zmiany w limicie kart na ręce oznacza się dwustronnymi znacznikami Limitu Ręki:



: oznacza zwiększenie Limitu kart na Ręce o 1

: oznacza zmniejszenie Limitu kart na Ręce o 1

BOHATEROWIE

KRATOS



Spartański Szał Kratosa wzmacnia jego następny Atak i leczy go, niezależnie od tego, czy Atak ten zadał Obrażenia. *Spartański Szał* może wpływać na Atak Kratosa w kolejnych rundach, tak długo jak jest to jego pierwszy Atak po użyciu tej umiejętności.

Tryb Solo: *Spartański Szał* Kratosa nadal wzmacnia jego następny Atak i leczy go, ale również odnawia specjalne umiejętności Atreusa i Mimira.

ATREUS



Umiejętność *Petrel* jest wyjątkowo skuteczna przeciwko słabszym Przeciwnikom, gdyż pomija rzut kością Przeciwnika. Pamiętaj, że ta umiejętność nie jest Atakiem jako takim, dlatego nie może być łączona z normalnymi Atakami.

Tryb Solo: Pierwsza umiejętność może być albo Atakiem na Odległość, który Ogłusza cel albo wzmacniać siłę Ataku o 3. Drugą umiejętnością może być albo Atak na Odległość w 2 dowolnych Przeciwników na Scenie (zadając jednakowe Obrażenia obu Przeciwnikom) lub karta Obrony plus 1.

MIMIR



Mimir jest istotą bezcielesną, co sprawia, że granie nim jest dość osobliwe. Na początku każdej rundy, Mimir zostaje przyłączony do dowolnego Sojusznika, który zostaje jego Medium. Połóż portret Mimira przy portrecie Bohatera, z którym jest obecnie związany. Mimir nie zajmuje miejsca przy kolumnie. Jeśli Medium wykona Ruch to Mimir porusza się razem z nim. Mimir może związać się z tym samym Bohaterem na wiele rund. Mimir może przyjąć Obrażenia, wycelowane w Bohatera, z którym jest związany. W przypadku wielu Ataków, podejmuje się decyzję dla każdego z nich osobno.

Mimir nie rozgrywa swojej tury, ale karta Rozwoju jest dla niego dobierana i rozgrywana normalnie w fazie Aktywacji (tj. Mimir pomija Aktywację Bohatera, ale wciąż rozgrywa Aktywację Sceny). Mimir nie może zaatakować, ale może używać miejsc Interakcji w Scenach. Jeśli Medium zostaje Powalone, portret Mimira pozostaje w obecnej kolumnie, aż do początku następnej rundy.

Tryb Solo: Pierwsza umiejętność Mimira może albo uleczyć Kratosa o 2, albo pozwolić graczowi na użycie wyniku z kości Przeciwnika jako premii do Ataku na Przeciwnika, zamiast jego Obrony. Jego druga umiejętność umożliwia wykonanie Ruchu lub podejrzenie 2 kart Rozwoju i rozdzielenie ich w dowolny sposób między wierzch i spód talii kart Rozwoju.



FREYA



Umiejętność *Stara Magia* pozwala Freyi anulować wszystkie Obrażenia, jakie miałyby otrzymać dowolny Bohater. Ta potężna umiejętność może zdecydować o zwycięstwie, jeśli zostanie użyta w odpowiednim momencie. Freya posiada ograniczenie w postaci dwóch żetonów, które można położyć na dowolnym Bohaterze, także na niej samej.

BROK I SINDRI



Brok i Sindri, czyli bracia Huldra, kontrolowani są przez jednego gracza. W każdej rundzie można poruszyć się raz Brokiem i raz Sindrim. Ich portrety zajmują miejsca przy kolumnach bez żadnych dodatkowych zasad. Brok i Sindri dzielą ze sobą karty Akcji na ręce, a w fazie Przygotowania gracz dobiera karty do limitu dokładnie tak, jak każdy inny gracz. Przy zagrywaniu kart lub zestawów Akcji, gracz musi zadeklarować czy używa ich jako Brok czy jako Sindri. Tylko wybrany Bohater podnosi swój poziom Szału (jeśli zagrano karty z). Brok może użyć umiejętności Dobór Uzbrojenia, aby dać +3 sobie bądź Sindriemu. Sindri może użyć umiejętności Uzbrojenie, aby dać +3 sobie bądź Brokowi.

Jeśli jeden z Bohaterów zostanie Poważony, możesz kontynuować grę drugim.

TWÓRCY GRY

GŁÓWNY PROJEKTANT GRY

Alex Olteanu

PROJEKT GRY

Fel Barros

TRYB SOLO

Jordy Adan

SZEF DZIAŁU ROZWOJU

Fabio Hirsch

DZIAŁ ROZWOJU

Marco Portugal

SZEF PRODUKCJI

Guilherme Goulart and
Isadora Leite

PRODUKCJA

Thiago Aranha, Marcela Fabreti,
Rebecca Ho, Aaron Lurie, and
Safuan Tay

OPRACOWANIE GRAFICZNE

Santa Monica Studios

GŁÓWNY GRAFIK

Gabriel Burghi

GRAFICY

Max Duarte and Júlia Ferrari

TEKSTY

Eric Kelley

LICENCJA

Geoff Skinner

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Mathieu Harlaut

DYREKTOR PROJEKTU

Eric M. Lang

WYDAWCA

David Preti

TESTERZY

Guilherme Andreo, Fábio Atássio,
Beatriz Atienza, Gabriel Barbério,
Beatriz Breim, Fernando Costa,
Felipe Galeno, Guilherme Gil,
Henrique Gil, Ricardo Limonete,
Marcelo Mattina,
Gabriel Nepomuceno, Flavio Oota,
Caio Quinta, Euclides Ribeiro,
Daniel Rosini, Rodrigo Sonnesso,
and Roberto Toledo

WERSJA POLSKA

Zespół Portal Games

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ

Bartosz Makświej



© 2020 CMON Global Limited, © Portal Games 2020 (edycja polska), wszelkie prawa zastrzeżone. God of War™ © 2020 2020 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War jest znakiem towarowym Sony Interactive Entertainment America LLC i Sony Interactive Entertainment Europe. Wyprodukowano na licencji Sony Interactive Entertainment America LLC i Sony Interactive Entertainment Europe. Logo CMON jest znakiem towarowym firmy CMON Global Limited. Żaden element tego produktu nie może być powielany bez wyraźnej zgody. Rzeczywiste elementy mogą różnić się od prezentowanych. Wyprodukowano w Chinach. Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/
Portal Games Sp. z o.o., ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

PODSUMOWANIE

FAZA PRZYGOTOWANIA

- ◆ Dobierz karty do Limitu kart na Ręce.

FAZA AKTYWACJI

AKTYWACJA BOHATERA

Bohater może, w dowolnej kolejności:

RUCH

- ◆ Poruszyć się do dowolnej kolumny z wolną pozycją.
- ◆ Może ruszyć się tylko raz na turę.

ZAGRYWANIE KART AKCJI

- ◆ Bohater może zagrać tyle kart lub zestawów kart Akcji ile chce i/ lub jest w stanie.
- ◆ Atak: Bohater musi znajdować się w tej samej kolumnie co jego cel.  może Atakować tylko Przeciwników w dolnym rzędzie.
-  może Atakować Przeciwników w dolnym lub górnym rzędzie.

UŻYCIE UMIEJĘTNOŚCI SZAŁU

- ◆ Kiedy znacznik znajdzie się na ostatnim miejscu toru, można użyć Szału. Po użyciu, znacznik Szału wraca na „0”.

INTERAKCJA

- ◆ Spełnij wymienione wymagania, by zobaczyć co się wydarzy.

AKTYWACJA SCENY

- ◆ Odsłoń kartę Rozwoju.
- ◆ Aktywuj karty Scen z odpowiadającymi Runami.

FAZA DODATKOWEJ AKTYWACJI SCENY

- ◆ Odsłoń dodatkową kartę Rozwoju i aktywuj karty Scen z odpowiadającymi Runami.

FAZA ROZWOJU

- ◆ Odrzuć pozostałe karty z ręki na stos kart odrzuconych.
- ◆ Każdy z graczy pozyskuje jedną kartę Rozwoju lub usuwa z gry kartę ze swojego stosu kart odrzuconych.
- ◆ Umieść nową kartę na wierzchu talii.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA I PRZEGRANEJ

- ◆ Gracze wygrywają, gdy wykonają 2 Zadania i pokonają Finałowego Bossa.
- ◆ Gracze przegrywają, jeśli w dowolnym momencie gry wszyscy Bohaterowie są Powaleni lub spełnione zostały warunki Przegranej dla aktualnego Zadania.

ZNACZENIE IKON



Atak Wręcz



Kryształ



Atak na Odległość
(Przeciwnicy atakują
najdalszą kolumnę)



Szał



Obrona



Wskazuje
na dane karty



Wskazuje kolumnę/y
atakowane Wręcz
przez Przeciwnika



Wskazuje
odwrócenie danych
kart Sceny



Zdrowie
Przeciwnika



Warunek
Odwrócenia:
zniszczony pancerz



Pancerz
Przeciwnika



Warunek
Odwrócenia:
Atak Przeciwnika



Trucizna



Warunek
Odwrócenia:
pokonanie
Przeciwnika



Ogłuszenie



Warunek
Odwrócenia:
aktywacja Runy



Liczba



Znacznik
Uniwersalny



Aktywowane Runy

Karty Zdrowia Przeciwników



Ustawienie kart Sceny