

ZESTAW POTWORÓW – INSTRUKCJA

DODATKOWE KARTY POTWORÓW



Rozszerzenie „Zestaw Potworów” zawiera 4 nowe Potwory. Różnią się od zwykłych kart Potworów tym, że można ich użyć w każdej grze, niezależnie od wybranego zestawu kart Pór Roku. Aby je odróżnić od innych kart, ich rewers zawiera ilustrację smoka.

Aby dołączyć dodatkowe karty Potworów do rozgrywki, przygotuj karty Pór Roku zgodnie ze zwykłymi zasadami i następnie dodaj do nich 1 lub 2 karty Potworów z odpowiedniej Pory Roku. Dodatkowe karty Potworów można pozyskać w taki sam sposób jak każdą inną kartę Potwora.



JORŌGUMO

Jorōgumo jest równie przerażająca, jak uwodzicielska. Gdy w Prowincji, w której się znajduje, rozpoczyna się Bitwa, możesz przejąć kontrolę nad 1 Bushi lub Shinto należącym do przeciwnika i znajdującym się w tej Prowincji. Do końca tej Bitwy ta figurka jest traktowana pod każdym względem jak figurka twojego Klanu (na przykład nie zabijasz jej, gdy wygrasz Bitwę).



OGNISTY SMOK

To niezwykła istota o niebywalej niszczycielskiej mocy. Liczy się jako 3 punkty siły. Co więcej, gdy w Prowincji, w której się znajduje, rozpoczyna się Bitwa, musisz wybrać i zabić każdemu graczowi po 1 znajdującą się tam figurkę, wliczając w to siebie (nie możesz wybrać Ognistego smoka). Pamiętaj, że Daimyo są odporni na takie efekty specjalne.

ONI PLAG

Ten budzący grozę Potwór może uczynić Prowincję niedostępną dla twych przeciwników. Żaden gracz o wyższym Honorze niż twój nie może przesunąć w jakikolwiek sposób żadnej ze swych figurek do Prowincji, w której znajduje się Oni plag.



JINMENJU

To nadnaturalne drzewo rodzi niespotykane owoce – może być traktowane podobnie do Warowni. Podczas rozpatrywania Rozkazu Werbunek pozwala na Przyzwanie dodatkowej figurki do Prowincji, w której się znajduje. Za każdym razem, gdy się na to zdecydujesz, tracisz Honor.

Tłumaczenie: Grzegorz Polewka

Specjalne podziękowania dla Łukasza M. i Łukasza S.