

Slay the Spire



Gra planszowa

Instrukcja



Slay the Spire

Gra planszowa

Wprowadzenie

Slay the Spire to kooperacyjna gra typu roguelike, oparta na mechanizmie budowania talii. Stwórzcie niepowtarzalne talie, stawcie czoła niezwykłym stworzeniom, odkryjcie potężne artefakty, by stać się ostatecznie na tyle silnymi, aby pokonać bossa na końcu Aktu!

Slay the Spire to gra z mechanizmem budowania talii. Oznacza to, że każdy gracz rozpoczyna z podstawową talią początkową, którą w trakcie rozgrywki usprawnia poprzez dodawanie i usuwanie z niej kart.

Slay the Spire to także gra typu roguelike. Oznacza to, że gdy zginiecie (a będziecie ginąć!), zaczniecie całą przygodę od początku. Wyciągnijcie odpowiednie wnioski i spróbujcie ponownie!

Pobierz darmową aplikację wspomagającą!

Zawiera instrukcję, w której można wyszukiwać informacje, ścieżkę dźwiękową, bibliotekę kart, listę do oznaczania zdobytych osiągnięć i jeszcze więcej!



(Aplikacja wspomagająca nie jest wymagana do rozgrywki).

Spis Treści

Komponenty	3
Przygotowanie rozgrywki	4-5
Twój obszar gry	6
Twoja talia	7
Nagrody	8
Usuń, Ulepsz, Podmień	8
Mapa	9
Przygotowanie walki	10-11
Runda walki	12-13
Akcje Przeciwnika	13
Akcje i Efekty	14
Wybór celu i Tryby	15
Postacie	16-17
Często zadawane pytania	18-19
Zdolności wywoływane	19
Nowa zawartość i Wyniesienie	20
Osiągnięcia i Wyzwanie Dnia	21
Akt IV i Zasady Szybkiego Startu	22
Koniec gry - Reset	23
Zasady opcjonalne i Twórcy	23
Zdolności i słowa kluczowe	24

Czas gry

Gra podzielona jest na Akty. Każdy Akt trwa około 60-90 minut. Zarezerwujcie sobie trochę więcej czasu na pierwszą rozgrywkę. Po ukończeniu Aktu możecie kontynuować przygodę, zakończyć ją w tym momencie albo zapisać postęp i kontynuować później!

Pierwsza rozgrywka

Pancernik i Cień są postaciami najłatwiejszymi do nauki i grania. Defekt jest trudniejszy, a najtrudniejsza jest Obserwatorka. Weźcie to pod uwagę podczas wyboru postaci!

Zwycięstwo i porażka

- **Zwycięstwo** – jeśli pokonałicie finałowego Bossa, odnosicie zwycięstwo! To, który Boss będzie waszym finałowym zależy od tego, ile Aktów chcecie rozegrać. Możecie zakończyć rozgrywkę na koniec dowolnego Aktu!
- **Porażka** – jeśli Punkty Życia (PŻ) postaci gracza zostaną zredukowane do 0, ta postać umiera, a cała drużyna ponosi porażkę.

Komponenty



4x
Pierwszy Przeciwnik



43x
Przeciwnik
Akt I/II/III: 12/12/10
(Akt Wyniesienia I/II/III): (3/3/3)



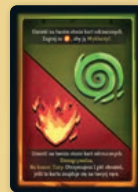
89x
Przyzwanie
35/31/20
(0/2/1)



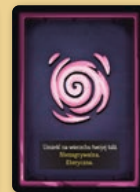
27x
Elitarny Przeciwnik
3/3/3
(6/6/6)



51x
Wydarzenie
12/14/11
(6/5/2)



36x
Status

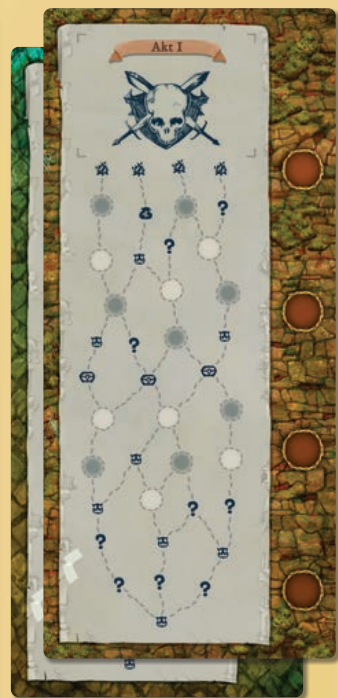


10x
Oszołomienie



14x
Błogosławieństwo
Neow
(20 wraz
z odblokowanymi)

(1 w talii zablokowanych kart)



2 plansze Główne

381 kart Gracza
(wraz z odblokowanymi)



85x Pancernik (czerwone)
87x Ciężar (zielone)
85x Defekt (niebieskie)
85x Obserwatorka (fioletowe)
17x Kłątwa
22x Bezbarwna

112 Małych kart



4x
Pryzmat

1x
Artefakt
Solo

20x
Artefakt
Bossa

58x
Artefakt

29x
Mikstura



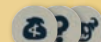
500 koszulek
na karty



1 karta zasad
Wyniesienia



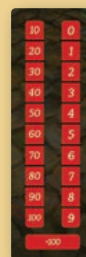
31 Przekładek
8 Małych
Przekładek



113 żetonów



Plansza Handlarza / Pomoc gracza



11 kart Bossa
Plansza PŻ (26 wraz z odblokowanymi)



4 figurki



1 Kość



1 pionek Buta



55 plastikowych
kostek








4 plansze Gracza

Przygotowanie rozgrywki

1. **Wybór postaci** - Każdy gracz wybiera postać i bierze odpowiednią planszę Gracza, figurkę, talię Początkową, talię Nagród oraz talię Rzadkich Nagród, następnie tasuje osobno każdą talię.
2. **Tacka z żetonami** - Weźcie z pudełka tackę z żetonami i umieśćcie ją w zasięgu wszystkich graczy.
3. **Plansza Gracza** - Każdy gracz umieszcza na swojej planszy Gracza czerwone kostki: 1 na polu „3” na torze Energii, 1 na polu „0” na torze Bloku i 1 na polu o najwyższej nadrukowanej wartości na torze PŻ.
4. **Przygotowanie talii** - Wyjmijcie wymienione poniżej talie. Potasujcie osobno każdą talię za wyjątkiem talii Przyzwańców, Oszołomienia  i Statusów  /  i umieśćcie je w osobnych taliach. Karty z oznaczeniem „Pierwszy Przeciwnik!” potasujcie i trzymajcie oddzielone od talii Przeciwników.
 -  Przeciwnik Aktu I „Pierwszy Przeciwnik!”
 -  Przeciwnik Aktu I
 -  Elitarny Przeciwnik Aktu I
 -  Przyzwaniac Aktu I Nie tasujcie!
 -  Wydarzenie Aktu I
 -  Artefakt
 -  Mikstura
 -  Artefakt Bossa
 -  Talia Oszołomienia
 -  /  Talia Statusów
 - Talia Klątwa
5. **Plansza** - Wyjmijcie planszę Główną Aktu I. Losowo wybierzcie Mapę Aktu I (losując stronę planszy Główniej).
6. **Żetony Mapy** - Potasujcie zakryte żetony Mapy. Losowo umieśćcie ciemne żetony Mapy na ciemnych polach oraz jasne żetony Mapy na jasnych polach na Mapie. Następnie odkryjcie wszystkie umieszczone żetony.
7. **Figurki postaci** - Umieśćcie figurki swoich postaci na pustych polach po prawej stronie planszy Głównej, zaczynając od dołu.
8. **Odkrycie Bossa** - Losowo wybierzcie Bossa Aktu I. Możecie rzucić Kością , by użyć Bossa z odpowiadającym wynikiem na Kości na rewersie jęgo karty. Umieśćcie zakrytą kartę wybranego Bossa na ikonie  na Mapie.
9. **But** - Umieśćcie pionek Buta na samym dole Mapy, obok najniższego Przeciwnika .
10. **Pomoc Gracza / plansza Handlarza** - Trzymajcie Pomoc Gracza w pobliżu, jako szybki dostęp do podsumowania zasad. Gdy spotkacie Handlarza , odwróćcie tę planszę na stronę Handlarza.
11. **Błogosławieństwo Neow** - Potasujcie talię Błogosławieństw Neow (trójki wieloryb). Każdy gracz dobiera po jednej karcie Błogosławieństwa Neow. Otrzymuje z niej Nagrodę z czerwonego pola, następnie wybiera jedną z 3 Nagród na niebieskim polu (zob. Nagrody na str. 8). Następnie odłóżcie wszystkie karty Błogosławieństwa Neow do pudełka z grą.
12. **Solo** - Jeśli grasz Solo, otrzymujesz także  oraz Artefakt Solo: „Naładowana Kość”.
13. **Pierwszy Przeciwnik** - Przygotujcie Pierwszego Przeciwnika  (zob. Przygotowanie walki na str. 10). Następnie rozpocznijcie walkę.

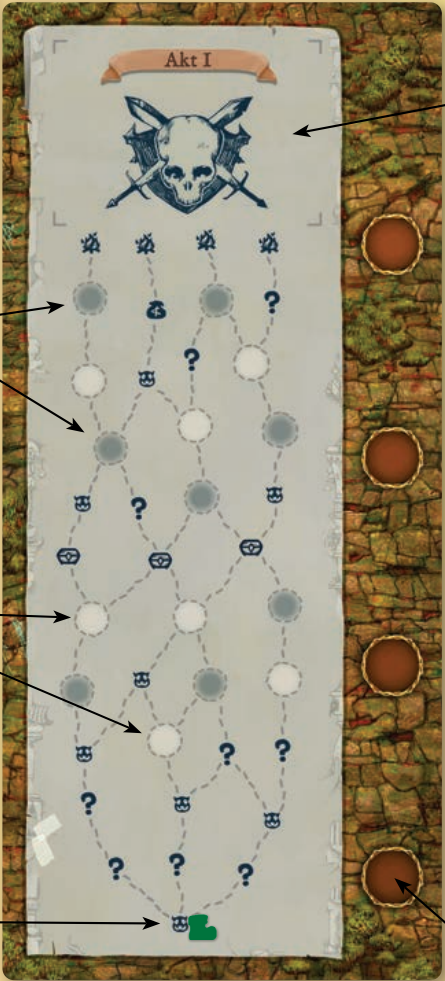
Przygotowanie Aktu II i Aktu III

- A. **Talie Aktu** - Zamieńcie talie , ,  oraz  na odpowiednie talie kolejnego Aktu. Potasujcie osobno każdą z tych talii (za wyjątkiem Przyzwańców ). Uwaga: Talia „Pierwszego Przeciwnika” występuje tylko w Akcie I.
- B. **Przygotowanie planszy** - W krokach od 5 do 9 wykorzystajcie planszę Główną oraz Bossa kolejnego Aktu.
- C. **Leczenie** - Na początku Aktu II i dalszego wszyscy gracze przywracają PŻ swoich postaci do ich maksymalnych wartości.
- D. **Tasowanie** - Wszyscy gracze tasują swoje talie Nagród, wraz z kartami, których nie wybrali w trakcie rozgrywki. Nie tasujcie talii kart Rzadkich Nagród.



Nie używajcie tego żetonu bez wyraźnego polecenia.

5



8



11



12



6

9

Zaczynacie tutaj

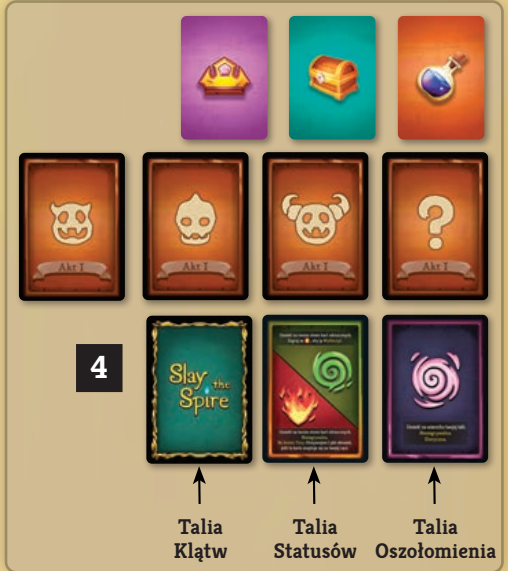
10



2



13



4

Talia Klątw Talia Statusów Talia Oszołomienia

Karty Rzadkich Nagród
(żółta ramka)

Karty Nagród
(czarna ramka)



Talia Początkowa
(szara ramka)



Tu umieście kostki

3



Twój obszar gry


Poniżej sugerujemy, jak zorganizować twój obszar gry. Skorzystaj z rozwiązania, które najbardziej odpowiada tobie!

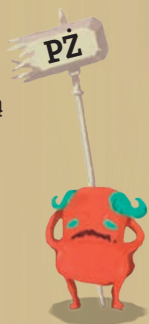
- **Talia dobierania** – Potasuj swoją talię przed rozpoczęciem walki, aby stworzyć swoją talię dobierania.
- **Stos kart odrzuconych** – Po tym, jak zagrasz kartę, trafia ona na twój stos kart odrzuconych.
- **Stos kart wykluczonych** – Gdy Wyklucasz kartę, umieść ją na stosie kart wykluczonych. Nie będziesz mógł użyć tej karty ponownie w trakcie tej walki.
- **Obszar Przedmiotów** – Przedmioty, które zdobędziesz, trzymaj odkryte przed sobą.
- **Obszar Mocy** – Moce po zagranie pozostają w grze. Trzymaj je odkryte przed sobą.



Punkty Życia (PŻ)

Gdy twoja postać otrzymuje obrażenia lub traci PŻ, zmniejszają się twoje PŻ. Gdy leczysz, zwiększają się twoje PŻ. Używaj czerwonej kostki na twoim torze PŻ, aby to oznaczać. Rozpoczynasz z PŻ w liczbie równej najwyższej wartości PŻ na twojej planszy Gracza.


Obrażenia mogą być redukowane poprzez Blok  (zob. ostatnia str. instrukcji).



Zdolność początkowa

Każda postać ma unikalną zdolność początkową na swojej planszy Gracza.

Żetony

Przechowuj swoje żetony na twojej planszy Gracza. Śledź w ten sposób swoje Złoto oraz wszelkie wzmocnienia i osłabienia. Jeśli wolisz, możesz trzymać żetony  obok figurki twojej postaci.

Twoja talia

Rodzaje kart

- **Atak** – Ataki zadają obrażenia Przeciwnikom.
- **Umiejętność** – Umiejętności blokują obrażenia i zapewniają inne użyteczne zdolności.
- **Moc** – Moce zapewniają zdolności trwające przez całą walkę. Moce pozostają w obszarze gry gracza, który je zagrał.
- **Kłątwa** – Kłątwy to karty z nieprzyjemnymi efektami, które mogą zostać dodane do twojej talii. Kłątwy nie mogą zostać Podmienione. Gdy otrzymujesz Kławę, dodaj wierzchnią kartę z talii Kław do twojej talii.
- **Status i Oszołomienie** – Silni Przeciwnicy mogą osłabiać twoją talię na czas walki poprzez dodawanie do niej kart Statusu (🌀) / (🔥) lub Oszołomienia (🌀). Usuwać je ze swojej talii po zakończeniu każdej walki.

Energia (🔴🟢🟡🟠🟡🟠) – Energia używana jest do zagrywania kart. Możesz mieć w danym momencie maksymalnie 6 punktów Energii. Mimo iż każda postać ma swoją własną ikonę Energii, na potrzeby zasad gry, oznaczają one to samo. Możesz zyskiwać Energię ze źródeł, których ikona nie jest identyczna z ikoną Energii twojej postaci. Zazwyczaj na kartach Przedmiotów i w zasadach do oznaczania Energii wykorzystywana jest ikona „🔴”.

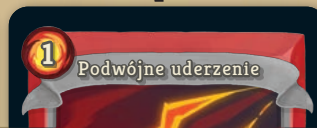
X jako koszt karty – Możesz wydać dowolną liczbę punktów Energii (także 0), aby zagrać kartę o koszcie X. Jej efekt zależy od tego, ile punktów Energii wydałeś na jej zagranie. Tekst na karcie będzie odnosił się do X wydanych punktów Energii.

Wstęga i rzadkość – Karty mają różną rzadkość występowania, o czym informuje kolor wstęgi na której zapisana jest nazwa karty. Szara wstęga oznacza kartę pospolitą, niebieska oznacza kartę niepospolitą, natomiast żółta wstęga oznacza kartę rzadką. Wszystkie karty pospolite występują w dwóch kopiach. Karty talii Początkowej mają szarą wstęgę oraz szarą ramkę. Talia Początkowa każdej postaci zawiera 4 lub 5 początkowych kart Uderzenia i Obrony.

Początkowa



Pospolita



Niepospolita



Rzadka



Przedmioty

Przedmioty to małe karty, które będziesz kolekcjonować w trakcie swojej przygody. Są to Artefakty (📖), Artefakty Bossa (👑) oraz Mikstury (🧪). Występuje również Naładowana Kość, która jest Artefaktem Solo (zob. poniżej). Trzymaj Przedmioty odkryte przed sobą.

Nazwa

Szczęśliwy kwiat



Tekst

Zyskaj 🟡.

Koszt Złota – To koszt, jaki trzeba zapłacić Handlarzowi (👤), aby kupić Przedmiot (lub kartę). Nie wszystkie Przedmioty mają koszt Złota.

Naładowana Kość



Naładowana Kość

– Jeśli grasz Solo, zaczynasz z Naładowaną Kością.

Wynik 🎲 pozwala na wywołanie jej własnej zdolności 🎲🎲 albo zdolności innego Artefaktu.

Nagrody

Występuje kilka rodzajów Nagród opisanych poniżej, ale najpierw... kilka zasad na temat Nagród!

- **Kolejność zyskiwania** – Możesz zyskiwać Nagrody w dowolnej kolejności!
- **Pomijanie** – Możesz pomijać dowolne z opisanych poniżej Nagród. Możesz także pomijać odkrywanie lub dobieranie kart z dowolnej talii Nagród.
- **Pełne informacje** – Po odkryciu kart lub Przedmiotów, możesz sprawdzić jakie są pozostałe Nagrody, zanim podejmiesz ostateczną decyzję co zyskać, a co pominąć. Możesz sprawdzić Ulepszenie. Jeśli kiedykolwiek będziesz mieć wątpliwość czy zobaczysz pozostałe Nagrody za walkę w aktualnym pokoju, zanim podejmiesz ostateczną decyzję, odpowiedź brzmi: tak.
- **Wymiana** – Gracze mogą wymieniać się Miksturami lub przekazywać je sobie poza walką. Nie można wymieniać się ani przekazywać sobie niczego innego.



Karta Nagrody – Odkryj 3 wierzchnie karty z twojej talii Nagród i umieść je odkryte przed tobą. Możesz dodać jedną z tych odkrytych kart do twojej talii albo pominąć dodanie karty. Wszystkie karty, których nie wybrałeś, odłóż na spód twojej talii Nagród.

Złoty Bilet – Za każdym razem, gdy odkryjesz Złoty Bilet, odkryj wierzchnią kartę z twojej talii Rzadkich Nagród i dodaj ją do kart, które możesz wybrać. Niewybrane karty Rzadkich Nagród odłóż na spód twojej talii Rzadkich Nagród. Złoty Bilet odłóż na spód twojej talii Nagród.



Ulepszona karta Nagrody – Identycznie jak „Karta Nagrody” powyżej, z tą różnicą, że wybrana karta zostaje natychmiast Ulepszona (zob. Ulepszenie poniżej). Zawsze możesz zerknąć jak działa ulepszona wersja karty, jeszcze przed podjęciem decyzji.



Rzadka karta Nagrody – Odkryj 3 wierzchnie karty z twojej talii Rzadkich Nagród i umieść je odkryte przed tobą. Możesz dodać jedną z tych odkrytych kart do twojej talii albo pominąć dodanie karty. Wszystkie karty, których nie wybrałeś, odłóż na spód twojej talii Rzadkich Nagród.



Mikstura – Dobierz kartę z talii Mikstur. Możesz zyskać tę Miksturę albo ją pominąć. Jeśli ją zyskasz, do czasu jej użycia trzymaj ją odkrytą przed sobą. Nie możesz mieć w danym momencie więcej niż 3 Mikstury. Wszystkie Mikstury są jednokrotnego użytku. Gdy Mikstura została użyta, odrzucona albo pominięta, umieść ją na spodzie talii Mikstur.

Jeśli zyskujesz Miksturę w momencie gdy osiągnąłeś limit Mikstur, musisz wybrać jedno: pomiń Miksturę; przekaz Miksturę graczowi, który nie osiągnął limitu Mikstur; odrzuć albo użyj Miksturę z już posiadanych, następnie zyskaj nową Miksturę. Wywar hazardzisty, Entropiczny napar, Mikstura krwi oraz Wróżka w butelce mogą być używane poza walką, jeśli to możliwe.



Artefakt – Dobierz kartę z talii Artefaktów. Możesz zyskać ten Artefakt albo go pominąć. Trzymaj swoje Artefakty przed sobą odkryte. Gdy Artefakt został odrzucony albo pominięty, umieść go na spodzie talii Artefaktów.



Artefakt Bossa – Odkryj wierzchnie karty z talii Artefaktów Bossa w liczbie równej liczbie graczy + 1. Jeśli grasz Solo, zamiast tego odkryj 3. Każdy gracz może zyskać Artefakt Bossa albo go pominąć. Trzymaj swoje Artefakty Bossa przed sobą odkryte. Gdy Artefakty Bossa zostały odrzucone albo pominięte, umieść je na spodzie talii Artefaktów Bossa.



Złoto – Zyskaj żetony Złota o wartości wskazanej na ikonie. Złoto można wydawać u Handlarza lub w trakcie niektórych Wydarzeń. Możesz używać swojego Złota do opłacania zakupów dowolnych innych graczy u Handlarza lub w trakcie Wydarzeń.

Usuń, Ulepsz, Podmień


Poniżej opisano trzy rodzaje Nagród, które mogą zmienić twoją talię.

Usuń – Usuń kartę z twojej talii. Umieść ją na stosie kart usuniętych, z dala od twojej talii i obszaru gry.

Ulepsz – Wyjmij kartę z koszulki, odwróć ją na stronę ulepszoną (z zieloną nazwą karty) i włóż z powrotem w koszulkę. W każdej chwili możesz sprawdzić ulepszoną stronę karty w Spisie Ulepszeń lub wyjmując ją z koszulki.

Podmień – Usuń z twojej talii kartę, która nie jest Kłątwą. Umieść ją na stosie kart usuniętych, z dala od twojej talii i obszaru gry. Odkryj wierzchnią kartę z twojej talii Nagród i dodaj ją do swojej talii (kartę odkrywasz losowo – nie wiesz na co trafisz). Jeśli odkrytą kartą jest Złoty Bilet, zamiast tego odkryj i dodaj do swojej talii wierzchnią kartę z talii Rzadkich Nagród. Następnie odłóż Złoty Bilet na spód twojej talii Nagród.

Mapa

Przygoda rozpoczyna się od Przeciwnika  na samym dole Mapy. Po ukończeniu danego pokoju, przesunij pionek Buta w górę Mapy do kolejnego pokoju, wzdłuż jednej z połączonych ścieżek. Poniżej opisano rodzaje pokoi, jakie możesz spotkać na swojej drodze.

Przeciwnik

Pierwszy Przeciwnik! – Jeśli to Pierwszy Przeciwnik w Akcie I, umieść po jednej karcie z talii „Pierwszego Przeciwnika!” w rzędzie każdego gracza (zob. Przygotowanie walki, str. 10). Po walce odłóż wszystkie karty Pierwszego Przeciwnika z powrotem do pudełka (nie będą więcej potrzebne).

Pozostali Przeciwnicy – Dobierz i umieść po jednej karcie z talii Przeciwników w rzędzie każdego gracza (zob. Przygotowanie walki, str. 10).

Elitarny Przeciwnik

Dobierz kartę z talii Elitarnych Przeciwników (zob. Przygotowanie walki, str. 10).

Wydarzenie ?

Dobierz kartę z talii Wydarzeń. Jeśli znajduje się na niej tekst w **[żółtych nawiasach]**, każdy gracz musi wybrać jedną z tych opcji. Każdy gracz podejmuje własną decyzję i wykonuje ją raz, w dowolnej kolejności. Niektóre Wydarzenia działają inaczej, zgodnie z tekstem znajdującym się na karcie takiego Wydarzenia. Aby móc wybrać opcję typu „Zapłać” lub „Daj”, musisz najpierw posiadać to, czym należy zapłacić lub co powinieneś dać. Gdy wszyscy gracze zrealizują swoje wybory, odłóż kartę Wydarzenia na spód talii Wydarzeń.

Karta Wydarzenia




Obozowisko







Każdy gracz wybiera jedną z dwóch akcji – Odpoczynek albo Wykucie:










Odpocznij – Przywróć 3 PŻ. / Wykuj – Ulepsz kartę.

Skarb

Każdy gracz zyskuje Artefakt .

Handlarz

Umieść 3 Artefakty    oraz 3 Mikstury    na odpowiednich miejscach na planszy Handlarza. Każdy gracz odkrywa 3 wierzchnie karty ze swojej talii Nagród. **Możesz używać twojego Złota do opłacania zakupów dowolnych innych graczy u Handlarza lub w trakcie Wydarzeń.** Gracze mogą:

- **Kupić Przedmiot** – Kup  lub , płacąc koszt wskazany w prawym dolnym rogu Przedmiotu. Artefakt na lewym górnym miejscu na planszy Handlarza ma zniżkę 1 szt. Złota.
- **Kupić kartę** – Kup kartę lub karty spośród tych, które odkryłeś za   albo , w zależności od rzadkości karty (zob. na planszy Handlarza). Karty z szarą wstęgą są pospolite , z niebieską wstęgą są niepospolite , z żółtą wstęgą są rzadkie .
- **Usunąć kartę** – Zapłać , aby usunąć kartę z twojej talii. Każdy gracz może zrobić to tylko raz na pokój Handlarza.



Na koniec odłóżcie każdą kartę, która nie została kupiona, na spód talii z której pochodzi (w dowolnej kolejności).

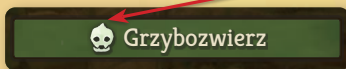
Boss

Po dotarciu do Bossa, rozpoczyna się walka z Bossem z karty na górze Mapy (zob. Przygotowanie walki, str. 10). Jeśli Boss zostanie pokonany, gracze wygrywają Akt! Po zdobyciu Nagród gracze mogą: zapisać postęp, by kontynuować przygodę później ALBO od razu przejść do kolejnego Aktu (zob. Przygotowanie, str. 4) ALBO zakończyć grę w tym miejscu (zob. Koniec gry – Reset, str. 23).

Przygotowanie walki



Rzędy – Każdy gracz ma swój własny rząd. Przeciwnicy są umieszczani w rzędach, za wyjątkiem Bossów.

Przyzwańce  – Niektórzy Przeciwnicy będą przyzywać więcej Przeciwników. Jeśli zobaczysz zieloną ramkę z ikoną , wyszukaj wskazanego Przeciwnika w talii Przyzwańców i umieść go w grze na początku walki. Niektóre akcje Przeciwnika lub zdolności specjalne również mogą przyzywać.



Losowy Przyzwaniec – Gdy więcej Przyzwańców ma taką samą nazwę, wybierz go losowo. Możesz to zrobić wybierając jednego bez czytania jego zdolności lub tasując małą talię zakrytych kart Przyzwańców z tą samą nazwą i dobierając jedną kartę. „Gremliny” mają ikonę Gremlina na rewersie, aby ułatwić ich losowe wybieranie.

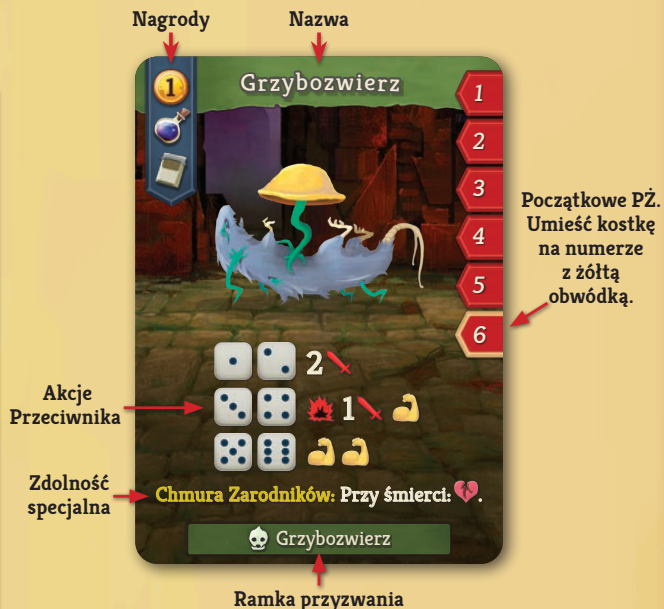
Przygotowanie Przeciwnika

Przeciwnik  – Umieść po jednym Przeciwniku w rzędzie każdego gracza. Jeśli pojawiają się Przyzwańce , są one umieszczane w rzędzie tego Przeciwnika, który je przyzwał, po jego prawej stronie.



  **Przyzwańce**

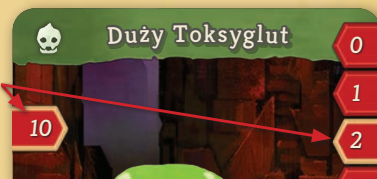
Karty Przeciwników



Początkowe PŻ. Umieść kostkę na numerze z żółtą obwódką.

11+ PŻ

Niektórzy Przeciwnicy mają powyżej 10 PŻ. Użyj wtedy 2 kostek.



Zdolności specjalna

Zdolności specjalne zapisane są na **żółto**. Są one zazwyczaj aktywne, ale niektóre są wywoływane lub nie wywołują żadnego efektu do późniejszego momentu walki.

Na przykład zdolność **Chmura zarodników**

Grzybozwierza wywołwana jest w momencie jego śmierci.

Wściekłość **Herszta Gremlinów** nie jest wywołwana przed 2. Turą walki.



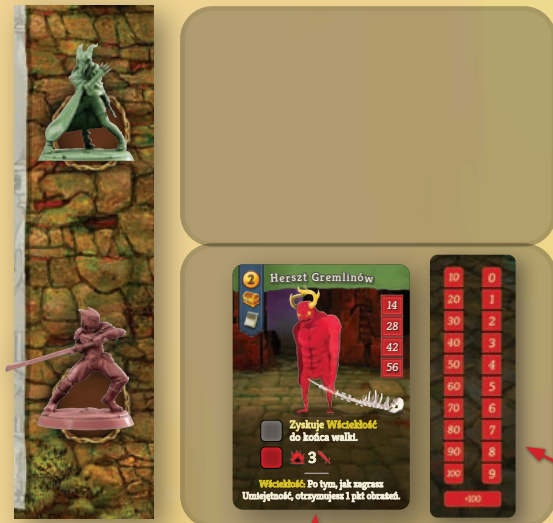
Zyskuje **Wściekłość** do końca walki.

Wściekłość Po tym, jak zagrasz Umiejętność, otrzymujesz 1 pkt obrażeń.

Przygotowanie Elitarnego Przeciwnika

Elitarny Przeciwnik - Umieść Elitarnego Przeciwnika w najniższym rzędzie. Jeśli pojawiają się Przyzwańce, są one umieszczane w rzędzie każdego gracza, pozostawiając Elitarnego Przeciwnika po prawej stronie (zob. obok).

Elitarny Przeciwnik



Elitarny Przeciwnik

Elitarny Przeciwnik z Przyzwańcami



Elitarny Przeciwnik

Przygotowanie Bossa

Bossowie traktowani są jakby znajdowali się we wszystkich rzędach. Trzymajcie ich na prawo od planszy Głównej, z Przyzwańcami (jeśli występują) w rzędach blisko planszy.



Nagrody

Nazwa

Początkowe PŻ



Akcje Przeciwnika

Plansza PŻ

Niektórzy Przeciwnicy używają planszy PŻ. Ich PŻ prezentowane są w ten sposób. Wartość podana najwyżej, to początkowe PŻ w rozgrywce dla 1 gracza, kolejna wartość poniżej dla 2 graczy itd. Ustaw PŻ Przeciwnika używając kostek.







Runda walki - Tura Gracza

Rundy walki składają się z Tury Gracza, po której następuje Tura Przeciwnika. Schemat ten jest powtarzany do zakończenia walki.

Tura Gracza

Przed rozpoczęciem walki potasuj swoją talię. Jest jedna **Tura Gracza**, która jest wspólna dla wszystkich graczy. Tura Gracza składa się z trzech faz opisanych poniżej: Początek Tury, Rozgrywka, Koniec Tury. Wszyscy gracze wykonują wszystkie kroki w ramach danej fazy symultanicznie – w tym samym momencie.



Początek Tury

1. **Reset** - Ustaw Energię  na 3 pkt. oraz Blok  na 0 pkt. - ustaw kostki na odpowiednich polach na torze Energii i torze Bloku.
2. **Dobieranie** - Dobierz 5 kart z twojej talii dobierania. Nie ma limitu kart na ręce.
Pusta talia dobierania - Gdy twoja talia dobierania jest pusta, a powinieneś dobrać z niej kartę, twój stos kart odrzuconych staje się twoją nową talią dobierania. Potasuj ją. Gdy to zagranie karty wywołało ten efekt, umieść tę kartę z boku przed tasowaniem. Następnie, po utworzeniu nowej talii dobierania, umieść tę kartę na twoim stosie kart odrzuconych.
3. **Rzut Kością** - Rzuć Kością . Jeśli jakaś zdolność pozwala na zmianę wyniku na Kości, musi być ona użyta przed rozpatrzeniem innych zdolności. Wynik na Kości wskazuje na to, jakie akcje wykonają później niektórzy Przeciwnicy w trakcie Tury Przeciwnika, oraz które zdolności Artefaktów mogą zostać wywołane (zob. kolejny krok). Jeden wynik na Kości wpływa przez całą Rundę na wszystkie efekty zależne od wyniku na Kości. Nie rzucaj tą Kością ponownie aż do kolejnej Rundy!
4. **Zdolności na początku Tury** - Następujące zdolności są wywoływane w dowolnej kolejności, wg wyboru graczy:
 - Na początku Tury - Zdolności zawierające tekst: „Na początku Tury” lub „Na początku Rundy”.
 - Na początku walki - Takie zdolności wywoływane są tylko w pierwszej Turze walki.
 - Zdolności Kości Artefaktów - Zdolności wywoływane wskazanym wynikiem na Kości .








Rozgrywka

Gracze mogą w dowolnej kolejności zagrywać karty, używać Mikstur oraz aktywować zdolności.

- **Dyskusja** - Gracze mogą omówić strategię dotyczącą tego, którego Przeciwnika zaatakować lub który gracz potrzebuje pomocy. Dużo efektywniej jest ogłosić na początku Tury, że posiada się efekt Słabości  lub Wrażliwości , niż zaglądać na plansze innych graczy. To samo dotyczy pytań typu: „Ile możesz zadać obrażeń?” albo „Czy masz wystarczająco Bloku?”, co bez otwartej dyskusji wymagałoby zaglądania na ręce innych graczy.

Aby zagrać kartę:

- **Zapłata** - Zapłacić koszt w Energii , wskazany w lewym górnym rogu karty. Zaznacz użycie Energii na twojej planszy Gracza.
- **Wybór** - Podejmij wszystkie decyzje i wybierz cel efektów karty. Możesz wybrać za cel efektów dowolnego Przeciwnika. Efekty z symbolem  wpływają na wszystkich Przeciwników w danym rzędzie oraz zawsze wpływają na Bossa.
- **Zagranie** - Karta w momencie zagrania nie znajduje się ani na twojej ręce, ani w stosie kart odrzuconych.
- **Rozpatrzenie** - Wykonaj zapisane na karcie efekty od góry do dołu. Dowolne zdolności wywoływane przez zagrywaną kartę nie są rozpatrywane do momentu, aż cały tekst na tej karcie zostanie rozpatrzony.
- **Porządkowanie** - Karta trafia na twój stos kart odrzuconych. Jeśli to Moc, zamiast tego umieść ją odkrytą przed sobą. Jeśli karta została Wykluczona, zamiast tego trafia na stos kart wykluczonych. (Uwaga: Wykluczone karty    wracają do odpowiednich tali z których pochodzą).

Koniec Tury

Gdy gracze zakończą zagrywanie kart, następują poniższe efekty:

1. **Zdolność na koniec Tury** - Zdolności zawierające tekst „Na koniec Tury” wywoływane są teraz, w dowolnej kolejności, wybranej przez graczy. Fraza „Na koniec Tury” zawsze odnosi się do końca Tury Gracza (nigdy do Tury Przeciwnika).
2. **Odrzucenie** - Odrzuć w dowolnej kolejności wszystkie karty z ręki na twój stos kart odrzuconych.

Runda walki - Tura Przeciwnika

Tura Przeciwnika

Tura Przeciwnika podzielona jest na fazy: Usunięcie Bloku Przeciwnika, Akcje Przeciwnika, Przesunięcie kostki akcji.

1. **Usunięcie Bloku Przeciwnika** 🛡️ - Przeciwnicy tracą wszystkie swoje pozostałe żetony Bloku 🛡️.
2. **Akcje Przeciwnika** - Każdy Przeciwnik wykonuje jedną akcję, zaczynając od Przeciwników w najwyższym rzędzie, od lewej do prawej. Następnie akcje wykonują Przeciwnicy w kolejnym rzędzie. Dzieje się tak do momentu, aż każdy Przeciwnik w każdym rzędzie wykona jedną akcję. Bossowie zawsze wykonują swoje akcje jako ostatni. Przeciwnicy z tekstem "działa na końcu" wykonują swoje akcje po pozostałych Przeciwnikach. Zobacz rodzaje akcji Przeciwnika poniżej.
3. **Przesunięcie kostki akcji** - Jeśli Przeciwnik korzysta z kostki akcji (zob. poniżej), przesun tę kostkę o jedną pozycję w dół na jego torze, po czym następuje kolejna Runda walki.

Rodzaje akcji Przeciwnika

Przeciwnicy obierają za cel gracza w ich rzędzie. Akcje z symbolem 🔥 obierają za cel każdego gracza. Występują 3 rodzaje schematów zachowań Przeciwnika:

- **Pojedyncza akcja** - Przeciwnik wykonuje wskazaną akcję w każdej Turze.
- **Akcja Kości** - Przeciwnik wykonuje akcję wskazaną na prawo od wyniku na Kości.
- **Akcja kostki** - Na początku walki umieść kostkę na najwyższym polu na kostkę. Przeciwnik wykonuje akcję wskazaną na prawo od pozycji kostki w trakcie fazy „Akcji Przeciwnika”. W trakcie fazy „Przesunięcia kostki akcji” przesun kostkę na kolejne pole poniżej. Jeśli przed przesunięciem kostka znajduje się na najniższym polu, przesun ją na najwyższe czerwone pole na kostkę. Akcje szarego pola na kostkę nie są powtarzane.



Śmierć

Gdy PŻ Przeciwnika zostaną zredukowane do 0, ten Przeciwnik umiera i traci wszystkie swoje żetony. Odwróćcie jego kartę do końca walki. Gdy postać gracza umiera, gra natychmiast kończy się porażką graczy.

Koniec walki

Walka kończy się natychmiast, gdy każdy Przeciwnik umrze lub opuści walkę, chyba że miał zdolność „przy śmierci”, która przyzywa kolejnego Przeciwnika. Na koniec walki:

1. **Zdolności na koniec walki** - Zdolności zawierające tekst „Na koniec walki” wywoływane są teraz.
2. **Nagrody** - Gracze zyskują Nagrody wskazane w lewym górnym rogu karty Przeciwnika (zob. str. 8). Po walce z Przeciwnikiem zyskujesz Nagrody z kart Przeciwników w rzędzie, w którym zakończyłeś walkę. Po walkach z Bossem lub Elitarnym Przeciwnikiem, każdy gracz zyskuje Nagrody.
3. **Resetowanie talii** - Zwróć swoje Moce, twój stos kart odrzuconych oraz twój stos kart wykluczonych do twojej talii. Usuń z twojej talii wszystkie karty 🌀/❤️ oraz 🌀 i zwróć je do odpowiednich talii.
4. **Resetowanie planszy Gracza** - Przywróć kostki na torach Bloku 🛡️ i Energii na pola początkowe. Odrzuć wszystkie żetony (🔪,👊,🔥,🛡️,🔪), poza Złotem. Defekt usuwa wszystkie swoje Sfery. Obserwatorka przyjmuje Postawę Neutralną.
5. **Sprzątanie Przeciwników** - Umieść 🗑️ oraz 🗑️ na spodzie ich talii. Przyzwańce wracają do talii Przyzwańców.
6. **Zmiana rzędów** - Gracze od tego momentu do momentu dotarcia do kolejnego pokoju walki, mogą swobodnie zmieniać swoje pozycje w rzędach.

Akcje i Efekty

Większość ikon została opisana na ostatniej stronie instrukcji oraz na Pomocy Gracza. Poniżej wyjaśniono, co oznaczają te ikony, gdy pojawiają się na kartach gracza lub w akcjach Przeciwnika.

Przykłady efektów gracza

1 - Zadaj 1 pkt obrażeń dowolnemu Przeciwnikowi.

1 1 - Zadaj 1 pkt obrażeń dowolnemu Przeciwnikowi. Zadaj 1 pkt obrażeń temu samemu Przeciwnikowi.

2 - Zadaj 2 pkt. obrażeń dowolnemu Przeciwnikowi. Umieść na tym Przeciwniku żeton .

3 - Zadaj 3 pkt. obrażeń każdemu Przeciwnikowi w rzędzie (oraz Bossowi, jeśli występuje).

- Umieść żetony na każdym Przeciwniku w rzędzie (oraz na Bossie, jeśli występuje).

Przykłady akcji Przeciwnika

Uwaga: Jeśli Przeciwnik zyskuje Siłę lub Blok , zawsze dotyczy to Przeciwników, nigdy graczy.

2 1 - Zadaj 2 pkt. obrażeń graczowi w tym rzędzie. Ten Przeciwnik zyskuje 1 żeton Bloku .

1 - Zadaj 1 pkt obrażeń graczowi w tym rzędzie. Ten Przeciwnik zyskuje 1 żeton Siły .

2 - Zadaj 2 pkt. obrażeń graczowi w tym rzędzie. Ten gracz zyskuje 1 żeton .

2 2 - Zadaj 2 pkt. obrażeń każdemu graczowi dwukrotnie. Każdy gracz zyskuje żeton .

- Gracz w tym rzędzie umieszcza kartę na wierzchu swojej talii.

- Każdy gracz umieszcza 2 karty / na wierzchu swojej talii. W tej walce wszystkie karty Statusów to .

- Gracz w tym rzędzie umieszcza kartę / na swoim stosie kart odrzuconych. W tej walce wszystkie karty Statusów to .

Wielokrotne trafienia

Niektóre Ataki, jak „Podwójne uderzenie”, mają wielokrotne trafienia na tej samej karcie. Na niektórych kartach, jak „Cios kończący” lub „Ogień zaporowy”, znajduje się zapis w postaci: „zadaj X za każdą...”. Niektóre akcje Przeciwników mają wiele trafień w jednej akcji. Wszystkie te przypadki to przykłady **wielokrotnego trafienia**.

- Każde wielokrotnego trafienia ma ten sam cel (chyba że zaznaczono inaczej).
- Każde wielokrotnego trafienia dotyczą takie same bonusy wynikające na przykład z .
- Każde wielokrotnego trafienia dotyczą takie same efekty wynikające z lub . Usuń jeden żeton / gdy wielokrotne trafienie zostanie rozpatrzone w całości. Każda Słabość redukuje obrażenia z każdego .

Przykład wielokrotnego trafienia



kontra



Pancernik zagrywa **Podwójne uderzenie** przeciwko Kultystcie z żetonem Wrażliwości . Podwójne uderzenie zadaje podwójne obrażenia, 2 2 , łącznie zadając 4 pkt. obrażeń. Następnie żeton Wrażliwości jest odrzucony.

Żeton Wrażliwości .

Ikony na końcu instrukcji




Większość ikon opisanych jest na ostatniej stronie instrukcji.

Te ikony: opisane są na stronie 17.

Obieranie celu przez graczy

Gracze mogą obierać za cel dowolnego Przeciwnika.




Efekty zawierające ikonę  lub odnoszące się do „dowolnego rzędu” obierają za cel każdego Przeciwnika w jednym rzędzie. Zawsze trafiają także Bossa.

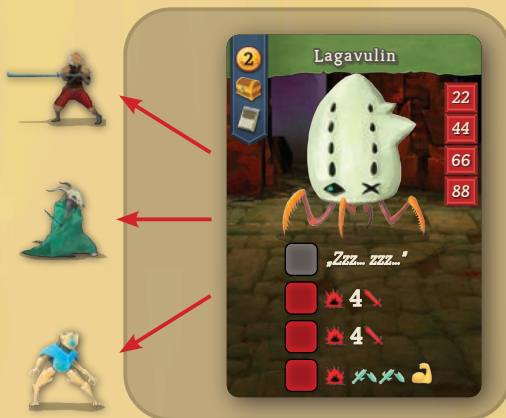


Obieranie celu przez Przeciwników

Przeciwnicy obierają za cel gracza w ich rzędzie.



Akcje Przeciwnika z ikoną  obierają za cel każdego gracza.



Tryby

Niektórzy Bossowie, jak Strażnik, posiadają różne „tryby”. Przeciwnik może używać akcji i zdolności z Trybu w którym aktualnie się znajduje. Strażnik rozpoczyna w Trybie Ataku.

Gdy Strażnik wejdzie w Tryb Obrony, przesunąć kostkę na pole pierwszej akcji nowego trybu.



Pancernik

Ostatni żołnierz klanu Pancerników. Zaprzedał duszę, aby osiąść demoniczne moce.



Siła (maks. 8)

Pancernik ma wiele sposobów na zyskiwanie Siły 🦵. Gracz może mieć jednocześnie maksymalnie 8 🦵. Za każdy żeton 🦵, który posiadasz, 🗡️ zadaje 1 pkt obrażeń więcej.

Wykluczenie

Pancernik ma wiele sposobów na Wykluczanie kart oraz synergię z Wykluczaniem. Zobacz ostatnią stronę instrukcji, by dowiedzieć się więcej na temat Wykluczania.

Więcej PŻ

Pancernik rozpoczyna z większą liczbą PŻ niż pozostałe postacie.

Defekt

Bojowy automat, który zyskał świadomość. Antyczna technologia pozwala mu manipulować Sferami.

Przywołanie

Gdy Defekt Przywołuje Sferę, umieść Sferę tego typu w otwartym slotcie na planszy Gracza. Użyj żółtej kostki dla Sfery Gromu, niebieskiej kostki dla Sfery Mrozu oraz fioletowej kostki dla Sfery Mroku. Jeśli efekt karty Przywołuje kilka Sfer, Przywołuj jej pojedynczo. Jeśli Przywołujesz Sferę a nie masz więcej kostek, zignoruj ten efekt.

Koniec Tury

Na koniec Tury skorzystaj z efektu „Na koniec Tury” każdej posiadanej Sfery Gromu oraz Mrozu, zgodnie ze wskazaniem na planszy Gracza Defekta. Wybierz cele Sfer Gromu. Dla każdej Sfery możesz obrać inny cel.



Wyładowanie

Gdy jakiś efekt Wyładowuje Sferę, usuń ze slotu wybraną przez siebie Sferę i rozpatrz efekt Wyładowania tej Sfery, zgodnie z opisem na planszy Gracza Defekta. Jeśli zagrywasz Podwójny układ, Wyładuj Sferę dwukrotnie. Dla każdego Wyładowania Sfery Gromu lub Mroku możesz wybrać inny cel.

Sloty Sfer są pełne - Jeśli Przywołujesz Sferę a wszystkie sloty Sfer są pełne, najpierw Wyładuj dowolną Sferę, następnie Przywołaj Sferę w tym slotcie. Gdy wiele Sfer jest Przywoływanych jednocześnie, rozpatrz ten efekt pojedynczo dla każdej Sfery.

Jak Sfery różnią się od Sfer w grze wideo?

Czy muszę Wyładowywać przednią Sferę, jak w grze wideo? Czy Sfery rotują, jak w grze wideo? Czy muszę Przywoływać Sfery do konkretnych slotów?

Nie, nie i nie. Możesz Przywołać Sferę do dowolnego pustego slotu. Możesz też Wyładować dowolną z posiadanych Sfer. Wszystkie sloty Sfer są traktowane tak samo.

Cień

Zabójcza łowczyni z okolic mgliszczy. Rozprawia się z Przeciwnikami przy użyciu noży i trucizny.



Trucizna (maks. 30)

Umieść na celu żeton Trucizny ☹️ za każdą ikonę ☹️ tego efektu. Na koniec Tury każdy Przeciwnik z ☹️ traci 1 PŻ za każdy posiadany przez niego żeton ☹️. Blok 🛑 nie powstrzymuje tej utraty PŻ (Trucizna ☹️ nie zadaje obrażeń). Nie usuwaj żetonów Trucizny ☹️ z Przeciwnika do momentu, aż ten zginie. Nie może być więcej niż 30 żetonów Trucizny ☹️ łącznie na wszystkich Przeciwnikach.

Noże (maks. 5)

Noże 🗡️ reprezentowane są przez żetony, które mogą zostać użyte do zadania 1 🗡️ wszędzie tam, gdzie mógłbyś zagrać kartę. Każdy 🗡️ traktowany jest jako osobny Atak i wpływają na niego osobno: Siła 🤪, Wrażliwość 🩸 i Słabości 🦋. Zaczynasz walkę mając 0 żetonów Noża. Zdobywasz je zagrywając karty z ikoną Noża 🗡️. Nie tracisz ich aż do użycia lub do końca walki. Możesz ich użyć natychmiast lub zachować na później, by użyć w efektywnej kombinacji!

Uwaga: Jeśli masz zyskać żeton Noża 🗡️ a nie ma ich więcej, możesz natychmiast zadać obrażenia od Noża lub pominąć zyskanie Noża. Noże nie liczą się jako karty.

Obserwatorka

Niewidoma ascetka, która przybyła, aby „Ocenić” Iglicę. Mistrzyni boskich Postaw.

Cuda (maks. 5)

Żeton Cudu 🙏 może być użyty w dowolnym momencie, aby pozyskać 1 punkt Energii 💜. Nie możesz mieć jednocześnie więcej niż 5 🙏. Żetony Cudu zdobywasz zagrywając karty lub ze zdolności z ikoną 🙏. Twoja początkowa zdolność zapewnia ci 🙏. Możesz użyć Cudów do przekroczenia limitu punktów Energii (maks. 6), jeśli zostaną one natychmiast wykorzystane do zapłacenia za zagranie karty.

Prognozowanie i Zachowanie – Zobacz ostatnią stronę instrukcji, aby zapoznać się z opisem Prognozowania i Zachowania.

Postawy

Rozpoczynasz każdą walkę w Postawie Neutralnej. Obserwatorka może przyjmować lub opuszczać Postawy, aby zyskiwać różne zdolności. Gdy przyjmujesz nową Postawę, przenieś kostkę do nowej Postawy. Nie możesz Przyjąć postawy w której aktualnie się znajdujesz (efekt jest ignorowany).











Postawa Neutralna – Rozpoczynasz każdą walkę w Postawie Neutralnej. Postawa Neutralna nie zapewnia żadnej zdolności.

Postawa Spokoju – Gdy opuszczasz Postawę Spokoju, zyskujesz 2 pkt. Energii 💜.




Postawa Gniewu – Gdy znajdujesz się w Postawie Gniewu, każde trafienie 🗡️ zadaje 1 pkt obrażeń więcej. Działa tak samo, jak posiadanie 1 żetonu Siły 🤪. Ta premia trwa do momentu, aż opuścisz Postawę Gniewu.

Jeśli kończysz swoją Turę w Postawie Gniewu, otrzymujesz 1 pkt obrażeń. (Pamiętaj: Obrażenia mogą być blokowane).

Często zadawane pytania i dodatkowe zasady

- **Czy jest limit kart na ręce?** Nie, nie ma limitu kart na ręce.
- **Czy Blok  może zapobiec efektom z tekstem „Utrać X PŻ”?** Nie. Możesz blokować tylko obrażenia. Obrażenia pochodzą z trafień  oraz efektów odnoszących się do „obrażeń”.
- **Co w momencie, gdy skończą się żetony?** Jeśli skończyły się żetony, nie możesz zyskać ani nakładać kolejnych. Ten efekt jest ignorowany. Dzieje się tak w przypadku zyskiwania Złota, Siły  lub nakładania Trucizny . Pamiętaj jednak, że Noże  mogą być użyte natychmiast, by zadać obrażenia (zob. Noże na poprzedniej stronie). Zatem Noże nigdy się nie wyczerpią, chyba że tego chcesz.
- **Czy karty mają pamięć?** Karty nie „pamiętają” niczego po opuszczeniu twojej ręki. Po opuszczeniu twojej ręki karta „nie wie” czy była Zachowana z poprzedniej Tury, czy został zmieniony jej koszt itd. Jednakże karty, które mają zdolność zmieniającą ich własny koszt, nadal mają ten efekt gdy są w stosie kart odrzuconych. Na przykład: Jeśli Strumień znajduje się w stosie kart odrzuconych gdy masz 2 karty Mocy w grze, koszt zagrania Strumienia wynosi 0.
- **Początkowe Uderzenie i „zawierające Uderzenie” – jaka jest różnica?** „Początkowe Uderzenie” to jedno z Uderzeń znajdujących się w talii Początkowej. Karta, która „zawiera Uderzenie” ma słowo „Uderzenie” gdziekolwiek w swojej nazwie.
- **Co się dzieje gdy Podmieniam Bezbarwną kartę?** Dodawana karta pochodzi z twojej talii Nagród.
- **Czy żetony Słabości , Wrażliwości  lub Trucizny  są usuwane na koniec Rundy?** Nie. Zobacz ostatnią stronę instrukcji, by poznać szczegóły.
- **Czy Przyzwańce opuszczają walkę, gdy wszyscy pozostali Przeciwnicy są zabici?** Nie. W przeciwieństwie do gry wideo, Przyzwańce nie „ulatniają się” z walki, gdy Przeciwnik, który ich przyzwał, zostaje zabity.

Szczególne interakcje kart



- **Czy Bufor powstrzymuje przed utratą wszystkich PŻ z wielokrotnego trafienia?** Utrata PŻ z każdego trafienia  w wielokrotnym trafieniu może osobno wywołać efekt Buforu.
- **Jak działa efekt „zagrania” z Mikstury Destylowany chaos czy karty Mocy Zamęt w połączeniu z kartami, które nie mogą być zagrane, jak Zwarcie, Popisowy numer i Taktyk?** Jeśli efekt próbuje zagrać kartę, która nie może zostać zagrana, zignoruj ten efekt i zamiast tego odrzuć tę kartę.
- **Zagrałem dwukrotnie Eksplozję zwłok. Co się dzieje?** Efekt wywoływany przy śmierci, wywoływany jest tylko jednokrotnie.
- **Jak Objęcia mroku działają z kartami Eteryicznymi?** Gdy na koniec Tury karta Eteryiczna zostaje Wykluczona, wywołuje efekt Objęć mroku, więc dobierasz kartę. Zignoruj w tej Turze efekt „Na koniec Tury” oraz Eteryiczność kart dobieranych w ten sposób. Nie odrzucaj żadnych kart dobranych w ten sposób podczas kroku odrzucania.
- **W jaki sposób Sfera Mroku działa z kartami takimi jak Absorpcja?** Absorpcja wzmacnia obrażenia Sfery Mroku o 2 pkt. (1 pkt w wyniku efektu karty oraz 1 pkt, ponieważ jest to karta Mocy). Efekt Sfery Mroku „+1 pkt obrażeń za każdą Moc, którą masz w grze” nie jest wzmacniany przez karty takie jak Absorpcja lub Wzmocnienie.
- **Czy mogę użyć Żeton pokerowy, Liczydło lub Przybornik podczas Wydarzenia?** Tak. Zdolność „raz na pokój” może zostać użyta podczas Wydarzenia, jeśli ma zastosowanie.
- **Co się dzieje jeśli zagrzasz  wraz ze Spustoszeniem, Zamętem lub Destylowanym chaosem?**  jest wykluczane.
- **Co się dzieje, jeśli Wonsz zmienia koszt Energii karty i wchodzi w konflikt z innymi efektami zmieniającymi koszt?** Twoja kolejna karta jest zagrywana zgodnie ze zdolnością Wonsza, niezależnie od pozostałych efektów zmieniających koszt.
- **Jak Furia działa z Blitzkriegiem?** Wszystkie zdolności wywoływane przez kartę nie są wprowadzane, dopóki rozpatrywana karta nie rozpatrzy całego swojego tekstu (zob. Zagranie karty, str. 12). Zatem Furia trafia na wierzch twojej talii, następnie wywołwany jest Blitzkrieg, więc dobierasz ponownie Furie.
- **Czy Ukryte ostrze działa z kartami, które mają tymczasowy koszt 0 pkt. Energii?** Tak, ale działa to tylko z kopiami, jeśli oryginalna karta została zagrana za 0 pkt. Energii (zob. Zagrywanie kopii na następnej stronie).
- **Czy podczas walki z Elitarnym Przeciwnikiem w Akcie IV można zmienić rząd na pusty?** Tak.

Karty od innych postaci

- **Żetony** – Możesz używać żetonów od innej postaci w taki sam sposób, jak ta postać. Limit żetonów pozostaje taki sam, ale jest współdzielony przez wszystkich graczy.
- **Podmiana** – Gdy Podmieniasz kartę od innej postaci lub Bezbarwną, dodaj nową kartę z wierzchu talii Nagród twojej postaci.
- **Złoty Bilet** – Gdy odkryjesz Złoty Bilet z talii Nagród innej postaci, karta Rzadkiej Nagrody pochodzi z talii Rzadkich Nagród tej postaci.
- **Postawy i Sfery** – Jeśli zdobywasz zdolność Przyjmowania Postawy lub używania Sfer innej postaci, zdobywasz Pryzmat – specjalny Artefakt. Rozpoczynasz każdą walkę w Postawie Neutralnej. Defekt nie zyskuje w ten sposób więcej slotów na Sfery. Obserwatorka nie może Przyjmować Postawy na karcie Pryzmatu.



Zagrywanie kopii

Gdy karta jest zagrywana wielokrotnie, każda kopia traktowana jest jak osobna karta. Kopie nie mają kosztu Energii do zagrania. Jeśli koszt karty wyrażony jest jako X pkt. Energii, jej kopie mają taki sam koszt X pkt. Energii, jak oryginalna karta. Każda kopia może mieć inny cel i osobno aktywuje Wrażliwość , Słabość  oraz jednorazowe wzmocnienia. Kopie nie mogą być kopiowane.

Tylko jeden efekt wywołujący wielokrotne zagranie karty, może być wywołany dla danej karty. Wszystkie dodatkowe efekty zwielokrotniające zagranie karty czekają na kolejną dozwoloną kartę. Na przykład, jeśli użyjesz dwóch Mikstur Umiejętności, następnie zagrasz Umiejętność, zostanie ona zagrana dwa razy. Efekt drugiej Mikstury Umiejętności nie wywołuje żadnego efektu do momentu, aż zagrasz kolejną Umiejętność.

Najpierw zagrywane są kopie. Gdy zagrywane są kopie, oryginalna karta nie znajduje się ani na twojej ręce, ani w twoim stosie kart odrzuconych. Gdy oryginalna karta zostanie rozpatrzona, trafia na twój stos kart odrzuconych.

Zdolności wywoływane

Niektóre zdolności nie wywołują efektu, dopóki nie nastąpi konkretne zdarzenie wywołujące ten efekt. Poniżej wymieniono przykłady.

Przy śmierci – Gdy Przeciwnik z tą zdolnością umrze, efekt jest wywoływany.

Na początku Tury – Zdolności Artefaktów i Mocy z tą frazą wywoływane są na początku Tury Gracza (zob. Runda walki, str. 12). Należy pamiętać, że Tura Przeciwnika nie ma fazy „Początku Tury”.

Na początku walki – Te zdolności są jak zdolności „Na początku Tury”, z tą różnicą, że wywoływane są tylko w pierwszej Turze walki.




Na początku kolejnej Rundy – Można znaleźć na niektórych kartach Bossa. Odnoszą się do fazy „Początku Tury” w trakcie kolejnej Tury Gracza. (Zob. Runda walki, str. 12).

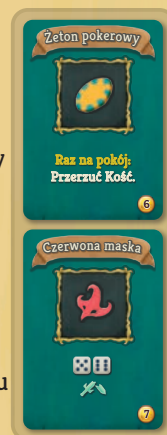
Na koniec Tury – Zdolności Artefaktów i Mocy z tą frazą wywoływane są na końcu Tury Gracza (zob. Runda walki, str. 12). Należy pamiętać, że Tura Przeciwnika nie ma fazy „Końca Tury”.

Na koniec walki – Te zdolności wywoływane są na „Na koniec walki” (zob. Runda walki, str. 13).




Raz na walkę – Te zdolności mogą być użyte tylko raz na walkę. Mogą być użyte w dowolnym momencie Tury Gracza. Po użyciu odwróć kartę z użytą zdolnością rewersem do góry. Po walce odwróć awersem do góry.

Raz na pokój – Tę zdolność można znaleźć na Przedmiotach, które mogą zostać użyte tylko raz na walkę lub Wydarzenie. Zwykle wpływają na wynik Kości, dlatego mogą mieć wpływ na Wydarzenia, które używają Kości. Po użyciu odwróć kartę Przedmiotu rewersem do góry. Po walce lub gdy wszyscy gracze w pełni rozpatrzą Wydarzenie, odwróć awersem do góry.

Zdolności Kości Artefaktów  – Te zdolności wywoływane są wskazanym wynikiem na Kości „Na początku Tury” (zob. str. 12). Te zdolności można znaleźć tylko na Artefaktach  oraz na Artefaktach Bossa .



Nowa zawartość

Za każdym razem po zakończeniu gry, każdy gracz zaznacza 1 okienko za każdego pokonanego Bossa, plus 1 okienko każdy. Najpierw musisz zaznaczać okienka swojej postaci, aż wszystkie będą zaznaczone, po czym będziesz mógł zaznaczać okienka Bezbarwnych kart oraz Aktu IV. Gdy zaznaczysz wszystkie okienka obok danej kłódki, dodaj zablokowane karty z pasującym numerem kłódki    do odpowiednich talii.

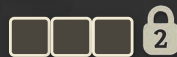
Pancernik



Cień



Defekt




Obserwatorka

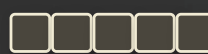





Bezbarwne karty





Gdy odblokowane, podczas Przygotowania rozgrywki weź talię Bezbarwnych Nagród i potasuj ją. Nie tasuj tej talii pomiędzy Aktami. Drużyna odkrywa 3 Bezbarwne karty z tej talii podczas wizyty u Handlarza. Ich koszt zależy od rzadkości danej karty. Dodaj karty  Wydarzeń oraz Błogosławieństwa Neow do odpowiednich talii.




























Akt IV



Gdy odblokowane, po ukończeniu Aktu III, można przejść do Aktu IV, jeśli zostały zebrane wszystkie 3 Klucze   . Zob. str. 22, by poznać zasady Aktu IV i Kluczy.

Wyniesienie

Po pokonaniu Bossa Aktu II (lub Aktu III podczas rozgrywki Solo), odblokowane zostaje Wyniesienie  1. Aby odblokować wyższe poziomy Wyniesienia , należy pokonać Bossa Aktu II (lub aktu III podczas rozgrywki Solo) w rozgrywce ze wszystkimi modyfikacjami każdego wcześniejszego poziomu Wyniesienia. Nie trzeba grać na najwyższym poziomie Wyniesienia, jaki udało się odblokować. Należy jednak pamiętać, że rozgrywka na niższym poziomie może wymagać cofnięcia zmian wprowadzonych w niektórych taliach.







-  1. Trudniejszy Elitarni Przeciwnicy - Otwórz paczkę Wyniesienia. Wymień  Elitarnego Przeciwnika z każdego Aktu na jego odpowiednik z  1.
-  2. Utrata 1 maks. PŻ - Twoje maksymalne PŻ są pomniejszone o 1. Umieść czarną kostkę na najwyższej wartości na twoim torze PŻ.
-  3. Trudniejsze Wydarzenia - Otwórz paczkę Wyniesienia. Dodaj karty  3 do odpowiednich talii.
-  4. Limit Mikstur wynosi 2 - Zamiast 3, możesz mieć maksymalnie 2 Mikstury.
-  5. Początkowa Kłątwa - Podczas przygotowania rozgrywki dodaj Zmorę wyniesionego do twojej talii Początkowej.
-  6. Przywrócenie 4 PŻ po Bossie - Na początku Aktu II i kolejnych, przywróć sobie 4 PŻ, zamiast przywracać PŻ do maksymalnej wartości.
-  7. Trudniejszy Przeciwnicy - Wymień karty  Przeciwników na ich odpowiedniki z 7 . Dodaj  7 Przyzwańce .
-  8. Usunięcie karty kosztuje 4 - Usunięcie karty u Handlarza  kosztuje 4 szt. Złota.
-  9. Początkowe obrażenia - Utrać 1 PŻ na początku gry (po utracie 1 maks. PŻ z  2).
-  10. Trudniejszy Bossowie - Używaj tylko talii Bossów  10.
-  11. Trudniejszy Akt IV - Używaj Spaczonego Serca  11. W Akcie IV walcz z Elitarnym Przeciwnikiem  11.
-  12. Trudniejszy Elitarni Przeciwnicy - Wymień  Elitarnych Przeciwników z Aktów od I do III na ich odpowiedniki z  12.
-  13. Podwójny Boss Aktu III - Po pokonaniu Bossa Aktu III, walcz z innym losowym Bossem Aktu III.

Osiągnięcia

- Napakowany - Osiągnij limit Siły (8 pkt.).
- Katalizator - Osiągnij limit Trucizny (30 pkt.).
- Ninja - Zagraj 7 Noży w jednej Turze.
- Potężny - Posiadaj jednocześnie 7 Mocy w grze.
- Zabarykadowany - Osiągnij limit Bloku (20 pkt.).
- Jesteś niczym - Pokonaj Bossa w 1 Turze.
- Wszyscy za jednego - Ukończ Akt III w rozgrywce 4-osobowej.
- Perfekcja - Pokonaj Bossa z pełnymi PŻ u każdego gracza.
- Minimalista - Ukończ Akt III z talią złożoną z 5 kart lub mniejszą.
- Przemijacz - Zabij Przemijacza, zanim sam się zabije.
- Zdrowy rozsądek - Ukończ Akt III z talią bez kart niepospolitych i rzadkich.
- Kolekcjoner - Ukończ Akt III z 12 Artefaktami i Artefaktami Bossa (w dowolnej kombinacji) u każdego gracza.
- Rubin - Ukończ Akt III grając Pancernikiem.
- Szmaragd - Ukończ Akt III grając Cieniem.
- Szafir - Ukończ Akt III grając Defektem.
- Ametyst - Ukończ Akt III grając Obserwatorką.
- Mój szczęśliwy dzień - Ukończ Akt III w Wyzwaniu Dnia.
- Nieskończoność - Stwórz nieskończoną kombinację kart.
- Kto potrzebuje Artefaktów? - Ukończ Akt III bez Artefaktów i Artefaktów Bossa (możesz pomijać Przedmioty).

Wyzwanie Dnia

Jako opcjonalny tryb gry, możesz rozegrać Wyzwanie Dnia. Rzuć dwukrotnie Kością i wprowadź po jednym modyfikatorze z każdej z poniższych sekcji (po 1 modyfikatorze na rzut). Modyfikatory wpływają na wszystkich graczy.

- Wszystko, co najlepsze** - Rozpoczynasz z 5 losowymi Bezbarwnymi kartami.
 - Błyskotki** - Rozpoczynasz z 5 losowymi Rzadkimi kartami.
 - Dziedzictwo** - Rozpoczynasz z losowym Artefaktem Bossa.
 - Podmienienie** - Wszystkie  stają się Podmianą karty.
 - Vintage** -  z walk z  Przeciwnikiem stają się .
 - Pryzmat** - Rozpoczynasz z Pryzmatem, specjalnym Artefaktem (zob. str. 19). Dodatkowo, jeśli zyskujesz , każda odkrywana karta musi pochodzić z innej talii Nagród, wg twojego wyboru. Dotyczy to także talii Bezbarwnych Nagród. Gdy zyskujesz , każda odkrywana karta musi pochodzić z innej talii Rzadkich Nagród, wg twojego wyboru. (Wciąż odkrywasz łącznie 3 karty).
-
- Stan krytyczny** - Tracisz 1 PŻ na końcu każdej walki.
 - Szaleństwo** - Na koniec każdej walki, musisz Podmienić losową kartę z twojej talii.
 - Niepewna przyszłość** - Nie odkrywaj żetonów Mapy podczas Przygotowania rozgrywki. Odkrywaj je dopiero, gdy wejdiesz do danego pokoju.
 - Przeklęty** - Rozpoczynasz z 2 losowymi Kłątami.
 - Śmiertelne Wydarzenia** - Po każdym wydarzeniu tracisz 2 PŻ.
 - Koszmary** - Nie możesz Odpoczywać.

Tryb Dowolny

Aby zagrać w Trybie Dowolnym, zamiast rzucać Kością, by wylosować modyfikatory, swobodnie wybieraj dowolne z tych sekcji.



Akt IV

Na początku Aktu IV gracze przywracają PŻ swoich postaci tak samo, jak na początku Aktu II i III.

Akt IV musi zostać odblokowany (zob. str. 20). Aby przejść do Aktu IV, wymagane są 3 Klucze na koniec Aktu III. Mapa Aktu IV znajduje się na rewersie karty Bossa Aktu IV. Aby zdobyć Klucz...

- Rubinowy Klucz** - Wszyscy gracze muszą jednocześnie nie wykonać żadnej akcji w Obozowisku (nie można Odpocząć ani Wykuwać).
- Szafirowy Klucz** - Wszyscy gracze muszą jednocześnie pominąć Artefakt w pokoju albo . Gracze mogą odkryć przed podjęciem decyzji. Gracze odrzucają odkryte , jeśli decydują się zdobyć Klucz.
- Szmaragdowy Klucz** - Gracze muszą pokonać Płonącego Elitarnego Przeciwnika (zob. poniżej). Walcząc z Płonącym Elitarnym Przeciwnikiem, każdy gracz przed rozpoczęciem walki wtasowuje do swojej talii.
- Płonący Elitarny Przeciwnik** - Przed przygotowaniem Mapy, należy zamienić żeton Przeciwnika z ciemnym rewersem na żeton Płonącego Elitarnego Przeciwnika . Po pozyskaniu Szmaragdowego Klucza , należy zamienić z powrotem żeton na żeton dla przyszłych Aktów.



Szybki Start - zasady

Aby rozpocząć rozgrywkę od Aktu II lub późniejszego, użyj poniższej tabeli. Zyskaj wszystkie Nagrody z najwyższego rzędu w tabeli poniżej dla danego Aktu, następnie przejdź do kolejnego rzędu. Powtarzaj ten proces do momentu, aż osiągniesz najniższy rząd. Zyskuj Nagrody pojedynczo, bez sprawdzania kolejnej Nagrody.

Złoto jest dodatkowym Złotem do tego od Neow. „Rzut Kością” - raz na każdą ikonę . Dla każdego rzutu zyskaj Nagrodę odpowiednią dla danego wyniku, zgodnie z tabelą po prawej. Każdy gracz rzuca osobno. Artefakty Bossa zyskiwane są jako drużyna. Dokładnie tak, jak po pokonaniu Bossa. Cała drużyna udaje się wspólnie do Handlarza , jako ostatni krok.

Dołączanie - Można używać tych zasad, aby dołączać do rozgrywki nowych graczy na początku Aktu. Tylko gracze dołączający używają tej tabeli oraz odwiedzają Handlarza. Liczba odkrywanych Artefaktów Bossa bazuje na liczbie dołączających graczy.

	Akt II	Akt III	Akt IV
Błogosławieństwo Neow	1	1	1
Złoto			
Karty Nagród			
Podmiana	1	1	1
Rzut Kością			
Mikstura			
Artefakt			
Karty Rzadkich Nagród			
Artefakty Bossa			
Karty Nagród	-		
Usunięcie karty	-	1	2
Ulepszenia	2	4	6
Handlarz			

Rzut Kością

	Podmiana
	Ulepszenie
	Usunięcie karty

Koniec gry - Reset

Po zakończeniu gry, niezależnie od tego czy gracze odnieśli zwycięstwo, czy też ponieśli porażkę, należy odwrócić każdą Ulepszoną kartę na jej stronę nieulepszoną. Następnie gracze przywracają talie Początkowe swoich postaci do stanu początkowego (karty z szarą ramką). Wszystkie pozostałe karty wracają do talii, z których pochodzą. Wszystkie żetony i kostki należy odłożyć na bok. Ulepszenia, żetony ani Przedmioty nie są zachowywane pomiędzy rozgrywkami. Kolejna rozgrzywka zaczyna się ponownie od Aktu I (chyba że gracze używają zasad Szybkiego Startu).

Złota Zasada

Jeżeli tekst na karcie stoi w sprzeczności z podstawowymi zasadami, tekst na karcie ma pierwszeństwo.

Opcjonalne zasady

Do końca

Gdy postać gracza zginie podczas walki z Bossem, pozostali gracze mogą kontynuować walkę. Przeciwnicy w rzędzie pokonanego gracza obierają za cel najbliższy rząd z graczem położony niżej nich. Jeśli nie ma gracza poniżej, za cel obierają najbliższy rząd z graczem powyżej nich.

Jeśli przynajmniej jeden gracz przetrwa, Akt uznaje się za ukończony (albo rozgrywka, jeśli to ostatni rozgrywany Akt). Jeśli gracz zginął, nie można przejść do kolejnego Aktu.

Wybierz swój Artefakt

W rozgrywce wieloosobowej, gdy drużyna zyskuje Artefakt  z Elitarnego Przeciwnika  lub pokoju ze Skarbem , należy odkryć Artefakty w liczbie równej liczbie graczy. Każdy gracz wybiera jeden z odkrytych Artefaktów.

Twórcy

Twórcy gry:

Gary Dworetzky

Anthony Giovannetti

Casey Yano

Na podstawie gry wideo „Slay the Spire”, stworzonej przez: **Mega Crit**

Rozwój:

Penny Rose Feldman

Joseph Johnston

Arjun Krishna

Andrew Narzynski

Grafika na pudełku oraz Mapy:

Bruce Brenneise

Grafika:

Anailis Dorta, Casey Yano

Projekt graficzny:

Casey Yano, Gary Dworetzky, David Lanza

Figurki:

TytanTroll Miniatures

Redakcja instrukcji w wersji angielskiej:

C. „Sable” Voyles

Card Bot:

Rodskin

Specjalne podziękowania:

Wspierający! dzięki którym stało się to możliwe

Jorbs za inspirowanie nas

John Clair za dwustronne karty

Anna Dworetzky za pokonywanie Iglicy

Clemens Lohmann za metkę „Not for Sale”

Jeremy Howard za karty Potworów

Główni testerzy:

Andrew Narzynski, Arjun Krishna, Joseph Johnston

Testerzy:

Karsten Kutterer, Robin Hassgård,

Adam, Tyler Leonard, Amanda Shagoury,

Nicholas Denny, Michael Wright, Calli

Wright, Anna Dworetzky, Jack Cumpsty,

Michael Habib, Ethan Sams, Nikki Liu

Wersja polska:

Zespół Portal Games

Tłumaczenie i redakcja:

Marcin Zalewski

Skład:

Radosław Dawid, Mateusz Kopacz

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: **Mateusza Krysztofa i Filipa Buchalskiego.**

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 nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/slay-the-spire>

**PORTAL
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

Wszystkie prawa zastrzeżone

Zdolności i słowa kluczowe

Blok 🛡️ (maks. 20 pkt. na gracza) - Zapobiega kolejnemu 1 punktowi obrażeń zadawanemu graczowi lub Przeciwnikowi za każdy punkt Bloku, który ten posiada. Po tym, jak obrażenia zostaną zablokowane, usuń tyle samo punktów Bloku. Gracze używają torów na swoich planszach Gracza do śledzenia punktów Bloku, Przeciwnicy używają żetonów. Blok nie zapobiega efektom utraty PŻ, jak „Utrać X PŻ”. Blok graczy jest usuwany na początku Tury Gracza. Blok Przeciwników jest usuwany na początku Tury Przeciwnika.

Efekt Obszarowy 🌸 - Dla graczy, wszystko, co występuje po tym symbolu, wpływa na każdego Przeciwnika w całym dowolnym rzędzie, włączając w to zawsze Bossa. Dla Przeciwników, wszystko, co występuje po tym symbolu, wpływa na każdego gracza, chyba że Przeciwnik zyskuje Siłę 🤪 lub Blok 🛡️. (Zob. Obieranie za cel, str. 15).

Energia 🔴🟢🟡🟣 (maks. 6 pkt.) - Energia jest używana do zagrywania kart. Mimo iż każda postać ma swoją własną ikonę Energii, na potrzeby zasad gry oznaczają one to samo i każda postać może używać ich w identyczny sposób. Symbol 🔴 oznacza Energię i pojawia się na karach Przedmiotów oraz w instrukcji.

Eteryeczna - Jeśli na koniec twojej Tury masz na ręce Eteryeczną kartę, Wyklucz ją. (Zob. Pytania i odpowiedzi, by poznać zasady interakcji z Objęciami mroku).

KAŻDY Przeciwnik - Efekt obiera za cel KAŻDEGO Przeciwnika w KAŻDYM rzędzie, włączając w to zawsze Bossa.

Niezagrywalna - „Niezagrywalne” karty nie mogą być zagrane i nie mają kosztu Energii. Jeśli efekt próbuje zagrać Niezagrywalną kartę (jak Destylowany chaos), ta karta nie ma żadnego efektu i trafia na stos kart odrzuconych.

Oslabienie 🏹 (maks. 3 pkt.) - Dodaj żeton 🏹 do celu, nie przekraczając limitu 3 🏹 na gracza lub Przeciwnika. Gdy gracz lub Przeciwnik z żetonem 🏹 atakuje, każde 🏹 tego Ataku lub akcji Przeciwnika zadaje 1 pkt obrażeń mniej. Następnie jeden żeton 🏹 jest odrzucany. Dla Ataków 🌸 (np. „🌸 2 🏹”) lub Ataków z wielokrotnym trafieniem (np. „1 🏹 1 🏹”), wciąż odrzucany jest tylko jeden żeton 🏹.

Oslabienie a Wrażliwość - Jeśli Oslabiony 🏹 cel atakuje Wrażliwy 🌸 cel, atak nie będzie miał wpływu ani na Oslabienie 🏹, ani na Wrażliwość 🌸. Po ataku usuń żeton 🏹 z atakującego oraz żetony 🌸 z każdego celu, którego dotyczy.

Oszołomienie 🌀 - Umieść kartę 🌀 na wierzchu twojej talii Dobierania. Po Wykluczeniu wraca do talii Oszołomienia.

Prognozuj X - Podejrzyj X kart z wierzchu twojej talii dobierania. Możesz odrzucić dowolne z nich. Następnie odłóż pozostałe karty z powrotem na wierzch twojej talii w tej samej kolejności. Nie możesz Prognozować więcej kart, niż znajduje się w twojej talii dobierania. Prognozowanie nie wywołuje żadnego efektu, jeśli twoja talia jest pusta.

Siła 🤪 (maks. 8 pkt.) - Każde twoje trafienie 🏹 zadaje 1 pkt obrażeń więcej za każdy żeton 🤪, który posiadasz. Przeciwnicy również mogą zyskiwać 🤪.

Status 🌀/🔥 - Użyj górnego albo dolnego efektu, w zależności od tego, jaki Status nałożył na ciebie Przeciwnik. Drugi efekt jest ignorowany w tej walce. Umieść kartę Statusu na wierzchu twojego stosu kart odrzuconych. 🌀 ma koszt 1 pkt. Energii. Po Wykluczeniu wracają do talii Statusów.

Trafienie 🏹 - Trafienia 🏹 zadają punkty obrażeń w liczbie równej wartości przed tą ikoną. Na trafienia wpływają: Wrażliwość 🌸, Oslabienie 🏹 oraz Siła 🤪. Zob. „Wielokrotne trafienia”, str. 14. (Uwaga: efekty „obrażeń” to nie trafienia).

Wrażliwość 🌸 (maks. 3 pkt.) - Dodaj żeton 🌸 do celu, nie przekraczając limitu 3 🌸 na gracza lub Przeciwnika. Gdy gracz lub Przeciwnik z żetonem 🌸 jest atakowany, obrażenia z każdego trafienia 🏹 tego Ataku lub akcji Przeciwnika są podwajane. Następnie cel traci jeden żeton 🌸. Dodaj premię do obrażeń, takie jak Siła 🤪 przed podwojeniem.

Wyklucz - Wykluczona karta jest usuwana z twojej talii. Trzymaj swoje Wykluczone karty w osobnym stosie i zwróć je do twojej talii na koniec walki. Gdy Oszołomienie 🌀 i Statusy 🌀/🔥 zostaną Wykluczone, wracają do odpowiednich talii.

Zachowaj - Zachowana karta nie jest odrzucana na koniec Tury Gracza. Niektóre karty zapewniają premię za ich Zachowanie. Gdy taka karta opuszcza twoją rękę, „zapomina”, że była Zachowana.