

Przewodnik przechowywania

Przechowywanie nowej zawartości

Przechowuj wskazane komponenty w woreczku na nową zawartość do odblokowania. Nie używaj ich bez wyraźnego polecenia.



Zapisanie stanu gry

Grę zapisuj tylko po uzyskaniu Nagród za pokonanie Bossa na końcu Aktu.

- 1 Przechowuj swoje żetony Złota w woreczku z symbolem twojej postaci.



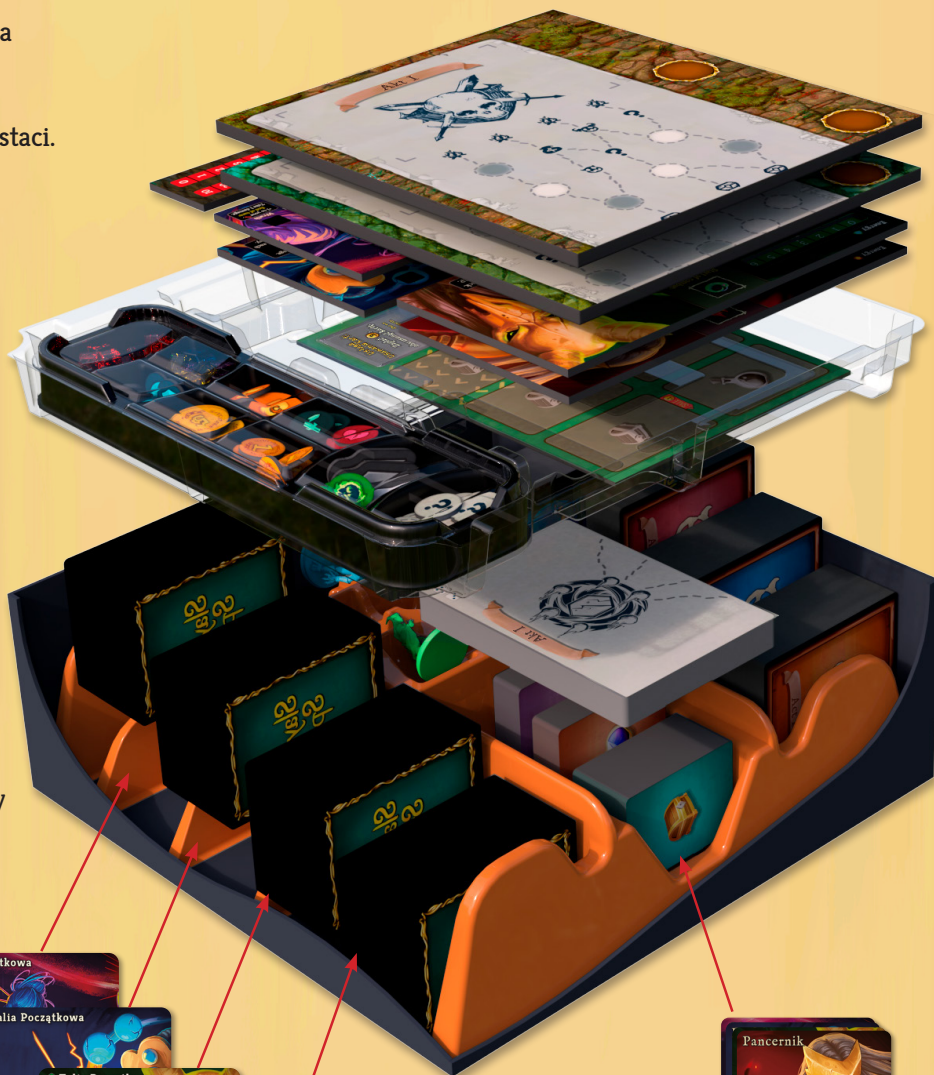
Wyniesienie

Na Wyniesieniu 1 lub wyższym, przechowuj w jednym z woreczków postaci żetony Bloku w liczbie równej poziomowi Wyniesienia.

Na Wyniesieniu 6 lub wyższym, śledź swoje maksymalne PŻ przechowując 1 czerwoną kostkę za każdy PŻ do pomniejszenia na początku kolejnego Aktu (po przywróceniu PŻ).

- 2 Zapisz swoją talię przechowując ją przed przekładką „Talia Początkowa”. Zapisz usunięte karty za przekładką „Talia początkowa”, pomiędzy tą przekładką a ścianką plastikowej wkładki.

Miejsce na czerwone kostki.



- 3 Przechowuj swoje przedmioty korzystając z małej przekładki twojej postaci. (Możesz także użyć woreczka z symbolem twojej postaci, ale nie rób tego z metalowymi monetami, jeśli z takich korzystasz, gdyż mogą uszkodzić karty).

Koszulkowanie kart

- 1 Włóż karty każdej z 4 postaci (czerwone, zielone, niebieskie, fioletowe) w ilustrowane koszulki na karty. W ilustrowane koszulki włóż także karty Klątw, Statusów i Oszołomienia. Na koniec rozgrywki możesz odblokować kolejne karty, które będą wymagać zakoszulkowania.

Rewers



Rwers może wyglądać jak powyżej (zielona nazwa z „+”) oraz jak poniżej.



Talia Początkowa (szara ramka)



Talia Klątw



Awers

Karta Nagrody (czarna ramka)



Talia Statusów



Karta Rzadkiej Nagrody (żółta ramka)



Talia Oszołomienia



Ilustrowane koszulki na karty



- 2 Uporządkuj korzystając z przekładek.



TAKŻE NA STEAMIE!

Zagraj w grę wideo, która była
inspiracją dla gry planszowej!

Slay the Spire

Także
jako gra
wideo!