



The image shows a highly detailed, black and white gothic-style book cover. The central element is a large circular medallion containing the title 'TERRORS OF LONDON' in a stylized, ornate font. The word 'OF' is smaller and positioned between 'TERRORS' and 'LONDON'. The medallion is surrounded by a thick, decorative border featuring intricate scrollwork, floral motifs, and four small circular portraits of figures in the corners. The entire cover is framed by a complex, multi-layered border with a central vertical element at the top and bottom.

TERRORS OF LONDON

KSIEGA ZASAD

WITAJCIE W MROCNYCH ZAUŁKACH WIKTORIAŃSKIEGO LONDYNU. W MIEJSCU GDZIE ZŁO WYPEŁZŁO Z CIEMNOŚCI, A LOS ŚMIERTELNIKÓW SPOCZYWA W SZPONACH BESTII I DIABŁÓW.

WSTĘP

W grze *Terrors of London* gracze wcielają się w role potężnych, mrocznych Władców. Każdy Władca reprezentuje jedną z czterech frakcji: Nieumarłych, Bestie, Śmiertelników lub Duchy.

Każdy z graczy otrzymuje początkową talię kart, reprezentującą jego moce, z którymi rozpoczyna rozgrywkę. W trakcie kolejnych tur, gracze będą kupować nowe karty, ulepszać swoje talie i walczyć z innymi Władcami.

Twórcy i podziękowania:

Projekt gry: Brad Pye

Ilustracje i projekt graficzny: Ryan Pye

Opracowanie graficzne: Chris Byer, Kevin Haemmerle, Heath Geddes

Kierownik projektu: Chris Hamm

Rozwój gry: Travis R. Chance, Heath Geddes

Edycja i korekta zasad: Van Willis

Produkcja i logistyka: AJ Lambeth, Zongxiu Yao-Charpentier, Arnaud Charpentier

Zarządzanie projektem: Kira Anne Peavley

Specjalne podziękowania dla: Katelyn Pye i Brandon Pye.

Polska wersja PORTAL GAMES

Tłumaczenie: Robert Deninis

Korekta: Zespół Portal Games

Skład: Konrad Rószkowski

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/

KOMPONENTY



16 KART RELIKTÓW
OZNACZONYCH



8 KART AKOLITÓW



52 KARTY POTWORÓW:
PO 13 Z KAŻDEJ FRAKCJI,
OZNACZONYCH



16 KART STARTOWYCH:
10 KART KULTYSTÓW
6 KART FANATYKÓW



20 KART
WPŁYWÓW



10 ŻETONÓW
NAWIEDZENIA

10 ŻETONÓW
ZWOŁANIA

2 ZNACZNIKI
ŻYCIA



4 ARKUSZE
WŁADCÓW



2 KARTY
POMOCY GRACZA

PRZYGOTOWANIE

1. Wyjmijcie wszystkie komponenty z pudełka z grą (karty, żetony, arkusze Władców, znaczniki Życia).

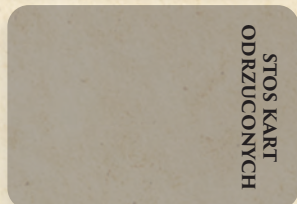
Wybierzcie Pierwszego Gracza: Zróbcie to w dowolny losowy sposób.

2. **Wybierzcie frakcję:** Począwszy od Pierwszego Gracza, każdy z graczy wybiera frakcję (Nieumarłych, Bestie, Śmiertelników lub Duchy), bierze arkusze wszystkich Władców tej frakcji i wybiera jednego z nich.
3. **Ustawcie punkty Życia:** Każdy gracz bierze znacznik Życia i umieszcza go na swoim arkuszu Władcy, na polu oznaczonym najwyższą wartością punktów Życia.
4. **Wybierzcie karty Wpływów:** Począwszy od Pierwszego Gracza, każdy z graczy wybiera dwie spośród wszystkich kart Wpływów wybranego przez siebie Władcy.
UWAGA: PODCZAS KILKU PIERWSZYCH ROZGRYWEK ZALECAMY UŻYCIE DWÓCH KART WPŁYWÓW OZNACZONYCH SYMBOLEM .
5. **Stwórzcie talie początkowe:** Każdy z graczy dodaje pięciu Kultystów i trzech Fanatyków do wybranych wcześniej dwóch kart Wpływów, aby mieć łącznie 10 kart. Każdy z graczy tasuje swoje 10 kart tworząc swoją talię początkową. Wszystkie pozostałe karty Kultystów, Fanatyków, Wpływów oraz niewybrane arkusze Władców odłóżcie z powrotem do pudełka.
6. **Przygotujcie obszar gry:** Gracze tworzą przed sobą swoje obszary gry tak, jak to pokazano na ilustracji obok, pozostawiając miejsce na obszar gracza.
7. **Utwórzcie Targ:** Przetasujcie osiem kart Akolitów i połóżcie je w zakrytym stosie, w swobodnym zasięgu wszystkich graczy. Przetasujcie razem wszystkie pozostałe karty, tworząc Targ, i połóżcie je w zakrytym stosie naprzeciwko stosu kart Akolitów.
8. **Przygotujcie Ulicę:** Odkryjcie pięć wierzchnich kart Targu i połóżcie je w rzędzie pomiędzy stosem Targu, a stosem Akolitów tak, jak to pokazano na ilustracji obok. Te pięć odkrytych kart jest określanych jako Ulica.
9. **Przygotujcie początkową rękę:** Każdy z graczy dobiera swoją początkową rękę. **Pierwszy Gracz dobiera cztery karty, a jego przeciwnik dobiera pięć kart.**

Jesteście gotowi do gry. Począwszy od Pierwszego Gracza, gracze naprzemiennie rozgrywają swoje tury do chwili, gdy któryś z Władców straci ostatni punkt Życia, co oznacza koniec gry.



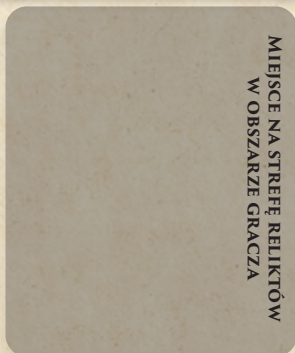
OBSZAR GRY



STOS KART
ODRZUCONYCH



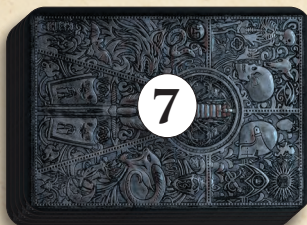
3



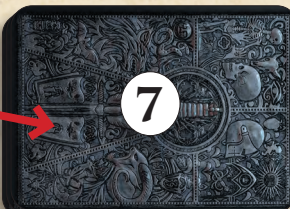
MIEJSCE NA STREFĘ RELIKTÓW
W OBSZARZE GRACZA



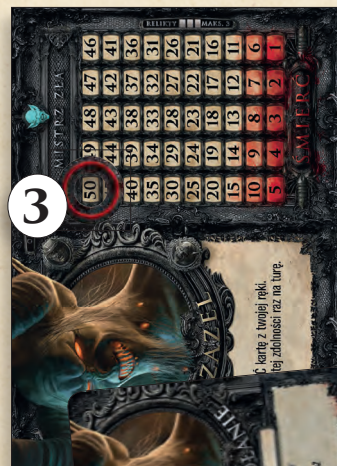
AKOLICI



8



STOS TARGU



3

4

STOS KART
ODRZUCONYCH



5



WARUNKI WYGRANEJ

Wygrywa gracz, który obniży do zera liczbę punktów Życia Władcy swojego przeciwnika.

ZŁOTA ZASADA

Tekst na kartach ma pierwszeństwo nad zasadami zawartymi w tej instrukcji.

PRZEBIEG TURY

Tura gracza składa się z trzech następujących po sobie faz:

1. **Faza Akcji:** Wykonuj akcje, aby zagrywać karty, tworzyć Hordy, aktywować Relikty, używać zdolności Władców, kupować karty i zadawać obrażenia Władcy przeciwnika.
2. **Faza Czyszczenia:** Wyczyść swój obszar gry z kart zagranych podczas Fazy Akcji.
3. **Faza Dobierania:** Dobierz nową rękę i zakończ turę.

FAZA AKCJI

Podczas Fazy Akcji gracz może wykonywać następujące akcje:

Zagranie Karty (Zagranie karty z ręki)

Zakup Karty (Zakup karty z Ulicy lub stosu kart Akolitów)

Akcja Ataku (Zadanie obrażeń przeciwnikowi)

Akcja Hordy (Utworzenie lub rozszerzenie Hordy)

Akcja Reliktu (Aktywacja Reliktu)

Akcja Władcy (Aktywacja zdolności Władcy)

Nawiedzenie (Aktywacja zdolności Potwora, znajdującego się w grze na początku tury gracza)

Spasowanie (Koniec Fazy Akcji)

Podczas Fazy Akcji, gracz może wykonać dowolne z powyższych akcji, w dowolnej kolejności, tyle razy ile chce. Jedynym wyjątkiem jest Spasowanie, które kończy jego Fazę Akcji.

ZAGRANIE KARTY

Akcja Zagrania Karty pozwala na dodanie do twojego obszaru gracza (znajdującego się nad twoim arkuszem Władcy) jednej karty z twojej ręki. Istnieją trzy typy kart, które możesz zagrać z ręki: Potwory, Wpływy i Relikty. Zagranie Karty z ręki jest darmowe, a zagrane karty są umieszczane odkryte w twoim obszarze gry.

Aktywacja zdolności karty: Za każdym razem, gdy zagrasz kartę z ręki, natychmiast musisz aktywować wszystkie jej zdolności, zgodnie z ich kolejnością.

Zdolności Zasobów: W grze *Terrors of London* występują trzy główne typy zasobów, przedstawianych za pomocą następujących symboli: Moneta , Moc  i Regeneracja . Gdy aktywowana zdolność przedstawia jeden z tych symboli, otrzymujesz wskazany zasób. Jeżeli ikona zasobu jest dodatkowo oznaczona cyfrą, to otrzymujesz wskazaną liczbę tego zasobu, gdy zdolność zostanie aktywowana. Na przykład: karta przedstawiająca  zapewnia ci 2 Monety.

W każdej turze, zasoby otrzymywane dzięki aktywacji zdolności Zasobów kumulują się i stanowią Pulę Zasobów gracza, z której mogą być następnie wydawane w dowolnej chwili podczas Fazy Akcji. Wszystkie niewydane zasoby pozostające w Puli Zasobów gracza są przez niego tracone na koniec jego tury.

Zdolności Słów-Kluczy: Takie zdolności są zapisane na kartach za pomocą jednego wyrazu, wyróżnionego kapitalikami. Zdolności Słów-Kluczy muszą zostać aktywowane natychmiast po zagranii Potwora. Zostały dokładnie omówione w rozdziale „Słowa-Klucze”.

Zdolności Unikatowe: Aktywowane są po tym, gdy wszystkie zdolności Zasobów i Słów-Kluczy zostaną w pełni rozpatrzone. Opis zdolności Unikatowej wyjaśnia jak należy ją rozpatrzyć.

Zdolności Uruchamiane: Te zdolności nie aktywują się natychmiast, ale zapewniają wskazane korzyści po spełnieniu określonych wymagań. Występuje wiele rodzajów zdolności Uruchamianych, ale ich opis zawsze wykorzystuje ten sam wzorec:

Najpierw tekst karty określa otrzymywaną korzyść, następnie ile razy dana zdolność może być aktywowana (a w rezultacie ile razy zapewni tę korzyść), a na koniec jaki warunek musi być spełniony, aby uruchomić aktywację tej zdolności.

Zdolności Uruchamiane/Unikatowe są możliwe do aktywacji dopiero po rozpatrzeniu znajdujących się nad nimi słów-kluczy.

Przykład: Klątwa Wiedźmy jest już rozpatrzona zanim zdolność Uruchamiana jest dostępna, nie zostanie więc aktywowana swoją zdolnością Klątwy.

UWAGA: Przed aktywacją zdolności Uruchamianej, rozpatrz w pełni efekt, który powodowałby jej uruchomienie. Jeżeli jakiś efekt spowodowałby uruchomienie więcej niż jednej zdolności Uruchamianej, to gracz wybiera kolejność w jakiej rozpatrzy te zdolności.



ZAGRANIE KARTY - CIĄG DALSZY

Zagrywanie kart Wpływów: Karty Wpływów stanowią specjalny rodzaj kart unikatowych dla każdego z Władców. Zawierają one zdolności Słów-Kluczy i/lub Zasobów, aktywowane natychmiast po zagranii, oraz zdolność Uruchamianą, aktywowaną tylko wtedy, gdy posiadasz w swoim obszarze gracza Potwora z frakcji twojego Władcy. Jeżeli w momencie zagrania karty Wpływów gracz nie posiada w grze żadnego Potwora z frakcji swojego Władcy, to jej zdolność Uruchamiana nie może być aktywowana.

UWAGA: Jeżeli Potwór z odpowiedniej frakcji zostanie zagrany po zagranii karty Wpływów, to jej zdolność Uruchamiana nie może być aktywowana.

Zagrywanie Reliktów: Zakupione Relikty natychmiast trafiają do Obszaru gracza, jednak w wyniku efektów kart mogą wrócić na jego rękę. Relikty zagrane z ręki są umieszczane odkryte w strefie Reliktów, po prawej stronie twojego arkusza Władcy. W odróżnieniu od Potworów i kart Wpływów, zdolności kart Reliktów nie są aktywowane w momencie ich zgrania, ale ich aktywacja jest częścią Akcji Reliktu.

UWAGA: W swojej strefie Reliktów możesz mieć jednocześnie tylko trzy Relikty. Jeżeli masz w grze trzy Relikty, a chciałbyś zagrać kolejny Relikt, to zanim dodasz nowo zagrany Relikt do swojej strefy Reliktów, musisz wybrać jeden z posiadanych Reliktów i na stałe usunąć go z gry.

ZAKUP KARTY

Akcja Zakupu Karty pozwala ci wydać Monety na zakup jednej z kart z Ulicy lub ze stosu kart Akolitów. Po zakupie karty z Ulicy natychmiast uzupełnij Ulicę, kładąc na puste miejsce odkrytą kartę z wierzchu stosu Targu tak, aby na Ulicy stale było dostępnych pięć kart.

Są trzy typy kart, które można kupić: Akolici, Potwory i Relikty.

Zakup Potworów: Zapłać wskazany koszt Potwora, wydając Monety ze swojej Puli Zasobów. Po zakupie Potwora połóż jego kartę odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych.

UWAGA: Kartę ze zdolnością WEZWANIE możesz położyć zakrytą na wierzchu swojej talii, zamiast na stosie kart odrzuconych.



Zakup Akolitów: Na początku gry, w zakrytym stosie naprzeciwko Targu znajduje się osiem kart Akolitów. Akcją Zakupu Karty możesz kupić Akolitę za 2 Monety, tak długo jak ich karty są dostępne. Tak jak pozostałe Potwory, po zakupie karty Akolity należy położyć ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych. Karty Akolitów traktowane są na potrzeby efektów kart również jako Potwory.

Zakup Reliktów: Zapłać koszt Reliktu, wydając wskazaną liczbę Monet ze swojej Puli Zasobów. Po zakupie Reliktu połóż jego kartę odkrytą w swojej strefie Reliktów, gdzie staje się natychmiast dostępna do użycia przez Akcję Reliktu.

AKCJA ATAKU

Akcja Ataku pozwala ci wydać  ze swojej Puli Zasobów, aby zadać obrażenia Władcy twojego przeciwnika. Za każdy punkt Mocy wydany z twojej Puli Zasobów podczas Akcji Ataku, możesz przypisać jeden punkt obrażeń Władcy twojego przeciwnika. Władca traci po 1 punkcie Życia za każdy przypisany do niego punkt obrażeń.

Pancerz : Niektóre karty zapewniają graczowi Pancerz . Karty będące w obszarze gracza (Potwory z Nawiedzeniem i Relikty w strefie), które zapewniają Pancerz, robią to automatycznie. W każdej turze, obniż łączną liczbę obrażeń otrzymywanych przez twojego Władcę o tyle punktów, ile wynosi łączna wartość twojego Pancerza. Pancerz nie obniża liczby obrażeń otrzymywanych w wyniku działania efektów takich jak **KLĄTWA** lub płacenie punktami Życia jako koszt aktywacji zdolności.



$$\text{1} + \text{1} = \text{2}$$



W powyższym przykładzie Ghul dodaje  i Łowca Reliktów dodaje , razem  które po wydaniu pozwalają zadać Fenrisowi 2 obrażenia.

AKCJA HORDY

W grze *Terrors of London* możesz grupować Potwory, tworząc z nich potężne Hordy, pozwalające na aktywację ich zdolności Hordy. Tą akcją, możesz zarówno rozpocząć tworzenie nowej Hordy, jak i rozszerzyć istniejącą Hordę. Gdy Potwór stanowi część Hordy, nie może zostać częścią innej Hordy podczas tej samej Fazy Akcji. **Nie możesz wykonać Akcji Hordy jeżeli nie posiadasz w grze Potworów z odpowiednimi, kompatybilnymi wskaźnikami Hordy.**



KOMPATYBILNE



NIEKOMPATYBILNE

Tworzenie nowej Hordy: Aby utworzyć Hordę, musisz mieć w grze dwa Potwory posiadające kompatybilne wskaźniki Hordy. Wskaźnik Hordy składa się z ikony frakcji oraz zestawu kolorowych strzałek. Kompatybilność Hordy może być ustalona na dwa sposoby:

1. Wskaźnik Hordy w dolnej części karty pasuje do symbolu frakcji Potwora, z którym sąsiaduje.
2. Strzałki w dolnej części karty każdego z Potworów pasują kolorem do strzałek sąsiadującego Potwora.

Oba powyższe warunki muszą zostać spełnione, aby pomyślnie utworzyć Hordę. Teraz możesz aktywować zdolność Hordy dowolnego wybranego Potwora będącego jej częścią. (Zdolności Hordy są wymienione w ramkach w dolnej części kart).



W powyższym przykładzie zdolność Hordy każdego z jej Potworów zapewnia 1 punkt Mocy. Gracz wybiera aktywację zdolności Hordy Kościotrupa, dodając 1 do swojej Puli Zasobów.

Rozszerzenie istniejącej Hordy: Dodatkowe zdolności Hordy mogą być aktywowane poprzez rozszerzenie Hordy. Aby rozszerzyć Hordę, dodaj Potwora do istniejącej Hordy, kładąc jego kartę obok jednej ze skrajnych kart Potworów tworzących Hordę. Tak jak przy tworzeniu Hordy, wskaźniki Hordy nowego Potwora muszą być kompatybilne ze wskaźnikami Hordy widocznymi w dolnej części karty sąsiadującego Potwora. Po rozszerzeniu istniejącej Hordy, aktywuj jedną z nieużytych dotychczas zdolności Hordy dowolnego Potwora tej Hordy.



UWAGA: Gracz nie może aktywować tej samej zdolności Hordy więcej niż raz w tej samej Fazie Akcji. Wybór zdolności Hordy, którą aktywujesz, nie jest zależny od wskaźników Hordy łączących Potwory.



W powyższym przykładzie gracz rozszerza istniejącą Hordę z poprzedniego przykładu poprzez dodanie do niej Wilkołaka. Zdolność Hordy Kościotrupa ❶ została już aktywowana i jest niedostępna. Gracz musi dokonać wyboru spośród nieużytych zdolności Hordy (oznaczonych niebieskimi kółkami), ponieważ każda zdolność Hordy może być aktywowana raz na Fazę Akcji.

UWAGA: Niektóre Potwory posiadają dwie zdolności Hordy, rozdzielone przez “♦”. Nie jest to jedna zdolność, która zapewnia dwie opcje, ale dwie osobne zdolności dostępne do aktywacji w rezultacie wykonania Akcji Hordy.

UWAGA: Na koniec tury gracza należy odrzucić karty Hordy, tak jak wszystkie pozostałe zagrane karty – Horda nie zostaje z graczem do kolejnej tury.

AKCJA RELIKTU

Akcja Reliktu pozwala na aktywację dowolnego, nieużytego jeszcze w tej turze Reliktu w twojej strefie Reliktów. Gdy zostanie aktywowany, Relikt natychmiast zapewnia efekt opisany na jego karcie.

UWAGA: W swojej turze możesz jednokrotnie użyć każdego z posiadanych Reliktów. Sugerujemy przekręcić użytą kartę Reliktu o 90 stopni w prawo, aby zaznaczyć w ten sposób jej użycie.

AKCJA WŁADCY

Akcja Władcy pozwala graczom aktywować zdolność opisaną na ich arkuszu Władcy. Gdy gracz zdecyduje się na wykonanie Akcji Władcy rozpatruje tę zdolność zgodnie z jej opisem.

NAWIEDZENIE

Gdy zagrywasz Potwora ze słowem-klucz **NAWIEDŹ**, połóż na nim żeton Nawiedzenia stroną "Nawiedź" ku górze oraz rozpatrz wszystkie pozostałe zdolności tej karty.

Możesz ponownie aktywować kartę z żetonem Nawiedzenia, jeśli jest ona w twoim obszarze na początku tury na stronie "Odeślij", aby użyć wszystkich jej zdolności.

Nie możesz położyć żetonu **NAWIEDZENIA** na karcie Potwora, już posiadającego taki żeton.

Gdy Potwór, z żetonem **NAWIEDZENIA** stroną "Nawiedź" ku górze, staje się częścią Hordy, odwróć ten żeton na stronę „Odeślij”.

Gdy Potwór, z żetonem **NAWIEDZENIA** stroną "Odeślij" ku górze, staje się częścią Hordy, nie odwracaj żetonu.



SPASOWANIE

Spasowanie kończy twoją Fazę Akcji. Ta akcja może być wykonana tylko wtedy, gdy masz na ręku tylko jedną kartę, bądź twoja ręka jest pusta. Jeżeli masz na ręku jedną kartę, to w momencie wykonania tej akcji, połóż ją zakrytą na wierzchu swojej talii.

FAZA CZYSZCZENIA

Odłóż wszystkie karty Wpływów i Potwory bez żetonu na stronie "Nawiedź" ze swojego obszaru gracza na swój stos kart odrzuconych. Odłóż ze swojego obszaru wszystkie karty z żetonem **NAWIEDZENIA** na stronie "Odeślij", na stos kart odrzuconych. Tracisz także wszystkie nieużyte zasoby ze swojej Puli Zasobów. Następnie odwróć wszystkie żetony **NAWIEDZENIA** leżące na Potworach ze strony "Nawiedź" na stronę "Odeślij". Nigdy nie odkładaj Reliktów na stos kart odrzuconych podczas Fazy Czyszczenia.

FAZA DOBIERANIA

Dobierz pięć kart ze swojej talii i zakończ swoją turę. Jeżeli w dowolnym momencie musisz dobrać karty, a twoja talia jest pusta, przetasuj swój stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię, z której dobierzesz kolejne karty. W przeciwnym wypadku, nigdy nie tasuj swojej talii i stosu kart odrzuconych, o ile nie nakaże ci tego jakiś efekt gry.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy liczba punktów Życia jednego z Władców spadnie do zera. Gracz, którego Władca nadal posiada punkty Życia zostaje zwycięzcą.

Jeżeli chcesz poznać dodatkowe zasady, sprawdź Słowniczek i kartę pomocy gracza, gdzie znajdziesz objaśnienia stosowanych wyrażen, słów-kluczy i symboli.

SŁOWNICZEK

FRAKCJA: W grze występują cztery frakcje: Nieumarli, Bestie, Śmiertelnicy i Duchy. Jeżeli karta ma jeden z czterech symboli frakcji, to należy ona do tej frakcji.

HORDA: Grupa dwóch lub więcej Potworów połączonych przez wskaźniki Hordy widoczne w dolnej części ich kart. Gdy Horda zostanie utworzona lub rozszerzona, gracz kontrolujący połączone Potwory aktywuje jedną z nieużytych zdolności dowolnego Potwora z tej Hordy. Ta sama zdolność Hordy nie może być nigdy aktywowana więcej niż jeden raz podczas Fazy Akcji danego gracza.

KOSZT: Koszt pojawia się na większości kart i reprezentuje ich cenę w Monetach. Aby zakupić kartę gracz musi wydać jej koszt w Monetach ze swojej Puli Zasobów.

NAWIEDŹ: Reguły, którymi rządzi się **NAWIEDZENIE** są następujące:

- Gdy Potwór zyskuje **NAWIEDZENIE**, połóż na jego karcie żeton **NAWIEDZENIA**, stroną „Nawiedz” ku górze.
- Tylko Potwory, które nie mają żetonu **NAWIEDZENIA** mogą otrzymać żeton **NAWIEDZENIA**.
- Żeton **NAWIEDZENIA** ma dwie strony: stronę „Nawiedz” i stronę „Odeślij”.
- Podczas Fazy Czyszczenia, usuń z obszaru gracza wszystkie Potwory z żetonami **NAWIEDZENIA** odwróconymi stroną „Odeślij” ku górze. Następnie odwróć pozostałe żetony **NAWIEDZENIA** w obszarze gracza stroną „Odeślij” ku górze.

• Potwory rozpoczynające Fazę Akcji w obszarze gry kontrolującego je gracza, z żetonem **NAWIEDZENIA**, są dostępne do aktywacji podczas tej Fazy Akcji. Gracz może aktywować w ten sposób każdego z tych Potworów tylko raz na Fazę Akcji. W aktywacji, należy rozpatrzyć wszystkie zdolności Zasobów, Unikatowe i Słów-Kluczy. Zdolności Uruchamiane danego Potwora są aktywowane w taki sam sposób jak wszystkich pozostałych kart znajdujących się w grze.

ODKRYJ: Gdy zdolność lub efekt wymagają od gracza odkrycia karty z dowolnego stosu, ten gracz musi pokazać tę kartę swojemu przeciwnikowi. Jeżeli nie ma wystarczającej liczby kart do spełnienia wymagań, przetasuj stos kart odrzuconych tego gracza i połóż te karty pod spód talii tego gracza, i dopiero wtedy standardowo rozpatrz efekt.

ODRZUĆ: Po tym, gdy jakiś efekt zmusi gracza do odrzucenia karty, musi on natychmiast odrzucić kartę z ręki. Gracz nie może dobrowolnie odrzucić karty, o ile nie zostanie do tego zmuszony przez zdolność lub efekt. Stos kart odrzuconych może być w każdym momencie gry przeglądany przez dowolnego z graczy.

PODEJRZYJ: Gdy zdolność lub efekt wymagają od gracza podejrzenia karty w dowolnym stosie, gracz nie musi pokazywać tej karty swojemu przeciwnikowi. Jeżeli nie ma wystarczającej liczby kart do spełnienia wymagań zdolności, przetasuj stos kart odrzuconych tego gracza i połóż te karty pod spód jego talii, i dopiero wtedy standardowo rozpatrz efekt.

POTWORY SPOZA FRAKCJI: Potwory bez symbolu frakcji Bestii, Nieumarłych, Duchów lub Śmiertelników. Kultysty i Fanatycy są przykładem Potworów spoza frakcji.



POTWÓR Z FRAKCJI: Potworami z dowolnej frakcji są wszystkie Potwory z jednym z poniższych symboli:



BESTIA



ŚMIERTELNIK



DUCH



NIEUMARŁY

PRZEMIENIĘ: Gdy zdolność pozwala graczowi przemienić jeden z typów zasobów w inny, gracz może dokonać takiej wymiany w stosunku jeden do jednego, w dowolnym momencie swojej Fazy Akcji.

PULA ZASOBÓW: Wszystkie Zasoby uzyskane przez gracza w danej Fазie Akcji (takie jak Monety, Moc i Regeneracja) trafiają do jego Puli Zasobów. Wszystkie zasoby w Puli Zasobów gracza są dla niego dostępne w jego Fазie Akcji. Wszystkie niezużyte zasoby z Puli Zasobów są tracone w Fазie Czyszczenia.

PUNKTY ŻYCIA: Gracz, którego Władca ma zero punktów Życia przegrywa grę. Niektóre zdolności, takie jak Regeneracja, po ich użyciu zwiększają liczbę punktów Życia Władcy, jednakże ich wartość nigdy nie może przekroczyć początkowej liczby punktów Życia. Znacznik Życia zawsze powinien wskazywać aktualny poziom Życia Władcy.

RĘKA: Twoja kolekcja dobranych kart jest trzymana w tajemnicy przed pozostałymi graczami. W grze *Terrors of London* nie ma limitu kart na rękę.

STOS KART ODRZUCONYCH: Karty w stosie kart odrzuconych nie wywołują żadnych efektów w grze, a kolejność w jakiej są one w nim ułożone nie ma żadnego znaczenia.

STRATA PUNKTÓW ŻYCIA: Po tym gdy zdolność wymaga aby Władca stracił punkty Życia, gracz kontrolujący tego Władcę zmniejsza jego punkty Życia o wskazaną wartość. Strata punktów Życia nie może być zredukowana przez Pancerz, jako że nie jest tym samym co otrzymanie obrażeń od Mocy.

TARG: Zakryty stos kart składający się z Potworów i Reliktów. Ilekroć zachodzi potrzeba uzupełnienia kart Ulicy, zrób to dobierając karty z Targu. Jeżeli stos kart Targu się wyczerpie, gracze tracą możliwość uzupełniania Ulicy.

ULICA: Ulica jest miejscem, z którego gracze kupują Potwory i Relikty. W rzędzie kart Ulicy powinno być zawsze pięć kart, chyba że stos kart Targu uległ wyczerpaniu. Karty Akolitów nie stanowią części Ulicy.

WYBRANY: Oznacza konieczność wyboru przez gracza celu określonego typu, np. innego gracza, Potwora itp. Gracz musi wybrać cel tego typu, który jest określony w opisie zdolności.

ZDOLNOŚCI HORDY: Odnosi się to do wszystkich zdolności znajdujących się w ramce, w dolnej części karty Potwora. Potwory z frakcji mają jedną lub dwie zdolności Hordy. Zdolności te mogą być aktywowane podczas tworzenia/rozszerzania Hordy lub przez zdolności pozwalające graczowi na ich aktywację. Każda ze zdolności Hordy może być aktywowana tylko raz na Fазę Akcji. Aktywowana przez gracza zdolność Hordy jest niezależna od Potwora, który został do niej ostatnio dołączony.

SŁOWA-KLUCZE I SYMBOLE

DOBIERZ (#): Dobierz na rękę tyle kart z talii, ile zostało wskazane.

KLĄTWA: Wybierz za cel przeciwnika. Przeciwnik wybrany za cel **KLĄTWY** musi wybrać czy straci 2 punkty Życia, czy też odrzuci 1 kartę z ręki.

MOC : Symbol  reprezentuje Moc. Liczba wewnątrz tego symbolu wskazuje na liczbę punktów Mocy zyskiwanych w momencie aktywacji tej zdolności. Moc jest zasobem, który trafia do Puli Zasobów i jest dostępny do wykorzystania w tej Fazie Akcji. Wydana Moc zadaje obrażenia Władcy przeciwnika podczas Fazy Akcji.

MONETA : Symbol  reprezentuje Monetę. Liczba wewnątrz symbolu wskazuje na liczbę Monet zyskiwanych w momencie aktywacji tej zdolności. Monety są zasobem, który trafia do Puli Zasobów i jest dostępny do wykorzystania w tej Fazie Akcji.

NAWIEDŹ: Ten Potwór zyskuje żeton **NAWIEDZENIA**, o ile już go nie posiada. Połóż żeton **NAWIEDZENIA** na tym Potworze, stroną „Nawiedz” ku górze.

PANCERZ : Symbol  reprezentuje Pancerz. Karty zapewniające Pancerz robią to automatycznie, w każdej turze redukując łączną liczbę obrażeń otrzymywanych przez Władcę o łączną liczbę punktów Pancerza wszystkich kart znajdujących się w obszarze gracza.

UWAGA: Pancerz nie obniża wartości obrażeń pochodzących z efektów „Straci punkty Życia” takich jak **KLĄTWA**.

POŚWIĘĆ: Wybierz kartę, którą usuniesz na stałe z gry. O ile opis zdolności nie stanowi inaczej, gracze mogą **POŚWIĘCIĆ** wyłącznie kartę znajdującą się w ich obszarze gry. Gracz zyskuje  za każdą kartę usuniętą z gry w ten sposób.

REGENERACJA : Symbol  reprezentuje Regenerację. Liczba wewnątrz tego symbolu wskazuje na liczbę punktów Regeneracji zyskiwanych w momencie aktywacji tej zdolności. Regeneracja jest zasobem, który trafia do Puli Zasobów i jest dostępny do wykorzystania w tej Fazie Akcji. Gracz może wydać Regenerację ze swojej Puli Zasobów, aby zwiększyć liczbę punktów Życia kontrolowanego przez siebie Władcy, jednakże liczba punktów Życia Władcy nigdy nie może przekroczyć wartości początkowej, nadrukowanej na arkuszu Władcy.

ROZKAZ: Gracz wybiera Potwora ze swojego stosu kart odrzuconych, którego koszt wynosi mniej niż 4, i bierze (przywraca) go z powrotem na rękę. Ten Potwór jest dostępny do użycia przez akcję Zagrania Karty.

SZAŁ: Po aktywacji zdolności **SZAŁ** gracz może wybrać czy zyskuje , czy też .

WEZWANIE: Po tym gdy gracz kupi kartę z efektem **WEZWANIE**, może on położyć tę kartę na wierzchu swojej talii.

ZNISZCZ: Aby użyć efektu **ZNISZCZ** wybierz jedno:

Wybierz kartę w grze i umieść ją na stosie kart odrzuconych jej właściciela.

Wybierz kartę z Ulicy. Usuń tę kartę na stałe z gry, uzupełniając puste miejsce w rzędzie Ulicy wierzchnią kartą ze stosu Targu.

ZWOŁAJ: Po aktywacji zdolności „**ZWOŁAJ**”, gracz dobiera z rezerwy żeton **ZWOŁANIA** i kładzie go obok swojej talii. Podczas Fazy Dobierania, gracz dobiera po 1 dodatkowej karcie z talii za każdy posiadany żeton **ZWOŁANIA**. Wszystkie żetony **ZWOŁANIA** są zwracane do rezerwy tuż po Fazie Dobierania.