

WASTE KNIGHTS

DRUGA EDYCJA

ERRATA I ODPOWIEDZI
NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA
(FAQ)



Wszystkie zmiany w stosunku do poprzedniej wersji niniejszego dokumentu zaznaczono na **czzerwono**.



Niniejszy dokument zawiera omówienie najczęściej zadawanych pytań, objaśnienia zasad oraz errata do gry *Waste Knights: Druga edycja* (wersja KS i sklepowa).

ERRATA

Ta część zawiera oficjalne zmiany w tekście zasad i na kartach, a także errata do Księgi Opowieści. Należy pamiętać, że aktualna wersja Księgi Opowieści znajduje się na oficjalnej stronie Wydawnictwa Galakta oraz na stronie gry na serwisie BoardGameGeek.

KARTY AWANSÓW OSOBISTYCH

WIELEBNY EVANS, KLECHA

Różaniec wszystkich wiar: na obu stronach tej karty powinien widnieć symbol ekwipunku  zamiast symbolu zbroi .

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej części znajdują się najczęściej zadawane pytania z forum BGG oraz od naszych grup testerskich. Na końcu można znaleźć listę specjalnych miejsc wraz z ich numerami z planszy oraz typami terenu, a także listę symboli pojawiających się na elementach gry.


P: Pokonałem wroga z karty pustkowi i zdobyłem za to 1 kartę sprzętu. Czy ta karta powinna być popsuta czy sprawna?

O: Ta karta sprzętu powinna być popsuta. Podczas przygotowania gry wszystkie karty sprzętu umieszcza się w stojaku na karty sprzętu, tak aby była widoczna ich popsuta strona. Właśnie w takim stanie dobiera się je z tyłu talii. Za każdym razem, kiedy zdobywasz kartę sprzętu – jako nagrodę za pokonanie wroga, Wymianę, eksplorację, czy w ramach rozpatrywania wpisu – zawsze dobierasz kartę popsutą, chyba że wyraźnie zaznaczono, iż ma być sprawna.


P: Wykonuję akcję eksploracji. Moja Eksploracja wynosi 3. Czy to oznacza, że mogę dobrać i rozpatrzeć 3 karty eksploracji?

O: Nie możesz. Możesz rozpatrzeć tylko 1 kartę eksploracji na akcję w oparciu o sekcję odpowiadającą typem terenu twojemu polu. Wartość twojej Eksploracji informuje, ile razy możesz dobierać z talii eksploracji, za każdym razem decydując, czy akceptujesz, czy odmawiasz rozpatrzenia danej sekcji. Jednak jeśli nie możesz już dłużej dobierać kart eksploracji, musisz rozpatrzeć ostatnią dobraną kartę. Ponadto nie możesz „cofnąć się” i rozpatrzeć uprzednio dobranej karty eksploracji.

P: Wróg Przystrajacz uzyskuje 2 lub więcej symboli w walce z moim rycerzem wyposażonym w sprawną broń. Czy broń zostaje popsuta, czy muszę ją odrzucić?

O: Musisz ją odrzucić, ponieważ każdy  powoduje jedno popsucie broni, a należy rozpatrzeć wszystkie symbole z kości. Ponadto zasady ogólne mówią, że jeśli miałbyś popsuć kartę sprzętu, która już jest popsuta, zamiast tego musisz ją odrzucić.

P: Na początku gry biorę talię awansów osobistych. Znajdują się w niej unikatowe karty sprzętu. Czy mogę używać takich kart od początku gry?

O: Nie, możesz pozyskać je tylko podczas gry, kiedy zdobędziesz wystarczającą liczbę  (zwykle 6 lub więcej). Na tę chwilę odłóż wszystkie swoje karty awansów na bok.

P: Zgodnie z instrukcją symbole i są uważane za puste ścianki, kiedy wykonuję testy poza walką. Czy jeśli mój rycerz może „przerzucić puste ścianki” dzięki jakiemuś efektowi, mogę w takich okolicznościach przerzucić również jeden z wymienionych symboli?

O: Tak, możesz.


P: Jestem na polu miasta. Czy mogę wykonać tam akcję eksploracji, aby poszukać zasobów, czy akcja miejska to jedyna akcja, jaka jest tam dostępna?

O: Na polu miasta możesz wykonać wszystkie rodzaje akcji – jest ono traktowane jak normalne pole oprócz tego, że jest miastem. Jego typ terenu oznaczono w małym okienku obok ilustracji. Jedyna różnica polega na tym, że na tym polu akcja miejska jest dostępna w dodatku do akcji każdego innego rodzaju, natomiast nie może ona być wykonana poza polem miasta.

P: W jednym polu ręki mam *Pistolet*, a w drugim *Druciaka*. Czy to oznacza, że mogę zaatakować dwa razy na walkę – zarówno w kroku *Ataki Dystansowe*, jak i *Ataki Wręcz*?

O: Niestety nie. Możesz zaatakować tylko raz na walkę. Fakt, że posiadasz dwie różne bronie oznacza, że możesz wybrać sposób ataku, dokonując strategicznej decyzji, czy wolisz użyć amunicji, czy zachować ją na później, dopasować taktykę do wroga, z którym walczysz itd.

P: Mam w pojeździe kartę sprzętu *Granat odlamkowy*. Czy muszę jej użyć w kroku *Natarcie* w walce? Czy musi ona leżeć na polu ręki, jeśli chcę z niej skorzystać?

O: Nie, nie musisz jej używać. Korzystanie z efektów „Natarcie” kart sprzętu jest całkowicie opcjonalne. Ponadto nie musisz umieszczać *Granatu odlamkowego* – ani żadnej innej karty sprzętu, skoro o tym mowa – na polu ręki, chyba że na danej karcie widnieje co najmniej 1 symbol .

P: Mam w pojeździe kartę sprzętu *Nóż*. Czy mogę ją odrzucić w kroku Natarcie w walce, aby zadać mojemu wrogowi 1 ♠ na podobnej zasadzie, jak wtedy, kiedy używam np. *Granatu odłamkowego*? Co się dzieje, jeśli trzymam *Nóż* na polu ręki?

O: Nie możesz użyć *Noża* z pojazdu. Na tej karcie sprzętu widnieje symbol ♠, co oznacza, że można jej użyć wyłącznie, jeśli rycerz jest w nią wyposażony, czyli gdy karta znajduje się na jego polu ręki. W przeciwnym razie nie można skorzystać z jej efektów.

Kiedy *Nóż* znajduje się na polu ręki, można go wykorzystać na dwa sposoby. Po pierwsze tak, jak to opisano powyżej, odrzucając go w kroku Natarcie w walce, aby zadać 1 wrogowi. Po drugie, można użyć *Noża* jak każdej innej broni białej poprzez wybranie go w kroku 2 walki. Oczywiście jeśli odrzucisz *Nóż* w kroku Natarcie, będziesz musiał atakować bez broni w kroku Ataki Wręcz.

P: Czy mogę wybrać pole, na którym obecnie stoi mój rycerz, jako ostatnie pole mojej akcji ruchu? Innymi słowy – czy mogę jeździć w kółko? A jeśli nie, to dlaczego?

O: Nie, musisz zakończyć akcję ruchu na innym polu niż to, z którego wystartowałeś. Dzieje się tak, ponieważ Pustkowie to niebezpieczne miejsce i jeżdżenie w kółko oznacza niepotrzebne ryzykowanie życiem. Żaden rozsądnie myślący rycerz by tego nie zrobił, co nie? Poza tym możesz wykonywać wszystkie inne rodzaje akcji na twoim polu bez konieczności ruszania się gdziekolwiek.

P: Gram Jenny Burns, Łowczynią (tylko wersja KS). Jej zdolność mówi, że zyskuje 1 białą kość walcząc z wrogiem z Zagrożeniem 2 lub wyższym. Podczas mojej akcji ruchu dobrałem jako kartę pustkowi wroga *Dumą Cerbero*. Posiada on Zagrożenie 1. Jednak poruszając się minąłem również pole z symbolem niebezpieczeństwa – zagrożeniem !. Czy powinienem zsumować te wartości Zagrożenia? Czy to znaczy, że *Duma Cerbero* ma teraz Zagrożenie 2 i mogę skorzystać ze zdolności mojej rycerki?

O: Tak, możesz użyć jej zdolności. Cecha Zagrożenie jest kumulatywna, więc zasadniczo po tym, jak zakończysz ruch, dodajesz wszystkie źródła Zagrożenia (ze swojej trasy, efektów, dobranej karty pustkowi itd.), a następnie dobierasz żetony zagrożenia z worka. W tym przypadku otrzymałeś Zagrożenie 1 z trasy i Zagrożenie 1 z karty wroga. Tym samym łącznie otrzymujesz Zagrożenie 2, co zmusza cię do dobrania 2 żetonów z worka zagrożeń, ale też aktywuje zdolność Jenny Burns.

LISTA SPECJALNYCH MIEJSC













W tej części znajduje się lista specjalnych miejsc pokazanych na planszy. Ponieważ ilustracje niektórych pól mogą być mylące, dla przejrzystości gry wypisano je wraz z typem terenu.

Numer	Typ terenu	Numer	Typ terenu
0	Autostrada	19	Busz
1	Autostrada	20	Autostrada
2	Góry	21	Busz
3	Pustynia	22	Góry
4	Pustynia	23	Autostrada
5	Autostrada	24	Autostrada
6	Pustynia	25	Góry
7	Busz	26	Busz
8	Góry	27	Góry
9	Autostrada	28	Pustynia
10	Pustynia	29	Pustynia
11	Pustynia	30	Busz
12	Pustynia	31	Pustynia
13	Busz	32	Pustynia
14	Pustynia	33	Busz
15	Góry	34	Autostrada
16	Pustynia	35	Autostrada
17	Pustynia	36	Pustynia
18	Góry		

LISTA SYMBOLI

W tej części znajduje się lista symboli pojawiających się na różnych elementach gry. Elementy w wersji kolorowej pojawiają się na planszy, kartach, arkuszach, żetonach itd., natomiast ich biało-czarne odpowiedniki w tekście Księgi Opowieści oraz w opisach tekstowych efektów.

	KOLOR	B-CZ
Symbol niebezpieczeństwa – Promieniowanie		
Symbol niebezpieczeństwa – Skażenie		
Symbol niebezpieczeństwa – Zagrożenie		
Zasób – Amunicja (koszt do zapłaty lub nagroda/znalezisko do zdobycia)		
Zasób – Leki (koszt do zapłaty lub nagroda/znalezisko do zdobycia)		
Zasób – Paliwo (koszt do zapłaty lub nagroda/znalezisko do zdobycia, Bak na pojazdach)		
Karta sprzętu (nagrada/znalezisko do zdobycia, zwykle w popsutym stanie)		
Los (na kościach i w efektach)		
Pech (na kościach i w efektach)		
Sukces (na kościach i w efektach)		
Punkt Doświadczenia (PD)		
Zdrowie (premia lub kara do bazowej statystyki)		
Promieniowanie (otrzymywane)		
Rana (zadawana lub otrzymywana)		
Skażona rana (otrzymywana)		
Uszkodzenie (otrzymywane na pojazd)		
1 ręka / 1-ręczny (miejsce na arkuszu / cecha broni lub ataku)		

2 ręce / 2-ręczny (miejsce na arkuszu / cecha broni lub ataku)		
Wręcz (rodzaj ataku broni / wroga)		
Dystansowy (rodzaj ataku broni / wroga)		
Karta sprzętu – Broń		
Karta sprzętu – Ekwipunek		
Karta sprzętu – Narkotyk		
Karta sprzętu – Zbroja		
Poziom ochrony (wartość zbroi na kartach sprzętu)		
Seria (zdolność przerzutu na kartach sprzętu typu broń)		
Ładowność (głównie na pojazdach)		
Szybkość (na pojazdach)		
Typ wroga – Bestia (dla aktywowania efektów – brak swoistej zasady)		
Typ wroga – Gang (dla aktywowania efektów – brak swoistej zasady)		
Typ wroga – Kult (dla aktywowania efektów – brak swoistej zasady)		
Typ wroga – Maszyna (dla aktywowania efektów – brak swoistej zasady)		
Typ wroga – Mutant (dla aktywowania efektów – brak swoistej zasady)		
Początkowa liczba rycerzy		
Żeton zagrożenia – cecha Przeciwpancerność		
Żeton zagrożenia – cecha Zasadzka		