

D. Brad Talton Jr. WALECZNE PIKSELE

10+ 45 min 2

ZAWARTOŚĆ.....	2	ZWŁOKI.....	10
PRZEBIEG I CEL GRY.....	2	KOŃIEC GRY (POKONANIE DOWÓDCY).....	10
KARTY.....	3	SŁOWNICZEK.....	11
PRZYGOTOWANIE DO GRY.....	4	ROZGRYWKA ZAAWANSOWANA.....	12
PRZEBIEG PARTII.....	5	PORADY.....	13
TYPY AKCJI.....	6	FAQ.....	14
ATAKOWANIE.....	7		
LICZENIE STRAT.....	10		



NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!

Wejdź na naszą stronę, zobacz krótki film instruktażowy i dowiedz się, jak grać w WALECZNE PIKSELE

www.portalgames.pl

WALECZNE PIKSELE TO TAKTYCZNA GRA KARCIANA DLA DWÓCH GRACZY. KAŻDY GRACZ DOWODZI JEDNYM Z ODDZIAŁÓW WOJOWNIKÓW, KTÓRE STAJĄ NAPRZECIWKO SIEBIE DO WALKI. PODCZAS GRY GRACZE BĘDĄ ZBIERAĆ SWOJE JEDNOSTKI WOKÓŁ WYBRANEGO DOWÓDCY, A NASTĘPNIE BĘDĄ WYKONYWAĆ ATAKI, WYDAWAĆ ROZKAZY I KORZYSTAĆ Z UMIEJĘTNOŚCI JEDNOSTEK, ŻEBY ZYSKAĆ PRZEWAGĘ I POKONAĆ ODDZIAŁ PRZECIWNIKA.

ZAWARTOŚĆ



Dwie talie **ODDZIAŁÓW** po 25 kart w każdej.

Obie talie zawierają taki sam zestaw Jednostek.



KARTY BIEŻĄCEJ FALI PIERWSZEGO I DRUGIEGO GRACZA

Na odwrocie tych kart znajduje się skrót akcji możliwych do wykonania przez gracza w swojej turze.



42 ŻETONY OBRAZEŃ



10 ŻETONÓW SIŁY

Będą one wykorzystywane tylko wtedy, kiedy gracz użyje Dowódcy Magdelina Larington.



W rzadkich przypadkach, gdyby zabrakło jakiegos żetonu, należy zastąpić go dowolnym innym spoza wyposażenia gry.

PRZEBIEG I CEL GRY

W ramach jednej partii rozgrywa się pewną liczbę rund, a każda runda podzielona jest na trzy fazy, zwane Falami. Każda Fala składa się z dwóch tur (tury Pierwszego Gracza i tury Drugiego Gracza).

Celem pojedynczej partii jest pokonanie Oddziału przeciwnika poprzez zabicie jego Dowódcy.

Partia kończy się, gdy jeden lub obaj Dowódcy zostaną pokonani (to znaczy, otrzymają liczbę obrażeń równą lub przekraczającą ich liczbę punktów życia). Twoim zadaniem jest pokonać Dowódcę przeciwnika zanim on pokona twojego.

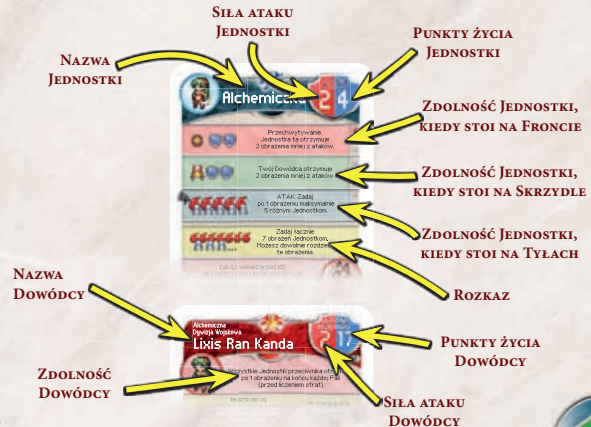
Gracze mogą również umówić się na rozgrywkę, która będzie składać się z kilku partii, co zostało opisane na str. 12.

KARTY

Każda karta może być użyta na trzy różne sposoby:

1. Na początku partii można wystawić kartę jako **Dowódcę**, który zapewni bonusy całemu Oddziałowi. Dowódca znajduje się zawsze w centrum środkowego rzędu kart i atakuje w Fali Skrzydła.
2. W trakcie swojej tury, w ramach akcji Rekrutacja, gracz może zagrać kartę jako **Jednostkę**. Jednostki mają różne zdolności, w zależności od ich ustawienia względem Dowódcy:
 - a. Jednostki z Frontu to Jednostki znajdujące się w rzędzie przed Dowódcą. Zazwyczaj posiadają zdolności defensywne albo ofensywne. Wykorzystują pierwszą zdolność opisaną na karcie (czerwone pole).
 - b. Jednostki ze Skrzydła to Jednostki po bokach Dowódcy. Zazwyczaj mają zdolności taktyczne lub ulepszące inne Jednostki. Wykorzystują drugą zdolność opisaną na karcie (zielone pole).
 - c. Jednostki z Tyłów to te Jednostki, które stoją w rzędzie za Dowódcą. Mają z reguły zdolności wspierające lub Ataki Dystansowe. Wykorzystują trzecią zdolność opisaną na karcie (niebieskie pole na karcie).

3. **Rozkaz** jest zagrywany z ręki jako efekt natychmiastowy i jednorazowy. Rozkazy są potężne, jednak ich karta jest odrzucana z gry zaraz po rozpatrzeniu, tak więc kluczowe jest zachowanie ich i wykorzystywanie we właściwym momencie. Rozkaz jest w czwartym (żółtym) polu na karcie.



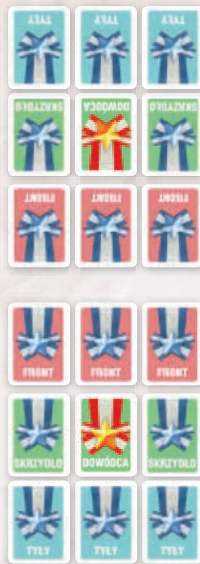
PRZYGOTOWANIE DO GRY



Przed rozpoczęciem gry w Walczne Piksele każdy z graczy tasuje swoją talię i dociąga pięć kart na rękę. Karty należy trzymać stroną Dowódcy ku górze. Gracze wybierają po jednej karcie na swojego Dowódcę, a następnie odsłaniają ich karty w tym samym momencie. Pozostałe cztery karty gracze odwracają stroną Jednostki do góry i rozpoczną z nimi grę.

Każdy gracz umieszcza przez sobą swojego Dowódcę, który tworzy rdzeń Oddziału. Dookoła niego należy wyobrazić sobie osiem pól, na których mogą znaleźć się Jednostki.

Na ilustracji obok można zobaczyć dwa Oddziały naprzeciwko siebie. Dowódca zawsze znajduje się w środku Oddziału i nigdy nie zmienia swojego położenia w trakcie gry.



UWAGA NA SOBOWTÓRA!

Jeśli zdarzy się, że obaj gracze wybiorą tego samego Dowódcę, to obaj odrzucają jego kartę, dobierają nową z tali i ponownie wybierają Dowódcę.



PRZEBIEG PARTII

Gra przebiega w rundach, z których każda składa się z 3 Fal. Każdy z graczy ma jedną turę na Falę i w trakcie swojej tury wykonuje dwie akcje (spośród opisanych na następnej stronie).

Na początku gry należy wylosować gracza, który rozpocznie grę. Otrzymuje on kartę Bieżącej Fali Pierwszego Gracza, którą układa obok swojego Oddziału, na wysokości Jednostek tworzących Front. Drugi Gracz otrzymuje swoją kartę i układa ją analogicznie.



Pierwszy Gracz rozpoczyna od rozegrania Fali Frontu. Wykonuje dwie akcje, po czym następuje tura Drugiego Gracza.

Kiedy obaj gracze wykonają swoje akcje, rozpoczyna się Fala Skrzydła. Począwszy od Pierwszego Gracza, każdy gracz ponownie wykonuje dwie akcje. Następnie przechodzi się do Fali Tyłów i gracze znowu wykonują po dwie akcje.

Kiedy gracz rozpoczyna nową Falę, należy odpowiednio przesunąć kartę Bieżącej Fali.

Kiedy Drugi Gracz zakończy Falę Tyłów, runda dobiega końca. Gracze wymieniają się kartami Bieżącej Fali – Drugi

Gracz od tego momentu staje się Pierwszym Graczem i na odwrót. Gracze na powrót kładą karty Bieżącej Fali na wysokości Jednostek Frontu.

Zaczyna się nowa runda, która przebiega według dokładnie tego samego schematu. Partia toczy się w ten sposób aż do momentu, kiedy jeden z Oddziałów zostanie pokonany.

RUNDA I

ZAWIESZENIE BRONI

Do końca pierwszej rundy obowiązuje zawieszenie broni – ani Dowódcy, ani Jednostki nie mogą atakować. Nie można także zagrywać rozkazów.



TYPY AKCJI

Podczas każdej Fali gracz wykonuje dwie akcje (chyba że jakiś efekt pozwala mu wykonać ich więcej). Jeśli gracz chce, może wykonać tę samą akcję dwa razy. Poniżej znajduje się lista wszystkich możliwych akcji do wyboru.



DOBRANIE KARTY – gracz dobiera wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeżeli talia się wyczerpała, nie można wykonać tej akcji. Nie ma limitu liczby kart na ręce, więc dobieranie kart jest dobrym sposobem na wykonanie akcji, jeżeli inne akcje nie są dostępne.



REKRUTACJA – gracz zagrywa Jednostkę z ręki i umieszcza ją na wolnym miejscu w rzędzie odpowiadającym obecnej Fali (np. podczas Fali Frontu można zrekrutować Jednostkę tylko na wolne pole na Froncie). Zrekrutowane Jednostki nie mogą atakować w tej samej Fali.



ATAK – gracz wybiera Jednostkę z bieżącej Fali (lub Dowódcę, jeśli jest to Fala Skrzydła), która jeszcze nie atakowała w tej Fali i wykonuje nią atak. Ataki zostały szczegółowo opisane na kolejnych stronach. Jednostka, która została zrekrutowana lub przegrupowana w danej Fali, nie może przeprowadzić ataku. Zarówno każda Jednostka, jak i Dowódca może przeprowadzić tylko jeden atak podczas danej Fali.



ROZKAZ – gracz zagrywa kartę z ręki, aby użyć jej rozkazu (efekt w żółtej ramce). Należy odczytać rozkaz przeciwnikowi i wykonać go, a następnie odrzucić kartę na swój stos kart odrzuconych.



USUWANIE ZWŁOK – kiedy Jednostka polegnie w walce, pozostają po niej Zwłoki. Przy pomocy różnych efektów Zwłoki mogą zostać później wskrzeszone (i stać się ponownie Jednostką) lub gracz może je usunąć. Polega to na odrzuceniu karty na stos kart odrzuconych.

Jako że Jednostki mogą być wystawiane tylko na puste miejsca w Oddziale, gracz w pewnym momencie będzie musiał usuwać Zwłoki w przypadku dłuższych potyczek.

Można usuwać Zwłoki z dowolnego miejsca w Oddziale, bez względu na to, która Fala jest aktualnie rozgrywana.



PRZEGRUPOWANIE – gracz przesuwa Jednostkę z dowolnego miejsca swojego Oddziału na dowolne wolne pole w swoim Oddziale. Nie można przesuwać Dowódcy.

UWAGA! PRZEGRUPOWANIE, ATAK I REKRUTACJA SĄ AKCJAMI EKSKLUZYWNYMI. POJEDYNCZA JEDNOSTKA LUB DOWÓDCA MOGĄ WYKONAĆ TYLKO JEDNĄ Z TYCH AKCJI W CZASIE JEDNEJ FALI.

ATAKI

Kiedy gracz zdecyduje się wykonać Atak, wybiera Jednostkę z bieżącej Fali (albo Dowódcę, jeśli jest to fala Skrzydła), która wykona Atak, a także Jednostkę, która będzie celem ataku.

Istnieją trzy rodzaje ataku: Atak Wręcz, Atak Dystansowy i Atak Specjalny.



ATAK WRĘCZ

Atak Wręcz musi być wymierzony w pierwszą kartę (Jednostkę albo Dowódcę) przeciwnika w kolumnie - prezentuje to obrazek obok.

Atak Wręcz może być skierowany przeciw Jednostce z dowolnej kolumny, a nie tylko tej, naprzeciwko której stoi atakująca Jednostka.

Atak Wręcz zadaje obrażenia równe sile atakującego.

Wszystkie Jednostki i Dowódca mają możliwość przeprowadzania Ataku Wręcz.

Atak Wręcz nie może zostać wykonany, jeśli sojusznicza Jednostka lub Dowódca stoi przed Jednostką próbującą przeprowadzić atak.

Jeśli Jednostka lub Dowódca mają możliwość przeprowadzenia Ataku Wręcz, to są określani jako będący „w zwarciu”.

Atak Wręcz może zostać przeprowadzony tylko przez pierwszą Jednostkę w kolumnie. Jedynie Jednostka, która jest w stanie przeprowadzić Atak Wręcz, może być jego celem.



Atak Wręcz może być wykonany tylko przez pierwszą Jednostkę w danej kolumnie. Tylko Jednostka, która jest w stanie Atakować Wręcz może być także celem takiego ataku.

MOŻLIWE CELE
ATAKU WRĘCZ

ATAKI

ATAK DYSTANSOWY

Atak Dystansowy może być wymierzony w dowolną Jednostkę lub Dowódcę niezależnie od jego pozycji w kolumnie. Karty z Atakiem Dystansowym mogą strzelać ponad sojusznikami i przeciwnikami.

Tylko Jednostki ze zdolnością „Atak Dystansowy” mogą przeprowadzić taki atak.

Ataki Dystansowe, podobnie jak Ataki Wręcz zadają obrażenia równe sile atakującego.

Użycie Ataku Dystansowego z reguły zależy od pozycji, na jakiej znajduje się dana Jednostka w Oddziale. Jednostka ze zdolnością Ataku Dystansowego zawsze może wykonać Atak Wręcz, jeśli jest w zwiarcu.

PRZECHWYTYWANIE

Niektóre Jednostki posiadają zdolność „Przechwytywania”, co znaczy, że Ataki Dystansowe przeciwnika nie mogą być przeprowadzone nad nimi. Innymi słowy celem Ataku Dystansowego nie mogą być karty stojące w danej kolumnie za Jednostką ze zdolnością Przechwytywania. Jednostki przechwytyjące są szczególnie użyteczne do obrony Jednostek na Tyłach i na Skrzydłach, a także Dowódcy.

Atak Dystansowy może trafić dowolny cel i może być przeprowadzony z dowolnego miejsca w Oddziale. Jednakże, gdyby gracz chciał zaatakować Jednostkę, która znajduje się za Jednostką ze zdolnością Przechwytywania, to musi on wymierzyć swój Atak w Jednostkę przechwytyjącą.



Atak Dystansowy może trafić dowolny cel i może być wykonany z dowolnego pola.

Jednakże Atak Dystansowy nie może trafić celu w tej samej kolumnie, w której stoi Jednostka ze zdolnością Przechwytywania.

MOŻLIWE CELE
ATAKU DYSTANSOWEGO.

ATAKI

ATAK SPECJALNY (ATAK: ...)

Niektóre Jednostki (szczególnie te stojące na Tyłach) posiadają zdolności Ataków Specjalnych, które mogą być użyte zamiast Ataków Wręcz. Na przykład, Jednostka może posiadać zdolność „ATAK: Przeciwnik odrzuca kartę z ręki”. Wykonanie tego ataku sprawia, że przeciwnik musi odrzucić kartę, jednak nie powoduje obrażeń ani nie jest wymierzone w jego Jednostki. Użycie Ataku Specjalnego jest również wykonaniem akcji Atak.

Jako że Atak Specjalny traktowany jest jako akcja Ataku, to jedna Jednostka, w ciągu jednej Fali, nie może użyć go więcej niż raz.

Jednostka nie może wykonać jednocześnie Ataku Specjalnego i Ataku Wręcz/Dystansowego.

Ataki Specjalne mają symbol megafonu w lewym górnym rogu ramki.



REAKCJE

Niektóre zdolności uaktywniają się „kiedy zagrywasz rozkaz”. Efekty tych zdolności są rozpatrywane dopiero po rozpatrzeniu rozkazu.

Niektóre zdolności posiadają zapis mówiący, że należy coś wykonać „kiedy Jednostka atakuje tę Jednostkę / ten Oddział”. W takich przypadkach Atak Specjalny nie jest traktowany jako „Atak na Oddział” lub „Atak na Jednostkę”.



ZDOLNOŚCI PASYWNE

W przeciwieństwie do Ataków Specjalnych (zaczynających się od „ATAK: ...”), wszystkie pozostałe zdolności są aktywne cały czas, tak długo jak Jednostka znajduje się w Oddziale.



LICZENIE STRAT

W trakcie gry, kiedy Jednostka lub Dowódca otrzymuje obrażenia w wyniku ataku, należy zaznaczyć je żetonami Obrażeń.

Jednostka, która otrzyma śmiertelne obrażenia (równe lub przekraczające wartość punktów życia), normalnie kontynuuje walkę, jej zdolności są nadal aktywne, a nawet może zostać uleczona w trakcie bieżącej Fali. Straty sprawdzane są dopiero na końcu Fali.

Na końcu każdej Fali sprawdza się straty - każda Jednostka, która otrzymała co najmniej tyle obrażeń, ile wynosi jej liczba punktów życia, zostaje pokonana. Kiedy Jednostka zostaje pokonana, wszystkie żetony Obrażeń są z niej zdejmowane, a Jednostka zostaje odwrócona rewersem do góry, stając się w ten sposób Zwłokami.



ZWŁOKI

Zwłoki nie mogą atakować, nie blokują Ataków Wręcz, ale zajmują pole - nie można wyłożyć nowych Jednostek w ich miejsce. Oczyszczyć pole można jedynie akcją Usuwania Zwłok.

Niektóre zdolności mogą wskrzesić Jednostki, a jeden z Dowódców może użyć Zwłok do ataku, więc nie zawsze usuwanie zwłok jest konieczne, czasem pozostawienie ich może przynieść korzyści.

KONIEC GRY (POKONANIE DOWÓDCY)

Kiedy na końcu Fali Dowódca posiada obrażenia równe lub przekraczające liczbę jego punktów życia, to cały Oddział zostaje rozgromiony i gra się kończy. Gracz, którego Dowódca przeżył, uznawany jest za zwycięzcę.

W przypadku remisu - jeśli oba Oddziały zostaną rozgromione w tym samym czasie, wygrywa ten z większą liczbą Jednostek. Jeśli oba Oddziały mają równą liczbę Jednostek, gra kończy się remisem.

SŁOWNICZEK

ODDZIAŁ – wszystkie wystawione Jednostki i Dowódca, rozumiane jako jedna całość.

JEDNOSTKA / DOWOLNA JEDNOSTKA – jeżeli nie jest wyszczególnione, o jaką Jednostkę chodzi (własną albo przeciwnika), to oznacza to którąkolwiek Jednostkę z Oddziałów biorących udział w grze. Należy pamiętać, że Dowódca nie jest Jednostką.

JEDNOSTKA / DOWÓDCA W ZWARCIU – Jednostka / Dowódca, który może wykonać Atak Wręcz (a jednocześnie mogący być celem takiego ataku).

POPZEDNIA – Jednostka bezpośrednio przed inną Jednostką (wyżej) w tej samej kolumnie.

NASTĘPNA – Jednostka bezpośrednio za inną Jednostką (niżej) w tej samej kolumnie.

SILA ATAKU – liczba obrażeń, jaką zadaje atak danej Jednostki / Dowódcy.

ZADANIE OBRAZEŃ – położenie żetonu Obrażeń na karcie. Czynność ta sama w sobie nie jest atakiem.

OBRAŻENIA ŚMIERTELNE – Obrażenia równe lub przekraczające liczbę punktów życia Jednostki / Dowódcy.

LICZENIE STRAT – sprawdzenie, czy liczba obrażeń, jakie otrzymała Jednostka / Dowódca wystarcza do jej pokonania.

POKONANIE JEDNOSTKI – natychmiastowe odwrócenie Jednostki rewersem do góry, tym samym zamienienie jej w Zwłoki.



Unikatowy zestaw 2 kart do gry **WALECZNE PIKSELE**



WZBOGAĆ
SWOJĄ
ROZGRYWKĘ.



Promoski i mini dodatki
do naszych gier
do nabycia w naszym
SKLEPIKU internetowym,
jak i we wszystkich
dobrych sklepach z grami.



WWW.PORTALGAMES.PL/SKLEP

ROZGRYWKA ZAAWANSOWANA

Gracze mogą umówić się na rozgrywkę, która będzie składać się z kilku partii.

Pojedyncza rozgrywka może składać się z 3 lub 5 partii, w zależności od ustaleń między graczami.

W takiej grze na koniec partii gracz, który wygrał, zabiera swojego oraz pokonanego Dowódcę i układa w osobnym stosie jako pojedyncze trofeum. Te karty nie będą wykorzystane w kolejnych partiach tej rozgrywki.

W przypadku rozgrywki składającej się z 3 partii, wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 2 trofea, zaś w przypadku 5 partii – 3 trofea).

Jeśli po zabraniu trofeum żaden z graczy nie został zwycięzcą, należy przejść do kolejnej partii. Od tej chwili talie obu graczy będą składać się z jednej karty mniej. Ponadto, na początku (jeszcze przed wyborem Dowódców), każdy gracz dobiera dodatkową kartę za każde trofeum w posiadaniu przeciwnika. Ta niewielka przewaga daje większą kontrolę nad wyborem Dowódcy i lepszy start w tworzeniu Oddziału.

Nową partię rozpoczyna gracz, który wygrał poprzednią.

W przypadku remisu każdy z graczy otrzymuje jako trofeum Dowódcę przeciwnika. Gra zakończona remisem nie może być ostatnią partią rozgrywki - jeśli remis sprawiłby, że któryś gracz wygrywa, nie może on zabrać przeciwnego Dowódcy jako trofeum.

PORADY

- Podczas gdy wystawienie przed Dowódcą Jednostki z umiejętnością Przechwytywania jest dobrym pomysłem, nie zawsze trzeba wystawiać całą armię od razu w pierwszej rundzie. Jeśli zamiast tego dasz sobie trochę czasu i dobierzesz karty, może ci się udać sformować dużo bardziej efektywny i lepiej zbudowany Oddział, co ułatwi zniszczenie przeciwnika.
- Prawie zawsze lepiej jest być drugim, dlatego że odpowiadasz na ruchy przeciwnika. Możliwości leczenia użyj właśnie w takich rundach, aby wykorzystać je bardziej efektywnie i utrzymać przy życiu Jednostki, które w innym wypadku umarłyby.
- Jeżeli jesteś pierwszym graczem, możesz użyć rozkazów natychmiastowych lub Ataku Specjalnego (takiego jaki ma np. Zabójca), żeby być pewnym, że przeciwnik nie weźmie odwetu. Takie rozkazy i zdolności nie muszą czekać do końca Fali, żeby rozpatrzyć straty, jakie zadały.
- Silni Dowódcy mogą być zabójczy w Ataku Wręcz, jednak wystawianie ich na takie same ataki jest prośeniem się o przegraną. Zanim dopuścisz Dowódcę do walki, rozważ wszelkie za i przeciw.
- Każda karta może być przydatna w określonej sytuacji. Przywoływacz jest dobry do wyszukiwania kart w talii, Łowca może przeszkadzać przeciwnikowi, a Medyk wskrzeszać sojuszników. Możesz wzmocnić te zdolności poprzez wybranie karty na Dowódcę, jednak pamiętaj, że w przypadku rozgrywki składającej się z kilku partii zwycięski/przegrywy Dowódcą odpada z gry. Nie marnuj karty, która przydałaby się w kolejnych partiach.



FAQ

Czy Jednostka albo Dowódca może mieć więcej obrażeń niż wynosi jego liczba punktów życia?

Tak, dodatkowe obrażenia pozostają na Jednostce dopóki nie zostanie zamieniona w Zwłoki. Zadanie większej liczby obrażeń może zapobiec uleczeniu Jednostki, a tym samym przetrwaniu ataku.

Jeśli przywrócę do życia Jednostkę ze Zwłok, to czy może ona od razu zaatakować?

Nie. Jednostka musi być „żywa” od samego początku Fali, żeby mogła atakować – dotyczy to Jednostek, które zostały wskrzeszone za pomocą rozkazów albo zdolności.

Jeśli mam na Tyłach Iluzjonistę i użyję jego zdolności, to czy mogę wykonać Atak Specjalny?

Jak najbardziej.

Czy Jednostki rekrutowane za pomocą zdolności specjalnych albo rozkazów (np. Władcy czy Przywoływacza) mogą wykonać Atak?

Nie. Nie mogą wykonać akcji Ataku w trakcie danej Fali.

Niektóre zdolności (np. Maskotki) nakazują Jednostce wykonać Atak Dystansowy. Co jeśli Jednostka nie ma Ataku Dystansowego?

Kiedy jakiś efekt nakazuje Jednostce wykonać Atak Dystansowy, to go wykonuje, nawet jeśli sama nie posiada zdolności Ataku Dystansowego.

Czy mogę użyć Ataku Specjalnego zamiast Dystansowego albo Wręcz, kiedy efekt nakazuje mi wykonać Atak Dystansowy albo Wręcz?

Nie. Musisz wykonać atak wskazany w efekcie.

Czy Jednostka rekrutowana albo ożywiona w danej Fali może skorzystać z darmowych ataków (jak np. ten z rozkazu Berserkera)?

Tak. Taka Jednostka nie może być użyta do wykonania akcji Ataku, ale może zaatakować, jeśli efekt innej karty jej to nakazuje (jak np. rozkaz Maskotki).

Jeśli Jednostka z mojego Oddziału wykonała Atak jako akcję, to czy może jeszcze zaatakować w ramach efektu rozkazu (np. z karty Berserkera)?

Tak. Ataki, które Jednostka może wykonać dzięki rozkazom,

FAQ

efektom specjalnym czy zdolności Dowódcy, nie wliczają się do limitu jednej akcji Ataku w trakcie Fali. Podobnie – jeśli jednostka najpierw skorzysta z takiego darmowego Ataku, to w kolejnej akcji w turze może wykonać normalny Atak.

Jeśli Dowódca pozwala mi wykonać dodatkowe akcje, to czy mogę ich użyć po wykonaniu normalnych akcji przysługujących w turze?

Tak. Możesz ich użyć w dowolnym momencie. Twoja tura nie kończy się, dopóki nie powiesz, że ją zakończyłeś.

Posiadam Jednostkę, która może przenieść na siebie obrażenia z innej (Wampir, Rycerz). Kiedy mogę użyć tej zdolności? Czy mogę przenieść w ten sposób więcej obrażeń niż moja Jednostka ma punktów życia?

Możesz przenieść obrażenia w dowolnym momencie i w dowolnej ilości. Możesz przenieść więcej obrażeń niż twoja Jednostka ma punktów życia.

Czy wszystkie efekty są obowiązkowe?

Tak, np. jeśli zagrażasz rozkaz, który każe ci ożywić Zwłoki, a nie posiadasz żadnych, to musisz ożywić Zwłoki w Oddziale

przeciwnika. Nie wprowadzasz efektu w życie tylko w przypadku, kiedy jego zastosowanie jest niemożliwe. W takiej sytuacji zignoruj efekt i kontynuuj grę.

Kiedy mowa o „dowolnej Jednostce”, to czy oznacza to również Jednostkę przeciwnika?

Tak. Dowolna Jednostka oznacza dowolną Jednostkę w którymkolwiek Oddziale.

Jeśli efekt działa na Jednostkę, to czy mogę go zastosować na Dowódcę?

Nie, Dowódcy nie są Jednostkami. Jeśli napisane jest, że coś działa na Jednostkę, to działa tylko na Jednostki, a jeśli wskazany jest tylko Dowódca, to działa tylko na niego.

Czym są obrażenia śmiertelne?

Obrażenia śmiertelne to obrażenia, które są równe albo przewyższają liczbę punktów życia Jednostki / Dowódcy. Jeśli Jednostka ma 5 życia i otrzyma 6 obrażeń, to pierwsze 4 z nich nie są śmiertelne, ale pozostałe 2 już tak. Obrażenia z dowolnego efektu czy ataku mogą okazać się śmiertelne.

FAQ

Jak dokładnie działa zdolność zbierania obrażeń śmiertelnych przez Dowódcę Kehrolyn Ross?

Kehrolyn Ross przejmuje na siebie obrażenia, które byłyby śmiertelne dla Jednostki, czyli, np. kiedy Jednostka ma 4 punkty życia i otrzymuje 5 obrażeń, to tylko 3 obrażenia przydzielane są tej Jednostce, zaś pozostałe 2 trafiają do Kehrolyn.

Jeśli dwie Jednostki / dwóch Dowódców ma zdolności, które zadziałają w tym samym momencie, to która z nich jest ważniejsza?

Jeśli obie karty są kontrolowane przez tego samego gracza, to on decyduje, w jakiej kolejności je rozpatrzy. Jeśli karty są w posiadaniu różnych graczy, to aktywny gracz najpierw rozpatruje wszystkie efekty w wybranej przez siebie kolejności, a potem drugi gracz wszystkie efekty według swojej kolejności.

Co się stanie, jeśli moim Dowódcą jest Borneo/Juto (Maskotka) i użyję rozkazu Iluzjonisty, aby wykonać rozkaz z Maskotki przeciwnika, dzięki czemu aktywuję rozkaz mojego Borneo/Juto, który nakazuje aktywację jego samego?

Otworzy się portal do innego wymiaru i pochłonie grę. W takiej sytuacji rozkaz Borneo/Juto oczywiście nie ma zastosowania.

Jak rozumieć „jedną kolumnę” w rozkazie Wojownika? Jeśli w swoim Oddziale zadaję obrażenia Jednostkom z lewej kolumny, to czy w Oddziale przeciwnika również wybieram Jednostki z jego lewej kolumny, czy może stojące naprzeciwko mojej kolumny?

Stojące naprzeciwko – Jednostki twoje i przeciwnika, którym zadasz obrażenia, powinny tworzyć razem jedną kolumnę.



Kiedy Jednostka albo jej rozkaz pozwala mi zamienić miejscami Jednostki i Zwłoki (np. Paladyn, Homunkulus), to czy mogę zamienić miejscami tylko Jednostki z Jednostkami i Zwłoki ze Zwłokami, czy także Jednostki ze Zwłokami?

Wszystkie wymienione kombinacje są dozwolone.

Jeśli w ramach zdolności Jednostki albo rozkazu mogę zagrać inny rozkaz, to czy ten dodatkowy rozkaz zabiera mi akcję?

Nie, zagrywasz go bez użycia akcji, w ramach wykonywania efektu zdolności albo rozkazu.

AUTOR GRY: D. Brad Talton Jr.

ILUSTRACJE: Fábio Fontes

PROJEKT GRAFICZNY POLSKIEJ EDYCJI: Maciej Mutwil

TŁUMACZENIE GRY: Piotr Pawlik, Michał Maliszewski

REDAKCJA POLSKIEJ EDYCJI: Łukasz Piechaczek

PODZIĘKOWANIA: WALEC, WRS, VERIDIANA

Walczne Piksele & Portal Games (publisher), All rights reserved.
Reproduction of any part of this work by any means without the
written permission of the publisher is expressly forbidden.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym:

wsparcie@portalgames.pl.

PATRONAT MEDIALNY:



© 2012 Level 99 Games

© 2014 Portal Games (edycja polska)

Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,

www.portalgames.pl,

portal@portalgames.pl

MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA 3.0
HEX!

IDEALNA DLA 2 GRACZY



8+
30 min.
2-4

DOTĄD W SERII UKAZAŁY SIĘ:



MILITARNA GRA TAKTYCZNA

Hordy zombiaków atakują miasto. Porywają ludzi, zarażają ich i ogarniają kolejne dzielnice. Czy obrońcy zdołają przetrwać do zbaawczego świtu?

ZOMBIAKI to taktyczna gra karciana dla 2 graczy, która nigdy się nie nudzi!

Prosta, zabawna i śmiertelnie zaraźliwa.



IGNACY TRZEWICZEK
ZOMBIAKI

ROZGRYŻ OBRONĘ LUDZI **LUB** **TRZEB SZEREGI ZOMBIAKÓW**



8+ 30 min 2

OSADNICY NARODZINY IMPERIUM

IDEALNA ROZGRYWKA DLA 2 GRACZY



10+
45-90 min
1-4

CYWILIZACJA W TWOICH RĘKACH!