

D. Brad Talton Jr.

# WALECZNE PIKSELE 2

10+ 45 min 2

ZAWARTOŚĆ.....	2	ZWŁOKI.....	11
PRZEBIEG I CEL GRY.....	2	KONIEC GRY (POKONANIE DOWÓDCY).....	11
KARTY.....	3	SŁOWNICZEK.....	12
PRZYGOTOWANIE DO GRY....	4	PORADY.....	13
PRZEBIEG PARTII.....	5	ROZGRYWKA ZAAWANSOWANA.....	13
TYPY AKCJI.....	6	WALECZNE PIKSELE + WALECZNE PIKSELE 2 .....	14
ATAKI.....	7	FAQ.....	17
TAKTYKI.....	10		
LICZENIE STRAT.....	11		



## NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!

Wejź na naszą stronę, zobacz krótki film instruktażowy i dowiedz się, jak grać w WALECZNE PIKSELE 2

[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

WALECZNE PIKSELE 2 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.

WALECZNE PIKSELE 2 TO SAMODZIELNA GRA, KTÓRA MOŻE BYĆ TAKŻE ŁĄCZONA Z WALECZNYMI PIKSELAMI.

## 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.

### 7 ŻETONÓW SIŁY

(wykorzystywanych tylko kiedy w grze jest Dowódca Irialanradaumorella)



### 7 ŻETONÓW GROZY

(wykorzystywanych tylko kiedy w grze jest Dowódca Baenvier Marlgrove albo César Grist)



### 8 ŻETONÓW CECHY

(wykorzystywanych tylko kiedy w grze jest Dowódca Pendros Schalla)



### 30 ŻETONÓW OBRAŻEŃ



## 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. 13.

JEŻELI ZNASZ JUŻ ZASADY Z POPRZEDNIEJ GRY Z SERII WALECZNE PIKSELE, TO WYSTARCY, ŻE ZAJRZYSZ NA STRONIE 3-6 ORAZ 10 I ZAOPZNASZ SIĘ Z INFORMACJAMI O TAKTYKACH, KTÓRE SĄ NOWYM ELEMENTEM WPROWADZONYM W WALECZNYCH PIKSELACH 2. SZUKAJ FRAGMENTÓW OZNACZONYCH: ★.

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

# 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. W czwartym polu na karcie znajduje się **Rozkaz** (żółte pole) albo **Taktyka** (szare pole):

- a. **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 wykorzystywanie ich we właściwym momencie.
- b. **Taktyka** jest wykładana pod Oddziałem, a jej efekt przynosi graczowi korzyści tymczasowo - w turze, w której została zagrana oraz przez kolejne trzy tury.



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

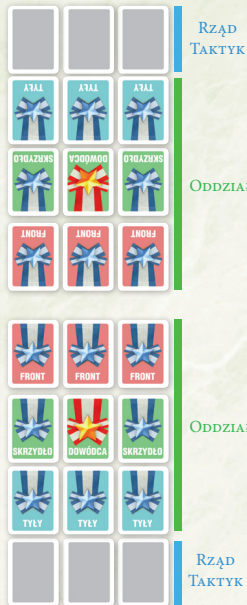


Przed rozpoczęciem gry w Waleczne Piksele każdy z graczy tasuje swoją talię i dociąga pięć kart na rękę. Karty należy trzymać stroną Dowódcy ku górze. Gracze wybierają po jednej karcie na swojego Dowódcę, a następnie odsłaniają ich karty w tym samym momencie. Pozostałe cztery karty gracze odwracają stroną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

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

★ Pod Oddziałem należy zostawić miejsce na jeszcze jeden rząd kart, gdzie gracz będzie wykladał ewentualne zagrane Taktyki.

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 talii 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 ani taktyk.*





## 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.

 **DOBRIANIE KARTY** – gracz dobiera wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeżeli talia się wyczerpała, nie można wykonać tej akcji (zużyte karty nie są przetasowywane). 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.



**TAKTYKA** – gracz zagrywa kartę z ręki, aby użyć jej taktyki (efekt w szarej ramce). Wykłada ją na wolnym polu w Rzędzie Taktyk pod swoim Oddziałem. Taktyka działa od razu i przez 3 kolejne tury. Więcej o taktykach na str. 10.



**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.

Akcja ta pozwala usunąć jedne 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 przesunąć Dowódcy.

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

*Przykład: Jednostka, która zaatakowała, nie może być już przegrupowana. Jednostka, która została zrekrutowana, nie może atakować, itp.*

# 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 określanymi 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 zwraciu.



### 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 (co obrazuje poniższy schemat).



*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 dana Jednostka albo Oddział są atakowane. W takich przypadkach Atak Specjalny przeprowadzony przez przeciwnika nie jest traktowany jako „Atak na Oddział” czy „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.





## TAKTYKI

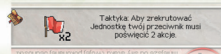
Niektóre karty z Walecznych Pikseli 2 posiadają taktyki zamiast rozkazów (czwarta ramka).

Taktyki mają symbol zwoju  w lewym górnym rogu ramki.

Taktyki zagrywane są z ręki i wykładane poniżej ostatniego rzędu Jednostek w Oddziale. Należy sobie wyobrazić, że pod każdą kolumną Jednostek jest jeszcze miejsce na jedną kartę. Innymi słowy, poniżej Oddziału jest jeszcze miejsce na czwarty rząd kart, w którym mogą znaleźć się maksymalnie 3 karty. Rząd ten nazywać będziemy Rzędem Taktyk.

Taktyki działają tymczasowo – ich efekt wchodzi w życie od razu po zagraniu i jest aktywny jeszcze przez 3 kolejne tury, po czym karta jest odrzucana. W momencie zagrania taktyki należy położyć na jej karcie 4 żetony (mogą to być żetony Obrażeń albo dowolne inne żetony, które w danej rozgrywce nie są wykorzystywane). Od tej pory, na koniec każdej swojej tury (również tej, w której taktyka została zagrana), gracz odrzuca jeden żeton z karty Taktyki. W momencie kiedy gracz będzie odrzucał czwarty, ostatni żeton, to razem z nim odrzuca również kartę i jej taktyka przestaje obowiązywać.

*Przykład:* Taktyka Czarnoksiężnika sprawia, że przeciwnik musi poświęcić obie swoje akcje, aby zrekrutować Jednostkę.



Jeśli w ramach efektu albo rozkazu gracz ma wykonać rozkaz z jakiejś innej karty, a tamta karta ma taktykę w miejscu rozkazu, to w takim przypadku nic się nie dzieje.



## 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 uleczone 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. Oczyścić pole można jedynie akcją Usuwania Zwłok. Jedna taka akcja pozwala usunąć jedno Zwłoki.

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. Rząd Taktyk nie wlicza się do Oddziału.

**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.

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

**ZADANIE OBRAŹEN** – 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.

**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.



## 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. Agent), 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 przeszeniem się o przegraną. Zanim dopuścisz Dowódcę do walki, rozważ wszelkie za i przeciw.

## 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.

## POJEDYNEK 2 VS 2

Posiadając Waleczne Piksele i Waleczne Piksele 2, można rozgrywać pojedynki drużynowe typu „dwóch na dwóch”.

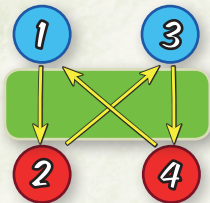
### Przygotowanie do gry

Każdy gracz będzie potrzebował talii składającej się z 25 kart. Do gry będzie przydatna także karta Bieżącej Fali Pierwszego Gracza.

Gracze powinni usiąść w taki sposób, aby kompani z jednej drużyny siedzieli ramię w ramię, zaś po drugiej stronie stołu mieli swoich przeciwników.

### Przebieg gry

Gra przebiega według standardowych zasad (runda ma 3 Fale, każdy gracz ma swoją turę na Falę, a w Fali wykonuje 2 akcje), z tą różnicą, że gracze z przeciwnych drużyn wykonują swoje tury naprzemiennie. W pierwszej rundzie będzie to przykładowo wyglądało następująco: najpierw gracz 1 z drużyny A, potem siedzący naprzeciw niego gracz 1 z drużyny B, następnie gracz 2 z drużyny A, na koniec siedzący naprzeciw gracz 2 z drużyny B, po czym kolejka wraca do gracza 1 z drużyny A i rozpoczyna się kolejna Fala. Obrazuje to również przedstawiony poniżej schemat.



Po tym jak runda dobiegnie końca, karta Bieżącej Fali Pierwszego Gracza przekazywana jest następnemu graczowi, zgodnie z opisanym wyżej kierunkiem gry i rozpoczyna się nowa runda.

Podczas atakowania, gracze mogą jako cel wybierać Jednostki/Dowódcę dowolnego z przeciwników.

Akcja Przegrupowania pozwala na przemieszczanie Jednostek również pomiędzy Oddziałami sojuszników.

Akcją Usuwania Zwłok mogą usuwać Zwłoki z Oddziału sojusznika, przy czym odrzucane w ten sposób karty lądują na stosie kart odrzuconych ich właściciela. Właścicielem karty jest ten gracz, który wprowadził daną kartę do gry (w ciągu gry karta np. za sprawą Przegrupowania, może znaleźć się w Oddziale innych graczy, ale zawsze jej właścicielem jest wciąż ten sam gracz).

### Pokonanie Dowódcy

Kiedy Dowódca któregoś gracza zostaje pokonany, to odkłada on jego kartę na bok i liczy się ona jako Punkt dla drużyny przeciwnej. Następnie zbiera wszystkie swoje karty z ręki, z Oddziału, karty odrzucone oraz te, które pozostały mu w talii i tasuje razem, aby utworzyć nową talię. Z nowej talii dobiera 5 kart, plus 1 kartę za każdy Punkt zdobyty przez przeciwną drużynę. Spośród tych kart wybiera nowego Dowódcę i samodzielnie rozgrywa nową rundę (falę Frontu, Skrzydła, Tyłów), pamiętając o zasadzie Zawieszenia Broni w pierwszej rundzie. Dalej gra toczy się już według zasad Pojedynku opisanych powyżej.

### Zwycięstwo

Drużyna wygrywa, kiedy zbierze 3 Punkty od jednego przeciwnika albo po 1 Punkcie od każdego z nich. Jeśli gracze chcieliby rozegrać dłuższy pojedynek, to mogą grać do 5 Punktów od jednego przeciwnika (albo po 2 od każdego).

# WALECZNE PIKSELE + WALECZNE PIKSELE 2

## ROZGRYWKA ZE WSPÓLNĄ TALIĄ

Posiadając co najmniej dwie różne gry z serii Waleczne Piksele można rozegrać 2-osobowy pojedynek z użyciem wspólnej talii, dzięki czemu każdy gracz będzie miał zupełnie inne Jednostki w swoim Oddziale.

### Przygotowanie do gry

Do rozgrywki będą potrzebne przynajmniej 2 różne gry z serii Waleczne Piksele. Z każdej z nich należy użyć tylko jednej talii (np. tylko tej z niebieskim rewersem), aby wszystkie karty miały ten sam rewers i każda karta występowała tylko w jednej kopii.

Karty biorące udział w grze należy potasować i utworzyć z nich 1 talię. Następnie należy odkryć 5 wierzchnich kart i ułożyć je w rzędzie obok talii, tworząc wspólną pulę.



Do gry potrzebne będzie również 10 żetonów Monet, które gracze powinni zorganizować we własnym zakresie (mogą np. użyć niewykorzystywanych żetonów wprowadzanych do gry tylko przez niektórych Dowódców). Każdy gracz otrzymuje na początek 5 żetonów.

Gracze tworzą swoją początkową rękę, wykonując na przemian po 1 akcji Dobrania karty, aż każdy z nich będzie miał w ręku 5 kart. Następnie przechodzą do wyboru Dowódcy i dalszej rozgrywki.

### Przebieg partii

W tym trybie gry rozgrywka przebiega według standardowych zasad, z tym wyjątkiem, że w ramach akcji Dobrania karty gracze nie ciągną karty ze swojej talii, ale z odkrytej wspólnej puli. Podobnie, kiedy efekt jakiejś karty odnosi się do kart z talii, np. nakazuje graczowi odkryć albo odrzucić kartę ze swojej talii, to gracz zawsze będzie korzystał ze wspólnej puli. Szczegóły poniżej.

Pojawia się także nowy rodzaj akcji, jaką gracz może wykonać w swojej turze: Zebranie funduszy.

### Dobieranie kart

Kiedy gracz ma dobrać kartę ze wspólnej puli, rozważa swój wybór, zaczynając od ostatniej karty (leżącej najdalej od talii) – albo bierze ją do ręki, albo pomija i przechodzi do kolejnej. Powtarza ten proces, aż dobierze jakąś kartę. Jeżeli gracz pominie wszystkie odkryte karty, to dobiera wierzchnią kartę z talii. Na każdej karcie, którą gracz pominie, musi położyć 1 Monetę (jeśli zdecyduje się wziąć ostatnią kartę, to zawsze jest ona darmowa). Jeżeli zaś gracz zdecyduje się wziąć kartę do ręki, to zabiera także wszystkie Monety, które się na niej znajdowały. Gracz nie może pominąć karty, jeśli nie ma Monety.



Kiedy tylko gracz dobierze kartę ze wspólnej puli, to przesuwa wszystkie karty w kierunku końca rzędu (czyli karty położonej najdalej od talii), po czym odkrywa nową kartę. Nowa karta wykładana jest zatem na miejsce najbliższe talii.

Gracz nie może w żadnym wypadku dobrać karty, jeżeli ma na ręce 5 kart. Pomimo wspólnej puli kart, każdy gracz odrzuca karty na swój odrębny stos.

### Zbieranie funduszy

W tym trybie gry występuje jeszcze jeden rodzaj Akcji, jaką gracz może wybrać w swojej turze. Zebranie Funduszy pozwala graczowi zabrać wszystkie Monety z jednej z wyłożonych kart, ale bez zabierania samej karty.



## SKŁADANIE TALII

Posiadając co najmniej dwie różne gry z serii Waleczne Piksele można rozegrać 2-osobowy pojedynek z użyciem samodzielnie poskładanej talii, dzięki czemu każdy gracz będzie miał większą kontrolę nad kartami, jakie dociągnie w trakcie gry.

### Przygotowanie do gry

Każdy gracz wybiera 30 unikatowych kart, jakich będzie chciał użyć podczas gry: 25 kart, które będą stanowiły talię Jednostek oraz 5 kart, z których utworzy osobną talię Dowódców.

### Zasady gry

1. Gracze tasują osobno swoje talie Jednostek oraz talie Dowódców i układają je w zakrytych stosach.
2. Każdy gracz bierze 3 wierzchnie karty z talii Dowódców i wybiera z nich Dowódcę na daną partię. Pozostałe 2 karty wtasowuje z powrotem do talii Dowódców.
3. Gracze dociągają na rękę po 4 karty ze swoich talii Jednostek i rozpoczynają grę według standardowych zasad.

### Rozgrywka zaawansowana

Jeżeli gracze chcą zagrać według zasad rozgrywki zaawansowanej, to w każdej kolejnej partii wybierają Dowódcę korzystając właśnie z dedykowanej do tego talii Dowódców.



## FAQ

### PYTANIA OGÓLNE

*Co się stanie, jeśli wyczerpią mi się karty w talii? Czy przetasują wtedy karty odrzucone?*

Nie. Jeśli karty ci się skończą, to nie możesz już ich więcej dociągać.

*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.

*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 zrekrutowana albo ożywiona w danej Fali może wykonać Atak, jeśli wynika on z działania innej karty (np. zdolności Skrzydła Wilkołaka/Wilkołaczki)?*

Tak. Taka Jednostka nie może być użyta do wykonania akcji Ataku, ale może zaatakować, jeśli efekt innej karty jej to nakazuje (jak np. zdolność Skrzydła Wilkołaka/Wilkołaczki).

*Jeśli Jednostka z mojego Oddziału wykonała Atak jako akcję, to czy może jeszcze zaatakować w ramach efektu rozkazu albo zdolności innej Jednostki (np. zdolność Skrzydła Wilkołaka/Wilkołaczki)?*

Tak. Ataki, które Jednostka może wykonać dzięki rozkazom, efektom specjalnym czy zdolności Dowódcy, nie wliczają się do limitu jednej akcji Ataku w trakcie Fali. Podobnie – jeśli jednostka najpierw skorzysta z takiego 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.

## FAQ

*Zdolności niektórych Jednostek nakazują mi przenieść obrażenia na inne, wybrane Jednostki. Czy wybrana Jednostka może otrzymać w ten sposób więcej obrażeń niż ma punktów życia?*

Tak, Jednostka może otrzymać więcej obrażeń niż ma punktów życia.

*Czy wszystkie efekty są obowiązkowe?*

Tak, np. jeśli zagraasz 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.

*Jeśli dwie Jednostki / dwóch Dowódców ma zdolności, które działają 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.

*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.

*Co jeśli w ramach efektu albo rozkazu mam wykonać rozkaz z jakiej innej karty, a tamta karta ma taktykę w miejscu rozkazu?*

W takim przypadku nic się nie dzieje.

## FAQ

### PYTANIA DO POSZCZEGÓLNYCH KART

**Lalkarka** - Zdolność Skrzydła/Tyłów: *Kiedy zadają obrażenia wybranej Jednostce, to powinienem zadać ich tyle, ile wynosi siła ataku Poprzedniej/Następnej właśnie tej atakowanej Jednostki, czy może tyle, ile wynosi siła ataku Poprzedniej/Następnej Lalkarki?*

Tyle, ile wynosi siła ataku Poprzedniej/Następnej zatakowanej Jednostki.

**Mag Bitewny** - Rozkaz: *Jeśli gramy w 4 osoby i każdy z przeciwników zdecyduje się pokonać Jednostkę w wyniku tego rozkazu, to czy mogę pokonać jeszcze 2 Jednostki ?*

Nie. Jeżeli w ogóle którykolwiek przeciwnik się na to zdecyduje, to wtedy możesz pokonać drugą Jednostkę.

**Przekłety Rycerz** - Zdolność Frontu: *Określenie „atakujący” nie precyzuje, czy chodzi o Jednostkę, czy o Dowódcę. Czy oznacza to, że efekt ten może mieć wpływ i na Jednostkę i na Dowódcę?*

Tak. Bez względu na to, czy Przekłety Rycerz zostanie zaatakowany przez Jednostkę, czy przez Dowódcę, to jego efekt zadziała.

**Wilkołak/Wilkołaczka** - Rozkaz: *Czy te 2 karty, które muszą odrzucić, muszą być wybrane spośród tych 3, które mam dobrać?*

Nie. Najpierw dobierasz 3 karty, a dopiero potem odrzucasz 2 karty ze wszystkich, które aktualnie posiadasz na ręce.

**Dowódca Clive Melmont** - *Co to znaczy, że Jednostka ma „odpowiednie” zdolności z odkrytej karty?*

Odpowiednie, czyli zgodne z położeniem w Oddziale, tzn. Jednostki z Frontu mają dodatkowo zdolności Frontu z odkrytej karty itd.

**Dowódca Sarafina Vanedran** - *Co to znaczy, że cel musi być „legalny”?*

To znaczy, że Jednostka albo Dowódca, który ma być zaatakowany (czyli cel) może zostać zaatakowany zgodnie z regułami gry, np. jeśli mam wybrać cel Ataku Wręcz, to zgodnie z zasadami mogę jedynie wybrać Jednostkę/Dowódcę w zwarciu - tylko taki cel będzie w tym przypadku legalny.

**AUTOR GRY:** D. Brad Talton Jr.

**ILUSTRACJE:** Fábio Fontes

**PROJEKT GRAFICZNY POLSKIEJ EDYCJI:** Maciej Mutwil

**TŁUMACZENIE GRY:** Piotr Pawlik, Jakub Pander

**REDAKCJA POLSKIEJ EDYCJI:** Łukasz Piechaczek

**PODZIĘKOWANIA:** KAROL I MACIEJ TYTKO, WRS

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](mailto:wsparcie@portalgames.pl).

PATRONAT MEDIALNY:



© 2013 Level 99 Games  
© 2015 Portal Games (edycja polska)  
Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,  
[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl),  
[portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)