

Uwagi taktyczne

Nauczenie się efektywnej gry z wykorzystaniem Bramy może zająć graczom kilka rozgrywek. W przypadku innych szkół skuteczność danej istoty często zależy od miejsca, w które została przyzwana. W szkole Otchłani pole, na które została przyzwana istota, ma mniejsze znaczenie, ponieważ wiele efektów zależy od jego pozycji względem Bramy.

Należy zwrócić uwagę na to, czy efekt danej karty odnosi się do Bramy czy do istoty, którą gracz ma zamierzać przyzwać. Jeśli gracz planuje przyzwać istotę, która staje się Bramą, warto zastanowić się, w którym miejscu to zrobić. Jej pozycja może być istotną nie tylko w przypadku efektu karty przyzywającej, ale też kart, które zostaną zagrane później.

AUTOR GRY: VLAADA CHVÁTIL

ILUSTRACJE: DAVID COCHARD

DODATKOWE ILUSTRACJE: JAKUB POLITZER

OPRACOWANIE GRAFICZNE: FILIP MURMAK

TŁUMACZENIE: MARTYNA SKOWRON

Testerzy: Fod, Marcela, a_mandible, HealingAura, Gregaria, Nightmare, StormKnight, VortexSurfer, Vitek, Kreten, Danjelka, Juraj, Deacis, Kevin Outlaw, Alhagon, PetrGasparik, PitrPicko, Zdenek, RogueM, JBH1, Gallardus, Omnipraptor, Galego, PaulGrogan, ErictheHalfaBee, Benjamin, Nimral, Alenka, Vodka, Dávid, Jaro, Petr, Stáňa, Zuzka i inni.

Specjalnie podziękowania dla: Mojej żony, Marceli, za pomoc przy programowaniu i testowanie gry online, Paula Grogana za zorganizowanie sesji testowych online i Jasona Holta za bezlitosne otwieranie Bram na the Gathering.

Aby dowiedzieć się więcej o grze,
odwiedź: www.tash-kalar.com

© Czech Games Edition, październik 2015.
www.CzechGames.com

Wydanie i dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64C, 80-298 Gdańsk
<http://wydawnictwo.rebel.pl>

VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAR

LEGENDARNA ARENA

Brama została otwarta. Za nią rozpościera się kraina cienia i ognia, w której panują demoniczne byty władające mrocznymi mocami. Arena Tash-Kalar została połączona z międzywymiarowym królestwem Otchłani.

Otchłaj to nowa talia, z której można korzystać jak z pozostałych talii z gry podstawowej. Ten dodatek zawiera 18 kart demonicznych istot, zestaw żetonów-pionów oraz planszę punktacji dla trybu „Bitwy na śmierć i życie”. W pudełku znajduje się również szklany znacznik Bramy.

Brama to międzywymiarowy portal, który dostarcza energię demonicznym magom. Większość kart z tego dodatku jest z nią w pewien sposób powiązana. Gdy opanujesz już zasady, którymi rządzi się nowy wymiar, będziesz w stanie wykorzystać w pełni moc talii Otchłani.



Brama



Szklany znacznik używany jest do oznaczenia Bramy. Na początku rozgrywki gracz władający talią Otchłani nie będzie miał Bramy do dyspozycji, kładzie więc znacznik wśród swoich niewykorzystanych pionów.

W trakcie rozgrywki jeden ze zwykłych albo heroicznych pionów tego gracza może zostać Bramą. Należy oznaczyć go szklanym znacznikiem. W grze występuje tylko jedna Brama.

Gdy karta odnosi się do „Bramy”, to znaczy, że odnosi się do oznaczonego pionem. W każdym innym przypadku pion ten nie różni się niczym od pozostałych pionów swojego typu – podlega wszystkim pozostałym zasadom. Jeśli pion zostaje przesunięty, znacznik porusza się wraz z nim.

KIEDY PION STAJE SIĘ BRAMĄ?

Jeśli gracz władający talią Otchłani nie ma na planszy Bramy, to kolejna demoniczna istota, którą przyzywa, staje się Bramą. Na tym pionie należy umieścić szklany znacznik, a następnie rozpatrzyć efekty karty.

Jeśli gracz przyzwie demoniczną istotę na pole, na którym znajduje się Brama, to ta istota od razu staje się Bramą. Następnie należy rozpatrzyć efekt karty.

Jeśli gracz przyzwie demoniczną istotę o randze wyższej niż ranga Bramy, nowo przyzwana istota staje się Bramą. Należy umieścić szklany znacznik na nowym pionie, a następnie rozpatrzyć efekty karty.

Istoty legendarne nie są częścią szkoly Otchłani. Nie stają się więc Bramą, kiedy zostają przyzwane.

Pion może stać się Bramą w efekcie działania jakiejś karty.

ZNISZCZENIE BRAMY

Jeśli Brama zostanie zniszczona albo kolor pionu, na którym się znajduje, zostanie zmieniony, należy usunąć szklany znacznik z planszy. Gracz bez znacznika Bramy na planszy rozpatrywany jest tak, jakby nie posiadał Bramy.

AWANSOWANIE BRAMY

Jeśli Brama zostaje awansowana ze zwykłego pionu na pion heroiczny w efekcie działania jakiejś karty, wciąż pozostaje Bramą. Jeśli Brama zostałaby awansowana na pion legendarny, należy usunąć z niej znacznik. Legendarny pion nigdy nie może być Bramą.

PODSUMOWANIE

- Jeśli gracz władający talią Otchłani nie ma na planszy Bramy, to kolejna demoniczna istota, którą przyzwie, staje się Bramą.
- Jeśli Brama jest zwykłym pionem, to kolejna demoniczna istota heroicznej rangi, którą przyzwie gracz, staje się Bramą.
- Jeśli Brama jest heroicznym pionem, to pozostaje Bramą nawet wtedy, gdy zostanie przyzwana następna dowolna demoniczna istota.
- Legendarny pion nigdy nie może być Bramą.

Nowe słowa kluczowe

Brama: Pion oznaczony szklanym znacznikiem.

Staje się Bramą: Jeśli pion staje się Bramą, należy umieścić na nim szklany znacznik.

Pion niebędący Bramą: Każdy pion, który nie jest Bramą.

Zbliżyć się do Bramy: Jeśli ruch pionu musi przybliżyć go do Bramy, oznacza to, że dystans pomiędzy pionem a Bramą musi się zmniejszyć. Istnieje możliwość zakończenia ruchu na polu Bramy i zniszczenia jej, o ile nie jest to zabronione przez daną kartę.

PRZYKŁADY RUCHU PRZYBLIŻAJĄCEGO DO BRAMY



Każdy pion znajduje się w odległości 3 pól od Bramy. By przybliżyć się do Bramy, musi przesunąć się na pole w odległości 2 pól od Bramy. Wszystkie możliwe ruchy przybliżające do Bramy zostały zilustrowane. Pion, który znajduje się po przekątnej od Bramy, może poruszać się tylko po przekątnej.