HERO REALMS

GRA KARCIANA

INSTRUKCJA

WSTĘP

Przez ostatnie tysiąclecie Imperium pozostawało w stanie wojny. Napędzana wojskową precyzją oraz bezprecedensowym sojuszem ze smokami, Imperialna Armia odniosła niezliczone zwycięstwa i zaledwie kilka porażek. Imperium rosło w siłę do czasu, gdy jego największym wrogiem stał się, nie żaden z barbarzyńskich narodów na wschodzie, lecz własny, niedający się opanować rozmiar. Dotychczasową serię zwycięstw i ekspansję zastąpił niekończący się cykl rebelii, wymagający ponownego podboju przygranicznych terenów.

Znużony wojną, Cesarz powołał do życia odważną, nową strategię: pokój poprzez handel. Nakazał utworzenie Thandar – niezależnej przygranicznej placówki handlowej, dla której najlepszą lokalizacją okazały się tereny u zbiegu czterech wielkich rzek.

I chociaż wielu twierdziło, że pokój z dzikimi plemionami nie jest możliwy, handel rozkwitał, a wraz z nim rosło znaczenie i rozmiar Thandaru, który w krótkim czasie przekształcił się w osadę, potem w małe miasto, by ostatecznie stać się okazałym ośrodkiem handlu.

Akcja Hero Realms rozgrywa się w tej prężnie rozwijającej się metropolii, jaką stał się Thandar. To nowe miasto-państwo dało schronienie ludom wszystkich narodów i gatunkom znanego świata, przynosząc obiecany pokój. Z drugiej strony bogactwo, które stało się dziełem jego misji, dało początek niekończącemu się, politycznemu i bezpośredniemu konfliktowi między jego mieszkańcami.

Zasady ogólne

W pudełku znajdziecie instrukcję oraz 144 karty (spis wszystkich kart znajduje się na odwrocie). Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę posiadając własną talię kart, która przedstawia jego zasoby, ekwipunek, Akcje i Czempionów. W trakcie swojej tury, gracze zagrywają wszystkie karty z ręki, by otrzymać punkty Złota, Walki i Życia oraz uruchamiać inne potężne efekty.

Złoto służy do zakupu kart z Rynku, które następnie dodaje się do puli kart gracza. Karty wprowadzają do gry określone Akcje, które można wykonać lub Czempionów, których można zrekrutować, by walczyli po stronie gracza.

Walka jest używana do atakowania innych graczy i ich Czempionów.

Życie to wynik punktowy gracza. Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 50 punktami Życia. Pierwsza osoba, która utraci je wszystkie, odpada z dalszej gry, a jej przeciwnik wygrywa!

Talia Osobista i podliczanie punktów

Każdy gracz rozpoczyna grę posiadając w swojej talii Krótki Miecz, Sztylet, Rubin i siedem sztuk Złotych Monet. Sugerujemy, aby gracze oznaczali swój wynik punktowy za pomocą ołówka i papieru lub załączonych specjalnych kart do zliczania punktów Życia. W tym celu należy umieścić właściwą kartę „dziesiątek" na karcie „pojedynczych cyfr", poniżej odpowiedniej cyfry. Na przykład, jeśli gracz miał 30 punktów Życia i otrzymał 3 obrażenia, które obniżyły jego Życie do 27 punktów, należy zaznaczyć to w następujący sposób:

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Aby przygotować się do rozgrywki, przetasuj talię Rynku i umieść ją zakrytą na stole. Następnie odkryj 5 kart z wierzchu talii Rynku i ułóż je w jednym rzędzie, awersem do góry. Tworzą one tak zwany Rynek.

W sąsiedztwie ostatniej karty na Rynku, umieścić 16 kart Ognistych Klejnotów w pojedynczym stosie, awersem do góry. Obok zakrytej talii Rynku, pozostaw miejsce na stos kart złożonych w ofierze, czyli tzw. Cmentarzysko (trafią tu karty, które w trakcie rozgrywki gracze „poświęcą", usuwając z gry).

Każdy gracz tasuje swoją Talię Osobistą i kładzie ją przed sobą rewersem do góry, pozostawiając obok miejsce na własny stos kart odrzuconych.

Wybierzcie losowo gracza rozpoczynającego. Gracz ten dobiera 3 karty ze swojej Talii Osobistej. Jego przeciwnik dobiera 5 kart.

Początkowe rozłożenie kart. Pierwszy gracz rozpoczyna grę.

ROZGRYWKA

Gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie, zaczynając od gracza rozpoczynającego i dalej, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każda tura składa się z trzech faz:

- **Fazy Głównej**
- **Fazy Odrzucania Kart**
- **Fazy Dociągania Kart**

Faza Główna

W trakcie swojej Fazy Głównej możesz wykonać bez ograniczeń i w dowolnej kolejności dowolne z następujących czynności:

- Zagraj kartę z ręki.
- Użyj Zdolności Wyczerpania, Zdolności Sojuszu i/lub Zdolności Poświęcenia kart będących w grze.
- Użyj punktów Złota, aby zakupić karty z Rynku lub ze stosu Ognistych Klejnotów.
- Użyj punktów Walki, aby zaatakować przeciwnika i/lub jego Czempionów.

Zagrywanie Kart

Zagranie karty nie wiąże się z żadnym kosztem, wystarczy umieścić ją „w grze", tzn. położyć ją przed sobą, awersem do góry. W swojej talii możesz mieć trzy rodzaje kart: Akcje, Przedmioty i Czempionów.

Akcje i Przedmioty

Kiedy zagrywasz Akcję lub Przedmiot, **natychmiast** uruchamiasz Zdolność Główną karty. Jeśli Akcja lub Przedmiot posiada także Zdolność Sojuszu i/lub Poświęcenia, możesz użyć dowolnej z nich (lub obu), **w dowolnym momencie** swojej Fazy Głównej (o ile spełniasz wymagane warunki).

Zagrane Akcje i Przedmioty kładzie się przed sobą odkryte, gdzie pozostaną aż do Fazy Odrzucania Kart, podczas której odkłada się je na stos kart odrzuconych.

Wszystkie karty mają swoją nazwę np. ***Iskra***, a także określony typ np. *Akcja*, *Czempion* lub *Przedmiot*. Wiele z nich ma także swój podtyp, np. *Czar*. Nazwa, typ i podtyp karty nie wpływają bezpośrednio na rozgrywkę, ale niektóre efekty na innych kartach odwołują się do tych słów i dokładnie określają, za co gracz może zdobyć dodatkowe korzyści (np. punkty Życia czy Walki).

Czempioni

W przeciwieństwie do Akcji i Przedmiotów, Czempionów nie odrzuca się pod koniec tury – pozostają w grze, dopóki nie zostaną *ogłuszeni* lub *poświęceni*.

Gdy zagrywasz Czempiona, umieść kartę na stole pionowo, awersem do góry, tak abyś mógł przeczytać jej nazwę. Oznacza to, że Czempion jest *przygotowany*, a jego zdolność jest gotowa do użycia. Większość Czempionów wymaga tzw. *wyczerpania* karty , by uruchomiła się jego zdolność. Należy wówczas obrócić daną kartę na bok o 90 stopni, a dopiero potem rozpatrzyć jej efekt poprzedzony ikoną . Sam decydujesz, w którym momencie swojej Fazy Głównej uruchomisz Zdolność Wyczerpania Czempiona będącego w grze.

Każdy Czempion posiada wartość Obrony (cyfra w tarczy, w prawym dolnym rogu karty), która określa, ilu punktów Walki trzeba użyć w trakcie **pojedynczej** tury, żeby go ogłuszyć. Ogłuszony Czempion trafia na stos kart odrzuconych właściciela. Punkty Walki zadane Czempionom nie przechodzą między turami.

Czempioni, którzy posiadają czarną tarczę STRAŻNIK, są Strażnikami. Strażnicy, którzy są przygotowani (karta ułożona pionowo), chronią ciebie i innych Czempionów przed atakami przeciwnika. Jeśli posiadasz przygotowanego Strażnika w grze, przeciwnik nie może zaatakować ani ciebie bezpośrednio, ani twoich Czempionów niebędących Strażnikami, dopóki nie ogłuszy wszystkich twoich Strażników.

Uwaga: Strażnicy chronią gracza, do którego należą oraz wszystkich jego Czempionów. Nie chronią innych graczy ani ich Czempionów, nawet w drużynowym trybie rozgrywki. Na końcu tury gracza wszyscy Czempioni, których zdolności zostały wyczerpane, są ponownie ustawiani do pozycji: przygotowany (zobacz rozdział: „Faza Odrzucania Kart").

Używanie Zdolności

Zdolność Główną Przedmiotu oraz Akcji rozpatruje się natychmiast po zagraniu karty. Wszystkie pozostałe zdolności możesz uruchomić w swojej turze, w dowolnym momencie Fazy Głównej.

Jeśli zdolność daje ci punkty Złota lub punkty Walki, trafiają one do puli, którą możesz wykorzystać w dowolnym momencie swojej Fazy Głównej. Jeżeli dana zdolność przyznaje ci punkty Życia, natychmiast dodaj je do swojego wyniku.

Niektóre zdolności pozwalają ci wybierać spośród wielu efektów. Określ jasno, który efekt wybierasz, kiedy używasz danej zdolności.

Zdolność Wyczerpania

Zdolność Wyczerpania na kartach jest oznaczona ikoną w polu tekstowym. Aby skorzystać z takiej zdolności, obróć kartę na bok o 90 stopni i dopiero wtedy rozpatrz jej efekt. Sam decydujesz, w którym momencie swojej Fazy Głównej uruchomisz kartę ze Zdolnością Wyczerpania. Dotyczy to także tury, w której zagrałeś taką kartę.

Przykład: *ułożenie karty Czempiona po uruchomieniu jego Zdolności Wyczerpania*

W grze występują karty, których zdolność pozwala „przygotować” inne karty w bieżącej turze. Używając ich w odpowiednim momencie, możesz ponownie skorzystać ze zdolności dopiero co użytych Czempionów!

Zdolność Sojuszu

Zdolność Sojuszu jest oznaczona ikoną frakcji / / / w polu tekstowym. Podczas swojej tury możesz posłużyć się Zdolnością Sojuszu, o ile posiadasz w grze inną kartę z tej samej frakcji. Kolejność zagrywania takich kart nie ma znaczenia. Tak długo jak posiadasz dwie lub więcej kart danej frakcji, możesz skorzystać ze wszystkich powiązanych z nią Zdolności Sojuszu, które są dla ciebie dostępne. Zdolności Sojuszu możesz używać w dowolnym momencie swojej Fazy Głównej, ale każdą z nich tylko jeden raz na turę.

Zdolność Poświęcenia

Niektóre karty mają Zdolność Poświęcenia, oznaczoną ikoną w polu tekstowym. Taka zdolność symbolizuje jednorazowe użycie magii lub Czempiona, który w akcie heroizmu, godnego największych bohaterów, ratuje świat przed zagładą. W dowolnym momencie Fazy Głównej możesz poświęcić daną kartę, aby użyć jej zdolności, po czym natychmiast umieść ją na Cmentarzysku. Jeżeli karta trafi na Cmentarzysko z innego powodu, niż jej Zdolność Poświęcenia, to Zdolność Poświęcenia odrzucanej karty nie jest rozpatrywana. Jeżeli z jakiegoś powodu na Cmentarzysko miałby trafić Ognisty Klejnot, zamiast tego umieść go, awersem do góry, na stosie kart Ognistych Klejnotów.

Kupowanie Kart

Niektóre zdolności kart dają ci **punkty Złota**. Punkty te trafiają do tzw. Puli Złota, którą możesz powiększać i korzystać z niej podczas swojej Fazy Głównej.

Punkty Złota służą do kupowania kart z Rynku lub ze stosu Ognistych Klejnotów. Koszt danej karty znajduje się w jej prawym górnym rogu. Aby kupić kartę, odejmij z Puli Złota odpowiednią liczbę punktów Złota równą kosztowi karty, po czym umieść zakupioną kartę na swoim stosie kart odrzuconych. Następnie uzupełnij pustą przestrzeń na Rynku, odkrywając w to miejsce kartę z wierzchu talii Rynku.

Kupno karty nie jest równoznaczne z jej zagraniem, dlatego zakupionej karty nie umieszczasz od razu w grze ani nie możesz użyć jej zdolności. Po zakupie karty zachowujesz pozostałe punkty Złota i możesz je wydać na zakup kolejnych kart podczas bieżącej Fazy Głównej.

Atak

Niektóre zdolności kart dają Ci **punkty Walki**. Punkty te trafiają do tzw. Puli Walki, którą możesz powiększać i korzystać z niej podczas swojej Fazy Głównej. Za pomocą punktów Walki możesz atakować przeciwnika i/lub jego Czempionów. Nie ma limitu ataków, które możesz wykonać w pojedynczej turze.

Aby zaatakować Czempiona, odejmij z Puli Walki liczbę punktów Walki równą wartości Obrony Czempiona przeciwnika. Jeśli zadasz Czempionowi wymaganą liczbę punktów Walki (tzn. równą lub wyższą od jego Obrony), zostaje on ogłuszony i trafia na stos kart odrzuconych właściciela.

Czasami zdolność karty nakazuje ci „ogłuszyć wybranego Czempiona". W takim przypadku bezpośrednio ogłuszasz Championa nie używając punktów Walki.

Ważne: nie wolno ci atakować Czempionów niebędących Strażnikami, jeśli twój przeciwnik posiada w grze choć jednego Czempiona z atrybutem STRAŻNIK. W pierwszej kolejności musisz ogłuszyć wszystkich Czempionów będących Strażnikami.

Aby zaatakować przeciwnika, odejmij z Puli Walki dowolną liczbę punktów Walki. Twój przeciwnik traci tyle samo punktów Życia. Jeśli twój przeciwnik ma w grze Czempiona z atrybutem STRAŻNIK, musisz go ogłuszyć w pierwszej kolejności, zanim będziesz mógł zaatakować gracza lub innych jego Czempionów niebędących Strażnikami.

Ważne: niektóre karty Czempionów posiadają Zdolność Wyczerpania, która daje punkty Walki. Pozyskane w ten sposób punkty trafiają do twojej Puli Walki. Twój Czempion nie atakuje bezpośrednio innych Czempionów, ani przeciwnika.

Faza Odrzucania Kart

Ilekroć odrzucasz kartę lub kupujesz nową kartę z Rynku lub ze stosu Ognistych Klejnotów, umieść ją awersem do góry na swoim stosie kart odrzuconych. Każdy gracz może w dowolnym momencie przejrzeć dowolny stos kart odrzuconych – zarówno swój, jak i przeciwnika. W trakcie Fazy Odrzucania Kart (kolejno):

- Tracisz punkty Złota pozostałe w twojej Puli Złota.
- Tracisz punkty Walki pozostałe w twojej Puli Walki.
- Odkładasz wszystkie Przedmioty i Akcje znajdujące się w grze na swój stos kart odrzuconych.
- Odkładasz wszystkie karty pozostałe na ręce na swój stos kart odrzuconych.
- Przygotowujesz wszystkich swoich wyczerpanych Czempionów, obracając ich karty do pozycji pionowej.

Faza Dobierania Kart

W trakcie Fazy Dobierania, weź na rękę pięć kart z wierzchu swojej Talii Osobistej. Następnie twoja tura dobiega końca.

Uwaga: jeżeli w dowolnym momencie swojej tury musisz dobrać kartę lub odsłonić kartę (np. w wyniku zdolności zagrywanych kart), a twoja Talia Osobista jest pusta, przetasuj swój stos kart odrzuconych i połóż go rewersem do góry. To twoja nowa Talia Osobista.

Przykład: na początku Fazy Dobierania Kart w twojej talii pozostały 3 karty. Dobierz te karty, przetasuj stos kart odrzuconych, a następnie dobierz 2 karty z wierzchu nowo utworzonej Talii Osobistej, aby mieć na ręce 5 kart.

SŁOWNICZEK

Wyczerp – obróć kartę na bok o 90 stopni, aby zaznaczyć, że jej zdolność została wykorzystana.

Wyczerpana – karta obrócona na bok.

Przygotuj – obróć kartę z powrotem do pozycji pionowej.

Przygotowana – karta znajdująca się w pozycji pionowej.

Ogłusz – odrzuć kartę Czempiona przeciwnika na jego stos kart odrzuconych. Niektóre zdolności kart pozwalają bezpośrednio ogłuszyć Czempiona, bez używania punktów Walki. Jednak w większości przypadków Czempion zostaje ogłuszony, gdy otrzyma liczbę punktów Walki równą lub przekraczającą wartość jego Obrony.

LISTA IKON

Ikony Frakcji / Zdolność Sojuszu

Jeśli jedna z powyższych ikon znajduje się w górnym lewym rogu karty, to wskazuje ona na przynależność karty do danej frakcji. Jeśli ikona pojawi się w polu tekstowym karty, oznacza Zdolność Sojuszu.

Gildia

Fortuna, jaka przepływa za sprawą handlu przez Thandar, napędza potężny syndykat przestępczości zorganizowanej, znany jako „Gildia".

Kult Nekrosa

Otaczający czcią demony, Kult Nekrosa zagnieździł się w podziemiach miasta, żerując na bezdomnych, zapomnianych i tych, którzy ośmielają się im przeciwstawić.

Imperium

Imperium nadal jest mocno związane ze swoimi tradycjami wojskowymi. Jego wysoko wyszkoleni żołnierze, magowie potrafiący złamać prawa natury oraz siejące popłoch i śmierć smoki, złączone razem w jedną armię, stanowią najlepszą militarną strategię znaną światu.

Dzicy

Elfie Królestwa – których początki sięgają znacznie dalej niż spisana historia ludzkości – niszczycielskie hordy brutalnych orków, dzikie i koczownicze plemiona ludzkie, bandy trolli i śmiercionośne bestie, wszystkie można je znaleźć na rozległych, ziemiach rozciągających się na wschód od Imperium.

Życie

Gracz rozpoczyna rozgrywkę z 50 punktami Życia. Jeśli liczba twoich punktów Życia spadnie do zera lub niżej, przegrywasz. Taka ikona na polu tekstowym karty oznacza, ile otrzymujesz punktów Życia do swojego wyniku.

Walka

Ta ikona w polu tekstowym karty oznacza, ile otrzymujesz punktów Walki do swojej Puli Walki.

Złoto

Ta ikona w górnym prawym rogu karty oznacza jej koszt zakupu. Brak ikony Złota w tym miejscu oznacza, że koszt danej karty wynosi 0. Z kolei ikona Złota znajdująca się w polu tekstowym karty informuje, ile otrzymujesz punktów Złota do swojej Puli Złota.

Wyczerp

Gdy ta ikona znajduje się w polu tekstowym karty, oznacza Zdolność Wyczerpania tej karty (aby uruchomić jej zdolność, musisz obrócić kartę na bok o 90 stopni).

Poświęć

Gdy ta ikona znajduje się w polu tekstowym karty, oznacza Zdolność Poświęcenia, która wymaga usunięcia tej karty z gry (karta trafia na Cmentarzysko).

STRAŻNIK Strażnik

Czempion oznaczony tą ikoną jest Strażnikiem. Jeśli gracz posiada choć jednego przygotowanego Strażnika w grze, przeciwnik nie może atakować go bezpośrednio ani atakować należących do niego Czempionów niebędących Strażnikami, dopóki wszyscy przygotowani Strażnicy tego gracza nie zostaną ogłuszeni.

Obrona

Wartość Obrony Czempiona to liczba punktów Walki, jakie należy mu zadać w pojedynczej turze, żeby go ogłuszyć.

ZASADY ROZGRYWKI WIELOOSOBOWEJ

Hero Realms pozwala na wiele wariantów rozgrywki wieloosobowej. O ile instrukcja nie mówi inaczej, w rozgrywce wieloosobowej obowiązują te same zasady, co w grze dwuosobowej. Jeśli szukasz innych wariantów rozgrywki lub chcesz się podzielić zasadami do stworzonego przez siebie wariantu gry, wejdź na www.facebook.pl/herorealmspolska.

Wolna amerykanka (2+ graczy)

Jest to domyślny wariant gry. Wybierzcie losowo gracza rozpoczynającego. Tury są rozgrywane w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeżeli graczy jest trzech lub więcej, gracz rozpoczynający zaczyna z 3 kartami na ręce, drugi w kolejności - z 4 kartami, a każdy kolejny z 5 kartami na ręce. Podczas swojej tury gracze mogą się wzajemnie atakować bez ograniczeń. Ostatni gracz, który przetrwa, zostaje zwycięzcą!

Łowca — Pierwsza Krew (3+ graczy)

Wybierzcie losowo gracza rozpoczynającego. Ten gracz zaczyna z 3 kartami na ręce. Tury są rozgrywane w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Drugi gracz rozpoczyna z 4 kartami, a każdy kolejny z 5 kartami na ręce. Podczas swojej tury gracz może atakować (lub obierać za cel) wyłącznie gracza siedzącego po swojej lewej stronie i/lub Czempionów należących do graczy zarówno po prawej, jak i lewej stronie. Gra kończy się, gdy któryś gracz zostanie wyeliminowany – rozgrywkę wygrywa gracz siedzący na prawo od wyeliminowanego uczestnika (także wtedy, gdy to nie on spowodował wyeliminowanie gracza - grajcie rozważnie!)

Łowca — Ostatni wygrywa! (3+ graczy)

Obowiązują te same zasady co w wariancie Łowca – Pierwsza Krew, z tą różnicą, że gra nie kończy się, gdy któryś z graczy zostanie wyeliminowany. Zamiast tego, osoba po prawej stronie wyeliminowanego gracza otrzymuje 10 punktów Życia i dobiera kartę. Ostatni gracz, który przetrwa, zostaje zwycięzcą.

Hydra (4 graczy, 2 drużyny po 2 graczy)

Każda dwuosobowa drużyna rozpoczyna grę ze wspólną pulą 75 punktów Życia. Z kolei każdy poszczególny gracz ma własną Talię Osobistą, karty na ręce, stos kart odrzuconych i własną strefę kart w grze (karty w grze należące do jednego członka drużyny nie uruchamiają Zdolności Sojuszu drugiego członka drużyny itp.).

Wylosujcie drużynę rozpoczynającą. Członkowie tej drużyny zaczynają z 3 kartami na ręce; zaś członkowie drużyny przeciwnej rozpoczynają z 5 kartami na ręce. Każda drużyna (a nie indywidualni gracze) rozgrywa swoją turę, a jej członkowie jednocześnie przeprowadzają swoje Fazy Główne, Odrzucania Kart i Dobierania Kart.

Każdy gracz posiada własną Pulę Złota i Pulę Walki i podejmuje samodzielne decyzje odnośnie zagrywania kart, kupowania kart, uruchomiania zdolności i ataku. Członkowie drużyny mogą jednak ze sobą współpracować, aby ogłuszać Czempionów przeciwnej drużyny, łącząc punkty Walki ze swoich indywidualnych puli. Mogą również łączyć punkty z indywidualnych Puli Złota, żeby kupować karty z Rynku. Dopóki choć jeden gracz w drużynie posiada Strażnika w grze, przeciwnicy nie mogą atakować jego drużyny ani atakować (obierać za cel) Czempionów niebędących Strażnikami.

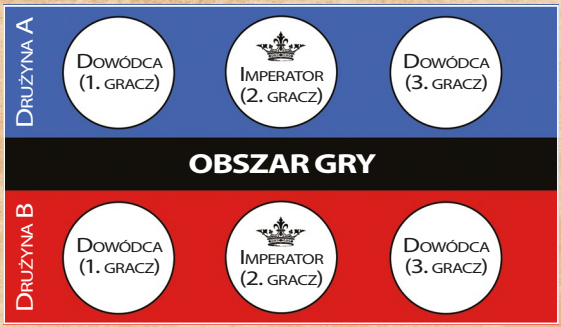
Kiedy liczba punktów Życia drużyny spadnie do zera, wszyscy jej członkowie zostają pokonani.

Kupując drugi zestaw podstawowy Hero Realms lub zestawy dodatkowe do gry (Hero Realms Zestaw Bohatera), możecie zagrać w trzyosobowych drużynach. Każda drużyna rozpoczyna ze wspólną pulą 100 punktów Życia. Więcej informacji na temat przyszłych zestawów dodatkowych znajdziecie na:

www.facebook.pl/HeroRealmsPolska

Imperator
(6 graczy; wymaga użycia zestawów dodatkowych lub drugiego zestawu podstawowego Hero Realms)

Gracze dzielą się na dwie trzyosobowe drużyny, z których każda wybiera jednego Imperatora (jeśli używacie dwóch zestawów dodatkowych HR Zestaw Bohatera, to używający ich gracze stają się Imperatorami). Imperatorzy siadają pośrodku, naprzeciwko siebie, a członkowie ich drużyn (Dowódcy) po obu ich stronach.



Dowódcy rozpoczynają grę z 50 punktami Życia lub otrzymują tyle punktów, ile wskazuje ich karta Bohatera (z zestawu dodatkowego). Imperatorzy rozpoczynają z 60 punktami Życia lub 10 punktami więcej niż wskazano na ich karcie Bohatera.

Drużyna, która jest pierwsza (Drużyna A), rozpoczyna z 3 kartami na ręce. Drużyna, która jest druga (Drużyna B), rozpoczyna z 5 kartami na ręce. Gra rozpoczyna się od 1. gracza drużyny rozpoczynającej i postępuje w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Dowódcy mogą atakować (lub obierać za cel) jedynie wrogiego Dowódcę siedzącego na wprost i/lub Czempionów przez niego kontrolowanych. Jeśli Jeśli wrogi Dowódca zostanie pokonany, wówczas mogą atakować (obierać za cel) wrogiego Imperatora i jego Czempionów. Imperatorzy mogą atakować (obierać za cel) dowolnego przeciwnika i/lub jego Czempionów.

Podczas swojej Fazy Głównej każdy gracz może zapłacić 1 punkt Złota, żeby wziąć kartę ze swojego stosu kart odrzuconych i umieścić ją na stosie kart odrzuconych sąsiadującego członka tej samej drużyny.

Kiedy Dowódca zostanie pokonany, może umieścić dowolną swoją kartę (z ręki, Talii Osobistej lub ze stosu kart odrzuconych) na stosie kart odrzuconych Imperatora swojej drużyny. Kiedy Imperator zostanie pokonany, cała jego drużyna przegrywa!

SPIS KART

KARTY PODSTAWOWE

Ognisty Klejnot (x16)
Licznik punktów Życia (x8, po dwa na gracza)
Złota Moneta (x28, 7 na gracza)
Krótki Miecz (x4, 1 na gracza)
Sztylet (x4, 1 na gracza)
Rubin (x4, 1 na gracza)

TALIA RYNKU

Imperium

Arkus, Imperialny Smok
Zwarte Szeregi
Dowodzenie
Darian, Mag Wojny
Dominacja
Cristov Sprawiedliwy
Kraka, Arcykapłan
Ciężkozbrojny (x2)
Mistrz Weyan
Zwołanie Wojsk
Werbunek (x3)
Decymator (x2)
Opodatkowanie (x3)
Słowo Mocy

Gildia

Borg, Ogr Najemnik
Łapówka (x3)
Groźba Śmierci
Oszustwo
Bomba Ogniowa
Zlecenie Zabójstwa
Zastraszenie (x2)
Myros, Mag Gildii
Parov, Egzekutor
Zyski (x3)
Rake, Mistrz Skrytobójców
Rasmus, Przemytnik
Niszczenie i Grabież
Uliczny Bandyta (x2)

Kult Nekrosa

Kapłan Kultu (x2)
Mroczna Energia
Mroczna Nagroda
Kultysta Śmierci (x2)
Dotyk Śmierci (x3)
Rayla, Wieszczka Końca
Wpływy (x3)
Krythos, Mistrz Wampirów
Wyssanie Życia
Lys, Nieuchwytny
Zgnilizna (x2)
Tyrannor, Pożeracz
Varrick, Nekromanta

Dzicy

Broelyn, Tkaczka Legend
Cron, Berserker
Wilkor
Klątwa Elfów (x2)
Dar Elfów (x3)
Grak, Sztormowy Gigant
Dary Natury
Ork Grabieżca (x2)
Szał
Torgen, Kruszący Skały
Iskra (x3)
Forma Wilka
Wilczy Szaman (x2)

TWÓRCY

Autorzy: Darwin Kastle, Robert Dougherty

Ilustracje: Randy Delven, Vito Gesualdi, Antonis Papantoniou

Instrukcja: Nathan Davis

Hero Realms ™ ©C 2016

White Wizard Games LLC.

Wydawca i dystrybutor na terenie Polski:

Games Factory

ul. Kącik 2/4

30-549 Kraków

www.gamesfactory.pl

Kierownik produkcji: Piotr Sobieraj

Skład: Przemysław Kaszteleniec (www.desktop-shaman.pl)

Tłumaczenie: Krzysztof Szarawarski

Redakcja i korekta: Viola Kijowska

Podziękowania: Wojciech Radłowski

20 minut

2 - 4 graczy

Wiek 12+

UWAGA! Przeznaczone dla dzieci powyżej 3 roku życia, zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo zadławienia!