

STANY W DISNEY SORCERER'S ARENA: LEGENDARNE SOJUSZE – ZESTAW PODSTAWOWY



KLĄTWA

Stan aktywowany

Gdy z *klątwy* zostaje usunięty znacznik stanu w fazie początkowej, postać z tym stanem otrzymuje 1 punkt obrażeń.



OSOŁOMIENIE

Stan aktywowany

Gdy z *oszołomienia* zostaje usunięty znacznik stanu w fazie początkowej, przywoływacz, który kontroluje postać z tym stanem, musi wygnąć losową kartę z ręki.



UNIERUCHOMIENIE

Stan trwały

Postaci z tym stanem nie można przesunąć za pomocą karty ani innego efektu. Jeśli miałyby się z jakiegokolwiek powodu poruszyć, zamiast tego się nie rusza.



ZACZAROWANA MIOTŁA

Stan aktywowany

Gdy z *zaczarowanej miotły* zostaje usunięty znacznik stanu w fazie początkowej, przywoływacz, który kontroluje postać z tym stanem, podgląda 2 wierzchnie karty ze swojej talii i odkłada je z powrotem w wybranej przez siebie kolejności. Następnie odkrywa wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeśli jest to magiczna karta , ta postać otrzymuje stan **zaczarowana miotła 1** (czyli przywraca na kafelek stanu znacznik, którego usunięcie aktywowało ten stan).

Ten stan odzwierciedla magiczne zdolności Mkiego Ucznia Czarnoksiężnika: dopóki udaje mu się znaleźć magiczne karty do „przestudiowania”, łatwiej jest mu dobierać przydatne karty.



POMNIEJSZENIE

Stan trwały

Wartość ataku podstawowego postaci z tym stanem jest równa 1, a przywoływacz, który ją kontroluje, nie może w jej turze zagrywać kart z symbolem . W dalszym ciągu może odrzucić kartę , aby dodać 1 do wartości jej ataku podstawowego.



UKRYCIE

Stan trwały

Przeciwnik może użyć efektu bezpośredniego () na postaci z tym stanem tylko wtedy, gdy najpierw wygna wybraną kartę z ręki. Użycie przez niego efektu niebezpośredniego () nie powoduje wygnania karty (zob. „Wygwane karty” str. 12).



SILĄCZ

Stan trwały

Dodaj 1 do wartości wszystkich punktów obrażeń zadawanych przez postać z tym stanem.



PROWOKACJA

Stan trwały

Rywale postaci z tym stanem nie mogą wybierać jej sojuszników jako cel efektów bezpośrednich () , chyba że sojusznik wybrany jako cel również ma *prowokację*. Wciąż mogą używać przeciwko nim efektów niebezpośrednich ().



TWARDZIEL

Stan trwały

Odejmij 1 od wartości wszystkich punktów obrażeń otrzymywanych przez postać z tym stanem.



usaopoly.

©Disney

©Disney/Pixar

The Op i USAOPOLY są znakami towarowymi USAopoly, Inc. © 2022 USAopoly, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Gra zaprojektowana i wyprodukowana przez USAopoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008, USA.
WYPRODUKOWANO W CHINACH. OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.
Obsługa klienta USAOPOLY, tel: 1-888-876-7659 (linia bezpłatna) customerservice@usaopoly.com



Disney

SORCERER'S ARENA

LEGENDARNE SOJUSZE

ZESTAW PODSTAWOWY



— —

PODRĘCZNIK PRZYWOŁYWACZA

— —



ZAWARTOŚĆ

8 pierścieni przywoływaczy



8 talii postaci



8 kart umiejętności postaci



4 karty pomocy



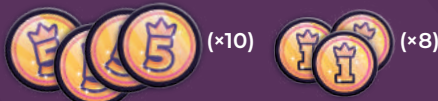
znacznik tury



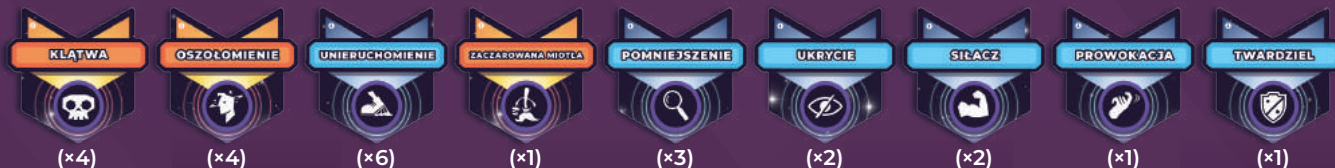
15 znaczników stanów



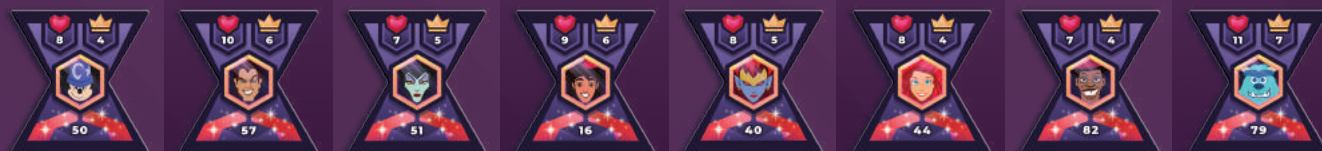
18 żetonów punktów zwycięstwa



24 kafelki stanów



8 kafelków kolejności



8 akrylowych figurek z podstawkami

(Przed pierwszą rozgrywką zdejmij folię ochronną z figurek i podstawek).



plansza areny



SPIIS TREŚCI

- 02** ZAWARTOŚĆ
- 04** WPROWADZENIE
- 05** ROZDZIAŁ 1
- 07** ELEMENTY
KARTY WALKI

ELEMENTY
KAFELKA
KOLEJNOŚCI
- 11** STANY
W ROZDZIALE 1
- 13** ROZDZIAŁ 2
- 16** ROZDZIAŁ 3
- 17** ELEMENTY KARTY
UMIEJĘTNOŚCI
POSTACI
- 19** ROZDZIAŁ 4
- 20** TRYB ZESPOŁOWY
- 23** AUTORZY
- 24** STANY



ZESTAW PODSTAWOWY

W tej strategicznej grze bitewnej wcielisz się w **przywoływacza** stojącego na czele drużyny bohaterów i złoczyńców z uniwersum Disneya i Pixara. Korzystaj ze zróżnicowanych zdolności swoich postaci, aby pokonać rywali i zdobywać **punkty zwycięstwa**. Aby wygrać, zdobądź najwięcej punktów zwycięstwa przed końcem ostatniej rundy. Arena wystawi na próbę Twoją siłę, przebiegłość i zdolności magiczne. Tylko jeden przywoływacz może wyjść z tych zmagania zwycięsko.

Czy dasz radę zebrać drużynę, która przezwycięży rywali i zaprowadzi Cię do zwycięstwa?

Zasady *Disney Sorcerer's Arena: Legendarne sojusze* podzielone zostały na rozdziały, które krok po kroku wprowadzą Cię w tajniki gry. Odkrywaj unikalne kombinacje i rozwijaj swoje umiejętności w pojedynkach albo wezwij na pomoc drugiego przywoływacza i razem stańcie do porywającego starcia 2 na 2!

Zanim zaczniemy, omówmy kilka ważnych określeń...

Przywoływacz i przeciwnik – wcielacie się w przywoływaczy, którzy biorą udział w turnieju na arenie czarnoksiężnika. Każdy z przywoływaczy (graczy) kontroluje 1 drużynę postaci. Przeciwnik to przywoływacz, z którym walczysz.

Postacie, sojusznicy i rywale – każda postać reprezentowana jest przez figurkę na arenie (planszy). Nieaktywne postacie w Twojej drużynie to sojusznicy, a wszystkie postacie w drużynie przeciwnika to rywale.

WPROWADZENIE

SAMOUCZEK PODZIELONY NA ROZDZIAŁY

Disney Sorcerer's Arena: Legendarne sojusze to gra dla 2 albo 4 graczy, w której poprowadzisz swoją drużynę do walki przeciwko drużynie rywali. Aby stopniowo wprowadzić Cię w strategiczne wybory, przed którymi staniesz w trakcie rozgrywki, instrukcja została podzielona na 4 rozdziały. Po każdym rozdziale warto przerwać czytanie i rozegrać partię (albo kilka), aby przyswoić poznane zasady. W poszczególnych rozdziałach nauczysz się następujących zasad:

Rozdział 1 (zob. str. 5) uczy podstawowych zasad z użyciem gotowych drużyn 2 postaci na gracza – czyli **przywoływacza** – i ograniczonej liczby komponentów. Przywoływacze mają w nim mniej decyzji do podjęcia w każdej turze, dzięki czemu z łatwością opanują podstawy gry. Rozdział stawia na krótką rozgrywkę, aby po zapoznaniu się z zasadami można było szybko zagrać kilka partii z rzędu. **Rozdział 1 jest przeznaczony do rozgrywki 2-osobowej.**

Rozdział 2 (zob. str. 13) daje dostęp do wszystkich 8 postaci i powiększa drużynę każdego z przywoływaczy do 3 postaci. Przekłada się to na zwiększenie znaczenia strategicznych decyzji. Aby dać przywoływaczom więcej czasu na zapoznanie się z nowymi opcjami, zwiększono w nim liczbę punktów zwycięstwa niezbędnych do wygranej. Zalecamy wypróbowanie kilku różnych kompozycji drużyn przed przejściem do rozdziału 3. **Rozdział 2 jest przeznaczony do rozgrywki 2-osobowej.**

Rozdział 3 (zob. str. 16) wprowadza szczegółowe zasady przygotowania gry. Przywoływacze skorzystają w nim ze wszystkich elementów należących do poszczególnych postaci i poznają nową fazę umiejętności dodaną do każdej tury. **Rozdział 3 jest przeznaczony do rozgrywki 2-osobowej.**

Rozdział 4 (zob. str. 19) przybliży wszystkie pozostałe zasady gry. Przywoływacze dostaną w nim możliwość ulepszania swoich postaci, aby zdobyć silne umiejętności do końca rozgrywki. Mechanika ulepszania postaci dodaje strategicznej głębi samej rozgrywce, ale warto również mieć ją na uwadze już na etapie wyboru drużyny. **Rozdział 4 jest przeznaczony do rozgrywki 2-osobowej.**

Po rozegraniu **rozdziału 4** możesz zapoznać się z dodatkowymi zasadami, dzięki którym będziecie mogli stanąć w szranki drużynowo (zob. str. 20). Połącz siły z drugim przywoływaczem i zmierz się z duetem rywali! **Zasady trybu zespołowego są przeznaczone do rozgrywki 4-osobowej.**

Nie musisz rozgrywać wszystkich rozdziałów. Przed każdą grą możesz wspólnie z pozostałymi graczami zdecydować, który poziom skomplikowania najbardziej Wam odpowiada.

ROZDZIAŁ 1

CEL GRY

Zdobądź najwięcej punktów zwycięstwa (oznaczanych też jako  albo PZ) do momentu zakończenia gry.

PRZYGOTOWANIE ROZDZIAŁU 1

W tej rozgrywce każdy z przywoływaczy wybiera po 1 z następujących drużyn: **Miki Uczeń Czarnoksiężnika i Aladyn (drużyna niebieska)** albo **Gaston i Ariel (drużyna czerwona)**.

Przywoływacz, który kontroluje Mikięgo Ucznia Czarnoksiężnika i Aladyna, przygotowuje:

- Figurkę Mikięgo Ucznia Czarnoksiężnika, jego talię kart i kafelek kolejności.
- Figurkę Aladyna, jego talię kart i kafelek kolejności.
- 2 niebieskie pierścienie przywoływacza.
- Kartę pomocy rozdziałów 1–2 obróconą stroną z rozdziałem 1 do góry.

Przywoływacz, który kontroluje Gastona i Ariel, przygotowuje:

- Figurkę Gastona, jego talię kart i kafelek kolejności.
- Figurkę Ariel, jej talię kart i kafelek kolejności.
- 2 czerwone pierścienie przywoływacza.
- Kartę pomocy rozdziałów 1–2 obróconą stroną z rozdziałem 1 do góry.

PRZYGOTOWANIE WSPÓLNYCH ELEMENTÓW

Położ arenę w taki sposób, aby każdy z przywoływaczy miał przed sobą niebieskie pola startowe na 1 z końców planszy. Każdy z kafelków kolejności powinien być skierowany w stronę przywoływacza kontrolującego daną postać i obrocony na stronę z odpowiednim kolorem drużyny. Ułóż je w następującej kolejności obok areny:

1. Miki Uczeń Czarnoksiężnika
2. Ariel
3. Aladyn
4. Gaston

Położ znacznik tury na kafelku kolejności Mikięgo Ucznia Czarnoksiężnika.



drużyna czerwona



drużyna niebieska



Maksymalny poziom punktów wytrzymałości – postać nigdy nie może mieć więcej punktów wytrzymałości niż ich początkowy poziom zaznaczony na podstawie jej figurki i na jej kafelku kolejności (zob. str. 5).

PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW PRZYWOŁYWACZY

Założ swoje pierścienie przywoływacza na podstawki kontrolowanych postaci tak, aby strzałka wskazywała maksymalny poziom punktów wytrzymałości (oznaczanych też jako ❤️ albo PW) na podstawie danej postaci.



Ustaw figurki kontrolowanych postaci po swojej stronie areny na 2 niebieskich polach startowych najbliżej środka. Pola startowe można również rozpoznać po ciemnej linii przy ich krawędziach.



Do rozegrania rozdziału 1 potrzebne są następujące kafelki stanów:

- **zaczarowana miotła**,
- **unieruchomienie**,
- **ukrycie**.



Umieść je obok areny odsunięte od rozłożonych kafelków kolejności postaci. Obok połóż znaczniki stanów i żetony punktów zwycięstwa (👑).



Potasuj razem karty wszystkich swoich postaci. To będzie Twoja talia do końca tej rozgrywki. Dobierz z jej wierzchu 6 kart. 6 to również maksymalna liczba kart, które możesz mieć na ręce na koniec swojej tury.

ELEMENTY KARTY WALKI

Karty pochodzące z talii postaci to karty walki. Dla ułatwienia będziemy je jednak nazywać po prostu „kartami” zarówno w tej instrukcji, jak i na innych elementach gry.

PORTRET I IMIĘ POSTACI

Możesz zagrać tę kartę w turze wskazanej postaci.



NUMER KARTY

UKOŚNE KRESKI

Informują, ile kopii tej karty znajduje się w Twojej talii.

BANER FAZY

Wskazuje, w której fazie (albo których fazach) możesz zagrać tę kartę.

TYPY KART

Wskazują, jaki jest typ (albo jakie są typy) tej karty.

SYMBOL ZESTAWU

Wskazuje, z którego zestawu pochodzi ta karta.

TYP ZASOBU

Oznacza zasób, który ta karta będzie generować w rozdziale 4.

SYMBOLE NA BANERZE FAZY



Karta z tym symbolem jest zarówno kartą akcji, jak i kartą ruchu, więc można ją zagrać w dowolnej z tych 2 faz.

TYPY KART



ATAK

Ta karta służy do zadawania punktów obrażeń.



MAGIA

Efekt tej karty jest magiczny.



STAN

Ta karta powoduje otrzymanie stanu.

ELEMENTY KAFELKA KOLEJNOŚCI

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Początkowa i zarazem maksymalna liczba punktów wytrzymałości tej postaci.

PORTRET POSTACI

INICJATYWA

Inicjatywy używa się przy przygotowaniu gry od rozdziału 2.



PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Otrzyma je przeciwnik, gdy uda mu się pokonać tę postać.

KOLOR PRZYWOŁYWACZA

Kolor (niebieski albo czerwony) wskazuje, który przywoływacz kontroluje tę postać.

Runda – sekwencja rozgrywki, w ciągu której każda z postaci wykonuje 1 turę. Runda się kończy, gdy ostatnia postać (czyli ta, której kafelek kolejności jest ostatni) zakończy swoją turę.

TURA AKTYWNEJ POSTACI

Uwaga! W każdej turze tylko 1 postać jest aktywna. To 1 z najważniejszych zasad gry!

FAZA POCZĄTKOWA

Poniżej opisano wszystkie kroki fazy początkowej każdej tury. W kilku pierwszych turach rozgrywki może się zdarzyć, że niektóre kroki nie będą rozpatrywane. Jeśli na przykład aktywna postać nie ma żadnego stanu, nie rozpatruje się kroku 1.A.

1.A Usuń 1 znacznik stanu z każdego kafełka stanu aktywnej postaci. Jeśli usunięto w ten sposób ostatni znacznik z kafełka stanu, odłóż ten kafelek do puli.

Stan – specjalny tymczasowy efekt, który wzmacnia postać (albo osłabia ją), otrzymywany podczas rozgrywki. Może trwać 1 albo kilka rund. Zostały dokładnie omówione na stronie 10.

Stany dzielą się na 2 rodzaje: trwałe i aktywowane.

STANY TRWAŁE

Są aktywne przez cały czas.

STANY AKTYWOWANE

Aktywują się tylko w momencie, gdy usuwa się z nich znacznik stanu w fazie początkowej. Jedynym aktywowanym stanem w rozdziale 1 jest **zaczarowana miotła**.

1.B Jeśli aktywna postać stoi na którymś z 3 złotych pól z symbolem punktów zwycięstwa, weź 1 punkt zwycięstwa (PZ) z puli.



2. Jeśli aktywna postać jest obecnie pokonana (zob. str. 11), przywróć jej punkty wytrzymałości do początkowego poziomu. Postaw figurkę tej postaci z powrotem na planszy na pustym polu przy krawędzi areny po stronie dowolnego z przywoływaczy. Pola te mają symbol gwiazdy, aby łatwiej było je rozpoznać.



Jeśli nie ma żadnych pustych pól na obu krawędziach planszy, postaw figurkę postaci na dowolnym pustym polu tak, aby znajdowała się możliwie najbliżej pola z gwiazdą.

3. Dobierz 1 kartę ze swojej talii.

GŁÓWNE FAZY

RUCH I AKCJA

Teraz rozpoczyna się bitwa. Na początku sugerujemy poukładać karty na ręce według postaci. Pamiętaj, że możesz zagrywać tylko karty aktywnej postaci.

Wskazówka. Gdy nabierzesz nieco wprawy w grze, możesz przestać układać je w ten sposób, żeby utrudnić przeciwnikowi odgadnięcie, jakimi kartami dysponujesz.

Każda tura składa się z 2 głównych faz: **ruchu** i **akcji**. Można je wykonać w dowolnej kolejności (albo całkowicie pominąć), ale zwykle przez pierwsze kilka tur lepiej jest się najpierw ruszyć.

TERMINOLOGIA

Zanim omówimy główne fazy, jeszcze kilka ważnych określeń.

Zasięg – liczony jest w polach między postaciami. Zasięg 1 odnosi się do pól sąsiadujących z postacią, zasięg 2 oznacza dowolne miejsce oddalone maksymalnie o 2 pola od postaci i tak dalej.

Efekty bezpośrednie – większość ataków, kart i efektów wymaga, aby przywoływacz wybrał postać albo kilka postaci jako cel. Są to efekty bezpośrednie.



Efekty bezpośrednie są oznaczone na kartach tym symbolem, aby łatwiej było je rozpoznać.

Efekty niebezpośrednie – inne efekty wpływają na określony zbiór postaci. Są to efekty niebezpośrednie. Do efektów niebezpośrednich zaliczają się na przykład karty, które wpływają na „każdego rywala”, „każdą sąsiadującą postać” albo „każdego sojusznika w zasięgu 2”.



Efekty niebezpośrednie są oznaczone na kartach tym symbolem, aby łatwiej było je rozpoznać.

FAZA RUCHU

W fazie ruchu możesz zrobić 1 z 2 rzeczy:

- wykonać ruch podstawowy,
- zagrać kartę ruchu.

RUCH PODSTAWOWY

Aktywna postać może się przesunąć **maksymalnie o 2 pola** w dowolnym kierunku. Może się poruszać po polach zajętych przez sojuszników, ale nie po polach zajętych przez rywali. Postać zawsze musi zakończyć swój ruch na polu, które nie jest zajęte przez inną postać.

Uwaga! Niektóre efekty mogą uniemożliwić ruch.

KARTY RUCHU

Po zagraniu karty ruchu aktywnej postaci rozpatrz wszystkie zawarte na niej instrukcje w kolejności, w której zostały podane, a następnie umieść ją na swoim stosie odrzuconych (zob. „Rozpatrywanie efektów kart” str. 10).



FAZA AKCJI

W fazie akcji możesz zrobić 1 z 2 rzeczy:

- wykonać atak podstawowy,
- zagrać kartę akcji.

ATAK PODSTAWOWY

Aktywna postać może zaatakować sąsiadującą postać i zadać jej **2 punkty obrażeń**. Obniż ❤️ zaatakowanej postaci o 2. Atak podstawowy jest efektem bezpośrednim (⊗).

Uwaga! Niektóre efekty mogą uniemożliwić atak albo obniżyć liczbę zadanych punktów obrażeń.

KARTY AKCJI

Po zagraniu karty akcji aktywnej postaci rozpatrz wszystkie zawarte na niej instrukcje w kolejności, w której zostały podane, a następnie umieść ją na swoim stosie odrzuconych. Jeśli na karcie znajduje się symbol efektu bezpośredniego (⊗), można ją zagrać tylko pod warunkiem, że możliwe jest wyznaczenie prawidłowego celu (zob. „Rozpatrywanie efektów kart” str. 10).



ROZPATRYWANIE EFEKTÓW KART

Niektóre karty mają kilka efektów i czasami po rozpatrzeniu wcześniejszego z nich wykonanie późniejszego jest niemożliwe. W takich sytuacjach rozpatrz tylko te instrukcje z karty, które jesteś w stanie, w kolejności, w której zostały podane. Nigdy nie możesz jednak zdecydować się nie wykonać treści karty, jeśli jest to możliwe, nawet jeśli oznaczałoby to zranienie któregoś z Twoich sojuszników.



Karta Gastona *Pchnięcie* zadaje **3 punkty obrażeń** sąsiadującemu rywalowi. Jeśli rywal zostanie w ten sposób pokonany, zignoruj drugą instrukcję na karcie, która nakazuje go przesunąć.



Karta Aladyna *Kop i wiej* zadaje **2 punkty obrażeń** maksymalnie 1 sąsiadującemu rywalowi. Jeśli zostanie on w ten sposób pokonany, nie otrzymuje stanu **unieruchomienie**. Wciąż możesz jednak przesunąć Aladyna maksymalnie o **1 pole**.

Jeśli w opisie karty użyto słowa „maksymalnie” w odniesieniu do liczby celów, zawsze możesz wybrać jako cel 0 postaci.

Gdy postać po raz pierwszy otrzymuje stan, umieść odpowiedni kafelek stanu przy jej kafelku kolejności. Następnie połóż na kafelku stanu znaczniki stanów w liczbie odpowiadającej numerowi zawartemu w opisie karty albo zdolności, która spowodowała jego otrzymanie. Uwaga! Kafelek stanu sam w sobie nie jest znacznikiem. Tylko umieszczone na nim znaczniki stanów wyznaczają jego wartość albo czas działania. Jeśli postać miałaby ponownie otrzymać stan, który już ma, zamiast tego dodaj odpowiednią liczbę znaczników stanów do kafelka stanu, który już przy niej leży. Jeśli w jakimkolwiek momencie gry na kafelku stanu nie będzie żadnych znaczników stanów, odłóż ten kafelek do puli.



Jedna postać może mieć równocześnie kilka różnych stanów. Jeśli naraz aktywuje się więcej niż 1 stan, przywoływacz kontrolujący daną postać wybiera kolejność rozpatrywania ich efektów.



Jeśli stan zostanie usunięty z postaci za pomocą karty albo innego efektu, odłóż odpowiedni kafelek stanu i wszystkie leżące na nim znaczniki do puli. *Nie powoduje to rozpatrzenia efektu stanów aktywowanych.*

STANY

Stany są tymczasowymi efektami otrzymywanymi przez postać. Mogą modyfikować przebieg jej tury lub wpływać na interakcje z innymi postaciami. Niektóre stany są pozytywne i wzmacniają zdolności postaci, która je otrzymała, a inne mogą ją osłabiać.

STANY W ROZDZIALE 1

UNIERUCHOMIENIE

Stan trwały

Postaci z tym stanem nie można przesunąć za pomocą karty ani innego efektu. Jeśli miałyby się z jakiegokolwiek powodu poruszyć, zamiast tego się nie rusza.



UKRYCIE

Stan trwały

Przeciwnik może użyć efektu bezpośredniego (⌂) na postaci z tym stanem tylko wtedy, gdy najpierw wygna wybraną kartę z ręki. Użycie przez niego efektu niebezpośredniego (⬠) nie powoduje wygnania karty (zob. „Wygwane karty” str. 12).



ZACZAROWANA MIOTŁA

Stan aktywowany

Gdy z **zaczarowanej miotły** usuwa się znacznik stanu w fazie początkowej, przywoływacz, który kontroluje postać z tym stanem, podgląda 2 wierzchnie karty ze swojej talii i odkłada je z powrotem w wybranej przez siebie kolejności. Następnie odkrywa wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeśli jest to magiczna karta (⦿), ta postać otrzymuje stan **zaczarowana miotła 1** (czyli przywraca na kafelek stanu znacznik, którego usunięcie aktywowało ten stan). *Ten stan odzwierciedla magiczne zdolności Mikięgo Ucznia Czarnoksiężnika: dopóki udaje mu się znaleźć magiczne karty do „przestudiowania”, łatwiej jest mu dobrać przydatną kartę.*



POKONYWANIE POSTACI

Za każdym razem, gdy ❤️ postaci zostają obniżone do 0, ta postać zostaje natychmiast *pokonana*. Gdy tylko skończysz rozpatrywać fragment opisu karty albo zdolności, który spowodował pokonanie tej postaci, usuń ją z areny. Odłóż do puli wszystkie kafelki i znaczniki stanów, które leżą przy kafelku kolejności tej postaci. Przeciwnik otrzymuje tyle PZ z puli, ile wskazuje liczba na kafelku kolejności tej postaci. Na pokonaną postać nie mogą wpływać efekty bezpośrednie ani niebezpośrednie, chyba że opis karty albo zdolności wyraźnie stanowi inaczej.

Pokonana postać zostaje poza areną aż do kroku 2. fazy początkowej w jej turze. Przywoływacz, który kontroluje tę postać, przywraca wtedy jej punkty wytrzymałości do początkowej wartości i umieszcza jej figurkę na wybranym pustym polu przy krawędzi areny i po stronie dowolnego z przywoływaczy (zob. „Faza początkowa” str. 8).

FAZA KOŃCOWA

Jeśli aktualnie masz na ręce więcej niż 6 kart, odrzuć na swój stos kart odrzuconych wybrane karty, aby zostało ich 6.

Przesuń znacznik tury na następny kafelek kolejności w rzędzie. Jeśli znacznik jest już na ostatnim kafelku kolejności, przesuń go z powrotem na początek rzędu. Za każdym razem, gdy znacznik tury przesuwają się z ostatniego kafelka kolejności na pierwszy, kończy się aktualna runda i rozpoczyna kolejna.

Gra kończy się z końcem rundy, w której spełniony został 1 z poniższych warunków.

- Przywoływacz zdobył 12 PZ.
- Przywoływacz powinien dobrać kartę, ale nie ma już żadnych kart w talii.

Wygrywa przywoływacz, który ma więcej PZ.

DODATKOWE ZASADY

MINIMALNA LICZBA PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Przywoływacz nigdy nie może mieć mniej niż 0 punktów zwycięstwa. Jeśli PZ któregoś z przywoływaczy miałyby zostać zredukowane do wyniku poniżej 0, zamiast tego obniżają się do 0.

WYGNANE KARTY

Gdy karta zostaje wygnana, należy ją usunąć z bieżącej rozgrywki. Odłóż ją do pudełka.

ODKRYTE KARTY

Gdy karta zostaje odkryta, wszyscy przywoływacze mogą przeczytać jej treść. Gdy wszyscy zapoznają się z tą kartą, odłóż ją w miejsce, z którego została wzięta. Jeśli na przykład odkryjesz kartę ze swojej talii, odłóż ją z powrotem na wierzch talii po tym, gdy wszyscy przywoływacze się z nią zapoznają.

BRAK KART W TALII

Jeśli przywoływacz powinien dobrać kartę, ale w jego talii nie ma już żadnych kart, pomija to dobranie. Oznacza to, że na koniec bieżącej rundy gra się skończy i wygra przywoływacz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa.

Jeśli przywoływacz nie ma już żadnych kart w talii ani na ręce, kontynuuje rozgrywkę, ale może korzystać wyłącznie z podstawowego ruchu i ataku swoich postaci.

ROZSTRZYGNIĘCIE REMISU

Jeśli na koniec gry w rozdziale 1 przywoływacze mają równą liczbę punktów zwycięstwa, gra kończy się remisem.

ZADAWANIE OBRAŻEŃ KILKU POSTACIOM NARAZ

Gdy pojedyncza karta albo inny efekt powoduje zadanie punktów obrażeń więcej niż 1 postaci naraz, przywoływacz kontrolujący postać będącą źródłem tych obrażeń wybiera kolejność, w której zostaną zadane.

ZAGRYWANIE I ODRZUCANIE KART

Zagranie karty i odłożenie jej na stos kart odrzuconych nie jest tożsame z odrzuceniem karty. Gdy przywoływacz odrzuca kartę, nie rozpatruje jej efektów. Z kolei gdy przywoływacz zagrywa kartę, to ta karta nie aktywuje efektów wymagających odrzucenia karty.

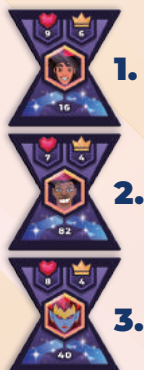


PRZYGOTOWANIE KAFELKÓW KOLEJNOŚCI

Umieść kafelki kolejności postaci przy arenie, aby wskazywały kolejność rozgrywania tur. Ponieważ drużyny są teraz wybierane przez przywoływaczy, nie ma już domyślnej kolejności postaci, tak jak w rozdziale 1. Od teraz kafelki kolejności postaci układane będą według opisanej poniżej metody.

Każdy z przywoływaczy wybiera kolejność, w której kontrolowane przez niego postacie będą rozgrywały swoje tury. W tajemnicy układa swoje kafelki kolejności jeden na drugim, tak aby kafelek pierwszej postaci znajdował się na górze. Gdy oboje przywoływacze skończą ustalać kolejność, odstawiają swoje kafelki.

kolejność
w drużynie
niebieskiej

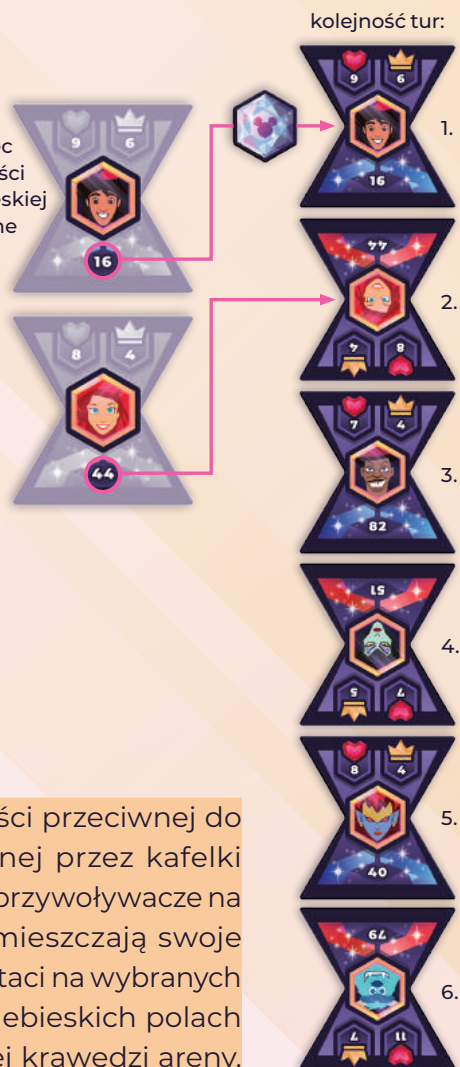


kolejność
w drużynie
czerwonej



Przywoływacz, którego postać wybrana jako pierwsza ma niższą inicjatywę* (wyznaczoną przez liczbę na dole na kafelku kolejności), kładzie kafelki kolejności swoich postaci w wybranej kolejności obok planszy na pozycjach 1., 3. i 5. Następnie drugi przywoływacz kładzie swoje kafelki w wybranej kolejności na pozycjach 2., 4. i 6. (zob. przykład). Połóż znacznik tury na kafelku kolejności pierwszej postaci.

Aladyn ma niższą inicjatywę, więc kafelki kolejności drużyny niebieskiej zostaną ułożone na pozycjach 1., 3. i 5.



W kolejności przeciwnej do wyznaczonej przez kafelki kolejności przywoływacze na zmianę umieszczają swoje figurki postaci na wybranych pustych niebieskich polach przy swojej krawędzi areny.

DOBRANIE KART POCZĄTKOWYCH

Każdy przywoływacz dobiera 6 kart. Jeśli nie odpowiadają Ci dobrane karty, możesz wtasować je z powrotem do talii i dobrać jeszcze raz. Musisz zachować karty dobrane za drugim razem.

* Jeśli masz więcej niż 1 kopię zestawu *Disney Sorcerer's Arena: Legendarne sojusze*, oboje przywoływacze mogą wybrać do drużyny tę samą postać (np. oboje mogą wybrać po 1 Gastonie).

W przypadku remisu inicjatywy między pierwszymi wybranymi przez Was postaciami porównajcie inicjatywę drugich postaci, a jeśli wciąż jest remis, inicjatywę trzecich postaci. Jeśli remisu nie udało się rozstrzygnąć, zdecydujcie, która postać będzie pierwsza, przez rzut monetą.

W TURZE TWOJEJ POSTACI

W każdej Twojej turze tylko 1 z Twoich postaci jest aktywna.

FAZA POCZĄTKOWA

- 1.A** Usuń 1 znacznik stanu z każdego kafelka stanu aktywnej postaci. Jeśli usunięto ostatni znacznik, odłóż kafelek stanu do puli.
- 1.B** Sprawdź, czy aktywna postać stoi na którymś z 3 złotych pól z symbolem punktów zwycięstwa. Jeśli tak, weź 1 punkt zwycięstwa (PZ) z puli.
- 2.** Jeśli aktywna postać jest obecnie pokonana, umieść jej figurkę z powrotem na arenie zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 1 (zob. str. 8).
- 3.** Dobierz 1 kartę ze swojej talii.

GŁÓWNE FAZY

Dwie główne fazy można wykonać w dowolnej kolejności.

- **Ruch**
- **Akcja**



FAZA RUCHU

Możesz zrobić 1 z 2 rzeczy:

- wykonać ruch podstawowy,
- zagrać kartę ruchu.

RUCH PODSTAWOWY

Gdy wykonujesz ruch podstawowy, zanim się poruszysz, możesz najpierw odrzucić DOWOLNĄ kartę ruchu , aby dodać 1 do wartości swojego ruchu podstawowego w tej fazie. Możesz to zrobić tylko raz. *(Odrzucona karta nie musi należeć do aktywnej postaci).*

KARTY RUCHU

Wciąż możesz w tej fazie zagrywać wyłącznie karty aktywnej postaci.



FAZA AKCJI

Możesz zrobić 1 z 2 rzeczy:

- wykonać atak podstawowy,
- zagrać kartę akcji.

ATAK PODSTAWOWY

Gdy wykonujesz atak podstawowy, możesz najpierw odrzucić DOWOLNĄ kartę ataku , aby dodać 1 do wartości swojego zwykłego ataku w tej fazie. Możesz to zrobić tylko raz. *(Odrzucona karta nie musi należeć do aktywnej postaci).*

KARTY AKCJI

Wciąż możesz w tej fazie zagrywać wyłącznie karty aktywnej postaci.

FAZA KOŃCOWA

Faza końcowa przebiega dokładnie tak samo jak w rozdziale 1.

STANY

W rozdziale 2 możesz korzystać z większości stanów dostępnych w *Disney Sorcerer's Arena: Legendarne sojusze* – zestaw podstawowy. Zasady ich działania znajdziesz na ostatniej stronie okładki tej instrukcji.

KONIEC GRY

Gra kończy się z końcem rundy, w której spełniony został 1 z poniższych warunków.

- Przywoływacz zdobył 20 PZ.
- Przywoływacz powinien dobrać kartę, ale nie ma już żadnych kart w talii.

Wygrywa przywoływacz, który ma więcej PZ.



ROZDZIAŁ 3

Skoro dobrze znasz już zasady rozdziałów 1 i 2, czas poznać nieco nowych mechanik! Rozdział 3 wprowadza kilka nowych zasad i zmienia część poznanych poprzednio. Między innymi rozszerza przygotowanie do gry i zwiększa liczbę akcji dostępnych w fazach tury. Fragmenty, w których występuje duża zmiana albo nowa zasada, są zaznaczone na pomarańczowo, aby zwiększyć ich widoczność.

Główne zmiany w rozdziale 3:

- Do gry dochodzą karty umiejętności postaci.
- Zmienia się limit kart na ręce.
- Zmieniają się wartości ruchu podstawowego i ataku postaci.
- Pojawia się faza umiejętności.

CEL GRY

Zdobądź najwięcej punktów zwycięstwa (oznaczanych też jako  albo PZ) do momentu zakończenia gry.

PRZYGOTOWANIE ROZDZIAŁU 3

W tej rozgrywce każdy z przywoływaczy wybiera drużynę 3 różnych postaci. Przywoływacze mogą zdecydować się na wybranie spośród dostępnych postaci na zmianę (zob. „Wybór postaci” str. 13).

Każdy przywoływacz przygotowuje:

- Figurkę, kartę umiejętności, talię kart i kafelek kolejności każdej z wybranych postaci.
- 3 pierścienie przywoływacza w swoim kolorze.
- Kartę pomocy rozdziału 3 (i 4).

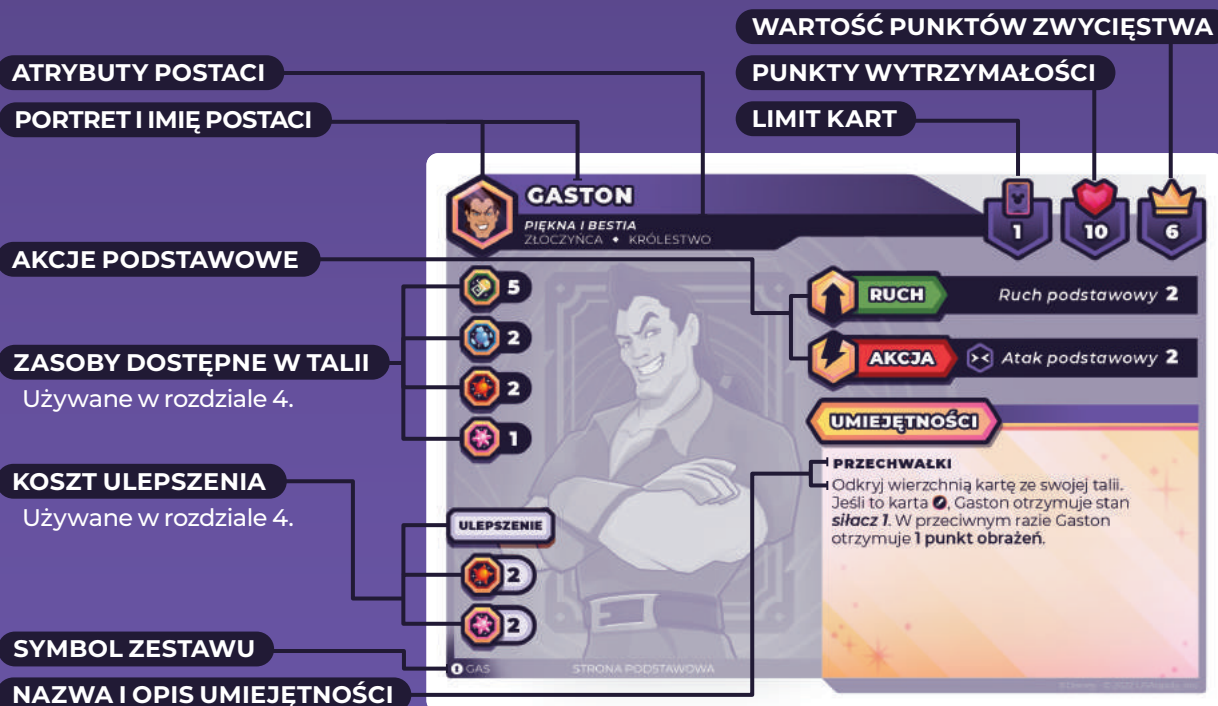
Odsłoń kafelki kolejności swoich postaci i umieść je w rzędzie tak, jak w rozdziale 2.

Połącz przed sobą 3 karty umiejętności swoich postaci odwrócone na stronę podstawową. Ułóż je w kolejności tur, od lewej do prawej.



Każda z Twoich 3 kart umiejętności ma wartość limitu kart. Suma tych wartości wyznacza zarówno liczbę kart, które dobierasz na początku gry, jak i maksymalną liczbę kart, które możesz mieć na ręce na koniec tury. Jeśli nie odpowiadają Ci dobrane karty, możesz wtasować je z powrotem do talii i dobrać jeszcze raz. Musisz zachować karty dobrane za drugim razem.

ELEMENTY KARTY UMIEJĘTNOŚCI POSTACI – STRONA PODSTAWOWA



W TURZE TWOJEJ POSTACI

W każdej Twojej turze tylko 1 z Twoich postaci jest aktywna.

FAZA POCZĄTKOWA

- 1.A** Usuń po 1 znaczniku ze stanów aktywnej postaci.
- 1.B** Weź 1 PZ, jeśli aktywna postać stoi na którymś z pól z symbolem PZ.
- 2.** Jeśli aktywna postać jest pokonana, przywróć ją na arenę zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 1 (zob. str. 8). Przywróć jej pełne PW.
- 3.** Dobierz 1 kartę ze swojej talii.

GŁÓWNE FAZY

Trzy główne fazy (ruchu, akcji i umiejętności) można wykonać w dowolnej kolejności.

FAZA RUCHU

Możesz zrobić 1 z 2 rzeczy:

- Wykonać ruch podstawowy, aby przesunąć się maksymalnie o liczbę pól wskazaną przez kartę umiejętności aktywnej postaci. Możesz najpierw odrzucić dowolną kartę ruchu, aby dodać 1 do wartości swojego ruchu podstawowego w tej fazie. Możesz to zrobić tylko raz.
- Zagrać kartę ruchu aktywnej postaci.

FAZA AKCJI

Możesz zrobić 1 z 2 rzeczy:

- Wykonać atak podstawowy, aby zadać liczbę punktów obrażeń wskazaną przez kartę umiejętności aktywnej postaci. Możesz najpierw odrzucić dowolną kartę ataku, aby dodać 1 do wartości swojego ataku podstawowego w tej fazie. Możesz to zrobić tylko raz.
- Zagrać kartę akcji aktywnej postaci.

FAZA UMIEJĘTNOŚCI

Każda postać ma co najmniej 1 umiejętność. Każdej umiejętności można użyć raz na fazę umiejętności w turze danej postaci. Jeśli postać ma kilka umiejętności, możesz użyć kilku z nich i wykonać je w dowolnej kolejności, rozpatrując je zgodnie z opisem.



Jeśli umiejętność wymaga odrzucenia karty, aby ją aktywować, może to być dowolna karta spełniająca warunek. Nie możesz aktywować kilku umiejętności przez odrzucenie 1 karty.

Jeśli w treści umiejętności znajduje się symbol efektu bezpośredniego (☞), możesz jej użyć tylko pod warunkiem, że możliwe jest wyznaczenie prawidłowego celu.

W swojej turze postać ma tylko 1 fazę umiejętności. Jeśli Twoja postać ma kilka umiejętności, nie możesz użyć 1 z nich, przejść do innej fazy, a następnie wrócić do fazy umiejętności, aby użyć kolejnej.

STANY

W rozdziale 3 możesz korzystać ze wszystkich stanów dostępnych w *Disney Sorcerer's Arena: Legendarne sojusze* – zestaw podstawowy. Zasady ich działania znajdziesz na ostatniej stronie okładki tej instrukcji.

FAZA KOŃCOWA

Po rozpatrzeniu albo pominięciu każdej z głównych faz możesz zakończyć turę swojej postaci.

Jeśli liczba kart na Twojej ręce przekracza Twój limit kart, odrzuć wybrane karty tak, aby nie przekraczać limitu.

To jedyna zmiana w fazie końcowej w rozdziale 3 względem rozdziału 1 i 2.

DODATKOWE ZASADY

ROZSTRZYGNIECIE REMISU

Jeśli na koniec gry w rozdziale 3 przywoływacze mają równą liczbę punktów zwycięstwa, kontynuujcie rozgrywkę, aż runda zakończy się przewagą któregoś z przywoływaczy.



ROZDZIAŁ 4

Gratulacje! Udało Ci się dotrzeć do rozdziału 4! To już ostatni etap. W tym rozdziale poznasz wszystkie pozostałe mechaniki gry *Disney Sorcerer's Arena: Legendarne sojusze – zestaw podstawowy*. Dzięki nim Twoje postacie zdobędą jeszcze silniejsze umiejętności, co niewątpliwie wpłynie na to, jak dobierać będziesz swoją drużynę. W rozdziale 4 nie ma względem rozdziału 3 żadnych zmian w przygotowaniu gry, jej celu ani fazach rozgrywki.

Główne zmiany w rozdziale 4:

- Używanie zasobów.
- Ulepszanie postaci.

ZBIERANIE ZASOBÓW

Każda karta walki ma symbol w prawym dolnym rogu. Symbole te reprezentują magiczne obiekty, zwane „zasobami”. Są 4 rodzaje zasobów:



Gdy karta trafia na Twój stos kart odrzuconych, zdobywasz widniejący na niej zasób. Rodzaj i liczba zasobów, którymi dysponujesz, są jawne, więc układaj odrzucone karty w taki sposób, aby ich symbole zasobów były zawsze widoczne.

Zebrane zasoby wykorzystasz do ulepszenia swoich postaci.

ULEPSZENIE

Na stronie podstawowej karty umiejętności każdej postaci znajduje się ramka z napisem „Ulepszenie”, która informuje o tym, ile zasobów jakiego rodzaju potrzebne jest do ulepszenia tej postaci. W dowolnym momencie między fazami swojej tury możesz ulepszyć aktywną postać poprzez wygnanie kart z wymaganymi zasobami ze swojego stosu kart odrzuconych. Obróć wtedy kartę umiejętności tej postaci na jej ulepszoną stronę.

strona podstawowa



strona ulepszona

zasoby dostępne w talii

zasoby potrzebne do ulepszenia



ulepszenie postaci

Ulepszona postać ma nową zdolność zapisaną w fioletowej chmurze. Opis każdej zdolności określa, kiedy można jej użyć i jakie wymagania trzeba spełnić.

Jeśli w treści zdolności ulepszonej postaci nie ma żadnego efektu, który spowodowałby obrócenie karty umiejętności z powrotem na stronę podstawową, karta pozostaje na stronie ulepszonej, nawet jeśli postać zostanie pokonana.

Karty w talii każdej z postaci mają inaczej rozłożone zasoby. Ich listę znajdziesz przy lewej krawędzi karty umiejętności. Spróbuj wybrać do drużyny postacie o zróżnicowanych kosztach ulepszenia, które dają dostęp do różnych zasobów, aby zwiększyć swoje szanse na ulepszenie ich.

TRYB ZESPOŁOWY

Po zapoznaniu się z trybem rozgrywki 1 na 1 możesz też spróbować rozgrywki w *Disney Sorcerer's Arena: Legendarne sojusze* w trybie zespołowym. Połącz siły z drugim przywoływcą i rzuć wyzwanie parze przeciwników! W tym trybie dodanych i zmienionych zostaje wiele zasad związanych z przygotowaniem rozgrywki. Fragmenty, w których występuje duża różnica względem rozgrywki 1 na 1, są zaznaczone na pomarańczowo, aby zwiększyć ich widoczność.

CEL GRY

Zdobądźcie więcej punktów zwycięstwa (oznaczanych też jako  albo PZ) niż zespół przeciwników do momentu zakończenia gry.

WYBÓR POSTACI

Jeśli przywoływacze nie wybrali wcześniej swoich drużyn, zalecamy wybieranie postaci na zmianę. Przywoływaniec, który ostatnio oglądał film Disneya, wybiera postać jako pierwszy. Na potrzeby wybierania postaci przywoływacze **drużyny niebieskiej** nazwiemy **przywoływanymi A i D**, a **drużyny czerwonej** **przywoływanymi B i C**. Wybierzcie postacie w następującej kolejności:

- 1. wybór: **przywoływaniec A**
- 2. wybór: **przywoływaniec B**
- 3. wybór: **przywoływaniec C**
- 4. wybór: **przywoływaniec D**
- 5. wybór: **przywoływaniec D**
- 6. wybór: **przywoływaniec C**
- 7. wybór: **przywoływaniec B**
- 8. wybór: **przywoływaniec A**

Podobnie jak w zasadach rozdziału 2, jeśli masz więcej niż 1 kopię *Disney Sorcerer's Arena: Legendarne sojusze – zestaw podstawowy*, żadna z postaci nie może się powtarzać w obrębie drużyny. Każdy zespół może jednak wybrać postać, która została już wybrana przez zespół przeciwników (np. w każdej drużynie może być po 1 Gastonie).

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI ZESPOŁOWEJ

Każda drużyna składa się z 4 różnych postaci, a przywoływacze kontrolują po 2 z nich. Każdy z przywoływaczy tasuje razem karty obydwu swoich postaci.

Następnie w tajemnicy wybiera kolejność tur swoich postaci, układając ich kafelki kolejności jeden na drugim tak, aby kafelek pierwszej postaci znajdował się na górze. Gdy wszyscy przywoływacze skończą ustalać kolejność, odsłaniają kafelek kolejności swojej pierwszej postaci. Przywoływaniec, którego postać ma najniższą inicjatywę, jako pierwszy układa jej kafelek kolejności obok planszy i kładzie na nim znacznik tury*. Następnie ten z przywoływaczy z zespołu przeciwników, który odkrył kafelek postaci o niższej inicjatywie, kładzie swój kafelek kolejności, po nim robi to drugi przywoływaniec z rozpoczynającego zespołu, a na końcu ostatni przywoływaniec. W dokładnie takiej samej kolejności każdy z przywoływaczy dokłada na tor swój drugi kafelek postaci.

W kolejności przeciwnej do wyznaczonej przez kafelki kolejności przywoływacze umieszczają swoje figurki postaci na wybranych pustych, niebieskich polach przy swojej krawędzi areny.

* W przypadku remisu pomiędzy przywoływanymi porównajcie inicjatywę pierwszych postaci pozostałych członków drużyny. Jeśli remisu nie udało się rozstrzygnąć, zdecydujcie, która postać będzie pierwsza, przez rzut monetą.

kolejność
w drużynie
niebieskiej



kolejność
w drużynie
czerwonej



Przywoływacz A drużyny niebieskiej wybrał Aladyna jako swoją pierwszą postać. Ponieważ Aladyn ma najniższą inicjatywę spośród wszystkich odkrytych kafelków kolejności, **przywoływacz A** kładzie jego kafelkę na pierwszej pozycji toru kolejności, a następnie kładzie na nim znacznik tury.

kolejność tur:



Następnie **przywoływacz B** kładzie na drugiej pozycji kafelkę kolejności Demony, ponieważ ma niższą inicjatywę spośród postaci wybranych przez przywoływaczy drużyny czerwonej jako pierwsze.

Później kolejno **przywoływacz D** drużyny niebieskiej kładzie kafelkę Sully'ego, a **przywoływacz C** drużyny czerwonej kładzie kafelkę kolejności Doktora Faciliera. Następnie gracze układają w tej samej kolejności kafelki swoich drugich postaci.



KONIEC GRY

Gra kończy się z końcem rundy, w której spełniony został 1 z poniższych warunków.

- Zespół zdobył 20 PZ.
- Przywoływacz powinien dobrać kartę, ale nie ma już żadnych kart w talii.

Wygrywa zespół, który ma więcej PZ.



Każdy przywoływacz dobiera karty w liczbie równej łącznemu limitowi kart jego 2 postaci + 2. Tyle samo wynosi jego limit kart na ręce w tej rozgrywce. Każdy przywoływacz, któremu nie odpowiadają dobrane karty, może wtasować je z powrotem do talii i dobrać jeszcze raz. Musi jednak zachować karty dobrane za drugim razem.

DODATKOWE ZASADY W ROZGRYWCE ZESPOŁOWEJ**SOJUSZNICY I RYWALE**

Wszystkie postacie w 1 drużynie są dla siebie nawzajem sojusznikami. Każda postać kontrolowana przez dowolnego z przeciwników jest rywalem.

OSOBNIE TALIE, KARTY NA RĘCE, STOSY KART ODRZUCONYCH I WYGNANE KARTY

Każdy przywoływacz ma własną talię, rękę kart, stos kart odrzuconych i wygnane karty.

WYDAWANIE ZASOBÓW DRUGIEGO GRACZA NA ULEPSZENIA

Jeśli grasz z zasadami rozdziału 4, gdy aktywny przywoływacz ulepsza swoją postać, może użyć maksymalnie 1 zasobu ze stosu kart odrzuconych drugiego przywoływacza ze swojego zespołu (za jego zgodą).

WSPÓLNE INFORMACJE

Gracze będący razem w zespole mogą się konsultować w trakcie rozgrywki i pokazywać sobie nawzajem karty, które mają na ręce. Mogą udzielać sobie tych informacji w tajemnicy przed przeciwnikami.



TESTERZY

Amy Besancon	Jeff Jacobson	Jeremy Moffit	Andrew Smith
Joel Burdick	Polly Johnson	Naomi Moffitt	Chrissie Stern
April Carlson	Amy Kaiser	Clayton Morgan	Shari Sullivan
Kelvin Corbin	Andy Kaiser	Dan Morrow	Nick Torberson
Jamie Corbin	Jen Keller	Victor Ortiz	Candice Vanderstreet
John Cribbs	Andrea Kindred	Hallie Peckinpaugh	Frank Vanderstreet
Dave „Eat2Surf” Crowell	Lloyd Kochinka	Daniel Peckinpaugh	Erik VanSprewenburg
Dawson Crowell	Aaron Lacluyze	Amanda Panda8ngel	Jonathan Velte
John Deatruck	Sarah Lake	Chrissy Peske	Walter Wakeman
Robin Fitzclemen	Benjamin Lake	Tom Peske	Dawn Walsh
Tom Fowell	Dan Lysne	Alex Peske	Stevie Welsh
The Gaming Manual	Norman Major	Amy Peske	Amy Williams
Chris Goodlet	Dan May	Kevin Phair	Emily Williams
Ken Grazie	Jessica McCurdy	Jeff Schuster	Jason Winterfeld
Baruch Guerrero	Megan McCurdy	Chelsea Siaca	Eric Wong
Justin Hasty	Andrea McIntosh	Christopher Sinlasath	John Zachara

TESTERZY Z THE OP GAMES

Samantha Barlin	Jayne Kurtz	Jason Rosenberg
Emily Barnes	Nick Leslie	Tina Sandusky
Keil Brendel	Katie Lowther	Adam Sblendorio
Heather Campbell	O'Neil Mabile	Casey Serшон
Jon Cohn	Delaney Mamer	Jamie Scharbarth
Jake Davis	Paul May	Stephanie Schossow-Smith
Jaclyn DeLaune	Amanda McKee	Tony Serebriany
Darren Donahue	Erica Munoz	Zoey Serebriany
Brian Greenwald	Brent Navratil	Mark Soraci
Chiaki Hachisu	David Nevin	Ross Thompson
Lauren Hatcher	Michelle Quillan	Geri Tscherne
Wynona Hendrickson	Bridgette Reuther	Pam Weirich

PROJEKT I PRODUKCJA GRY

Sean „Fletch” Fletcher

WSPARCIE PRODUKCJI I REDAKCJA

Kami Mandell
Pat Marino

REKRUTACJA I WSPARCIE TESTERÓW

Wes Ferrer

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM

Carol Johnston

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Jed Lomahan

DYREKTOR KREATYWNY

Adam Sblendorio

PROJEKT GRAFICZNY

Summer Furzer

PROJEKT 3D

Darren Donahue

ILUSTRACJE

Patrick Spaziente

TŁUMACZENIE

Łukasz Walczak

REDAKCJA

zespół Rebel

Specjalne podziękowania dla:
WALT DISNEY GAMES TEAM I GLU MOBILE