



PRZEWODNIK PO POLU BITWY



STÓJ!

NIE MUSISZ TEGO CZYTAĆ, CHYBA ŻE MASZ PYTANIA DOTYCZĄCE KONKRETNÝCH KART.
ŻEBY ZACZĄĆ GRAĆ, PO PROSTU PRZECZYTAJ ZASADY!



KARTY TERAZ

Wszystkie karty z **TERAZ** w tytule („Dodaj magnes TERAZ”, „Zmień przyszłość TERAZ”, „Odwróć planszę TERAZ”, „Nie, nie, nie TERAZ”, „Potasuj TERAZ” i „Do góry nogami TERAZ”) mogą zostać zagrane w dowolnym momencie – nawet w trakcie tury innego gracza. Karty typu TERAZ mogą zostać zagrane tylko przed dobraniem dysku ruchu.



Na przykład, jeśli ktoś zagra „Megaruch”, możesz zagrać kartę „Nie, nie, nie TERAZ”, zanim ten gracz dobierze pierwszy dysk ruchu.



DORZUĆ MAGNES **TERAZ**

Potajemnie umieść 1 magnes stresu w stosie dysków ruchu.

Ta karta może zostać zagrana w dowolnym momencie **PRZED** dobraniem dysku ruchu przez aktywnego gracza.



Gdy umieszczasz dysk w stosie, możesz zrobić to pod stołem, żeby inni gracze nie wiedzieli, gdzie się znajduje. Chcesz, aby aktywny gracz stanął na polu z eksplodującym kotkiem? Połóż dysk na wierzchu stosu!



ZMIEN PRZYSZŁOŚĆ (2×) **TERAZ**

Dyskretnie podejrzuj 2 wierzchnie dyski ze stosu ruchu i odłóż je zakryte w dowolnej kolejności. Nie pokazuj tych dysków innym graczom.

Ta karta może zostać zagrana w dowolnym momencie **PRZED** dobraniem dysku ruchu przez aktywnego gracza.

Jeśli w stosie ruchu został tylko 1 dysk, efekt tej karty nie działa.



Jeśli którykolwiek z dysków jest odkryty (bo inny gracz zagrał „Pokaż przyszłość”), pozostaje odkryty.

MEGARUCH

Natychmiast dobierz 2 dyski ruchu. Dodaj do siebie przedstawione na nich wartości, a następnie przesun swoją postać o tyle pól do przodu. Zignoruj **wszystkie** inne efekty tych dysków. Następnie zakończ turę.



Jeśli dobierzesz 2 dyski o wartości „0”, nie wykonujesz ruchu. Nie wykonuj akcji pola, na którym znajduje się Twoja postać.

DOBIERZ DO 5

Dobierz na rękę tyle kart akcji, żeby było ich łącznie 5.

Jeśli już masz 5 albo więcej kart akcji na ręce, efekt tej karty nie działa.

ROZBRÓJ

Jeśli staniesz na polu z eksplodującym kotkiem, możesz zagrać tę kartę, żeby nie eksplodować. Następnie umieść zagrana kartę „Rozbrój” na stosie kart odrzuconych. Po zagraniu tej karty pozostaw swoją postać na polu z eksplodującym kotkiem. Jeśli postać przesunie się na pole z eksplodującym kotkiem w wyniku zamiany, nie eksploduje i nie musi zagrywać karty „Rozbrój”.

Efekt karty „Rozbrój” nie może zostać zanegowany kartą „Nie, nie, nie”.



Nie musisz zagrywać karty „Rozbrój” tylko dlatego, że ją masz. Czasami wylądowanie na chwilę na ostatnim miejscu może być dobrą strategią!

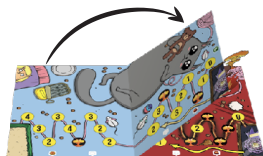
CZERP Z SAMEGO DNA

Dobierz dysk ruchu z dołu stosu zamiast z wierzchu. Następnie zakończ turę.

ODWRÓC TERAZ

Odwróć planszę ze strony trybu spokoju (niebieska strona) na stronę trybu chaosu (czerwona strona) albo na odwrót.

Ta karta może zostać zagrana w dowolnym momencie **PRZED** dobraniem dysku ruchu przez aktywnego gracza.



MAŁY KROK

Zamiast dobierać dysk ruchu przesun swoją postać o 1 pole. Rozpatrz efekt pola, na którym znajdzie się Twoja postać. Następnie zakończ turę.

PRZEPUSTKA

Dobierz dysk ruchu. Jeśli na dysku nie jest napisane „Ruch 4” albo „Ruch 5”, odrzuć go (i zignoruj jego efekty), po czym natychmiast dobierz kolejny dysk ruchu. Powtarzaj tę czynność, aż dobierzesz dysk z napisem „Ruch 4” albo „Ruch 5”. Następnie zakończ turę.



To świetny sposób na ominięcie magnesów stresu (bo liczą się jako „Ruch 0”). Możesz je pomijać, aż dobierzesz dysk „Ruch 4” albo „Ruch 5”!

POWOLI I SPOKOJNIE

Dobierz dysk ruchu. Jeśli to dysk z napisem „Ruch 1”, „Ruch 2” albo „Ruch 3”, wykonaj normalny ruch, żeby zakończyć swoją turę. Następnie rozegraj dodatkową turę (jeśli chcesz, możesz w niej zagrać karty akcji).

Jeśli nie dobierzesz dysku z napisem „Ruch 1”, „Ruch 2” albo „Ruch 3”, nie rozgrywasz dodatkowej tury.

Jeśli dobierzesz dysk z napisem „Ruch 1”, „Ruch 2” albo „Ruch 3” w swojej 1. turze i przesuniesz swoją postać na pole z eksplodującym kotkiem, wciąż rozgrywasz dodatkową turę po eksplodowaniu.

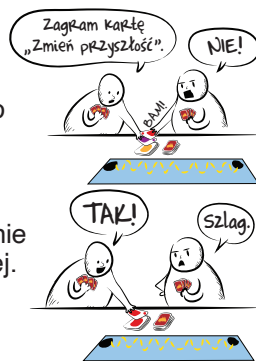


NIE, NIE, NIE TERAZ

Zagraj tę kartę w dowolnym momencie, żeby powstrzymać akcję innego gracza, zanim zacznie ją wykonywać. To tak, jakby karta po przykryciu kartą „Nie, nie, nie TERAZ” przestawała istnieć. Odlóż wszystkie karty zatrzymane kartą „Nie, nie, nie TERAZ” na stos odrzuconych kart akcji.

Możesz także użyć karty „Nie, nie, nie TERAZ” na innej karcie „Nie, nie, nie TERAZ”, żeby powstrzymać jej efekt i stworzyć „A jednak tak!” i tak dalej.

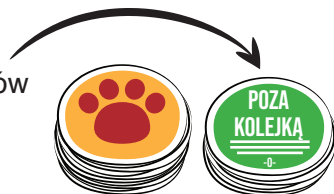
Nie możesz zanegować efektu eksplodującego kotka, karty „Rozbrój” ani dysków ze stosu dysków ruchu.



JESZCZE RAZ

Ponownie użyj dysku z wierzchu stosu odrzuconych dysków ruchu i rozpatrz jego efekty. Następnie zakończ turę.

Nie możesz użyć tej karty, jeśli stos jest pusty.



POTASUJ TERAZ

Zbierz wszystkie dyski ze stosu dysków ruchu i stosu odrzuconych dysków ruchu. Upewnij się, że wszystkie są zakryte, po czym dokładnie je potasuj.

Ta karta może zostać zagrana w dowolnym momencie PRZED dobraniem dysku ruchu przez aktywnego gracza.



POKAŹ PRZYSZŁOŚĆ (1x)

Obróć wierzchni dysk ruchu ze stosu tak, żeby był **odkryty**.

Jeśli wierzchni dysk ruchu ze stosu jest już **odkryty**, znajdź pierwszy od góry **zakryty** dysk i odkryj go (nie zmieniając kolejności dysków w stosie).

Wszystkie odkryte dyski muszą pozostać odkryte, dopóki nie zostaną dobrane.



POKAŹ PRZYSZŁOŚĆ (3x)

Odwróć 3 wierzchnie dyski ruchu ze stosu tak, żeby były **odkryte** (nie zmieniaj ich kolejności).

Jeśli wierzchnie dyski ruchu ze stosu są już **odkryte**, znajdź pierwsze 3 od góry **zakryte** dyski i odkryj je (nie zmieniając kolejności dysków w stosie).

Wszystkie odkryte dyski muszą pozostać odkryte, dopóki nie zostaną dobrane.



POMIŃ I DOBIERZ 3

Nie dobierasz dysków ruchu. Zamiast tego dobierz 3 karty akcji. Następnie zakończ turę.



DO GÓRY NOGAMI TERAZ

Zamień miejscami dyski ruchu z wierzchu i spodu stosu.

Ta karta może zostać zagrana w dowolnym momencie **PRZED** dobraniem dysku ruchu przez aktywnego gracza.



KOCIE KARTY

Te karty nie działają w pojedynkę, ale jeśli uda Ci się zdobyć 2 takie same, możesz ich użyć jako pary. Zagranie pary kocich kart pozwala Ci ukraść losową kartę wybranemu graczowi.

