

KAMIEŃ GROMU

Gra przygodowa dla 2-5 uczestników

NAĐCIĄGA ZŁO

Po uformowaniu świata Zagłada wyciągnęła dłoń do wszystkich śmiertelników i zaoferowała im w darze Kamienie Gromu, mieszczące w sobie niewyobrażalną potęgę. Od wieków ludzie walczą i giną, by nimi zawładnąć, jednak większość kamieni już dawno temu zaginęła.

Kilka stuleci temu ośmiu arcy magów zamknęło Pierwszy Kamień Gromu w Lochu Ponurej Twierdzy. Od tego czasu straszliwe potwory i słudzy zła zbierają się tam niczym ciemne chmury w jesienny dzień, strzegąc cennego kamienia, którego tak pożądamy ludzie. Czy zdołacie stawić czoła tym groźnym siłom ciemności i zagarniecie Pierwszy Kamień Gromu dla siebie?

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

530 kart
1 karta Kamienia Gromu
5 kart pomocy graczy
32 karty punktów doświadczenia
38 kart doboru losowego
80 kart Potworów
90 kart podstawowych (w tym karty Choroby)
132 karty Bohaterów
152 karty Wioski
50 szerokich separatorów kart

CEL GRY

Jesteś przywódcą grupy bohaterskich poszukiwaczy przygód. Docierasz do oblężonej wioski Kurhanowa Dolina, położonej w pobliżu bram przerażającego Lochu Ponurej Twierdzy. Twoim celem jest zebranie drużyny nieustraszonych bohaterów, wyposażonych w magiczne zaklęcia i potężną broń, aby odnaleźć jeden z osławionych Kamieni Gromu.

Każdy z uczestników konstruuje w trakcie gry własną talię kart. Talia odzwierciedla zdolności i ekwipunek drużyny. Twoje zwycięstwo i chwała będą zależeć od odpowiedniego doboru kart!

PRZYGOTOWANIA DO GRY

W przeciwieństwie do większości gier, podczas poszczególnych partii *Kamienia Gromu* nie wykorzystuje się wszystkich kart z pudełka. Zamiast tego w sposób losowy określa się dostępne zasoby oraz straszliwych wrogów, którym trzeba będzie stawić czoło!

Jeśli **po raz pierwszy grasz** w *Kamień Gromu*, użyj kart wymienionych na stronie 3. Jeśli jest to kolejna twoja partia, użyj kart doboru losowego. Ponieważ w grze mogą znaleźć się różne karty, każda rozgrywka będzie inna! Karty służące do doboru losowego są oznaczone jako „Losowe” i nie posiadają symboli.

KARTY DOBORU LOSOWEGO

BOHATER

Amazonka
Graal
Krasnolud
Elf
Feayn
Lorigg
Rubieże
Bractwo
Regijczyk
Selurin
Thyryczyk

POTWÓR

Istota z Otchłani
Rycerz Zagłady
• Humanoid
Smok
Zaklęty
Humanoid
Śluz
Nieumarły • Zagłada
Nieumarły • Duch

WIOSKA

Tajemne energie
Wypędzenie
Karczmarz
Szał bitewny
Uczta
Ognista kula
Płomienny miecz
Jagody
Toporek
Latarnia
Świetlisty klejnot
Magiczna aura
Lichwiarz
Halabarda
Krótki miecz
Włócznia
Strażnik miejski
Nauczyciel
Młot bojowy

ZASADY w WERSJI 1.4

Dla każdego rodzaju zawartych w grze kart Wioski, Potworów i Bohaterów istnieje karta doboru losowego. Rozdziel karty doboru losowego na te trzy kategorie i przetasuj każdą z nich oddzielnie, tworząc trzy talie. Nie wykorzystuje się ich w grze i po zakończeniu przygotowań do gry powinny wrócić do pudełka.

Najpierw zbuduj Loch. Odkryj trzy karty doboru losowego Potworów z wierzchu talii. Jeśli chcesz dłuższej gry, spróbuj z czterema lub więcej. Każda karta ukazuje inną klasę Potworów. Każdej klasie odpowiada dziesięć kart. Weź wszystkie 30 kart Potworów, które odpowiadają trzem odkrytym klasom i przetasuj je ze sobą. Uzyskasz w ten sposób Talię Lochu. Odlicz dziesięć kart Potworów (nie odsłaniając ich) i przetasuj je razem ze specjalną kartą *Kamienia Gromu*. Umieść tych jedenaście kart na spodzie Talii Lochu.

Obok Talii Lochu pozostaw wystarczającą ilość miejsca, by stworzyć Halę Lochu. To właśnie tutaj będziesz walczyć z Potworami, poszukując Kamienia Gromu. w Hali Potwory przebywają zawsze w trzech szeregach. Odkryj trzy karty z wierzchu Talii Lochu i ułóż je rzędem przy talii. Karta najbardziej oddalona od Talii Lochu leży w szeregu 1, zaś najbliższa w szeregu 3.

Po utworzeniu Lochu czas na zaludnienie Wioski. Najpierw musisz rozłożyć cztery karty podstawowe. Poniżej Talii Lochu i Hali Lochu utwórz oddzielny stos dla każdego rodzaju kart. Karty podstawowe są używane w każdej rozgrywce w *Kamień Gromu* i możesz

je odróżnić po symbolu wybuchu po lewej stronie. Istnieją cztery rodzaje kart podstawowych: **Ochotnik**, **Pochodnia**, **Żelazne racje** i **Sztylet**. **Karty podstawowe są jednocześnie kartami Wioski.**

Teraz odkryj cztery karty doboru losowego Bohaterów z wierzchu talii. Utwórz cztery stosy Bohaterów, umieszczając po dwie karty Bohaterów 3 poziomu odpowiednich rodzajów na własnych stosach. Następnie umieść na wierzchu stosów po cztery karty odpowiednich Bohaterów 2 poziomu. Wreszcie połóż na nich po sześć kart Bohaterów 1 poziomu. Uzyskasz cztery stosy Bohaterów z wszystkimi kartami 3 poziomu na spodzie, kartami 2 poziomu pośrodku i kartami 1 poziomu na szczycie.

Uwaga: Gdy kupujesz karty Bohaterów, musisz zawsze kupować je z wierzchu stosu, więc najpierw nabędziesz wszystkich bohaterów 1 poziomu, potem 2 i wreszcie 3 poziomu. Każdy poziom Bohatera ma trochę inną nazwę oraz tło w odmiennym kolorze, aby łatwiej było je od siebie odróżnić.

Następnie wybierz karty Wioski. Są to zasoby, które możesz kupować podczas wizyt w Wiosce, aby poprawić zdolności walki swych Bohaterów. Odkryj osiem kart doboru losowego Wioski z wierzchu talii. Dopasuj karty Wioski i obok czterech stosów kart Bohaterów utwórz nowe stosy każdego rodzaju. Karty podstawowe, karty Bohaterów i karty Wioski tworzą razem „Wioskę”. Podczas każdej wizyty w Wiosce możesz kupić jedną z nich.

Umieść karty *Choroby* i PD (punkty doświadczenia) w oddzielnych stosach w pobliżu kart Wioski.

Każdy gracz bierze sześciu Ochotników, dwa Sztylety, dwie Żelazne Racje i dwie Pochodnie. Tych dwanaście kart tworzy twoją początkową Talię Drużyny. Każdy gracz tasuje swoją Talię Drużyny i umieszcza ją przed sobą rewersem do góry. Przygotuj też wystarczającą ilość miejsca na stos kart odrzuconych.

Gdy odrzucasz kartę z ręki lub zdobywasz nową kartę, umieść ją na stosie kart odrzuconych. Nie tasuj stosu kart odrzuconych, chyba że skończą ci się karty w Talii Drużyny. Czasami musisz usunąć kartę. Usuniętych kart nie umieszcza się na stosie kart odrzuconych, kładzie się je na osobnej zbiorczej stercie kart (przydaje się do tego górna część pudełka). Usuniętych kart nie można ponownie użyć do końca gry. **Wyjątek:** Karty *Choroby* i PD są nieskończone i wracają do swych stosów.

Pociągnij sześć kart z wierzchu Talii Drużyny, aby utworzyć twoją początkową rękę. Nadszedł czas, aby rozpocząć przygodę!

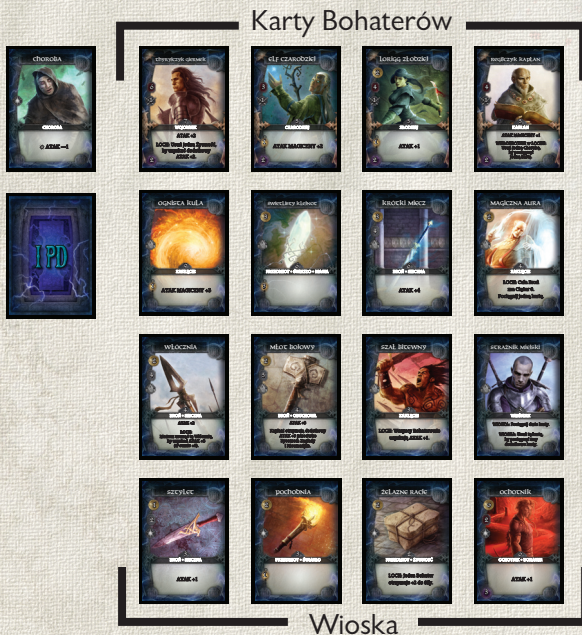
PODSUMOWANIE PRZYGOTOWAŃ

1. Zasiedlenie Lochu
 - a. Dobór losowy Potworów
 - b. Budowa Talii Lochu
 - c. Wtasowanie Kamienia Gromu w spodnie 10 kart
 - d. Zasiedlenie Hali Lochu
2. Zasiedlenie Wioski
 - a. Umieszczenie talii podstawowych
 - b. Dobór losowy Bohaterów
 - c. Ułożenie Bohaterów 3, 2 i 1 poziomu
 - d. Dobór losowy zasobów Wioski
 - e. Umieszczenie talii Chorób
 - f. Umieszczenie talii PD
3. Utworzenie Talii Drużyny
 - a. Budowa początkowej Talii Drużyny
 - b. Potasowanie i wyciągnięcie początkowej ręki

PRZYKŁADOWE ROZŁOŻENIE KART



Hala Lochu — Szereg 3 • 2 • 1



Usunięte karty

TWOJA PIERWSZA GRA

Jeśli po raz pierwszy grasz w *Kamień Gromu*, zamiast doboru losowego ze strony 2 użyj poniższych kart, uzupełnionych o karty podstawowe.

Karty Potworów

Zaklęty
Śluz
Nieumarły • Zagłada

Karty Bohaterów (wszystkie poziomy)

Elf
Lorigg
Regijczyk
Thyryjczyk

Karty Wioski

Szał Bitewny
Ognista kula
Płomienny miecz
Świetlisty klejnot
Magiczna aura
Krótki miecz
Włócznia
Strażnik miejski

ROZGRYWKA

W sposób losowy wybierz rozpoczynającego gracza. Jako pierwszy wykonuje on swoją turę, po nim zaś kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury musisz albo **odwiedzić Wioskę**, albo **wejść do Lochu**, albo **odpocząć**, wykonując po kolei wszystkie kroki wymienione przy odpowiedniej akcji

WIZYTA W WIOSCE

1. Odsłoń karty z ręki.
2. Możesz użyć dowolnego z efektów Wioski na odsłoniętych kartach. Możesz wykorzystać część, wszystkie lub żadnego z efektów na kartach w wybranej przez siebie kolejności, pilnując jednak, aby nie użyć efektów z usuniętych kart. **Każdy efekt z każdej karty może być użyty tylko raz.** Efekty i produkcja złota kumulują się.
3. Następnie wytwarzasz złoto, dodając **wartość złota** ze wszystkich pozostających wciąż w grze odsłoniętych kart do złota uzyskanego w punkcie 2.
4. Możesz zakupić **jedną** kartę spośród kart podstawowych, Bohaterów lub Wioski, znajdujących się na wierzchu dowolnego stosu w Wiosce. Koszt zakupu musi być **równy lub mniejszy** od twojej całkowitej wartości złota. **Zawsze umieszczaj zakupione karty na stosie kart odrzuconych.** Całe niewykorzystane złoto zostaje utracone. Jeśli efekt pozwala ci na zakup większej ilości kart, **całkowity koszt zakupu** musi być równy lub mniejszy od twojej wartości złota.
5. Następnie możesz podnieść poziom **wszystkich lub części Bohaterów** z ręki, używając zgromadzonych punktów doświadczenia. Patrz „Podnoszenie poziomu” na stronie 8.
6. Zakończ turę, odrzucając wszystkie karty (wykorzystane bądź nie) rewersami do dołu na stertę kart odrzuconych, po czym pociągnij sześć nowych kart, by utworzyć nową rękę.

Uwaga: Akcje należy wykonywać w odpowiedniej kolejności, może więc się zdarzyć, że karta zostanie odrzucona lub usunięta, zanim uzyska się z niej złoto. Na przykład, jeśli *Lichwiarz* usunie kartę z wartością złota, nie otrzymasz związanego z nią złota.

WĘJŚCIE DO LOCHU

1. Odsłoń karty na rękę.
2. Możesz wykorzystać część, wszystkie lub nie wykorzystać żadnego z efektów Lochu ze swych kart. Jeśli karta nie posiada efektu obowiązkowego (takiego jak *Choroba*), nie musisz wykorzystywać wszystkich Zaklęć czy Efektów. Jeśli spełnione są wymagania związane z Siłą, możesz wyposażyć każdego Bohatera w jedną Broń (patrz strona 6).
3. Zadeklaruj którego Potwora i sprawdź w którym szeregu atakujesz.
4. Rozstrzygnij bitwę. Patrz „Bitwy” na stronie 10.
 - a. Oblicz całkowitą wartość Ataku, wliczając w to karę Światła.
 - b. Rozstrzygnij Efekty bitwy (zmodyfikuj wartość Ataku, jeśli potrzeba).
 - c. Jeśli nie udało ci się pokonać wybranego Potwora połóż jego kartę na spodzie Talii Lochu.
 - d. Umieść **pokonanego** Potwora i karty *Choroby* (o ile występują) na swoim stosie kart odrzuconych.
 - e. Pobierz Łupy (jeśli są).
 - f. Przesuń karty Potworów, by wypełnić puste miejsca i uzupełnij Halę Lochu.
 - g. Rozstrzygnij efekty Wtargnięcia (jeśli są) (patrz strona 19).
5. Zakończ turę, odrzucając wszystkie karty (wykorzystane bądź nie) rewersami do dołu na stos kart odrzuconych, po czym pociągnij sześć nowych kart, by utworzyć nową rękę.

ODPOCZYNEK

1. Możesz usunąć jedną kartę z ręki.
2. Zakończ turę, odrzucając wszystkie karty rewersami do dołu na stertę kart odrzuconych, po czym pociągnij sześć nowych kart, by utworzyć nową rękę.

KONIEC TURY

Jeśli uda ci się zdobyć *Kamień Gromu* (albo gdy znajdzie się on w pierwszym szeregu, ponieważ Potwór **nie** został pokonany), gra kończy się natychmiast! Jeśli nie, swoją turę rozpoczyna gracz na lewo od ciebie.

TWOJA TALIA DRUŻYNY

Każdy z uczestników posiada własną talię kart, nazywaną Talią Drużyny. w trakcie gry uzupełnia się talię o karty, kupując je w Wiosce lub zdobywając w Lochu. Gdy uzyskasz nowe karty, **zawsze dodawaj je do stosu kart odrzuconych**.

Jeśli nie pozostała ci w talii wystarczająca ilość kart by utworzyć nową rękę (lub dociągnąć kartę dzięki efektowi), najpierw pociągnij pozostałe karty z Tali Drużyny, a następnie przetasuj stos kart odrzuconych, by utworzyć nową Talię Drużyny. Ciągnij karty, dopóki nie zbierzesz wymaganej ilości 6 kart. **Nie tasuj stosu**, dopóki talia się nie skończy.

Czasami karta lub zasada gry będą wymagać **usunięcia** jakiejś karty. Te potężne efekty na stałe pozbawiają cię karty z talii. **Nie umieszczaj usuniętych kart na stosie kart odrzuconych!** Odkładaj je na stos kart usuniętych.

Twoja Talia Drużyny jest kluczem do zwycięstwa! Po zakończeniu gry zdobywasz punkty zwycięstwa za karty w swej talii (liczba w prawym dolnym rogu). Pamiętaj, że nie wszystkie karty zapewniają punkty zwycięstwa. Wypatruj kart z jaskrawozielonym okręgiem!

KARTY WIOSKI I BOHATERÓW



PODSUMOWANIE KARTY WIOSKI



KARTY WIOSKI

Karty Wioski przedstawiają wieśniaków, ekwipunek i zaklęcia, które mogą ci pomóc w poszukiwaniach *Kamienia Gromu*. Możesz je dodać do swej Talii Drużyny, jeśli kupisz je w Wiosce (patrz Wizyta w Wiosce, strona 4).

Większość kart Wioski posiada efekt Lochu, taki jak „ATAK +1” albo „Siła +2”. Zdolności te można wykorzystać tylko w Lochu i pomagają w walce z Potworami. Niektóre karty posiadają efekt Wioski i możesz je wykorzystać tylko wtedy, jeśli w swej turze odwiedzasz Wioskę. Wiele kart Wioski można także usunąć, aby uzyskać efekt specjalny. Możesz usunąć kartę dla efektu specjalnego, użyć ją w normalny sposób lub jedno i drugie naraz. Każdą zdolność z karty możesz wykorzystać tylko raz na turę, chyba że jest powtarzalna, wtedy można jej użyć wielokrotnie (patrz strona 10).

Przykład: Sara zagrywa kartę *Strażnik miejski*, aby pociągnąć dwie karty. Następnie mogłaby usunąć *Strażnika miejskiego*, aby pociągnąć kolejne trzy karty, co w sumie dałoby pięć.

Eryk potrzebuje dla swych Bohaterów dobrej Broni do wykorzystania w następnej bitwie. Ogląda właśnie w wiosce lśniący nowiutki Płomienny Miecz. Koszt zakupu Płomiennego Miecza wynosi 5, musi więc odstąpić karty o całkowitej wartości złota wynoszącej przynajmniej 5.

Ujawnia Pochodnię (wartą 2 sztuki złota), Sztylet (wart 1 sztukę złota), Goblina Griknaka, którego zabił w poprzedniej bitwie (wartego 1 sztukę złota) oraz Żelazne racje (warte 2 sztuki złota). Suma wynosi 6 sztuk złota, co pozwala mu nabyć Płomienny Miecz i dodać go do stosu kart odrzuconych. Nadwyżka złota jest tracona i nie można jej wydać.

Liczba kart Wioski w grze jest ograniczona. Gdy wszystkie karty Wioski danego rodzaju znikną z Wioski, nikt nie będzie już mógł ich kupować! Pamiętaj, że usunięte karty opuszczają rozgrywkę.

KARTY BOHATERÓW

Każda karta Bohatera przedstawia walczącego dla ciebie poszukiwacza przygód. Wszyscy Bohaterowie posiadają klasę, taką jak „ochotnik” lub „kapłan”, a także rasę, jak „lorigg”, „elf” bądź „krasnolud”. Bohaterowie mają też premię do **Ataku** (lub **Ataku magicznego**), stosowaną podczas walk z potworami. Niektórzy Bohaterowie mają jedną lub więcej specjalnych zdolności.

Siła Bohatera określa, jaką Broń może się on posługiwać (widnieje na tarczy w górnym lewym rogu karty, patrz diagram na tej stronie). Przed walką możesz wyposażać każdego Bohatera w jedną Broń, lecz tylko jeśli jej Ciężar jest mniejszy bądź równy Sile tegoż Bohatera. Każda Broń może zostać użyta tylko raz podczas bitwy.

Bohaterowie są kartami Wioski. Kupuje się ich w Wiosce w taki sam sposób, jak inne karty Wioski (patrz „Wizyta w Wiosce”, strona 4). Bohaterowie mogą również podnosić w Wiosce swój poziom (patrz „Podnoszenie poziomu”, strona 8).

Liczba kart Bohaterów w Wiosce jest ograniczona. Gdy wszystkie karty Bohaterów danego rodzaju znikną z Wioski, nikt nie będzie już mógł kupować tego rodzaju (albo poziomu) Bohatera!

PODSUMOWANIE KARTY BOHATERA

Rodzaj karty (Bohater) i poziom (2)





podnoszenie poziomu

Podczas wizyty w Wiosce możesz w punkcie 5 swojej tury podnieść poziom dowolnej ilości kart Bohaterów z ręki (jeśli masz wystarczająco wiele punktów doświadczenia). Podczas podnoszenia poziomu usuwasz kartę Bohatera z ręki i płacisz koszt podany w jej lewym dolnym rogu, zwracając odpowiednią ilość punktów doświadczenia na ich stos. Następnie odnajdujesz odpowiedni stos kart w Wiosce i odszukujesz kartę ukazującą kolejny poziom dla rodzaju Bohatera, który właśnie został usunięty. Umieść tę kartę na stosie kart odrzuconych. Bohaterowie poziomu 1 podnoszą poziom na 2, zaś poziomu 2 podnoszą na 3. Nie możesz jednak w ciągu jednej tury podnieść dwukrotnie poziomu temu samemu bohaterowi, czyli przejść z poziomu 1 na 3, nie można też omijać poziomów.

Karty Ochotników są kartami Bohaterów. Za cenę trzech punktów doświadczenia możesz rozwinąć kartę Ochotnika do *dowolnego* obecnego w grze Bohatera 1 poziomu. Następnie usuń kartę Ochotnika.

Ważne: Jeśli w Wiosce nie pozostały już żadne karty kolejnego poziomu, nie możesz rozwinąć tego Bohatera! Bohater *nigdy* nie może rozwinąć się bezpośrednio z 1 poziomu na 3.

Uwaga: Ponieważ podnoszenie poziomu Bohaterów odbywa się po dokonaniu w danej turze zakupów, możesz użyć wartości złota z karty Bohatera, zanim ją usuniesz.

Maryla ma w dłoni Elfa Czarodzieja 1 poziomu (niklowa ramka), którego poziom chciałaby podnieść. Podany na karcie koszt podniesienia poziomu wynosi 2 PD. Maryla wydaje więc dwa punkty doświadczenia i usuwa Elfa Czarodzieja. Następnie odnajduje stos Elfów w Wiosce, bierze jedną kartę Elfa Zaklinacza 2 poziomu (srebrna ramka) i umieszcza go na swym stosie kart odrzuconych. Jeśli posiada wystarczającą ilość punktów doświadczenia, może teraz podnieść poziom innej postaci.

KARTY POTWORÓW

Straszliwe Potwory z Lochu Ponurej Twierdzy czekają przyczajone na nieprzygotowanych Bohaterów! w każdym momencie w Hali Lochu znajdują się trzy karty Potworów. Szereg 3 leży najbliżej Talii Lochu, a szereg 1 najdalej. Jeśli Potwór z jakiegoś powodu opuści Halę, wypełnij puste miejsce, przesuwać Potwory z wyższych szeregów na niższe. Karta z szeregu 3 przechodzi na 2, a karta z szeregu 2 przesuwa się na 1. Następnie odwróć kartę z wierzchu Talii Lochu, aby wypełnić pole trzeciego szeregu.

Uwaga: Można atakować tylko te potwory, które znajdują się w Hali Lochu.

Wiele Potworów posiada efekty bojowe lub cechy. Efekty bojowe działają tylko wtedy, gdy walczysz z tym Potworem i występują niezależnie od tego, czy go pokonasz, czy też nie. Część Potworów jest na tyle potężna, że posiadają efekty Wtargnięcia. Gdy Potwór ze zdolnością Wtargnięcia osiągnie szereg 1 w Hali Lochu, efekt ten uruchamia się natychmiast — *raz i tylko raz*. Żadne efekty bojowe ani efekty Wtargnięcia nie działają gdy karta Potwora zostanie odkryta jako część twojej ręki. Występują one tylko wtedy, gdy Potwór przebywa w Hali Lochu. Analogicznie, wszelkie specjalne korzyści zapewniane ci, gdy karta Potwora zostanie odsłonięta, nie działają gdy Potwór wciąż przebywa w Lochu. Patrz „Trofea” na stronie 15.

Uwaga: Podczas przygotowań do gry może się wydarzyć, że Potwór z efektem Wtargnięcia rozpocznie rozgrywkę w pierwszym szeregu. Wówczas efekt Wtargnięcia nie działa. Należy zignorować wszystkie efekty Wtargnięcia pojawiające się podczas przygotowań do gry.

Cechy Potworów i efekty bojowe wyjaśniono na stronach 10-14.

PODSUMOWANIE KARTY POTWORA



efekty wielokrotne

Niektóre z kart, głównie Bohaterowie, posiadają efekty wielokrotne. w przeciwieństwie do innych zdolności, które można wykorzystać tylko raz gdy zostaną zagrane, zdolności oznaczone **Wielokrotnie w Lochu** lub **Wielokrotnie we Wsi** można użyć nieskończoną ilość razy w ciągu tury. Niektóre efekty wielokrotne mają cenę, którą należy zapłacić przy każdym użyciu zdolności. Efekty wielokrotne można zastosować tylko w odpowiednim miejscu (Loch lub Wioska).

bitwy (opis ogólny)

Wcześniej czy później twoja drużyna skieruje się do Lochu, gdzie będzie musiała stawić czoła straszliwym Potworom. z definicji jedynym pragnieniem każdego potwora jest walka!

Po wejściu do Lochu musisz odsłonić wszystkie karty z ręki. Wszyscy twoi Bohaterowie starają się wspólnie pokonać jednego Potwora. Możesz też skorzystać z Zaklęć, Przedmiotów lub kart Potworów (patrz „Trofea” na stronie 15), które masz na rękę.

Broń to specjalny rodzaj karty, którą można wykorzystać tylko jeśli jest przydzielona do Bohatera. Można ją zidentyfikować za pomocą wartości Ciężar po lewej stronie karty. Możesz wyposażać Bohatera w Broń tylko wtedy, jeśli jej Ciężar jest **mniej-**

szy lub równy Sile Bohatera. Przedmioty te nie dają **żadnych efektów**, jeśli nie są przydzielone do Bohatera. Każdy Bohater może być wyposażony tylko w jedną kartę Broni. Nieprzydzielona Broń (i taka, która staje się nieprzydzielona podczas walki) nie daje żadnych korzyści.

Inne rodzaje kart, a także wszystkie Zaklęcia i Trofea, zapewniają korzyści same z siebie. Nie musisz przydzielać ich do Bohatera. Możesz wręcz wykorzystać je do pokonania Potwora nawet wtedy, gdy nie masz na rękę żadnego Bohatera!

Istnieją efekty, które mogą przeszkodzić Bohaterowi w ataku. w takich przypadkach Bohater nie zapewnia drużynie premii do ataku, nie można też zastosować żadnej jego dodatkowej zdolności. Na przykład *Faeyn* wchodzący w skład drużyny atakującej Potwora w 1 szeregu nie zapewnia podczas walki premii ani do Ataku ani do Światła.

Niektóre karty mogą dawać kilka korzyści. Na przykład *Krasnolud Janczar* ma podstawową wartość ataku równą +2. Jeśli przydzielisz mu broń sieczną, otrzyma **dodatkowe +4**, czyli w sumie jego wartość ataku wyniesie +6, oprócz ewentualnej premii zapewnianej przez samą broń! Niektóre karty, takie jak przydzielony *Płomienny Miecz*, dają premię i do wartości Ataku i do Światła. Jedno i drugie oblicza się jednocześnie.

Jeśli masz na rękę karty *Choroby*, również musisz je zagrać. Każda karta Choroby zmniejsza twą wartość Ataku lub Ataku magicznego na czas bitwy.

Bardzo nieliczna grupa kart podwaja wartość twego ataku. w takim przypadku musisz dodać i/lub odjąć wszystkie modyfikatory do ataku (poza Światłem, lecz uwzględniając *Chorobę*), zanim przemnożysz wartość końcową.

Po przydzieleniu Broni i odsłonięciu wszystkich kart, które mogą ci pomóc lub przeszkodzić w bitwie, zastosuj wszelkie ostateczne modyfikatory Ataku (takie, jak np. efekt podwojenia). Następnie dodaj całkowitą wartość Ataku.

I wreszcie, po wyborze szeregu w Hali Lochu, możesz dokonać modyfikacji związanych z ewentualnymi **karami za brak Światła**. Omówiono je w części „Światło i ciemność” na stronie 12.

Uwaga: Gdy zdecydujesz się wejść do Lochu, musisz wybrać Potwora, którego zaatakujesz, nawet jeśli nie jesteś w stanie go pokonać.

efekty Lochu

Bohaterowie, Przedmioty, Zaklęcia i Broń dają efekty Lochu, podczas gdy Potwory posiadają efekty bojowe. Podział ten pomaga odróżnić kiedy efekt ma miejsce.

Gdy zdecydujesz się wejść do Lochu, szykujesz swe siły do bitwy. Efekty Lochu odzwierciedlają twoje plany i przygotowania. Gdy efekt Lochu usuwa jakąś kartę, zostaje ona natychmiast wyeliminowana z gry i nie może być użyta do żadnego innego efektu. Na przykład, jeśli *Thyryjczyk Giermek* zjada *Żelazne racje*, by otrzymać Atak +2, nie możesz ich użyć do tego, by uzyskać Siłę +2. z drugiej strony, jeśli wykorzystasz *Żelazne racje*, by dać Bohaterowi Siłę +2, nie będą mogły zostać usunięte przez inny efekt Lochu.

Inaczej jest z efektami bojowymi, które mają miejsce *podczas* bitwy. Każda karta, która pozostaje w grze po fazie przygotowań w danej turze (punkt 2), obowiązuje przez czas trwania bitwy, nawet jeśli efekt bojowy Potwora by ją usunął. Na przykład, jeśli Bohater zostanie zabity przez efekt Potwora, pozostaje do końca bitwy. Zasada ta stosuje się dla wszystkich rodzajów kart.

efekty bojowe

Wiele Potworów posiada efekty bojowe. Nie zapomnij ich zastosować! Efekty bojowe mają miejsce w trakcie walki (punkt 4 tury) i mogą zarazić drużynę *Chorobą* lub zmniejszyć wartość Ataku. Wszystkie efekty Lochu uruchamiają się przed rozpoczęciem bitwy. Efekty bojowe Potwora, z którym walczysz, rozstrzyga się jednak w trakcie lub po zakończeniu bitwy. Wszystkie efekty bojowe mają miejsce niezależnie od tego, czy nastąpiło zwycięstwo czy porażka.

Wszystkie karty usunięte przez efekt bojowy pozostają w grze do zakończenia bitwy — Bohaterowie walczą do samego końca! Wszystkie pozostałe efekty bojowe mają miejsce w trakcie bitwy. Na przykład efekt zmniejszający Siłę musi zostać przeliczony przed próbą pokonania Potwora. Jeśli twój Bohater nie ma już dość Siły, by posługiwać się Bronią, traci wszelkie wynikające z niej premie czy efekty.

Uwaga: Jeśli efekt bojowy sprawia, że zdobywasz kartę, taką jak *Choroba*, nowa karta przechodzi na twój stos kart odrzuconych, podobnie jak karty zakupione w Wiosce. Karty takie nie wpływają na aktualną bitwę, lecz mogą wpłynąć na kolejne walki.

Niektóre efekty bojowe nie pozwalają Bohaterowi atakować Potwora. Wszystkie karty z twojej ręki muszą razem wejść do Lochu, nawet jeśli nie wszystkie mogą atakować. Jeśli jakiś efekt nie pozwala już Bohatero-

wi na atak, nie możesz temu Bohaterowi przydzielić innego uniemożliwiającego atak efektu. Na przykład, *Krasnolud*, *Faeyn* i *Ochotnik* atakują Upiora w 1 szeregu. *Faeyn* nie może atakować z powodu własnego efektu Lochu. Upiór wykorzystuje więc swą zdolność, by uniemożliwić atak *Krasnoludowi* lub *Ochotnikowi*.

Niezależnie od tego, czy przebywający w Lochu Bohater może dodać swą wartość Ataku do ogólnego Ataku, wciąż może zostać usunięty w wyniku efektu bojowego. Gdyby w powyższym przykładzie *Faeyn* wchodził w skład drużyny atakującej *Ożywieńca* w 1 szeregu, mógłby zostać usunięty z powodu zmniejszonej Siły.



ROZSTRZYGANIE BITEW

Po zastosowaniu wszystkich efektów Lochu i efektów bojowych, porównaj ostateczną wartość swego Ataku ze Zdrowiem atakowanego Potwora. Nie zapomnij uwzględnić kary za brak Światła, patrz niżej.

Jeśli łączna wartość Ataku jest niższa niż Zdrowie Potwora, twoi bohaterowie ponoszą klęskę. Potwór wycofuje się do Lochu. Umieść jego kartę na spodzie Talii Lochu.

Jeśli całkowita wartość twego Ataku jest równa lub wyższa niż Zdrowie Potwora, zwyciężasz! Karta Potwora łąduje na twoim stosie kart odrzuconych. Podobnie jak wszystkie pozostałe karty z twojej Talii Drużyny, ta również zapewni ci złoto na zakup kart Wioski, może też dać efekty Lochu lub Wioski. Weź również Punkty Doświadczenia w ilości równej wartości doświadczenia pokonanego Potwora. Nie kładź ich na stosie kart odrzuconych. Umieść je na oddzielnym stosie w pobliżu.

Potwory słyną z tego, że gromadzą cenne skarby i czasami po udanej walce twoi Bohaterowie mogą je zagarnąć jako Łupy. Jeśli karta obecna w bitwie ma efekt Łupów, możesz natychmiast zakupić z Wioski jedną kartę wymienionego typu, używając wartości złota wszystkich pozostałych ci kart, które zostały ujawnione podczas bitwy.

Uwaga: Niektórzy Bohaterowie również posiadają tę umiejętność, działa ona wtedy w taki sam sposób.

Przykład: Krasnolud Janczar ma cechę Łupy (Broń). Po pokonaniu Potwora możesz zakupić w Wiosce jedną kartę Broni (ale nie Przedmiot, Zaklęcie itd.), pod warunkiem, że wartość złota pozostałych ci odstronionych kart jest wystarczająco wysoka.

Niezależnie od tego, czy zwyciężysz, czy przegrasz, nie zapomnij przesunąć pozostałych Potworów do przodu i wyłożyć nową kartę, by dopełnić szeregi w Hali Lochu. Jeśli przesuniesz Potwora z efektem Wtargnięcia na szereg 1, rozstrzygnij efekt (patrz „Karty Potworów” na stronie 9 i „Efekty Wtargnięcia” na stronie 19).

ŚWIATŁO I CIEMNOŚĆ

Lochy to mroczne i niebezpieczne miejsca. Jeśli twoi Bohaterowie chcą skutecznie walczyć tam z Potworami, muszą przynieść ze sobą własne Światło. Jeśli nie posiadasz dość Światła, otrzymasz karę do wartości Ataku. Aby określić wysokość owej kary, postępuj zgodnie z poniższymi punktami:

- Na podstawie jego pozycji w Hali Lochu ustal szereg Potwora, z którym walczysz. Podstawowa kara za brak Światła jest równa szeregowi Potwora.
- Sprawdź czy Potwór posiada efekt bojowy wpływający na kara Światło (np. „Światło -1”). Jeśli tak, zasto-

suj ten modyfikator do bazowej kary za brak Światła. Pamiętaj, że ten modyfikator zawsze widnieje w polu efektów Potwora, nigdy w symbolu latarni.

- Policz całkowitą ilość Światła, jakie zapewniają twoje karty. Premie te widnieją w symbolach latarni po lewej stronie kart. Każdy znajdujący się w twoim posiadaniu punkt Światła zmniejsza bazową karę za brak Światła o 1.

Gdy rozstrzygasz bitwę z Potworem, podwój ostateczną, bazową karę za brak Światła. Wartość Ataku twojej drużyny zostaje zmniejszona o tę liczbę (czyli każdy punkt kary za brak Światła, którego nie skonstruujesz własnym Światłem, zmniejsza wartość twego Ataku o 2).

Ważne: Światło nigdy nie może zapewnić ci premii do Ataku! Jeśli całkowita wartość Światła przekroczy poziom kary za brak Światła, traktuj ją jako zero. z drugiej strony, nie istnieje ograniczenie wysokości kary za brak Światła.

Uwaga: Możesz dodawać Światło z broni tylko wtedy, jeśli Bohater jest w nią wyposażony.

PRZYKŁAD KARY ZA BRAK ŚWIATŁA

W przykładzie po prawej *Koszmary Rycerz* jest w 1 szeregu, Gryf w 2, a *Migopies* w 3 szeregu. Nad kartami widnieją kary do Światła dla każdego z szeregów, przed zastosowaniem efektów bojowych.

Po wzięciu pod uwagę kar za brak Światła, atakujący *Koszmary Rycerz* z 1 szeregu daje karę za brak Światła w wysokości -3 (wartość Ataku -6), zaś *Migopies* na 3 randze daje karę za brak Światła w wysokości -4 (-8 do wartości Ataku)! Kara za brak Światła ze strony Gryfa nie ulega zmianie. Kary te są dość wysokie. Bez źródła światła Bohaterowie mieliby problem z pokonaniem Potworów.

Dolny przykład ukazuje efekt drużyny wykorzystującej jedną *Kulę ognistą* i jedną *Pochodnię*, zapewniające łącznie Światło +2. Dolny rząd liczb przedstawia kary po zastosowaniu modyfikatorów.

Uwaga: z powodu jego efektu bojowego, drużyna nie może atakować *Migopsa*. Dzięki Światłu znacznie łatwiej walczyć z *Koszmarym Rycerzem*, lecz najprostszym Potworem do zabicia jest *Gryf*. Gdy drużyna posiada *Kulę ognistą*, potrzebuje tylko dodatkowego Ataku +4, aby go pokonać.



Szereg 1
Kara za brak Światła -1*
Atak -2



Szereg 2
Kara za brak Światła -2*
Atak -4



Szereg 3
Kara za brak Światła -3*
Atak -6



TALIA LOCHU



* Niemodyfikowana kara do Światła

Szereg 1
Kara za brak Światła -1
Atak -2



Szereg 2
Kara za brak Światła 0
Atak 0



Szereg 3
Kara za brak Światła -2
Atak -4



TALIA LOCHU



ATAK i ATAK MAGICZNY

Wszystkie bitwy są rozstrzygane na podstawie dwóch czynników: całkowitej wartości Ataku Bohaterów oraz Zdrowia Potwora. Zdrowie Potwora jest stałe i nie ulega zmianie, lecz wartość Ataku może zmieniać się przed i w trakcie bitwy.

Wartości Ataku dzielą się na **Atak** oraz **Atak magiczny**. Obydwa rodzaje oblicza się oddzielnie. Możesz pozyskiwać obydwa rodzaje od przedmiotów, zaklęć, trofeów i broni ujawnionych przed bitwą. Niektóre trofea, efekty bojowe i inne karty mogą przeszkadzać twoim Bohaterom w walce, zmniejszając ich wartość Ataku. Przykładem może tu być *Choroba*.

Jeśli efekt (taki jak *Choroba*) zmniejsza Atak, to zmniejszeniu ulega albo zwykły Atak, albo magiczny, a nie obydwa, należy jednak wybrać odpowiedni cel.

Przykład: *Krasnolud Janczar*, wyposażony w *Plamienny Miecz*, ma Atak +6 i magiczny Atak +3. Odsłonięta zostaje również karta *Choroby*, musi więc wybrać, czy zmniejszony zostanie jego Atak do +5 (6-1=5), czy też Atak magiczny do +2 (3-1=2). Gdyby nie miał przypisanego *Plamiennego Miecza*, nie mógłby wybrać Ataku magicznego -1.

cechy

Oprócz efektów bojowych, niektóre Potwory mogą też mieć jedną lub więcej Cech. Cechy są mocami działającymi stale na korzyść Potwora.

Przykład: Mahoniowy Opar ma Cechę „Odporność na Atak magiczny”. Redukuje ona do zera wszystkie premie drużyny do magicznego Ataku.

Karty mogą mieć wiele różnych Cech. Poniżej opisano Cechy z niniejszego zestawu:

Połowa Ataku magicznego: Po obliczeniu premii do Ataku magicznego ze wszystkich źródeł, zmniejsz jej wartość o połowę, zaokrąglając ewentualnie w dół.

Połowa Ataku bez obecnego [czegoś]: Twoja całkowita wartość Ataku po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów zostaje zmniejszona o połowę (ewentualnie zaokrąglając w dół), jeśli nie posiadasz wymaganego [czegoś]. Może to być Atak magiczny, Broń czy niemal cokolwiek innego. Jeśli posiadasz wymaganą rzecz, korzystasz z pełnej wartości Ataku.

Odporność na Broń sieczną: Każdy Atak lub Atak magiczny Bronią sieczną zostaje zmniejszony do zera. Cecha nie wpływa na inne efekty takiej Broni (np. Światło).

Światło -X: Karty do Światła są stałe i nie uruchamiają się jako efekt bojowy. Zamiast tego oblicza się je

przed rozpoczęciem bitwy, a nie jako zwyczajny efekt bojowy.

Odporność na Atak magiczny: Wartości Ataku magicznego na wszystkich kartach zostają zmniejszone do zera. Przeciwno temu Potworowi można zastosować wyłącznie Atak nie magiczny. Biorący udział w bitwie Bohaterowie (również ci, którzy nie zapewniają Ataku czy Ataku magicznego) wciąż dają pozostałe korzyści, takie jak Światło i/lub inne Cechy.

Wyłącznie Atak magiczny: Twoją całkowitą wartość Ataku zwiększają jedynie karty zapewniające Atak magiczny. Aby zwyciężyć, musisz wyłącznie za pomocą Ataku magicznego osiągnąć lub przekroczyć Zdrowie Potwora. Biorący udział w bitwie Bohaterowie (również ci, którzy nie zapewniają Ataku czy Ataku magicznego) wciąż dają pozostałe korzyści, takie jak Światło i/lub inne Cechy.

Wymagany Atak magiczny: Aby pokonać Potwora, musisz posiadać Atak magiczny na poziomie przynajmniej +1. Dozwolona jest każda inna kombinacja Ataku i Ataku magicznego. Wciąż możesz zdecydować się na zaatakowanie Potwora nawet bez Ataku magicznego (aby odepchnąć go na spód Talii Lochu).

Niewyposażeni Bohaterowie nie mogą atakować: Niewyposażeni Bohaterowie nie uczestniczą w bitwie ze swym Atakiem, Atakiem magicznym czy innymi korzyściami (np. Światłem). Ponieważ ci Bohatero-

wie wciąż wchodzi do Lochu wraz z resztą drużyny, mogą stać się celami efektów bojowych stosowanych przez nacierające Potwory.

KARTY CHOROBY

Niektóre karty zmuszają cię do wzięcia jednej lub więcej kart *Choroby* (jako efekt Lochu lub bojowy). Zawsze umieszczaj wyciągnięte *Choroby* na stosie kart odrzuconych. Jeśli *Choroba* nie jest jasno określonym celem Cechy Potwora lub efektu bojowego, nie wpływają one na nią. Każda karta *Choroby* daje karę -1 do wartości Ataku lub Ataku magicznego (które przed zastosowaniem kary muszą wynosić przynajmniej +1).

Kart *Chorób* można się pozbyć na kilka sposobów. Gdy odpoczywasz, możesz usunąć jedną kartę z ręki i może to być właśnie *Choroba*. Niektórzy Bohaterowie i karty *Wioski* również mogą usuwać te karty, w przeciwieństwie do innych kart, *Chorób* nie eliminuje się z gry, gdy zostają usunięte. Zamiast tego wracają na stos kart *Choroby* i można je wykorzystać ponownie (ponieważ ilość kart *Choroby* w grze nie jest ograniczona). Jeśli nie ma wystarczająco wielu kart *Choroby*, weź jakąś inną nie używaną aktualnie kartę i traktuj ją jako *Chorobę*.

Karty *Choroby* nie posiadają wartości złota. Nie są uważane za żaden rodzaj kart.

TROFEA

Choć większość Potworów nie daje nic poza punktami zwycięstwa lub paroma sztukami złota na rękę, niektóre ich karty stają się Trofeami, jeśli dodasz je do talii po zwycięskiej bitwie. Trofeami są karty ze specjalnym symbolem „★” (i nie wszystkie z nich są dla ciebie dobre!). Karty Trofeów muszą zostać wykorzystane za każdym razem, gdy zostaną odsłonięte w bitwie. Nie muszą być przypisane do Bohatera, ich zagranie nie wymaga nawet obecności żadnego Bohatera. Traktuj te karty jak wszystkie inne, które dają efekt Lochu lub premię do wartości Ataku. Trofea mogą też dawać Światło. Karta Potwora z wartością Światła w symbolu latarni także jest kartą Trofeum.

Trofea można wykorzystać w bitwie tylko wtedy, gdy zostają ujawnione z ręki gracza, a nigdy gdy są przy Potworze w Hali Lochu.

Ważne: Inne efekty bojowe lub Potwory z ręki gracza nigdy nie mają zastosowania.



PRZYKŁAD WIOSKI

Zuza postanawia udać się podczas swej tury do Wioski. Na rękę ma *Karczmarza*, *Strażnika miejskiego*, *Lorigga Złodzieja*, *Rozkutego*, *Ochotnika* i *Szał Bitewny*. Posiada również 3 punkty doświadczenia. Zaczyna od ujawnienia ręki.

Teraz może użyć dowolnego z efektów Wioski na swych kartach wieśniaków. Najpierw korzysta z pierwszej zdolności *Strażnika Miejskiego*, by pociągnąć dwie karty: *Chorobę* i *Pogromcę z Rubieży*. Żadna z nich nie daje złota, więc postanawia wykorzystać drugą zdolność *Strażnika Miejskiego* i usunąć go, by pozyskać kolejne trzy karty. *Strażnik Miejski* przechodzi na stertę kart usuniętych, zaś Zuza wyciąga *Nauczyciela*, *Pochodnię* i *Sztylet*. Teraz używa zdolności *Karczmarza*, dzięki której będzie mogła w razie potrzeby zakupić w tej turze drugą kartę. Następnie zagrywa zdolność *Nauczyciela*, aby usunąć *Ochotnika* i uzyskać 2 punkty doświadczenia. Ponieważ wie, że w jej talii znajduje się już tylko jedna karta *Ochotnika*, uznaje że to dobra chwila, by pozbyć się również *Nauczyciela*, korzysta więc z drugiej zdolności, aby go usunąć i otrzymać dwie sztuki złota. Pamiętaj, że efekt bojowy *Rozkutego* („Weź jedną *Chorobę*”) jest ignorowany, ponieważ Potwór znajduje się na rękę, a nie walczy się z nim w Hali Lochu.

Zuza przerywa teraz na chwilę, by podliczyć złoto, dodając 2 sztuki złota uzyskane dzięki zdolności *Nauczyciela* do kart, które wciąż trzyma w rękę. Razem z *Loriggiem Złodziejem* (2) + *Rozkutym* (1) + *Pochodnią* (2) + *Sztyletem* (1) + *Karczmarzem* (1) dają jej w sumie 9 sztuk złota. Chciałaby kupić *Krótki miecz* za 6 i *Wypędzenie* za 4, lecz nie ma wystarczająco dużo stuk złota. Decyduje się więc na ostatnią zagrywkę przed zakupami i używa drugiej zdolności *Karczmarza*, aby uzyskać 2 sztuki złota. Ponieważ *Karczmarz* zostaje tym samym usunięty, Zuza nie może uwzględnić 1 sztuki złota, jaką by jej dawał. Za usunięcie karty dostała jednak 2 sztuki złota, ma więc do wydania 10 sztuk złota. Kupuje za nie *Krótki miecz*

oraz *Wypędzenie*, korzystając z możliwości drugiego zakupu, jaką zapewniła jej pierwsza zdolność *Karczmarza*.

Nadszedł czas na szkolenie Bohaterów. Płaci 2 punkty doświadczenia, by podnieść poziom *Loriggowi Złodziejowi* (na *Lorigga Łotrzyka*). Usuwa *Lorigga Złodzieja* i w stosie *Loriggów* odnajduje Bohatera 2 poziomu, *Lorigga Łotrzyka*, którego umieszcza na stosie kart odrzuconych. Następnie wydaje 3 punkty doświadczenia, aby podnieść poziom *Pogromcy z Rubieży* (poziom 2) na *Chana z Rubieży* (poziom 3), tym samym wydając resztę punktów doświadczenia. Na szczęście w stosie został jeszcze *Chan z Rubieży* i Zuza może go wziąć. Inaczej nie byłaby w stanie podnieść poziomu *Pogromcy* i musiałaby zachować doświadczenie w nadziei, że w kolejnej turze zdoła podnieść poziom innemu Bohaterowi. Wszystkie wydane przez nią punkty doświadczenia wracają do stosu PD.

Wreszcie jej tura kończy się. Zuza odrzuca wszystkie karty i ciągnie do ręki sześć nowych kart.

PRZYKŁAD Lochu

Bolek oznajmia, że idzie do Lochu. Odśladnia rękę, która zawiera *Chorobę*, *Wypędzenie*, *Regijczyka Kapłana*, *Żelazne racje*, *Thyryjczyka Giermka* i *Halabardę*. w Sali Lochu są *Migopies* (1 szereg), *Udręka* (2 szereg) i *Uyryl Wszechwieczny* (3 szereg).



Następnie używa zdolności kapłana Wielokrotnie w Lochu, co pozwala mu usunąć *Chorobę*, by pociągnąć inną kartę. Umieszcza *Chorobę* na stosie Chorób i bierze nową kartę: kolejną *Chorobę*! Ponieważ jest to efekt „Powtórz Loch”, Bolek może z niego skorzystać ile tylko razy chce, usuwa więc następną *Chorobę* i wyciąga *Krótki miecz*. Zastanawia się nad możliwościami: może dać *Krótki miecz* kapłanowi, a *Halabardę* *Thyryjczykowi Giermkowi*, lecz jeśli nie użyje *Żelaznych racji* na wojowniku, nie otrzyma on wyższej wartości Ataku dla *Halabardy*, ponieważ Siła *Thyryjczyka Giermka* wynosi tylko 6. Nie ma Światła, nie może więc zaatakować *Migopsa* (nie można go atakować jeśli obowiązuje kara za brak Światła).

Bolek zagrywa więc *Wypędzenie* i umieszcza *Migopsa* na spodzie Tali Lochu. *Udręka* przechodzi do 1 szeregu, *Uyryl Wszechwieczny* do 2 szeregu, zaś w 3 szeregu pojawia się nowy Potwór: *Królestwo*. Bolek musi usunąć jedną kartę z ręki. Mógłby usunąć samo *Wypędzenie*, lecz woli je zostawić. Mógłby też usunąć *Żelazne racje*, lecz wtedy nie pomogłyby mu w bitwie. Postanawia usunąć *Ochotnika*, co oznacza, że nie będzie dostępny w bitwie, ponieważ natychmiast ląduje na stercie kart usuniętych.

Ostatnia część *Wypędzenia* pozwala mu pociągnąć nową kartę: *Szał Bitewny*. Zagrywa ją, co daje jego Bohaterom Atak +1. Teraz Bolek zastanawia się nad swymi możliwościami. Może zaatakować *Udrękę*, której zabicie wymaga 6 obrażeń, albo *Uyryla Wszechwiecznego*, którego można zabić 9 obrażeniami. Wciąż nie ma Światła, otrzyma więc karę -2 do Ataku przeciwko *Udręce* i karę -4 przeciwko *Uyrylowi*. Jest też jednak inny problem: jeśli zaatakuje *Udrękę*, wszyscy Bohaterowie otrzymają karę -2 do Siły. Będzie to oznaczało, że jego kapłan nie miałby już dość Siły, aby nieść *Krótki miecz*, zaś wojownik nie otrzymałby pełnej premii z *Halabardy*.

Gdyby Bolek wykorzystał *Żelazne racje* na *Regijczyku Kapłanie*, mógłby on pozostać wyposażony w *Krótki miecz*, zaś *Giermek* musiałby zadowolić się Atakiem +2 z *Halabardy*. Ma dzięki temu Atak magiczny +1 (*Regijczyk Kapłan*) +4 (*Krótki*

miecz, wykorzystywany z *Żelaznymi racjami*, kontrującymi karę -2) oraz Atak +2 (*Thyryjczyk Giermek*) oraz Atak +2 (*Halabarda*) i Atak +2 (*Szał Bitewny* dla dwóch Bohaterów), co daje w sumie całkowitą wartość Ataku w wysokości 12. Nawet z karą za brak Światła, zmniejszającą wartość Ataku o 2, Bolek może z łatwością rozprawić się z *Udręką*.

Uyryl Wszechwieczny posiada jednak efekt Trofeum i Bolek chciałby go dodać do swej talii. Przeciwno smokowi nie miałby kary do Siły, mógłby więc wykorzystać pierwotny plan zastosowania premii do Siły z *Żelaznych racji* dla żołnierza, aby móc lepiej posłużyć się *Halabardą*. Przeciwno Uyrylowi miałby Atak magiczny +2 (kapłan) oraz Atak +4 (*Krótki miecz*) oraz Atak +2 (*giermek*) i Atak +6 (*Halabarda*, gdy *Żelazne racje* zwiększają Siłę wojownika do 8) oraz Atak +2 (*Szał bitewny*), czyli w sumie 16. Po odjęciu kary -4 za brak Światła w 2 szeregu, wartość Ataku wynosi 12, a więc aż nadto, by zabić złego smoka!

Bolek postanawia zaatakować *Uyryla Wszechwiecznego*. Zabija go i umieszcza na stercie kart odrzuconych. Pobiera 2 punkty doświadczenia, ukazane w czerwonym kręgu w lewym dolnym rogu karty, w którejś kolejnej bitwie uzyskane od *Uyryla* Trofeum, dające premię +1 do Ataku, pomoże w pokonaniu innego Potwora. Ponieważ Bolek nie ma żadnego *Ochotnika*, ignoruje efekt bojowy każący usunąć jed-

ną kartę *Ochotnika*. Królestwo przemieszcza się na szereg 2, zaś Hala Lochu zostaje dopełniona.

Bolek odrzuca karty i ciągnie do ręki nowe, kończąc swą turę.

PRZYKŁAD ODPOCZYNKU

Jacek postanawia odpocząć w tej turze. w rękę ma jedną *Chorobę*, dwóch *Ochotników*, *Sztylet*, *Nauczyciela* i *Sfinksa*. Postanawia usunąć kartę *Choroby*. Mógłby też usunąć *Ochotnika* lub *Sztylet*, pozbywając się z talii kart, których nie chciałby wyciągać później. Mógłby nawet usunąć *Nauczyciela* lub *Sfinksa*, choć byłaby to kiepska decyzja strategiczna. Ponieważ odpoczywa, a nie odwiedza Wioski, nie może wykorzystać żadnej zdolności *Nauczyciela*.

Po usunięciu wybranej karty, Jacek odrzuca trzymane w rękę karty rewersami do dołu i ciągnie nowe, kończąc swą turę.

ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się w momencie, w którym karta *Kamienia Gromu* osiągnie 1 szereg w Hali Lochu. Jeśli w swojej turze zdołasz pokonać Potwora z 1 szeregu i w związku z tym *Kamień Gromu* przesunie się na 1

szereg, zabierasz go i dodajesz do swej talii. Jeśli nikt nie będzie mógł zagarnąć *Kamienia Gromu*.

Po zakończeniu rozgrywki zbierz razem wszystkie karty ze swej talii, z ręki i ze stosu kart odrzuconych, a także wszelkie inne kontrolowane przez siebie karty. Podlicz wszystkie punkty zwycięstwa na wszystkich kartach, które udało ci się zebrać w trakcie gry. Zwycięzcą zostaje uczestnik, który zgromadził najwięcej tych punktów. w przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, w którego władaniu znajduje się *Kamień Gromu*. w pozostałych przypadkach wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

WYJAŚNIENIA ZASAD EFEKT WTARGNIĘCIA

Gdy Potwór z Wtargnięciem osiągnie 1 szereg w Hali Lochu (z dowolnego szeregu), zaś aktywny gracz nie odrzucił jeszcze kart z ręki i nie zakończył tury (patrz strona 4), raz i tylko raz zostaje uruchomiony jego efekt Wtargnięcia. Każdy taki efekt jest inny i w wyjątkowy sposób wpływa na grę. Zajrzyj do „Słowniczka kart” na stronie 20. Jeśli efekt Wtargnięcia znajdzie się w 1 szeregu przed rozpoczęciem gry, nie uruchamia się.

NIE MOŻNA ATAKOWAĆ

Niektóre Potwory posiadają Cechy lub efekty bojowe, które uniemożliwiają drużynie lub Bohaterowi atak. Jeśli twoja drużyna nie może atakować Potwora, nie może on zostać wybrany w punkcie 3 działań w Lochu, w związku z tym nie możesz więc zdecydować się na „atak” na Potwora, aby przesunąć go na spód Talii Lochu.

Gdy Bohater nie może atakować, nie bierze udziału w bitwie. Każdy efekt Lochu wykorzystany przez ciebie w punkcie 2 działa w normalny sposób, lecz nie

są obliczane premie do Ataku, Ataku magicznego lub Światła. Cechy takie jak Łupy również nie działają.

ZŁOTA ZASADA

Jeśli jakaś karta narusza lub przesłania zasadę zapisaną w tej instrukcji, karta ma pierwszeństwo. Tak naprawdę prawdziwą Złotą Zasadą jest dobra zabawa, ale wiesz o co nam chodzi.

POŁOWA ATAKU

Niektóre Potwory są odporne na pewne rodzaje ataków. Połowa ataku zawsze zaokrągla wartość ataku w dół.

ODPORNOŚĆ

Inne Potwory są całkowicie odporne na pewne rodzaje ataków. Odporność oznacza, że konkretne rodzaje ataków (magiczny, bronią sieczną itp.) nie wyrządzają szkód Potworowi i nie uwzględnia się ich w wartości Ataku.

TASOWANIE

Talię kart odrzuconych tasuje się tylko wtedy, gdy w twojej talii nie pozostaną już żadne karty, a musisz pociągnąć kolejne. Tasuje się wszystkie karty ze stołu.

ŁUPY

Niektórzy Bohaterowie i Potwory posiadają zdolność Łupy, pozwalającą kupić po pokonaniu Potwora jedną kartę Wioski określonego rodzaju, zupełnie jakby odwiedzało się Wioskę. Na przykład Łupy (Żywność) pozwolą ci kupić z wioski jedną kartę Żywności, zaś Łupy (Przedmiot) umożliwią zakup jednej karty Przedmiotu. Bohaterowie i Potwory mogą użyć swą wydrukowaną zdolność Łupów, jeśli odniosą zwycięstwo w bitwie. Jeśli w jednej turze zdobędziesz kilka Łupów, rozstrzygnij je w dowolnej kolejności, wykorzystując za każdym razem pełną wartość złota w ręce. Bohaterowie, którzy nie atakowali lub nie mogli atakować, nie mogą użyć Łupów.

ZERO

Premie do Ataku i Ataku magicznego mogą zostać zmniejszone poniżej zera. Kary za brak Światła nie mają ograniczenia, jednak nie mogą zredukować wartości Ataku poniżej zera.

WARIANTY

W sieci można znaleźć kilka wariantów rozgrywki (w tym grę jednoosobową). Więcej sposobów gry w *Thunderstone* znajdziesz na stronach alderac.com i boardgamegeek.com oraz Rebel.pl

SŁOWNICZEK KART

Amazonka: Efektem Lochu tej Bohaterki jest premia do Ataku, uzupełniająca jej zwyczajny Atak.

Arcyksiążę Bólu: Aby go pokonać, musisz posiadać Atak magiczny na poziomie przynajmniej +1. Możesz jednak zaatakować *Arcyksięcia* nawet jeśli nie posiadasz Ataku magicznego. Jeśli w bitwie nie biorą udziału karty kapłana lub czarodzieja, nie ma efektów. Gdy *Arcyksiążę* osiągnie 1 szereg w Hali Lochu, usuń dwie karty ze szczytu każdego stosu Bohaterów w Wiosce, w tym *Ochotników*.

Bestia Żalu: Ten Potwór nie ma żadnych efektów specjalnych.

Choroba: Za każdym razem, gdy karta *Choroby* zostanie odsłonięta, należy ją zagrać. Nie działa w Wiosce.

Ciemność: Bohaterowie nie wyposażeni w Broń mają premię do Ataku na poziomie 0, lecz wciąż działają na nich efekty bojowe. *Ochotnicy* są Bohaterami. Zwiększ karę za brak Światła o 1. Kary za brak Światła stosuje się przed bitwą.

Czarny Szlam: Jeśli w bitwie nie biorą udziału karty *Ochotników*, nie ma efektów. Usunięci *Ochotnicy* pozostają do końca bitwy.

Czerwony Szlam: Jeśli w bitwie nie biorą udziału karty Broni, nie ma efektów. Premia do Światła jest efektem Trofeum. Stosuje się ją tylko wtedy, gdy pokonana *Czerwony Szlam* zostanie ujawniony w twojej dłoni. Nie jest to efekt bojowy.

Dreńcyziel: Jeśli nie posiadasz w bitwie przynajmniej jednej przypisanej Broni, całkowita wartość ataku zostaje zmniejszona o połowę, z zaokrągleniem w dół. Jeśli w bitwie nie biorą udziału karty kapłanów, nie ma efektów. Usunięte karty kapłanów pozostają do końca bitwy.

Elf zaklinacz/arcymag: Gdy Potwór wraca na spód Talii Lochu, dopełnij Halę Lochu. Jeśli w rezultacie otrzymasz efekt *Wtargnięcia*, natychmiast go rozstrzygnij. Jeśli *Kamień Gromu* przejdzie do 1 szeregu w Hali Lochu, gra kończy się natychmiast, a ty nie pobierasz *Kamienia*.

Faeyn: Jeśli w wyniku akcji Lochu musisz zaatakować Potwora w 1 szeregu, nie dodawaj premii z ataku Faeyna do wartości Ataku. Jeśli Faeyn nie atakuje, tracisz jego premię do Światła.

Szał Bitewny: *Ochotnicy* są Bohaterami i to zaklęcie daje im premię do Ataku.

Głód: Zdobyte w bitwie karty *Choroby* lądują bezpośrednio na twoim stosie kart odrzuconych.

Goblin Griknak: Ten Potwór nie ma żadnych efektów specjalnych.

Gryf: Premia do Ataku magicznego jest efektem Trofeum.

Halabarda: Bohater z Siłą 2 może zostać wyposażony w *Halabardę* i uzyskać premię +2 do Ataku. Bohater z Siłą 8 lub wyższą otrzymuje premię +6.

Jagody: Po przeliczeniu ostatecznej premii do Ataku Bohatera, cała premia staje się Atakiem magicznym. *Ochotnicy* są Bohaterami i też mogą skorzystać na tej karcie.

Jaszczur Szaroskóry: Efekt bojowy sprawia, że Potwór z powodu cienkiej skóry jest podatniejszy na Broń.

Kamień Tajemnic: Jest to jedyna karta *Kamienia Gromu* w zestawie podstawowym. w niektórych rozszerzeniach znajdują się inne Kamienie, każdy z odmiennymi mocami. w fazie przygotowań możesz wykorzystać dowolny *Kamień Gromu*.

Karczmarz: Każdy dodatkowy *Karczmarz* pozwala ci zakupić jedną dodatkową kartę. Po usunięciu *Karczmarza* nie otrzymujesz jego wartości złota.

Koszmarny Rycerz: Zwiększ o 2 karę za brak Światła z szeregu, na którym jest *Koszmarny Rycerz*. Kary za brak Światła stosuje się przed bitwą. Jeśli w bitwie nie biorą udziału wojownicy, nie ma efektów.

Krasnolud Janczar: Jeśli zostanie odkryty podczas działań w Lochu, po zwycięskiej bitwie możesz kupić z Wioski dowolną kartę Broni, korzystając ze złota posiadanego w rękę. Jeśli jest wyposażony w broń sieczną, jego wartość ataku wynosi +6.

Krasnolud Strażnik: Jeśli jest wyposażony w broń sieczną, jego wartość ataku wynosi +4. Premia ta pochodzi ze zdolności krasnoluda, którą zachowuje nawet wtedy, jeśli później Broń stanie się bezużyteczna (na przykład z powodu efektu bojowego Potwora).

Krasnolud Obrońca: Jeśli jest wyposażony w broń sieczną, jego wartość ataku wynosi +8.

Królestwo: Zdobyte w bitwie karty *Choroby* lądują bezpośrednio na twoim stosie kart odrzuconych.

Krótki miecz: Jest to broń sieczna.

Książę: Jeśli w bitwie nie biorą udziału karty wojowników, nie ma efektów. z powodu zmniejszonej Siły część Broni może nie móc zostać przydzielona.

Latarnia: Ten Przedmiot zawsze zapewnia Światło +2, nawet jeśli nie ma Bohatera.

Lichwiarz: Możesz usunąć *Lichwiarza* oraz inną kartę, by uzyskać w jednej turze X+5 sztuk złota. Gdy usuniesz kartę *Lichwiarza*, nie dodawaj jego własnej wartości złota do całkowitej ilości złota zdobytego w tej turze.

Lord Mortis: Zwiększ o 2 karę za brak Światła z szeregu, na której jest *Lord Mortis*. Kary za brak Światła stosuje się przed bitwą.

Lorigg Banita lub Łotrzyk: Niezależnie od tego, czy bitwa jest zwycięska, wszyscy pozostali gracze muszą odrzucić karty gdy ten Bohater wchodzi do Lochu.

Magiczna Aura: Jeśli Bohater jest zagrywany z *Halabardą*, musi posiadać Siłę przynajmniej 8, aby otrzymać premię +6. Gdy korzystasz z tego efektu Lochu, musisz pociągnąć kartę.

Mahoniowy opar: Ataki magiczne przeciwko *Mahoniowemu Oparowi* nie wliczają się do całkowitej wartości Ataku. Jeśli dwóch Bohaterów ma najwyższą (zmodyfikowaną) Siłę, decydujesz który zostanie usunięty. *Ochotnicysą* uważani za Bohaterów.

Mara: Jeśli nie posiadasz Ataku magicznego wartości przynajmniej +1, całkowita wartość ataku zostaje

zmniejszona o połowę, z zaokrągleniem w dół. z powodu zmniejszonej Siły część Broni może nie móc zostać przydzielona.

Migopies: Jeśli masz karę za brak Światła na poziomie 1 lub więcej, nie możesz wybrać *Migopsa* jako celu ataku. Ponieważ nie posiadasz wystarczającego światła, nie możesz zdecydować się na atak tylko po to, by przesunąć go na spód Talii Lochu. Kary za brak Światła stosuje się przed bitwą.

Młot bojowy: Kapłan atakujący Rycerza Zagłady lub Nieumarłego otrzymuje całkowitą premię +6 do Ataku.

Mythlur: Jeśli w bitwie nie biorą udziału karty Bohaterów, nie ma efektów. Usunięte karty Bohaterów pozostają do końca bitwy. *Ochotnicysą* uważani za Bohaterów.

Nauczyciel: Każdy *Nauczyciel* na twoim ręku może usunąć w jednej turze tylko jednego *Ochotnika*.

Obrońca Graala: Wartość ataku obrońcy zwiększają tylko te Przedmioty (nie Broń), które zapewniają premię do Światła.

Ochotnik: *Ochotnicysą* we wszystkich aspektach traktowani jako Bohaterowie. *Ochotnik* posiada wartość złota równą 0. Jest to karta podstawowa, obecna w każdej grze.

Ognista kula: z tego Zaklęcia można skorzystać nawet jeśli nie są obecni Bohaterowie.

Ognisty Cyklop: Ten Potwór nie ma żadnych efektów specjalnych.

Ork Krwawa Czaszka: Ten Potwór nie ma żadnych efektów specjalnych.

Osąd: Możesz wybrać czy ten efekt bojowy wpłynie na Atak czy Atak magiczny. z powodu zmniejszonej Siły część Broni może nie móc zostać przydzielona. *Ochotnicysą* Bohaterami.

Ożywieniec: Aby pokonać *Ożywieńca*, musisz posiadać Atak magiczny na poziomie przynajmniej +1. Bohaterowie usunięci przez *Ożywieńca* pozostają do końca bitwy. z powodu zmniejszonej Siły część Broni może nie móc zostać przydzielona.

Paladyn Graala: Po zwycięskiej bitwie możesz kupić z Wioski dowolną kartę Wioski (w tym karty podstawowe i Bohaterów), korzystając ze złota posiadanego w ręku.

Pan Śmierci: Zdobyte w bitwie karty *Choroby* lądują bezpośrednio na twoim stosie kart odrzuconych.

Pegaz: Premia do Ataku magicznego jest efektem Trofeum.

Płomienny Miecz: Otrzymujesz premię do Światła tylko wtedy, jeśli *Płomienny Miecz* jest przydzielony do Bohatera.

Pochodnia: Ten Przedmiot zawsze zapewnia Światło +1, nawet jeśli nie ma Bohatera. Jest to karta podstawowa, obecna w każdej grze.

Poszukiwacz i Obrońca Graala: Możesz usuwać karty *Choroby* i ciągnąć nowe karty dopóki nie zdecydujesz, którego Potwora chcesz zaatakować.

Regijczyk: Możesz usuwać karty *Choroby* i ciągnąć nowe karty, dopóki nie rozpocznie się bitwa.

Rozkuty: Zdobyte w bitwie karty *Choroby* lądują bezpośrednio na twoim stosie kart odrzuconych.

Rusałka: Ten Potwór nie ma żadnych efektów specjalnych.

Selurin Teurg lub Czarownik: Mnożnik x2 Selurina czarodzieja wpływa tylko na premie do Ataku magicznego i stosuje się po przeliczeniu wszystkich premii do Ataku magicznego. w przypadku kilku czarodziejów mnożniki ulegają pomnożeniu (dwóch daje x4, trzech x8 itd.).

Selurin Teurg: Jeśli wypożyczony Bohater zostanie usunięty przez efekt bojowy, nie wraca do pierwotnego właściciela. Karta ulega usunięciu.

Selurin: Każde Zaklęcie z premią do Ataku magicznego ma tę premię zwiększoną o +1. Każdy przedmiot (z określeniem Przedmiot), niezależnie od tego, czy posiada premię do Ataku, otrzymuje premię do Ataku magicznego +1.

Sfinks: Przeciwko *Sfinksowi* liczą się tylko premie do Ataku magicznego. Sześć kart ujawnionych z talii nie wpływa na twą rękę ani nie zastępuje jej. Są ciągnięte przed rozstrzygnięciem jakichkolwiek efektów Wtargnięcia lub Pułapki. Jest to efekt Łupów.

Skaladak: Jeśli w bitwie nie biorą udziału karty Broni, nie ma efektów. Usunięta Broń pozostaje do końca bitwy.

Skrytobójca lub Truciciel Bractwa: Niezależnie od tego, czy bitwa jest zwycięska, wszyscy pozostali gracze muszą odrzucić karty gdy ten Bohater wchodzi do Lochu.

Strażnik Miejski: Po usunięciu tej karty możesz pociągnąć pięć dodatkowych kart.

Sukkub: Jeśli nie posiadasz Ataku magicznego wartości przynajmniej +1, całkowita wartość ataku zostaje zmniejszona o połowę, z zaokrągleniem w dół.

Szary Śluz: Jeśli przynajmniej jeden Bohater ma przypisaną Broń (albo jeśli nie ma Bohaterów), nie ma efektów. Usunięte karty Bohaterów pozostają do końca bitwy. *Ochotnicy* są Bohaterami i można ich usunąć. Po zwycięskiej bitwie możesz kupić z Wioski dowolną kartę Żywności, korzystając ze złota posiadanego w ręku.

Sztylet: Jest to broń sieczna. Jest to karta podstawowa, obecna w każdej grze.

Świetlisty Klejnot: Ten Przedmiot zawsze zapewnia Światło +3, nawet jeśli nie ma Bohatera.

Tajemne Energie: Gdy korzystasz z tej zdolności Lochu, musisz pociągnąć kartę.

Thyryjczyk Władca: Możesz wybrać tylko Potwora z 1 lub 2 PZ, nie z 0 PZ. Gdy Potwór zostaje umieszczony na stosie kart odrzuconych, dopełnij Halę Lochu. Jeśli w rezultacie otrzymasz efekt Wtargnięcia, natychmiast go rozstrzygnij. Jeśli *Kamień Gromu* przejdzie do 1 szeregu w Hali Lochu, gra kończy się natychmiast, a ty nie pobierasz Kamienia. Nie zdobywasz punktów doświadczenia za ten efekt.

Thyryjczyk: Żywność usunięta przez ten efekt Lochu również nie może być użyta do pozyskania premii do Siły lub w żadnym innym celu.

Toporek: Jest to broń sieczna.

Troll Trupignat: Zdobyte w bitwie karty *Choroby* lądują bezpośrednio na twoim stosie kart odrzuconych.

Trująca Maź: Broń sieczna nie jest uwzględniana w całkowitej wartości Ataku przeciwko *Trującej Mazi*. Po obliczeniu całkowitej wartości Ataku magicznego, podziel ją na pół (zaokrąglając w dół).

Tyxr Stary: Jeśli w bitwie nie biorą udziału karty Bohaterów, nie ma efektów. Usunięte karty Bohaterów pozostają do końca bitwy. *Ochotnicy* są Bohaterami. Gdy Tyxr osiągnie 1 szereg w Hali Lochu, wszyscy gracze muszą odrzucić po dwie karty, również aktywny gracz. Odbywa się to przed dopełnieniem ręki przez aktywnego gracza.

Uczta: Karty *Ochotników* są Bohaterami, otrzymują więc premie do Ataku i Siły z tej karty.

Udureka: z powodu zmniejszonej Siły część Broni może nie móc zostać przydzielona. Zdobyte w bitwie karty *Choroby* lądują bezpośrednio na twoim stosie kart odrzuconych.

Upiór: Wybierz jednego Bohatera (oraz dowolną przydzieloną Broń). Wszystkie wartości Światła, Ataku i Ataku magicznego tego Bohatera (i Broni) zostają zmniejszone do zera. *Ochotnicy* są Bohaterami.

Uyrl Wszechwieczny: Jeśli nie posiadasz Ataku magicznego wartości przynajmniej +1, całkowita wartość ataku zostaje zmniejszona o połowę, z zaokrągleniem w dół. Jeśli w bitwie nie biorą udziału karty *Ochotników*, nie ma efektów. Usunięci *Ochotnicy* pozostają do końca bitwy.

Widmo: Jeśli w bitwie nie biorą udziału karty *Ochotników*, nie ma efektów. Usunięci *Ochotnicy* pozostają do końca bitwy.

Włócznia: Jeśli usuniesz Włócznię (rzucisz nią), premia do Ataku zwiększy się o dodatkowe +3, dając w sumie +5. Nawet jednak jeśli wykorzystasz ten efekt, włócznia przez całą bitwę będzie uważana za przydzieloną.

Wojownik lub Pogromca z Rubieży: Żywność usunięta przez ten efekt Lochu nie może być użyta do pozyskania premii do Siły lub w żadnym innym celu.

Wypędzenie: Aby zagrać *Wypędzenie*, musisz najpierw zadeklarować wejście do Lochu, jednak dopiero po wypełnieniu Hali deklarujesz, którego Potwora zaatakujesz. Jeśli Wypędzenie zaowocuje efektem Wtargnięcia (lub Pułapką), natychmiast go rozstrzygnij. Możesz uporządkować Halę tak, by umieścić *Kamień Gromu* w 1 szeregu i wtedy zakończysz natychmiast grę, nie pobierając go. Przed wybraniem Potwora do ataku można użyć kilka kart *Wypędzenia*, lecz przed zagranie każdej kolejnej należy rozegrać wcześniejszą. Gdy korzystasz z tej zdolności Lochu, *musisz* pociągnąć kartę.

Pogromca lub Chan z Rubieży: Bohater otrzymuje premię do Ataku za każdą kartę Potwora odkrytą w twojej ręce przed bitwą.

Zielony Zaciek: Jeśli w bitwie nie biorą udziału karty Żywności, nie ma efektów.

Zjawa: Jeśli w bitwie nie biorą udziału karty *Ochotników*, nie ma efektów. Usunięci *Ochotnicy* pozostają do końca bitwy.

Zwiastun: Jeśli w bitwie nie biorą udziału karty Zakłęcz, nie ma efektów. Usunięte karty Zakłęcz pozostają do końca bitwy.

Żelazne racje: Możesz użyć wielu *Żelaznych racji*, by zwiększyć Siłę Bohatera. Jeśli efekt Lochu usunie *Żelazne racje*, nie możesz ich użyć, by uzyskać premię do Siły. Jest to karta podstawowa, obecna w każdej grze.

TWÓRCY GRY

Projekt: Mike Elliott

Dodatkowe projekty i rozwój: jim pinto

Grafika: Jason Engle

Instrukcja: William Niebling, Ryan Metzler

Redakcja: Brent Keith, Dr. Roger Giner-Sorolla

Współpraca: Jon Garceau, Brian Modreski, Mike Rimer, Przemysław Sołtys, Clement Tey

Testerzy: David Eggers, Jordan Fleming, Reilly Scott

Testerzy z wpływem na grę: The BGG crew, Jon Hall, Brent Keith, David Lepore, John Zinser

Produkcja: David Lepore

Starszy menedżer ds. marki: Todd Rowland

POLSKIE WYDANIE:

Wydawnictwo Rebel [www.rebel.pl]

Tłumaczenie: Piotr Kucharski

Skład: Michał Oracz

PODZIĘKOWANIA

Mike Elliott chciałby podziękować Johnowi, Jimowi, Toddowi i reszcie wspaniałej ekipy w AEG, za to, że wszystkie pomysły udało się zawrzeć w czymś tak wspaniałym. Specjalne podziękowania dla Jasona Engle za to, że był takim wspaniałym, płodnym i nieludzko szybkim artystą.

AEG chciałoby podziękować fanom z Board Game Geek za pilność, patrzeć nam na ręce i pomóc w uczynieniu Thunderstone tak dobrą grą.

© 2009 Alderac Entertainment Group.

Thunderstone i Alderac Entertainment Group oraz wszystkie powiązane znaki handlowe są™

i © Alderac Entertainment Group, Inc.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

ŚWIATŁO i KARY DO ŚWIATŁA

Niezmodyfikowane

Szereg 1

Kara za brak Światła -1
Atak -2



Szereg 2

Kara za brak Światła -2
Atak -4

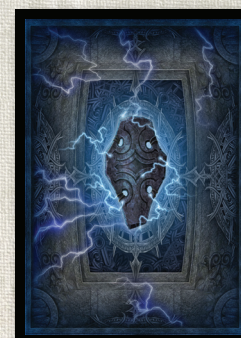


Szereg 3

Kara za brak Światła -3
Atak -6



TALIA LOCHU



Szereg 1

Kara za brak Światła -3
Atak -6



Szereg 2

Kara za brak Światła -2
Atak -4

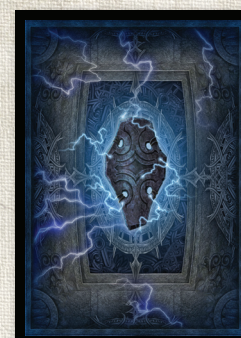


Szereg 3

Kara za brak Światła -4
Atak -8



TALIA LOCHU



Zmodyfikowane