



Instrukcja

SKYTEAR



Wolisz zobaczyć film?

Ta instrukcja powinna być przeczytana od początku do końca, przed rozpoczęciem gry. Jeżeli wolisz od razu przejść do rozgrywki, to możesz zobaczyć poradniki wideo w języku angielskim na stronie WWW.PLAYSKYTEAR.COM/START

04 ZAWARTOŚĆ ZESTAWU STARTOWEGO

05 WSTĘP

05 Cel gry

06 PODSTAWOWE POJĘCIA

- 06 Karty Bohaterów
- 06 Gotowość Bohaterów
- 07 Stan Bohaterów
- 07 Żołnierze, Obcy i Wieże
- 08 Pole Widzenia (PW)
- 08 Słowo Klucz: Cel

09 ROZPATRYWANIE EFEKTÓW

10 KARTY MOCY

11 Zasada zaawansowana: Stos

12 FAZA BOHATERÓW

- 12 Aktywacja Bohaterów
- 12 Akcja Ruchu
- 12 Akcja Dowodzenia
- 13 Akcja Ataku
- 13 Akcja Potyczki
- 14 Akcja Modlitwy

16 FAZA ŻOŁNIERZY

18 PRZYGOTOWANIE GRY

20 DODATEK

- 20 Zasady dla trzech do ośmiu graczy
- 21 Dobieranie i Budowa Talii
- 22 Przygotowanie trzy-liniowego pola walki
- 23 Uproszczona Wersja

Witajcie w Olan Taa

SKYTEAR TO ENERGIA, która przenika wszechświat. Po całych wiekach wykorzystywania do tworzenia i rozwijania cywilizacji, większość terytoriów Olan Taa zostało osuszonych ze Skytear. **ŚWIAT** Olan Taa jest złożony z miriad latających wysp, unoszących się wokół centrum z czystej energii Skytear. Świadome istoty stworzyły magiczne studnie, które przyciągają fragmenty Skytear z okolicy jak magnesy. Ludzie zwykle nazywają je **WIEŻAMI**, ponieważ ich kształt przypomina prymitywne budynki z kamienia. Wieże są zawsze umiejscowione blisko **OGNIWA**: portalu, który pozwala świadomym istotom na pokonywanie wielkich dystansów bez używania latających urządzeń lub zaklęć teleportacyjnych. Uwolniona Skytear rozprzestrzenia się przez wyspę i tworzy **KOPULĘ** energii, której granica chwilowo oślepia wszystkich, którzy patrzą bezpośrednio przez nią. Tylko najodważniejsi bohaterowie ośmielają się wejść do Kopyły, gdzie Skytear przyjmuje swoją najbardziej przerażającą formę: **OBCEGO**. Ta wroga istota włóczy się po granicy Kopyły i przejmuje pełną kontrolę nad terytorium. Po wielu próbach - często kończących się w najgorszy wyobrażalny sposób - Bohaterowie odkryli, że tak jak i inne formy Skytear, nawet Obcy mogą być kontrolowani i zmuszani do posłuszeństwa. Posiadanie skupionego i bezlitosnego Obcego po swojej stronie, nawet przez krótką chwilę, może odwrócić losy desperackiej bitwy.

Wojna o Skytear

Armie **CZTERECH KRÓLESTW** maszerują w stronę granicznych wysp, aby wzmocnić swoje granice i zająć nowe źródła energii.

W ognistej krainie Kaeno, pięciu Daimyo - niegdyś zajętych rywalizacją o władzę - odłożyło na bok swoją wrogość i połączyło siły, aby pokonać wrogów i słać **KURUMO**, Patrona Wojny. Władająca nad pokrytą białym płaszczem magicznego lodu krainą Grialth, Królowa Freyhel - herold **LIOTHANA**, Boga Życia - utrzymuje kontrolę nad swoimi porucznikami, zaspokajając ich ambicje i pragnienie podboju obietnicami władzy i chwały, w zamian za posłuszeństwo jej radom. W spaczonych głębinach podziemi Xotlan, Król Cotlic przygotowuje swą armię ożywionych ciał do wyjścia na powierzchnię i pokonania swych wrogów, niszcząc każdego głupca, który sprzeciwi się woli Boga **TAULOTA**. Na najwyższym szczycie swego królewskiego pałacu w Utsesh, Setheru, Władca Nieba, nakazuje Legionowi Zefiryków zbierać, ile tylko możliwe, energii w celu podtrzymania jego obsesyjnych badań, mając nadzieję na umożliwienie swym ludziom - wybrancom **NUPTENA**, Władcy Umysłu - osiągnięcie ich przeznaczenia - władania całym światem.

To jest era wojny.

WOJNA O SKYTEAR WŁAŚNIE SIĘ ROZPOCZYNA.



KURUMO jest bogiem żwawym, żarliwym i dbającym o potrzeby swych wyznawców. Większość tworów jego ludzi, od najprostszyc rolniczych narzędzi po najlepsze i najbardziej zabójcze maszyny wojenne, jest tworzona z jego pomocą.

Bohaterowie Kurumo mogą poddać swój cel boskiemu osądowi, co powoduje, że na jego skórze pojawia się wypalony **ZNAK**.

Wojownicy Kurumo są naturalnie przyciągani przez oznaczonych przeciwników, jak wilki przez krwawiącą ofiarę.

RUNY OGNI są tworzone przez magów-kowali Kaeno w ukrytych magicznych kuźniach. Często są one wykuwane w przedmiotach takich jak bransolety lub bronie, co pozwala przepływającej magii na wzmocnienie ciała i umiejętności bojowych użytkownika.

Przez nie, energia Skytear jest przetwarzana w siłę fizyczną, zručność lub szybkość reakcji.



TAULOT jest prawdopodobnie najmroczniejszym i najbardziej introwertycznym bogiem - na pewno najbardziej upartym i zrzędlwym. Kierując się filozofią swego stwórcy, wyznawcy Taulota bardzo niechętnie tworzą relacje z innymi królestwami i wolą polegać jedynie na swoich siłach.

Bohaterowie Taulota wnoszą niestabilne **FILARY**, które uwalniają olbrzymią ilość Skytear rozpadając się, co pozwala na generowanie zaklęć i efektów bez ograniczeń.

RUNY ZIEMI są wytwarzane przez kastę Rzeźbiarzy, najważniejszy klan w Xotlan. Ci kapłani są strażnikami skaryfikacji, skomplikowanego i bolesnego rytuału, do którego należy rzeźbienie magicznych tatuaży. Najbardziej godni, którzy przetrwają skaryfikację, zostają obdarzeni wzmocnioną wspólną jaźnią.



NUPTEN jako pierwszy z bogów nauczył swoich wyznawców jak kontrolować i manipulować Skytear, tworząc nową rasę wyższych istot, które rządziły wszystkimi innymi.

Arogancki i zarozumiały ponad wszelkie wyobrażenia wierzy, że jego umiejętności są większe, niż wszystkich innych bogów.

Bohaterowie Nuptena potrafią przyzywać **ILUZJE**, które manipulują umysłami i uczuciami innych ludzi. Niektórzy z ich potężniejszych magów są nawet w stanie narzucić swój umysł materii nieożywionej, zaginając części rzeczywistości wedle swej woli.

RUNY POWIETRZA istnieją w eterycznym i umysłowym wymiarze, nie przyjmując fizycznej formy. Dzięki ich nieuchwytej naturze, potrafią udoskonalić zdolności umysłowe użytkowników - jeżeli można ich tak nazwać - ponad ludzkie pojęcie, dając im moc manipulowania rzeczywistością i myślami.



LIOCHAN opiera swoje podejście do stworzenia na doskonaleniu badań i porównawczym studiowaniu. Nic nie pozostaje poza kontrolą; każdy aspekt jest wyliczony i zbadany, aż do najmniejszych detali. W kruchej naturalnej równowadze Olan Taa, efektywność musi być utrzymana na maksymalnym poziomie, aby osiągnąć cele i przetrwać. Bohaterowie Liohana potrafią **PRZEMIENIAĆ** się w zwierzęta, wykorzystując naturalne cechy, których zazwyczaj brakuje świadomym istotom, takie jak skrzydła, skrzela lub pazury. Używają naturalnych cech terenu, takich jak lasy, klify, czy kotliny, w ten sam sposób, co zwierzęta polujące na swe ofiary.

RUNY LODU pozwalają Bohaterom osiągnąć duchowe połączenie z całym aspektem natury: od przyzywania sprzyjających warunków pogodowych, do wzywania dzikich zwierząt do pomocy przy polowaniu. Szamani Grialth uszlachetniają czystą energię Skytear poprzez barwy wojenne na ciele i ubraniach.

Zawartość Zestawu Startowego



AKHUTI, HABURAT
1 4 ŻOŁNIERZY

CORJOF, GULBJARN
1 4 ŻOŁNIERZY

OBCEY

SAKOSHI, YAMI
1 4 ŻOŁNIERZY

COTLIC, TLAKALI
1 4 ŻOŁNIERZY



65 KART MOCY



8 KART BOHATERÓW
1 1 KARTA OBCEGO



10 KART
ZWYCIĘSTWA



4 KARTY
POMOCY



24 ŻETONY
MOCY



24 ŻETONY
BOHATERÓW



12 ŻETONÓW
FRAKCJI



24 ŻETONY
STANU



4 ŻETONY
KONTROLI



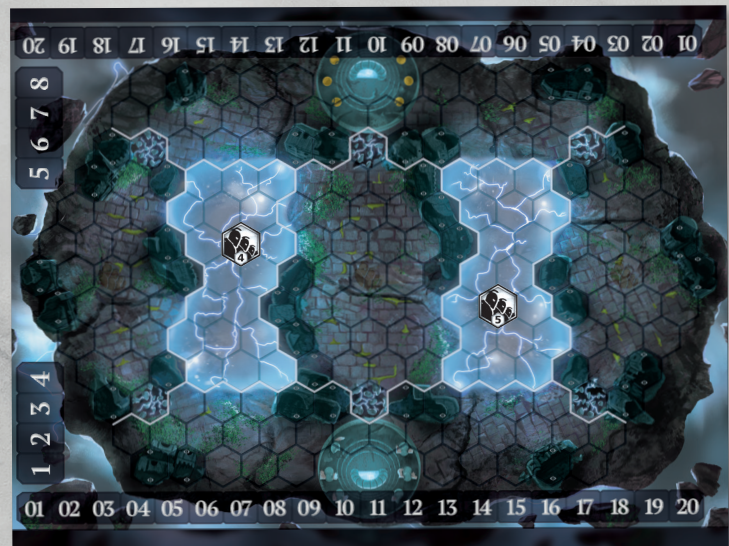
3 ŻETONY
AKCJI



1 ŻETON
SKYTEAR



1 INSTRUKCJA



1 DWUSTRONNA PLANSZA

Wstęp

W Skytear, gracze wybierają Bohaterów z czterech frakcji i ścierają się ze sobą w celu zniszczenia wrogiego Ogniu.

POLA BITWY mają dwie różne strefy:

- › **LINIE** łączące Wieże graczy, które chronią Ogniu.
- › **KOPUŁY** energii Skytear z potworami znanymi jako Obcy wewnątrz.

Gra zazwyczaj trwa od trzech do pięciu tur, z których każda składa się z Fazy Bohaterów i Fazy Żołnierzy.

Faza Bohaterów

Podczas Fazy Bohaterów, gracze naprzemiennie aktywują po jednym Bohaterze, aż wszyscy zostaną aktywowani.

AKTYWOWANI Bohaterowie mogą wykonać maksymalnie trzy akcje, takie jak ruch, atak, potyczka, dowodzenie Żołnierzami, lub modlitwa do swego boga, żeby użyć mechaniki specjalnej dla frakcji, do której należą.

KARTY MOCY przedstawiają moce, które Bohaterowie mogą wykorzystać podczas aktywacji, lub rzucić w dowolnym momencie Fazy Bohaterów.

ŻOŁNIERZE skupiają się wokół żetonów kontroli i wspierają Bohaterów w niszczeniu wrogich Wież i Ogniw.

Faza Żołnierzy

Podczas Fazy Żołnierzy gracze muszą przeliczyć Bohaterów i Żołnierzy wokół każdego żetonu kontroli, aby sprawdzić, kto kontroluje Linie i Kopuły.

- › W przypadku Linii, zwycięzca zmierza w stronę przeciwnika, potencjalnie uszkadzając wrogie Wieże i Ogniu.
- › W środku Kopuły, zwycięzca czasowo przejmuje kontrolę nad **OBCYM**, który w niej żyje.

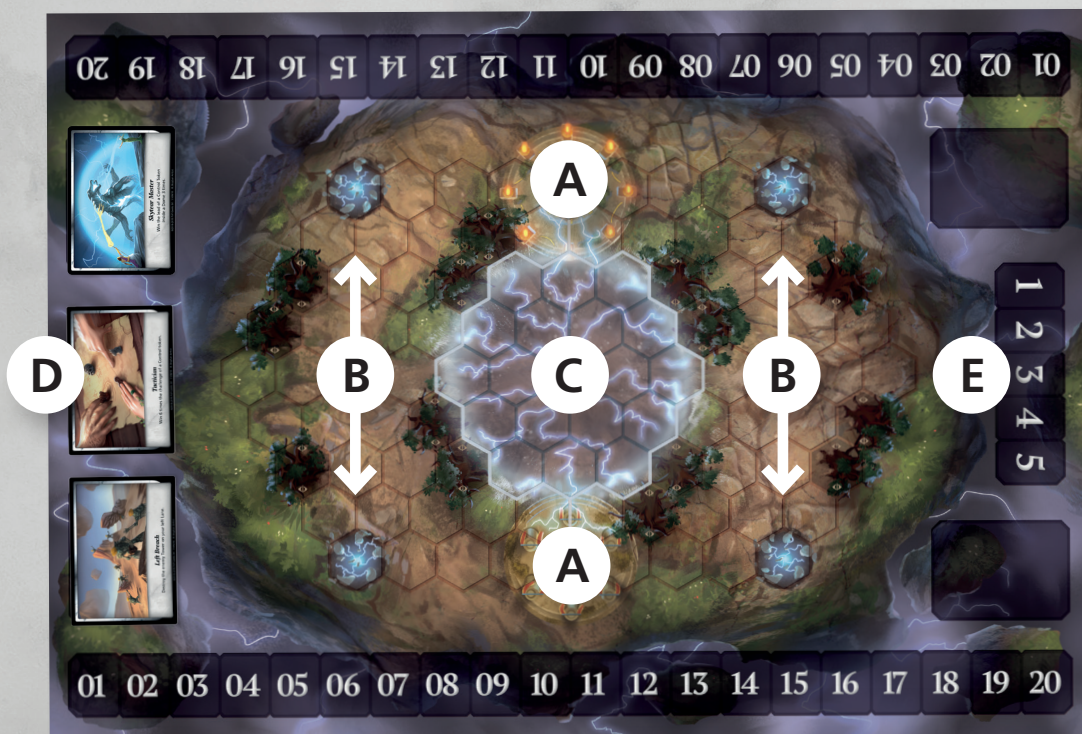
Cel Gry

Głównym celem Skytear jest zniszczenie wrogiego Ogniu.

Niektóre pola bitwy mają dodatkowe **KARTY ZWYCIĘSTWA**, które są losowo dobierane na początku gry. Kiedy tylko gracz zniszczy Ogniu przeciwnika albo spełni warunki na jednej lub więcej z kart zwycięstwa, natychmiast wygrywa grę.

Jeżeli kilku graczy spełni warunki na jednej lub więcej z kart zwycięstwa w tym samym momencie, gra kończy się remisem.

Jeżeli **LICZNIK MANY** na planszy nie może zostać podniesiony na końcu tury, gra kończy się remisem.



Kluczowe Strefy

- (A) OGNIU
- (B) LINIE
- (C) KOPUŁA
- (D) KARTY ZWYCIĘSTWA
- (E) LICZNIK MANY

Fazy Tury

1. FAZA BOHATERÓW
Gracze naprzemiennie aktywują po jednym Bohaterze.

2. FAZA ŻOŁNIERZY
Gracze sprawdzają, kto kontroluje każdą z Linii oraz Kopułę.

Podstawowe Pojęcia



GOTOWY



WYCZERPANY

Karty Bohaterów

Każdy Bohater ma odpowiadającą mu kartę z takim układem:

1. UMIEJĘTNOŚCI. Każdy Bohater ma kilka wyjątkowych dla niego umiejętności, często używanych poprzez akcję Modlitwy.

2. ZASIĘG AKCJI ATAKU I POTYCZKI.

Są dwa rodzaje:

☪ **DYSTANSOWA:** w zasięgu 3 pól.

♣ **WRĘCZ:** sąsiadujący (w zasięgu 1 pola).

3. WARTOŚĆ ATAKU. Pokazuje z jaką siłą Bohater może atakować.

4. PUNKTY ZDROWIA. Startowa i maksymalna ilość punktów zdrowia (PZ). Ich aktualna ilość jest przedstawiona na planszy przez odpowiadający żeton Bohatera.

5. ZBROJA. Zmniejsza wszystkie obrażenia o jeden punkt na każdy punkt zbroi (zbroja chroni przed każdym rodzajem ataku: kartami mocy, atakami, umiejętnościami itp.).

6. RUNY MANY. Bohater może zagrać karty mocy z takimi samymi runami, jak runy na jego karcie. Runa po prawej pokazuje także frakcję Bohatera.

7. KLASA. Jedyną klasą z osobną zasadą jest mag. Magowie mają umiejętność przebijania, co znaczy, że ignorują zbroję przeciwnika wszystkimi efektami, które generują.

ŁATWO PRZEOCZYĆ



Magowie ignorują zbroję nie tylko w przypadku akcji Ataku, ale także akcji potyczki, kart mocy, umiejętności i wszystkich innych efektów.

Tył kart Bohaterów przeznaczony jest do wersji uproszczonej (patrz: str. 23).

Gotowość Bohaterów

Bohaterowie mogą być w trzech różnych stanach gotowości:

Gotowy, Wyczerpany lub Pokonany.

GOTOWY. Bohaterowie zaczynają grę w tym stanie. Tylko gotowi Bohaterowie mogą zostać aktywowani podczas Fazy Bohaterów.

WYCZERPANY. Bohaterowie stają się Wyczerpani po Aktywacji. Wyczerpani Bohaterowie nie mogą już zostać aktywowani podczas Fazy Bohaterów (jednak wciąż mogą zagrać karty mocy - reakcja). Ich karty Bohaterów są obracane o 90 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby zaznaczyć ten stan gotowości. Wyczerpani Bohaterowie przechodzą z powrotem w stan Gotowy na końcu Fazy Żołnierzy.

POKONANY. Kiedy PZ Bohatera spada do 0 lub mniej, Bohater zostaje Pokonany:

- Gracz który pokonał tego Bohatera, dobiera dwie karty mocy.
- Umieść figurkę pokonanego Bohatera na jego karcie.
- Umieść żeton pokonanego Bohatera na liczniku many:

W NASTĘPNEJ TURZE

Jeżeli Bohater był Gotowy

JEDNĄ TURĘ PÓŹNIEJ

Jeżeli Bohater był Wyczerpany

Pokonani Bohaterowie wrócą, kiedy żeton Skytear dotrze do ich żetonu.

Kiedy to się stanie, umieść figurkę powracającego Bohatera tak blisko przyjaznego Ognia, jak to możliwe i ustaw jego stan gotowości na Gotowy (pierwszy gracz umieszcza na planszy swoich odrodzonych Bohaterów jako pierwszy).

PRZYKŁAD 1. Sakoshi został Pokonany w aktualnej turze (2), podczas gdy był Wyczerpany. Wróci do stanu gotowości na koniec następnej tury (3), jak tylko żeton Skytear dotrze do tury 4, na której umieszczony jest jego żeton Bohatera.



PRZYKŁAD 1: POKONANY



Stany Bohaterów

Stany to specjalne efekty, które pozostają na Bohaterach, aż przejdą oni w stan gotowości Wyczerpany lub Pokonany.

Kiedy Bohater otrzymuje stan, należy umieścić żeton stanu na jego karcie Bohatera i zastosować odpowiednie efekty. Jeżeli Bohater posiada już stan, który ma być zastosowany, to nie otrzymuje on nowego stanu.

SPOWOLNIENIE. Zasięg akcji ruchu Bohatera spada o 2 pola.

PRZYSPIESZENIE. Zasięg ruchu Bohatera wzrasta o 2 pola.

FURIA. Bohater może użyć akcji ataku dwa razy na aktywację (używając 1 PA na każdą z nich).

ROZBROJONY. Akcje ataku i potyczki Bohatera zadają połowę obrażeń, przy zaokrągleniu do góry (przed zastosowaniem zbroi).

OZNACZONY. Bohaterowie Kurumo mają umiejętności, które zyskują na Oznaczonych wrogach Bohaterach.

PRZEMIENIONY. Bohaterowie Liothana aktywują umiejętności z ikoną Przemienienia, kiedy posiadają ten efekt.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Jeżeli Bohater zyskuje stan, kiedy jest już Wyczerpany, to stan ten pozostaje na nim, aż do następnego Wyczerpania.

Żołnierze

Żołnierze zbierają się przy żetonach kontroli i wspierają Bohaterów w niszczeniu wrogich Wież i Ogniw.

Żołnierze mają takie same statystyki dla każdej frakcji:

› 1 Punkt Zdrowia (PZ)

› 0 Zbroi.

Jeżeli zdrowie Żołnierza spadnie do 0 lub mniej, to Żołnierz zostaje Pokonany; należy umieścić go na przyjaznym Ogniwie.

Obcy

Obcy to żywiołaki, które nie mogą być zranione i żyją wewnątrz Kopuły. Bohater, który posiada kontrolę nad Kopułą, może natychmiast przywołać i aktywować Obcego z tej Kopuły.

Wieże i Ognia

Wieże chronią twoje Ogniowo przed wrogimi Żołnierzami i Bohaterami.

Punkty Zdrowia (PZ) Wież i Ogniw są przedstawione poprzez stos żetonów wieży. Każdy żeton wieży odpowiada jednemu lub dwóm PZ, w zależności od ilości wież przedstawionych na nim.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Bohaterowie nie mogą atakować Wież i Ogniw bezpośrednio. Jedyny sposób na uszkodzenie ich, to wygranie dowodzenia żetonami kontroli podczas Fazy Żołnierzy.

SZYBKI



WOLNY

FURIA



ROZBROJONY

OZNACZONY



PRZEMIENIONY



KURUMO



LIOTHAN



TAULOT



NUPTEN



2 PZ



1 PZ

Pole Widzenia (PW)

Bohater, Żołnierz i Obcy mają cel w polu widzenia (PW), jeżeli ten jest w zasięgu trzech sąsiadujących pól, których nie przecina żadna biała linia.

PRZYKŁAD 1

Bohaterowie A i B nie widzą siebie nawzajem, ponieważ biała linia blokuje PW.

PRZYKŁAD 2

Bohater A widzi pole 1.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Bohaterowie zawsze mają siebie samych w zasięgu PW. Bohaterowie widzą przez innych Bohaterów, Żołnierzy i Obcych.

Pola Osłony

Niektóre pola na polu bitwy (zazwyczaj krzaki i ruiny) są oznaczone znakiem Osłony i są nazywane Polami Osłony ◀▶. Bohater ma wroga w Polu Osłony w zasięgu PW tylko, jeśli inny, przyjazny Bohater, sąsiadujący z nim ma to samo Pole osłony w zasięgu swojego PW.

PRZYKŁAD 3

Bohater A widzi Pole Osłony na którym stoi Bohater B, ale nie widzi Bohatera B. Zwróć uwagę, że Bohater C sąsiaduje z Polem Osłony, ale nie ma tego samego Pola Osłony w zasięgu PW z powodu białej linii. Bohater B widzi Bohatera A.

PRZYKŁAD 4

Bohater A widzi Bohatera B, ponieważ Bohater C sąsiaduje z nim i ma to samo Pole Osłony w zasięgu PW.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Bohaterowie widzą Pole Osłony, nawet jeżeli nie widzą celu wewnątrz tego pola (np. jeżeli używają karty mocy, której celem jest samo pole, a nie Bohater). Bohaterowie widzą poprzez Pola Osłony, ponieważ tylko białe linie blokują ich PW.

Słowo Klucz: Cel

Kiedy używasz akcji lub karty mocy, która wymaga jednego lub więcej celów, musisz wybrać wszystkie cele.

Podstawowym wymogiem przy wyborze celu jest Pole Widzenia, więc podstawowym zasięgiem są 3 pola.

Jeżeli nie spełniasz wymagań celowania, nie możesz wykonać akcji, ani wykorzystać karty mocy.

Na przykład karta mocy, której efekt to: "Zadaj 2 obrażenia wrogiemu celowi", może być zagrana tylko, jeżeli w zasięgu PW Bohatera zagrywającego tę kartę jest wróg.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Jeżeli efekt to: "Zadaj 2 obrażenia sąsiadującemu wrogowi", to NIE wymaga on PW.

Z drugiej strony, jeżeli efekt to: "Zadaj 2 obrażenia sąsiadującemu wrogiemu CELOWI", to wymaga on PW.

Zaawansowane wymagania celowania

Po wybraniu celów dla akcji Ataku lub Karty Mocy, efekt nie jest stosowany od razu i niektóre inne efekty mogą zmienić sytuację.

Na przykład, jeżeli wróg, którego wybrałeś na cel, może uciec od twojego ataku poprzez użycie Karty Mocy do uniknięcia go.

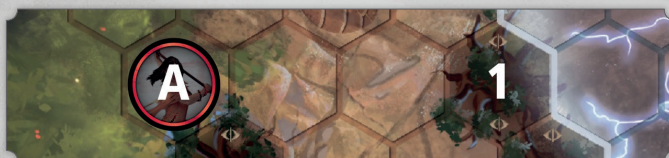
Kiedy nadchodzi czas zastosowania efektu, musisz ponownie sprawdzić wszystkie wymagania (takie jak PW i zasięg) i jeżeli nie są one spełnione, efekt jest ignorowany (ale punkt akcji lub Karta Mocy wciąż są wykorzystane).

Na stronie 11 wyjaśniamy sytuację dokładniej z podaniem przykładu, podczas tłumaczenia zaawansowanej zasady Stosu.

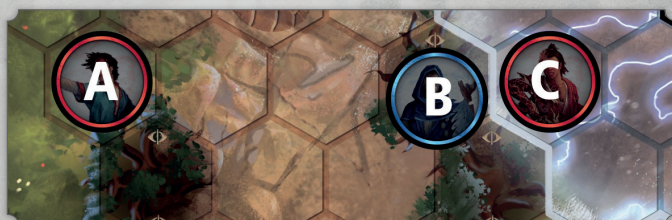
PRZYKŁAD 1



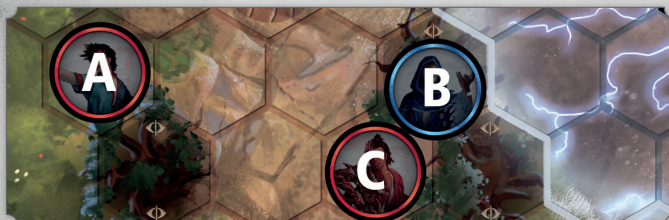
PRZYKŁAD 2



PRZYKŁAD 3



PRZYKŁAD 4



Rozpatrywanie Efektów

Rozpatrywanie efektów oznacza po prostu, że efekt konkretnej akcji zaczyna działać. O ile nie zostało inaczej zaznaczone efekt trwa, aż do następnej aktywacji Bohatera.

Legenda Efektów

+: odkryj jedną kartę mocy z góry twojej talii, odrzuć ją i dodaj jej modyfikator do podstawowej wartości (patrz: przykład akcji Ataku i Potyczki na str. 13).

+X ATAK / ZBROJA: zmień wartość Ataku lub Zbroi o X.

+X OBRAŻEŃ POTYCZKI: zmień ilość obrażeń zadanych przez akcję Potyczki o X.

SĄSIADUJĄCY: w zasięgu jednego pola (wliczając także aktualne pole rzucającego).

RZUCAJĄCY: Bohater generujący efekt.

ZADAJ X OBRAŻEŃ: zadaj ilość obrażeń równą X (pamiętaj, że Zbroja zmniejsza obrażenia z każdego rodzaju efektu, wliczając karty mocy).

POKONAJ ŻOŁNIERZA: usuń Żołnierza z pola bitwy (Żołnierz nie otrzymuje przy tym żadnych obrażeń, więc umiejętność Tlakali nie może powstrzymać tego efektu).

POŁOWA: podziel wartość przez dwa, zaokrąglając do góry.

ULECZ X PZ: dodaj do PZ wartość X (przy czym Bohater nie może przekroczyć początkowej wartości PZ).

STRAĆ X PZ: obniż wartość PZ o X (Zbroja nie obniża straty).

PRZEBICIE: obrażenia tego efektu ignorują Zbroję.

OBJAW X: popatrz na górne X kart z twojej talii i dowolną ich ilość odłóż na talię kart odrzuconych lub z powrotem na górę talii w dowolnej kolejności.

PRZYWOŁAJ X ŻOŁNIERZY: rzucający musi mieć żeton kontroli w zasięgu PW. Może on umieścić X Żołnierzy tak blisko, jak to możliwe do tego żetonu (patrz: str. 19 zasady na temat umieszczania Żołnierzy).

WYKONAJ (AKCJE): Akcje wykonane przez efekt nie wymagają PA i nie wliczają się do limitu jednego typu akcji na aktywację.

Effekt Obszarowy (EO)

Niektóre opisy efektów zawierają diagram pól, które znajdują się w zasięgu działania efektu (patrz: przykłady w **ILUSTRACJI 1**).

Kiedy te efekty są rozpatrywane, diagram EO należy ułożyć i można go obracać tak długo, jak jedno pole diagramu odpowiada jednemu polu na planszy.

Jeżeli któreś z pól jest podświetlone, to oznacza ono pozycję rzucającego; jeżeli nie, to przynajmniej jedno pole EO musi być w zasięgu rzucającego.

Jeżeli efekt wymaga, aby jakaś karta została odwrócona, to jest ona odwracana, kiedy wszystkie cele zostaną trafione.

PRZYKŁAD 1

Bohater A rzuca kartę mocy celując w pole 1. Aby trafić więcej wrogów, decyduje się obrócić EO przedstawione w diagramie na karcie. Każdy wróg w EO (dwóch Żołnierzy i Bohater B) otrzymuje 2+ punkty obrażeń.

LATWO PRZEOCZYĆ

Należy ułożyć diagram dopiero przy rozwiązywaniu efektu, a nie podczas generowania go (sprawdź różnicę na str. 11).

Jeżeli efekt wymaga celowania w pole, a Rzucający zostanie wypchnięty z zasięgu PW od wybranego pola, efekt nie zostaje rozwiązany.

Effekty Ruchu

Każdy efekt, który przenosi Bohatera lub Żołnierza jest postrzegany jako efekt ruchu i stosuje się do tych samych zasad, co akcja ruchu (patrz: str. 12).

Najczęstszymi słowami kluczami efektu ruchu są: Przesuń, Umieść i Odepchnij.

PRZESUŃ O X: przesuń cel o max. X pól.

UMIEŚĆ: umieść cel na wybranym polu.

ODEPCHNIJ O X PÓL: przesuń cel o X pól od Rzucającego, po jednym naraz. Każde pole, na które cel jest odepchnięty, musi być dalej od Rzucającego, niż poprzednie i wolne od innych figurek. Zatrzymaj przepchnięcie, jeżeli cel nie może się już oddalić.

LATWO PRZEOCZYĆ: Nie możesz zdecydować, aby odepchnąć cel o mniej pól, niż zaznaczono w opisie efektu.

PRZYKŁAD 2

Bohater A przepycha Bohatera B o dwa pola. Bohater B nie może być odepchnięty na Żołnierzy, ani na pole C, ponieważ nie jest ono dalej od Bohatera A. Dlatego jedyne dozwolone pola, na które Bohater B może zostać przesunięty, to pola D.

ILUSTRACJA 1



PRZYKŁAD 1



PRZYKŁAD 2



Karty Mocy



- (A) RUNY (koszt many)
- (B) NAZWA I EFEKT
- (C) TYP (akcja lub reakcja)
- (D) MODYFIKATOR (używane do +)

KARTY MOCY kosztują po jednym punkcie many na każdą runę znajdującą się w lewym górnym rogu. Licznik many (służący jednocześnie za licznik tur) na planszy pokazuje ilość punktów many w puli many każdego Bohatera na początku tury. Bohater może zagrać kartę mocy jeżeli:

- › Posiada wystarczająco many w puli many.
- › Ma kolory run na swojej karcie Bohatera odpowiadające tym na karcie mocy.
- › Jest na polu bitwy (nie jest Pokonany).

Kiedy Bohater zagrywa kartę mocy:

- › Generuj jej efekt.
- › Umieść tę kartę mocy na karcie Bohatera.

Ilość many równa kosztowi many na kartach mocy leżących na karcie Bohatera zostaje wykorzystana.

PRZYKŁAD 1

Licznik many jest na numerze 3, co oznacza, że każdy Bohater ma 3 punkty many w swojej puli. Sakoshi wykorzystał wszystkie 3 punkty many zagrywając kartę za 1 punkt i kartę za 2 punkty many.

LATWO PRZEOCZYĆ

Zagranie karty mocy NIE wymaga Punktów Akcji. Wyczerpani Bohaterowie MOGĄ zagrywać karty mocy. Każdy Bohater ma swoją własną pulę many.

Jeżeli karta mocy zostaje zdjęta z karty Bohatera, to ten Bohater regeneruje ilość punktów many równą kosztowi kart.

Typy kart mocy

Są dwa typy kart mocy, które można zagrać w różnych momentach podczas Fazy Bohaterów.



AKCJE. Bohaterowie mogą zagrać te karty mocy tylko podczas swojej aktywacji.



REAKCJE. Bohaterowie mogą zagrać te karty mocy prawie w każdym momencie (więcej informacji na następnej stronie).

Dobieranie Kart Mocy

Wszystkie momenty, w których gracze dobierają karty mocy, to:

- › Początek gry: dobierz 5 kart (6, jeżeli jesteś pierwszym graczem).
- › Koniec Fazy Żołnierzy: dobierz 2 karty.
- › Po pokonaniu wrogiego Bohatera: dobierz 2 karty
- › Po uszkodzeniu wrogiej Wieży lub Ognia (niezależnie od ilości zadanych obrażeń): dobierz 1 kartę

Kiedy zabraknie kart do dobierania z twojej talii, należy przetasować talię kart odrzuconych i stworzyć nową talię do dobierania. Maksymalna ilość kart na ręce na końcu tury to 6 kart mocy (patrz: zakończenie tury na str. 17).

Potężne Karty Mocy

Niektóre karty mocy (**ILUSTRACJA 1**) mają portret Bohatera na górze. Mogą one być zagrane tylko przez tego Bohatera i są znane jako Potężne.

Karta Mocy Przepływ Skytear

Pierwszy gracz otrzymuje specjalną kartę mocy (**ILUSTRACJA 2**), która pozostaje na planszy i nie wlicza się do maksymalnej ilości kart na ręce. Po użyciu, karta pozostaje na planszy odwrócona rewersem do góry i nie może być wykorzystana ponownie.

LATWO PRZEOCZYĆ

Karta mocy bez żadnych run, taka jak np. Przepływ Skytear, nie wymaga żadnego punktu many, ani konkretnego koloru runy do zagrania.

PRZYKŁAD 1



ILUSTRACJA 1



ILUSTRACJA 2





Zasada Zaawansowana: Stos

Stos to zaawansowana zasada używana do ustalania, w jakiej dokładnie kolejności efekty są generowane i rozpatrywane.

Efekty są generowane na różne sposoby, takie jak:

- › Bohater wykonuje akcję.
- › Bohater zagrywa kartę mocy.
- › Umiejętność Bohatera zostaje aktywowana.

Kiedy efekt zostaje wygenerowany, nie jest on rozwiązywany od razu, ale zamiast tego zostaje "ułożony" na górze Stosu.

Stos to miejsce w grze, gdzie wszystkie efekty są układane na sobie, czekając na rozpatrzenie.

GRACZ AKTYWNY, czyli ten, który aktualnie Aktywuje Bohaterów, ma pierwszy ruch.

Gracz wykonujący ruch może:

- › Zagrać jedną lub więcej kart mocy.
- › Przekazać kolejkę następnemu graczowi, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Kiedy wszyscy gracze po kolei prześlą swój ruch dalej, efekt na górze Stosu (*ostatni wygenerowany*), zostaje rozpatrzony.

Po rozpatrzeniu efektu, każdy gracz może odpowiedzieć na następny efekt w Stosie, ponownie zaczynając od gracza aktywnego. Trwa to aż do momentu, kiedy Stos jest pusty.

Po przedstawieniu tej zaawansowanej zasady, możemy przejść do bardziej dokładnych zasad:

- › Bohaterowie mogą zadeklarować akcję lub zagrać kartę mocy tylko podczas Aktywacji i kiedy Stos jest pusty.
- › Aktywny gracz może zagrać karty mocy - reakcja zawsze, kiedy efekt zostaje wygenerowany lub rozpatrzony podczas Fazy Bohaterów.



Przykład Stosu

Bohater B wykonuje akcję Ataku na Bohaterze A. Akcja ataku jest efektem i łąduje na górze Stosu.

W odpowiedzi, Bohater A używa karty mocy **UNIK**. Karta mocy generuje efekt i zostaje umieszczona na górze Stosu.

Wszyscy gracze przekazują ruch i efekt **UNIKU** zostaje rozpatrzony, co przenosi Bohatera A do sąsiadującego Pola Osłony oznaczonego numerem 1.

Wszyscy gracze przekazują ruch i efekt na górze Stosu, Atak zostaje rozpatrzony.

Cel akcji Ataku nie jest już dostępny, ponieważ Bohater A jest teraz na Polu Osłony, więc Bohater B nie ma go w zasięgu PW.

Efekt Ataku zostaje anulowany, ale Punkt Akcji i tak zostaje wykorzystany.



Efekty Aktywowane

Niektóre efekty, posiadające w opisie słowo klucz **KIEDY**, są znane jako efekty aktywowane. Kiedy tylko warunek zostaje spełniony, efekt automatycznie łąduje na górze Stosu. Jeżeli kilka efektów zostaje aktywowanych jednocześnie, aktywny gracz układa wszystkie swoje efekty w dowolnej kolejności na górze stosu, następnie to samo wykonuje drugi gracz.

Faza Bohaterów

Podczas Fazy Bohaterów, gracze naprzemiennie aktywują po jednym Bohaterze, aż do momentu, kiedy każdy Bohater na polu bitwy przejdzie w stan Wyczerpany.

Podczas aktywacji Bohater zawsze otrzymuje trzy Punkty Akcji (PA), z których każdy można wykorzystać na jedną z dostępnych akcji: Ruch, Dowodzenie, Atak, Potyczka lub Modlitwa.

WAŻNE

Bohater nie może wykonać tej samej akcji więcej, niż raz na aktywację.

1 AP Gracze mogą używać żetonów akcji do śledzenia, ile PA zostało wykorzystanych przy aktywacji Bohatera.

Kiedy aktywny gracz przekazuje ruch, Faza Aktywacji kończy się: zmień stan Bohatera ze stanu Gotowy na Wyczerpany.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Nie można aktywować tego samego Bohatera więcej, niż raz na Fazę Bohaterów. Ty i twój przeciwnik aktywujecie po jednym Bohaterze naprzemiennie. Jeżeli niektórzy Bohaterowie są Pokonani, to jest możliwe, że gracz wykonuje więcej, niż jedną aktywację z rzędu. Pierwszy gracz zawsze wykonuje pierwszą aktywację w każdej turze.

Akcja Ruchu

Kiedy przyjazny Bohater rozpatruje akcję ruchu, możesz przesunąć go o 3 pola w dowolnym kierunku.

Bohaterowie mogą przechodzić przez pola zajmowane przez Żołnierzy, ale nie przez pola zawierające **BLOKADY**, czyli:

- Przyjaznych lub wrogich Bohaterów.
- Przyjaznych lub wrogich Wież i Ogniw.
- Obcych.

Bohaterowie muszą zakończyć ruch na polu, które nie zawiera:

- Blokad.
- Żołnierzy.

PRZYKŁAD 1

Bohater A może wykonać akcję ruchu, aby przenieść się o max. 3 pola do ponumerowanych pól.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Nie możesz przenosić swoich Bohaterów przez pola zajmowane przez innych, przyjaznych Bohaterów.

Akcja Dowodzenia

Kiedy przyjazny Bohater rozpatruje akcję dowodzenia, możesz umieścić kartę mocy rewersem do góry pod jego kartą Bohatera (**ILUSTRACJA 1**).

Ta karta mocy jest teraz kartą Dowodzenia.

Karta Dowodzenia może być wybrana:

- Z twojej ręki.
- Z góry twojej talii, bez odkrywania.

Karta dowodzenia zostanie ujawniona podczas Fazy Żołnierzy i pozwoli twoim Żołnierzom przemieścić się w stronę wrogich wież lub przejąć kontrolę nad Obcym w Kopułach.

Wartość kontroli Bohatera zostaje zwiększona o koszt w punktach many karty Dowodzenia (*patrz: str. 16*).

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Zwiększasz wartość kontroli Bohatera o **KOSZT MANY** karty Dowodzenia, a **NIE** o jej **+** modyfikator.

PRZYKŁAD 1



ILUSTRACJA 1





Akcja Ataku

Kiedy Bohater deklaruje akcję ataku, należy wybrać cel w zasięgu PW. Podczas rozpatrywania akcji, należy ustalić zadane obrażenia według schematu:

1. Sprawdź wartość ataku Bohatera wykonującego akcję.
2. Obróć po jednej karcie mocy na każdą ikonę **+**. Wybierz jedną z tych kart i dodaj jej modyfikator do wartości ataku Bohatera. Wynik po zsumowaniu pokazuje ile obrażeń zadał Bohater.
3. Odłóż karty do talii kart odrzuconych.
4. Odejmij wartość Zbroi **☠** celu od zadanych obrażeń.
5. Ostateczny wynik pokazuje ile PZ traci cel (*jeżeli ta wartość jest mniejsza niż zero, nic się nie dzieje*).

PRZYKŁAD 2

Atakujący Bohater ma wartość ataku wynoszącą 4. Obraca 2 karty mocy i wybiera modyfikator +3. Wartość Zbroi broniącego się Bohatera wynosi 1. Bohater będący celem ataku traci $4+3-1=6$ PZ.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Jeżeli cel nie mieści się w zasięgu PW kiedy nadchodzi moment rozpatrzenia Ataku, Bohater wciąż wykorzystuje 1 PA mimo, że akcja Ataku nie generuje żadnego efektu.

PRZYKŁAD 2



Akcja Potyczki

Kiedy przyjazny Bohater rozpatruje akcję Potyczki, może on wykonać następujące efekty w dowolnej kolejności:

- › Przesuń się o 1 pole.
- › Przesuń się o 1 pole.
- › Zadaj obrażenia równe **+** modyfikatorowi jednej karty (*niezależnie od siły samego Bohatera*) wrogiemu Bohaterowi w zasięgu PW.

Ta akcja jest rozpatrywana jako pojedynczy efekt (*czyli nie można zagrać żadnej karty mocy podczas tej akcji*).

PRZYKŁAD 3

Bohater A jest Bohaterem dystansowym wykonującym akcję Potyczki jako: Przesuń się o jedno pole do pola z numerem 1. Zadaj obrażenia **+** wrogiemu Bohaterowi B. Przesuń się o jedno pole do pola z numerem 2.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

- Nie możesz zadać obrażeń Żołnierzom używając akcji Potyczki.
- Nie możesz przejść przez pola zajęte przez Żołnierzy poruszając się o jedno pole naraz.
- Nie musisz wykonać wszystkich 3 efektów (*np. możesz wykorzystać akcję Potyczki tylko do przesunięcia Bohatera o 2 pola po jednym naraz*).
- W przeciwieństwie do akcji Ataku, akcja Potyczki nie wymaga celu.

PRZYKŁAD 3



Akcja Modlitwy



MODLITWA



OZNACZONY



PRZEMIENIONY



FILAR



ILUZJA

Bohaterowie posiadają wyjątkowe umiejętności opisane na swoich kartach. Umiejętności bez żadnej ikony są zawsze aktywne i można zastosować ich efekty według opisu. Umiejętności z ikoną muszą zostać aktywowane poprzez akcję Modlitwy. Akcja Modlitwy wygląda inaczej dla każdej frakcji.

Znaki Kurumo

Bohaterowie Kurumo oznaczają swoich wrogów, aby koordynować zabójcze ataki. Kiedy Bohater Kurumo rozpatruje akcję Modlitwy, należy:

- Umieścić żeton stanu Oznaczonego na karcie wybranego wrogiego Bohatera i zastosować umiejętność posiadającą ikonę Modlitwy.

PRZYKŁAD 1

Yami (Bohater A) może zastosować akcję Modlitwy celując w Bohatera B, aby:
Oznaczyć Bohatera B.
Przesunąć się na pole 1.
Zadać 1 obrażenia Bohaterowi B.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Bohaterowie Kurumo mogą użyć swojej akcji Modlitwy na wrogim Bohaterze, który jest już Oznaczony, tylko po to, żeby wykonać akcję z ikoną Modlitwy.

PRZYKŁAD 1



©2018-2019 PwP Geeks Srl - 1.H01/29 - Ill. Kim Van Deun

Zmiennekształtni Liothana

Bohaterowie Liothan mogą przemienić się w dzikie zwierzęta w celu uzyskania niesamowitych zdolności.

Kiedy Bohater Liothana rozpatruje akcję Modlitwy, należy:

- Nałożyć stan Przemieniony na przyjaznego Bohatera w zasięgu 3 pól.

Kiedy Bohater Liothana wykorzystuje akcję Modlitwy na samym sobie, można przenieść go w stan Wyczerpany przez dodanie stanu Przemienienia (ponieważ stany resetują się w momencie Wyczerpania, Bohaterowie Liothana mogą w ten sposób zacząć następną Aktywację ze stanem Przemienionym).

W czasie, gdy Bohater Liothana ma na sobie stan Przemieniony, jego umiejętność z ikoną Przemienienia jest aktywna.

PRZYKŁAD 2

Gulbjarn (Bohater A) może wykorzystać akcję Modlitwy, aby zdobyć stan Przemieniony i aktywować umiejętność Niedźwiedzi Szał. Następnie, może wykonać akcję Potyczki, aby zadać 2 obrażeń dwóm Bohaterom w zasięgu EO (zauważ, że diagram EO jest odwrócony w taki sposób, aby zadać obrażenia jak największej ilości wrogów). Umiejętność Dzikiego Majestatu daje Gulbjarnowi +2 obrażeń Potyczki, ponieważ ma on w zasięgu 3 pól dwóch przemienionych Bohaterów (Bohater B i sam Gulbjarn).

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Zasięg PW NIE jest istotny w przypadku dodawania stanu Przemienionego.

PRZYKŁAD 2



©2018-2019 PwP Geeks Srl - 1.H08/29 - Ill. Kim Van Deun

Filary Taulota

Bohaterowie Taulota tworzą magiczne filary połączone ze sobą, które walczą wspólnie jak jedna istota.

Kiedy Bohater Taulota rozpatruje akcję Modlitwy, należy:

1. Usunąć max. jeden przyjazny żeton Filaru z pola bitwy, aby **AKTYWOWAĆ** umiejętność z ikoną modlitwy.
2. Umieścić przyjazny żeton Filaru na wybranym polu bez figurek i żetonów.

Maksymalna liczba przyjaznych żetonów Filarów na polu bitwy jest równa liczbie przyjaznych Bohaterów Taulota dobranych przez gracza.

Jeżeli Bohater Taulota ma przyjazny żeton Filaru w zasięgu PW, wtedy jego umiejętność z ikoną Filaru jest aktywna.

Żeton Filaru jest usuwany z pola bitwy, jeżeli wrogi Bohater rozpatruje akcję Ataku, której celem jest ten żeton.

PRZYKŁAD 3

Cotlic ma przyjazny żeton Filaru (B) w zasięgu PW, więc otrzymuje +1 Zbroi, dzięki zdolności Błogosławieństwo Taulota. Cotlic rozpatruje akcję Modlitwy, aby usunąć dwa istniejące przyjazne Filary z pola bitwy (B i C). Następnie, Cotlic umieszcza nowy Filar na polu 1, jako ostatnią część akcji Modlitwy. Ponieważ Cotlic usunął 2 Filary, Siła Króla zostaje aktywowana i zdobywa on +2 obrażeń Potyczki.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Żetony Filarów nie blokują PW.

Figurki mogą przechodzić przez nie i zatrzymywać się na nich.

PRZYKŁAD 3



©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.H14/29 - Ill. Kim Van Deun

Iluzje Nuptena

Bohaterowie Nuptena przywołują swoje iluzje, aby oszukać i osaczyć wrogów.

Kiedy Bohater Nuptena rozpatruje akcję Modlitwy, należy:

1. Opcjonalnie umieścić żeton iluzji na aktualnym polu Bohatera.
2. Przenieść żeton iluzji o max. 3 pola.

Iluzje ignorują Blokady podczas ruchu i muszą zakończyć ruch na polu bez figurek i tokenów.

Jeżeli Bohater Nuptena ma przyjazny żeton iluzji w zasięgu PW, to staje się on **PROJEKCJĄ BOHATERA** i zyskuje zdolności właściciela żetonu z ikoną Iluzji.

Żeton Iluzji jest usuwany z pola bitwy, jeżeli wrogi Bohater rozpatruje akcję Ataku, której celem jest ten żeton, albo jeżeli właściciel żetonu zostaje Pokonany.

PRZYKŁAD 4

Akhuti (Bohater A) rozpatruje akcję Modlitwy, aby przenieść swoją iluzję (B) na pole 1. Teraz iluzja zapewnia +1 Zbroi obu przyjaznym Bohaterom Nuptena (A i C), dzięki umiejętności Rezonujące Światło. Następnie Akhuti wykonuje akcję Ataku na żołnierzu D i, po jej rozpatrzeniu, aktywuje się umiejętność Odplata, zadając 1+ obrażeń Żołnierzowi E.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Żetony Iluzji nie blokują PW.

Figurki mogą przechodzić przez nie i zatrzymywać się na nich. Jeżeli żeton Iluzji NIE jest na polu bitwy, to musi on zacząć ruch z pola jego właściciela.

Jeżeli żeton Iluzji jest na polu bitwy, może rozpocząć swój ruch ponownie z pola swojego właściciela.

PRZYKŁAD 4



©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.H24/29 - Ill. Kim Van Deun

Faza Żołnierzy

W tej fazie gracze sprawdzają kto wygrywa w walce o władzę nad każdym żetonem Kontroli na polu bitwy. Żetony Kontroli są ponumerowane i muszą być sprawdzane w kolejności od najmniejszej liczby do największej.

Na każdy żeton w LINIACH:

1. Ustal zwycięzcę, o ile jest.
2. Zwycięzca zadaje obrażenia Żołnierzom i Wieżom.
3. Zwycięzca przesuwa do przodu żeton kontroli.
4. Obaj gracze przywołują Żołnierzy.

Na każdy żeton w KOPUŁACH:

1. Ustal zwycięzcę, o ile jest.
2. Zwycięzca aktywuje Obcego.

Ustal Zwycięzcę

Każdy przyjazny Bohater i Żołnierz, który ma żeton Kontroli w zasięgu PW, zapewnia +1 punkt Kontroli, ustalając bazową Wartość Kontroli.

Następnie, każdy gracz:

1. Odkrywa każdą kartę Dowodzenia spod przyjaznych Bohaterów posiadających żeton Kontroli w PW (*zazwyczaj te karty są generowane przez akcję Dowodzenia*).
2. Wybiera maksymalnie jedną z tych kart do zwiększenia bazowej Wartości Kontroli o koszt many tej karty Dowodzenia.

PRZYKŁAD 1

Czerwony gracz ma 2 Żołnierzy i Bohatera A z kartą Dowodzenia o wartości 2 punkty many, co daje Wartość Kontroli równą $2+1+2 = 5$.

Niebieski gracz ma tylko jednego Żołnierza, co daje Wartość Kontroli równą 1. Bohater B jest w zasięgu 3 pól, ale nie ma żetonu kontroli w zasięgu PW z powodu białej linii wokół Kopuły, więc nie jest on liczony do Wartości Kontroli.

Czerwony gracz wygrywa $5-1 = 4$ punktami.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Zwiększasz Wartość Kontroli o KOSZT MANY karty Dowodzenia, a NIE o jej modyfikator. Każdy gracz może wybrać **MAKSYMALNIE** jedną kartę Dowodzenia na żeton Kontroli.



Zwycięzca Zadaje Obrażenia

W przypadku Linii, zwycięzca zadaje obrażenia równe różnicy w Wartościach Kontroli według schematu:

1. Najpierw zadaj obrażenia wrogim Żołnierzom.
2. Jeżeli nie ma już wrogich Żołnierzy, zadaj pozostałe punkty obrażeń wrogim Wieżom i Ogniwu w zasięgu 3 pól od żetonu Kontroli.

Uszkodzenie Wież i Ogniw

Po uszkodzeniu wrogiej Wieży lub Ogniwia, atakujący gracz dobiera jedną kartę mocy.

Kiedy PZ Wieży spada do 0 lub mniej, to zostaje ona zniszczona.

Kiedy pierwsza Wieża gracza zostanie zniszczona, należy umieścić 5 żetonów wieży na jego Ogniwie. Od tego momentu Ogniwko może także zostać uszkodzone. Gracz, który zniszczy wrogie Ogniwko, wygrywa natychmiast grę.

PRZYKŁAD 2

Atakujący gracz (czerwony) wygrywa 4 punktami. Najpierw pokonuje wrogiego Żołnierza A. Następnie zadaje pozostałe 3 punkty obrażeń wrogiej Wieży i dobiera 1 kartę mocy. Na zakończenie przenosi żeton kontroli na pole 1 (patrz: następny punkt - przesuń żeton kontroli).

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Możesz atakować Wieże i Ogniwka tylko w zasięgu 3 pól od żetonu kontroli. Po uszkodzeniu Wieży dobierasz 1 kartę, niezależnie od ilości zadanych obrażeń.

PRZYKŁAD 1



PRZYKŁAD 2





Przesuń Żeton Kontroli

Zwycięzca przesuwają do przodu żeton kontroli o liczbę pól równą różnicy w Wartościach Kontroli. Żeton musi być przesunięty bezpośrednio w stronę najbliższego wrogiego żetonu Wieży i zatrzymuje się w momencie kiedy sąsiaduje z nim.

Żeton Kontroli ignoruje Blokady podczas ruchu i może zatrzymać się na polu zajęтым przez figurkę lub inny żeton, ale nie może wejść do Kopuły. Po przesunięciu żetonu kontroli gracze przenoszą swoich Żołnierzy na tej Linii, zaczynając od zwycięzcy.

Zasady Rozmieszczania Żołnierzy

Żołnierze muszą być przeniesieni lub przywołani najbliżej jak to możliwe do żetonu kontroli i posiadający go w zasięgu PW (nawet dwa lub więcej pól od niego, jeżeli bliżej nie ma wolnego miejsca).

Przyjazny Żołnierz może dzielić pole z jednym wrogim Żołnierzem i nie może zajmować pozycji wewnątrz Kopuły.

Obaj Gracze Przywołują Żołnierzy

1. Zwycięzca przywołuje maksymalnie dwóch swoich Żołnierzy.
2. Następnie, przegrany gracz przywołuje maksymalnie dwóch swoich Żołnierzy.

Gracze nie posiadający Wieży w rozpatrywanej linii, nie przywołują Żołnierzy.

PRZYKŁAD 3

Obaj gracze muszą przywołać swoich 2 nowych Żołnierzy na polach 1 i 2, ponieważ inne pola są zajęte przez Bohaterów i żetony Wieży.

PRZYKŁAD 3



Zwycięzca aktywuje Obcego

Gracz, który zwyciężył w walce o władzę nad żetonem kontroli w KOPULE:

1. Umieszcza na polu bitwy Obcego według zasad aktywacji na jego karcie (patrz: **ILUSTRACJA 1**).
2. Aktywuje Obcego wykorzystując maksymalnie 3 Punkty Akcji wykonując akcję Ruchu, Potyczki lub Ataku albo używając umiejętności Obcego.

Każda akcja lub umiejętność kosztuje 1 PA i nie może być wykonana więcej, niż raz. Po zakończeniu aktywacji pozostaw Obcego na miejscu, w którym ją zakończył.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Bohaterowie nie mogą zagrać kart mocy podczas Fazy Żołnierzy.

Koniec Tury

Faza Żołnierzy kończy się "sprzątaniem", podczas którego wszyscy gracze:

1. Odrzucają wszystkie karty mocy ze swoich kart Bohaterów.
2. Dobierają dwie nowe karty mocy.
3. Odrzucają karty z ręki, aż zostanie **NIE WIĘCEJ, NIŻ 6**.
4. Przenoszą w stan Gotowy wszystkich Wyczerpanych Bohaterów.
5. Podnoszą licznik many i przywołują Pokonanych Bohaterów.

ILUSTRACJA 1



Karta Obcego

(A) ZASADA AKTYWACJI
(B) UMIEJĘTNOŚCI

Przygotowanie Pierwszej Rozgrywki

Tak wygląda przygotowanie do pierwszej rozgrywki Skytear dla 2 graczy. Na następnych stronach można zobaczyć zasady dla 3 lub więcej graczy i przygotowanie trzy-liniowego pola walki.

Odkryj 3 karty zwycięstwa (A)

Umieść trzy losowe **KARTY ZWYCIĘSTWA** awersem do góry na planszy.

Ustal pierwszego gracza (B)

Rzuć żetonem Skytear, aby losowo wybrać pierwszego gracza. Otrzymuje on kartę mocy **PRZEPLYW SKYTEAR** i kładzie ją awersem do góry na swojej części planszy.

Ustaw licznik many na 1 (C)

Ułóż **ŻETON SKYTEAR** w pierwszym rzędzie licznika many (i tury).

Wybierz frakcje (D)

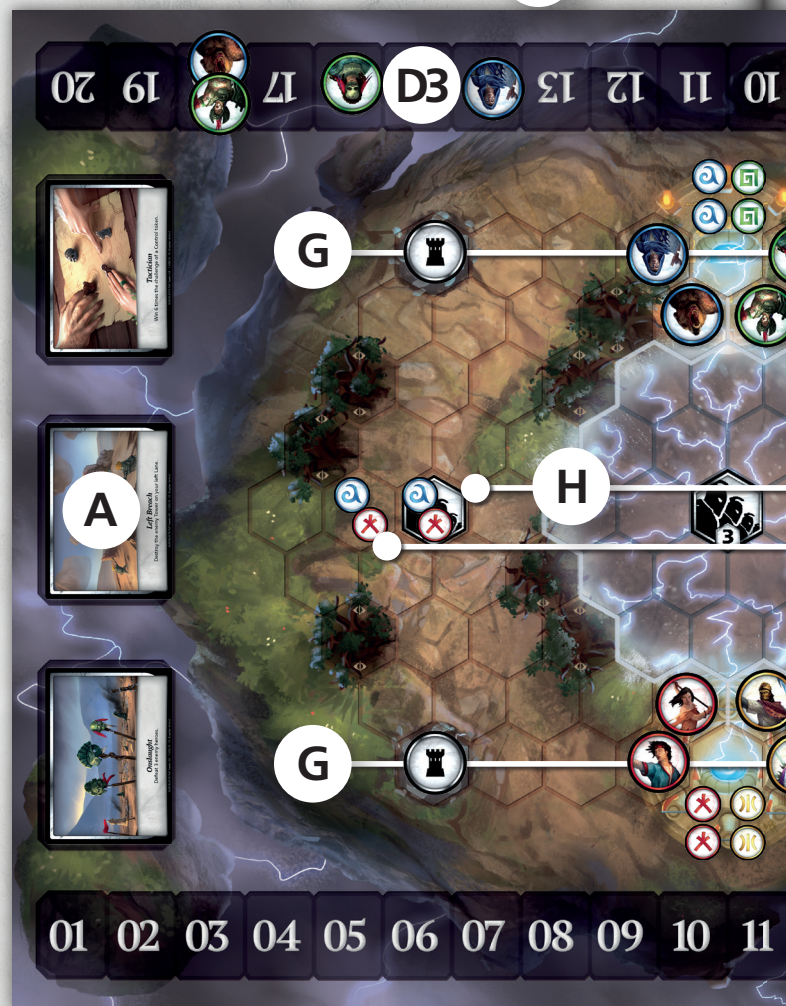
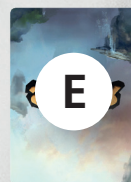
Zakładamy, że przy pierwszej grze, zagracie 8 Bohaterami z Zestawu Startowego i sugerujemy wybieranie frakcji zamiast bohaterów.

Po opanowaniu podstaw gry, możesz przeczytać na kolejnych stronach jak wybierać Bohaterów i tworzyć własne talie kart mocy.

1. Pierwszy gracz wybiera frakcję.
2. Drugi gracz wybiera dwie frakcje.
3. Pierwszy gracz wybiera pozostałą frakcję.

Przy wybraniu frakcji weź dwóch należących do niej Bohaterów i przygotuj ich:

- Umieść ich **KARTĘ BOHATERA** na swojej stronie planszy (D1).
- Umieść **ŻETON FRAKCJI** przy ich kartach Bohaterów (tylko Bohaterowie Nuptena i Taulota posiadają żeton frakcji) (D2).
- Umieść **ŻETON BOHATERA** na liczniku PZ na planszy (D3).
- Umieść **FIGURKĘ BOHATERA** na wolnym polu sąsiadującym z przyjaznym Ogniwem (zwróć uwagę: figurki są przedstawione jako żetony Bohaterów na ilustracji).



SAKOSHI

- 1X Burza Shurikenów
- 2X Podstęp
- 2X Kradzież Życia
- 3X Paraliżująca Precyzja

YAMI

- 1X Oddaj Mi Pokłon
- 2X Smoczy Cios
- 2X Czysty Umysł
- 3X Zapłon



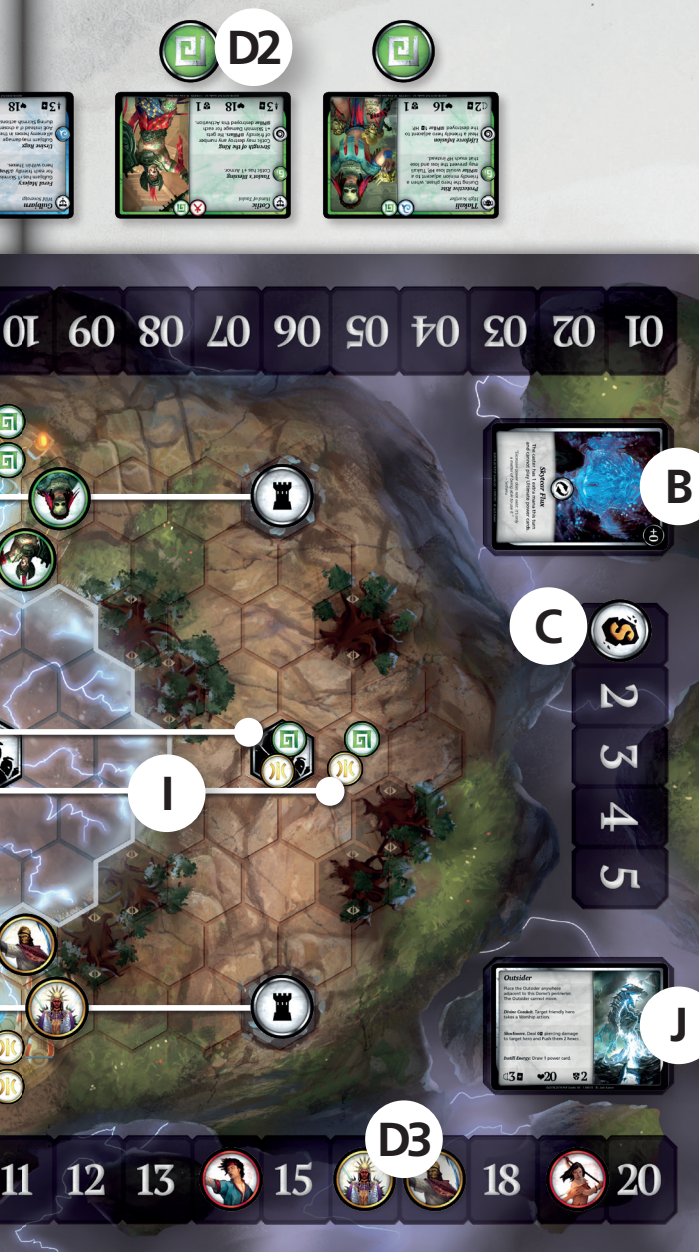
HABURAT

- 1X Ostrza Błyskawicy
- 2X Szyk Żółwia
- 2X Zagięcie Czasu
- 3X Błąd Czasu

AKHUTI

- 1X Słowo Nuptena
- 2X Tornado Dusz
- 2X Przekierowanie
- 3X Uderzenie Huraganu





ILUSTRACJA 1



ILUSTRACJA 2

Utwórz dwie talie kart mocy (E)

Każdy z graczy przetasowuje wszystkie **KARTY MOCY** z dwóch wybranych frakcji i kładzie swoją talię obok planszy.

Dla porównania, możesz zobaczyć gotowe talie z zestawu startowego poniżej.

Dobierz i wymień karty mocy (F)

Pierwszy gracz dobiera sześć kart z góry swojej talii, a drugi dobiera pięć ze swojej. Następnie każdy gracz może wybrać dowolną liczbę kart z ręki, odrzucić je, a następnie dobrać tyle samo nowych kart.

Odrzucone karty tworzą nową, odkrytą talię obok głównej talii.

Zbuduj cztery Wieże (G)

Każdy gracz układa po trzy **ŻETONY WIEŻY** na każdym ze swoich dwóch przyjaznych pól wieży, używając 2 żetonów podwójnych i 1 żetonu pojedynczego (ILUSTRACJA 1).

Ustaw dwa Żetony Kontroli (H)

Losowo ustaw **ŻETONY KONTROLI** z numerami 1 i 2 na polach oznaczonych ikoną żetonu kontroli.

Zbierz Żołnierzy (I)

Każdy gracz układa dwie **FIGURKI ŻOŁNIERZY** na każdej Linii według ilustracji (zwróć uwagę: figurki Żołnierzy są przedstawione jako runy na ilustracji).

Wszyscy Żołnierze mają takie same statystyki, więc dopóki należą oni do frakcji wybranych przez gracza (ILUSTRACJA 2), są wymienialni.

Ustaw resztę Żołnierzy na ich przyjaznym Ogniwie.

Wezwij Obcego (J)

Umieść **KARTĘ OBCEGO** na planszy, a na niej ustaw jego figurkę.

COTLIC

- 1X Moje Królestwo
- 2X Nieokiełznana Nienawiść
- 2X Ochrona
- 3X Władca Wielu

TLAKALI

- 1X Tysięczny Rytuał
- 2X Powódź Błotna
- 2X Pełzająca Ciemność
- 3X Poświęcenie

CORJOF

- 1X Burza Piór
- 2X Nadchodząca Burza
- 2X Ściana Lodu
- 3X Po Oczach

GULBJARN

- 1X Dzika Witalność
- 2X Chwył
- 2X Nieznany Teren
- 3X Obecność



Zasady dla Trzech do Ośmiu Graczy

Gracze dzielą się na dwie drużyny kontrolujące tę samą liczbę Bohaterów zależną od pola bitwy.

Aktywacja Bohaterów

Bohaterowie aktywowani przez członków jednego zespołu są traktowani jako przyjaźni Bohaterowie dla wszystkich efektów.

Z 3 LUB 4 GRACZAMI

Gracze mogą aktywować tylko Bohaterów, których wybrali.

Z 5 LUB WIĘCEJ GRACZAMI

Gracze mogą aktywować każdego z Bohaterów ze swojej drużyny.

Gracze z jednej drużyny mogą aktywować Bohaterów w dowolnej, ustalonej przez siebie kolejności, dopóki robią to naprzemiennie ze swoimi wrogami.

Kiedy drużyna przejmuje kontrolę nad Kopułą, jej członkowie muszą wybrać, który z nich aktywuje powiązanego Obcego.

Karty Mocy

Karty mocy na ręce nie są współdzielone przez graczy w jednej drużynie. Członkowie drużyny muszą w miarę możliwości po równo rozdzielić liczbę dobieranych kart poniżej:

ILOŚĆ GRACZY	3-4	5-6	7-8
Początkowa ilość kart mocy na DRUŻYNĘ	6	9	12
Ilość kart mocy dobieranych na turę na DRUŻYNĘ	2	3	4

- Kiedy gracz pokona wrogiego Bohatera, dobiera on tylko 1 kartę. Następnie, wybiera on drugiego członka drużyny, który dobiera drugą kartę.
- Kiedy gracz uszkodzi wrogą Wieżę lub Ogniwę, musi on wybrać gracza, który dobiera 1 kartę.

Dobieranie i Budowa Talii

W przypadku 2-4 graczy, każdy gracz buduje talię złożoną z 8 kart na każdego kontrolowanego Bohatera. W przypadku 5 lub więcej, każda drużyna buduje jedną talię złożoną z 8 kart na każdego Bohatera w drużynie.

Wersja Swobodna

Ta wersja wymaga minimalnego wysiłku przy budowie talii. Po wybraniu frakcji (krok (D) w przygotowaniu), gracze z każdej drużyny wybierają Bohaterów należących do ich frakcji w następującej kolejności:

- › Pierwsza drużyna wybiera jednego.
- › Druga drużyna wybiera dwóch.
- › Pierwsza drużyna wybiera dwóch.
- › Druga drużyna wybiera dwóch.
- › (tylko przy 6 Bohaterach) Pierwsza drużyna wybiera dwóch.
- › (tylko przy 6 Bohaterach) Druga drużyna wybiera dwóch.
- › Pierwsza drużyna wybiera jednego.

Po wybraniu Bohaterów, należy ich przygotować wg. kroku (D) w instrukcji przygotowania rozgrywki. Następnie, należy zastąpić krok (E) następującą czynnością:

Zbuduj Talię

Podczas budowy talii należy stosować się do następujących zasad:

- › Nie możesz dobierać kart mocy z frakcji, których nie wybrałeś.
- › Talia musi zawierać Potężne Karty każdego z Bohaterów i nie może zawierać innych Potężnych Kart.
- › Nie możesz mieć więcej, niż 3 egzemplarze tej samej karty mocy.

Wersja Turniejowa

Ta wersja została opracowana z myślą o zorganizowanych rozgrywkach i przy założeniu, że każdy z graczy posiada własną kopię Skytear.

Przygotuj Bohaterów i ich Talie

Przed rozpoczęciem turnieju każda drużyna wybiera:

- › Sześciu różnych Bohaterów, w przypadku rozgrywki z 4 Bohaterami.
- › Ośmiu różnych Bohaterów, w przypadku rozgrywki z 6 Bohaterami.

Następnie, każda drużyna przygotowuje talię 8 kart mocy na każdego Bohatera. Podczas budowy talii należy stosować się do tych zasad:

- › Talia musi zawierać Potężne Karty każdego z Bohaterów i nie może zawierać żadnych innych.
- › Nie możesz mieć więcej, niż 3 egzemplarze tej samej karty mocy we wszystkich taliach.

Następnie zastąp kroki (D) i (E) następującą czynnością:

Wybierz Bohaterów i Przetasuj ich Talie

Każdy zespół wybiera Bohaterów ze swojej puli według zasad przedstawionych w wersji swobodnej.

Po wybraniu Bohaterów przygotuj ich zgodnie z krokiem (D) i przetasuj wszystkie karty należące do ich talii, tworząc tym samym swoją talię dobierania.

O Budowie Talii

Ten system budowy talii został opracowany z myślą o specjalizacji Bohaterów na podstawie możliwych warunków zwycięstwa, wrogich Bohaterów i bonusach współpracy w twoim zespole.

Dla przykładu: obrońca zazwyczaj pokonuje skrytobójcę z powodu silnej zbroi. Wiedząc o tym, możesz przygotować talię kart mocy przebijających zbroję dla swojego skrytobójcy, aby zaskoczyć i osłabić wrogich obrońców.

Aplikacja Budowy Talii ze Zmianami Balansu

Na stronie Skytear można skorzystać z darmowej aplikacji do budowy talii, która pomoże wam utrzymać aspekty Skytear różnorodnie i ciekawie.

W aplikacji, każdy Bohater i karta mają odpowiedni koszt w punktach, który regularnie jest modyfikowany przy pomocy informacji od społeczności. Pozwala nam to na upewnienie się, że każdy Bohater i każda karta są odpowiednio wyważone i używane w turniejach.



Trzy-liniowe Pole Walki

Trzy-liniowe pole wymaga sześciu Bohaterów na drużynę i posiada następujące dodatkowe zasady:

- Kiedy kilka żetonów kontroli znajduje się w PW tego samego Ognia, należy rozpatrzyć wszystkie z nich jako pojedyncze wyzwanie kontroli.
- Jedynym warunkiem zwycięstwa jest zniszczenie wrogiego Ognia.

Podczas przygotowania gry należy stosować następujące kroki:

Ustal Pierwszego Gracza

Losowo wybierz pierwszego gracza. Otrzymuje on kartę mocy "Przeptyw Skytear" i kładzie ją odkrytą na swojej stronie.

Wybierz Bohaterów i zbuduj talie

Zasady dotyczące wyboru Bohaterów i budowy talii możesz znaleźć w poprzednim rozdziale.

Zbuduj Sześć Wież (A)

Każda drużyna kładzie po trzy żetony wież na każdym z trzech przyjaznych pól wieży, dając po 5 PZ każdej z wież (2 podwójne i 1 pojedynczy żeton wieży).

Ustaw Trzy Żetony Kontroli

Losowo ustaw trzy żetony kontroli z numerami od 1 do 3 na polach oznaczonych symbolem żetonu kontroli.

Zbierz Sześciu Żołnierzy

Każda drużyna kładzie trzech Żołnierzy przy środkowym żetonie kontroli jak pokazano na ilustracji (nie należy kłaść ich na bocznych Liniach, ponieważ będą oni mogli być tam przywołani dopiero podczas Fazy Żołnierzy).

Wezwij Obcych (B)

Ułóż maksymalnie dwie losowe karty Obcego i ich figurki na obu krótszych stronach planszy, jak pokazano poniżej. Każdy Obcy może być aktywowany przez drużynę kontrolującą Kopułę znajdującą się na tej samej stronie planszy.

ŁATWO PRZEOCZYĆ

Można grać także z tylko jednym Obcym. W takim wypadku zdobycie kontroli nad jedną z dwóch Kopuł nie będzie miało żadnego efektu.



Nowi Obcy

Poniżej możesz zobaczyć dodatkowych obcych dostępnych w pierwszym sezonie Skytear.





Kroniki Skytear

Zanurz się w świecie Olan Taa z Kronikami Skytear: w pełni ilustrowanych twardo oprawionych książkach, które pozwalają odkryć historie królestw i Bohaterów Skytear.

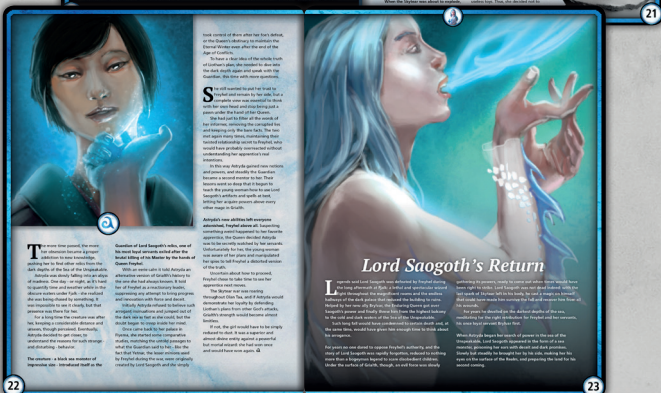
Ale wojna o Skytear dopiero się zaczęła, a jej historia musi dopiero zostać spisana. Gracze z całego świata dzielą się wynikami swoich gier, a ilość wygranych każdej frakcji zmienia granice królestw i sposób w jaki rozwinie się wojna.

Która frakcja zwycięży na końcu? Pomóż uformować przyszłość Olan Taa i zдай własny raport z bitwy na WWW.PLAYSKYTEAR.COM/REPORT

Uproszczona Wersja

Przy pierwszych rozgrywkach, śledzenie wykorzystania wszystkich umiejętności Bohaterów może być przytłaczające. Aby ułatwić naukę, możesz zagrać w wersję uproszczoną z zaledwie trzema zmianami w zasadach:

- Użyj rewersów kart Bohaterów, bez żadnych umiejętności (pamiętaj: magowie wciąż mają Przebicie).
- Akcja Modlitwy jest niedozwolona.
- Bohaterowie mogą zagrywać karty mocy niezależnie od koloru ich run.



CZACHA GAMES

Twórcy

PROJEKT GRY: Riccardo Neri, Giacomo Neri.
TWORZENIE ŚWIATA: Riccardo Parmeggiani, Thomas Foster.
POMYSŁY BOHATERÓW: Riccardo Parmeggiani.
PROJEKT GRAFICZNY: Riccardo Neri, Giacomo Neri.
GŁÓWNI TESTERZY: Riccardo Neri, Fabio D'Astolfo.
RZEźBIENIE: Rafael Dioli, Francesco Orrù.
ARTYŚCI: Kim Van Deun, Jack Kaiser, Bogdan Antoci, Marko Fiedler, Alba Palacio.
WYDAWCA: PvP Geeks, Via C. Costa 19/D, 41123, Modena, Italy.

EDYCJA POLSKA: Czacha Games

TŁUMACZENIE: Łukasz Wydra, Jakub Rosa

Skytear© Czacha Games 2020r. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Doświadcz Nowych Trybów Rozgrywki

Eksperymentuj z nowymi trybami gry, nie wymagającymi dodatkowych elementów.



Miej Wpływ Na Rozwój

Dołącz do konwersacji i pomóż twórcom kształtować przyszłe rozszerzenia Skytear.



Dołącz Do Społeczności

Skorzystaj z aplikacji Budowy Talii dostępnej online, aby odkryć gotowe talie lub podzielić się i omówić swoje własne.



Znajdź Najbliższy Sklep

Zlokalizuj najbliższy sklep oferujący Skytear i weź udział w lokalnych turniejach i wydarzeniach.

Stwórz Swoje Darmowe Konto Skytear

WWW.PLASKYTEAR.COM/REGISTER