

WIELKI MUR



INSTRUKCJA
CZARNY PROCH

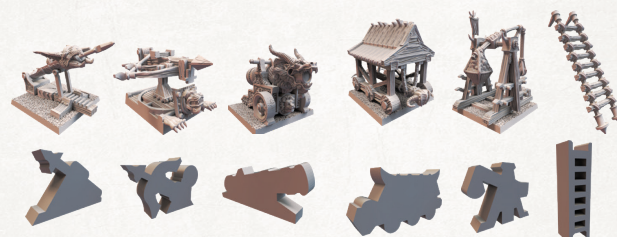
ROZSZERZENIE CZARNY PROCH

KOMPONENTY GRY

W zależności od wersji twoja gra zawierać będzie figurki lub drewniane pionki.

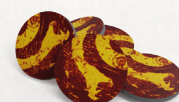


15 Żołnierzy Specjalnych
(3 dla każdego Klanu)



6 Machin
Wojennych

9 Machin
Oblężniczych



6 żetonów
Klanu Węza



12 kart Hordy



3 karty Pomocy do
Machin Wojennych



6 kart Artefaktów



5 kart Pomocy do
Żołnierzy Specjalnych



12 kart Strzałów
Machin Wojennych



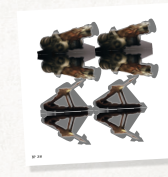
12 kart Doradców



4 karty Generałów



4 Wieże



8 Arkuszy
z naklejkami



Rozszerzenie Czarny Proch wprowadza do gry nowych Żołnierzy, Hordy i Machiny Wojenne. Gracze mają do dyspozycji nowe, duże możliwości, ale zagrożenie ze strony najeźdźców również będzie większe. To rozszerzenie może być używane w większości trybów gry (z wyjątkiem Pradawnych Kronik).

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

Przygotuj obszar gry jak zwykle, uwzględniając następujące zmiany:

- Umieść znacznik Czasu na torze Czasu stroną „+1” do góry.
- Oprócz standardowych komponentów każdy gracz bierze swoich Żołnierzy Specjalnych (każdy Klan ma innych Żołnierzy Specjalnych!).
- Przygotuj talię Hordy: Najpierw usuń losowo 3 typy kart z podstawowej talii Hordy (w sumie 9 usuniętych kart). Następnie dodaj do talii 4 nowe typy kart Hordy z rozszerzenia Czarny Proch (w sumie 12 dodanych kart). Potasuj wszystkie karty Hordy i umieść talię u góry planszy.
- Dobierz karty Hordy w liczbie równej liczbie graczy + 1 i umieść je na Sekcjach Muru w normalny sposób.
- Nie umieszczaj żadnych Barykad. Zamiast tego umieść kondygnację poziomu 1 w każdej Sekcji Muru. Umieść 4 Wieże w miejscach zaznaczonych „X” na grafice.



- Potasuj karty Doradców z Czarnego Prochu z talią Doradców i rozdaj każdemu z graczy po 2 losowe karty.
- Każdy gracz Ulepsza 3 Nadzorców do poziomu 1 w 3 wybranych przez siebie Lokacjach.
- Rozstaw Machiny Wojenne. W kolejności Herbaty każdy gracz umieszcza 1 Maszynę Wojenną na 1 Sekcji Muru (X), po 1 Maszynie każdego typu. 3 pozostałe modele odłóż obok planszy, wraz z 3 kartami Pomocy do Machin Wojennych. Potasuj karty Strzałów Rakiety, aby utworzyć talię Rakiet, i umieść ją w pobliżu planszy.

Teraz jesteście gotowi do rozpoczęcia gry.

WIEŻE

Wieże to nowy typ struktur obronnych, wzniesionych przez budowniczych w celu zwiększenia pola widzenia z uwagi na nadciągające Hordy. Każda Wieża ma pole dla 1 Włócznika. Gracze mogą umieścić 1 Włócznika ze swojej puli na Wieży, gdy wystąpi któraś z poniższych sytuacji:

- Kiedy gracz buduje kondygnację Muru, może umieścić 1 Włócznika w jednej z Wież obok tej Sekcji Muru.
- Kiedy w danej Sekcji Muru karta Hordy zostaje Pokonana, gracz, który przejął kartę, może umieścić 1 Włócznika w jednej z Wież obok tej Sekcji. Jeśli Wieża jest już zajęta, gracz może odłożyć zajmującego ją Włócznika do puli właściciela i zastąpić go Włócznikiem z własnej puli.

Włócznicy w Wieżach wpływają na efekty Przełamania dla graczy, którzy są ich właścicielami. Podczas Zimy, na koniec fazy Szturmu, gracz posiadający Włócznika w Wieży otrzymuje 2 punkty Honoru za każdą znajdującą się obok Sekcję Muru, która nie została Przełamana. Taki gracz otrzymuje jednak 1 za każdą Przełamaną Sekcję Muru obok Wieży ze swoim Włócznikiem.

Kiedy Sekcja Muru zostanie Przełamana, wszyscy Włócznicy zajmujący Wieże obok niej są natychmiast odrzuceni do właściwych puli graczy (nie są Zabijani).

MACHINY WOJENNE

Za pomocą Machin Wojennych gracze mogą zadawać poważne obrażenia nadciągającym Hordom. Machiny Wojenne zajmują Sekcje Muru, a każda Sekcja może pomieścić maksymalnie 2 Machiny Wojenne. Gracze mogą Strzelać z Machin Wojennych, gdy wystąpi któraś z poniższych sytuacji:

- Kiedy gracz zbuduje Maszynę Wojenną, może z niej natychmiast Strzelać.
- Kiedy gracz umieszcza Włócznika w Wieży, może oddać Strzał z 1 Maszyny Wojennej znajdującej się na Sekcji Muru obok tej Wieży.

Dostępne są 3 rodzaje Machin Wojennych: Balista, Armata i Wyrzutnia Rakiet. Każdy typ ma swój unikatowy efekt i inny koszt budowy.

BALISTA

- Koszt budowy: 4 .
- Koszt Strzału: 0.
- Efekt: Zadaj 2 Rany w sposób zaznaczony na karcie Strzału z Balisty dowolnej 1 karcie Hordy w Sekcji Muru, na której stoi Balista.

ARMATA

- Koszt budowy: 2 , 2 .
- Koszt Strzału: 2 .
- Efekt: Otrzymujesz 1 punkt Honoru. Zadaj Rany w sposób zaznaczony na karcie Strzału z Armaty dowolnej 1 karcie Hordy w Sekcji Muru, na której stoi Armata.

WYRZUTNIA RAKIET

- Koszt budowy: 4 .
- Koszt Strzału: 1 .
- Efekt: Otrzymujesz 2 punkty Honoru. Wybierz 1 dowolną kartę Hordy w Sekcji Muru, na której znajduje się Wyrzutnia Rakiet. Dobierz 1 kartę z talii Rakiet i zadaj Rany w sposób zaznaczony na karcie Strzału Rakiety.

Machina Wojenna nie trafia w poniższych przypadkach:

- Kiedy Rany, które zadaje, zakryłyby Punkty Witalne mające już znacznik Rany.
- Kiedy Rany, które zadaje, przykryłyby miejsca bez Punktów Witalnych na karcie Hordy.

Każdy Żołnierz zajmujący Punkt Witalny, który zakryłaby Rana zadana przez Maszynę Wojenną, zostaje Zabity. Można go Uratować zgodnie z podstawowymi zasadami. Jeśli Żołnierz należy do innego gracza, gracz strzelający otrzymuje (nawet jeśli Żołnierz został uratowany). Strzelający otrzymuje tylko 1 żeton Hańby niezależnie od liczby zabitych żołnierzy.

Machiny Wojenne można budować w Obozie Budowniczych. Gracz, który zbuduje Maszynę Wojenną, otrzymuje 4 punkty Honoru i może od razu oddać Strzał.



NOWI ŻOŁNIERZE

KLAN MAŁPY – MNISI WOJOWNICY

Koszt: 2 , 1 .

Efekt: Mnich Wojownik zakrywa 1 Punkt Witalny oraz może Atakować dowolną kartę Hordy na danej Sekcji Muru.

KLAN PANDY – GRENADIERZY

Koszt: 1 , 1 , 1 .

Efekt: Podczas Ataku Grenadier umieszczany jest na polu Ostrzału i zadaje 1 Ranę dowolnej 1 karcie Hordy na tej Sekcji Muru. Natychmiast po Ataku z Muru Grenadier może być umieszczony na karcie Hordy w pierwszym rzędzie, tak jak Włóczniecy.


Jeśli Grenadier pozostanie na polu Ostrzału, będzie on Atakował podczas Ostrzału Zimą i nadal może być umieszczony na karcie Hordy po Ataku.

KLAN SMOKA – MIOTACZE OGNI

Koszt: 3 , 1 .

Efekt: Miotacz Ognia może Atakować tylko kartę Hordy znajdującą się w pierwszym rzędzie. Umieszczony na karcie Hordy, zadaje Rany również każdemu z sąsiadujących Punktów Witalnych (nie po przekątnej).




KLAN WĘŻA – KUSZNICZY

Koszt: 2 , 2 .

Efekt: Podczas Ataku Kusznik jest umieszczany na polu Ostrzału i zadaje 1 Ranę dowolnej karcie Hordy na tej Sekcji Muru. Następnie zamiast zwykłego znacznika Rany gracz umieszcza specjalny żeton Klanu Węża. Kiedy ta karta Hordy zostaje Pokonana, każdy żeton Klanu Węża na karcie liczy się jako 1 Żołnierz. Żetony Klanu Węża chronią gracza przed otrzymaniem żetonu Hańby w przypadku Przełamania, a dodatkowo nie są odrzucane w momencie Przełamania. Kusznik wykonuje również Atak Zimą podczas Ostrzału.

Żeton Klanu Węża na karcie Hordy jest niewrażliwy na ataki Machin Wojennych.

KLAN ŻÓŁWIA – CZOŁG

Koszt: 2 , 2 , 2 .

Efekt: Czołg może Atakować tylko kartę Hordy w pierwszym rzędzie. Zakrywa on maksymalnie 4 Punkty Witalne i może być umieszczony na karcie, nawet jeśli nie zakrywa wszystkich 4 Punktów (nie zawsze karta Hordy ma 4 sąsiadujące ze sobą Punkty), tak długo, jak zakrywa chociaż 1 Punkt i mieści się na siatce Punktów Witalnych. Można go również położyć na Punktach Witalnych zakrytych już przez znaczniki Ran (ale nie przez Żołnierzy), lecz gracz nie otrzymuje nagród za te Punkty. Czołg jest niewrażliwy na Ataki Machin Wojennych.

Grenadierzy oraz Kusznicy nie zapewniają 2 punktów Honoru, gdy na tej samej Sekcji Muru Pokonana jest karta Hordy.

NOWE KARTY HORDY

TARAN

Zdolność specjalna: Po fazie Szturmu zamień Taran z kartą Hordy znajdującą się o 1 rząd bliżej Muru na tej samej Sekcji Muru. Jeśli Taran dotrze do pierwszego rzędu, zniszcz 1 kondygnację Muru.

TREBUSZ OBLĘŻNICZY

Zdolność specjalna: Karta Trebusza Oblężniczego może być umieszczona tylko w trzecim rzędzie na polach kart Hordy i nie może być przesuwana bliżej Muru. Po fazie Szturmu zniszcz 1 kondygnację Muru na tej Sekcji Muru.

DRABINY OBLĘŻNICZE

Zdolność specjalna: Jeżeli karta Drabiny Oblężniczej znajduje się w pierwszym rzędzie na polach kart Hordy, wartość Obrony Muru spada do 0. Dodatkowo, jeśli dojdzie do Przełamania, wszyscy Żołnierze na tej Sekcji Muru oraz w Strefie Odpoczynku zostają Zabici. Wszystkie Machiny Wojenne na tej Sekcji Muru zostają zniszczone.

WETERANI

Karta Weteranów nie ma żadnej zdolności specjalnej.

Figurki Tarana, Trebusza Oblężniczego oraz Drabin Oblężniczych są umieszczane na odpowiednich kartach Hordy.

ZASADY SPECJALNE

1. Kiedy kondygnacja Muru zostaje zniszczona, wszyscy Żołnierze zajmujący pola Ostrzału na tej Sekcji Muru są Przenoszeni do odpowiedniej Strefy Odpoczynku.
2. Jeśli wszystkie kondygnacje Muru zostaną zniszczone, wszyscy gracze natychmiast przegrywają grę.

TWÓRCY:

Autorzy: Kamil „Sanex” Cieśla, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

Dyrektor artystyczny: Marcin Świerkot

Główny projektant gry: Ernest Kiedrowicz

Testy i opracowanie: Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Instrukcja: Hervé Daubet, Łukasz Krawiec

Tekst: Andrzej Betkiewicz

Tłumaczenie: Klaudia Stadnik

Proofreading: Piotr Jagielski, Hervé Daubet, Jonathan Bobal oraz nieoceniony wkład naszej społeczności

Korekta: Kinga Żebryk, Łukasz Potoczny

Koordinacja tłumaczenia: Jakub Molendowicz

Projekt graficzny: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Adrian Radziun, Jan Truchanowicz

Skład wersji polskiej: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Maria Pinkowska-Porzycka

Ilustracje: Jakub Dzikowski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Krzysztof Piasek, Pamela Łuniewska

Modele 3D: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

Produkcja: Michał Matłosz, Dawid Przybyła, Jacek Szczypiński, Adrianna Kocięcka

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:

Jimmy Durden, Michał Frendo, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty, Jasiak Thejester

Wszystkim osobom, które wsparły nas na Kickstartrze, dzięki którym ta gra ujrzała światło dzienne.

Wszystkim osobom, które poświęciły swój czas oraz wysiłek na testowanie i tworzenie gry.

