

A DUNGEON DEFENSE GAME BY LUIS BRUEH

KEEP THE HEROES OUT!

**Dice &
Bones**

**BRUEH
GAMES**





POSZUKIWACZE PRZYGÓD, STRZEŻCIE SIĘ!

Keep the Heroes Out! to asymetryczna gra kooperacyjna dla 1-4 graczy*. Gracze wcielają się w Potwory broniące swego Lochu i ukrytych w nim, z trudem zdobytych skarbów przed hordami nacierających bohaterów, którzy chcą je im zrabować.

*Możliwa jest również rozgrywka na 5-6 graczy, choć wiąże się to z dłuższym czasem oczekiwania na swoją turę.

ZAWARTOŚĆ GRY



Projekt i ilustracje: Luís Brüh
Edycja instrukcji: Richard Neale, Konstantine Kevorque

Prawa autorskie: ©2021 Luís Brüh. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Chinach.



Keep the Heroes Out! edycja polska

Dice&Bones:

Barbara "Finka" Skoracka, Michał "Osti" Cyranek,
Monika Skoracka i Tomek Skoracki.

Tłumaczenie instrukcji: Marta Knapieńska

Spejalne podziękowania dla Luís Brüh za możliwość wydania tego tytułu, Wojtki Rękasa i Marty Knapieńkiej za burze mózgów, Przemka Kochowicza, który zawsze nam doradzi, wszystkich którzy "Graj z Kości", za możliwość testowania gry i dla was, którzy obdarzyliście nas zaufaniem, wspierając nas i kupując KtHO!

Uwaga: Ryzyko zadławienia! Nieprzeznaczone dla dzieci poniżej 3-go roku życia.

PRZYGOTOWANIE GRY

1

Stwórz Lochy

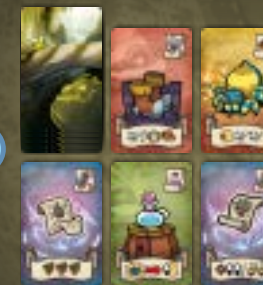
Wybierz jeden ze scenariuszy dostępnych w Księdze Lochów i zbuduj Loch zgodnie z zawartą w nim instrukcją.



2

Przygotuj Zdobywcę

Przetasuj razem wszystkie karty Bestii, Elikirów, Ekwipunku i Zwojów, aby stworzyć talię Zdobywcę. Połóż karty awerssem do dołu obok Lochu i odkryj 5 wierzchnich kart. Za każdym razem, gdy jedna z odkrytych kart zostanie dobrana, natychmiast dołóż w jej miejsce nową.



3

Rozmieść Skarby

Przetasuj zakryte żetony Skarbów. Gdy scenariusz mówi o dołożeniu Skarbu w komnacie Lochu, wylosuj jeden z nich (o odpowiedniej wartości).



4

Przygotuj Gildię Bohaterów

Przetasuj razem wszystkie karty Wojowników, Rozbójniczek, Magów i Łuczniczek oraz karty Scenariusza wskazane w wybranym scenariuszu, aby stworzyć talię Gildii Bohaterów. Połóż karty awerssem do dołu obok Lochu.



5

Stwórz Rezerwę

Wszystkie pozostałe żetony umieść razem w zasięgu graczy. To wasza Rezerwa. Za każdym razem, gdy żeton jest odrzucany, wraca do Rezerwy.



6

Zaczynając od najmłodszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera Klan Potworów i odpowiadające mu Karty Klanu, Taktyk oraz Potwory.



6.1

Umiejętność Specjalna

Każdy Klan ma Umiejętność Specjalną, którą można rozpatrzyć tylko, jeśli posiadasz w Lochu Potwora oraz wydasz akcję Aktywacji.

6.2

Przywołaj Potwory

Na początku gry weź ilość Potworów równą numerowi przy ikonie na karcie. Musisz umieścić je w komnacie odpowiadającej rodzajowi wskazanemu na karcie, w dowolnej kombinacji.

6.3

Legowisko

Pozostałe Potwory znajdują się obok Karty Klanu i tworzą swoje Legowisko. Kiedy Potwór jest przywoływany do Lochu, zabierasz go stąd, a gdy opuszcza Loch, wraca do Legowiska.



6.4

Atrybuty Klanu

Patrząc od lewej, pierwszy numer to ilość Potworów w Twoim Klanie, drugi to ilość obrażeń, które mogą przyjąć przed opuszczeniem Lochu, a trzeci to ilość Twoich kart Klanu.

6.5

Talia Taktyk

Przetasuj wszystkie karty Taktyk Twojego klanu i połóż je zakryte obok Karty Klanu, tworząc w ten sposób swoją talię Taktyk. Dobierz na rękę 5 kart.

7

Wybierz Poziom Trudności:

Na początku gry wybierz poziom trudności dla tej sesji. Połóż talię Gildii Bohaterów na znaczniku wybranego Poziomu Trudności. Na końcu tury każdego gracza dobierz i rozpatrz karty Gildii w ilości odpowiadającej danemu poziomowi.

8

Gracz z najmniejszą ilością Potworów w swoim Klanie bierze Żeton Aktywnego Gracza.



KLANY POTWORÓW

Każdy Klan rozpoczyna grę z talią kart Taktyk, które skupiają się na różnych aspektach 3 podstawowych zadań: **Kontroli Tłumu**, **Obrony** oraz **Wsparcia**. W miarę postępu gry i zdobywania nowych kart będziesz mógł dostosować strategię swojego Klanu do Waszych potrzeb, odbiegając od jego roli początkowej, i tak właśnie powinno być! Każdym z Klanów gra się zupełnie inaczej, a zabawa różnymi kombinacjami dodaje tylko frajdy.

KONTROLA TŁUMU: Posiadasz wiele kart Ataku, możesz więc pokonać wielu Bohaterów w jednej turze.

CZERWONA SMOCZYCA

Najlepsi Bohaterowie to ci dobrze wysmażeni.



Aktywacja: Usuń wszystkie żetony obrażeń ze Smoczyca.

Wskazówka: Unikaj zbierania Ekwipunku. Skup się na Eliksirach i Zwojach z akcjami Ataku.

JASZCZUROWACI

Nie ma wolności bez walki.



Aktywacja: Atak dystansowy jednym z Jaszczurowatych.

Wskazówka: Twoje motto to "atak i wycofanie". Skup się na Zdobywcach, które dają Ruch i Atak.

GNOLL

W chaosie walki zawsze znajdzie się okazja.



Aktywacja: Atak wręcz jednym z Gnolli.

Wskazówka: Przesuwaj ze sobą monety, aby mieć więcej możliwości przywołania Gnolli.

OBRONCY:

Z łatwością przywołasz do Lochu wiele Potworów. Dzięki temu będziesz lepiej bronił zarówno Skarbu, jak i pozostałych Potworów.

BLOB

Dziel i rządź.



Aktywacja: Natychmiast dobrać kartę Taktyk.

Wskazówka: Skup się na kartach Zdobyczy z akcją Aktywacji, aby częściej używać swojej umiejętności.

SZKIELET

Strzeż się nieumarłych.



Aktywacja: Umieść Kość w komnacie Lochu, w której masz już Szkieletora.

Wskazówka: Na początku skup się na zdobywaniu Bestii oraz akcji Ruchu.

SZCZURY

W kupie siła.



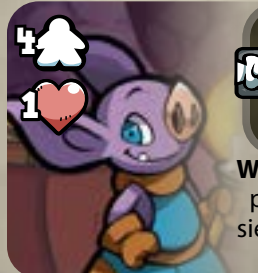
Aktywacja: Umieść Szczura w komnacie, w której masz już innego Szczura.

Wskazówka: Skup się na zdobywaniu Ekwipunku. W Twoich łapkach Miecze czy Topory mogą działać cuda.

WSPARCIE: Posiadasz wiele kart aktywacji oraz ruchu, które pozwalają Ci z łatwością zdobywać nowe karty lub pomagać w tym innym.

CHOCHLIK

Nic Ci nie strasze, jeśli jesteś wystarczająco sprytny.



Aktywacja: Wykonaj ruch jednym z Chochlików.

Wskazówka: Rozmieść tak dużo pułapek, jak tylko się da! Skup się na zdobywaniu kart Pułapek, Ataku i Przywoływania.

ZŁOŚLIWY DUSZEK

Wybiła godzina strachu.



Aktywacja: Wykonaj ruch jednym z Duszków (przez korytarz lub ścianę).

Wskazówka: Użyj swojej umiejętności specjalnej, aby przesuwac zasoby i pomóc innym pozyskiwać karty Zdobyczy.

WIEDZMA

Czary mary tu, czary mary tam.



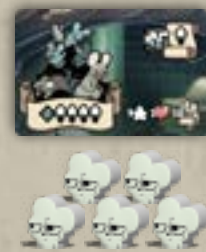
Aktywacja: Umieść Portal w tej samej komnacie, w której znajduje się Wiedźma.

Wskazówka: Jak najszybciej buduj Portale. Pomoże to całej drużynie w pozyskiwaniu kart Zdobyczy.

OPIS GRY

Keep the Heroes Out! to gra kooperacyjna, oparta na scenariuszach i obronie Lochów. Gracze wcielają się w niej w Potwory, które bronią swoich skarbów przed zrabowaniem przez, tak zwanych, „bohaterów”, nieustannie pładujących ich Loch. Aktywny gracz (ten z Żetonem Aktywnego Gracza) rozgrywa swoją turę, przechodząc przez wszystkie jej fazy. Po Wtargnięciu Bohaterów, jeśli nie nastąpił koniec gry, aktywny gracz przekazuje Żeton Aktywnego Gracza osobie po swojej lewej stronie, która rozgrywa swoją turę. Jeśli karty w talii Gildii Bohaterów skończyły się po raz drugi, GRATULACJE, właśnie wygraliście grę! Jeśli natomiast w którymkolwiek momencie skradziony został żeton Skarbu o wartości 4, natychmiast przegrywacie!

LEGOWISKO



TALIA TAKTYK



OBSZAR ZAGRYWANIA KART



STOS KART ODRZUCONYCH



TURA GRACZA

Podczas swojej tury przejdź przez 5 faz, we wskazanej kolejności:

1) Zagranie kart z ręki, 2) Wymiana Zdobyczy, 3) Dobranie kart, 4) Wtargnięcie Bohaterów, 5) Koniec tury.



Zagranie kart z ręki: Karty muszą być zagrywane pojedynczo. Żeby zagrać kartę, wybierz jedną z ręki, pokaż pozostałym graczom, rozpatrz jej akcje, po czym umieść ją awerssem do góry w obszarze gry. Podczas rozpatrywania karty możesz wykonać wymienione na niej akcje w dowolnej kolejności i przez dowolnego ze swoich Potworów. Jeśli Twoja talia Taktyk jest pusta, przetasuj karty ze swojego Stosu Kart Odrzuconych i w ten sposób stwórz nową talię Taktyk.



Wymiana Zdobyczy: Możesz odrzucić kartę Taktyk z ręki, żeby wymienić od 1 do 5 kart Zdobyczy. Karty, które chcesz wymienić, połóż na spodzie talii Zdobyczy i odkryj w ich miejsce nowe karty z wierzchu talii. Możesz wykonać ten ruch wielokrotnie, ale za każdym razem musisz odrzucić kartę Taktyk z ręki.



Porządki: Odrzuć wszystkie karty ze swojego obszaru gry na Stos Kart Odrzuconych. Jeśli masz mniej niż 5 kart na ręce, dobrać do 5 z talii Taktyk. Jeśli nie masz już kart w talii Taktyk, przetasuj wszystkie karty Taktyk i Zdobyczy ze swojego Stosu Kart Odrzuconych i połóż je zakryte, tworząc nową talię Taktyk.



Wtargnięcie Bohaterów: Dobierz i rozpatrz pojedynczo karty z wierzchu talii Gildii Bohaterów w ilości odpowiadającej wybranemu Poziomowi Trudności i obecnej Fali. Jeśli karty w talii Gildii skończyły się po raz pierwszy, przetasuj je wszystkie i połóż zakryte na stole. Rozpoczyna się druga Fala ataku. Jeśli karty w talii Gildii skończyły się po raz drugi, GRATULACJE, właśnie wygraliście grę! Jeśli w którymkolwiek momencie skradziony został żeton Skarbu o wartości 4, natychmiastowo przegrywacie grę!



Koniec tury: Po Wtargnięciu Bohaterów, jeśli nie nastąpił koniec gry, aktywny gracz przekazuje Żeton Aktywnego Gracza osobie po lewej stronie, która rozgrywa swoją turę.

(Strona Żetonu Aktywnego Gracza, której używasz, nie ma znaczenia.)

Ważne: Dla przykładu, w grze 4-osobowej zmierzycie się z 4-ma Wtargnięciami Bohaterów w trakcie jednej rundy (1 Wtargnięcie na turę każdego z graczy).

AKCJE

O ile nie jest wskazane inaczej, akcje rozpatruje się pojedynczo, w dowolnej kolejności, rozdzielając je z jednej karty pomiędzy jednego albo kilka Potworów danego Klanu w Lochu. Możesz również zdecydować się na wykorzystanie tylko niektórych akcji z karty. Jeśli akcja wymaga żetonu, a nie ma już żadnego w Rezerwie, nie możesz jej wykonać. Każda akcja ma swój unikatowy symbol, objaśniony poniżej:

Dobieranie:
Dobierz na rękę kartę z talii Taktyk. Możesz zagrać ją już w bieżącej turze.

Aktywacja:
Możesz użyć tej akcji, aby aktywować elementy, które tego wymagają. Na przykład: Umiejętność Specjalna Twojego Klanu, aktywacja komnaty, ukończenie Portalu itp.

Ruch:
Przenieść jednego ze swoich Potworów do sąsiedniej komnaty przez korytarz lub Portal. Podczas ruchu, razem z Potworem, możesz przenieść również jeden zasób albo jeden żeton Pułapki.

Atak Wręcz:
Zadaj 1 obrażenie Bohaterowi w komnacie, w której znajduje się jeden z Twoich Potworów. Jeśli zdrowie Bohatera spada do 0, odrzuć go do rezerwy.

Atak Dystansowy:
Zadaj 1 obrażenie Bohaterowi w komnacie sąsiadującej z komnatą z Twoim Potworem (muszą być one połączone korytarzem). Jeśli zdrowie Bohatera spada do 0, odrzuć go do rezerwy.

Umieszczanie zasobu:
Połóż wskazany żeton zasobu w komnacie, w której znajduje się jeden z Twoich Potworów.

Obrona:
Użyj tej akcji jako Reakcji podczas ataku Bohatera w komnacie z jednym z Twoich Potworów i zmniejsz zadawane obrażenia o 1.

Pułapka:
Umieść żeton Pułapki w komnacie, w której znajduje się jeden z Twoich Potworów.

Portal:
Umieść żeton ukończonego Portalu w komnacie, w której znajduje się jeden z Twoich Potworów.

Zasadzka:
Przywołaj Potwory we wskazanych komnatach.

Przykład powyżej: przywołaj do 3 Potworów, rozdzielonych pomiędzy Kanały oraz Tresera Bestii.

Wybierz mądrze:
Jeśli akcje oddzielone są ukośnikiem („/”), musisz dokonać wyboru.

Przykład powyżej: wykonujesz dwa Ataki Wręcz albo jeden Ruch.

Akcja-reakcja:
Jeśli wykonasz akcję po lewej, możesz za darmo wykonać tę po prawej.

Przykład powyżej: odrzuć monetę z komnaty, w której masz Potwora, i umieść w niej 3 Potwory.

Horda:
Wszystkie Potwory w jednej z komnat wykonują wskazaną akcję.

Przykład powyżej: wszystkie wykonują 1 Ruch.

Posiłki:
Podejrzij 3 wierzchnie karty swojej talii Taktyk. Weź na rękę karty odpowiadające wskazanej akcji, odrzuć pozostałe.

Przykład powyżej: weź wszystkie karty z Atakiem Wręcz, odrzuć pozostałe.

PORTALE

Na początku każdego scenariusza w komnatach Lochu będą znajdować się żetony niedokończonych Portalu. W poszczególnych komnatach możesz użyć akcji Aktywacji, aby je dokończyć, i obrócić ich żetony na „ukończoną” stronę. Gdy Ukończone Portale znajdują się w dwóch komnatach, uważa się je za sąsiadujące tylko podczas ruchu. O ile nie wskazano inaczej, Bohaterowie zawsze ignorują Portale podczas przemieszczania się w Lochu.

Możesz wykonać akcję Aktywacji, aby ukończyć Portal.

Po ukończeniu ruchu Potwora między portalami kosztuje tylko 1 akcję ruchu.

PULAPKI

Pułapki to jednorazowe mechanizmy obronne w Twoim Lochu. Możesz je zdobyć w Warsztacie lub za pomocą konkretnych kart. Możesz przemieszczać Pułapkę w taki sam sposób, jak zasoby. Gdy Bohater pojawia się lub wchodzi do pokoju z pułapką, otrzymuje 1 punkt obrażeń, a Pułapkę należy odrzucić.

Możesz zabrać Pułapkę ze sobą przemieszczając Potwora.

Gdy Bohater wchodzi do komnaty, usuń pułapkę i zadaj 1 obrażenie.

KOMNATY LOCHU

Każda komnata w Lochu ma swoje przeznaczenie. W niektórych możesz wykonać konkretną akcję, jeśli znajduje się tam Twój Potwór i użyjesz akcji Aktywacji.

Skarbiec: Umieść w tej komnacie Monetę.

Biblioteka: Umieść w tej komnacie Księgę.

Kanały: Umieść w tej komnacie Żabę.

Katakumby: Umieść w tej komnacie Kość.

Warsztat: Umieść w tej komnacie Pułapkę.

W niektórych komnatach można otrzymać kartę Zdobyczy. Będziesz do tego potrzebować konkretnego Zasobu umieszczonego w danej komnacie, więc planuj zawczasu! Wykonaj wtedy akcję Aktywacji, odrzuć potrzebny Zasób, wybierz kartę z dostępnych Zdobyczy, która odpowiada danej kategorii i umieść na swoim Stosie Kart Odrzuconych. Przy następnym przetasowaniu talii Taktyk, wtasujesz i ją. Od razu odkryj również wierzchnią kartę ze stosu Zdobyczy i uzupełnij puste miejsce.

Kuznia:
Odrzuć Monetę, żeby zdobyć kartę Ekwipunku z dostępnych Zdobyczy.

Treser Bestii:
Odrzuć Kość, żeby zdobyć kartę Bestii z dostępnych Zdobyczy.

Alchemik:
Odrzuć Żabę, żeby zdobyć kartę Elikiru z dostępnych Zdobyczy.

Pracownia:
Odrzuć Księgę, żeby zdobyć kartę Zwoju z dostępnych Zdobyczy.

Przykładowo, aby zdobyć Pająka, najpierw Potwór gracza musi znaleźć się w Katakumbach. 1) Aktywuj go, aby otrzymać Kość, a potem: 2) przejdź Potworem razem z Kością do komnaty Tresera Bestii. 3) Aktywuj komnatę Tresera Bestii oraz odrzuć Kość, żeby zdobyć Pająka i położyć jego kartę na Stosie Kart Odrzuconych. Odkryj nową kartę Zdobyczy.

Wskazówka: Sprytną taktyką jest generowanie zasobów w komnatach i pozostawianie ich tam dla innych graczy, aby pozyskiwali Zdobycze podczas swojej tury. W końcu to gra zespołowa!



Komnata Specjalna: Więzienie

Raz na turę, w dowolnym jej momencie, możesz zaryzykować i spróbować wtrącić Bohatera do Więzienia! Do wykonania tej akcji NIE potrzebujesz Potwora w Więzieniu, ani nie wykorzystujesz akcji Aktywacji. Dobierz najpierw kartę z talii Gildii Bohaterów. Jeśli dobierasz kartę scenariusza, nic się nie dzieje! Jeśli dobierasz kartę Bohatera, weź jego żeton z Rezerwy i umieść go w Więzieniu wyczerpaną stroną do góry. Następnie dobierz na rękę 3 karty ze swojej talii Taktyk.

Strzeż się jednak! Jeśli do Więzienia trafi Mag, jego zdolność specjalna aktywuje się! Wszyscy Bohaterowie uwalniają się i stają się aktywni! W takiej sytuacji należy od razu rozpatrzyć ich działanie. Po wyczerpaniu wszystkich Bohaterów, jeśli nie przegraliście gry, aktywny gracz może kontynuować swoją turę.



Przykładowo, osoba grająca Szczurami, nie posiadając żadnych Potworów w Lochu na początku swojej tury, decyduje się zaryzykować i wtrącić Bohatera do Więzienia. 1) Dobiera wierzchnią kartę z talii Gildii i, o zgrozo, jest to Mag! 2) Teraz musi dobrać 3 karty z talii Taktyk i na jednej widzi przywołanie! 3) Zanim jednak będzie mogła użyć swoich kart, trzeba rozpatrzyć akcje Bohaterów...

3.1) Umiejętność Maga to uwolnienie wszystkich Bohaterów z Więzienia, aktywuje więc wszystkich znajdujących się tam wyczerpanych Bohaterów!

3.2) Jeden z Bohaterów zdobywa Skarb i wyczerpuje się. 3.3) Ponieważ w Więzieniu nie ma już Potworów ani Skarbów, pozostałych 3 bohaterów przechodzi do, również niestrzeżonego, Skarbca i reaktywuje Łucznikę! 3.4) 4 Bohaterów może teraz wziąć Skarb o wartości 4, natychmiast kończąc grę i pokonując Potwory!

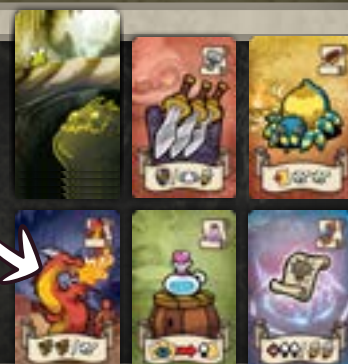


Komnata Specjalna: Laboratorium

Dodatkowe przygotowanie: Jeśli w scenariuszu znajduje się Laboratorium, wybierz Klan, z którego nie korzysta żaden z graczy i wtasuj 10 jego startowych kart Taktyk do talii Zdobyczy.

Gdy aktywujesz Laboratorium, odkryj kartę z talii Gildii Bohaterów. Jeśli jest to Bohater, wtrąć go do Więzienia, aby otrzymać kartę Taktyk z dostępnych Zdobyczy i położyć na swoim Stosie Kart Odrzuconych. Pamiętaj, że aby zagrać kartę Taktyk z ręki, nie musisz posiadać Potwora z danego Klanu. Rozpatrujesz akcje z karty używając swoich własnych Potworów.

Przykładowo, aby zdobyć kartę „Smoczyca”, musisz udać się do Laboratorium. Aktywuj je, aby wtrącić kartę Gildii do Więzienia, po czym możesz dołożyć kartę Smoczycy do swojego Stosu Kart Odrzuconych. Jeśli w ten sposób do Więzienia wtrąciłeś Maga, aktywuje on Bohaterów i uciekają ze swoich cel.



Komnata Specjalna: Wielki Budowniczy

Dodatkowe przygotowanie: Jeśli w scenariuszu znajduje się Wielki Budowniczy, przetasuj nieużywane komnaty i połóż je zakryte obok Lochu, tworząc w ten sposób stos Wielkiego Budowniczego. Odkryj 3 wierzchnie komnaty – to teraz Wasze dostępne Projekty.

Gdy aktywujesz Wielkiego Budowniczego, odrzuć monety z jego komnaty w ilości odpowiadającej wartości Skarbu, który będziesz chciał umieścić w nowo wybudowanej komnacie. Musisz wydać minimum 1, a maksymalnie 3 monety o wartości równej Skarbowi z Rezerwy. Jeśli w Rezerwie nie ma już konkretnego żetonu, nie możesz dobudować nowej komnaty! Weź komnatę z Dostępnych Projektów i dołóż ją do jednej z komnat w Lochu, upewniwszy się, że jest połączona korytarzem ze Skarbem. Umieść na niej żeton Skarbu i odkryj nową komnatę ze stosu Wielkiego Budowniczego, uzupełniając Dostępne Projekty.



Przykładowo, z Dostępnych Projektów gracz kierujący Szczurami chce dobudować Warsztat. W Skarbku generuje Monety i przenosi je pojedynczo do komnaty Wielkiego Budowniczego.

1) Przy aktywowaniu komnaty Wielkiego Budowniczego może odrzucić jedną albo dwie Monety. Decyduje się odrzucić dwie i wziąć Skarb o wartości 2, dla wzmocnienia obrony w Lochu.

2) Teraz wybiera, gdzie dołoży nową komnatę, wiedząc, że musi być ona połączona korytarzem ze Skarbem.

W tym momencie strategia jest kluczowa! Chcesz stworzyć Loch, w którym możesz z łatwością przemieszczać zasoby, żeby otrzymać karty Zdobyczy, ale jednocześnie utrudnić Bohaterom dotarcie do Skarbca!



3) Zdecydował się na skrajne miejsce z prawej strony, dokładając komnatę w taki sposób, że może dobudować nowe pomieszczenia bezpośrednio pod nią. Sprawdza, czy korytarze bez przeszkód docierają do Skarbca i odkrywa nowy kafelek ze stosu Wielkiego Budowniczego, uzupełniając Dostępne Projekty.

WTARGNIĘCIE BOHATERÓW

Po zakończeniu fazy Porządków gracz musi dobrać i rozpatrzyć karty Gildii Bohaterów w ilości odpowiadającej wybranemu Poziomowi Trudności. Jeśli talia Gildii jest wyczerpana, przetasuj odrzucone już karty i obróć żeton Poziomu Trudności na 2-gą Falę. Jeśli przetrwacie ją bez utraty Skarbu o wartości 4, odnieście zwycięstwo!



Gra Familijna:

Fala 1: Odkryj 1 kartę Gildii Bohaterów
Fala 2: Odkryj 2 karty Gildii Bohaterów



Wyzwanie:

Fala 1: Odkryj 2 karty Gildii Bohaterów
Fala 2: Odkryj 2 karty Gildii Bohaterów



Hardcore:

Fala 1: Odkryj 2 karty Gildii Bohaterów
Fala 2: Odkryj 3 karty Gildii Bohaterów

Przykładowo, jeśli rozgrywasz 1-szą Falę na poziomie Hardcore, dobierasz i rozpatrujesz 2 karty Gildii na końcu tury każdego z graczy. Jeśli przeszłście przez całą talię Gildii, przetasujcie ją i obróćcie żeton Poziomu Trudności, zaczynając 2-gą Falę. Od tej pory na końcu tury każdego gracza dobieracie 3 karty Gildii.



ROZPATRYWANIE KART GILDII BOHATERÓW

Zawsze rozegraj do końca jedną kartę Gildii, zanim dobierzesz kolejną. Jeśli pojawi się kilku Bohaterów naraz, gracze decydują wspólnie, w jakiej kolejności będą się aktywować. **Pilnuj ilości Bohaterów! Jeśli musisz przywołać nowego Bohaterę, a w Rezerwie nie ma już jego żetonu, aktywujesz ponownie wszystkich wyczerpanych Bohaterów z danej klasy, a także wszystkich Bohaterów towarzyszących im w konkretnych komnatach**

1 Możesz dobrać dwa rodzaje kart Gildii:



Karta Bohatera: Musisz przywołać 1 Bohaterę konkretnej klasy w dwóch różnych komnatach, wskazanych na karcie.



Karta Scenariusza: Działanie tych kart określone jest dokładnie w Księdze Lochów.

Odrzucone karty Gildii są jawne. Możesz je sprawdzać lub posegregować według rodzaju, żeby łatwiej analizować sytuację. **Poniżej znajdziesz ikony, nazwy i komnaty, które odnoszą się do rodzajów komnat z kart Gildii:**



Klejnot: Skarbiec



Miecze: Kuźnia i Warsztat



Kapelusz: Biblioteka i Alchemik



Mistyczne Oko: Katakumby i Pracownia



Skrzyżowane kości: Kanały i Treser Bestii



Specjalne: Więzienie, Laboratorium, Wielki Budowniczy

2 Akcja specjalna: Natychmiast po przywołaniu Bohater korzysta ze swojej umiejętności:



Łuczniczka: Atak dystansowy o wartości 1, skierowany w Potwora w sąsiadującej komnacie, która znajduje się najbliżej Skarbca.



Wojownik: Odrzuć do 2 zasobów z komnaty, do której jest przywoływany.



Łotrzyca: Odrzuć 1 pułapkę z komnaty, do której jest przywoływana.



Mag: Jeśli jest przyzwany do Więzienia, aktywuje ponownie wszystkich uwięzionych Bohaterów (łącznie z sobą samym), uwalniając ich!

O ile nic nie wskazuje inaczej, wszyscy Bohaterowie mają 1 punkt zdrowia i są usuwani z Lochu zaraz po tym, jak otrzymają 1 obrażenie.

3

Sprawdź komnatę: Jeśli w komnacie są pułapki, rozpatrz je pojedynczo, zadając 1 punkt obrażeń Bohaterowi i odrzucając żeton Pułapki. Jeśli Wojownik, Rozbójniczka albo Łuczniczka zostali przywołani do Więzienia, obróć ich żeton na Wyczerpaną stronę. Jeśli Bohater nadal jest aktywny, przejdź do kroku „4”.



4

Inspiracja: Jeśli Bohater został przywołany (lub zaszarżował) do komnaty, w której znajdują się już Wyczerpani Bohaterowie, aktywuj ich WSZYSTKICH ponownie, obracając ich żetony na stronę Aktywną. Rozpatrujesz ich w tej samej turze!

AKTYWNY



WYCZERPANY

Gdy Bohater atakuje, rabuje albo czeka, obróć go ze strony Aktywnej na Wyczerpaną.



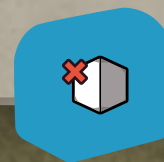
Gdy Bohater jest przywołany albo szarżuje do pomieszczenia, i nie pokonuje go Pułapka, Inspiruje wszystkich wyczerpanych Bohaterów w tej komnacie, obracając ich na stronę Aktywną.

5

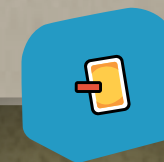
Atak: Jeśli w tej samej komnacie co Bohater znajduje się również Potwór, wyczerp Bohatera i zadaj 1 punkt obrażeń Potworowi. Każdy Potwór w komnacie może użyć karty obrony jako Reakcję na Atak. Jeśli Potwór ginie, zabierz go z Lochu do Legowiska. Jeśli Potwór ma więcej niż 1 punkt Zdrowia, użyj żetonu obrażeń.

6

Rabowanie: Jeśli w komnacie nie ma żadnych Potworów, a ilość Aktywnych Bohaterów jest równa lub większa od wartości umieszczonego w niej Skarbu, wyczerp ilość Bohaterów równą wartości Skarbu. Został skradziony! Obróć Skarb, rozpatrz jego efekt i odrzuć go.



Straty: Odrzuć jeden zasób z tej komnaty.



Klątwa: Wszyscy gracze wybierają i odrzucają po jednej karcie z ręki.



Regeneracja: Aktywuj ponownie wszystkich Bohaterów w tej komnacie.



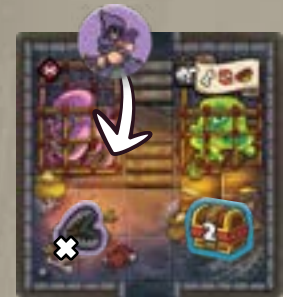
Więzień: Dobierz kartę Gildii i wtrąć odpowiedniego Bohaterę do Więzienia.



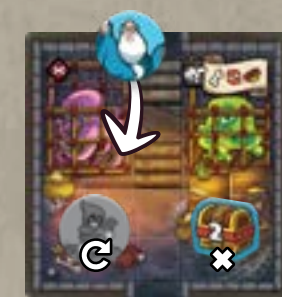
Porażka: Przegrywasz grę!

7

Czekanie: Jeśli w komnacie nie ma żadnych Potworów, jest w niej Skarb, ale ilość Aktywnych Bohaterów jest mniejsza od jego wartości, Bohaterowie czekają na posiłki. Wyczerp ich.



Przykładowo, Łotrzyca zostaje przywołana do Tresera Bestii. W swojej aktywacji: 2) Używa zdolności i odrzuca Pułapkę, po czym 7), czeka, wyczerpując się, ponieważ do zrabowania tego Skarbu potrzeba 2 Bohaterów.



Podczas dalszej rozgrywki do tej samej komnaty zostaje przyzwany Mag. W swojej aktywacji: 3) Inspiruje Wyczerpaną Łotrzycę, obracając ją na Aktywną stronę, po czym 6), wspólnie rabują Skarb o wartości 2 i wyczerpują się

8

Szarża: Jeśli w komnacie nie ma żadnych Potworów ani Skarbów, wszyscy przebywający w niej Aktywni Bohaterowie przemieszczają się jednocześnie do sąsiedniej komnaty, w kierunku Skarbca (jeśli komnaty oddalone są tak samo, gracze wybierają, do której). **Gdy Bohaterowie wchodzą do nowej komnaty, każdy z nich rozpatruje kolejno kroki 3, 4, 5, 6, 7 oraz 8.**

Gdy wszystkie karty Gildii dobrane w tej turze są rozpatrzone, a wszyscy Bohaterowie w Lochu są wyczerpani, Żeton Aktywnego Gracza przechodzi do kolejnej osoby, która rozpoczyna swoją turę. Jeśli ostatnia karta w 2-giej Fali została rozpatrzona, a Skarb o wartości 4 nie został zrabowany, wygraliście grę!



PRZYKŁADOWA TURA GRACZA

Ten przykład opisuje pełną turę osoby grającej jako Szczury



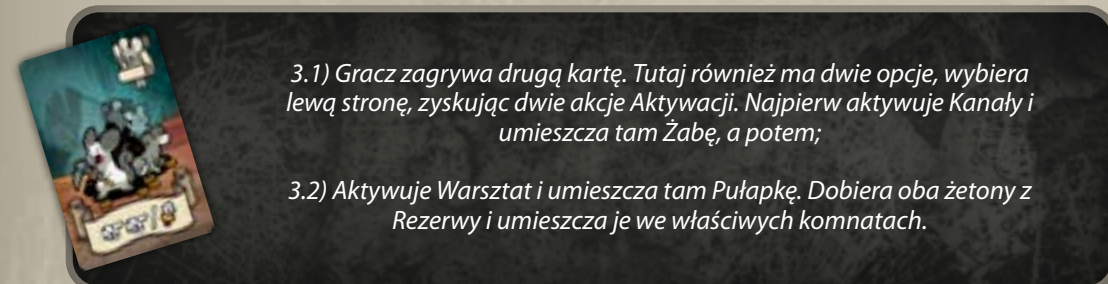
REKA POCZĄTKOWA

Faza 1: Zagraj karty z ręki

1) Na początku swojej tury gracz prowadzący Szczury decyduje się zaryzykować i próbuje wtrącić Bohatera do Więzienia, aby dobrać 3 dodatkowe karty. Dobiera Wojownika, którego wtrąca Wyczerpanego do Więzienia. 1.1) Gracz bierze na rękę 3 karty z talii Taktyk, ma ich teraz 8.

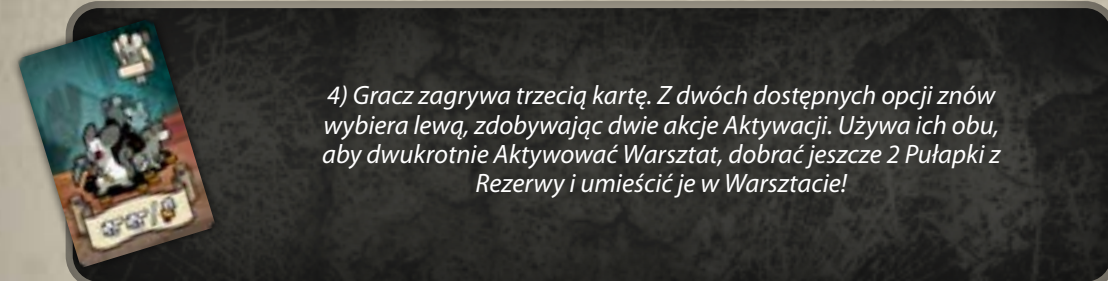
DOBIERZ!

2) Dalej zagrywa kartę ukazaną po lewej stronie. Karta ta oferuje dwie opcje, oddzielone „/” (Horda oraz Atak). Gracz wybiera Hordę i przemieszcza wszystkie swoje Potwory ze Skarbca do sąsiadujących komnat. 2.1) Dwa Potwory przemieszczają się do Kanałów, a 2.2) jeden Potwór do Warsztatu.



3.1) Gracz zagrywa drugą kartę. Tutaj również ma dwie opcje, wybiera lewą stronę, zyskując dwie akcje Aktywacji. Najpierw aktywuje Kanały i umieszcza tam Żabę, a potem;

3.2) Aktywuje Warsztat i umieszcza tam Pułapkę. Dobiera oba żetony z Rezerwy i umieszcza je we właściwych komnatach.



4) Gracz zagrywa trzecią kartę. Z dwóch dostępnych opcji znów wybiera lewą, zdobywając dwie akcje Aktywacji. Używa ich obu, aby dwukrotnie Aktywować Warsztat, dobrać jeszcze 2 Pułapki z Rezerwy i umieścić je w Warsztacie!



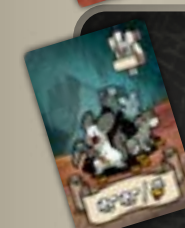
5) Jako czwartą kartę zagrywa Hordę i przesuwa dwa swoje Potwory z Kanałów do Alchemika, zabierając ze sobą żeton Żaby.

6) Zagrywając piątą kartę wybiera akcję Ruchu i przesuwa swojego Potwora z Warsztatu do Tresera Bestii, zabierając ze sobą jeden żeton Pułapki.

Pamiętaj: podczas przemieszczania się między komnatami każdy Potwór może nieść tylko jeden żeton zasobu lub Pułapki naraz.



7) Przy zagraniu szóstej karty gracz wybiera akcję Hordy, aby wykonać 1 atak każdym ze swoich Potworów u Alchemika. Każdy Potwór atakuje jednego Bohatera i zadaje 1 obrażenie. Oboje Bohaterów zostaje pokonanych i usuniętych z Lochu!



8.1) Gracz zagrywa siódmą kartę i wybiera dwie akcje Aktywacji. Pierwszą z nich aktywuje Alchemika, odrzuca Żabę i otrzymuje Elikzir z Dostępnych Zdobyczy! Karta Elikiru ląduje na Stosie Kart Odrzuconych. 8.2) Drugiej akcji Aktywacji używa, aby skorzystać z Umiejętności Specjalnej swojego klanu i umieścić nowego Potwora w Lochu!



9) Przy zagraniu swojej ostatniej karty gracz wybiera akcję Ataku i usuwa jednego Bohatera z komnaty Tresera Bestii. **Pamiętaj:** w swojej turze nie musisz wykorzystywać wszystkich kart z ręki. Czasem bardziej opłaca się zachować niektóre z nich na bardziej sprzyjające okoliczności.



Faza 2: Wymiana Zdobyczy

W tej fazie, jeśli graczowi zostałyby jeszcze karty na ręce, mógłby odrzucić jedną lub więcej z nich, aby wymienić dostępne Zdobycze, albo zachować je na następną turę. W tym przypadku jednak nie ma już żadnych kart, więc przechodzi do kolejnej fazy.

Faza 3: Porządki

10) Gracz przenosi wszystkie zagrane w tej turze karty na swój Stos Kart Odrzuconych, po czym dobiera tyle kart z talii Taktyk, aby mieć ich 5 na ręce.

Faza 4: Wtargnięcie Bohaterów
Ten przykład opisuje fazę 4 (Wtargnięcie Bohaterów) w turze gracza kierującego Szczurami, podczas Fali 2-giej na poziomie trudności Hardcore. Dobierze on i rozpatrzy 3 karty Gildii, jedną po drugiej.



11 Pierwsza odkryta karta Gildii to Łotrzyca w 2 różnych komnatach z ikoną Mieczy. Oznacza to, że gracz musi umieścić jedną Łotrzycę w Kuźni i kolejną w Warsztacie.

11.1 Łotrzyca w Kuźni wyczerpuje się, aby zaatakować Smoczycę i umieścić na niej żeton obrażeń! Zdrowie Smoczycy wynosi 5, zostaje więc w Lochu.

11.2 Łotrzyca w Warsztacie rozbraja jedną z Pułapek dzięki swojej umiejętności i odrzuca ją, potem jednak otrzymuje 1 obrażenie z drugiej Pułapki! Odrzuć Łotrzycę oraz Pułapkę.



12 Druga karta Gildii to Wojownik, do rozmieszczenia w 2 komnatach Mistycznego Oka. Oznacza to, że gracz musi umieścić jednego Wojownika w Katakumbach, a jednego w Pracowni.

12.1 Wojownik w Katakumbach, korzystając ze swojej umiejętności, odrzuca 2 Kości, po czym wyczerpuje się, aby zrabować Skarb. Gracz obraca żeton Skarbu na drugą stronę i widzi tam Regenerację, a więc Wojownik aktywuje się ponownie! Wojownik obraca się na stronę Aktywną.

12.2 Przy przywołaniu do Pracowni, Wojownik Inspiruje obie Łuczniczki! 3 aktywnych Bohaterów wyczerpuje się przy rabowaniu Skarbu o wartości 3. Po odwróceniu żetonu Skarbu ukazuje się ikona Więźnia, należy więc dobrać kartę Gildii i natychmiast wtrącić odpowiedniego Bohatera do Więzienia.



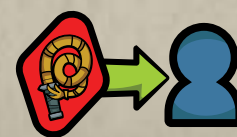
12.3 Dobierasz Łuczniczkę! Korzysta ze swojej zdolności Ataku Dystansowego, aby zadać 1 obrażenie jednemu ze Szczurów w Alchemika, po czym wyczerpuje się w Więzieniu.

12.4 Wojownik w Katakumbach, który wcześniej się Regenerował, wciąż jest aktywny, przesuwając się więc do Tresera Bestii i otrzymuje 1 obrażenie z umieszczonej tam Pułapki, zanim uda mu się zainspirować Łotrzycę. Pamiętaj, że Bohaterowie korzystają ze swoich umiejętności tylko przy przywołaniu, Wojownik nie usunąłby więc Kości z tej komnaty, nawet, jeśli nie byłoby tam Pułapki.

13 Trzecia dobrana karta Gildii to Mag z ikoną Kapelusza. Oznacza to, że gracz musi umieścić jednego Maga w Bibliotece, a jednego u Alchemika.

13.1 Ten Mag został przyzwany do Biblioteki, ale nie ma tam żadnego Potwora ani Skarbu, szarżuje zatem korytarzem do następnej komnaty, położonej najbliżej Skarbca. Gdy wchodzi do Kuźni, Inspiruje wyczerpaną Łotrzycę. Oboje wyczerpią się teraz aby Atakować, zadając Smoczycy 2 dodatkowe obrażenia! Pamiętaj, Mag nie był przywołany do Więzienia, więc jego umiejętność nie uwolni żadnych więźniów.

13.2 Mag u Alchemika wyczerpie się, aby Zaatakować Szczura i usunąć go z Lochu. Rozpatrzone zostały wszystkie 3 karty Gildii i Skarb ze Skarbca nie został zrabowany, a zatem kolejny gracz może rozpocząć swoją turę.



Faza 5: Koniec tury
Po zakończeniu Wtargnięcia Bohaterów, jako że gra toczy się dalej, gracz kierujący Szczurami przekazuje Żeton Aktywnego Gracza kolejnej osobie po swojej lewej, która gra Smoczycą. Staje się ona aktywnym graczem i rozgrywa swoją turę.

TURA GRACZA

W swojej turze przechodzisz kolejno przez 5 faz:

1) Zagranie kart z ręki, 2) Wymiana Zdobyczy, 3) Porządki, 4) Wtargnięcie Bohaterów, 5) Koniec tury.



Ważne: Przykładowo, w rozgrywce na 4 graczy zmierzycie się z 4 Wtargnięciami Bohaterów podczas całej rundy (1 na turę każdego z graczy).

AKCJE

O ile nie jest wskazane inaczej, akcje rozpatruje się pojedynczo, w dowolnej kolejności, rozdzielając je z jednej karty pomiędzy jednego albo kilka Potworów w Lochu. Możesz również zdecydować się na wykorzystanie tylko niektórych akcji z karty. Jeśli akcja wymaga Żetonu, a nie ma już żadnego w Rezerwie, nie możesz jej wykonać. Każda akcja ma swój unikatowy symbol, objaśniony poniżej:



Dobieranie:

Dobierz na rękę kartę z talii Taktyk. Możesz zagrać ją już w bieżącej turze.



Aktywacja:

Możesz użyć tej akcji, aby aktywować elementy, które tego wymagają. Na przykład: Umiejętność Specjalna Twojego Klanu, aktywacja komnaty, ukończenie Portalu itp.



Ruch:

Przenieść jednego ze swoich Potworów do sąsiedniej komnaty przez korytarz lub Portal. Podczas ruchu, razem z Potworem, możesz przenieść również jeden zasób albo jeden żeton Pułapki.



Atak Wręcz:

Zadaj 1 obrażenie Bohaterowi w komnacie, w której znajduje się jeden z Twoich Potworów. Jeśli zdrowie Bohatera spada do 0, odrzuć go do rezerwy.



Atak Dystansowy:

Zadaj 1 obrażenie Bohaterowi w komnacie sąsiadującej z komnatą z Twoim Potworem (muszą być one połączone korytarzem). Jeśli zdrowie Bohatera spada do 0, odrzuć go do rezerwy.



Umieszczanie zasobu:

Połącz wskazany żeton zasobu w komnacie, w której znajduje się jeden z Twoich Potworów.



Obrona:

Użyj tej akcji jako Reakcji podczas ataku Bohatera w komnacie z jednym z Twoich Potworów i zmniejsz zadawane obrażenia o 1.



Pułapka:

Umieść żeton Pułapki w komnacie, w której znajduje się jeden z Twoich Potworów.



Portal:

Umieść żeton ukończonego Portalu w komnacie, w której znajduje się jeden z Twoich Potworów.



Zasadzka:

Przywołaj Potwory we wskazanych komnatach.

Przykład powyżej: przywołaj do 3 Potworów, rozdzielonych pomiędzy Kanały oraz Tresera Bestii.



Wybierz mądrze:

Jeśli akcje oddzielone są ukośnikiem („/”), musisz dokonać wyboru.

Przykład powyżej: wykonujesz dwa Ataki Wręcz albo jeden Ruch.



Akcja-reakcja:

Jeśli wykonasz akcje po lewej, możesz za darmo wykonać te po prawej.

Przykład powyżej: zaatakuj Bohatera i umieść w tej komnacie 1 Potwora.



Horda:

Wszystkie Potwory w jednej z komnat wykonują wskazaną akcję.

Przykład powyżej: wszystkie wykonują 1 Ruch.



Posiłki:

Podejrzuj 3 wierzchnie karty swojej talii Taktyk. Weź na rękę karty odpowiadające wskazanej akcji, odrzuć pozostałe.

Przykład powyżej: weź wszystkie karty z Atakiem Wręcz, odrzuć pozostałe.