

WORLD OF WARCRAFT

WRATH of the LICH KING

Od wielu lat z zamrożonej Północnej Grani złowrogi Król Lisz i jego nieumarła Plaga zagrażają Azeroth. Teraz legendarni bohaterowie wyruszają w podróż, mając jeden cel, rzucić wyzwanie Królowi Liszowi w jego potężnej fortecy oraz zniszczyć go raz na zawsze. Bohaterowie muszą ukończyć misje, aby pokonać zagrożenia czyhające w Północnej Grani. Wtedy będą mogli rzucić wyzwanie Królowi Liszowi w jego mrocznej fortecy, Cytadeli Lodowej Korony.

W grze **World of Warcraft: Wrath of the Lich King** – bazującej na systemie **Pandemic** wcielcie się w legendy z uniwersum World of Warcraft i poprowadźcie inwazję na Północną Grań! Odpierajcie hordy niekczemnych nieumarłych i jednocześnie dążcie do wypełnienia 3 misji, aby ostatecznie pokonać Króla Lisza, wypełniając misję Cytadeli Lodowej Korony i wygrywając grę!

ZAWARTOŚĆ



7 BOHATERÓW



36 GHULI



3 PLUGASTWA



KRÓL LISZ



2 KOŚCI



5 SUWAKÓW



1 PŁANSZA DO GRY



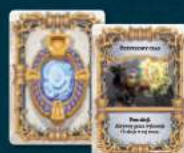
7 KART BOHATERÓW



10 KART MISJI
w tym 1 karta misji Lodowej Korony



63 BOHATERSKIE KARTY
w tym 8 rozprzestrzeniania się Plagi i 3 warownie



9 KART NAGRÓD



30 KART PLAGI



3 WAROWNIE



5 KART POMOCY



3 ZNACZNIKI MISJI



3 ZNACZNIKI POSTĘPU



ZNACZNIK PLAGI



ZNACZNIK ROZPACZY



ZNACZNIK GRY JEDNOOSOBOWEJ

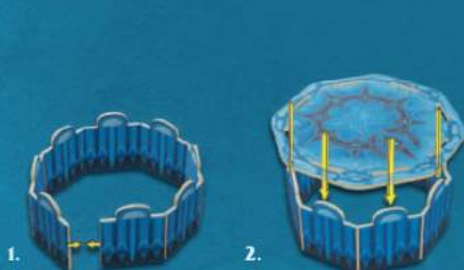


3 WAROWNIE

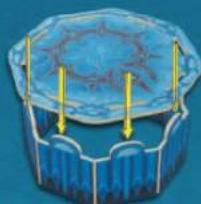


1 CYTADELA LODOWEJ KORONY

PRZED PIERWSZĄ GRĄ. Zbudujcie podstawę Lodowej Korony, wieżę oraz warownie.



1.



2.



3.



4.

PODSTAWA I CYTADELA LODOWEJ KORONY



WAROWNIA (x3)

PRZYGOTOWANIE

1 Umieszczenie planszy i elementów gry. Planszę połóżcie pośrodku stołu. Połóżcie ghule, plugastwa i warownie w pobliżu planszy.

2 Umieszczenie znaczników na torach. Połóżcie znaczniki Plagi i rozpaczy na początku ich torów, tak jak przedstawiono obok.



3 Umieszczenie Cytadeli Lodowej Korony. Połóżcie podstawę Cytadeli Lodowej Korony wraz ze ścianami na jej polu na planszy, tak jak przedstawiono obok. Postawcie wieżę wewnątrz murów.



4 Umieszczenie misji Cytadeli Lodowej Korony. Połóżcie zakrytą kartę misji „Cytadeli Lodowej Korony” na jej miejscu na planszy.



5 Przygotowanie nagród. Połóżcie po 1 losowej zakrytej karcie nagrody na każdym z 3 miejsc na karty misji. Odlóżcie pozostałe karty nagród do pudełka.



6 Przygotowanie misji. Z każdego koloru połóżcie po 1 losowej odkrytej karcie misji na odpowiadające jej kolorowi miejsce na planszy, na wierzchu zakrytej karty nagrody. Połóżcie 1 znacznik postępu na polu początkowym każdej z odsłoniętych kart misji. Połóżcie znaczniki misji na odpowiadających im polach na planszy. Odlóżcie pozostałe karty misji do pudełka.



PODCZAS PIERWSZEJ GRY

Dla kroków 5 i 6 – zamiast losowo wybierać misje oraz nagrody, użyjcie następujących:

Nagrody: *Krzyżowcy Argentu, Pożyczony czas, Pewnej cichej nocy.*

Misje: *Naxxramas, Splot, Ulduar.*

7 Przywołanie wrogów. Potasujcie karty Plagi i połóżcie je zakryte obok napisu „Talia Plagi”.



Dobierzcie 1 kartę Plagi i połóżcie 3 ghule na odpowiadającym jej polu. Następnie połóżcie Króla Lisza na polu Króla Lisza o kolorze odpowiadającym kolorowi tej karty.



Dobierzcie jeszcze 1 kartę Plagi i połóżcie 3 ghule na odpowiadającym jej polu.



Dobierzcie kolejne 3 karty Plagi i połóżcie po 2 ghule na odpowiadających im polach.



Dobierzcie kolejne 3 karty Plagi i połóżcie po 1 ghulu na odpowiadających im polach.



Dobierzcie kolejną 1 kartę Plagi i połóżcie 1 plugastwo na odpowiadającym jej polu.



Ulóżcie te 9 kart na odkrytym stosie odrzuconych kart Plagi.

8 Wybranie bohaterów.

Wybierzcie po 1 karcie bohatera i weźcie po 1 karcie pomocy. Wszyscy gracze biorą po 1 suwaku i umieszczają go na skrajnym lewym polu toru zdrowia. Weźcie po figurce bohatera odpowiadającej wybranej karcie i umieśćcie ją na polu startowym danej postaci (podanym na odwrocie karty bohatera).



Odlóżcie do pudełka pozostałe karty bohaterów, karty pomocy, figurki bohaterów oraz suwaki. Odlóżcie znacznik gry jednoosobowej do pudełka, używany jest wyłącznie w grze jednoosobowej (zob. str. 10).

9 Rozdanie bohaterskich kart. Oddzielcie karty „Rozprzestrzenia się Plagi” i „Warowni” od bohaterskich kart i odlóżcie je na bok. Przetasujcie pozostałe bohaterskie karty i rozdajcie je odkryte wszystkim graczom zgodnie z liczbą grających osób.

LICZBA GRACZY	RĘKA STARTOWA
2	3
3	3
4	2
5	2

Tworzenie bohaterskiej talii. Podzielcie pozostałe bohaterskie karty i ułóżcie je w rzędzie w równych (na ile to możliwe) zakrytych stosach. Mniejsze stosy powinny znajdować się bliżej prawej strony rzędu. Wtasujcie po 1 karcie „Rozprzestrzenia się Plagi” w każdy ze stosów, a następnie wtasujcie po 1 karcie „Warowni” w każdy ze stosów po lewej stronie. Liczba stosów oraz kart „Warowni” zależy od poziomu trudności:

POZIOM TRUDNOŚCI	STOSY	KARTY WAROWNI
Początkujący	5	3
Normalny	6	3
Heroiczny	7	2
Mityczny	8	1*

Z tych stosów ułóżcie bohaterską talię. Skrajnie prawy stos na spodzie, a skrajnie lewy na wierzchu. Połóżcie bohaterską talię obok napisu „Bohaterska talia”. Poniżej znajdziecie przykład. Odlóżcie do pudełka pozostałe karty „Rozprzestrzenia się Plagi” i „Warowni”.

* W mitycznym poziomie trudności wtasujcie 1 kartę „Warowni” do drugiego stosu od lewej strony (nie do skrajnie lewego).

10 Pierwsza tura. Rozpoczyna gracz, który w swoich wycieczkach zawędrował najdalej na północ.

PRZYGOTOWANIE BOHATERSKIEJ TALII (POCZĄTKUJĄCY POZIOM TRUDNOŚCI)



PEŁNE PRZYGOTOWANIE (DLA 2 GRACZY)



KLUCZOWE POJĘCIA

Bohaterowie

W grze planszowej **Wrath of the Lich King** gracze wcielają się w legendarnych bohaterów Azeroth, którzy łączą siły, by wspólnie stanąć przeciwko złemu Królowi Liszowi i jego nieumarłej Pladze. Każdy bohater ma odpowiadającą mu kartę postaci wskazującą jego poziom zdrowia oraz unikalne umiejętności, a także figurkę przedstawiającą go na planszy. Dostajecie również specjalne bohaterskie karty, których możecie użyć do ulepszenia swoich akcji. Karty na rękę trzymacie odkryte, tak aby wszyscy nawzajem widzieli swoje karty.



WSPÓLPRACA

Wszyscy jesteście w tej samej drużynie i wspólnie dążycie do powstrzymania zagrożenia ze strony Króla Lisza i jego nieumarłej Plagi. Razem wygracie albo przegracie grę. Możecie wspólnie się naradzać i dawać sobie wzajemnie rady. Każdy może dzielić się opiniami i pomysłami, ale podczas swojej tury ostatecznie każdy decyduje za siebie. Strzeżcie się arogancji, która sprowadziła Arthasa na drogę zniszczenia...



Plaga

Północna Grań jest opanowana przez Plagę, nieprzeliczoną armię nieumarłych Króla Lisza. Musicie powstrzymać Plagę, zanim zniweczy wasze wysiłki.

W grze występują 2 rodzaje wrogów: ghule i plugastwa. Ghule zbierają się na polach, a plugastwa nieugięcie podążają za bohaterami. Jeśli pozwolicie, by zbyt wiele wrogów pojawiło się na planszy, **przegracie**.

KRÓL LISZ

W przeciwieństwie do ghule i plugastw, Król Lisz przez większość gry nie wchodzi na normalne pola na planszy i nie można z nim bezpośrednio walczyć.



Zamiast tego wystawia się go na trzech polach Króla Lisza, po jednym w każdym kolorze regionu. Obecność Króla Lisza ma szkodliwy wpływ na region, w którym się obecnie znajduje. Gdy bohaterowie walczą lub wypełniają misje w tych regionach, pojawiają się negatywne efekty.



Kości

Rzucacie kośćmi, aby walczyć ze sługami Króla Lisza i eksplorować zakazane miejsca.



Na kościach są 2 symbole: sukcesy  oraz bloki . Sukcesy realizują cele wybranej akcji. Zadają obrażenia podczas ataku i zwiększają postęp podczas wypełniania misji. Bloki zapobiegają przyjmowaniu obrażeń przez bohatera. Obie kości są takie same.

Misje

Bohaterowie Azeroth muszą pokonać zagrożenia z Północnej Granii, aby oczyścić drogę do fortecy Króla Lisza, Cytadeli Lodowej Korony. Misje przedstawiają wspomniane zagrożenia i muszą zostać ukończone, abyście **wygrali grę**.

Na początku gry pojawiają się 3 misje, po 1 w każdym z 3 kolorów regionów. Każda misja ma odpowiadający jej znacznik misji umieszczany na planszy. Większość misji ma efekt specjalny. Pole ze znacznikiem misji jest polem misji.



Na karcie misji znajduje się tor, który wyznacza postęp misji. Ukończenie misji wymaga przejścia toru do końca. Posuwajcie się naprzód na torze postępu poprzez wykonywanie akcji misji.

Misja zostaje ukończona, gdy znacznik postępu znajdzie się na ostatnim polu jej toru. Gdy wszystkie 3 misje zostaną ukończone, rozpocznie się oblężenie Lodowej Korony. Musicie ukończyć misję Cytadeli Lodowej Korony, aby wygrać!



ROZGRYWKA

Rozgrzywka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Tura gracza składa się z 4 etapów.

- 1 Wykonaj 4 akcje.
- 2 Dobierz 2 bohaterskie karty.
- 3 Przywołaj ghule.
- 4 Aktywuj plugastwa.

Wykonanie 4 akcji

Podczas swojej tury możesz wykonać do 4 akcji. Przy czym możesz wykonać tę samą akcję kilka razy, każdorazowo zużywając 1 akcję. Niektórzy bohaterowie dysponują możliwością wykonania innych akcji, przypisanych tylko do nich.


RUCH

Porusz bohatera na sąsiednie pole (połączone linią). Wrogowie (ghule i plugastwa) nie mają wpływu na ruch bohatera.




ATAK

Gdy znajdujesz się na polu z wrogami, użyj akcji ataku, aby ich usunąć.

Rzuci oboma kośćmi, aby zaatakować. Za każdą  zadaj 1 obrażenie wrogowi na Twoim polu. Ghule są usuwane po otrzymaniu 1 obrażenia, a plugastwa są usuwane po otrzymaniu 3 obrażeń. Odlóż usuniętych wrogów do puli figurek.




Zadane wrogom obrażenia nie są sumowane pomiędzy akcjami. Trzeba zadać 3 obrażenia podczas pojedynczej akcji, aby usunąć plugastwo.


Po zadaniu obrażeń każdy ghul i plugastwo pozostające na Twoim polu zadaje Ci po 1 obrażeniu. Za każdą wyrzuconą , zmniejsz liczbę otrzymanych obrażeń o 1.



PRZYKŁAD ATAKU

Thrall znajduje się na Stacji Wojennej Pieśni z 3 ghumami i 1 plugastwem. Podczas etapu „Wykonywania 4 akcji” Thrall atakuje wrogów na Stacji Wojennej Pieśni.


Thrall rzuca oboma kośćmi, wyrzucając 2  i 1 . Dwie  zadają w sumie 2 obrażenia wrogom na jego polu. Thrall decyduje, by zadać po 1 obrażeniu 2 ghumom na Stacji Wojennej Pieśni, dzięki czemu usuwa oba ghule.


Teraz na Stacji Wojennej Pieśni pozostaje 1 ghul i 1 plugastwo. Wrogowie zadają $(1 + 1 = 2)$ obrażenia Thrallowi. Jedna  zapobiega otrzymaniu 1 obrażenia, więc Thrall otrzymuje $(2 - 1 = 1)$ obrażenie. Dwa usunięte ghule nie zadają obrażeń.



MISJA

Gdy znajdujesz się na polu misji, wykonaj akcję misji, aby zwiększyć postęp i ukończyć misję.

Aby wykonać akcję misji, rzuć obiema kośćmi i zsumuj swoje , po czym przesuń znacznik postępu według poniższych zasad:

- Wyłożenie 1 bohaterskiej karty z ręki spowoduje przesunięcie znacznika postępu misji. Ikona na karcie musi się zgadzać z kolejną ikoną na torze misji. **Każdy bohater, który znajduje się na polu misji**, może wyłożyć po 1 karcie podczas każdej akcji misji, nawet jeśli nie jest to jego tura.
- Użyj każdej , aby przesunąć znacznik postępu misji na kolejne pole (niezależnie od ikony).



KARTA ATAKU
I ODPOWIADAJĄCA
JEJ IKONA





Możesz wykładać karty lub używać  w dowolnej kolejności.

Wyłożone karty nie są odrzucane. Zobacz „Przykład misji” po prawej stronie, aby zapoznać się ze szczegółowym opisem wypełniania misji.


na to pole.



Po wyłożeniu kart i użyciu  otrzymujesz tyle obrażeń, ile wskazuje liczba na karcie misji. Każda  zmniejsza liczbę otrzymanych obrażeń o 1. Wrogowie nie mają wpływu na akcje misji.

Gdy znacznik postępu znajdzie się na ostatnim polu jej toru, misja zostaje ukończona (zob. „Ukończenie misji” str. 9).

ODPOCZYNEK

Rzuć obiema kośćmi i wylecz tyle obrażeń, ile  zostało wyrzuconych. **Nie możesz odpoczywać na polu misji.** Wrogowie nie mają wpływu na akcje odpoczynku.

TRASA LOTÓW

Porusz swojego bohatera bezpośrednio na pole z warownią.

Na początku gry na planszy nie ma warowni. Będą pojawiać się w trakcie rozgrywki, gdy zostanie dobrana karta „Warowni” (zob. „Warownia” str. 7).

PRZYKŁAD MISJI


Tyrion i Sylwana są na Naxxramas. Znacznik postępu na Naxxramas jest na 3 polu toru.



Tyrion wykonuje akcję misji i rzuca obiema kośćmi: 2  i 1 .

Tyrion wykłada z ręki kartę „Ataku (2)” i przesuwa znacznik postępu na kolejne pole (pole ataku).




Następnie używa 1  z kości i przesuwa znacznik postępu o 1 pole.




Sylwana wykłada z ręki kartę „Leczenia” i przesuwa znacznik postępu na kolejne pole (pole leczenia).



Tyrion używa drugiej  z kości i przesuwa znacznik postępu o 1 pole.



Po wykorzystaniu wszystkich możliwości przesunięcia znacznika postępu Naxxramas zadaje Tyrionowi 2 obrażenia. Jedna  zapobiega 1 obrażeniu, więc Tyrion otrzymuje $(2 - 1) = 1$ obrażenie. Sylwana nie otrzymuje obrażeń, ponieważ nie wykonywała akcji misji. Następnie, zgodnie z efektem misji Naxxramas, 1 ghul jest przywoływany na pole Naxxraams.

Pamiętajcie, Tyrion i Sylwana zatrzymują wyłożone podczas misji karty. Mogą je ponownie wykorzystać w kolejnych akcjach misji.

DARMOWE AKCJE

Niektóre bohaterskie karty i umiejętności umożliwiają wykonanie darmowych akcji. Podczas etapu „Wykonywania 4 akcji”, możecie także wykonać darmowe akcje, które **nie wliczają się do tych 4 akcji**. Nie możecie wykonywać darmowych akcji podczas wykonywania innej akcji ani podczas tury innego bohatera.

BOHATERSKIE KARTY

W grze są 4 różne rodzaje bohaterskich kart. Po zagranie bohaterskiej karty, tak jak podano poniżej, umieść ją na odkrytym stosie odrzuconych bohaterskich kart.

Karty „Warowni” także są dobierane z bohaterskiej talii, ale działają na innej zasadzie.

ATAK

Podczas akcji ataku na Twoim polu, po rzuceniu kośćmi, **każdy bohater na tym polu** może zagrać dowolną liczbę kart „Ataku”. Każda karta „Ataku” dodaje 1 albo 2 obrażeń, zależnie od liczby podanej na karcie.



OBRONA

Gdy **dowolny bohater na Twoim polu** otrzymuje obrażenia, możesz zagrać dowolną liczbę kart „Obrony”, aby zapobiec przyjęciu do 2 obrażeń na karcie.

PODRÓŻ

Jako darmową akcję możesz zagrać kartę „Podróży”, aby poruszyć **dowolnego bohatera na Twoim polu**. Każda karta „Podróży” pozwala na poruszenie tego bohatera do 2 albo 4 pól, zależnie od liczby podanej na karcie.



LECZENIE

Jako darmową akcję możesz zagrać kartę „Leczenia”, aby umożliwić **dowolnemu bohaterowi na Twoim polu** darmową akcję odpoczynku, która leczy 1 dodatkowe obrażenie. Jako wyjątek od zwykłych zasad, tę akcję odpoczynku można wykonać na polu misji.



WAROWNIA

Gdy dobierzesz kartę „Warowni”, natychmiast umieść 1 warownię na dowolnym polu na planszy i odłóż tę kartę do pudełka (**nie zatrzymujesz jej na ręce**). Nie możesz położyć warowni na polu misji ani na polu, na którym znajduje się warownia.



Warownie na planszy mają 2 efekty.

- Bohaterowie mogą użyć akcji trasy lotów, aby **bezpośrednio poruszyć się na pole z warownią**.
- Gdy bohater wykonuje akcję odpoczynku na polu z warownią, **ten bohater dodatkowo leczy 1 obrażenie**.



PRZYKŁAD KARTY ATAKU

Thrall i Jaina są na Stancji Wojennej Pieśni wraz z 1 ghulem i 1 plugastwem. Thrall wykonuje akcję ataku i wyrzuca 2 kości oraz 1 kość.



Po rzuceniu kośćmi Thrall zagrywa z ręki kartę „Ataku (1)”, co dodaje 1 obrażenia.



Jaina także zagrywa z ręki kartę „Ataku (1)” i dodaje 1 obrażenia. Thrall ma teraz w sumie 4 obrażenia.

Thrall decyduje użyć 4 kości, aby zadać 4 obrażenia wrogom na swoim polu. Thrall zadaje 3 obrażenia plugastwu, które zostaje usunięte, a następnie zadaje 1 obrażenie 1 ghulowi, który także zostaje usunięty. Na polu Thralla nie pozostają żadni wrogowie, więc Thrall nie otrzymuje obrażeń.

KRÓL LISZ

Król Lisz ma złowrogi wpływ na Północną Grań, wzmacnia swoich stronników i utrudnia zmagania bohaterów, którzy chcą go obalić.

Przez większość gry Król Lisz znajduje się na 1 z 3 pól Króla Lisza, które odpowiadają 3 regionom na planszy. **Gdy bohater wykonuje akcję ataku lub misji w regionie Króla Lisza, Król Lisz zadaje 1 dodatkowe obrażenie podczas tej akcji**. Efekt pozostaje, nawet jeśli wszyscy wrogowie zostaną usunięci na Twoim polu lub misja zostanie ukończona.



KRÓL LISZ NA FIOLETOWYM POLU KRÓLA LISZA



ODPOWIADAJĄCY MU FIOLETOWY REGION

Obecność Króla Lisza nie ma wpływu na inne elementy rozgrywki, które mają miejsce w regionie Króla Lisza, takie jak aktywacja plugastwa.

Dobranie 2 bohaterskich kart

Po wykonaniu 4 akcji dobierz 2 wierzchnie karty z bohaterskiej talii jednocześnie.

WAROWNIA

Jeśli dobierzesz kartę „Warowni”, natychmiast ją zagraj (zob. „Warownia” str. 7).



ROZPRZESTRZENIANIE SIĘ PLAGI

Jeśli dobierzesz kartę „Rozprzestrzeniania się Plagi”, rozpatrz ją w następujący sposób.



- 1 Przesuń znacznik Plagi o 1 pole w prawo na torze Plagi.
- 2 Dobierz **kartę ze spodu** talii Plagi, a następnie:
 - Porusz Króla Lisza na pole Króla Lisza odpowiadające temu regionowi.
 - Przywołaj ghule na odpowiadające karcie pole na planszy. Dołóż tyle figurek, by na polu znajdowały się 3 ghule.
 - Połóżcie 1 plugastwo na tym polu.



- 3 Przetasuj odrzucone karty Plagi (włącznie z właśnie dobraną ze spodu kartą) i połóż zakryte przetasowane odrzucone karty Plagi na wierzchu talii Plagi.

Po rozpatrzeniu karty „Rozprzestrzeniania się Plagi” odłóż tę kartę do pudełka. Nie dobieraj karty w jej miejsce.

Jeśli jednocześnie dobierzesz 2 karty „Rozprzestrzeniania się Plagi”, rozpatrz je obie, jedna po drugiej. Jeśli jednocześnie dobierzesz kartę „Warowni” i kartę „Rozprzestrzeniania się Plagi”, najpierw rozpatrz kartę „Rozprzestrzeniania się Plagi”, zanim rozpatrzysz kartę „Warowni”.

LIMIT KART NA RĘCE

Limit 7 kart na ręce dotyczy wszystkich graczy przez cały czas. Jeśli kiedykolwiek masz więcej niż 7 kart na ręce, musisz odrzucić bohaterskie karty lub zagrać karty nagród (zob. str. 9) tak, aby pozostało tylko 7 kart.

Przywołanie ghuli

Jedna po drugiej odkryjcie tyle kart Plagi z wierzchu talii Plagi, ile podaje aktualna liczba na torze Plagi.

Za każdą odkrytą kartę połóżcie po 1 ghula na odpowiadającym karcie polu, a następnie odkrytą kartę odrzućcie na stos odrzuconych kart Plagi.



Jeśli na polu znajdują się już 3 ghule, nie kładźcie czwartego. Zamiast tego następuje najazd (zob. „Najazdy” poniżej).

Jeśli macie dołożyć ghula, a nie pozostało już wolnych figurek, przesuniecie znacznik rozpaczy (zob. „Gdy zabraknie elementów” str. 9).

Sytuacja, w której skończą się karty w talii Plagi, jest rzadko spotykana, ale możliwa. Jeśli tak się stanie, przetasujcie odrzucone karty Plagi i utwórzcie z nich nową talię.

NAJAZDY

Jeśli nie będziecie sprawnie działać, hordy nieumarłych będą się kumulować, co utrudni inwazję na Północną Grań. Jeśli macie dołożyć 4 ghula na dane pole, następuje najazd. **Nie kładźcie tam czwartego ghula.**

Gdy następuje najazd, przesuniecie znacznik rozpaczy o 1 pole. Następnie połóżcie 1 plugastwo na polu najazdu. (Ghule nie „rozprzestrzeniają się” na sąsiednie pola tak jak choroby w oryginalnej grze *Pandemic*).

Aktywacja plugastw

Plugastwa jedno po drugim poruszają się o 1 pole w stronę najbliższego bohatera, następnie zadają 1 obrażenie 1 bohaterowi na tym polu. Jeśli kilkoro bohaterów znajduje się w takiej samej odległości od plugastwa, aktywny gracz decyduje, do którego bohatera poruszy się plugastwo.

Jeśli po poruszeniu się na polu plugastwa znajduje się kilkoro bohaterów, aktywny gracz decyduje, któremu bohaterowi plugastwo zada obrażenie.

Jeśli kilka plugastw zadaje obrażenie temu samemu bohaterowi, robią to jednocześnie. (Bohater może zagrać 1 kartę „Obrony”, aby zapobiec otrzymaniu obrażeń od kilku plugastw).



Plugastwo aktywuje się i porusza na pole Thralla. Thrall otrzymuje 1 obrażenie.

WYGRANA I PRZEGRANA

Jeśli znacznik rozpaczy dotrze na koniec toru rozpaczy, inwazja na Północną Grań ponosi klęskę, okrutne plany Króla Lisza się spełniają, a Wy natychmiast przegrywacie grę.

Jeśli ukończycie wszystkie 3 misje, a następnie ukończycie misję Cytadeli Lodowej Korony, pokonujecie Króla Lisza i natychmiast wygrywacie grę!



Ukończenie misji

Gdy znacznik postępu dotrze na ostatnie pole toru misji, ta misja zostaje ukończona. Rozpatrzenie efekty misji, w tym otrzymanie obrażeń. Następnie odłóżcie do pudełka kartę misji, znacznik postępu oraz znacznik misji. Aktywny gracz otrzymuje kartę nagrody spod karty misji i dodaje ją na rękę.



Gdy ukończycie 3 misje, Cytadela Lodowej Korony zostaje odblokowana (zob. „Cytadela Lodowej Korony” poniżej). Gdy ukończycie misję Cytadeli Lodowej Korony, wygrywacie grę!

KARTY NAGRÓD

Karty nagród są specjalnymi kartami, które bohaterowie otrzymują za ukończenie misji. Zagranie karty nagrody **nie jest** akcją i to zagrywający ją gracz wybiera, jak ma zostać użyta. Po zagranie karty nagrody odłóżcie ją do pudełka.



Większość kart nagród można zagrać w dowolnym momencie gry, także podczas tur innych graczy. Karty nagrody nie można zagrać tylko podczas rozpatrywania innej karty. Gdy karta Plagi zostaje dobrana, jest już za późno na zagranie karty nagrody, która zapobiegłaby przywołaniu ghula (albo pojawieniu się najazdu).

Cytadela Lodowej Korony

Cytadela Lodowej Korony to specjalne pole poza 3 regionami na planszy. Bohaterowie i plugastwa nie mogą wejść do Cytadeli Lodowej Korony przed ukończeniem wszystkich 3 misji.

Gdy wszystkie 3 misje zostaną ukończone, rozpoczyna się oblężenie Lodowej Korony. Bohaterowie mają teraz okazję sforsować obronę Cytadeli Lodowej Korony i pokonać Króla Lisza. Natychmiast podejmijcie następujące działania:

- 1 Odłóżcie wieżę Cytadeli Lodowej Korony do pudełka i odwróćcie jej podstawę.
- 2 Przesuńcie Króla Lisza do Cytadeli Lodowej Korony. Gdy Król Lisz znajdzie się w Cytadeli Lodowej Korony, nie opuści jej już do końca gry, a jego dodatkowe obrażenia (podczas wykonywania misji i atakowania) dotyczą jedynie Cytadeli Lodowej Korony.



- 3 Odwróćcie kartę misji Cytadeli Lodowej Korony i połóżcie znacznik postępu na pierwszym polu jej toru (użyjcie znacznika postępu z misji, którą właśnie ukończyliście).

Bohaterowie i plugastwa mogą teraz wchodzić do Cytadeli Lodowej Korony. Musicie ukończyć misję na polu Cytadeli Lodowej Korony, aby wygrać grę! Cytadela Lodowej Korony jest teraz polem misji.

Gdy zabraknie elementów

Jeśli kiedykolwiek będzie trzeba przywołać ghula albo plugastwo, a nie pozostało już żadnej figurki, przesuńcie znacznik rozpaczy o 1 pole za każdego wroga, którego nie możecie przywołać. Podobnie, gdy kiedykolwiek będzie trzeba dobrać kartę z bohaterkiej talii, a nie pozostało już w niej żadnych kart, przesuńcie znacznik rozpaczy o 1 pole za każdą kartę, której nie możecie dobrać. *(Te zasady różnią się od tych w oryginalnej grze **Pandemic**).*

Obrażenia i klęska

Bohaterowie mogą otrzymywać obrażenia podczas gry. Gdy bohater otrzymuje obrażenia, zmniejsz liczbę jego obecnego zdrowia, przesuwając suwak o odpowiednią liczbę pól w prawo.



Jeśli bohater straci całe zdrowie, ponosi klęskę, a gracz wykonuje następujące kroki:

- 1 Odrzuć wszystkie karty z ręki.
- 2 Przesuń znacznik rozpaczy **dwukrotnie**.
- 3 Połóż figurkę bohatera na jego polu startowym i umieść suwak z powrotem na początku toru zdrowia.

Jeśli sytuacja wydarzyła się w trakcie wykonywania akcji w Twojej turze, natychmiast zakończ ten etap i przejdź do dociągania bohaterских kart.

GRA JEDNOOSOBOWA

Możesz grać samodzielnie, sterując 3 bohaterami i używając jednej ręki kart.

Przygotowanie

Przygotuj grę standardowo z następującymi zmianami:

- Wybierz 3 bohaterów i umieść ich karty w rzędzie przed sobą. Standardowo przygotuj każdego bohatera (zdrowie, pole startowe itd.). Połóż znacznik gry jednoosobowej na skrajnie lewej karcie, zaznaczając bohatera, który pierwszy rozpocznie turę. Odlóż pozostałe karty bohaterów i figurki do pudełka.



- Dobierz 4 bohaterskie karty, aby utworzyć rękę startową.

Rozgrywka

Rozgrywka przeprowadzana jest tak jak w trybie wieloosobowym, z kilkoma wyjątkami. Zamiast kilku graczy wykonujących tury po sobie, sterujesz 3 bohaterami. Bohaterowie mają swoje tury jeden po drugim zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (od lewej do prawej). Znacznik gry jednoosobowej wskazuje bohatera, którego tura obecnie trwa.

Wszyscy 3 bohaterowie dzielą Twoją rękę kart (limit kart na rękę wciąż wynosi 7). Należy pamiętać o kilku zmianach podczas zagrywania kart oraz wykonywaniu akcji misji, ale poza tym wszystkie inne zasady (etapy tury itp.) działają standardowo.

ZAGRYWANIE KART

Podczas tury każdego z bohaterów możesz zagrywać karty z ręki tak, jak podczas rozgrywki wieloosobowej. Możesz zagrywać karty dla swojego aktywnego bohatera, a także dla innych bohaterów na polu aktywnego bohatera.

Na przykład jeśli jest tura Tyriona, a Tyrion i Liadrin są na tym samym polu, możesz zagrać kartę „Podróży”, aby poruszyć zarówno Tyriona, jak i Liadrin.

MISJE

Gdy bohater wykonuje akcję misji, możesz wyłożyć z ręki tyle kart, ilu bohaterów znajduje się na tym polu misji.

Na przykład jeśli Liadrin jest jedyną bohaterką na polu misji, możesz wyłożyć jedynie 1 kartę podczas jej akcji misji. Jeśli Tyrion i Muradin także są na tym polu misji, możesz wyłożyć do 3 kart.

WAŻNE ZASADY

Nie musicie czytać tej części, jeśli uczycie się zasad. Zajrzyjcie tu, gdy będziecie mieli pytania o konkretną zasadę lub element.

CZĘSTO ZAPOMINANE ZASADY

- Jeśli jakiś efekt odnosi się do „Twojego pola”, odnosi się do pola, na którym obecnie znajduje się Twój bohater.
- Gdy jakiś efekt pozwala Ci na interakcję z innym bohaterem (np. poruszenie innego bohatera), obaj gracze muszą wyrazić zgodę.
- Karty wykładane podczas misji **nie są odrzucane**.
- Wartości kart „Ataku” oraz „Podróży” nie mają żadnego efektu podczas wykonywania misji. Karta „Ataku (2)” przesuwaa znacznik postępu o tylko 1 pole, nie 2.
- Możecie dokonywać postępów w wielu misjach jednocześnie. Nie musicie ukończyć jednej z misji, aby przejść do następnej.
- Limit bohaterskich kart i kart nagród na rękę przez cały czas rozgrywki wynosi 7. Jeśli dobierzesz karty podczas swojej tury i masz więcej niż 7 kart, musisz zagrać karty nagród lub odrzucać karty, aż pozostanie 7 kart na rękę.
- Różne źródła dodatkowego leczenia, takie jak karta „Leczenia”, „Warowni”, czy „Nakładanie rąk” Liadrin, mogą się kumulować.
- Jeśli dobierzesz kartę „Rozprzestrzeniania się Plagi” lub „Warowni”, nie dobierasz zamiennej karty.
- Nie możecie walczyć na polach bez wrogów.
- Dodatkowe obrażenie zadawane przez Króla Lisza wciąż obowiązują, nawet jeśli wszyscy wrogowie na Twoim polu zostaną usunięci lub misja zostanie ukończona.
- Wygrywanie natychmiast, gdy misja Cytadeli Lodowej Korony zostanie ukończona.
 - Nie musicie usuwać z planszy pozostałych wrogów.
 - Nie rozpatrujecie pozostałych efektów (**w tym obrażeń od Cytadeli Lodowej Korony**).
- Przywoływanie ghuli na pole podczas rozpatrywania karty „Rozprzestrzeniania się Plagi” **nie powoduje najazdu**. Ghule są przywoływane, dopóki nie będzie ich 3 na polu.
- Bohaterowie nigdy nie otrzymują obrażeń w wyniku działań innych bohaterów.

BOHATEROWIE

TYRION FORDRING

- **Naprzód!** Tyrion może użyć akcji „Naprzód!” na bohaterze na dowolnym polu, nie tylko swoim. Może użyć akcji „Naprzód!” dowolną liczbę razy podczas swojej tury.

LADY LIADRIN

- **Niezlomna.** Gdy kilka ghuli jest przywoływanych na pole, które podlega pod akcję „Niezlomnej”, możesz po kolei zapobiec pojawieniu się każdego z ghuli.

THRALL

- **Łańcuch błyskawic.** Nie jest atakiem. Thrall nie otrzymuje obrażeń od wrogów, gdy go używa, a karty „Ataku” nie mogą być zagrane, aby dodać ⚡.



Przykład użycia. Gdy Thrall jest na Stolicy Wojennej Pieśni, może użyć tej zdolności na Stolicy Wojennej Pieśni, Splocie, Twierdzy Walecznych albo Stolicy Wojennej Pieśni, En’Kilah, Mieście Świątyń oraz Azjol-Narub, albo innej kombinacji 3 miejsc.

- **Ja jestem wodzem!** Thrall nadal może wyłożyć tylko 1 kartę za każdą akcję misji w regionie, w którym się znajduje.

SYLWANA BIEŻYWIATR

- **Wyjąca Strzała.** Bohaterowie na polu Sylwana mogą zagrywać karty „Ataku”, aby dodać ⚡ do tej akcji. Bohaterowie na polu, które jest celem tej akcji, nie mogą tego robić.

MURADIN MIEDZIOBRODY

- **Dziedzictwo Miedziobrodych.** Muradin może wyłożyć 1 dodatkową kartę tylko podczas swojej akcji misji, nie podczas akcji misji innych graczy.

JAINA PROUDMOORE

- **Teleport.** Jaina nie może przejść przez pole Cytadeli Lodowej Korony, jeśli to pole jest niedostępne.

VARIAN WRYNN

- **Za Przymierze!** Varian może poruszać ghule do Cytadeli Lodowej Korony, jeśli to pole jest dostępne.

MISJE

NAXXRAMAS

- Gdy ukończycie misję Naxxramas, wciąż musicie przyzwać ghula.

AZJOL-NERUB

- Karta „Leczenia” może zostać użyta do odpoczynku na polach sąsiadujących z Azjol-Nerub.

TURNIEJ ARGENTU

- Efekt z karty „Turnieju Argentu” dotyczy tylko aktywnego gracza, pozostali gracze na polu misji mogą standardowo wykładać karty.
- Muradin może wyłożyć 1 kartę podczas swojej akcji misji na polu Turnieju Argentu.

BOHATERSKIE KARTY

- Podczas pojedynczej akcji można zagrać dowolną liczbę kart „Ataku” i dowolna liczba bohaterów na tym samym polu może zagrać karty „Ataku”.
- Podczas otrzymywania obrażeń można zagrać dowolną liczbę kart „Obrony” i dowolna liczba bohaterów na tym samym polu może zagrać karty „Obrony”.
- Karta „Obrony” może być zagrana, aby zapobiec otrzymaniu 1 obrażenia.
- Podczas swojej tury można zagrać dowolną liczbę kart „Podróży” i „Leczenia”.

KARTY NAGRÓD

OCZYSZCZENIE ALEXSTRAZY

- „Oczyszczenie Alexstry” można zagrać pomiędzy krokami 2 i 3 podczas rozpatrywania karty „Rozprzestrzeniania się Plagi”.
- „Oczyszczenie Alexstry” nie wpływa na plugastwa.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO ŚWIATŁOŚCI

- „Błogosławieństwo Światłości” może być zagrane dla wszystkich bohaterów, nawet gdy niektórzy mają pełne zdrowie.

POŻYCZONY CZAS

- Aktywny gracz nie musi wykonywać wszystkich 3 dodatkowych akcji.

OSTRZAŁ Z GÓRY

- Darmowa akcja ataku jest opcjonalna.

NOWI SOJUSZNICY

- Karty „Rozprzestrzeniania się Plagi”, „Warowni” i nagród po rozpatrzeniu wracają do pudełka, nigdy nie znajdują się w odrzuconych bohaterskich kartach, więc „Nowi sojusznicy” nie mają na nie wpływu.

NAPRZÓD, KU ZWYCIĘSTWU!

- Bohaterowie mogą rozgospodarować 5 ruchów pomiędzy siebie tak, jak chcą, i muszą wykonać je natychmiast.

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Z-MAN GAMES

Projekt gry: Alexandar Ortloff, Justin Kemppainen, Michael Sanfilipp

Projekt oryginalnej gry *Pandemic*: Matt Leacock

Produkcja: Michael Sanfilippo

Kierownik redakcji: Autumn Collier

Korekta wersji angielskiej: Christopher Meyer

Dyrektorzy artystyczni: Bree Lindsoe, Samuel R. Shimota

Projekt planszy i okładki: Atha Kanaani

Dodatkowy projekt postaci: Duy Phan, Dan Scott

Plastikowe figurki bohaterów: Niklas Norman

Plastikowe figurki wrogów: Luigi Terzi

Projekt graficzny: Monica Helland, Bree Lindsoe, Jasmine Radue z Danem Gerlachem i Samuelem R. Shimota

Projekt tyłu pudełka: Sarah Swindle

Copywriter: Megan Robinson

Zarządzanie projektem: Beth Erikson, Justin Kemppainen, Todd Michlitsch, Samuel R. Shimota

Wydawca: Steven Kimball

Testerzy: Jason Aiken, ArgArg, Carolina Blanken, Annaliese Milne Bosi, Filippo Bosi, Frank Brooks, Andy Christianson, Dan Christianson, David Christianson, Eric Christianson, Tim Cox, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Ian Dolby, Gavin Dolby, Beth Erikson, Julia Faeta, Marieke Franssen, Steve Heflin, Anita Hilberdink, Trenton Hull, Emma Hunt, Mark Jones, Erik Jordheim, Brian Keilen, Paul Klecker, KQ Lately, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Anne-Marie McDonagh, Austin Nichols, André Nordstrand, Pasi Ojala, Juriaan Peet, Eleanor Proctor, James Proctor, Jenny Proctor, John Proctor, Rawbs, Megan Robinson, Vera van Schaijk, Corey Fisher Smith, James Swindle, John Swindle, Sarah Swindle, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden

ASMODEE AMERYKA PÓŁNOCNA

Dyrektor operacyjny: Simone Elliott

Kierownik działu licencji: Sherry Anisi

Koordynator licencji: Zach Holmes

BLIZZARD ENTERTAINMENT®

Specjalne podziękowania dla wszystkich artystów Blizzarda, których prace są wykorzystane w tej grze.

Z-Man Games stawia sobie za cel różnorodność swoich gier i ich powszechną dostępność. Jeśli macie jakieś zapytania lub sugestie, prosimy o kontakt poprzez naszą stronę internetową.

rebel

BILZZARD
ENTERTAINMENT

Z-MAN
games

1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113, USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

DYSTRYBUCJA W POLSCE: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c; 80-298 Gdarsk, POLSKA
wydawnictwo@rebel.pl; www.wydawnictworebel.pl

Tłumaczenie: Kamila Puzdrowska i Albion sp. z o.o.

Pandemic i Z-Man Games stanowią znak towarowy Z-Man Games. Loga Gamegenic i the Gamegenic to znak towarowy i zastrzeżony znak towarowy Gamegenic GmbH, Niemcy. Elementy w grze mogą się różnić od tych na ilustracji.

© 2021 Blizzard Entertainment, Inc. Logo Blizzard, World of Warcraft i Blizzard Entertainment są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi spółki Blizzard Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych lub innych krajach. Odwiedź nas na gear.blizzard.com

