

Witamy we Frosthaven!

— Stop! Przeczytajcie to, zanim zrobicie cokolwiek innego! —

W pudełku z grą znajduje się znaczna liczba komponentów. Ważne jest ich odpowiednie uporządkowanie przed pierwszą rozgrywką. Ten poradnik pokaże, w jaki sposób zorganizować wszystko jak najlepiej, abyście mogli zacząć grać tak szybko, jak to możliwe!

Pod tym poradnikiem znajdują się cztery książki **a**, pięć arkuszy naklejek **b**, plik arkuszy kampanii **c** oraz plansza mapy **d**. Nie przerywajcie pieczęci na księdze zagadek, dopóki nie zostaniecie o to poproszeni.

a



Księga zagadek



Księga scenariuszy



Księga sekcji



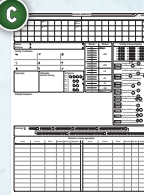
Instrukcja

b



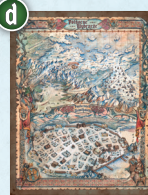
Arkusze naklejek

c



Arkusze kampanii

d



Plansza mapy

Obok nich znajdziecie dwie tacki z pokrywkami **e**. Wyjmijcie mniejszą tackę z żetonami z większej i odłóżcie ją na bok.



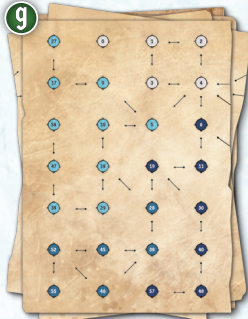
Pod nią znajdziecie kartę alchemii **f** oraz pięć schematów blokowych scenariuszy **g**, które na razie możecie odłożyć na bok. Następnie zobaczcie stos 27 ramek z żetonami **h**. Możecie je teraz wyjąć z pudełka i zacząć wypychać z nich elementy. Wypychając elementy z kartonowych ramek, dzielcie je i odpowiednio rozkładajcie, zgodnie z opisem na kolejnych stronach.

f



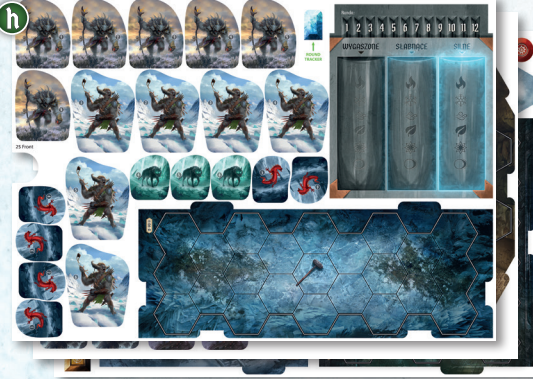
Karta alchemii

g



Schematy blokowe scenariuszy

h



Ramki z żetonami

Ciąg dalszy na następnej stronie >

Kafle mapy **A** i planszę żywiołów **B** odłóżcie chwilowo na bok.

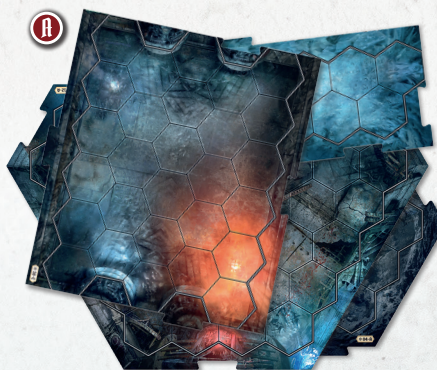
Kartonowe figurki potworów podzielcie według ich ilustracji i umieśćcie każdy zestaw w osobnym plastikowym woreczku. Wszystkie unikatowe figurki, a także zestaw zawierający tylko dwie figurki, możecie umieścić razem w większym plastikowym worku (który znajdziecie w dolnej części plastikowej tacki) **C**.

Posegregujcie i schowajcie pozostałe elementy w przeznaczonych dla nich polach w tackach na kafelki i żetony **D**, zgodnie z tym, co pokazano na dole tej strony.

Żetony inicjatywy potworów **E** odłóżcie na razie na bok. Później dodacie je do plastikowych torebek.

W pudełku z grą znajdziecie także duże i małe pudełka dla wszystkich 17 klas postaci **F**. Każde pudełko jest oznaczone odpowiednią ikoną klasy (klasa **G** ma dwa małe pudełka). Na początku kampanii dostępnych jest tylko sześć klas, dlatego nie otwierajcie żadnych zapieczętowanych pudełek, ani odpowiadających im małych pudełek – są one przeznaczone dla klas, które zostaną odblokowane w trakcie kampanii.

W pudełku z grą znajdują się także dwa podajniki na karty, które nie przynależą do konkretnych klas. Po odpakowaniu tych kart z folii należy je posortować i przechować zgodnie z opisem zawartym na następnej stronie.



Kafle mapy



Plansza żywiołów



Kartonowe figurki potworów
(Zestawy potworów)

Kartonowe figurki potworów
(unikatowe potwory)



- Kafelki nakładek o wielkości 1 pola
- Kafelki nakładek o wielkości 2 pól
- Kafelki nakładek pułapek
- Kafelki nakładek drzwi
- Kafelki nakładek o wielkości 3 pól



Żetony
inicjatywy potworów





Weźcie przekładki, które znajdziecie pod tarczami postaci (S). Będą one potrzebne do oddzielenia niektórych rodzajów kart w wyznaczonych dla nich miejscach.

Potasujcie pierwsze 20 kart z każdej talii wydarzeń (C, H, i oraz J) i umieśćcie je po stronie „aktywnych”, a resztę po stronie „nieaktywnych”.

Rozdzielcie dodatkowe modyfikatory ataku (M) na trzy talie: modyfikatory potworów (M), modyfikatory sojuszników (A) i wszystkie modyfikatory stanów (S).

Korzystając z numerów widocznych na rewersie karty, podzielcie przedmioty (S) na pięć zestawów i rozdzielcie je przegródkami: dostępne przedmioty do wytworzenia (001–010), niedostępne przedmioty do wytworzenia (011–119), dostępne przedmioty do kupienia (120–128), niedostępne przedmioty do kupienia (129–167 i 193–247) i potasowane losowe przedmioty (168–192).

Schematy przedmiotów losowych (R) podzielcie na dwa zestawy: 051–058 i 059–065. Potasujcie schematy 051–058,

ale nie tasujcie schematów 059–065, ponieważ w trakcie kampanii będą one później dodawane do talii. Przechowujcie te zestawy razem, odwrócone w przeciwną stronę, aby łatwo było je od siebie odróżnić.

Wszystkie karty wyzwań (U) umieśćcie po „nieukończonej” stronie odpowiedniej przekładki. Ich rola zostanie objaśniona w dalszej części kampanii.

Potasujcie pierwsze 20 kart (1420–1439) z talii straży miejskiej (P) i umieśćcie je po stronie „dostępnej”, a pozostałe po stronie „niedostępnej”.

Pierwsze cztery karty z talii budynków (K) umieśćcie po stronie „aktywnej”, a pozostałe po stronie „nieaktywnej”.

Potasujcie cele bitewne (P) i zadania osobiste (Z).

W pudełku znajdziecie także 17 zapieczętowanych kopert z budynkami (W), które muszą zostać odblokowane podczas kampanii. Nie otwierajcie ich.

ciąg dalszy na następnej stronie >



Karta statystyk potwora



Karta zdolności potwora



Żeton inicjatywy potwora



Nadszedł czas, aby zakończyć sortowanie potworów. Weźcie woreczki z figurkami potworów , żetony inicjatywy potworów , karty zdolności potworów  i karty statystyk potworów .

Podczas przeglądania kart statystyk potworów dopasujcie nazwę każdego rodzaju potwora do jego ilustracji i dodajcie żeton inicjatywy oraz ośmiokartowe talie zdolności potwora z tą samą nazwą do woreczka zawierającego figurki potwora z pasującą ilustracją. Wszystkie karty statystyk bossów używają tego samego żetonu inicjatywy z napisem „Boss” oraz jednej talii zdolności potwora, które możecie dodać do woreczka z unikatowymi kartonowymi figurkami potworów. Zauważcie, że w grze występuje kilka rodzajów Strażników, Zwiadowców, Kapłanów oraz Chochlików, ale dla każdego z tych rodzajów dostępna jest tylko jedna talia zdolności potworów. Dlatego nie ma znaczenia, do których woreczków włożycie talie związane z tymi rodzajami potworów, pod warunkiem że będziecie pamiętać, gdzie się ona znajduje.

Wasze pudełko jest teraz uporządkowane! Aby odłożyć wszystko z powrotem na odpowiednie miejsca, najpierw włożcie obie podstawki na karty do pudełka, stawiając mniejszą z nich na większej, układając je tak, aby okalały duże pudełko postaci. Następnie na podstawkach z kartami umieśćcie książki, arkusze naklejek, arkusze kampanii i planszę mapy po jednej stronie, a tacki z kafelkami i żetonami po drugiej. Potem umieśćcie na nich kartę alchemii i schematy blokowe scenariuszy. Na koniec umieśćcie kafelki mapy, planszę żywiołów i woreczki z kartonowymi figurkami potworów.

Kiedy będziecie gotowi do gry, pierwsza część instrukcji nauczy was, jak stworzyć drużynę i rozegrać scenariusz. Druga część instrukcji nauczy was, jak rozegrać kampanię, a dodatkowo zawiera kilka przydatnych dodatków opisujących wybrane elementy.

ZASADY GRY!

Jeśli wolicie nauczyć się grać, korzystając z materiału wideo, zamiast czytać instrukcję, obejrzyjcie filmy z zasadami gry na stronie albipolska.pl/frosthaven-pl/.