

DICEVERSE

WPROWADZENIE

W grze Diceverse stoczysz epickie pojedynki. Twoja armia jest reprezentowana przez kości, którymi sterujesz za pomocą kart.

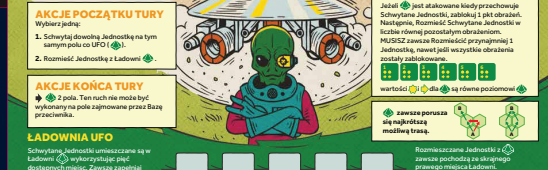
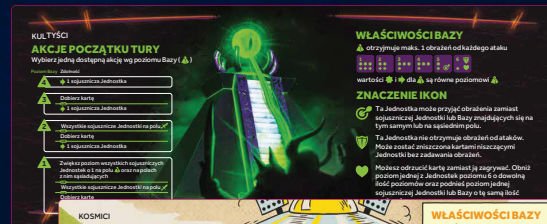
ZAWARTOŚĆ GRY

72 Karty Frakcji
(18 kart na Frakcję)



2 dwustronne plansze

4 Planszeczki Frakcji



44 Kości (40 kości d6 Jednostek i 4 kości Baz)



CEL GRY

Zniszcz lub schwytaj wszystkie wrogie Jednostki, lub zniszcz Bazę przeciwnika.

PRZYGOTOWANIE

1. Wybierzcie planszę dla swojej bitwy i umieśćcie ją w pudełku, jak pokazano na ilustracji. Połóżcie pudełko gry na stole tak, aby jego wąskie boki były skierowane w stronę graczy.

Uwaga: Nie ma różnic w rozgrywce między planszami; wybór ma charakter kosmetyczny.

2. Każdy gracz musi następnie:

- a. Wybrać jedną Frakcję do gry i wziąć wszystkie jej elementy (Planszетка Frakcji, Kość Bazy, kostki Jednostek oraz 18 Kart Frakcji).
- b. Potasować swoje Karty Frakcji, tworząc zakrytą talię, i umieścić ją obok swojej Planszетки Frakcji.
- c. Oddzielić kostki Jednostek od kości Bazy.
- d. Dobrać 5 kart z wierzchu swojej talii.

3. Rzućcie kostkami sześciociennymi d6 obu graczy, aby wyłonić pierwszego gracza — gracz, który wyrzuci wyższą liczbę, zaczyna.

4. Drugi gracz musi następnie rzucić kostkami obu graczy na planszę.

Rozmieszczenie Jednostek:

- » Każda Jednostka może zajmować wyłącznie jedno pole planszy.
- » Jeżeli kostka upadła na więcej niż jedno pole, przesunij ją na pole na którym znajduje się największa jej część.
- » Jeżeli kostka upadła poza planszą lub dokładnie w połowie dwóch pól, drugi gracz wskazuje najbliższe pole na którym kostka zostanie umieszczona.
- » **Żadne pole nie może zawierać w żadnym momencie gry więcej niż 5 Jednostek ani więcej niż 3 Jednostki należących do jednego gracza.** Jeżeli w trakcie przygotowania gry tak się zdarzy, drugi gracz przesuwa nadmiarowe kości na sąsiednie pola.

Opcjonalnie: Dla zapewnienia zbalansowanej rozgrywki, jeśli łączna wartość liczbową wszystkich Jednostek gracza jest mniejsza niż 20 lub większa niż 40, gracz ten może ponownie rzucić kostką (zachowując jej położenie).

5. Każdy gracz ustawia swoją Bazę na maksymalną wartość i umieszcza ją na planszy na jednym z dwóch pól najbliższej sobie.



PRZEBIEG TURU

W trakcie swojej tury wykonuj kolejno kroki:

1. Wykonaj Akcję Początku Tury z Planszетки Frakcji.
2. Zagraj jedną kartę z ręki na wybraną Jednostkę lub Bazę, która spełnia warunki wymagane dla Akcji Podstawowej. Wskazana Jednostka staje się aktywną Jednostką w tej turze. Następnie:
2a. Wykonaj Akcję Podstawową z zagranej karty.
2b. Wykonaj Akcję Bonusową, jeżeli warunki są spełnione.
3. Grając Kosmitami możesz wykonać Akcję Końca Tury.
4. Możesz odrzucić dowolną ilość kart z ręki. Dobierz karty do 5 kart w ręce. Przetasuj stos kart odrzuconych jeśli to konieczne.

ZAGRYWANIE KART

Aby zagrać kartę, musisz najpierw wybrać jedną ze swoich Jednostek (lub Bazę, jeśli grasz Kultystami). Kiedy zagrywasz kartę, rozpatruj jej działania dla wybranej (aktywnej) Jednostki po kolei, od góry do dołu. Przykład na tej stronie zaczyna się od Akcji Podstawowej – Ataku Dystansowego, który może wykonać dowolna Jednostka (wymagany poziom 1 - 6).

Następnie sprawdź, czy spełniasz warunek Akcji Bonusowej karty (w tym przypadku Jednostka musi być poziomu 3–4). Jeśli warunek ten jest spełniony, wykonaj Akcję Bonusową opisaną na dole karty. Zagraną kartę umieść na stosie kart odrzuconych obok Planszетки Frakcji.

Uwaga: Niektóre Akcje Podstawowe mogą zmienić poziom Jednostki. Przed sprawdzeniem warunków Akcji Bonusowej należy rozpatrzyć wszelkie zmiany.

AKCJE PODSTAWOWE

Dostępne są 3 Akcje Podstawowe:

- ➔ **Ruch:** Jednostka może przemieścić się maksymalnie o liczbę pól wskazaną na jej kości. Jednostka nie może przemieścić się na pole, które odwiedziła już w tej turze.
- ✂ **Atak Wręcz:** Zaatakuj Jednostkę lub Bazę przeciwnika, która znajduje się na tym samym polu co twoja Jednostka.
- 🏹 **Atak Dystansowy:** Zaatakuj Jednostkę lub Bazę przeciwnika, która znajduje się na polu przylegającym do pola zajmowanego przez twoją Jednostkę.

Wartość obrażeń Jednostki jest wskazana na jej kości. Jeśli atak się powiedzie, broniąca się Jednostka lub Baza traci zdrowie (poziom) równe wartości obrażeń atakującej Jednostki — odpowiednio obróć jej kość. Jeśli atak zadaje obrażenia równe lub większe niż poziom celu, zniszcz go (usuń z planszy). Jeżeli Baza zostanie zniszczona, gra natychmiast się kończy, a gracz, który zniszczył Bazę przeciwnika, wygrywa.

JEDNOSTKI I BAZY

Każdy gracz ma unikalną kość Bazy i zestaw kostek Jednostek. Wyniki rzutu kostek podczas przygotowania do gry określają statystyki Jednostek: poziom, obrażenia i ruch, jak pokazano poniżej. Bazy nie atakują ani nie poruszają się, ale mają unikalne zdolności (opisane poniżej).

Poziom Jednostki

(zdrowie)

Obrażenia

Ruch



Warunki Akcji

Podstawowej

Akcja

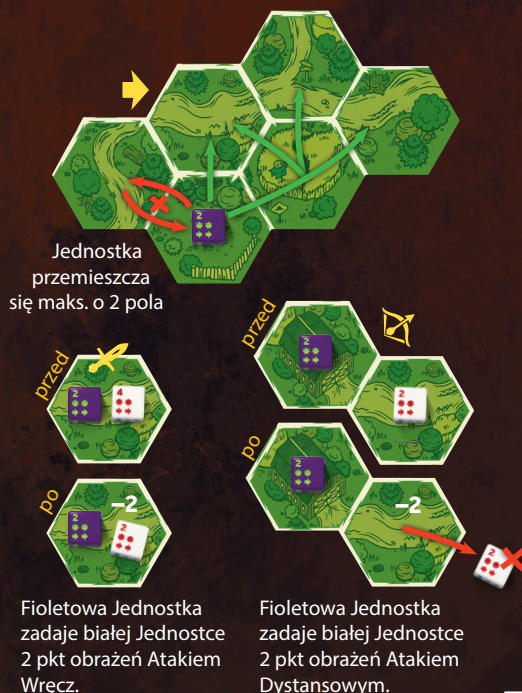
Podstawowa

Warunki Akcji

Bonusowej

Opis Akcji

Bonusowej



AKCJE BONUSOWE

Aby wykonać Akcję Bonusową, aktywna Jednostka musi spełniać określony na karcie Warunek Akcji Bonusowej.

Jeżeli atak jest skierowany przeciwko więcej niż jednej Jednostce na jednym polu, należy zaatakować Jednostki w kolejności malejącej według ich poziomów. Jeśli akcja wyraźnie określa, że ma być użyta przeciwko Jednostce przeciwnika, nie może ona być wycelowana w Bazę.

Pamiętaj: Każda z twoich Jednostek (ale nie Baza) może wykonywać Akcje Podstawowe, nawet jeśli nie spełnia wymagań dotyczących Akcji Bonusowej.

KARTY OBRONY

Kiedy twoja Jednostka lub Baza jest zaatakowana, możesz zagrać Kartę Obrony (jeśli taką posiadasz w ręce). Karta Obrony chroni wskazaną Jednostkę lub Bazę. Karta Obrony może chronić jeden cel przed jednym atakiem; efekt każdej karty musi zostać wykonany w kolejności, od góry do dołu. Jeśli w tej samej turze masz do czynienia z wieloma atakami, możesz zagrać wiele Kart Obrony. Atakujący gracz nie może zagrywać Kart Obrony w swojej turze — wszystkie zagrane Karty Obrony są odrzucane po użyciu.

- » Jeżeli Karta Obrony wywołuje efekt „zakłócenia”, atakujący gracz musi natychmiast przerwać swoją bieżącą akcję.
- » Jeżeli Akcja Podstawowa została zakłócona, atakujący gracz może nadal wykonać Akcję Bonusową (jeżeli spełnione są jej warunki).



Do obrony Jednostki o poziomach 4, 5 lub 6.

Do obrony Elementalisty o poziomach parzystych (czerwone) lub nieparzystych (niebieskie).

Do obrony Jednostki Kosmitów na tym samym polu co UFO / polu przylegającym do pola z UFO / pola oddalonego o 2+ od pola z UFO.



Warunek użycia Karty Obrony

Ikona obrony

Efekt obrony



DOBIERANIE KART

O ile nie jest to określone przez zdolność, dobieranie kart odbywa się wyłącznie na koniec twojej tury. Podczas tej fazy możesz odrzucić dowolną liczbę kart, a następnie dobrać do pięciu kart w ręce. Jeśli zabraknie ci kart, potasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.

KONIEC GRY

Wygrywasz grę natychmiast, jeśli spełniony jest jeden z poniższych warunków:

- » Twój przeciwnik nie ma już żadnych Jednostek na planszy (warunek ten nie dotyczy Frakcji Elementalistów).
- » Baza przeciwnika została zniszczona.

Jeśli obaj gracze spełnią warunki zwycięstwa w tej samej turze, wygrywa gracz atakujący.

KOSMICI

AKCJE POZĄTU TURU

Wybierz jedn:

- Schwytaj dowoln Jednostk na tym samym polu co UFO ().
- Rozmieść Jednostk z Ładowni .

AKCJE KOŃCA TURU

2 pola. Ten ruch nie moze byc wykonany na pole zajmowane przez Bazę przeciwnika.

ŁADOWNIA UFO

Schwyte Jednostki umieszczane s w Ładowni wykorzystujc piec dostepnych miejsc. Zawsze zapelnij miejsca od prawej do lewej. Przesuń Schwyte Jednostki do prawej w miarę zwalniania miejsc.

WŁAŚCIWOŚCI BAZY

Jeżeli jest atakowane kiedy przechowuje Schwyte Jednostki, zablokuj 1 pkt obrażeń. Następnie, Rozmieść Schwyte Jednostki w liczbie równej pozostałym obrażeniom. MUSISZ zawsze Rozmieścić przynajmniej 1 Jednostkę, nawet jeśli wszystkie obrażenia zostały zablokowane.

wartości dla są równe poziomowi

zawsze porusza się najkrótszą możliwą trasą.

Rozmieszczane Jednostki z zawsze pochodzą ze skrajnego prawego miejsca Ładowni. Sojusznice Jednostki zyskują 1 poziom, a wrocie Jednostki (z wyjątkiem) tracą 1 poziom.

FRAKCJE

KOSMICI

1 Planszетка Frakcji
1x kość d10 Baza
10x kość d6 Jednostki
18 kart Frakcji

Wszystkie Jednostki Kosmitów mają 2 punkty ataku i 2 punkty ruchu, niezależnie od ich poziomu. Chociaż Jednostki Kosmitów nie mają specjalnych zdolności i nie są szczególnie silne, ich Baza (zwana „UFO”) rekompensuje to swoimi zdolnościami i mobilnością. UFO jest najbardziej aktywną bazą — Karty Frakcji Kosmitów rozpoczynają się od Akcji Bonusowej UFO.

UFO ma poziom (zdrowie) wynoszący 10 i unikalną zdolność do przechwytywania Jednostek przeciwnika i/lub sojusznicznych. Schwyte Jednostki umieszcza się w „Ładowni UFO” na Planszette Frakcji Kosmitów, wypełniając Ładownię od prawej do lewej strony. Jeśli wszystkie miejsca w Ładowni są zajęte, nie można Schwytać kolejnych Jednostek. Przechowywane Jednostki zachowują swój poziom, ale nie są traktowane jako znajdujące się na planszy.

Ważne: Jeśli gracz ma Jednostki w Ładowni, ale nie ma ich na planszy, przegrywa grę.

UFO może również Rozmieścić jedną Jednostkę w każdej turze Kosmitów. Jednostka ta musi pochodzić z prawego skrajnego miejsca Ładowni. **Rozmieszczane Jednostki Kosmitów zyskują poziom po Rozmieszczeniu, a Rozmieszczane wrocie Jednostki tracą poziom.** (z wyjątkiem Jednostek z które mogą zostać Schwyte, ale nie tracą poziomu). Jeśli Rozmieszczenie Jednostki skutkuje przekroczeniem limitu Jednostek na polu, Rozmieść ją na sąsiadujące pole.

Jeśli UFO zostanie zaatakowane przechowując Jednostki w Ładowni, zablokuj 1 punkt obrażeń. Następnie natychmiast Rozmieść Schwyte Jednostki w liczbie równej

pozostałym obrażeniom. UFO musi zawsze Rozmieścić co najmniej 1 Jednostkę po ataku, nawet jeśli wszystkie obrażenia zostały zablokowane.

Karty Akcji Kosmitów

Zagrywając Karty Kosmitów Akcje Bonusowe rozpatrywane są jako pierwsze, a następnie Akcje Podstawowe. Akcje Bonusowe Kosmitów nie mają żadnych warunków. Karty Obrony są zagrywane tak samo jak karty innych Frakcji.

W poniższym przykładzie UFO najpierw wykonuje swoją Akcję Bonusową (Cięcie Sosjerka). Następnie, jeśli aktywna Jednostka nie została zniszczona (na przykład przez Kartę Obrony), wykonaj Akcję Podstawową karty (w tym przypadku Atak Dystansowy). W przeciwnym razie pomiń Akcję Podstawową.

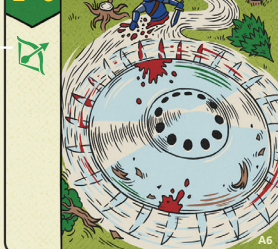
Opis Akcji Bonusowej

Akcja Podstawowa

CIĘCIE SOSJERKA

UFO do aktywnej Jednostki. UFO na każdym polu, które odwiedzi, zadając obrażenia równe ilości Jednostek na każdym z pól.

1-6



Rozgrywka Kosmitami:

Mobilność UFO pomaga w przemieszczaniu twoich Jednostek. Staraj się Rozmieścić je na całej planszy. Chwytaj Jednostki przeciwnika tak często, jak to możliwe, priorytetyzując Jednostki wyższego poziomu.

Rozgrywka przeciwko Kosmitom:

Staraj się trzymać Jednostki Kosmitów z dala od swojej Bazy i atakuj UFO, aby uwolnić Schwyte Jednostki. Trzymanie Jednostek Kosmitów w skupiskach ograniczy mobilność UFO na planszy.

KULTYŚCI

1 Planszетка Frakcji
1x kość d4 Baza
10x kość d6 Jednostki
18 kart Frakcji

KULTYŚCI

AKCJE POZACZKU TURU

Wybierz jedną dostępną akcję wg poziomu Bazy (▲)

Poziom Bazy Zdolność

4 1 sojusznica Jednostka

3 Dobierz kartę
1 sojusznica Jednostka

2 Wszystkie sojusznice Jednostki na polu
Dobierz kartę
1 sojusznica Jednostka

1 Zwiększ poziom wszystkich sojusznich Jednostek o 1 na polu ▲ oraz na polach z nim sąsiadujących
Wszystkie sojusznice Jednostki na polu
Dobierz kartę
1 sojusznica Jednostka

WŁAŚCIWOŚCI BAZY

▲ otrzymuje maks. 1 obrażeń od każdego ataku

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

wartości ▲ i ▼ dla ▲ są równe poziomowi ▲

ZNACZENIE IKON

🔄 Ta Jednostka może przyjąć obrażenia zamiast sojusznich Jednostek lub Bazy znajdujących się na tym samym lub na sąsiednim polu.

🛡️ Ta Jednostka nie otrzymuje obrażeń od ataków. Może zostać zniszczona kartami niszczącymi Jednostki bez zadawania obrażeń.

♥️ Możesz odrzucić kartę zamiast ją zagrywać. Obniż poziom jednej z Jednostek poziomu 6 o dowolną ilość poziomów oraz podnieś poziom jednej sojusznich Jednostki lub Bazy o tę samą ilość poziomów.

Baza Kultystów ma tylko 4 punkty zdrowia — mniej niż jakakolwiek inna Baza. Jednak jej zdolność do regeneracji z nawiązką rekompensuje tę niedogodność. Ponadto Baza Kultystów może otrzymać tylko 1 punkt obrażeń na atak (choć wiele ataków może zadać po 1 punkcie obrażeń).

▲ jest symbolem Bazy Kultystów, przedstawionym na ich kartach i Planszette Frakcji; często będzie używany w związku z poziomem Zdrowia Bazy. Na przykład, gdy Baza atakuje, zadaje obrażenia równe poziomowi swojego zdrowia. Niektóre karty Kultystów pozwalają Jednostkom atakować, wykorzystując poziom zdrowia Bazy. Dodatkowo, poziom Bazy Kultystów określa, jakie działania mogą oni podejmować (jak opisano na Planszette Frakcji). Im niższy poziom zdrowia Bazy, tym potężniejsze stają się dostępne akcje — potencjalnie obejmujące dodatkowe ataki i zwiększenie poziomu twoich Jednostek.

Rozgrywka Kultystami:

Staraj się utrzymywać swoje Jednostki na poziomach 3–5, aby wykorzystać potężne zdolności kart ataku i obrony. Nie bój się pozwolić swojej Bazie ponieść niewielkich strat, aby odblokować akcje na Planszette Frakcji, ale pamiętaj, aby ją później wyleczyć.

Karty „Oświecenie Kultystów”, „Gniew Ukrytego” i „Salwa Zagłady” są przeznaczone do wykorzystania przez Bazę w ramach Akcji Podstawowej, a następnie Akcji Bonusowej. Jednostki Kultystów mogą używać tych konkretnych kart wyłącznie w ramach Akcji Podstawowych.

Jednostki Kultystów poziomu 5 i 6 mają specjalne zdolności, które są oznaczone symbolami na kostkach i opisane na Planszette Frakcji. Jednostka poziomu 5 może przyjąć obrażenia za inną Jednostkę lub Bazę na tym samym lub sąsiednim polu; możesz też użyć Karty Obrony, żeby je chronić. Jednostki poziomu 6 nie przyjmują obrażeń, co oznacza, że ignorują obrażenia zadawane przez jakiekolwiek ataki. Jednak karty, które „niszczą” Jednostkę, nadal mogą zniszczyć Jednostkę Kultystów poziomu 6. Jednostki Kultystów poziomu 6 nie atakują — zamiast tego mogą przywrócić poziom sojusznich Jednostki lub Bazy w dowolnym miejscu na planszy.

Rozgrywka przeciwko Kultystom:

Atakowanie Jednostek Kultystów poziomu 5 i Bazy tak często, jak to możliwe, ograniczy ich zdolność do obrony i odbudowy Bazy.

ELEMENTALIŚCI

1 Planszетка Frakcji
1x kość d6 Baza
10x kość d6 Jednostki
18 kart Frakcji



ELEMENTALIŚCI

AKCJE POZACZĄTKU TURU

Wybierz jedną dostępną akcję zależnie od poziomu Elementalisty.

Parzysty: dowolna sojusznica Jednostka.
Nieparzysty: Wygnaj kartę z ręki przeciwnika, którą sam wybierze.

WYGNANE KARTY

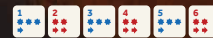
Umieść Wygnane karty w miejscach poniżej, od lewej do prawej. Statystyki i Elementalisti zależą od całkowitej liczby Wygnanych kart. Nie możesz Wygnać więcej niż 9 kart.

WŁAŚCIWOŚCI BAZY

Możesz zablokować dowolną ilość obrażeń zadawanych twojej Bazie, niszcząc jedną sojuszniczą Jednostkę za każdy punkt obrażeń, który chcesz zablokować.

Elementalista może stać się Jednostką lub Bazą w dowolnie wybranym momencie. Umożliwia to Elementaliście celować w siebie jako w Jednostkę lub Bazę oraz zapobiega używaniu kart przeciw Jednostkom lub Bazom przez przeciwnika.

Możesz przegrać wyłącznie jeżeli Elementalista zostanie zniszczony.



Elementaliści są uważani za władców wody (niebieski) i ognia (czerwony), a ich Baza i Jednostki reprezentują te żywioły zgodnie z ich wartością — nieparzyste to woda (niebieski), parzyste to ogień (czerwony). Poziom ich Bazy (zwanej również Elementalistą) i Jednostek decydują o ich zdolnościach.

Na przykład, jeśli twoja Baza ma nieparzysty poziom, możesz Wygnać kartę z ręki przeciwnika. Ułóż Wygnane karty wzdłuż dolnej krawędzi Planszетки Frakcji tak, aby róg karty pokrywał się ze wzorem konturu; pozwoli ci to śledzić Wygnane karty, które zwiększają siłę Elementalisty.

Elementalista może być zarówno Bazą, jak i Jednostką, nawet w tej samej turze. Za każdym razem, gdy gracz używa Elementalisty (w tym gra kartami i/lub jest atakowany), decyduje, czy Elementalista jest Bazą, czy Jednostką. W ten sposób może uczynić Elementalistę aktywną Jednostką lub Bazą.

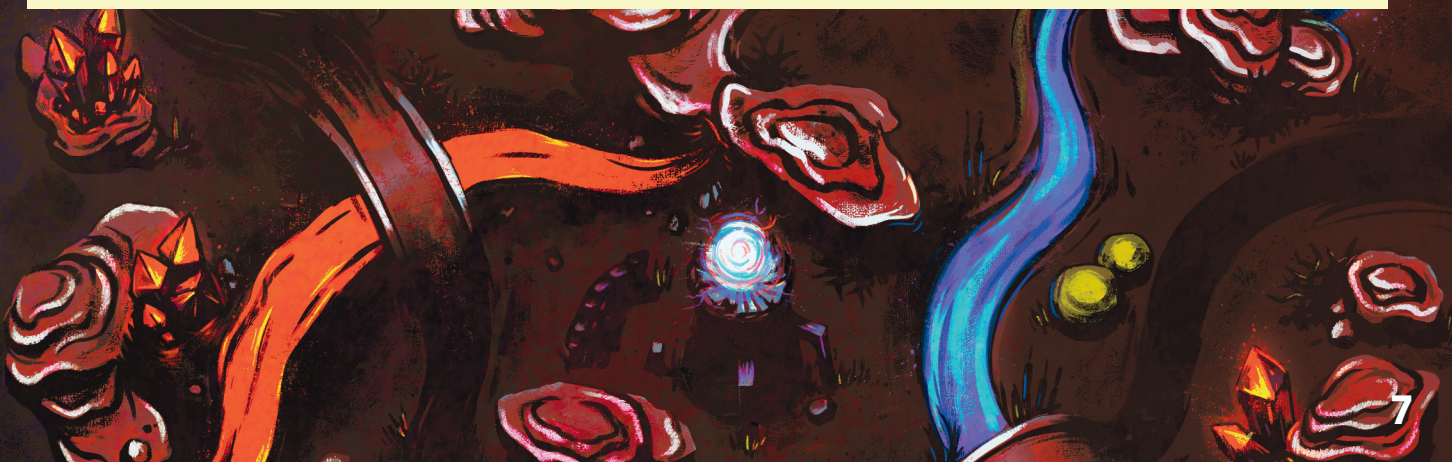
Dzięki tej elastyczności Frakcja ta nie może przegrać, dopóki Elementalista pozostaje przy życiu. Elementalista ma niewiele punktów zdrowia, ale może poświęcić Jednostkę za każdy punkt obrażeń, który chce zanegować. Na przykład, jeśli atak zadałby Elementaliście 3 punkty obrażeń, może on zniszczyć 2 własne Jednostki i otrzymać tylko 1 punkt obrażeń. Zniszczone Jednostki należy usunąć z planszy.

Rozgrywka Elementalistami:

Na początku gry pozwól Elementaliscie otrzymać obrażenia, aby jego wartość zdrowia była nieparzysta — pozwoli ci to Wygnać karty przeciwnika. Im więcej kart Wygnasz, tym łatwiej będzie ci wygrać. Poświęcaj słabe Jednostki, aby zachować zdrowie Elementalisty.

Rozgrywka przeciwko Elementalistom:

Od początku gry zadawaj jak najwięcej obrażeń Elementaliscie, zmuszając go do niszczenia własnych Jednostek, aby zachować zdrowie. Atakowanie Jednostek niskiego poziomu zwiększy prawdopodobieństwo, że Elementalista poświęci Jednostki wysokiego poziomu, aby pozostać w grze. Pamiętaj, że gdy Elementalista ma nieparzysty poziom zdrowia, może Wygnać twoje karty — staraj się utrzymać poziom Elementalisty na parzystym poziomie.



NEKROMANCI

1 Planszетка Frakcji
1x kość d12 Baza
10x kość d6 Jednostki
18 kart Frakcji

NEKROMANCI

AKCJE POZĄTAKU TURU

Wybierz jedną:

1. Maks. 2 sojusznice Jednostki ➔ 1.
2. Maks. 4 Nekromantów Przywołuje po jednym Szkielecie poziomu 2 na swoje pola.

WŁAŚCIWOŚCI BAZY

Po trafieniu, ➔ Bazę o ilość pól równą otrzymanym obrażeniom.

1	2	3	4	5	6
•••	••	•	•••	••	•
Szkielety			Nekromanci		



CMENTARZYSKO

- Kiedy sojusznica Jednostka jest zniszczona, umieść jej kość w dowolnym z dostępnych miejsc poniżej.
- Jeżeli wszystkie miejsca są zajęte, umieść kość w pobliżu swojej Planszетки Frakcji.
- Premia jest aktywna wyłącznie kiedy oba pola rzędzie są zajęte.



Kiedy Nekromanta zmienia się w Szkieleta, podnieś poziom swojej Bazy o 1.



Kiedy wroga Jednostka zostaje zniszczona, Przywołaj Szkieleta poziomu 2 w jej miejsce.

Baza Nekromantów ma najwięcej punktów zdrowia (12), ale nie może atakować ani bronić się. Kiedy Baza zostanie zaatakowana, przemieszcza się o liczbę pól równą sile ataku. Gracz Nekromanta kontroluje ruch, ale Baza nie może przemieścić się na pole, które już zajęła w tej turze.

Nekromanci mają dwa rodzaje jednostek: Szkielety (poziomy 1–3), które po śmierci (zniszczeniu) mogą zostać wskrzeszone przez Nekromantów (poziomy 4–6). W trakcie gry zniszczone Jednostki sojusznice (dowolnego poziomu) będą umieszczane w dowolnych wyznaczonych i niezajętych miejscach na Planszетce Frakcji według własnego uznania gracza. Gdy oba miejsca w rzędzie zostaną zapełnione, aktywuje się powiązana premia frakcji. Premia ta staje się nieaktywna, jeśli rząd straci którąkolwiek z kości.

Jeśli oba rzędy bonusowe są wypełnione, odłóż dodatkowe zniszczone jednostki na bok. Możesz wskrzesić dowolną z kości, która nie znajduje się na planszy.

Nekromanta ma do wyboru dwie akcje na swojej Planszетce Frakcji:

- Przesuń maksymalnie 2 jednostki sojusznice na planszy o jedno pole.
- Przywołaj Szkielety (przywróć je na planszę). Każdy Nekromanta może Przywołać tylko jednego Szkieleta na turę, a podczas tury Nekromantów można Przywołać w ten sposób nie więcej niż 4 Szkielety. Jeśli nie masz żadnych Nekromantów (jednostek poziomu 4–6) na planszy, nie możesz użyć tej zdolności. Podobnie, jeśli nie masz żadnych kości na żadnym z pól na Planszетce Frakcji, nie możesz wskrzeszać Szkieletów.

Rozgrywka Nekromantami:

Chroń swoją Bazę za pomocą Szkieletów, ale nie bój się ich poświęcić, ponieważ można je łatwo wskrzesić (Przywołać). Im więcej Szkieletów masz na Planszетce Frakcji, tym szybciej możesz odblokować bonusy Frakcji (np. leczenie bazy). Pamiętaj, aby przenieść Bazę po ataku.

Rozgrywka przeciwko Nekromantom:

Jak najszybsze zniszczenie Jednostek Nekromantów (poziomy 4–6) uniemożliwi Przywoływanie Szkieletów, ograniczając tym samym możliwości wykorzystania zdolności kart.

PROJEKT

Projektant: Yury Lanovenchik

Wydawca (Polska): KartaStół Bartłomiej Jaworski

Wydawca: Shvili Games

Artysta: Tramdrey

Projekt graficzny: d10.design

(Vyacheslav Sergienko, Yaroslava Yakubets, Anastasia Eliseeva, Eugene Sarnetsky, Ilya Sevastyanov)

Rozwój gry: Fly Further Studio

(Ilya 'ILF' Churakov, Sergey Esmont, Vladislav Apolonov)

Edycja: Brad Hiscock, Michael Schemaille