



TOO MANY BONES

A DICE BUILDER RPG

EDYCJA POLSKA

Instrukcja
Wersja 2.2

Kilka słów od Joshua i Adama:

Too Many Bones (TMB) wymagało dużo pokory od nas obu. Nigdy wcześniej nie otrzymaliśmy tyle wsparcia i dopingowania nam w całym procesie tworzenia gry, co napędzało nas do tego, żeby wyróżniała się ona w każdym możliwym aspekcie. Wszyscy zaangażowani w projekt włożyli w to więcej wysiłku, niż mogliśmy się spodziewać.

Chcielibyśmy osobiście podziękować naszemu artyście Anthony'emu LeTourneau; naszemu pisarzowi Jamesowi Boutilierowi; naszemu handlowcowi i specjalistie od mediów społecznościowych Joshowi Wielgusowi oraz pozostałym, którzy poświęcili swój czas i wsparli nas swoim talentem, testując naszą wyjątkową, kościaną strategię.

Wierzymy, że staranność i dbałość o szczegóły, włożone przez nas w proces tworzenia tej gry, są widoczne. Naszym celem pozostaje stałe podnoszenie jakości gier i uważamy, że ta gra ustawia poprzeczkę wysoko. Dobrej zabawy!

Zawiadomienie o opuszczeniu kryjówki:

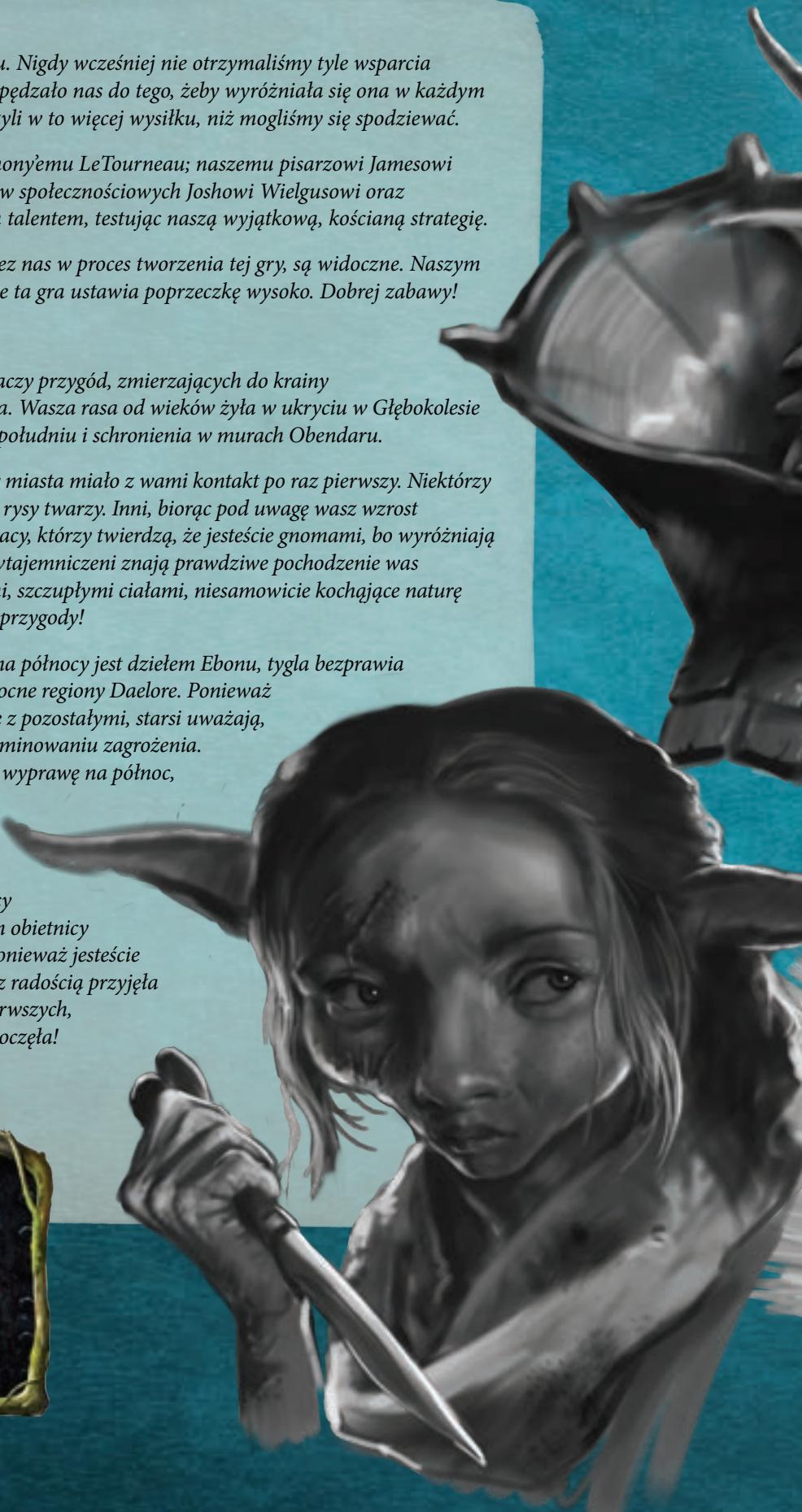
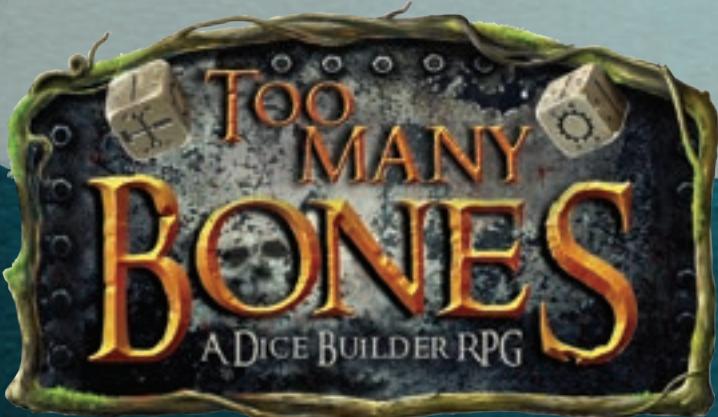
W Too Many Bones wcielicie się w niezwykłą rasę poszukiwaczy przygód, zmierzających do krainy zamieszkanej przez różnego rodzaju nieprzyjazne stworzenia. Wasza rasa od wieków żyła w ukryciu w Głębokolesie i dopiero niedawno została zmuszona do ujawnienia się na południu i schronienia w murach Obendaru.

Ze względu na wasz samotny tryb życia, wielu mieszkańców miasta miało z wami kontakt po raz pierwszy. Niektórzy miejscowi wzięli was za elfy, ze względu na wasze odmienne rysy twarzy. Inni, biorąc pod uwagę wasz wzrost i budowę ciała, powiedzieliby, że jesteście gooblinami. Są też tacy, którzy twierdzą, że jesteście gnomami, bo wyróżniają was wysokie zdolności technologiczne. Tylko ci najbardziej wtajemniczeni znają prawdziwe pochodzenie was i waszych krewnych. Gearlocy – stworzenia z dużymi uszami, szczupłymi ciałami, niesamowicie kochające naturę i maszyny, charakteryzujące się nienasyconym pragnieniem przygody!

Starsi Gearlocy wiedzą aż za dobrze, że rosnące zagrożenie na północy jest dziełem Ebonu, tygla bezprawia rządzonego przez tyranów, którzy kontrolują wszystkie północne regiony Daelore. Ponieważ każdy z tych regionów ma niewielką lub żadną komunikację z pozostałymi, starsi uważają, że mniejsza grupa będzie skuteczniejsza w infiltrowaniu i eliminowaniu zagrożenia.

Wybrali waszą drużynę poszukiwaczy przygód i zlecieli wam wyprawę na północ, aby uciszyć Ebonowych tyranów, jednego po drugim.

To nigdy nie miało być waszym zadaniem! Ci, którym było ono przeznaczone, zostali pojmani! Niestety, ale Obendarska policja ma zbyt mało funkcjonariuszy, a wszyscy najemnicy, którym warto byłoby zapłacić, są pod wrażeniem obietnicy praw do grabieży, jeśli pomogą wrogowi. Ale to nieważne! Ponieważ jesteście Gearlokami, zaraźną i nieustraszoną rasą. Wasza drużyna z radością przyjęła to wyzwanie. Od wielu dziesięcioleci będziecie jednymi z pierwszych, którzy wyruszają na północ. Wasza przygoda właśnie się rozpoczęła!





Kilka słów od autorów gry	2
Spis treści	3
Komponenty gry	4-5
Cel i Przygotowanie rozgrywki	6-7
Przebieg rozgrywki	8-9
Fazy gry (Spotkanie, Nagroda, Regeneracja)	8-9
Mata Gearloka	10-14
Obszar Statystyk	10-11
Obszar Wyczerpanych kości	12
Obszar Przygotowania	12
Obszar Umiejętności	12-13
Plan Awaryjny (PA)	13
Aktywne i Zablokowane Sloty	14
Obszar Łupów	14
Żeton Złolca	15
Tyrani	16
Mata Bitewna	16-17
Tor Inicjatywy	16-17
Pole Startowe Złolca	17
Pole Startowe Gearloka	17
Ruch na sąsiednie pole	17
Przygotowanie bitwy	18
Bitwa	18-20
Kolejka Bitewna (KB)	18
Tura Gearloka	19
Tura Złolca	20
Nokauty	20
Wynik Bitwy	20
Łup/Cenny Łup	21
Otwieranie Zamków	21
Pozostałe zasady	22
Niebezpieczne Rzutki	22
Łagodne wejście w Too Many Bones	23
Przykładowa Rozgrywka	24-27
Pytania i Odpowiedzi	28-29
Opis Jednostek	30
Indeks	31
Informacje i autorzy	32

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczętowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nierzadko po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <http://sklep.portalgames.pl/too-many-bones>



Na kanale oryginalnego wydawcy: Chip Theory Games znajduje się playlista "How to Play - Too Many Bones" z serią filmów w języku angielskim, wyjaśniających podstawowe zagadnienia.

Można je obejrzeć na kanale YouTube: youtube.com/chiptheorygames lub korzystając z umieszczonego obok kodu QR. Milego oglądania!

KOMPONENTY GRY



Mata Bitewna



4 x żetony Gearloków

4 x znaczniki Kolumny



Licznik Dni 65 x żetony Życia



28 x 1 Pkt
Złolce



20 x 5 Pkt
Złolce



7 x 20 Pkt
Złolce





6 x Spotkanie Specjalne



30 x Spotkanie Ogólne



12 x Spotkanie Solo



12 x Spotkanie Tyrana



12 x Spotkanie Golińca



12 x Spotkanie Wielkiego



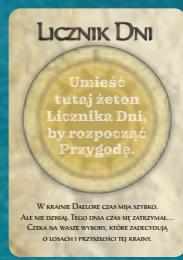
40 x Łupy



20 x Cenne Łupy



Karta Zakrywająca



Karta Licznika Dni



2 x pojemniki do przechowywania żetonów



4 x tacki do przechowywania kości



64 x kości Umiejętności Gearloków



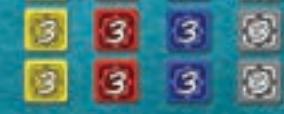
8 x kości Efektów



12 x kości Ataku



18 x kości Obrony



16 x kości Statystyk



4 x kości Inicjatywy Gearloków



4 x kości Inicjatywy Złolców



4 x kości Otwierania Zamków



Kość Licznika Rund



K6

Znacznik (do użycia z dodatkiem Adventure Map)



CEL

Cel gry

Wasze zadanie jest proste. Przynajmniej według Rady Gearloków... Aby wygrać, musicie jedynie dotrzeć do wybranego Tyrana i pokonać go, zanim skończy się wyznaczony czas. Nic więcej.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Zacznijcie od przygotowania waszej przygody. Umieścicie Matę Bitewną na środku waszego obszaru gry.

Tyran i Licznik Dni

Wybierzcie lub wylosujcie jednego Tyrana (możecie spojrzeć na obie strony jego karty i zapoznać się z Umiejętnościami i efektami z kości tego Tyrana). Rozgrywka może trwać od 1 do 4 godzin, w zależności od tego ile macie dni na dotarcie do Tyrana oraz od liczby Gearloków w drużynie.

Położcie kartę, żeton i kostkę Tyrana po lewej stronie Maty Bitewnej. Kartę Licznika Dni i Licznik Dni (ustawiony na 1) umieśćcie poniżej karty Tyrana.

Wyczerpane kości



Łupy

Pokonani Złolce



Łupy



Wyczerpane kości



Wyczerpane kości



Łupy

Wyczerpane kości



Łupy

Spotkania

Znajdziecie wszystkie Spotkania Tyrana powiązane z wybranym Tyranem i odłóżcie je na bok (1-3 niebieskie karty, z nazwą Tyrana przy ich dolnej krawędzi). Karty pozostałych Tyranów odłóżcie do pudełka.

Potasujcie talię Spotkań Ogólnych (zielone karty, opisane jako „Ogólne” przy ich dolnej krawędzi) albo talię Spotkań Solo (zielone karty, opisane jako „Solo” przy ich dolnej krawędzi), jeśli w rozgrywce bierze udział tylko jeden Gearlok. Dobierzcie karty Spotkań w liczbie równej liczbie dni (1#) wskazanej na waszej karcie Tyrana minus 3 karty. Potasujcie je razem z kartami Spotkań Tyrana, które odłożyliście na bok. Tak utworzoną talię Spotkań umieśćcie po lewej stronie Maty Bitewnej, stroną z opowieścią skierowaną do góry. Niewykorzystane karty odłóżcie do pudełka. W rzadkich przypadkach, gdy zabraknie Spotkań, możecie uzupełnić swoją talię Spotkań kartami z pudełka.

Na koniec znajdziecie Spotkania Specjalne 001-003 (żółte karty, oznaczone jako ①, ② i ③) i umieśćcie je w rosnącej kolejności (z 001 na górze) na wierzchu utworzonej przed chwilą talii Spotkań. Pozostałe karty Spotkań Specjalnych odłóżcie do pudełka (pozostawcie je łatwo dostępne; mogą przydać się później). Jeśli chcecie, aby Spotkania były jeszcze większym zaskoczeniem, możecie zakryć ich talię kartą Zakrywającą.

Łupy i Cenne Łupy

Potasujcie osobno wszystkie karty Łupów i Cennych Łupów i umieśćcie obie talie zakryte (stroną ze skrzynią ku górze) po prawej stronie Maty Bitewnej. Weźcie 4 kości Otwierania Zamków i umieśćcie je w pobliżu tych talii.

Złolce

Używając symboli typów Złolców: Troll (●), Ork (●), Łuskowiec (●), Goblin (●), Bagienny (●) i Bestia (●), wskazanych na karcie Tyrana, znajdziecie wszystkie żetony Złolców wskazanych typów. Odwróćcie je awersem do dołu, wymieszajcie i utwórzcie z nich osobne „Aktywne Stosy” Złolców o wartościach 1 Pkt, 5 Pkt i 20 Pkt. Następnie umieśćcie je powyżej Maty Bitewnej. Pozostałe żetony Złolców odłóżcie do pudełka (czasami może się zdarzyć, że dla konkretnego Spotkania zajdzie potrzeba dobrania jakiegoś Złolca z tych odłożonych). Jeśli kiedykolwiek Aktywny Stos się wyczerpie, potasujcie pokonanych Złolców o danej wartości punktowej i utwórzcie z nich nowy Aktywny Stos.

Gearlocy

Każdy gracz wybiera Gearloka. Bierze jego matę, żeton Gearloka (ze startową liczbą żetonów Życia pod nim), kość Inicjatywy i wskazane kości Statystyk. Każdy gracz umieszcza matę w wygodnym dla siebie miejscu. W pobliżu kładzie Arkusz Referencyjny Gearloka.

Znajdziecie po 16 kości Umiejętności swoich Gearloków i umieśćcie je na tacce w pobliżu maty danego Gearloka (przykrywki tacek możecie wykorzystać do przechowywania kości Ataku i Obrony w pobliżu Gearloków).

Korzystając z Arkuszy Referencyjnych waszych Gearloków (kolumna z prawej strony), znajdziecie Umiejętności oznaczone symbolem (●) obok ich nazwy. Dany Gearlok rozpoczyna grę z tymi Umiejętnościami. (Znajdziecie odpowiednie dla nich sloty na macie danego Gearloka i umieśćcie w nich kości Umiejętności o odpowiednich numerach).

Wspólnie wybierzcie Lidera drużyny, który będzie podejmował rozstrzygające decyzje w przypadku braku zgody w drużynie. Wybierzcie wspólnie tryb rozgrywki w którym chcecie zagrać (zob. str. 23). Na początek rekomendujemy tryb Poszukiwacza Przygód.

Pozostałe Komponenty

Poniżej Maty Bitewnej umieśćcie pulę kości Ataku, Obrony, Efektów oraz kość K6.

Umieśćcie 4 znaczniki Kolumn nad Matą Bitewną tak, jak pokazano na ilustracji. To samo zróbcie z 4 kośćmi Inicjatywy Złolców i stosami żetonów Życia (zob. na ilustracji).

Na koniec umieśćcie kość Licznika Rund na pierwszej (od góry) pozycji Toru Inicjatywy na Macie Bitewnej, ustawiając ją wartością R1 ku górze. Upewnijcie się, że Gearlokowy Przewodnik Po Przygodzie (GPPP) znajduje się w pobliżu.

Jesteście gotowi na Przygodę!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Chociaż głównym celem w TMB jest pokonanie Tyrana, to aby tego dokonać, najpierw trzeba zdobyć wystarczającą liczbę Punktów Postępu. Niezbędne jest również wzmacnienie Gearloków przed ostateczną bitwą, ulepszając ich Statystyki i Umiejętności Punktami Treningowymi.

Punkty Postępu, jak i Punkty Treningowe, można zdobyć w codziennych Spotkaniach. Spotkania te postawią drużynę przed wyborami, w których trzeba będzie zdecydować czy rozstrzygać je pokojowo, czy poprzez walkę.

Zaczniemy od omówienia jak i kiedy to wszystko się dzieje.

FAZY GRY

Każdy dzień waszej przygody składa się z 4 faz. Gdy wszystkie fazy zostaną przeprowadzone, dzień dobiega końca i zaczyna się kolejny dzień, powtarzając cykl faz.

1. Faza Nowego Dnia

- Przekrójcie Licznik Dni o 1 dzień do przodu (pomińcie pierwszego dnia).

2. Faza Spotkania

- Dobierzcie Spotkanie i przeczytajcie je. Jeśli drużyna zdobyła wystarczającą liczbę Punktów Postępu, zamiast dobrania Spotkania, możecie rzucić wyzwanie Tyranowi.
- Wybierzcie Opcję (jeśli dotyczy) i spróbujcie ją pomyślnie zakończyć.
- Jeśli wam się udało, przejdźcie do Fazy Nagrody.
- Jeśli wam się nie powiodło, pomińcie Fazę Nagrody i przejdźcie od razu do Fazy Regeneracji.

3. Faza Nagrody

- Weźcie wszystkie nagrody związane z waszym wyborem Opcji. Zdobywacie także wszystkie nagrody ogólne z tego Spotkania.
- Jeśli nagrody obejmują Łupy lub Cenne Łupy, dobierzcie je teraz.
- Jeśli nagrody obejmują Punkty Treningowe, użyjcie ich teraz.
- Jeśli nagrody obejmują Punkt Postępu, umieśćcie tę kartę Spotkania pod kartą Tyrana tak, aby Punkty Postępu były widoczne.

4. Faza Regeneracji

- Wymieniajcie między sobą Łupy i Cenne Łupy. Można wymieniać się dowolnymi Łupami w dowolnej liczbie lub nawet je odrzucać.

- Podejmijcie Próbę Otwierania Zamków. Każdy Gearlok może podjąć jedną Próbę otwarcia własnego Cennego Łupu lub pomóc otworzyć Cenny Łup innego członka drużyny.

- Indywidualne aktywności (każdy Gearlok może wybrać 1 z poniższych):

- Odpoczynek i Regeneracja:**
Ulecz swoje PŻ do maksimum.

- Szukanie lepszego Łupu:** Odrzuć 1 Łup lub Cenny Łup. Rzuć 6 kości Ataku. Za każdy wyrzucony symbol ☷ dobierz kartę Łupu – możesz zatrzymać jedną z nich. Jeśli na żadnej kości nie wypadnie ☷, nic nie zyskujesz, ale Łup i tak musisz odrzucić.

- Sprawdzenie terenu:** Rzuć K6. Jeśli wypadnie 1-3: Odkryj 1 Pkt Złolca; 4-5: Odkryj maksymalnie 5 Pkt Złolca; 6: Odkryj jednego Złolca dowolnej wartości. Odkrywasz pierwszy zakryty żeton ze stosu. Odkrytego Złolca możesz zostawić na tej samej pozycji w stosie lub przełożyć na spód stosu (odwrócić żeton tak, aby ponownie był zakryty).

*Nie ma ograniczeń co do liczby Złolców, których można odkryć w każdym ze stosów.

To koniec waszego dnia! Zacznicie od początku od Fazy Nowego Dnia.

SPOTKANIA

Spotkania to codzienne sytuacje, którym wasza drużyna musi sprostać, zmierzając ku Tyranowi. Każdy dzień wasza drużyna rozpoczyna od dobrania karty Spotkania i przeczytania jej na głos. Awers karty opisuje sytuację, jaka spotyka drużynę. Na odwrocie znajduje się lista Opcji do wyboru oraz ich wpływ na Spotkanie (Przed podjęciem decyzji możecie przeczytać całą kartę i przedyskutować wasz wybór).

Wasza drużyna musi wybrać jedną z opcji, która zakończy się pokojowo (➡) albo bitwą (⚔). Tak czy inaczej, musicie pomyślnie ukończyć Spotkanie, aby zdobyć za nie nagrody (najczęściej Punkty Postępu, Łupy i/albo Punkty Treningowe).



Niektóre z Opcji mogą oferować dodatkowe nagrody. Nagrody przyznawane za pomyślne ukończenie dowolnej Opcji są wskazane przy dolnej krawędzi karty (lewy/prawy róg). *Zapoznajcie się z poniższym opisem symboli na kartach Spotkań.

Symbole na kartach Spotkań

Wybór tej Opcji skutkuje bitwą.

*Musisz zakończyć bitwę, aby zdobyć nagrody i Punkty Postępu.

Wybór tej Opcji nie skutkuje bitwą.

*Może mieć wymagania dotyczące sukcesu.

Zyskujecie wskazaną liczbę Punktów Postępu za pomyślne ukończenie tego Spotkania.

Każdy Gearlok dobiera po 1 karcie Łupu.

Dobierzcie wskazaną liczbę Łupów.

*Drużyna decyduje jak się nimi podzielić.

Każdy Gearlok otrzymuje po 1 Punkcie Treningowym.

Każdy Gearlok dobiera po 1 karcie Cennego Łupu.

Dobierzcie wskazaną liczbę Cennych Łupów.

*Drużyna decyduje jak się nimi podzielić.

Kolory tekstu na kartach Spotkań

Tekst Opcji, tekst skutku Opcji, tekst fabularny, specjalne instrukcje

Jeśli wybierzecie Opcję pokojową, Spotkanie automatycznie kończy się sukcesem, chyba że zaznaczono inaczej (przykład karty po prawej stronie). Jeśli wybierzecie bitwę, Spotkanie kończy się sukcesem, jeśli co najmniej jeden Gearlok pozostanie na Macie Bitewnej po pokonaniu wszystkich Złoców. Po pomyślnym ukończeniu Spotkania drużyna przechodzi do Fazy Nagrody.

Jeśli Spotkanie zakończy się niepowodzeniem (pokojowe lub bitwa), drużyna nie otrzymuje żadnych nagród. Odrzućcie tę kartę Spotkania i przejdźcie do Fazy Regeneracji.

Rodzaje Spotkań

W TMB znajdziecie 3 rodzaje Spotkań. Spotkania Specjalne są dodawane do talii Spotkań tylko wtedy, gdy nakazuje tego przygotowanie rozgrywki lub jest to wynikiem innego Spotkania. Spotkania Tyrana dodawane są do talii Spotkań w zależności od tego, z którym Tyranem się mierzyście (zob. str. 7). Zwykłe Spotkania składają się ze Spotkań Ogólnych i Solo (oznaczone odpowiednio na awersie przy dolnej krawędzi). Spotkanie Solo używa się tylko podczas przygody z 1 Gearlokiem, a Ogólnych dla 2 i więcej Gearloków.

NAGRODY

Po pomyślnym ukończeniu Spotkania sprawdźcie kartę w 3 miejscach pod kątem zdobytych nagród. Najpierw sprawdźcie czy są nagrody związane z wybraną przez was Opcją (po prawej stronie tekstu Opcji). Następnie spójrzcie na lewy dolny róg karty (Punkty Postępu), a na koniec na prawy dolny róg (Punkty Treningowe, Łupy i Cenne Łupy) w poszukiwaniu nagród ogólnych. Weźcie te nagrody teraz, a następnie przejdźcie do Fazy Regeneracji.

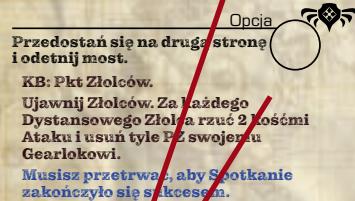
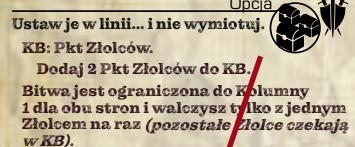
REGENERACJA

Podczas Fazy Regeneracji możecie się wymieniać (przekazywać i/albo otrzymywać) Łupami i Cennymi Łupami, wykonać Próbę Otwierania Zamków (zob. str. 21 oraz GPPP) oraz wybrać jedną indywidualną aktywność (zob. str. 8).

Po zakończeniu fazy Regeneracji wasz dzień się kończy i zaczyna kolejny, od Fazy Nowego Dnia.

WAŻNE:

Zanim przejdziemy dalej, musicie dobrze zrozumieć swoich Gearloków i to, jak Mata Gearloka współdziałała ze wszystkim innym. Wybierzcie Matę Gearloka i umieśćcie ją przed sobą, aby mieć do niej łatwy dostęp podczas czytania następnej sekcji. Znajdziecie również odpowiedni dla maty Arkusz Referencyjny Gearloka i trzymajcie go w pobliżu, ponieważ będziemy się do niego odwoływać.



Nagrody związane z Opcją Nagrody ogólne

MATA GEARLOKA

Na Macie Gearloka znajduje się wszystko, co czyni go wyjątkowym i skutecznym w walce. Podczas każdej przygody można rozwijać swojego Gearloka w inny sposób!

1. Obszar Statystyk

- Każdy Gearlok jest opisany 4 Statystykami: Życie, Zręczność, Atak i Obrona.
- Na każdą z nich składa się Statystyka Początkowa wydrukowana na macie oraz slot na kości Statystyk obok niej. Suma wartości nadrukowanej i wartości z kością (po położeniu jej w trakcie gry) daje aktualną wartość danej Statystyki tego Gearloka.
- Statystyki te zwiększa się dzięki Punktom Treningowym (⌚) zdobywanym za pomyślnie ukończone Spotkania.
- 1 Punkt Treningowy daje 1 Próba Treningową dowolnej Statystyki (albo Umiejętności).
- Jeśli Próba Treningowa zakończy się sukcesem, umieść (albo zwiększ wartość o 1) kość Statystyki w slocie obok odpowiedniej Statystyki Początkowej (kości Statystyk nie mogą wskazywać wartości wyższej niż 6).
- Kości Statystyk pochodzące z Treningu pozostają przez całą przygodę.

Życie (PŻ)

- Punkty Życia to liczba żetonów Życia Gearloka, które znajdują się pod jego żetonem.
- PŻ nie mogą przekroczyć aktualnej, maksymalnej wartości tej Statystyki (nadmiar punktów z leczenia przepada). *Wzmocnienie PŻ jest niezależne od PŻ i dlatego jest traktowane inaczej (zob. str. 22).
- Utrata ostatniego PŻ oznacza Nokaut (zob. str. 20).
- Próba Treningowa PŻ zawsze kończy się sukcesem. Po Próbie dodaj 1 PŻ temu Gearlokowi (oprócz zwiększenia wartości kości Statystyki PŻ).

Zręczność

- Zręczność to maksymalna liczba kości, jakimi Gearlok może rzucić w każdej turze (dowolna kombinacja kości Ataku, Obrony i Umiejętności).
- Zręczność również można wykorzystać, aby poruszyć Gearloka na Macie Bitewnej (1 Punkt Zręczności za 1 pole). Każdy punkt wydany w ten sposób zmniejsza pulę Zręczności dla rzutu kością w tej turze.
- Próba Treningowa Zręczności zawsze kończy się sukcesem.

Atak

- Atak to rzut kością Ataku (🎲) na zadanie Obrażeń celowi. Rzut kością Umiejętności nie jest uważany za Atak, nawet jeśli zadaje Obrażenia.
- Statystyka Ataku Gearloka to liczba kości Ataku, którymi może rzucić w **każdej turze** (nie stają się one Wyczerpane po użyciu).
- Rzut każdą kością Ataku w bitwie kosztuje 1 Punkt Zręczności.
- Przed rzutem kością Ataku należy określić cel ataku (tylko jeden).
- Każda wyrzucona cyfra (🎲) to wartość Obrażeń, które można zadać celowi.
- Jeśli zadałeś choć 1 Obrażenie dzięki kościom Ataku, traktuj Atak jako „Trafienie”.



- Wszystkie wyrzucone mogą być użyte w Planie Awaryjnym tego Gearloka. (Nie zmniejsza to liczby kości Ataku dostępnych dla niego w kolejnych turach).
- Próba Treningowa Ataku wymaga rzutu kością Ataku w liczbie równej aktualnej wartości tej Statystyki (początkowa wartość Statystyki + wartość kości tej Statystyki). Jeśli nie wypadną , próba kończy się sukcesem. Jeśli rzut się nie powiedzie, Statystyka Ataku nie zwiększa się, ale ten Punkt Treningowy można wydać w innym miejscu.

Obrona

- Statystyka Obrony to liczba Kości Obrony () którymi Gearlok może rzucić w **każdej turze** (nie stają się one Wyczerpane po użyciu).
- Rzut każdą kością Obrony w bitwie kosztuje 1 Punkt Zręczności.
- Każdy wyrzucony wynik można umieścić w Aktywnym Slocie. (Należy używać faktycznie uzyskanych wyników rzutów – nie można łączyć wyników z 2 kości w 1).
- Suma wszystkich w Aktywnych Slotach Gearloka, to liczba Obrażeń, których unika. Zmniejsz o tę wartość (np.: Boomer ma w swoich Aktywnych Slotach kość Obrony 2 i kość Obrony 1. Złolec zadaje jej 1 Obrażenie. Boomer może usunąć kość Obrony 1 albo zmniejszyć wartość kości z 2 na 1). Kości Obrony muszą zostać zużyte dla wszystkich przychodzących Obrażeń, zanim Gearlok zacznie zmniejszać PŻ. Wyjątkiem są Bezpośrednie Obrażenia, które stosuje się od razu do PŻ (omijając).
- Liczba kości Obrony znajdujących się w Aktywnych Slotach Gearloka zmniejsza liczbę dostępnych kości Obrony dla rzutu w tej turze (np.: Boomer ma Statystykę Obrony równą 2. Rzuca obiema kościemi Obrony w swojej turze i wypada 1 oraz 2. Postanawia umieścić obie kości w swoich Aktywnych Slotach. W dalszej części rundy, w odpowiedzi na Atak Złolca, który zadaje 1 Obrażenie, Boomer usuwa kość Obrony 1 ze swojego Aktywnego Slotu. Teraz znowu jest jej tura, ale ponieważ nadal ma kość Obrony w Aktywnym Slocie, może rzucić tylko jednąbió kośćią Obrony w tej turze).
- Każdy wyrzucony wynik może być użyty w Planie Awaryjnym tego Gearloka (nie zmniejsza to liczby Kości Obrony dostępnych dla niego w następnych turach).
- Próba Treningowa Obrony wymaga rzutu kością Obrony w liczbie równej aktualnej wartości tej Statystyki (początkowa wartość Statystyki + wartość kości Statystyki). Wszystkie wyrzucone można przerzucić jeden raz. Jeśli ostateczny wynik rzutu nie zawiera , próba kończy się sukcesem. Jeśli rzut się nie powiedzie, Statystyka Obrony nie zwiększa się, ale ten Punkt Treningowy można wydać w innym miejscu.

Wrodzony Talent i Wrodzony Talent +1

- Każdy Gearlok zaczyna z unikalnym Talentem (Wrodzonym), którego może używać podczas swojej przygody. Skorzystajcie z Arkusza Referencyjnego Gearloka, aby dowiedzieć się więcej o jego Talencie.
- Wrodzony Talent Gearloka można ulepszyć, zużywając 6 z jego Planu Awaryjnego. Ulepszenie utrzymuje się przez całą przygodę, a jego efekty wyjaśnione są na Arkuszu Referencyjnym tego Gearloka.
- Dopóki Wrodzony talent Gearloka nie zostanie ulepszony do Wrodzonego Talenta +1, należy grać używając żetonu Gearloka na stronie bez gwiazdek. Gdy to się stanie, należy odwrócić żeton!

Rodzaj Ataku (Dystansowy/Wręcz/Hybrydowy)

- Rodzaj Ataku określa w jaki sposób Gearlok może wybierać cel i atakować. Do walki Wręcz można wybierać tylko sąsiadujące jednostki (ale nie po przekątnej). Dystansowi Gearlocy mogą obrać za cel dowolną jednostkę. Gearlocy z Atakiem Hybrydowym mają swoje własne instrukcje dotyczące wybierania celu i atakowania. Szczegóły znajdują się na Arkuszu Referencyjnym tych Gearloków.
- Rodzaj Ataku determinuje również Pozycję Startową Gearloka na Macie Bitewnej (zob. str. 17).



W przeciwieństwie do kości Umiejętności, kości Ataku i Obrony nie stają się nigdy Wyczerpane i są dostępne w każdej turze... Chyba, że spotkasz golem... Albo bagiennego wunsza. W takim wypadku ja się nim zajmę, a ty po prostu schowaj się za mną! Chodzi mi o to, że Statystyki Ataku i Obrony są ważne! Rzucaj tymi kościemi i używaj ich jak najczęściej!

MATA GEARŁOKA C.D.

2. Obszar Wyczerpanych kości

- Kości Umiejętności po użyciu stają się Wyczerpane (chyba że zaznaczono inaczej).
- Wyczerpane kości są przechowywane po lewej stronie Maty Gearłoka i nie są dostępne do końca bieżącej bitwy. Po bitwie wszystkie Wyczerpane kości stają się ponownie dostępne.
- Umiejętności Złolca mogą zmusić Gearłoka do Wyczerpania kości Ataku lub Obrony. Każda Wyczerpana w ten sposób kość zmniejsza na czas bitwy Statystyki Ataku lub Obrony Gearłoka o 1 (np. Rozbicie, Korodowanie).

3. Obszar Przygotowania

Obszar wizerunku Gearłoka służy podczas gry również jako tymczasowy obszar dla niektórych elementów.

- Tutaj umieszcza się pomiędzy bitwami żeton Gearłoka z jego aktualnymi PŻ.
- Jeśli Gearłok otrzyma Wzmocnienie PŻ, umieszcza się je w tym miejscu.
- Niektórzy Gearlocy używają tego obszaru do przygotowywania niektórych Umiejętności, zanim zostaną one użyte w bitwie.

4. Obszar Umiejętności

Kości Umiejętności

- Na początku gry wszystkie Kości Umiejętności znajdują się na tacce (poza grą) z wyjątkiem Umiejętności, z którymi Gearłok rozpoczyna swoją przygodę. Umiejętności Startowe są zakreślone kółkiem na Arkuszu Referencyjnym Gearłoka (➊).
- Umiejętności można się nauczyć dzięki Punktom Treningowym. Gdy Gearłok Trenuje/odblokowuje Umiejętności, należy znaleźć numerowaną kość odpowiadającą trenowanej Umiejętności i umieścić ją w odpowiednim slocie na Macie tego Gearłoka.
- Górna ścianka Kości Umiejętności w Obszarze Umiejętności nie ma znaczenia (chyba że kość służy jako Licznik).
- Umiejętności można użyć tylko raz na bitwę (chyba że zaznaczono inaczej). Jednak rzut tymi kościami nie oznacza, że trzeba ich użyć. Można zrezygnować z ich użycia, jeśli wypadnie niepożądany wynik (są pewne wyjątki, np. Granaty Boomer). Po użyciu kość Umiejętności zostaje Wyczerpana.
- Po Treningu/odblokowaniu zdobytą kość Umiejętności jest dostępna przez całą przygodę.
- Używanie efektów z kości Umiejętności, które zadają Złolcom Obrażenia, nie jest uważane za Atak.
- Każda ścianka kości Umiejętności posiada symbol, a jego wyjaśnienie znajduje się na Arkuszu Referencyjnym Gearłoka. Arkusz wskazuje również gdzie należy umieścić kość po wykonaniu rzutu (np. Aktywna (A), Zablokowana (Z)). Próba Treningowa dla Umiejętności zawsze kończy się sukcesem.



Sposób działania kości Umiejętności może się bardzo różnić. Niektóre są rozpatrywane natychmiast, podczas gdy inne są umieszczane w Aktywnym Slocie, czekając na aktywację. Są też takie, które trafiają do Zablokowanych Slotów, gdzie mogą pozostać do końca przygody lub dopóki Gearłok nie zdecyduje się na ich użycie. Aby dowiedzieć się więcej o działaniu poszczególnych Umiejętności, przeczytajcie o nich na Arkuszu Referencyjnym Gearłoka.

Profesje

Profesja to unikalny zestaw powiązanych ze sobą Umiejętności Gearloka. Profesje są wymienione w prawym górnym rogu Obszaru Statystyk, a odpowiadające im Umiejętności są połączone kolorowymi liniami w Obszarze Umiejętności.

- Umiejętności oznaczone w Obszarze Umiejętności gwiazdką (★) są zawsze dostępne do Treningu.
- Niektóre Umiejętności mają strzałki wskazujące na nie, lecz nie mają ★. Tych Umiejętności należy uczyć się po kolej, zaczynając od Umiejętności ★ i podążając za strzałkami. (Jeśli dwie strzałki wskazują na tę samą Umiejętność, do jej odblokowania wystarczy tylko jedna z nich).
- Nie trzeba mieć odblokowanych wszystkich Umiejętności w danej Profesji, żeby móc uczyć się innej Profesji.

Przydasię

- Kości Przydasi są specjalnymi Umiejętnościami, których nie można zdobyć za pomocą Punktów Treningowych. Można je zdobyć jedynie z kart Łupów lub niektórych Planów Awaryjnych. *Niektórzy Gearlocy rozpoczynają grę z pewnymi kośćmi Przydasi, jak np. Licznik, na swojej Macie.
- Gdy Gearlok zdobywa kość Przydasi, należy wziąć ją z jego tacki i umieść w jego Obszarze Umiejętności (chyba że zaznaczono inaczej).
- Po użyciu kości Przydasi, umieszcza się ją z powrotem na tacce na kości. Aby móc użyć jej ponownie, należy ją ponownie zdobyć. Wyjątek od tej zasady stanowią Liczniki, które pozostają w Obszarze Umiejętności Gearloka przez całą przygodę.
- Jeśli kość Przydasi ma zostać Wyczerpana albo usunięta z Aktywnego lub Zablokowanego Slotu, należy umieścić ją z powrotem na tacce.

5. Plan Awaryjny (PA)

Umiejętności z Planu Awaryjnego

- Można użyć tylko 1 Umiejętności z Planu Awaryjnego w turze.
- Koszt użycia Umiejętności z Planu Awaryjnego waha się od 1 do 6 ✕, tak jak jest to przedstawione na Macie Gearloka oraz jego Arkuszu Referencyjnym.
- Aby użyć Umiejętności z Planu Awaryjnego, usuń ✕ w liczbie równej kosztowi tej Umiejętności. ✕ pochodzące z kości Ataku i Obrony są po prostu usuwane, ale kości Umiejętności użyte w ten sposób stają się Wyczerpane.

Zarządzanie Gnatami (np. ✕)

- Każdy wynik ✕ wyrzucony przez Gearloka w trakcie bitwy można umieścić w jego Planie Awaryjnym. Dotyczy to również ✕ wyrzuconych poza jego turą (chyba że zaznaczono inaczej).
- Pomiędzy turami można przechowywać maksymalnie 5 ✕ w Planie Awaryjnym.
- ✕ należy układać od lewej do prawej w kolejności zdobywania.
- ✕ należy zużywać od lewej do prawej. Niewykorzystane ✕ należy przesunąć maksymalnie w lewo.
- ✕ pozostają w Planie Awaryjnym, dopóki nie zostaną użyte. Muszą jednak zostać usunięte na koniec bitwy lub w efekcie Nokautu.

Kości z Wieloma Gnatami (np. ✕)

- Zajmują kilka slotów w Planie Awaryjnym (należy pozostawić puste sloty, aby to wskazać).
- Jeśli Umiejętność zużywa tylko część symboli Gnatów z kości, z Wieloma Gnatami, to cała kość zostaje zużyta, a niewykorzystane ✕ przepadają.

Ulepszenie Talentu Wrodzonego do +1

- Aby ulepszyć Talent Wrodzony Gearloka do +1, należy użyć 6 ✕ (szósty symbol ✕ należy traktować tak, jakby znajdował się w Planie Awaryjnym tego Gearloka).
- Po ulepszeniu należy odwrócić żeton Gearloka (na stronę z gwiazdkami) na resztę przygody, aby pokazać to ulepszenie.

Symbol Gnatów są w pewnym sensie pustymi. Zauważcie, że większość kości, którymi rzucacie, mają jedną lub więcej ścianek z symbolem Gnatów. Najczęściej jest to niepożądan wynik rzutu, jednak odgrywają one kluczową rolę w procesie podejmowania decyzji. Zawsze będziecie mieć możliwość umieszczenia Gnatów w Planie Awaryjnym.



6. Aktywne Sloty

- W tych slotach umieszcza się rzucone kości Obrony i kości Umiejętności z efektem „A” podanym w opisie Umiejętności w Arkuszu Referencyjnym. Aktywne kości Umiejętności Sojusznika z efektem, oznaczonym „AS”, są również umieszczane na tym obszarze (przez innych członków drużyny). Szczegóły efektów z kości Umiejętności są wyjaśnione na Arkuszach Referencyjnych Gearloków.
- Aktywne kości pozostają w slotach, dopóki nie zostaną użyte i muszą zostać z nich usunięte na koniec bitwy lub jeśli Gearlok zostanie Znokautowany.
- Kości Umiejętności z tych slotów muszą zostać Wyczerpane po użyciu (chyba że zaznaczono inaczej).



7. Zablokowane Sloty

- W tych slotach umieszczaj rzucone Zablokowane (Z) kości Umiejętności.
- Zablokowane kości pozostają tutaj także pomiędzy bitwami, do momentu ich użycia. Muszą zostać usunięte, jeśli Gearlok zostanie Znokautowany (chyba że gracie w trybie Poszukiwacza Przygód – zob. str. 23).
- Kości Umiejętności z tych slotów muszą zostać Wyczerpane po użyciu (chyba że zaznaczono inaczej).

UWAGA: Aby zwolnić miejsce, gracz może usunąć kości z Aktywnych lub Zablokowanych Slotów w dowolnym momencie swojej tury lub na koniec bitwy. Dodatkowo, niektóre Umiejętności mogą spowodować usunięcie kości z tych slotów. Usunięte kości Umiejętności zawsze stają się Wyczerpane, natomiast kości Obrony wracają do puli.

8. Obszar Łupów

- Kiedy Gearlok zdobywa Łup lub Cenny Łup, może przechowywać go po prawej stronie swojej Maty.
- Każdy Gearlok może pomieścić do 4 Łupów/Cennych Łupów (jeśli brakuje mu miejsca, musi wybrać łupy zajmujące łącznie do 4 miejsc, a pozostałe odrzucić).
- Zamknięty Cenny Łup zawsze zajmuje tylko 1 miejsce.
- Łupy i Cenne Łupy są opisane na stronie 21.



WAŻNE:

Teraz, gdy już znacie zawiłości waszych Gearloków, możemy przedstawić wam przeciwników! Złolce (i ostatecznie Tyran) są tymi, z kim będziecie walczyć przez całą swoją przygodę.

Weźcie teraz 1, 5 i 20 Pkt Złoców oraz żeton Tyrana i umieśćcie je gdzieś w pobliżu. Weźcie również wasz Gearlokowy Przewodnik Po Przygodzie (GPPP) i odwróćcie go na drugą stronę, gdzie wymienione są Umiejętności Złolców, gdyż teraz nimi się zajmiemy. Trzymajcie go w pobliżu, by móc się do niego odnosić i porównywać.

Wszystko już przygotowane! Zobaczmy co was czeka!



ŻETON ZŁOLCA

Złolce to wasi przeciwnicy, których będziecie spotykać w trakcie waszej przygody. Każdy Złolec posiada własny żeton i statystyki.

1. PŻ

To maksymalna liczba żetonów Życia, jakie może posiadać Złolec. Umieśćcie tyle PŻ pod żetonem Złolca, gdy wchodzi on na Matę Bitewną.

2. Inicjatywa

Od niej zależy pozycja startowa Złolca na Torze Inicjatywy. Aby ją zaznaczyć, użyjcie odpowiedniej kości Inicjatywy Złolców.

3. Rodzaje Ataku

Złolce walczące Wręcz () mogą obrać za cel tylko sąsiadujące z nim jednostki Przeciwników (ale nie po przekątnej). Jeśli nie ma wroga, którego taki Złolec mógłby obrać za cel, nie może on w danej turze atakować ani rzucić kościami Umiejętności wymagających określenia celu. Złolce z Atakiem Dystansowym () mogą celować w dowolną jednostkę przeciwnika, niezależnie od pola, jakie zajmuje na Macie Bitewnej.

4. Typy Potworów



Trolle



Łuskowce



Bagienne



Orkowie



Gobliny



Bestie

5. Obrona

To liczba kości Obrony, którymi Złolec rzuca w swojej turze (pomniejszona o liczbę już aktywnych kości Obrony Złolca).

Wyrzucone umieszcza się na żetonie Złolca (te kości stają się aktywne). Złolec nie potrzebuje celu w swoim zasięgu, aby rzucić kościami Obrony.

6. Atak

To liczba kości Ataku, którymi Złolec rzuca w swojej turze przeciwko celowi. Suma wyrzuconych na kościach to liczba Obrażeń zadawanych celowi. Jeśli Złolec atakuje kilka celów, dla każdego z nich wykonuje osobny rzut wszystkimi kości mi Ataku.

7. Umiejętności

Te Umiejętności (na czarno) są zawsze aktywne. W GPPP znajdziecie listę Umiejętności Złolców i opis ich działania. Jeśli Złolec atakuje kilka celów, to Umiejętności, które działają na jego wrogów, aktywują się dla każdego z nich.

8. Umiejętności z Planu Awaryjnego (PA) Złolca

Umiejętności z PA (na niebiesko z symbolem) aktywują się, gdy Złolec wyrzuci w liczbie wskazanej na jego żetonie (lub wyższej), spośród wszystkich kości Ataku i Obrony rzuconych przez niego w tej turze. Wyrzucone nie przechodzą do następnej tury.

Jeśli aktywowana Umiejętność z PA wymaga wybrania celu, a Złolec ma ich kilka, to drużyna wybiera cel spośród nich.

Umiejętności z PA można aktywować tylko raz na turę i są one opisane w GPPP. Aktywuje się je po rozpatrzeniu kości Obrony i Ataku, nawet jeśli opis Umiejętności wskazuje inny moment.

9. Cel(e)

Złolec walczący Wręcz zawsze ściga najbliższą jednostkę Przeciwnika (drogą z najmniejszą liczbą pól, jaką musi pokonać). W przypadku remisu używa swojego , aby określić, którą z nich obierze za cel. Celem () Złolca jest najsłabsza (z najmniejszą liczbą PŻ) lub najsilniejsza (z największą liczbą PŻ) jednostka Przeciwnika. W przypadku remisu decyduje drużyna.

Złolec walczący Dystansowo celuje tylko w swoje .

Czasem będzie celować w kilka jednostek (ich liczba to liczba postaci w symbolu) , ale ten sam cel może być przez niego atakowany maksymalnie raz na turę. Dla każdego celu należy wykonać osobny rzut kościami Ataku.



10. Dodatkowe Złolce

Złolec z lub dodaje odpowiednio jednego lub dwóch 5 Pkt Złolców na wierzch KB natychmiast po wejściu na Matę Bitewną.

11. Ruch po przekątnej

Tylko Złolce z mogą poruszać się po przekątnej.

Wartości Punktowe Złolców (Pkt)

Istnieją 4 rodzaje Złolców: Tyrani, 1 Pkt, 5 Pkt i 20 Pkt Złolce. Można je rozpoznać po ich portrecie lub liczbie Punktów na odwrocie ich żetonu.

TYRANI

Głównym celem w Too Many Bones jest dotarcie do Tyrana i pokonanie go.

Karta Tyrana

Awers karty Tyrana zawiera informacje o nim samym i wskazuje, które Typy Potworów będą brały udział w danej przygodzie. Określa również liczbę

Punktów Postępu niezbędną, aby rzucić wyzwanie Tyranowi. Chociaż nie trzeba rzucać wyzwań Tyranowi dzień po zdobyciu wymaganych , to jednak żeby wygrać, trzeba go pokonać, nim minie maksymalna liczba dni dla przygody .

Karta Tyrana działa w trakcie dnia jak karta Spotkania. Na jej odwrocie znajduje się instrukcja przygotowania Maty Bitewnej do walki z Tyranem oraz objaśnienia wszystkich Umiejętności Tyrana wraz z opisem jego kości. Aby wygrać tę bitwę, wystarczy pokonać Złolca – Tyrana.

Przegraną bitwę z Tyranem traktuje się tak samo, jak przegraną bitwę ze Spotkaniem i można taką bitwę powtórzyć, jeśli druźynie nie skończyły się czas na ukończenie przygody.

Żeton Tyrana

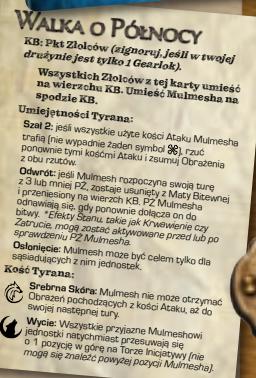
Każdy Tyran posiada swój żeton, który używany jest w ostatecznej bitwie jako żeton Złolca.

Kość Tyrana

Każdy Tyran z na swoim żetonie posiada unikalną Kość Tyrana, którą rzuca się raz w każdej jego turze. Należy rzucać nią wraz z jego kośćmi Ataku i Obrony.

Karty Spotkań Tyrana

Każdy Tyran ma własne karty Spotkań. Karty Spotkań Tyrana, którego ścigacie, należy wtaśować do talii Spotkań przed rozpoczęciem przygody.



WAŻNE:

Gratulacje! Jesteście już gotowi na sekcje bitewne. Po objaśnieniu Złolców i ich statystyk, możemy teraz omówić miejsce staczania bitew!

Dla kolejnych sekcji przygotujcie Matę Bitewną i położyć obok niej kilku Złolców w stosie. Następnie na Torze Inicjatywy umieśćcie kość Licznika Rund. Na koniec weźcie żetony i kości swoich Gearloków, jako że one również są używane na Macie Bitewnej.

Podczas omawiania tej sekcji możecie używać swoich komponentów, aby odwzorowywać to, co zostało opisane.

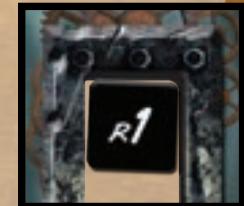
MATA BITEWNA

Mata Bitewna... To miejsce ryzykownych posunięć i bezwzględnej walki. Trzeba je dokładnie poznać, by móc finezyjnie, a przede wszystkim skutecznie wykorzystać je do własnych celów.

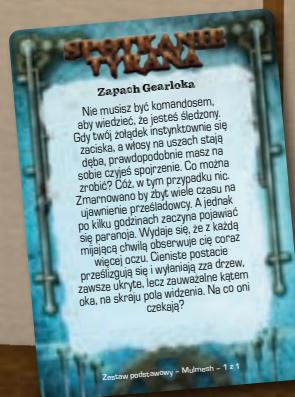
1. Tor Inicjatywy

W trakcie bitwy, rozegranie swojej tury przez każdą z jednostek tworzy jedną pełną rundę. Tor Inicjatywy wskazuje, która runda i czyla tura jest aktualnie rozgrywana. Informuje również, kto zagra później i w jakiej kolejności.

Inicjatywa ustalana jest od najwyższej pozycji na Torze (pierwszy w kolejności) do najniższej (ostatni w kolejności).

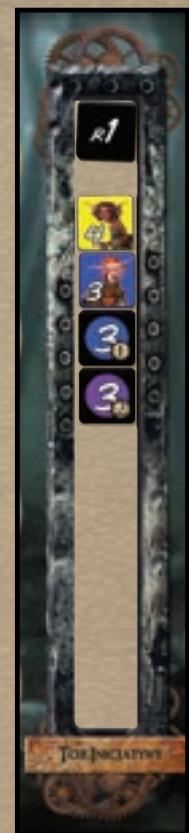


- Kość Licznika Rund umieszcza się na początku (na górze) Toru Inicjatywy, ustawiając początkową wartość na R1 (runda 1).
- Na początku każdej kolejnej rundy bitwy należy zmienić wartość tej kości na 1 wyższą (R2, R3 itd.).
- Po R5, do końca bitwy następują rundy (Zmęczenia). Na początku każdej rundy , wszystkie jednostki na Macie Bitewnej tracą po 1 PŻ. Nie są to żadne konkretne rodzaje Obrażeń i nie można ich w żaden sposób zablokować ani się przed nimi bronić, chyba że wskazano inaczej.



Umieszczenie kości Inicjatywy (przygotowanie dla rundy 1 bitwy (R1))

- Inicjatywa Złolców [3] wskazana jest na ich żetonach. Do zaznaczenia jej na Torze Inicjatywy służą kości Inicjatywy Złolca (np. jeśli Złolec z Inicjatywą 3 znajdzie się w Kolumnie 1, użycie niebieskiej kości Inicjatywy tej Kolumny na Torze Inicjatywy, ustawiając ją na wartość 3). Umieścicie kość Inicjatywy każdego ze Złolców na Torze Inicjatywy (malejąco od najwyższej wartości na samym początku – najwyżej). Jeśli Złolce posiadają taką samą wartość Inicjatywy, wówczas decyduje priorytet Kolumny (Złolec z Kolumny 1 będzie przed Złolcem z Kolumny 2).
- Każdy gracz rzuca unikalną kością Inicjatywy swojego Gearloka, aby określić swoją pozycję na Torze Inicjatywy. W przypadku każdego remisu Inicjatywy, w którym występuje Gearlok (uwzględniając Złolce), drużyna decyduje, kto będzie wcześniej na Torze Inicjatywy.



Kości Inicjatywy podczas bitwy (runda 2 (R2) i kolejne)

- Po ustaleniu Inicjatywy dla wszystkich jednostek i zaznaczeniu jej na Torze Inicjatywy, jej wartość na żetonie Złolca i kości Inicjatywy nie ma już znaczenia. W trakcie bitwy niektóre Umiejętności mogą modyfikować Tor Inicjatywy, ale zawsze w odniesieniu do aktualnej pozycji innych jednostek na tym torze.
- Jednostki, które wchodzą do bitwy po R1, zawsze wchodzą na sam początek lub sam koniec Toru Inicjatywy. Wszyscy Gearlocy, Tyrani i 20 Pkt Złolce wchodzą na Matę Bitewną na sam początek Toru Inicjatywy (ponownie, wartość Inicjatywy jest ignorowana). Wszystkie 1 i 5 Pkt Złolce wchodzące na Matę Bitewną, rozpoczynają na samym końcu Toru Inicjatywy. W przypadku remisów postępujcie zgodnie z zasadami opisanymi dla R1.
- Jednostki, których miejsce na Torze Inicjatywy zostało zmodyfikowane w trakcie rundy, zajmują nowe miejsca dopiero po zakończeniu tej rundy (możecie przesunąć ich kości Inicjatywy na bok, aby o tym pamiętać).

2. Pozycja Startowa Złolca

Umieszczajcie Złolców na kolorowych polach.

Złolce walczące Wręcz rozpoczynają na polach ✕.

Złolce walczące Dystansowo rozpoczynają na polach ✗. Pierwszy Złolec, który wchodzi na Matę ustawia się w Kolumnie 1 (1), drugi w Kolumnie 2, itd.

Gdy Złolce się poruszają, mogą zmieniać Kolumny.

W związku z tym umieśćcie żeton Znacznika Kolumny (odpowiadający kolorowi jego startowej Kolumny) pod każdym Złolem, kiedy wchodzi do bitwy.

3. Pozycja Startowa Gearloka

Umieszczajcie Gearloków na szarych polach. Gearlocy walczący Wręcz rozpoczynają na polach ✕. Gearlocy walczący Dystansowo rozpoczynają na polach ✗. Gearlocy z atakiem Hybrydowym rozpoczynają na dowolnym szarym polu. Gearlocy mogą rozpoczynać w dowolnej kolumnie, a nawet zająć oba pola w jednej kolumnie.



4. Ruch na sąsiednie pole

Podczas ruchu w rundach R1-R5, jednostki mogą poruszać się wyłącznie na sąsiednie pole w linii prostej (w poziomie i pionie). W trakcie rund Zmęczenia (red drop icon), wszystkie jednostki mogą poruszać się także po przekątnej. Złolce z (hand icon) mogą poruszać się po przekątnej w każdej rundzie. Jednostki nie mogą zajmować tego samego pola ani przechodzić przez inne jednostki.

PRZYGOTOWANIE BITWY

Większość Spotkań w TMB kończy się wybrianiem bitwy (⚔). Czasami Złolce, z którymi staniecie twarzą w twarz, są wyraźnie określone na karcie Spotkania, ale częściej Spotkanie będzie zawierało zwrot: „**KB: Pkt Złolców**” jako część przygotowania bitwy.

Kolejka Bitewna (KB)

Każda bitwa zaczyna się od utworzenia KB zawierającej Złolce, z którymi będącie walczyć.

Aby zbudować KB, musicie utworzyć stos Złolców ze swoich Aktywnych Stosów, używając do tego informacji ze swojej Karty Spotkania. Z wyjątkiem Złolców poznanych dzięki Sprawdzeniu terenu (które pozostają odkryte), KB zawsze należy tworzyć zakrytą, tak żeby tożsamość Złolców nie była znana przed bitwą. Ponadto, podczas tworzenia KB, Złolce o większej wartości punktowej powinny być zawsze umieszczane w stosie wyżej od Złolców o niższej wartości. *Jeśli w KB należy umieścić określonego Złolca lub określony typ, najpierw przeszukajcie swoje Aktywne Stosy (potasujcie je po przeszukaniu), następnie Stosy Pokonanych Złolców, a na końcu Złolców spoza gry.

Wartość Punktowa Złolców (Pkt)

„KB: Pkt Złolców” to informacja mówiąca, że musicie stworzyć swoją początkową Kolejkę Bitewną, obliczając swoją wartość Pkt Złolców.

Krok 1: Obliczcie wartość Pkt Złolców mnożąc aktualny Dzień przez liczbę Gearloków w drużynie (np. Dzień 4 x 3 Gearloków = 12 Pkt).

Krok 2: Dobierzcie Złolców o wartości równej Pkt, używając Złolców o możliwie najwyższej wartości (np. dla 12 Pkt weźcie dwóch 5 Pkt i dwóch 1 Pkt Złolców).

Krok 3: Ułożcie je w stos (np. dwa 1 Pkt Złolce i dwa 5 Pkt Złolce powinny zostać ułożone w kolejności od góry: 5, 5, 1, 1).

Momencik! Nie zapomnijcie wziąć pod uwagę wymogów Spotkania lub modyfikatorów Umiejętności, które mogłyby wpływać na Pkt Złolców. Czasami może to wpływać na łączną wartość Złolców PRZED ich dobraniem (np. zmiana z 18 na 20 Pkt ma OGROMNY wpływ na to, z którymi Złolcami będącie walczyć). Innym razem Złolce będą dodawane do waszej KB już PO jej utworzeniu. Wszystko to jest opisane na karcie Spotkania, więc przeczytajcie ją uważnie! Jeśli nie zaznaczono inaczej, Złolce dodawane do KB są dodawane na odpowiednie dla nich pozycje w stosie (np. dodany 20 Pkt Złolec trafia na góre stosu, a 1 Pkt na jego spód).

Przygotowanie Bitwy (krok po kroku)

Teraz, gdy już znacie podstawy tworzenia KB, pokażemy wam jak przygotować bitwę od początku do końca.

1. Użyjcie Efektów i Umiejętności „Przed Bitwą” (np. Talent Wrodzony Tantrum – Furia).
2. Użyjcie instrukcji z karty Spotkania, aby utworzyć KB.
3. Umieścicie pierwszego Złolca z KB w odpowiedniej kolumnie i na polu na Macie Bitewnej (również jego PŻ, znaczek Kolumny i kość Inicjatywy). Kontynuujcie umieszczanie Złolców, aż na Macie będzie ich 4 lub KB będzie pusta. *Więcej informacji na temat wykładania i Inicjatywy Złolców znajdziecie na stronie 17.
4. Rzućcie kośćmi Inicjatywy drużyny i umieścicie je na Torze Inicjatywy.
5. Umieścicie członków drużyny na Macie Bitewnej na właściwych polach (wraz z ich stosami PŻ).
6. Ustawcie kość Licznika Rund na R1.
7. Użyjcie Efektów i Umiejętności „Na Początku Bitwy” (np. Talent Wrodzony Picketa – Ściana Tarcz).

Jesteście gotowi do bitwy! Każda jednostka będzie teraz rozgrywać swoją turę, rozpoczynając od pierwszej pozycji na Torze Inicjatywy.

BITWA: KB

KB w trakcie bitwy

Podczas bitwy w waszej KB nadal mogą znajdować się Złolce (ponieważ było ich więcej niż 4 na początku bitwy lub z powodu efektu Umiejętności, np. Przywołanie, która wzywa więcej Złolców do KB). Te dodatkowe Złolce dołączają do bitwy dopiero w momencie, gdy na Macie Bitewnej Złolców będzie mniej niż 4. W takim przypadku, po zakończeniu rundy (i po rozpatrzeniu efektów zachodzących na koniec rundy), Złolce (lub Złolec) z góry KB przyłączają się i przejmą pierwszy dostępny znaczek Kolumny oraz kość Inicjatywy (zob. „Kości Inicjatywy podczas bitwy” na str.17).

Umieścicie Złolca w kolumnie, która odpowiada jego znaczniowi Kolumny i na polu odpowiadającym rodzajowi jego ataku. Jeśli pole to jest zajęte, Złolec zajmie pierwsze dostępne pole dla Złolca, odpowiednie dla rodzaju jego ataku (rozpoczynając sprawdzanie od Kolumny 1 i dalej). Jeśli wszystkie pola tego rodzaju ataku będą zajęte, umieścicie tego Złolca na polu dla odmiennego rodzaju ataku (ponownie rozpoczynając sprawdzanie od Kolumny 1).

BITWA: TURA GEARLOKA

Ruch Gearloka i Określenie Celu

Gearlocy walczący Wręcz mogą w każdej turze wykorzystać dowolną liczbę swoich Punktów Zręczności, aby poruszyć się o tyle samo sąsiednich pól (w rundach także po przekątnej) i obrać za cel 1, sąsiadującego z nimi Złolca. Gearlocy walczący Dystansowo w każdej turze mogą wykorzystać dowolną liczbę swoich Punktów Zręczności, aby poruszyć się o tyle samo sąsiednich pól (w rundach także po przekątnej) i obrać za cel 1, dowolnego Złolca na Macie Bitewnej. (Nie jest wymagane tzw. „pole widzenia”).

Gearlocy z atakiem Hybrydowym mogą w każdej turze wykorzystać dowolną liczbę swoich Punktów Zręczności, aby poruszyć się o tyle samo sąsiednich pól (w rundach także po przekątnej) i obrać za cel 1, sąsiadującego z nimi Złolca. Skorzystajcie z Arkusza Referencyjnego Gearloka, aby dowiedzieć się, w jaki sposób niektóre z tych hybrydowych Gearloków mogą atakować Złolców, które z nimi nie sąsiadują.

*Niektóre Umiejętności mogą pozwolić Gearlokowi na wybranie Złolców nie będących celem, pola na Macie Bitewnej, a nawet kilku Złolców jednocześnie!

Tura Gearloka (krok po kroku)

***Łup:** Jeśli nie zaznaczono inaczej, Gearlok może używać swoich łupów w dowolnym momencie swojej tury (nawet przed zastosowaniem Efektów).

- Początek tury:** Pamiętajcie, aby aktywować kości Efektów znajdujące się na żetonie waszego Gearloka.
- Ruch Gearloka:** Gearlok może użyć X Punktów Zręczności, aby poruszyć się o X dostępnych pól (w rundach także po przekątnej).
- Określenie celu:** Gearlok wybiera cel dla swoich kości Ataku, Umiejętności i/albo kości z PA.
- Wybór i rzut kości:** Niewykorzystane Punkty Zręczności określają liczbę kości, którymi Gearlok może rzucić. Kości, z których może wybierać, są określone przez jego aktualne Statystyki Ataku i Obrony oraz dostępne kości Umiejętności (np. jeśli Statystyka Ataku to 2, Obrony 1 i ma 3 dostępne [i pozwalające na rzut] kości Umiejętności, może wybrać spośród 6 kości do rzutu. Jeśli jego wartość Punktów Zręczność wynosi 3 i nie wykonał żadnego ruchu w tej turze, może użyć 3 z tych 6 kości). Wszystkimi wybranymi kości mi należy rzucić jednocześnie.

5. Rozpatrzenie Rzutu: *Zobacz następną sekcję.

6. Reakcja Złolców: Niektóre ze Złolców posiadają Umiejętności, które aktywują się po tym, jak zostaną one zaatakowane.

7. Koniec tury

Rozpatrzenie rzutu

Uwaga: Gearlok nie musi wykorzystywać wyniku rzutu żadnej z kości, chyba że zasady Profesji lub wyrzuconego symbolu stanowią inaczej. Np. jeśli udał mu się rzut kości Ataku, a następnie zdał sobie sprawę, że atakuje Wilkora z Ripostą, już nie chce go póki co uderzyć, nie musi wykorzystywać swojego wyniku rzutu. Lub jeśli uzyska na kości Umiejętności Apteczki (Patches) z wynikiem Leczenie 1 PŻ zamiast 3 PŻ, może zdecydować, że się nie leczy i umieszcza tę kość Umiejętności z powrotem w slocie w swoim Obszarze Umiejętności (Zręczność uznaje się jako użytą do tego rzutu).

Po rzucie kościemi Gearlok może wykonać dowolną z poniższych czynności, **w dowolnej kolejności**:

- Rozpatrzenie Obrażeń i Efektów kierowanych na cel:** Zastosowanie Obrażenia oraz wszelkich innych Obrażeń lub Efektów z Umiejętności tego Gearloka na jego cel.
- Rozpatrzenie Obrażeń i Efektów nie wpływających na cel:** Niektóre Umiejętności mogą wpływać na jednostki nie będące celem. Inne mogą być Umiejętnościami Natychmiastowymi, które nie wpływają na żadne jednostki. Śmiało używajcie ich wszystkich według uznania.
- Przydzielenie kości do Aktywnych i Zablokowanych Slotów lub do Planu Awaryjnego:** Gearlok umieszcza dowolne wyrzucone , których chce użyć, w pustych Aktywnych Slotach. Może również umieścić odpowiednie Umiejętności w swoich Aktywnych i Zablokowanych Slotach (lub w Aktywnych Slotach innych Gearloków), jeśli pozwalają na to ich opisy. Może również umieścić w Planie Awaryjnym.
- Użycie swojego Planu Awaryjnego:** Gearlok może użyć swojego PA tylko raz na turę. Usuwa wtedy X , aby użyć Umiejętności ze swojego PA o koszcie X.

BITWA: TURA ZŁOLCA

Umiejętności Złolca

Wszystkie Umiejętności Złolca są unikalne i uruchamiają się w ścisłe określonych momentach bitwy, w zależności od Umiejętności. Pamiętajcie, aby przejrzeć wszystkie Umiejętności Złolców wchodzących na Matę Bitewną, aby wiedzieć, kiedy należy je zastosować. Dla Umiejętności Złolca, które wymagają celu, cel ten musi znajdować się w zasięgu ataku, aby można było je zastosować (np. Zatrucie, Korodowanie itp.).

Ruch Złolca i Określenie celu

Złolce nie poruszają się i mogą obrać za cel dowolną jednostkę Przeciwnika na Macie Bitewnej. Złolce mogą poruszyć się o maksymalnie dwa sąsiednie i dostępne pola na turę (w rundach także po przekątnej). Zawsze będą obierać za cel i poruszać się w kierunku najbliższej jednostki Przeciwnika (droga z najmniejszą liczbą pól). Jeśli jest więcej niż jeden najbliższy cel, użycie Złolca, aby określić, do której jednostki będzie zmierzać (zob. str.15). Jeśli nadal jest remis, drużyna wybiera cel. Złolec zawsze wybiera możliwie najkrótszą trasę do pola sąsiadującego z jego celem. Jeśli istnieje kilka takich tras, drużyna wybiera, którą z nich obierze Złolec. Jeśli nie ma dostępnej trasy do żadnego celu, Złolec nie porusza się. Złolec również nie porusza się, jeśli sąsiaduje już z jednostką Przeciwnika.

Tura Złolców (krok po kroku)

- Początek tury:** Aktywacja Efektów. Rozpatrzcie dające się zastosować kości Efektów znajdujące się na żetonie Złolca (np. Krwawienie, Zatrucie, Obez władnienie itd.).
- Określenie celu/cełów.**
- Ruch:** Wykonajcie ruch Złolcem , jeżeli nie sąsiaduje on z jednostką Przeciwnika. (zob. Ruch Złolca i Określenie celu powyżej).
- Umiejętności:** Każda z Umiejętności tego Złolca, która nie podaje konkretnego momentu, w którym się aktywuje, powinna zostać rozpatrzoną teraz, jeśli to możliwe.
- Rzut kościami:** Rzućcie wszystkimi nieaktywnymi kośćmi Obrony Złolca oraz jego kościami Ataku (tylko jeśli cel znajduje się w zasięgu ataku). *Jeśli Złolec może obrać za cel kilka jednostek i znajdują się one w jego zasięgu ataku, wykonajcie osobny rzut kościami Ataku dla każdej z tych jednostek.
- Rozpatrzenie rzutu:** W podanej kolejności: umieśćcie na Złolcu wyrzucone ; przydzielcie wszystkie na cel; rozpatrzcie wszystkie Umiejętności . Następnie Tyrani rozpatrują swoją kość Tyrana (jeśli jest to możliwe).
- Reakcja Gearloków:** Nie zapomnijcie aktywować Umiejętności Gearloków, jeśli mają zastosowanie!
- Koniec tury.**

NOKAUTY

Gdy Gearlok zostaje Znokautowany

Przez paskudny rzut Gearlok został Znokautowany podczas bitwy? To nic niezwykłego, nie zrażajcie się tym. Nokauty są nieuniknioną częścią bycia nieustraszonym Gearlokiem!

Jeśli Gearlok został Znokautowany (stracił ostatni żeton Życia), należy natychmiast usunąć żeton tego Gearloka z Maty Bitewnej oraz jego kość Inicjatywy i umieścić je w Obszarze Przygotowania tego Gearloka. Usuńcie z jego maty wszystkie kości z Aktywnych i Zablokowanych Slotów oraz z Planu Awaryjnego (Umiejętności stają się Wyczerpane). Łupy z nim zostają, ale nie może z nich korzystać, gdy jest Znokautowany. *Niektórzy Gearlocy posiadają Umiejętności pozwalające Ocucić Znokautowanego Gearloka i są one szczegółowo opisane na ich Arkuszach Referencyjnych.

Nokaut całej drużyny

Jeśli cała drużyna miała pecha i wszyscy Gearlocy zostali Znokautowani, bitwa natychmiast się kończy, ale przygoda trwa nadal! Pomińcie Fazę Nagród i przejdźcie bezpośrednio do Fazy Regeneracji tego dnia. Jeśli nie macie Łupów pozwalających odzyskać PŻ, prawdopodobnie każdy Gearlok będzie musiał wybrać opcję „Odpoczynek i Regeneracja” jako indywidualną aktywność podczas tej fazy.

WYNIK BITWY

Wygrana bitwa

Usuńcie wszystkie kości każdego z Gearloków z ich Aktywnych Slotów oraz PA. Kości z Zablokowanych Slotów nie trzeba usuwać. Wszystkie kości Wyczerpanych Umiejętności umieśćcie z powrotem w ich Slotach. Usuńcie wszystkie pozostałe PŻ ze Wzmocnienia z Obszaru Przygotowania. Wszystkich członków drużyny, wraz z ich pozostałymi PŻ, umieśćcie z powrotem w ich Obszarach Przygotowania i przejdźcie do Fazy Nagrody. *Fazy gry zostały szczegółowo opisane na stronach 8 i 9.

Przegrana bitwa

Usuńcie wszystkie kości każdego z Gearloków z ich Aktywnych i Zablokowanych Slotów oraz PA. Wszystkie kości Wyczerpanych Umiejętności umieśćcie z powrotem w ich Slotach. Usuńcie wszystkie pozostałe PŻ ze Wzmocnienia z Obszaru Przygotowania. Znokautowanych członków drużyny umieśćcie w ich Obszarach Przygotowania (jeśli jeszcze się tam nie znaleźli).

Wszelkie niepokonane Złolce umieśćcie zakryte na spodzie właściwych im Aktywnych Stosów i przejdźcie od razu do Fazy Regeneracji.

WAŻNE:

Teraz, gdy rozumiecie już podstawy walki w TMB, nie możemy zapomnieć o najlepszej części... O Łupach! Ta sekcja jest krótka, ale zawiera szczegółów, których nie chcecie przegapić!

Śmiało, weźcie kartę Łupu, kartę Cennego Łupu i 4 kości Otwierania Zamków. Miejcie też pod ręką GPPP.

Gdy tu skończymy, rozpocznie się właściwa gra. Jesteście już prawie gotowi!

ŁUP / CENNY ŁUP

Aby mieć szansę na pokonanie Tyrana, wasza drużyna będzie musiała znaleźć po drodze trochę Łupów i jeśli wam się poszczęści, Cennych Łupów. Oto kilka szczegółów dotyczących obu tych zdobyczy:

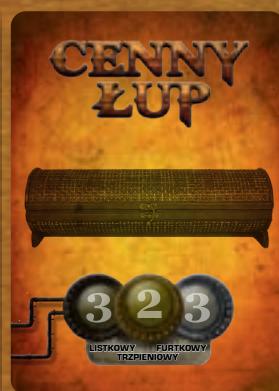
- Istnieją dwa rodzaje łupów: Łupy i Cenne Łupy.
- W jednym momencie Gearlok może posiadać maksymalnie 4 Łupy/Cenne Łupy (po przekroczeniu tej liczby należy natychmiast wybrać 4 z posiadanych i odrzucić pozostałe).
- Użycie Łupu wielokrotnego użytku należy oznaczać przekrącając jego kartę (zaczynając od najwyższej liczby).
- Po całkowitym wykorzystaniu karty należy ją odrzucić.
- Jeśli nie zaznaczono inaczej, poza bitwą, Łupu można używać lub odrzucać w dowolnym momencie.
- Podczas bitwy, jeśli nie zaznaczono inaczej, Łup może zostać użyty tylko w turze jego posiadacza.
- Cenny Łup powinien pozostać zakryty, aż do całkowitego otwarcia w wyniku udanych Prób Otwierania Zamków (nadal liczy się jako Łup).
- **Ciężki:** Liczy się jako 3 Łupy.
- **Trwały:** Nie odrzuca się go po użyciu.
- **Rozszerzenia Planu Awaryjnego** zapewniają dodatkowe Umiejętności, dla których można użyć do aktywacji. Użycie ich liczy się jako wykorzystanie PA w tej turze.



OTWIERANIE ZAMKÓW

Konieczność Otwarcia Zamków może wyniknąć z losowego Spotkania lub Cennego Łupu, który udało wam się zdobyć. W tym procesie używa się 4 kości Otwierania Zamków (1 kość Intuicji i 3 kości Akcji). Więcej na temat tego, jak one działają, możecie przeczytać w GPPP.

Każdy Gearlok, raz dziennie podczas Fazy Regeneracji, ma możliwość wykonania jednej Próby Otwierania Zamków dowolnego zdobytego Cennego Łupu. Jeśli uda wam się pokonać tylko pierwszy albo pierwszy i drugi zamek podczas próby, pozostają one otwarte, co zwiększa szanse na sukces w następnej Próbie. Dodatkowo, Gearlok może wykorzystać swoją Próbę Otwierania Zamków Cennego Łupu na takim należącym do innego gracza, jeśli uzna to za bardziej korzystne rozwiązanie.



Odblokowując Cenny Łup, możecie śledzić otwarte już zamki, dopasowując łańcuchy do maty Gearloka. Jeden przyporządkowany łańcuch oznacza, że ten Gearlok otworzył jeden z trzech zamków i tak dalej. Udało się otworzyć wszystkie trzy? Wspaniale!

Odwróćcie kartę Cennego Łupu na drugą stronę!



POZOSTAŁE ZASADY

Wzmocnienie PŻ

Podaną liczbę PŻ należy dodać do Strefy Przygotowania Gearloka. Gdy otrzyma on Obrażenia, najpierw przydziela się je usuwając PŻ ze Wzmocnienia, zanim zostaną usunięte PŻ tego Gearloka. Kości Obrony działają przed usunięciem PŻ ze Wzmocnienia. Wzmocnienie PŻ nie wpływa na wybór celu przez Złolca (najsielniejszy/najsłabszy) i nie jest redukowane przez Bezpośrednie Obrażenia. Można mieć kilka aktywnych Wzmocnień PŻ jednocześnie.

Kość K6 (marmurkowo-pomarańczowa kość z cyframi)

Użycie tej konkretnej kości w każdej sytuacji wymagającej użycia K6.

Rodzaje Obrażeń

Obrażenia: Liczba PŻ do usunięcia z celu. Można je zredukować za pomocą kości Obrony, Gruboskrości, Wytrzymałości itd.

Bezpośrednie Obrażenia: Liczba PŻ do usunięcia z celu, niezależnie od jego Obrony. Ich liczba może zostać zmodyfikowana tylko za pomocą Umiejętności, które bezpośrednio na nie wpływają (np. Picket – Piwo, Tantrum – Wytrzymałość).

Niebezpieczne Rzutki (wybór w trakcie niektórych Spotkań)

Każdy gracz i przeciwnik zaczynają z 10 PŻ. Używając tylko kości Ataku, Obrony lub kości Efektów Stanu (Zatrucie, Osłabienie, Ogłuszenie), gracze mogą wybrać tylko 3 z nich, ale nie więcej niż 2 tego samego typu. W każdej turze gracze będą rzucać tymi samymi kościemi. Przeciwnicy nie będący Gearlokami zawsze wybierają 2 kości Ataku i 1 kość Efektu Stanu.

Po wybraniu kości rozpoczyna się gra – przeciwnik rzuca swoimi 3 kościemi (Gearlocy zawsze rzucają po nim). Następnie rzucanie dostępnymi kościemi na zmianę. Zastosujcie rzucone kości Obrony na swoich Gearlochach. Zadajcie przeciwnikowi Obrażenia i nałożcie na niego Efekty z rzuconych kości (sprawdźcie szczegóły efektów w PPP).

❖ są używane w Planie Awaryjnym Niebezpiecznych rzutek (muszą zostać użyte w tej samej turze, w której zostały wyrzucone – nie wolno ich kumulować!). Tylko Gearlocy mogą ich używać!

❖ - Usuń przydzieloną kość z siebie lub przeciwnika (Efektu lub Obrony).

❖❖ - Ogłusz przeciwnika do początku twojej następnej tury.

❖❖❖ - Natychmiastowy Nokaut. Wygrywasz!

Usuń wszystkie PŻ przeciwnika, aby wygrać!

Licznik Dni (żeton i karta)

Na początku każdego dnia obróćcie ten żeton o 1 do przodu. Zróbcie to niezależnie od tego czy wcześniejsze Spotkanie zakończyło się sukcesem, czy porażką. Musicie rzucić wyzwanie Tyranowi i pokonać go, zanim Licznik Dni przekroczy wartość # Tyrana.

Kości Efektów

W TMB istnieją dwa rodzaje kości Efektów. Pomagają one zapamiętać, kiedy dany Efekt jest w użyciu lub oddziaływałe na jednostkę znajdującą się na Macie Bitewnej. Umieśćcie taką kość na żetonie Złolca lub Gearloka, aby pokazać, że dany Efekt jest aktywny. Na jednostce może znajdować się tylko 1 Efekt takiego samego typu. Jeśli miałby zostać zastosowany ponownie ten sam Efekt, ten nowy zastępuje dotychczasowy. Niektóre teksty mogą odnosić się do „negatywnych Efektów”. Negatywne Efekty to: Krwawienie, Zatrucie, Osłabienie, Ogłuszenie, Obezwładnienie i Przerażenie.



Punkty Postępu

Punkty Postępu 🌟 wskazują postęp drużyny w próbie dotarcia do Tyrana. Układajcie wszystkie pomyślnie ukończone Spotkania tak, aby widoczne były ich 🌟, co pozwoli wam szybko sprawdzić, ile aktualnie Punktów Postępu posiada wasza drużyna. Gdy zdobędziecie równą lub większą liczbę Punktów Postępu od tej wskazanej na karcie Tyrana 🌟, możecie zdecydować się na walkę z nim, zamiast dobierać kartę z talii Spotkań podczas następnej Fazy Spotkania.

Cucenie Gearloka

Każdy Znokautowany Gearlok może zostać Ocucony za pomocą Umiejętności. Po Ocuceniu Gearloka ustawcie jego PŻ na wartość wskazaną na użytej Umiejętności i po zakończeniu bieżącej rundy dołączcie go do bitwy. Pamiętajcie, że za każdym razem, gdy Gearlok wejdzie na Matę Bitewną po R1, zajmuje Pozycję Startową i zostaje umieszczony na pierwszym miejscu na Torze Inicjatywy.

Punkty Treningowe

Drużyna zdobywa Punkty Treningowe 🏆 poprzez pomyślne ukończenie Spotkań. Kiedy zdobywany jest 🏆, każdy Gearlok otrzymuje ten Punkt Treningowy, który może wykorzystać na Próbę Treningową jego Umiejętności lub Statystyki.

Próba Treningowa PŻ, Zręczności lub Umiejętności zawsze kończy się sukcesem, ale trening Ataku lub Obrony wymaga udanej próby zwiększenia tej Statystyki. Niediana próba oznacza, że Gearlok będzie zmuszony wykorzystać ten Punkt Treningowy na coś innego. Proces treningu opisaliśmy w sekcji Mata Gearloka (str.10-12) i w PPP.

ŁAGODNE WEJŚCIE W TOO MANY BONES

Inwazja na Ebon nie jest łatwym zadaniem. Tak naprawdę, to niektórzy Gearlocy mogą mieć problemy już drugiego dnia swojej przygody. Ale nie zniechęcajcie się! TMB zostało zaprojektowane jako wymagające wyzwanie. Kiedy sugerujemy, aby początkujący poszukiwacze przygód poprosili strażników o pomoc (drugiego dnia), to nie żartujemy! Zdajemy sobie również sprawę, że pełne zrozumienie zawiłości TMB i każdego z Gearloków może zająć trochę czasu. Dlatego opracowaliśmy 3 tryby gry, które pomogą wam łagodnie wejść w grę. Sugerujemy, abyście rozpoczęli przygodę od pierwszego trybu, z czasem podnosząc poprzeczkę, aż poczujecie się wystarczająco komfortowo, by sprostać większemu wyzwaniu.

*TMB to gra, która wymaga od was nauki i adaptacji. Nauka ta często pochodzi z brutalnych bitew i nokautów całej drużyny. Jeśli nie jest to wasz ulubiony styl gry i nie czerpiecie z takiej rozgrywki przyjemności, pozostańcie w trybie Poszukiwacza Przygód tak długo, jak chcecie albo nawet zmodyfikujcie go do swoich potrzeb! Upewnijcie się że czerpiecie radość z waszej przygody – to najważniejsze!

Poszukiwacz Przygód – Użyjcie tego trybu, gdy dopiero zaczynacie i uczycie się gry.

- Dodajcie 2 do Statystyki PŻ waszych Gearloków przed rozpoczęciem 1 Dnia.
- Użyjcie 1 Punkt Treningowy przed rozpoczęciem 1 Dnia.
- Jeśli zostaniecie Znokautowani podczas waszej przygody, możecie pozostawić kości w Zablokowanych Slotach.

Bohaterski Poszukiwacz Przygód – Użyjcie tego trybu, gdy opanujecie podstawy gry.

- Dodajcie 1 do Statystyki PŻ waszych Gearloków przed rozpoczęciem 1 Dnia.
- Użyjcie 1 Punkt Treningowy przed rozpoczęciem 1 Dnia.

Legendarny Poszukiwacz Przygód – Użyjcie tego trybu, gdy jesteście gotowi na prawdziwe wyzwanie!

- To ostateczny test strategii i umiejętności przetrwania.
- To straszne, ale nie otrzymujecie Punktów Treningowych ani premii do PŻ na początku gry!
- To jest Too Many Bones. Nie dla słabeuszy.

PRZECZYTAJCIE TO!



Przeszliście już przez najtrudniejszą część! Teraz nadszedł czas, abyście nauczyli się reszty, grając w Too Many Bones! W poniższym przykładzie będziecie mieć przyjemność grania moją postacią (czyli Boomer) oraz Picketem. Przeprowadzimy was przez prawdziwą bitwę! Znajdziecie nasze obie Maty Gearloków i przygotujcie grę zgodnie z opisem na stronach 6 i 7. Wyruszamy, by pokonać Drellena. Użyjcie więc go jako Tyrana, przygotowując grę. To będzie rozgrywka na żywo, dlatego chcemy, abyście robili na waszych matach to samo co my. Widzimy się za chwilę!

PRZYKŁADOWA RÓZGRYWKÄ



Witajcie ponownie! Czy przygotowaliście już obszar gry i jesteście gotowi rozpoczęć? Zazwyczaj, przed wybrianiem Gearloka, wolelibyście przeczytać jego Arkusz Referencyjny, aby lepiej zrozumieć, w jaki sposób nim grać – bo my wszyscy się przecież różnimy! Na razie jednak musicie mi zaufać, że jestem najlepszym wyborem. Ale dość o mnie. Zaczynamy!

Teraz możecie wybrać kogoś ze swojej grupy na „Lidera drużyny”, aby pomagał w podejmowaniu trudnych decyzji, gdy drużyna nie jest w stanie podjąć ich jednogłośnie. Dla tego przykładu wyznaczę siebie jako najodpowiedniejszego kandydata na lidera!



Mamy nadzieję, że wybraлиście Drellena jako Tyrana (bo to właśnie jego chcemy pokonać). Sprawdźmy czy macie prawidłowo ułożoną talię Spotkań. Powinna składać się ona ze Spotkań Specjalnych 001-003, a następnie z 8 potasowanych Spotkań, wśród których znajduje się Spotkanie Tyrana Drellena. Tak zrobiliście? Wspaniale!

W tej przygodzie będziemy musieli się zmierzyć ze Złolcami Bagiemnymi (✿), Goblinami (✿) i Bestiami (✿). Powinniśmy potasować ich żetony i ułożyć z nich Aktywne Stosy Złolców, a Licznik Dni ustawić na 1. Ponieważ gramy na poziomie trudności Poszukiwacza Przygód, każdy z nas może umieścić kość Statystyki ustawioną na 2 w slocie PŻ. Każde z nas otrzymuje również 1 Punkt Treningowy (✿) do wykorzystania. Mam zamiar ponownie zwiększyć moją Statystykę PŻ. Nigdy nie jest się zbyt zdrowym! Boomer natomiast chce potrenować swoją Statystykę Ataku, która aktualnie wynosi 1. Rzuca 1 kością Ataku. Nie wypadły ✘, więc jej próba kończy się sukcesem!



Dzień 1

Czas rozpocząć tę przygodę. Picket dobiera pierwszą kartę Spotkania Specjalnego: „Opuszczając Obendar”. Po przeczytaniu karty drużyna decyduje się „Potrąsnąć podejrzany handlowcem!” To pokojowe spotkanie bez dodatkowych wymagań dla ukończenia go sukcesem. Oznacza to, że drużyna od razu może przejść do Fazy Nagrody, więc Picket i Boomer dobierają po 2 karty z talii Łupów. Picket wybiera Bitewny Odór a Boomer Kamienny Młot, po czym odrzucają pozostałe karty.

Każdy Gearlok otrzymuje również Punkt Treningowy. Picket decyduje się wykorzystać go na trening Zręczności, który to zawsze kończy się sukcesem, więc w swoim slocie Zręczności umieszcza kość Statystyki ustawioną na wartość 1. Boomer rozpoczęła swoją przygodę z Kościmi Umiejętności: Materiałem Wybuchowym, Skorupą, Lontem i Licznikiem Granatów (zobacz jej Talent Wrodzony), ale nie posiada jeszcze żadnego z granatów. Stwierdza, że dobrze byłoby mieć możliwość rzucenia granatem już w pierwszej bitwie. W związku z tym konstruuje Granat Odłamkowy i umieszcza jego kość (5) na swojej Macie w Slocie: Granat Odłamkowy. Drużyna otrzymuje również Punkt Postępu. Karta Spotkania, z widocznym Punktem Postępu, trafia pod kartę Tyrana, aby łatwo śledzić postępy. Brakuje już tylko 5 Punktów Postępu (w ciągu 9 dni), aby dotrzeć do Drellena!



Uff... Pierwszy Dzień prawie dobiegł końca! Dobra robota! Pozostała nam tylko Faza Regeneracji. Nie ma potrzeby, żebyśmy ja i Picket wymieniali się łupami. Nie ma też żadnych Zamków do otwarcia, dlatego ograniczymy się tylko do naszych indywidualnych aktywności. Ponieważ mamy pełne PŻ i lubimy swoje Łupy, myślę, że oboje zdecydujemy się na Sprawdzenie Terenu...(mija 45 minut)...Ha! Pokonałam Picketa! Z moim wynikiem rzutu 3 odkryłam 1 Pkt Złolca: Żabę Bagienną, a Picket ze swoim wynikiem 1, ujawnił 1 Pkt Złolca: Tyczaka Bagiennego. Nasze szanse z odkrytymi Złolcami oceniam dobrze. Nie ma więc potrzeby, by ich unikać. Zostawiamy oba żetony Złolców odkryte na wierzchu ich Aktywnego Stosu. Czas na drzemkę, a potem się stąd wynosimy! Przekrójcie Licznik Dni na 2.

Dzień 2

Po dobraniu i przeczytaniu drugiego Spotkania Specjalnego: „Tuż za bramą”, drużyna decyduje się na pierwszą z Opcji: „Wezwij strażników na pomoc”. Ten wybór kończy się bitwą i oferuje korzystne premie.

Uwaga: Trudność bitwy w dużej mierze zależy od liczby drużyn i Złolców, z którymi się mierzycie! Kombinacja niektórych dni i Złolców może skutkować bardzo ciężką bitwą! Podczas bitwy wasi Gearloci mogą zostać Znokautowani poprzez utratę wszystkich swoich PŻ. Jeśli żaden z Gearloków nie przetrwał do końca bitwy (wszyscy zostali Znokautowani), to w tym dniu nie

otrzymacie Punktów Postępu ani Nagród, a karta Spotkania jest odrzucana. Następny dzień zacznijcie od dobrania nowej karty Spotkania (pamiętajcie o przekręceniu Licznika Dni o 1). Nie poddawajcie się! Przegrana bitwa (lub porażka podczas pokojowego Spotkania) jest częścią Przygody!



Tak! Ruszamy do boju! Każda bitwa jest przygotowywana na podstawie liczebności waszej drużyny, liczby dni, które rozegraliście i wszelkich modyfikacji z karty Spotkania. Ponieważ na tej karcie nie ma określonych zasad dotyczących Kolejki Bitewnej, musimy zbudować naszą KB, obliczając Pkt Złolców. Pamiętacie jak to się robi? To bardzo łatwe: **bieżący dzień x liczba Gearloków w drużynie**. Dla nas jest to Dzień 2, jest nas dwoje (ja i Picket) i nie ma żadnych modyfikatorów, więc nasz wynik to $2 \times 2 = 4$. Chyba jestem mega zdolna, bo właśnie obliczyłam to w pamięci.

Dzięki Boomer (westchnienie)... Teraz, gdy już wiemy, że suma Pkt Złolców wynosi 4, musimy przygotować naszą KB. Musimy dobierać Złolców, zaczynając od stosu o najwyższej wartości Pkt. Gdyby suma wynosiła 6, to pierwszy Złolec pochodziłby ze stosu 5 Pkt, a następny ze stosu 1 Pkt. Jednak my musimy utworzyć KB o wartości 4, więc dobieramy 4 Złolców o wartości 1 Pkt każdy. Pamiętajcie, że układając KB, Złolce o najwyższej wartości muszą znajdować się na wierzchu, a te o najmniejszej na samym spodzie (trzeba układać żetony malejąco od góry, według ich wartości Pkt). Dla nas wszystkie są równe, a będą to: Żaba Bagienna, Tyczak Bagienny i 2 inne Złolce, których jeszcze nie widzieliśmy.



Zobaczmy, z kim jeszcze będziemy mieć do czynienia. Ta część zazwyczaj jest losowa, ale w tym przykładzie przygotujcie naszą KB z następujących Złolców: Goblin Kancliarz na samym spodzie, następnie Gliniany Golem, potem Tyczak Bagienny i na samym szczycie KB umieśćcie wielką, starą Żabę Bagienną. Zanim wysłuchacie tego, co ma do powiedzenia Picket, sprawdźcie czy potrafficie poprawnie umieścić je na Macie Bitewnej (w tym ich Życie, znaczniki Kolumn i kości Inicjatywy Złolców).



Serio! PRZESTAŃCIE czytać i spróbujcie przygotować Matę Bitwną. Jak skończycie, to wysłuchacie Picketa. On na was poczeka... Obiecuję.



Boomer, wyluzuj! Chcę się upewnić, że wszystko jest jasne! Pamiętajcie, że jednocześnie możemy walczyć z maksymalnie 4 Złolcami. Pierwszy Złolec z KB zajmuje pozycję w Kolumnie 1 na polu walki Wręcz lub Dystansowej, w zależności od rodzaju jego Ataku. Drugi ze Złolców ustawi się w Kolumnie 2 i tak dalej. Umieszczając Złolca na Macie Bitewnej, najpierw położcie jego stos PŻ, następnie znacznik Kolumny odpowiadający Kolumnie, w której się znajduje, a następnie żeton Złolca. Ustawcie także Inicjatywę Złolca, używając kości Inicjatywy Złolca, która odpowiada kolorem kolumnie, w której umieszczony został ten Złolec.



Ok, ok! Ciągle gadasz, a ja jeszcze tylko chciałam dodać, że jeśli w bitwie jest więcej niż 4 Złolców, to pozostałe Złolce czekają zakryte w KB obok Maty Bitewnej. Jeśli jeden z 4 obecnych Złolców zostanie pokonany, następny Złolec z KB wejdzie na Matę Bitewną po zakończeniu bieżącej rundy. Pamiętajcie, że wprowadzając kolejnego Złolca do bitwy, musicie użyć dostępnego znacznika Kolumny o najniższej wartości i odpowiadającej mu kości Inicjatywy Złolca. No dobra Picket, starczy tego gadania! A wy, czytający tę instrukcję, spróbujcie przygotować Matę Bitewną, a na następnej stronie sprawdzimy jak wam poszło.

Przypomnienie o piątym i kolejnych Złolcach z KB

Jeśli w trakcie bitwy Złolec nie może wejść na Matę Bitewną, ponieważ jego pole jest zajęte, zajmuje on pierwsze dostępne pole Złolca (rozpatrując od Kolumny 1 do 4), odpowiadającą rodzajowi jego Ataku. Jeśli wszystkie Pola Startowe Złolców dla rodzaju jego Ataku są zajęte, umieśćcie go na pierwszym (w kolejności Kolumn 1-4) pustym polu o odmiennym rodzaju Ataku.

Przypomnienie o Inicjatywie Złolca

Podczas przygotowywania bitwy, dla każdego Złolca, który wchodzi na Matę Bitewną, ustawcie odpowiednią kość Inicjatywy Złolca tak, aby wskazywała jego Inicjatywę i umieśćcie ją na Torze Inicjatywy. Gdy pomiędzy Złolcem i Gearlokiem jest remis w Inicjatywie, drużyna decyduje czy umieścić Gearloka przed Złolcem, czy po nim. Jeśli jednostka dołącza do bitwy po Rundzie 1, zignorujcie jej początkową wartość Inicjatywy. Zamiast tego zostaje ona umieszczona na samym początku lub samym końcu Toru Inicjatywy. 1 Pkt Złolce i 5 Pkt Złolce zaczynają na końcu, a 20 Pkt Złolce na początku toru.



I jak wam poszło? Jeśli coś jest nie tak, to teraz to poprawcie. Nadszedł już czas, żebyśmy razem z Picketem dołączyli! Jak widać na obrazku, Picket wybrał Kolumnę 4. Ja zamierzam rozegrać to ostrożnie i ustawię się tuż za nim. Mieliśmy pechowe rzuty na Inicjatywę... To wina naszego Lidera Drużyny.

Śmiało, ustawięcie nasze żetony i kości Inicjatyw tak, jak jest to pokazane obok.

Przypomnienie zasad Ustawienia i Inicjatywy Gearloka

Gearlcy są zawsze umieszczani na Macie Bitewnej po Złolcach. Wszyscy Gearlcy rzucają swoimi kości mi Inicjatywy i umieszczają je na Torze Inicjatywy, razem z kości mi Złolców, w porządku malejącym. Następnie każdy Gearlok jest umieszczany na Macie Bitewnej wraz ze swoim stosem aktualnych PZ na polu, które odpowiada rodzajowi jego ataku.



Dobra robota! Jeszcze jedno, zanim zaczniemy tę bitwę. Picket ma Talent Wrodzony, który pozwala mu przygotować Ścianę Tarcz przed rozpoczęciem bitwy. Zobaczmy jak on to robi!



Picket rzuca swoimi 2 kości mi . Wypada tylko 1 i ; tę pierwszą kość umieszcza w jednym ze swoich Aktywnych Slotów. Ściana Tarcz nie pozwala na użycie , więc ta kość wraca do puli kości.

A niech to! Zwykle rzucam lepiej. Na szczęście mamy wsparcie, ponieważ wraz z rozpoczęciem Rundy 1 zaczyna obowiązywać warunek Spotkania! Strażnicy broniący murów Obendaru zadają każdemu ze Złolców po 1 Bezpośrednim Obrażeniu. Usuńcie 1 PZ z każdego Złolca. Teraz bitwa może się rozpocząć. Wygląda na to, że Goblin Kancliarz jest pierwszy!



Ten Złolec atakuje Dystansowo, więc nie porusza się i wybiera na cel Boomer. Goblin Kancliarz rzuca 1 Kością i 1 Kością . Na kości Ataku wypada a na Kości Obrony 1 . aktywuje Psotę 1 (zob. w GPPP), która zmusza Boomer do usunięcia kości z jej Aktywnego Slotu. Nie posiada ona takiej kości, więc nic się nie dzieje. Ponieważ goblin nie wyrzucił żadnego Obrażenia, nie rani Boomer. Kość na której wypadło , umieśćcie na żetonie tego Złolca. Tura goblina dobiegła końca.

Przypomnienie zasad Ruchu i Określenia celu Złolca

Złolce walczący Wręcz mogą się poruszyć maksymalnie o 2 pola na turę. Zawsze będą poruszać się w kierunku najbliższej jednostki Przeciwnika (wybierając drogę z najmniejszą liczbą pól), jak i obierać ją za cel swojego ataku. Jeśli jest więcej jednostek Przeciwnika znajdujących się najbliżej, użycie jego , aby określić, która będzie celem. Jeśli walczący Wręcz Złolec już sąsiaduje z jednostką Przeciwnika, nie porusza się. Złolce walczący Dystansowo nie poruszają się i mogą obrać za cel dowolną jednostkę (lub jednostki) Przeciwnika znajdującą się na Macie Bitewnej, używając swojego do określenia celu.



Teraz moja kolej! lili-haaa! Nie zamierzam się ruszać, co pozwoli mi użyć wszystkich 3 Punktów Zręczności do rzutu kości mi! Wygląda na to, że mam do wyboru 7 kości: Materiał Wybuchowy, Skorupę, Lont, 2 Kości i 2 Kości . Aby użyć mojego Granatu Odłamkowego, muszę ustawić Licznik Granatów na 1, a do tego potrzebuję po jednym z

każdego Komponentu. Myślę, że na cel wybiorę Tyczaka Bagiennego i rzucę 1 kością  i 1 kością  i moją kością Materiału Wybuchowego. Zaczynamy!

Boomer wyrzuca na kościach 2 Materiały Wybuchowe, 1  i 1  (na kości Obrony). Decyduje się zadać Tyczakowi Bagiennemu Obrażenia z kością Ataku. Używając 

Picket! Widziałeś to?! WIEM, że widziałeś! Załatwiał tego patyczaka śrubą, której chciałem użyć do Granatu Odłamkowego! Gdybyś był w połowie tak skuteczny z tym swoim mieczykiem... Che che... Dobra, dobra, już nic nie mówię, jesteśmy w środku bitwy. SKUPMY SIĘ! Jednego Złolca mniej, ale jeszcze nie świętujemy. Następna jest Żaba Bagienna.

Żaba Bagienna porusza się o 2 pola w kierunku najbliższego celu (Picket jest oddalony o 3 pola, a Boomer o 4). Śmiało, przesunięcie tego Złolca na dowolne pole sąsiadujące z Picketem. Żaba Bagienna nie ma żadnych kości do rzucenia, ale posiada Umiejętność, która uaktywnia się w każdej turze. W takim przypadku umieście na żetonie Picketa kość Efektu Zatrucia ustawioną na 2.

Następny jest Picket. (Byłyby Tyczak, ale został pokonany zanim przyszła jego kolej). Na początku swojej tury Picket otrzymuje 2 Bezpośrednie Obrażenia pochodzące z kości z Efektem Zatrucia (nie może użyć swojej Obrony i usuwa 2 PŻ) i zmniejsza wartość tej kości o 1. Ponieważ wciąż posiada kość  w swoim Aktywnym Slocie, nie może jej wykorzystać do rzutu. Picket decyduje się wykorzystać swój Łup: Bitewny Odór. To daje mu 2 dodatkowe kości Ataku do rzutu bez ponoszenia kosztu Zręczności. Ponieważ już sąsiaduje z Żabą Bagienną, wybiera tego Złolca na swój cel. Rzuca 3 kościemi  i 1 kością .

Wynik rzutu Picketa to 2 , 1  i 1 

Spokojnie Boomer, jestem góram! Ta bitwa praktycznie już się skończyła! Ta żaba za chwilę oberwie kolejną strzałą od strażników i zostanie wyeliminowana przed swoją kolejną turą. Ja wciąż żyję, a moje zmysły są tak wyostrzone... To jest niesamowite! Jeszcze tylko jeden Złolec w tej rundzie i jest to... Och... Jej... Gliniany Golem... Tak jak przypuszczałem!

Gliniany Golem ściga najbliższą jednostkę Przeciwnika. Podczas jego ruchu możecie go poruszyć na jedno z dwóch możliwych pól (w zależności od tego, gdzie przesuniecie Żabę Bagienną). Poruszcie Glinianego Golema w stronę Picketa.

Uwaga: Gdyby na koniec rundy jakiś Złolec znajdował się w KB, to w tym momencie wszedłby na Matę Bitewną, korzystając ze Znacznika Kolumny 2 i odpowiadającej mu kości Inicjatywy.

Przestawcie kość Licznika Rund na R2 i usuńcie po 1 PŻ każdemu ze Złolców (zgodnie z warunkiem Spotkania).



Dobrze! Mając pierwszą rundę za sobą, nadszedł czas, aby rozegrać pozostałe rundy w tej bitwie! Sprawdźcie, jak sprawnie potraficie rozegrać pozostałe tury Złolców i Gearloków. Lepiej poczytajcie o tym, jak działa Umiejętność Glinianego Golema: Rozbiecie. To może być dosyć nieprzyjemne. Na szczęście ja i Picket będziemy rozgrywać swoje tury wcześniej. Powodzenia!

PYTANIA I ODPÓWIEDZI

Ta gra ma wiele detali i czasami źle zrozumiane zasady mogą prowadzić do ich błędnej interpretacji. Przeszukaliśmy fora i nasze e-maile pod kątem najczęściej zadawanych pytań. Niektóre odpowiedzi pochodzą bezpośrednio od innych graczy TMB, którzy wykonali świetną robotę, wyjaśniając zawiłości w sposób, który nie pozostawia wątpliwości (dziękujemy wam wszystkim).

- **Kości Ataku i Obrony w Planie Awaryjnym: Czy kości Ataku i Obrony w moim PA zmniejszają moje Statystyki Ataku i Obrony? (Pytanie zadane przez: Tony B.).**

Nie, NIE wliczają się one do twoich Statystyk Ataku i Obrony.

- **Rozszerzenie Planu Awaryjnego: Jak działa Rozszerzenie Planu Awaryjnego (można je znaleźć w niektórych Cennych Łupach)? (Pytanie zadane przez: Sara J.).**

Rozszerzenie Planu Awaryjnego to przedmiot, który dodaje nowe opcje do twojego Planu Awaryjnego. Korzystanie z niego wiąże się z pewnym kosztem , który trzeba ponieść (identycznie jak korzystanie z Umiejętności z PA Gearloka) i jest on wskazany na karcie.

- **Ruch Złolca i Określanie Celu: Co w przypadku, gdy Złolec walczący Wręcz wybierze na cel Gearloka, który jest całkowicie otoczony przez inne żetony? (Pytanie zadane przez: Justin S.).**

To nigdy nie powinno się zdarzyć. Złolce walczące Wręcz nie wybierają na cel jednostki, do której nie mają wolnej drogi. Oznacza to, że jeśli obok najbliższej jednostki Przeciwnika nie ma pustego pola, Złolec obierze za cel najbliższą jednostkę Przeciwnika, obok której znajduje się puste pole.

- **Zatrucie: Jak działa Zatrucie, jeśli zostanę nim trafiony kilka razy? (Odpowiedź udzielona przez: Soka S.).**

Zatrucie nie kumuluje się. Zamiast tego licznik zawsze będzie ustawiony na najnowszą wartość Efektu Zatrucia. Przykład: jeśli masz na sobie kość Efektu Zatrucia 2, a Złolec wyceluje w ciebie Umiejętnością Zatrucie 1, to Twoja kość Efektu Zatrucia powinna zostać przestawiona na 1. To samo dzieje się w przypadku odwrotnej kolejności – Zatrucie 1 może zostać zwiększone na Zatrucie 2. Zgodnie z ogólnymi zasadami, jednostka może mieć na sobie tylko jeden Efekt takiego samego typu w tym samym momencie.

- **Szukanie Łupów: Czy można odrzucić częściowo zużyty Łup (taki z wieloma ładunkami), aby znaleźć lepszy łup? (Pytanie zadane przez: Jamie S.).**

Tak, możesz wykorzystać każdy Łup lub Cenny Łup (oczywiście, jeśli posiadasz je w swoim Obszarze Łupów) do Szukania Lepszego Łupu.

- **Kolejność rozpatrywania Umiejętności: Jaka jest kolejność aktywowania Umiejętności, które rozpatruje się na początku tury Złolca? Przykład: Złolcowi został tylko 1 PŻ, ale ma Regenerację 1 i Zatrucie 1. (Odpowiedź udzielona przez: Shannon M.).**

Wszystko, co dzieje się w tym samym czasie (np. efekty aktywujące się na początku tury), dzieje się w kolejności wybranej przez gracza. Możesz więc zdecydować, że Zatrucie zadziała przed Regeneracją.

My (Chip Theory Games) pragniemy jeszcze dodać od siebie, że pozostawienie wyboru w takich sytuacjach graczowi jest celowe i jest częścią strategii na pokonanie przeciwników. Mulmesh jest świetnym przykładem Tyrana, gdzie ta zasada może znacząco wpływać na wynik bitwy w zależności od tego, jakie Efekty są w grze w danym momencie.

- **Określanie Celu: Czy mogę wybrać różne cele dla rzutu kośćmi Ataku, Kości Umiejętności i Planu Awaryjnego? (Odpowiedź udzielona przez: Tyler R.).**

Nie. Jeśli Umiejętność, Plan Awaryjny lub Atak zawierają w swoim opisie słowo „cel”, muszą zostać użyte na tym samym celu. Możesz wybrać tylko jeden cel na turę, który zostaje zadeklarowany, zanim wybierzesz, którymi kośćmi będziesz rzucać. Z drugiej strony, jeśli Umiejętność lub Plan Awaryjny nie używa terminu „cel” (np. Umiejętność Boomer: Granat Odłamkowy), to ta Umiejętność lub Plan Awaryjny nie muszą być użyte na tym samym Złolcu co twój cel.

Poniżej znajdziecie jeszcze kilka innych, często zadawanych pytań wraz z naszymi odpowiedziami, które dla was przygotowaliśmy.

- **Pula kości Ataku i Obrony: Co to jest pula kości? A co, jeśli wszystkie kości Obrony są w użyciu?**

Twoja drużyna oraz Złolce korzystają z tych samych podstawowych kości Ataku i Obrony (białych). Raz na jakiś czas pula kości Obrony może się wyczerpać (są używane przez Złolce, Gearloków lub w Planach Awaryjnych). Jeśli członkowi drużyny zabraknie kości Obrony do rzutu, pozostali uczestnicy powinni je udostępnić, wymieniając Kości Obrony  ze swoich Planów Awaryjnych na Kości Ataku .

- **Atakowanie: Co to znaczy Atakować (dla Złolców i Gearloków).**

Atakowanie to rzut kością Ataku (białym) przeciwko celowi. Rzut kością Umiejętności nie jest uważany za Atak, nawet jeśli zadaje on Obrażenia.

- **Aktywne Stosy Złolców: Muszę odnaleźć Złolca w moich Aktywnych Stosach, co się wtedy dzieje?**

Niektóre ze Spotkań wymagają, abyś zmierzył się z konkretnym Złolcem lub typem Złolca. Po jego odnalezieniu potasuj swoje Aktywne Stosy (oprócz Złolców ujawnionych wcześniej) i umieść te ujawnione już wcześniej żetony Złolców z powrotem na szczytach ich stosów.

- **Rozbicie i Korodowanie: Jak dokładnie działają?**

Umiejętność Rozbicie zmusza cię do Wyczerpania kości Ataku, które posłużyły do uszczuplenia PŻ tej jednostki. Wyczerpanie tej kości zmniejsza swoją Statystykę Ataku o 1 w tej bitwie. Wyczerpana kość Ataku (umieszczona w Obszarze Wyczerpanych Kości) ma ci o tym przypominać. Korodowanie aktywuje się, gdy ten Złolec atakuje. W tym momencie wszystkie pozostałe kości Obrony (po przydzieleniu Obrażeń) w Aktywnych Slotach celów muszą zostać Wyczerpane.

- **Talia Spotkań jest widoczna: Widzę kolor i nazwę następnego Spotkania. Czy tak powinno się grać?**

Tak. Większość spotkań nadal będzie niespodzianką. Jeśli jednak chcesz być bardziej zaskakiwany, użyj Karty Zakrywającej.

- **Co się dzieje, gdy Złolec zostaje usunięty z Maty Bitewnej z jakiegokolwiek powodu?**

Złolec może zostać usunięty z bitwy i umieszczony z powrotem w Kolejce Bitewnej z różnych powodów (na przykład poprzez Umiejętność Odciagnięcie z PA Ghilliego). Gdy do tego dojdzie, wszelkie Efekty z takiego Złolca są usuwane, jego PŻ zostają przywrócone, kość Inicjatywy jest usuwana i resetowana zgodnie z zasadami kości Inicjatywy Podczas Bitwy (str. 17), a Złolec jest umieszczany z powrotem na Macie Bitewnej zgodnie z zasadami Kolejki Bitewnej w trakcie bitwy (str. 18).

- **Znokautowani Gearlocy: Czy mogę cokolwiek robić, kiedy jestem Znokautowany?**

Gdy zostaniesz Znokautowany, nie możesz już brać udziału w bitwie, chyba że zostaniesz Ocucony (unikalna Umiejętność Gearloka, która może nie być dostępna w twojej drużynie). Zwykle, gdy gracz zostaje Znokautowany, staje się osobą, która wykonuje ruchy Złolców i rzuca ich kością. Pomaga w prowadzeniu bitwy. Albo może zająć się jedzeniem popcornu.

- **Czy Złolec walczący Wręcz, który walczy z wieloma celami, ustawia się tak, aby przylegał do jak największej liczby wrogich jednostek Przeciwnika?**

Nie. Będzie postępować zgodnie z normalnymi zasadami poruszania się dla Złolców walczących Wręcz. Jeśli na koniec ruchu sąsiaduje z kilkoma jednostkami Przeciwnika, wyceluje w tylu ile może, ale nie będzie tego brać pod uwagę podczas swojego ruchu.

- **Złolce obierające kilka celów: Jeśli Złolec posiada możliwość wycelowania w kilku wrogów: () lub (, którego z nich obierze za cel w pierwszej kolejności?**

Taki Złolec najpierw obierze za cel najsłabszą jednostkę Przeciwnika, potem następną najsłabszą. W przypadku remisów, o wyborze decyduje drużyna.

- **Rzut kością Ataku: Czy jako jednostka walcząca Wręcz mogę rzucić kością Ataku (dla szansy wyrzucenia Gnatów), nawet jeśli nie sąsiaduję ze Złolcem?**

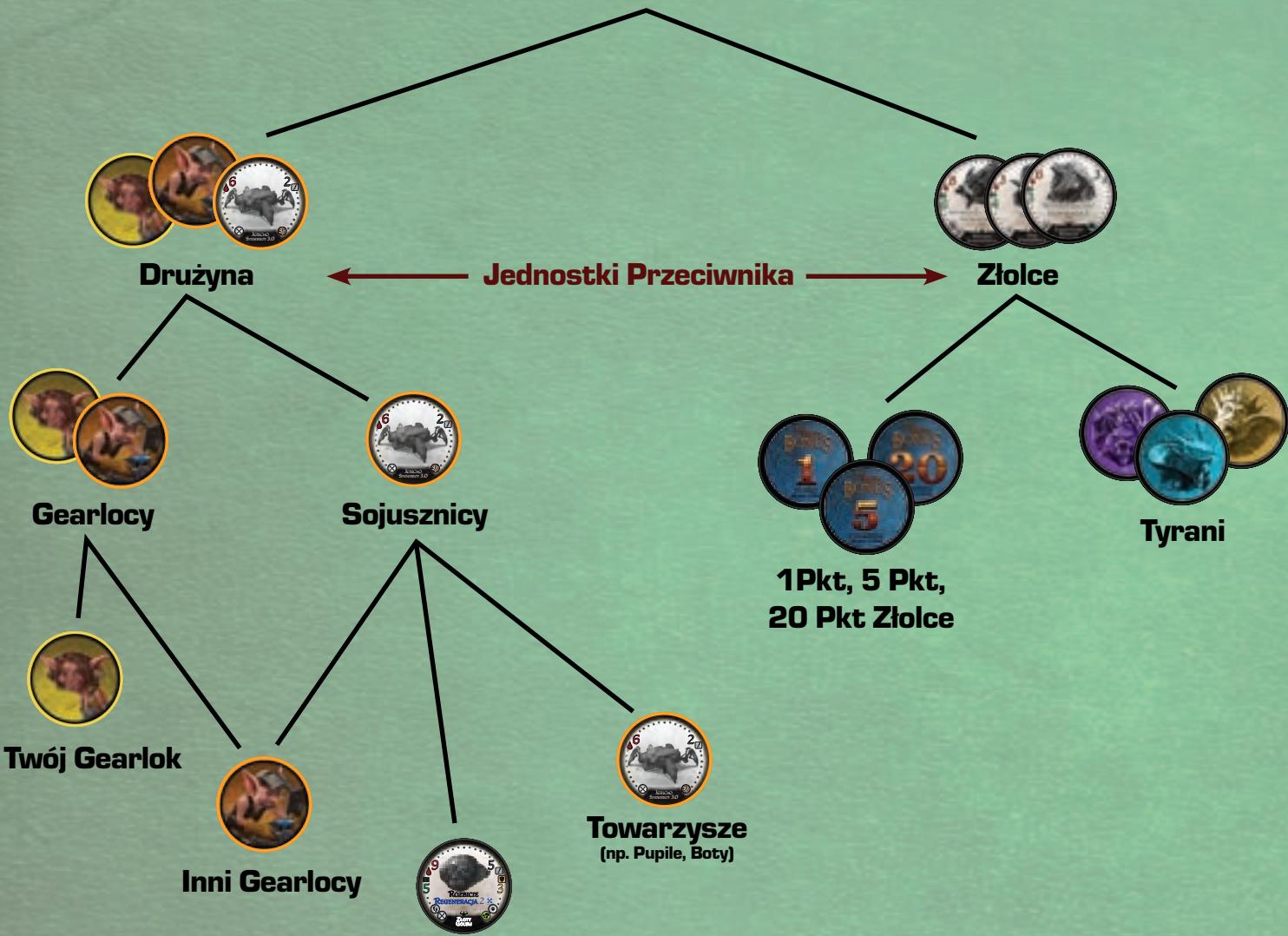
Nie. Gearlocy, podobnie jak Złolce, muszą mieć swój cel w zasięgu Ataku, aby móc zaatakować (rzucić Kością Ataku).

- **Nieuchwytnie jednostki: Czy jednostki, których nie można obrać za cel, mogą otrzymywać Obrażenia?**

Tak. Nieuchwytnie jednostki, które nie mogą być celem, nadal mogą otrzymywać Obrażenia w inny sposób.

OPIS JEDNOSTEK

Jednostki



Jednostki

W TMB określenie **jednostka** odnosi się do dowolnego, grywalnego żetonu (oprócz znaczników Kolumn, Licznika Dni i żetonów Życia). Wszystkie jednostki należą do jednej z dwóch grup: **Drużyny** albo **Złolców**. Grupy te, w stosunku do siebie, nazywane są **jednostkami Przeciwnika**.

W grupie **Złolców** znajdują się 1 Pkt, 5 Pkt i 20 Pkt Złolce oraz wszyscy Tyrani.

Drużyna dzieli się na dwie kategorie: **Gearloków i Sojuszników**. Kategoria Gearloków obejmuje wszystkich Gearloków: twojego i pozostałych graczy. Kategoria **Sojuszników** to dla ciebie również Gearlocy innych graczy, ale także Tymczasowi Sojusznicy i Towarzysze (widoczne na powyższym schemacie Boty pochodzą z jednego z dodatków do gry).

W powyższym przykładzie, jeśli grasz jako Boomer, to ona będzie twoim Gearlokiem. Cały tekst odnoszący się do twojego Gearloka lub Gearloków odnosiłby się do niej. Tink (Gearlok dostępny w jednym z dodatków do gry) byłby kolejnym członkiem twojej drużyny, ale również Gearlokiem. Złoty Golem byłby Sojusznikiem, ale tylko wtedy, gdy karta Między Młotem a Kowadłem pozwoliłaby ci przejąć nad nim kontrolę. Boty Tinka byłyby zarówno Towarzyszami jak i Sojusznikami.

INDEKS

Aktywne Sloty	14	Plan Awaryjny Złolca	15
Aktywne Stosy	7,18,29	Pole Startowa Gearloka	17
Atak Dystansowy	11,15	Pole Startowa Złolca	17
Atak Hybrydowy	11,19	Przebieg gry	8-9
Atak Wręcz	11,15,29	Profesje	13
Atakowanie	15,19-20,29	Przygotowanie Bitwy	18
Bezpośrednie Obrażenia	22	Przygotowanie gry	6-7
Bitwa	18-20	Punkty Postępu	16,22
Bitwa (przykładowa rozgrywka)	24-27	Punkty Treningowe	10,12,22
Cel gry	6	Pytania i odpowiedzi	28-29
Cel, wybieranie celu (Gearlok)	11,19,28	Rodzaje Ataku	11,15
Cel, wybieranie celu (Złolec)	15,20	Rozszerzenie Planu Awaryjnego	21,28
Cucenie Gearloka	22	Ruch Gearloka	17,19
Faza Nagrody	8,9,20	Ruch Złolca	17,20,28
Faza Regeneracji	8-9,20	Spotkania	7-9
Faza Spotkania	8-9	Talent Wrodzony i Talent Wrodzony +1	11
Fazy gry	8-9	Tor Inicjatywy	16-17
Kilka celów (Złolec)	20,29	Trafienie	11
Kolejka Bitewna (KB)	18	Tryby gry	23
Komponenty gry	4-5	Tura Gearloka	19
Kości Ataku	10,15,28,29	Tura Złolca	20
Kości Efektów	22	Tyrani	6,16
Kość Inicjatywy	15-17	Umiejętności Gearloków	12,19,28
Kości Obrony	11,15,29	Umiejętności Złolców	15,20
Licznik Dni	6,22	Umieszczanie Gearloków na Macie Bitewnej	17-18
Łagodne wejście w TMB	23	Umieszczanie Złolców na Macie Bitewnej	17-18
Łup / Cenny Łup	7,14,21,28	Wartości punktowe Złolców	15,18
Mata Bitewna	16-17	Wyczerpane kości	12
Mata Gearloka	10-14	Wynik bitwy	20
Niebezpieczne Rzutki	22	Wzmocnienie PŻ	10,22
Nokaut (Znokautowany)	20,29	Yeti	Nie zauważono
Nokaut całej drużyny	20	Zablokowane Sloty	14
Obrażenia	10,11,15,19,22	Zasoby	13
Obszar Łupów	14	Złolce	7,15
Obszar Przygotowania	12	Zmęczenie	16
Obszar Statystyk	10-11	Zręczność	10,19
Obszar Umiejętności	12-13	Życie (PŻ)	10,15
Otwieranie Zamków	21,29		
Plan Awaryjny Gearloka	13		



Rzadko kiedy można osiągnąć znaczący postęp, nie czyniąc po drodze nowego zła, co z kolei wymaga zastosowania nowych rozwiązań. Właśnie tak przebiega rozwój. Nowe idee, głuche na przeszłość, nieustannie napędzają rozwój, pozostawiając za sobą blaknącą przeszłość.

Daelore dobrze zna ten schemat. Jej ziemie zostały zranione technologicznymi dążeniami jej mieszkańców. Czy naprawienie tego jest jeszcze możliwe? Odpowiedź na to pytanie nie została jeszcze napisana. Może niebawem...

A kim jesteś ty, poszukiwaczu przygód?
Złem czy lekarstwem?



Autorzy:

Adam Carlson, Josh Carlson

Ilustracje:

Anthony LeTourneau

Teksty:

James Boutilier

Grafika:

Josh Carlson

Grafiki na kościach:

T. Eshelman, Project Khopesh
i Lorc

Wydawca:

Chip Theory Games

Edycja polska:

Zespół Portal Games

Redaktor naczelny:

Marcin Zalewski

Tłumaczenie:

Wojciech „woytas” Baczyński
Grzegorz „qreqorek” Kubeczko

Skład:

Creatika Łukasz Kempinski

Specjalne podziękowania
za pomoc w przygotowaniu polskiej
edycji gry kierujemy do: Karola
Waszaka i Darii Kaczor oraz polskiej
społeczności TMB, która przygotowała
fanowskie tłumaczenie gry.



ChipTheoryGames.com



sklep.portalgames.pl



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością.
Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie
przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem
formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>