World of Warcraft™ Trading Card Game
Bohaterowie Azerothu
Oficjalna Instrukcja Gry

1. Wprowadzenie

Witaj w kolekcjonerskiej grze karcianej World of Warcraft™!

W tej grze, kontrolujesz bohatera żyjącego w świecie Azeroth. W trakcie gry, twój bohater może przyłączać sojuszników do swojej drużyny, wypełniać misje, znajdować bronie i zbroje oraz używać zdolności i talentów znanych z komputerowej gry World of Warcraft.

World of Warcraft TCG osadzona jest w bogatych realiach uniwersum Warcraft. Dwie frakcje walczą o panowanie nad Azerothem —Horda i Sojusz— i w każdej grze, wybierasz bohatera jednej z nich, żeby cię reprezentował.

Tę grę zrobili lojalni fani World of Warcraft i najlepsi twórcy gier karcianych na świecie. Mamy nadzieję, że ci się spodoba!

2. Założenia Gry

Kolekcjonerskie gry karciane (TCG) różnią się od innych gier pod dwoma względami.
Po pierwsze, karty w kolekcjonerskich grach karcianych mogą zmienić lub złamać podstawowe zasady gry. **Karta ma zawsze rację.** Jeśli tekst karty stoi w sprzeczności z zasadami opisanymi w tej instrukcji, stosuj zawsze zasadę wydrukowaną na karcie.

Po drugie, sam wybierasz, które karty włożysz to talii, którą będziesz grał. Ty decydujesz, którym bohaterem zagrasz, jakich przedmiotów i zdolności będziesz używał, których sojuszników przyłączysz do twojej drużyny oraz jakie misje wykonasz. W tej grze, masz całkowitą kontrolę nad siłą swojej talii.

3. Cel Gry

W World of Warcraft TCG kontrolujesz bohatera. Jest on przywódcą drużyny, który walczy ramię w ramię z twoimi sojusznikami. Karty, które zagrywasz, pozwolą ci wyposażyć bohatera w bronie i zbroję, używać czarów i talentów, przyłączać sojuszników do drużyny oraz wypełniać misje.

Celem gry jest pokonanie przeciwników, zanim oni pokonają ciebie. Podczas gry, bohater i sojusznicy będą zadawać obrażenia bohaterom i sojusznikom twoich przeciwników. Obrażenia te są trwałe, ale mogą zostać uzdrowione. Jeśli bohater otrzyma obrażenia równe lub większe niż jego żywotność, odpadasz z gry.

Również odpadasz z gry, gdy skończy ci się talia i nie możesz już dobrać następnej karty. Dlatego musisz pokonać przeciwników, zanim do tego dojdzie.

4. Co Znajduje Się w Zestawie Początkowym?

Każdy zestaw początkowy zawiera:

Talię, składającą się z 30 kart, zapakowaną razem z kartą bohatera i dwoma kartami Punktów UDE. Talia została przygotowana, by współdziałać z kartą dołączonego do niej bohatera. Kilka pierwszych gier rozegrasz właśnie tą talią i jej bohaterem. Istnieje 9 różnych talii początkowych, po jednej dla każdej z klas.

Dwa zestawy dodatkowe zawierające dodatkowe karty. Możesz je otworzyć, ale na razie nie mieszaj ich z przygotowaną talią,

Trzy losowe powiększone karty bohatera. Możesz używać tych kart w grze lub po prostu je kolekcjonować.

5. O Tej Instrukcji Gry

Pozostała część tej instrukcji gry podzielona jest na trzy sekcje: zasady gry, pojęcia zaawansowane i słowniczek. Zasady gry opisują wszystko, co musisz wiedzieć, by zacząć grać w World of Warcraft TCG. Słowniczka i sekcji pojęć zaawansowanych możesz używać, kiedy tylko zechcesz.

Zasady turniejowe znajdziesz na www.ude.com/wow

zasady gry

6. Cechy /*Traits*/

To, co potrafi zrobić bohater w World of Warcraft TCG, jest określone przez jego lub jej cechy /*traits*/. Twój bohater posiada pięć cech: frakcję /*faction*/, talent specjalny /*talent spec*/, profesje /*professions*/, rasę /*race*/ i klasę /*class*/.

FRAKCJA /*FACTION*/: Wojna pomiędzy Hordą i Sojuszem zakończyła się niepewnym pokojem. O ile zaprzestano otwartych działań wojennych, wrogość wciąż jest odczuwalna i często dochodzi do potyczek pomiędzy dwiema stronami.

Sojusz /*Alliance*/: Sojusz został zawarty przez cztery rasy: szlachetnych ludzi ze Stormwind, tajemnicze nocne elfy z Darnassus, potężne kasnoludy z Ironforge oraz gnomy, uchodźcy z podbitego miasta Gnomeregan. Są one połączone więzami lojalności sięgającymi Drugiej Wojny, kiedy to walczyły wspólnie, by pokonać Hordę. Dodatkowo, rasa draenei pojawi się w drugim dodatku tej gry.

Horda /*Horde*/: Rasy nowej Hordy zjednoczyły się pod sztandarem Wojennego Wodza Thralla u zarania Drugiej Wojny i przybyły do Kalimdor. Horda składa się z krwiożerczych orków, trolli Darkspear, szlachetnych taurenów i Forsaken – nieumarłych, którzy wyswobodzili się spod panowania Króla Licza. W pierwszym dodatku, znajdziesz również zapowiedź krwawych elfów.

TALENT SPECJALNY /*TALENT SPEC*/: Każdy bohater specjalizuje się w drzewie talentów. Nazwa talentu specjalnego znajduje się w linii typu jego karty bohatera.

PROFESJE /*PROFESSIONS*/: Każdy bohater posiada dwie profesje, które nabiorą znaczenia w przyszłych dodatkach World of Warcraft TCG. Następne dodatki będą zawierać karty, takie jak Glimmering Mithril Insignia dla Kowali /*Blacksmiths*/ i Smoking Heart of the Mountain dla Czarowników /*Enchanters*/.

RASA /*RACE*/: W nadchodzących dodatkach World of Warcraft TCG, znajdą się karty, których będą mogli używać wyłącznie członkowie jednej rasy. Na przykład, Nieumarli będą mieli kartę Cannibalize.

KLASA /*CLASS*/: Wszystkie dziewięć klas znalazło się w tej grze.

Druid /*Druid*/: Strażnicy naturalnego porządku świata – druidzi – potrafią przyjmować różne formy zwierzęce. Ujarzmili oni moc natury, używając jej do leczenia sojuszników i walki z wrogami. Druidzi używają potężnych czarów, takich jak Mark of the Wild i Innervate, pomagając tym sobie i swoim przyjaciołom. W pierwszym dodatku tej gry, Druidzi mają dostęp do formy niedźwiedzia. W każdym kolejnym dodatku znajdą się nowe formy.

Łowca /*Hunter*/: Łowcy są doskonałymi strzelcami, posiadającymi specjalną więź z bestiami Azerothu. Łowcy mają dostęp do potężnych kart ofensywnych: takich jak Aimed Shot, Aspect of the Hawk, Multi-Shot i Rapid Fire. W pierwszym dodatku tej gry znajdują się cztery Zwierzęta Łowcy /*Hunter Pets*/, a wiele nowych zostanie dodanych w nadchodzących dodatkach.

Mag /*Mage*/: Mistrzowie sztuk tajemnych, magowie mają dostęp do potężnych czarów bezpośrednich obrażeń i o działaniach obszarowych, które mogą zranić wielu wrogów naraz. Ich atak, w pierwszym dodatku tej gry zawiera takie karty jak: Fire Blast, Frostbolt, Flamestrike i Pyroblast. Magowie mogą używać sztuczek, takich jak Blink, Counterspell, Frost Nova i Polymorph, w celu przetrzymania ataków swoich przeciwników, pomimo własnej niższej początkowej żywotności.

Paladyn /*Paladin*/: Ci powiernicy Światła są silnymi wojami i dobrymi uzdrowicielami. Niezachwiane poczucie sprawiedliwości czyni z nich oddanych obrońców Sojuszu. Paladyni są bardzo potężni, zarówno jako bohaterowie i jako sojusznicy w twojej drużynie. Paladyni posiadają możliwości ofensywne takich kart jak: Blessing of Might, Hammer of Justice i Retribution Aura, oraz możliwości defensywne takich kart jak: Blessing of Protection, Cleanse, Devotion Aura i Divine Shield.

Kapłan /*Priest*/: Kapłani Azerothu są przedstawicielami wielu różnych ras i wyznań, jednakże wszyscy posiadają niezwykłe zdolności uzdrowicielskie. Ci, którzy skłaniają się ku cieniowi, z łatwością kryją twarze. Natomiast ci, którzy specjalizują się w podążaniu ku świętości, są niesamowitymi uzdrowicielami. W pierwszym dodatku tej gry, Kapłani mają dostęp do szerokiego wyboru kart ofensywnych, defensywnych i użytkowych, w tym Dispel Magic, Flash Heal, Mind Blast, Mind Control, Prayer of Healing, Psychic Scream i Shadowform.

Zabójca /*Rogue*/: Mistrzowie ukrywania się i subtelności, zabójcy są śmiercionośnymi zamachowcami. Swoje umiejętności bojowe uzupełniają nieograniczonym arsenałem sztuczek. W tej grze Zabójcy mają dostęp do Trucizn /*Poisons*/, ukrywania się /*stealth*/, kart Combo /*Combo cards*/ i Ruchów Kończących /*Finishing Moves*/. Karty z pierwszego dodatku zawierają Backstab, Cold Blood, Crippling Poison, Expose Armor, Premeditation i Sinister Strike.

Szaman /*Shaman*/: Szamani dysponują możliwością używania szerokiego arsenału broni, czarów leczących i totemów, które wspierają całą drużynę. W pierwszym dodatku tej gry, Szamani mają takie karty jak Chain Lightning, Earthbind Totem, Ghost Wolf, Purge, Windfury Totem i potężny Frost Shock.

Czarnoksiężnik /*Warlock*/: Czarnoksiężnicy przywołują demoniczne energie, które niszczą ich wrogów, za pomocą klątw, DOTów i najpotężniejszych osłabień w grze. Czarnoksiężnicy, w pierwszym dodatku tej gry, mają dostęp do czterech użytecznych Zwierząt /*Pets*/, a jeszcze więcej pojawi się w przyszłych dodatkach. Niektóre kluczowe czary Czarnoksiężników z pierwszego dodatku to Life Tap, Rain of Fire, Shadow Bolt, Fear i Curse of Agony.

Wojownik /*Warrior*/: Mistrzowie walki wręcz. Wojownicy najlepiej czują się w wirze walki, ochraniając przyjaciół lub zadając obrażenia wrogom. Wojownicy mają dostęp do większości broni, zbroi i tarcz. Klasa ta, najlepiej nadaje się do blokowania, co reprezentowane jest w tej grze przez zdolność ochrona /*protector*/. Niektóre karty Wojownika z pierwszego dodatku to Battle Shout, Charge, Demoralizing Shout, Execute, Last Stand, Mortal Strike, Shield Bash i Sunder Armor.

7. Elementy Kart

Karty World of Warcraft TCG mają:

Nazwę karty /*card name*/

Koszt /*play cost*/ w lewym górnym rogu, określający ilość zasobów, którą musisz zużyć (obrócić na bok), żeby zagrać kartę z twojej ręki.

Ikony cech /*trait icons*/, których używa się podczas składania talii. (W sekcjach "Cechy" i "Budowanie Talii" znajdziesz więcej informacji na ten temat.)

Linię rodzaju /*type line*/ pomiędzy rysunkiem i polem tekstu, określającą rodzaj karty. Linia rodzaju karty może posiadać jeden lub więcej **identyfikatorów** (takich jak "Zwierzę /*Pet*/" lub "Topór /*Axe*/"), do których mogą odnosić się inne karty.

Pole tekstu /*text box*/ pod linią typu, opisujące działanie karty.

Numer kolekcjonerski /*collector number*/, wskazujący na numer karty w danym dodatku oraz dodatek, z którego pochodzi. Kolor numeru kolekcjonerskiego oznacza częstotliwość karty: biały dla karty częstej, zielony dla karty nieczęstej, niebieski dla karty rzadkiej, purpurowy dla epickiej i pomarańczowy dla legendarnej.

8. Podstawowe Terminy Gry

A. Gotowa /*Ready*/ i Zużyta /*Exhaust*/

Kiedy karta zostaje zagrana, znajduje się w pozycji gotowej (pionowej).

Na początku każdej twojej tury, przygotowujesz wszystkie twoje karty znajdujące się w grze.

Kiedy chcesz skorzystać z karty znajdującej się w grze, zazwyczaj musisz ją zużyć. Aby zużyć kartę, obróć ją na bok. Tylko gotowa karta może zostać zużyta.

B. Zasoby /*Resources*/

W tej grze zasoby przypominają walutę. Zużywasz zasoby, żeby zapłacić koszty różnych akcji, takich jak przyłączenie sojusznika do swojej drużyny lub użycie zdolności twojego bohatera.

W każdej twojej turze, możesz wybrać dowolną kartę z twojej ręki i wyłożyć ją (zagrać) jako zasób. Aby wyłożyć zasób, umieść go w twoim rzędzie zasobów. (W sekcji "Strefy" znajdziesz więcej informacji na ten temat.) Misje można wyłożyć odkryte (koszulką do dołu); pozostałe karty można wyłożyć tylko zakryte (koszulką do góry).

C. Koszty /*Costs*/

Koszt jest wszystkim co musisz zapłacić, żeby zagrać kartę, użyć mocy lub przeprowadzić jakąkolwiek inną akcję w grze.

Koszty zasobów są przedstawione na karcie lub mocy jako liczba, znajdująca się w symbolu kosztu zasobów. Koszt zasobów płacisz, poprzez zużycie podanej ilości zasobów. Na przykład, karta, której zagranie wymaga zużycia dwóch zasobów, będzie miała 2 w lewym górnym rogu; a moc, której użycie wymaga zużycia dwóch zasobów, będzie miała 2 jako część kosztu.

D. Moce /*Powers*/

Tekst w polu tekstu karty opisuje jej moce. Przeczytaj tekst i wypełnij instrukcje, żeby użyć mocy tej karty. Wiele mocy posiada koszt użycia.

E. Cel /*Target*/

Jeśli karta wymaga określenia danego celu, musisz wybrać jeden cel. Jeśli karta wymaga określenia więcej niż jednego celu, musisz wybrać taką ilość celów.

Przykład: Używasz zdolności o następującym działaniu: "Zużyj danego sojusznika /*Exhaust target ally*/". Zagrywasz kartę i wybierasz jednego sojusznika, kontrolowanego przez o przeciwnika. Przeciwnik zużywa tego sojusznika.

Musisz wybrać cel w momencie zagrywania karty. Jeśli nie ma żadnego legalnego celu (celu, znajdującego się w grze, który spełnia warunki podane na karcie), nie możesz zagrać tej karty.

Kiedy wybierzesz cel, nie możesz go zmienić, nawet jeśli coś się z nim, który wybrałeś.

F. Unikalność /*Uniqueness*/

Niektóre karty mają w linii rodzaju słowo kluczowe "unikalny /*unique*/". W każdym momencie, gdy kontrolujesz więcej niż jedną unikalną kartę o tej samej nazwie, musisz odłożyć wszystkie, oprócz jednej, na cmentarze właścicieli. **Ty wybierasz**, którą kartę zatrzymasz. Zdarza się to zawsze, gdy posiadasz w grze więcej niż jedną kopię tej samej unikalnej karty.

Niektóre karty posiadają w linii typu identyfikator, za którym znajduje się liczba w nawiasach. Liczba ta, określa ilość kart z tym identyfikatorem, które możesz naraz kontrolować. W każdym momencie, gdy kontrolujesz więcej kart z takim identyfikatorem niż pozwala na to jego liczba, musisz natychmiast odłożyć wszystkie, ponad dozwoloną ich liczbą, na cmentarze właścicieli. Ty wybierasz, który zatrzymasz.

Przykład: Searing Totem posiada identyfikator Totem Ognia (1) /*Fire Totem (1)*/. Oznacza to, że możesz posiadać tylko jeden Totem Ognia w grze. W każdym momencie, gdy masz więcej niż jeden Totem Ognia na stole, musisz natychmiast odłożyć wszystkie, oprócz jednego, na cmentarze właścicieli. Ty wybierasz, którego zatrzymasz.

Tylko bohaterowie, karty unikalne i karty z ograniczonymi identyfikatorami posiadają limity liczby, jakie możesz posiadać w grze. Na przykład, możesz mieć w grze więcej niż jedną kopię sojusznika Grint Sundershot naraz, ponieważ Grint Sundershot nie posiada słowa kluczowego "unikalny".

Niektóre karty posiadają w linii typu identyfikator "Dwuręczny" /*Two-Handed*/", poprzedzający typ broni (na przykład Topór /*Axe*/). Nie możesz mieć jednocześnie broni Dwuręcznej i karty z identyfikatorem "Przyboczny /*Off-Hand*/" (zazwyczaj przedmiot, broń lub zbroja) w grze. W każdym momencie, gdy kontrolujesz broń Dwuręczną i kartę Przyboczną, musisz natychmiast odłożyć jedną z nich na cmentarz właściciela. Ty wybierasz, którą zatrzymasz.

Zwróć uwagę, że wszystkie bronie Oburęczne posiadają identyfikator "Walka Wręcz (1) /*Melee (1)*/", więc nie możesz kontrolować broni Oburęcznej i innej broni do Walki Wręcz naraz. Aczkolwiek, możesz kontrolować jednocześnie broń do Walki Wręcz i broń Dystansową. Oburęczność zostanie wprowadzona w przyszłych dodatkach.

9. Strefy

Twoje karty mogą znajdować się w każdej z sześciu stref. Każdy gracz ma strefę talii /*deck zone*/, strefę ręki /*hand zone*/, strefę cmentarza /*graveyard zone*/ *i* strefę usuniętych z gry /*removed from game zone*/. Wszyscy gracze dzielą strefę łańcucha /*chain zone*/ i strefę gry /*play zone*/.

Przed rozpoczęciem każdej gry, tasujesz swoją **talię /*deck*/** i pozwalasz przeciwnikowi ją przełożyć. Podczas gry, karty w tali są zakryte i nie możesz przeglądać talii żadnego gracza.

Twoja **ręka /*hand*/** to karty, które dobierasz z talii. Tylko ty możesz oglądać karty znajdujące się w twojej ręce.

Twój **cmentarz /*graveyard*/** to miejsce, gdzie trafiają "martwe" karty. Karty, które zostały zniszczone lub odrzucone, trafiają na twój cmentarz. Karty w cmentarzu są odkryte i możesz przeglądać karty znajdujące się w cmentarzu dowolnego gracza.

Łańcuch /*chain*/ to miejsce, gdzie trafiają karty i efekty po ich zagraniu, ale zanim zostaną rozpatrzone. Dopóki nie dojdziesz do sekcji pojęć zaawansowanych, to wszystko co musisz wiedzieć o łańcuchu.

Strefa gry /*play zone*/ to miejsce, gdzie dzieje się większość akcji gry. Tu zagrywa się sojuszników, bronie, zbroje, przedmioty i trwałe zdolności. Każdy gracz ma rząd sojuszników dla sojuszników, rząd bohatera dla broni, zbroi, przedmiotów, trwałych zdolności i jego lub jej bohatera oraz rząd zasobów dla zasobów.

Strefa usuniętych z gry /*removed from game zone*/ to miejsce, gdzie gracze odkładają karty, które zostały usuniętych z gry. Strefa usunięta z gry to nie to samo co cmentarz, więc karty usunięte z gry są niedostępne dla takich kart, jak na przykład Resurrection.

10. Typy Kart

A. Bohater /*Hero*/

Twoja karta bohatera reprezentuje ciebie, przywódcę drużyny.

Każdy bohater ma w prawym dolnym rogu wydrukowaną wartość żywotności, która określa ile obrażeń może on otrzymać. Jeśli twój bohater otrzyma obrażenia równe lub większe od swojej żywotności (obrażenia śmiertelne), odpadasz z gry.

Twój bohater może atakować i bronić się przed wrogimi bohaterami i sojusznikami, ale żeby zadać obrażenia w walce, zwykle musisz użyć broni. Twój bohater może również używać zbroi i przedmiotów, które pomogą mu w walce.

Każda karta bohatera ma linię rodzaju zawierającą kilka cech. Po lewej stronie linii rodzaju możesz znaleźć rasę, talent specjalny i klasę. Profesje twojego bohatera znajdują się po prawej stronie linii typu. Każdy bohater posiada również ikonę frakcji w lewym górnym rogu i ikonę klasy w prawym górnym rogu.

Każda karta bohatera jest obustronna. Zaczynasz grę z odsłoniętą stroną, zawierającą ikony cech. Podczas gry, możesz używać mocy bohatera, która powoduje odwrócenie bohatera na stronę z jego pełnym rysunkiem.

B. Sojusznik /*Ally*/

Na początku gry, twoja drużyna składa się tylko z twojego bohatera, ale w trakcie gry możesz przyłączyć do niej sojuszników. Sojusznicy mogą atakować i bronić się przed wrogimi bohaterami i sojusznikami, a wielu z nich posiada moce, które mogą być używane w trakcie gry.

Możesz wykonać atak sojusznikiem lub użyć jego mocy, tylko jeśli był w twojej drużynie od początku twojej tury.

Kiedy zagrywasz sojusznika, wykładasz go w twoim rzędzie sojuszników.

Każda karta sojusznika ma:

Koszt /*play cost*/ w lewym górnym rogu, określający ilość zasobów, którą musisz zużyć, żeby zagrać tę kartę z ręki.

Wartość ataku /*attack value*/ (lub ATK) w lewym dolnym rogu, określającą ilość obrażeń, zadawaną przez sojusznika w walce. ATK otacza symbol, określający rodzaj obrażeń zadawanych przez sojusznika w walce. Rodzaj obrażeń w walce nie ma wpływu na grę, ale inne karty mogą się do niego odnosić.

Oto osiem symboli obrażeń:

Magia Ogień Lód Święte Wręcz Natura Dystansowe Cień
/*Arcane*/ /*Fire*/ /*Frost*/ /*Holy*/ /*Melee*/ /*Nature*/ /*Ranged*/ /*Shadow*/

Wartość żywotności /*health value*/ w prawym dolnym rogu, określającą ilość obrażeń jaką może otrzymać sojusznik. Sojusznik, który otrzyma

obrażenia śmiertelne (obrażenia równe lub większe od jego żywotności) zostaje zniszczony i trafia na cmentarz właściciela.

C. Broń /*Weapon*/

Karty broni mogą być używane wyłącznie przez twojego bohatera i tylko wtedy, gdy jego klasa pokrywa się z jedną z ikon klas na karcie broni. Bronie i inny ekwipunek w TCG używają metody "zdrowego rozsądku" ograniczeń klasowych. Toteż, Wojownicy nie będą mogli używać ekwipunku przeznaczonego dla rzucających czary i vice versa. Na przykład, w TCG Wojownicy nie mogą nosić Mooncloth Robe i Inventor's Focal Sword. Podobnie, Mag nie może nosić Krol Blade i Heartseeker.

Bohater zaczyna grę bez ATK, ale kiedy znajdzie się w walce, możesz użyć broni, by zwiększyć jego ATK na czas trwania walki. Podczas walki możesz korzystać tylko jednej broni, ale możesz użyć jej wielokrotnie, jeśli znajdziesz sposób na jej przygotowanie. Jeśli używasz broni wielokrotnie w tej samej walce, przy każdym użyciu dodajesz jej ATK do ATK twojego bohatera.

Bohater nie musi atakować, żeby użyć broni. Możesz również użyć broni, kiedy twój bohater jest atakowany. Jeśli masz dwie bronie (na przykład, jedną do Walki Wręcz i jedną Dystansową), możesz użyć tylko jednej, kiedy twój bohater atakuje. Następnie, gdy jest on jest atakowany, możesz użyć drugiej broni.

Nawet jeśli twój bohater jest zużyty, wciąż możesz wykorzystać broń.

Jeśli twoja broń opuszcza grę, po tym jak została użyta, twój bohater zatrzymuje premię do ATK na czas trwania walki.

Kiedy zagrywasz kartę broni, wykładasz ją w twoim rzędzie bohatera. Aby użyć broni w grze, zapłać koszt jej użycia i zużyj ją. Możesz użyć broni w tej samej turze, w której została zagrana. Możesz użyć mocy broni w tej samej turze, w której została zagrana.

Każda karta broni ma:

Koszt /*play cost*/ w lewym górnym rogu, określający ilość zasobów, którą musisz zużyć, żeby zagrać tę kartę z ręki.

Koszt użycia /*strike cost*/ w prawym dolnym rogu, określający ilość zasobów, którą musisz zużyć, żeby użyć broni.

ATK /*ATK*/ w lewym dolnym rogu, określający ile ATK broń dodaje twojemu bohaterowi, kiedy zostanie użyta podczas walki. ATK otacza symbol, określający rodzaj obrażeń, jakie zadaje bohater, kiedy użyje broni.

D. Zbroja /*Armor*/

Karty zbroi mogą być używane wyłącznie przez twojego bohatera i tylko wtedy, gdy jego lub jej klasa pokrywa się z jedną z ikon klas na karcie zbroi.

Zbroja może być używana do zapobiegania obrażeniom, które otrzymałby twój bohater. Kiedy zagrywasz kartę zbroi, wykładasz ją w twoim rzędzie bohatera. Żeby użyć zbroi w trakcie gry, musisz ją zużyć. Możesz używać mocy zbroi w tej samej turze, w której została zagrana.

Każda karta zbroi ma:

Koszt /*play cost*/ w lewym górnym rogu, określający ilość zasobów, którą musisz zużyć, żeby zagrać tę kartę z ręki.

Wartość obrony /*defense value*/ (lub DEF) **w** prawym dolnym rogu. Zawsze, gdy twój bohater ma otrzymać obrażenia, możesz zużyć zbroję, żeby zapobiec obrażeniom równym jej DEF.

Więcej informacji na temat zbroi znajdziesz w części "Zbroja" sekcji "Obrażenia".

E. Przedmiot /*Item*/

Karty przedmiotów mogą być używane wyłącznie przez twojego bohatera i tylko wtedy, gdy jego lub jej klasa pokrywa się z jedną z ikon klas na karcie przedmiotu.

Przedmioty są wyposażeniem, które może posiadać twój bohater oprócz broni i zbroi. Pierścienie /*Rings*/, Ozdoby /*Trinkets*/ i Eliksiry /*Potions*/ są przykładami przedmiotów.

Kiedy zagrywasz kartę przedmiotu, wykładasz ją w twoim rzędzie bohatera.

Możesz użyć mocy przedmiotu w tej samej turze, w której został zagrany.

Każda karta przedmiotu ma:

Koszt /*play cost*/ w lewym górnym rogu, określający ilość zasobów, którą musisz zużyć, żeby zagrać tę kartę z ręki.

Moc /*power*/ w swoim polu tekstu.

F. Zdolność /*Ability*/

Zdolności to karty reprezentujące czary i specjalne umiejętności twojego bohatera.

Każda karta zdolności ma koszt /*play cost*/ w lewym górnym rogu, określający ilość zasobów, którą musisz zużyć, żeby zagrać tę kartę z ręki.

Większość zdolności trafia na cmentarz natychmiast po ich zagraniu, ale zdolności ze słowem kluczowym "stała /*ongoing*/" w polu tekstu, zostają na stole. Tekst po słowie „stała" określa moc zdolności, kiedy znajduje się ona w grze.

Karty zdolności które nie mają w linii rodzaju identyfikatora "błyskawiczny /*instant*/ mogą być zagrywane wyłącznie podczas fazy akcji w **twojej turze**, ". Zdolności Błyskawiczne mogą być zagrywane w **dowolnym momencie**, również podczas tury twojego przeciwnika.

Jeśli stała zdolność nakazuje dołączyć /*attach*/ ją do karty w grze, wykładasz zdolność pod tę kartę. Kiedy karta opuszcza grę, wszystkie zdolności do niej dołączone trafiają na cmentarz właściciela.

Do jednej karty można dołączyć więcej niż jedną stałą zdolność – mogą to nawet być zdolności o tych samych nazwach.

G. Misja /*Quest*/

Misje wykładane są wyłącznie jako zasoby. Kiedy wybierasz kartę misji do wyłożenia jako zasób, możesz ją zagrać odkrytą. Kiedy odkryta misja znajduje się w twoim rzędzie zasobów, możesz płacić nią koszty tak samo jak zakrytym zasobem (zużywając ją). Możesz również użyć jej mocy.

Przykład: Masz odkrytą misję w twoim rzędzie zasobów, która mówi: "Zapłać 3, żeby wypełnić misję. **Nagroda**: Dobierz kartę. /*Pay 3 to complete this quest. **Reward**: Draw a card.*/". Jeśli zużyjesz trzy zasoby i odwrócisz tę misję, możesz dobrać kartę. (Zauważ, że możesz zużyć samą misję, żeby zapłacić część jej kosztu.) Kiedy zostanie odwrócona, misja zostaje zakryta w twoim rzędzie zasobów. Wciąż możesz używać jej jako zasobu do płacenia kosztów, ale nie możesz ponownie użyć jej mocy, ponieważ już nie jest odkryta.

Kiedy wypełnisz misję, musisz odwrócić jej kartę (koszulką do góry), żeby zaznaczyć, że została już wypełniona.

Zamiast kosztu, misje mają wykrzyknik w lewym górnym rogu.

11. Rozpoczęcie Gry

Kilka pierwszych gier powinieneś rozegrać bohaterem i przygotowaną talią, którą znajdziesz w zestawie początkowym. Pamiętaj, na razie nie mieszaj kart z zestawów dodatkowych z przygotowaną talią.

Aby zacząć grę, potrzebujesz jeszcze znaczników reprezentujących obrażenia i inne efekty kart. Możesz oznaczać znaczniki na karcie za pomocą kostek, koralików lub innych małych przedmiotów. Używaj znaczników, do zaznaczania ilości obrażeń otrzymanych przez twojego bohatera i każdego z twoich sojuszników. Pamiętaj, że obrażenia na bohaterze lub sojuszniku są trwałe, chyba że zostaną one uzdrowione lub sojusznik opuści grę.

Na początku, każdy gracz wykłada swojego bohatera. Następnie, rzuć monetą, żeby określić kto zacznie grę.

Po potasowaniu talii, każdy gracz dobiera początkową rękę, składającą się z siedmiu kart.

Począwszy od pierwszego gracza, każdy gracz, któremu nie podoba się jego początkowa ręka może wykonać zmianę ręki. Aby wykonać zmianę ręki, wtasuj twoją początkową rękę do twojej talii, a następnie dobierz nową początkową rękę, składającą się z siedmiu kart. Każdy gracz może wykonać zmianę ręki tylko raz w grze i tylko na jej początku.

Przykład: Twoja początkowa ręka składa się z siedmiu kart zdolności o koszcie 5 lub większym. Wiesz, że jeśli zatrzymasz tę początkową rękę, prawdopodobnie nie będziesz mógł nic zrobić przez pierwsze kilka tur gry, więc decydujesz się na zmianę ręki.

Po tym, jak każdy gracz dobierze swoją początkową rękę, zaczyna się tura pierwszego gracza.

12. Kolejność Tury

Począwszy od pierwszego gracza, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy gracz ma swoją turę. Każda tura podzielona jest na trzy fazy, a niektóre z faz dzielą się na kroki.

A. Faza Początkowa /*Start Phase*/

Twoja faza początkowa zaczyna się, kiedy przygotowujesz się do nowej tury. Podzielona jest na dwa kroki: krok przygotowania i krok dobierania.

Krok Przygotowania /*Ready Step*/

Na początku twojego kroku przygotowania, przygotowujesz (obracasz do pozycji pionowej) wszystkie twoje karty znajdujące się w grze.

Krok Dobierania /*Draw Step*/

Na początku twojego kroku dobierania, dobierasz kartę.

Pierwszy gracz w pierwszej turze, nie dobiera karty.

B. Faza Akcji /*Action Phase*/

Podczas swojej fazy akcji, możesz wykonać dowolną z czterech akcji w dowolnej kolejności: zagrać kartę, użyć płatnej mocy, wyłożyć zasób lub zainicjować walkę.

Możesz wyłożyć tylko jeden zasób na turę, ale każdą z pozostałych akcji możesz wykonać tyle razy, ile zechcesz.

1. Zagrywanie Karty

Aby zagrać kartę, wyjmij ją z ręki, zapłać jej koszt (liczba w lewym górnym rogu) zużywając daną ilość twoich zasobów i wypełnij instrukcje z jej pola tekstu.

Kiedy już to zrobisz:

Jeśli jest to broń, zbroja lub przedmiot, wykładasz ją obok twojego bohatera.
Jeśli jest to sojusznik, wykładasz go do twojego rzędu sojuszników.
Jeśli jest to zdolność dołączana do karty, wykładasz ją pod tę kartę.
Jeśli jest to stała zdolność nie dołączana do karty, wykładasz ją do twojego rzędu bohatera.
Jeśli nie jest to stała zdolność (zdolność, która nie posiada słowa kluczowego "stała /*ongoing*/"), trafia ona na twój cmentarz.

2. Używanie Płatnej Mocy

Płatna moc /*payment power*/ to każda moc znajdująca się na karcie, która posiada w swoim tekście symbol strzałki (➡). Tekst poprzedzający ➡ jest kosztem użycia płatnej mocy, a tekst następujący po ➡ jest efektem działania mocy. Aby użyć płatnej mocy, zapłać jej koszt i wypełnij instrukcje znajdujące się po ➡.

Jeśli karta tego nie zabrania, możesz używać płatnej mocy tyle razy, ile chcesz (dopóki możesz zapłacić jej koszt).

Niektóre płatne moce mają jako część swojego kosztu symbol aktywacji (). Aby zapłacić taki koszt, zużyj kartę, na której znajduje się moc. Moce te nazywane są mocami aktywowanymi. Pamiętaj, że możesz użyć mocy aktywowanej sojusznika, tylko jeśli jest on w twojej drużynie od początku twojej tury. Możesz użyć mocy aktywowanej zbroi, przedmiotu lub broni w tej samej turze, w której je zagrałeś.

3. Wykładanie Zasobu

Możesz wyłożyć jeden zasób w każdej twojej turze. Aby wyłożyć zasób, wybierz dowolną kartę z twojej ręki i wyłóż ją zakrytą do twojego rzędu zasobów. Jeśli jest to karta misji, możesz wyłożyć ją odkrytą do twojego rzędu zasobów. Jeśli tak zrobisz, możesz od razu użyć jej mocy.

4. Inicjowanie Walki

Twój bohater i sojusznicy mogą atakować bohaterów i sojuszników przeciwnika.
W sekcji „Walka" poznasz zasady przeprowadzania walk.

C. Faza Końcowa /*End Phase*/

Po zakończeniu zagrywania kart, używania płatnych mocy, wykładania zasobów i przeprowadzeniu walk, przechodzisz do fazy końcowej.

Podczas twojej fazy końcowej:

Nie możesz już wyłożyć zasobu, zainicjować walki ani zagrać kart innych niż błyskawiczne.
Każdy gracz może zagrać karty błyskawiczne lub użyć mocy.

Kiedy wszyscy gracze przeprowadzą wszystkie swoje akcje, przechodzisz do kroku redukcji /*wrap-up step*/. Podczas kroku redukcji, jeśli masz na ręku więcej kart niż maksymalny rozmiar ręki (siedem kart), musisz odrzucać karty, dopóki nie zostaniesz z maksymalnym rozmiarem ręki.

Po zakończeniu kroku redukcji, następny gracz rozpoczyna swoją fazę początkową.

13. Walka

A. Krok Walki /*Combat Step*/

W podstawowej walce, następuje po sobie kolejno pięć rzeczy:

1.**Wybór /*Propose*/**: Wyznaczy gotowego bohatera lub sojusznika z twojej drużyny na wybranego atakującego i wrogiego bohatera lub sojusznika na wybranego obrońcę.

2. **Atak /*Attack*/**: Zużyj (obróć na bok) twojego inicjującego atakującego i wykonaj nim atak.

3. **Obrona /*Defend*/**: Inicjujący obrońca rozpoczyna obronę.

4. **Obrażenia /*Damage*/**: Atakujący i obrońca zadają sobie nawzajem obrażenia w walce /*combat damage*/ równe ich ATK. Są to jedyne obrażenia, które liczą się jako obrażenia w walce.

5. **Zakończenie /*Conclude*/**: Zakończ krok walki.

Istnieje kilka innych rzeczy, które mogą się wydarzyć w walce, jeśli atakujący lub obrońca jest bohaterem, lub jeśli broniący się gracz kontroluje bohatera (lub sojusznika) obrońcy. Teraz przyjrzyjmy się przykładowi walki dwóch sojuszników.

Przykład: Wybierasz sojusznika z twojej drużyny, żeby zaatakował jednego z sojuszników twojego przeciwnika. Twój inicjujący atakujący ma 2 ATK i 3 żywotności, a inicjujący obrońca ma 1 ATK i 2 żywotności. Zużywasz swojego atakującego. Kiedy walka się kończy, twój atakujący zadaje obrońcy 2 obrażenia w walce, a obrońca zadaje twojemu atakującemu 1 obrażenie w walce. Obrońca jest zniszczony, ponieważ otrzymał śmiertelne obrażenia. Połóż na twoim atakującym znacznik obrażeń, wskazujący na to, że otrzymał 1 obrażenie, ale nie jest zniszczony, ponieważ ma 3 żywotności.

B. Walka z Bohaterem

Jeśli twój bohater jest atakującym lub obrońcą, istnieją dwie rzeczy, które możesz zrobić dodatkowo, oprócz kroków opisanych powyżej:

Używanie broni: Po tym jak obrońca zacznie się bronić, możesz użyć broni, żeby do końca walki dodać ATK broni do ATK twojego bohatera. Aby użyć broni, zapłać jej koszt użycia i zużyj ją. Możesz użyć broni tylko przed rozpatrzeniem obrażeń w walce. W danej walce możesz użyć tylko **jednej broni,** ale możesz użyć jej wielokrotnie, jeśli znajdziesz sposób, żeby ją przygotować.

Przykład: Wybierasz twojego bohatera, żeby zaatakował jednego z sojuszników twojego przeciwnika. Zużywasz twojego bohatera. Obrońca ma 1 ATK i 2 żywotności. Twój bohater ma 25 żywotności i 6 znaczników obrażeń na sobie i ma także gotową broń o 2 ATK, więc płacisz koszt użycia broni i zużywasz ją, żeby dać bohaterowi +2 ATK do końca walki. Kiedy walka się kończy, twój bohater zadaje obrońcy 2 obrażenia, a obrońca zadaje twojemu bohaterowi 1 obrażenie. Obrońca jest zniszczony, ponieważ otrzymał obrażenia śmiertelne. Dodajesz 1 znacznik obrażeń na atakującego bohatera, co w sumie daje już 7.

Używanie zbroi: Kiedy twój bohater ma otrzymać obrażenia w walce, możesz zużyć twoją zbroję, żeby zapobiec obrażeniom równym DEF zbroi, które miałby otrzymać bohater.

C. Ochrona w Walce

Jeśli twój przeciwnik atakuje twojego bohatera lub jednego z twoich sojuszników, a ty masz gotowego bohatera lub sojusznika, który potrafiłby ochraniać (co zwykle oznaczone jest w polu tekstu jako słowo kluczowe "ochrona" /*protector*/"), możesz zastąpić wybranego obrońcę tym bohaterem lub sojusznikiem. Reprezentuje to moc klasy do "blokowania /*tank*/." Wielu Wojowników ma tę moc, jak również niektórzy Szamani, Paladyni i Druidzi (w formie niedźwiedzia).

Kiedy wybrany obrońca ma zacząć się bronić, możesz zużyć bohatera lub sojusznika ze słowem kluczowym ochrona, aby stał się obrońcą w tej walce, zstępując wybranego obrońcę.

Przykład: Twój przeciwnik wybiera na atakującego Kor Cindervein, zwykłego Paladyna sojusznika bez specjalnych mocy. Twój przeciwnik wybiera na obrońcę twojego wątłego Druida sojusznika – Voss Treebender. Ponieważ chcesz utrzymać Voss Treebender żywego, zużywasz Guardian Steelhorn – Wojownika ze zdolnością ochrona. Guardian Steelhorn zostaje nowym obrońcą, utrzymując twojego Druid żywego, by mógł walczyć innym razem.

14. Słowa Kluczowe

W World of Warcraft TCG niektóre słowa mają specjalne znacznie. Te słowa kluczowe często zapisane są na kartach pogrubioną czcionką.

Niektóre karty ze słowami kluczowymi mają również wyjaśnienie zapisane kursywą, głównie ze względu na początkujących graczy.

Forma Niedźwiedzia /*Bear Form*/: Niektóre ze zdolności Druidów dają twojemu bohaterowi formę niedźwiedzia. W formie niedźwiedzia twój bohater zyskuje słowo kluczowe protektor. Kiedy zagrasz zdolność nie-Zwierzęcą /*non-Feral*/ lub użyjesz broni, musisz odrzucić z gry wszystkie karty zdolności, dające twojemu bohaterowi formę niedźwiedzia.

Przykład: Zagrywasz Bash, zdolność nadającą twojemu bohaterowi formę niedźwiedzia. Zostawisz kartę Bash w grze, żeby przypominała ci, że masz formę niedźwiedzia. Później, używasz swojej broni Twig of the World Tree. Od razu po użyciu broni, musisz odrzucić kartę Bash na twój cmentarz, ponieważ straciłeś formę niedźwiedzia.

Nieuchwytny /*Elusive*/: Nieuchwytny bohater (lub sojusznik) nie może być atakowany. Aczkolwiek, może on wciąż normalnie atakować, jak również być celem zdolności.

Wściekłość /*Ferocity*/: Sojusznik z wściekłością może wykonać atak w tej samej turze, w której został przyłączony do drużyny. Ale nawet sojusznik z wściekłością nie może używać mocy aktywowanych, jeśli nie jest on w twojej drużynie od początku twojej tury. Sojusznik z wściekłością wciąż może używać zwykłych płatnych mocy, nie wymagających aktywacji.

Natychmiastowy /*Instant*/: Możesz zagrać kartę ze słowem kluczowym "błyskawiczny" w dowolnym momencie—nawet podczas tury twojego przeciwnika. Wiele zdolności i kilku sojuszników ma to słowo kluczowe.

Daleki Zasięg /*Long-Range*/: Niektóre bronie dają twojemu bohaterowi daleki zasięg. Atakujący bohater z dalekim zasięgiem, nie otrzymuje od obrońcy obrażeń w walce.

Stała /*Ongoing*/: Stała zdolność zostaje na stole, zamiast trafić od razu na cmentarz. Tekst po słowie "stała" określa działanie karty, kiedy znajduje się ona w grze.

Ochrona /*Protector*/: Bohater (lub sojusznik) ze słowem kluczowym ochrona może zastąpić w walce wybranego obrońcę. (Patrz "Walka")

Ukrywanie Się /*Stealth*/: Niektóre zdolności Zabójcy dają twojemu bohaterowi ukrywanie się. Kiedy ukrywający się bohater wykonuje atak, bohaterowie i sojusznicy przeciwnika nie mogą użyć ochrony. Gdy tylko twój bohater zada obrażenia, tracisz ukrywanie się i musisz odrzucić wszystkie karty, dające ci ukrywanie się.

Totem /*Totem*/: Totem jest specjalnym rodzajem stałej zdolności Szamana. Totem ma wartość żywotności w prawym dolnym rogu. Totemy mogą być atakowane i być celem mocy i kart, które normalnie działają na sojuszników. Na przykład, Totem może być celem karty, która zużyje go lub wróci go do ręki właściciela.

Jednakże, Totemy **nigdy** nie są uważane za sojuszników lub bohaterów. Jeśli kiedykolwiek karta zostanie dołączona do Totemu, natychmiast ją odrzuć. Totemy nie mogą uzyskać ATK lub żywotności.

Unikalny /*Unique*/: W każdym momencie, gdy kontrolujesz więcej niż jedną unikalną kartę o tej samej nazwie, musisz natychmiast odłożyć wszystkie, oprócz jednej, na cmentarze właścicieli. Ty wybierasz, którą kartę zatrzymasz. Dozwolone jest posiadanie w talii 4 kopii każdej unikalnej karty.

Nielimitowana /*Unlimited*/: Kiedy karta posiada słowo kluczowe "nielimitowana", możesz włożyć do swojej talii dowolną jej ilość. Na przykład, możesz mieć w twojej talii 60 kart Orgrimmar Grunts, zamiast normalnego maksimum 4 kart.

15. Budowanie Talii

W kolekcjonerskiej grze karcianej ty decydujesz, które karty chcesz mieć w talii. Po rozegraniu kilku gier przygotowaną talią, możesz zdobyć więcej kart i samodzielnie zbudować talię.

Istnieje tylko kilka reguł, o których musisz pamiętać składając twoją talię:

Twoja talia musi się składać z przynajmniej 60 kart, nie licząc twojego początkowego bohatera. Bohater zaczyna grę na stole i nie jest częścią twojej talii.

Nie możesz włożyć do talii więcej niż cztery wzory jednej karty, jeśli nie posiada ona w linii typu słowa kluczowego "nielimitowana". Możesz włożyć do twojej talii dowolną liczbę nielimitowanych kart.

Niektóre karty zdolności mogą być używane tylko przez bohatera z pewnym talentem specjalnym. Mają one pogrubiony napis w polu tekstu: „Potrzebny Bohater [Talent Specjalny] /*[Talent Spec] Hero Required*/".

Do twojej talii możesz włożyć tylko takie karty, których jedna lub więcej ikon cech pokrywa się z klasą twojego bohatera. Niektóre

neutralne karty nie mają żadnych ikon cech. Możesz je włożyć do każdej talii.

Pewne formaty turniejowe mogą pozwalać graczom na posiadanie talii bocznej składającej się z 10 kart. Jeśli jest ona używana, można do niej włożyć każda kartę, która jest dozwolona w twojej głównej talii. Możesz wymienić karty pomiędzy taliami (w takich samych ilościach) po pierwszej grze pojedynku. W przyszłych dodatkach i taliach rajdowych zostanie dodana interesująca mechanika współdziałająca z twoją boczną talią.

W przyszłych dodatkach World of Warcraft TCG, rasa i profesje twojego bohatera pozwolą na włożenie dodatkowych kart do talii.

Pojęcia Zaawansowane

Pojęcia Zaawansowane: Wprowadzenie

Teraz, kiedy już znasz zasady World of Warcraft TCG, jesteś gotowy, żeby dowiedzieć się o niektórych pojęciach zaawansowanych występujących w grze. Są to dogłębne wyjaśnienia pewnych zasad, które mogą być interesujące i pomocne dla doświadczonych graczy.

16. Łańcuch /*Chain*/ i Odpowiedź /*Respond*/

Często zdarza się, że chcesz coś zrobić po tym, jak przeciwnik zagra kartę, ale *zanim* ta karta wpłynie na grę. Pozwala ci na to łańcuch.

Łańcuch jest strefą, gdzie trafiają karty i efekty po tym, jak zostaną zagrane, ale zanim wpłyną na grę. Kiedy karta lub efekt znajduje się w łańcuchu, możesz wykonać działania, które wpłyną na grę, zanim zrobi to ta karta lub efekt.

A. Łańcuch /*Chain*/

Większość akcji, które podejmujesz w tej grze, nie dzieje się natychmiastowo. Najpierw, karta lub efekt trafia do łańcucha, gdzie czeka na rozpatrzenie. Tylko gdy karta lub efekt zostaną rozpatrzone, coś się dzieje. Łańcuch wyznacza kolejność, według której akcje dzieją się w grze.

Karty i efekty schodzą z łańcucha w odwrotnej kolejności. Oznacza to, że jeśli dołożysz coś do łańcucha po twoim przeciwniku, *twoja* karta lub efekt wpłynie na grę w pierwszej kolejności.

Jeśli łańcuch jest pusty i dwóch graczy chce coś zrobić w tym samym momencie, pierwszeństwo ma aktywny gracz (ten, którego jest tura). W grze wieloosobowej, następna jest osoba siedząca po lewej stronie aktywnego gracza, i tak dalej.

Jeśli na łańcuchu znajduje się karta lub efekt i dwóch graczy chce coś zrobić w tym samym momencie, pierwszeństwo ma gracz, który jako ostatni dodał coś do łańcucha. Następnie kolej przypada na osobę siedzącą po jego lewej stronie, i tak dalej.

B. Odpowiedź /*Responding*/

Zawsze, gdy karta lub efekt trafia do łańcucha, gracze mają możliwość odpowiedzi, za pomocą płatnych mocy lub kart natychmiastowych . Jeśli nikt nie chce odpowiedzieć, karta lub efekt zostają rozpatrzone i mają natychmiastowy wpływ na grę. Jeśli ktoś odpowie na tę akcję, łańcuch wyznacza kolejność rozpatrywania akcji.

Gracz, który dołożył do łańcucha ostatnią kartę lub efekt, ma pierwszeństwo odpowiedzi, używając dowolnej liczby akcji. Kiedy skończy, drugi gracz (a w grze wieloosobowej, osoba po jego lewej) ma możliwość odpowiedzi.

Gdy nie ma już więcej odpowiedzi na ostatnią w łańcuchu kartę (lub efekt), zostaje ona rozpatrzona i ma wpływ na grę. Następnie, przedostatnia karta (lub efekt) trafia na wierzch łańcucha i jest gotowa do rozpatrzenia. Gracze mogą odpowiedzieć na nią w taki sam sposób jak poprzednio, i tak dalej aż do końca łańcucha. Kiedy łańcuch jest pusty i nikt do niego nie dodaje, gra toczy się dalej.

Przykład: Jest faza akcji twojej tury. Zagrywasz Shield Bash, zdolność mówiącą: "Twój bohater zadaje 1 obrażenie danemu sojusznikowi /*Your hero deals 1 damage to target ally*/". Sojusznik, którego wybrałeś jako cel, ma 3 żywotności i 2 znaczniki obrażeń na sobie. 1 obrażenie, które zada twój bohater po rozpatrzeniu zdolności, wystarczy, by zniszczyć tego sojusznika. Twoja karta zdolności trafia do łańcucha i oznajmiasz twojemu przeciwnikowi, że na razie skończyłeś dodawać do łańcucha.

Twój przeciwnik odpowiada, wybierając tego samego sojusznika jako cel Primal Mending, zdolności natychmiastowej mówiącej: "Twój bohater uzdrawia 2 obrażenia z danego sojusznika /*Your hero heals 2 damage from target ally*/". Zdolność ta trafia do łańcucha przykrywając twoją. Następnie, twój przeciwnik daje ci szansę na odpowiedź.

Wybierasz, że nie będziesz odpowiadał, więc jako pierwsza rozpatrywana jest ostatnia rzecz dodana do łańcucha (uzdrawiająca zdolność twojego przeciwnika), która usuwa 2 znaczniki obrażeń.

Teraz obaj macie następną szansę, żeby odpowiedzieć na twoją pierwszą zdolność, ale żaden z was nie chce odpowiedzieć. Twoja zdolność zostaje rozpatrzona i twój bohater zadaje 1 obrażenie wybranemu sojusznikowi. Kiedy wszystko zostało rozpatrzone, sojusznik ma na sobie 1 znacznik obrażeń.

C. Rozpatrywanie /*Resolving*/ i Przerywanie /*Interrupting*/

Kiedy karta (lub efekt) jest rozpatrywana, wykonuje się instrukcje zapisane w jej tekście (tak dużo, ile się da), po czym opuszcza ona łańcuch. Jedyny wyjątek następuje, gdy karta ta (lub efekt) ma jeden lub więcej celów i żaden z nich nie jest dozwolony, kiedy przychodzi kolej na jej rozpatrzenie. Gdy do tego dojdzie, karta (lub efekty) zostaje przerwane.

Karta (lub efekt), której działanie zostanie przerwana, jest po prostu zatrzymywana i nie ma wpływu na grę. Przerwana karta trafia na cmentarz właściciela.

Przykład: Zagrywasz zdolność mówiącą: "Twój bohater zadaje 2 obrażenia danemu sojusznikowi. Dobierz kartę. /*Your hero deals 2 damage to target ally. Draw a card/*", wybierając jako cel jednego z sojuszników przeciwnika. W odpowiedzi, twój przeciwnik używa zdolności, która niszczy sojusznika, którego wybrałeś. Kiedy przychodzi kolej na rozpatrzenie twojej zdolności, żaden z jej celów nie jest dozwolony, więc zostaje ona przerwana. Oznacza to, że nie dobierasz karty, a zdolność trafia na twój cmentarz.

17. Obrażenia /*Damage*/

A. Źródła i Rodzaje Obrażeń

Źródłem obrażeń jest cokolwiek, co je zadało. Bohaterzy i sojusznicy są źródłem obrażeń, które zadali w walce. Inne karty (lub efekty) wskazują co jest źródłem zadawanych przez nie obrażeń.

Obrażenia mogą również mieć jeden lub więcej identyfikatorów, które określają ich typ. Większość kart i efektów określa typ zadawanych przez nie obrażeń. Symbol otaczający ATK sojusznika określa typ obrażeń, które zadaje on w walce. Symbol otaczający ATK broni określa typ obrażeń, które zadaje bohater używający jej w walce. Rodzaj obrażeń zadawanych w walce nie ma wpływu na grę, ale inne karty mogą się do niego odnosić.

Niektóre karty lub moce sprawiają, że twój bohater zadaje obrażenia bezpośrednio. To nie jest to samo co obrażenia w walce.

Niektóre karty lub efekty mówią "Połóż 1 obrażenie na bohaterze lub sojuszniku /*Put 1 damage on a hero or ally*/". Położenie obrażeń na karcie w ten sposób, to nie to samo co „zadanie" jej obrażeń, choć może to być obrażenie śmiertelne dla bohatera lub sojusznika.

B. Uzdrawianie Obrażeń

Obrażenia na bohaterze lub sojuszniku są trwałe, chyba że zostaną uzdrowione lub sojusznik opuści grę. Jeśli obrażenia zostaną uzdrowione, po prostu usuń odpowiednią liczbę znaczników obrażeń z bohatera lub sojusznika.

Nie możesz uzdrowić obrażeń, które nie zostały zadane. Kiedy bohater lub sojusznik otrzyma obrażenia śmiertelne, jest już za późno na ich uzdrowienie.

Przykład: Sojusznik w twojej drużynie ma 2 żywotności i nie ma obrażeń. Twój przeciwnik zagrywa kartę mówiącą: "Twój bohater zadaje 2 obrażenia danemu sojusznikowi /*Your hero deals 2 damage to target ally*/". Masz na ręku kartę mówiącą "Twój bohater uzdrawia 1 obrażenie z danego sojusznika /*Your hero heals 1 damage from target ally*/". Ale zagranie tej karty jako odpowiedź nic nie da, ponieważ twój sojusznik nie ma na sobie obrażeń. Kiedy karta twojego przeciwnika zostanie rozpatrzona, 2 znaczniki obrażeń zostaną umieszczone na twoim sojuszniku, co natychmiast go zniszczy. Nie masz możliwości uleczenia tych obrażeń śmiertelnych, po tym jako zostaną zadane.

C. Zapobieganie Obrażeniom

Niektóre karty (i efekty) zapobiegają obrażeniom zadawanym bohaterowi lub sojusznikowi. Kiedy taka karta jest rozpatrywana, obrażenia, które zostałyby zadane są anulowane, o ile karta (lub efekt) zapobiegnie podanej w jej tekście ilości obrażeń lub skończy się ich czas trwania (cokolwiek nastąpi pierwsze).

Karty (lub efekty) zapobiegające obrażeniom są zawsze stosowane *po* wszystkim co zmienia wartość obrażeń.

Przykład: Twój przeciwnik kontroluje zdolność mówiącą: "Jeśli twój bohater zadaje obrażenia, zadaje 1 dodatkowe obrażenie /*If your hero would deal damage, it deals that amount of damage plus 1 instead/*" Ten przeciwnik atakuje twojego bohatera swoim bohaterem, używając broni o ATK 2. Używasz mocy mówiącej: "Zapobiegnij następnym 2 obrażeniom zadanym twojemu bohaterowi w tej turze /*Prevent the next 2 damage that would be dealt to your hero this turn*/" Podczas kroku obrażeń, najpierw obrażenia są podniesione do 3, a następnie 2 z nich są anulowane. Bohater twojego przeciwnika zadaje twojemu bohaterowi 1 obrażenie w walce.

Jeśli zadane obrażenia są większe niż ilość anulowana przez kartę (lub efekt), bohater lub sojusznik otrzymują obrażenia równe różnicy.

Przykład: Twój przeciwnik zagrywa kartę mówiącą: "Twój bohater zadaje 1 obrażenie danemu bohaterowi lub sojusznikowi /*Your hero deals 1 damage to target hero or ally*/" i wybiera jako cel twojego bohatera. W odpowiedzi, używasz mocy mówiącej: "Zapobiegnij następnym 2 obrażeniom zadanym twojemu bohaterowi w tej turze /*Prevent the next 2 damage that would be dealt to your hero this turn*/". Twój efekt zostaje rozpatrzony jako pierwszy i zapobiega 1 obrażeniu. Później w tej turze, twój bohater jest atakowany przez sojusznika o ATK 2. Pod koniec walki, 1 obrażenie zostaje anulowane przez twój efekt, a sojusznik zadaje twojemu bohaterowi 1 obrażenie w walce.

Jeśli karta (lub efekt) mówi: "Połóż X obrażeń na bohaterze lub sojuszniku /*Put X damage on a hero or ally/*", nie możesz użyć zapobiegania obrażeniom, ponieważ "położenie" obrażeń na karcie w taki sposób, różni się od "zadania" jej obrażeń.

D. Zbroja /*Armor*/

Używanie zbroi jest specjalnym sposobem na zapobieganie obrażeniom zadawanym twojemu bohaterowi. Za każdym razem, gdy obrażenia są zadawane twojemu bohaterowi – zarówno w walce, jak i poza nią – możesz zużyć kartę zbroi, aby zapobiec obrażeniom równym jej DEF. Zbroja może zapobiec wszystkim typom obrażeń, w tym obrażeniom ze zdolności.

W przeciwieństwie do innych kart (i efektów) zapobiegających obrażeniom:

Korzystanie ze zbroi jest opcjonalne. Zużywasz zbroję, tylko jeśli chcesz jej użyć.
Jeśli zbroja zapobiega obrażeniom mniejszym niż jej DEF, reszta DEF jest zmarnowana.

Przykład: Twój bohater otrzymuje 2 obrażenia, a ty kontrolujesz gotową zbroją o DEF 3. Jeśli zużyjesz zbroję, zapobiegnie ona 2 obrażeniom, a pozostały 1 DEF będzie zmarnowany. Zbroja ta, nie zapobiegnie żadnym dodatkowym obrażeniom w dalszej części tury, chyba że przygotujesz ją i zużyjesz ponownie.

Zauważ, że możesz zużyć zbroję do anulowania obrażeń *tylko, gdy* otrzymujesz obrażenia. Na przykład, nie możesz zużyć zbroi w odpowiedzi na zagranie przez przeciwnika zdolności, która ją zniszczy.

18. Zasady Gry Wieloosobowej

W WoW TCG może grać więcej niż dwóch graczy naraz. Kiedy już znasz zasady dla gry dwuosobowej, możesz zacząć grać w grę wieloosobową. Pamiętaj tylko o następujących zasadach:

Kiedy gracz odpada z gry, wszystkie jego karty są usuwane z gry. Włącznie ze zdolnościami dołączonymi do kart innych graczy.

Gracze mają tury, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zagra, począwszy od pierwszego gracza. Tylko pierwszy gracz nie dobiera karty w swojej pierwszej turze.

Postacie w twojej drużynie mogą atakować **dowolnego** wrogiego bohatera lub sojusznika. Wrogie postacie są kontrolowane przez graczy, którzy nie są w twoim zespole.

W grach zespołowych, wszyscy bohaterowie będący w tym samym zespole, muszą należeć do tej samej frakcji (Horda lub Sojusz).

W grach zespołowych, gracze powinni siedzieć naprzemiennie. Na przykład, w grze 3 na 3 pomiędzy Zespołem A i Zespołem B, powinno się siedzieć A, B, A, B, A, B. Innymi słowy, będziesz siedział pomiędzy graczami z przeciwnego zespołu.

Kiedy karta mówi o "twojej drużynie /*your party*/", odnosi się ona tylko do kontrolowanych przez ciebie postaci. Termin "przyjazny /*friendly*/" odnosi się do bohaterów i sojuszników z twojego zespołu.

Bohater lub sojusznik ze słowem kluczowym protekcja może ochraniać **dowolnego** przyjaznego bohater lub sojusznika.

19. Formaty Sealed Pack

Bez znaczenia czy widzisz niektóre karty po raz pierwszy, czy brakuje ci już tylko ostatniej erki do ukończenia talii, jedną z najciekawszych rzeczy w każdej kolekcjonerskiej grze karcianej jest rozpakowywanie nowych zestawów z kartami. W WoW TCG istnieją dwa formaty Sealed Pack: Sealed Deck i Booster Draft. Te formaty łączą zabawę otwierania nowych paczek, z wyzwaniem budowania talii i grania nowiutkimi kartami. Kiedy grasz w Sealed Deck lub Drafta, możesz grać *wszystkimi* twoimi nowymi kartami, a nie tylko tymi, które zamierzasz włożyć do talii formatu Constructed.

Możesz grać Sealed Deck z dowolną liczb twoich znajomych. Każda osoba potrzebuje sześciu zestawów dodatkowych. Otwórz twoje sześć zestawów dodatkowych, przejrzyj karty, które wylosowałeś i zdecyduj jakim bohaterem chcesz być. Możesz wybrać dowolnego bohatera z gry. Kiedy wybierzesz bohatera i złożysz talię, składającą się z przynajmniej 30 kart, jesteś gotowy do gry. Karty, które nie wejdą do twojej talii, stają się twoją boczną talią (jeśli zdecydowaliście się na grę z takową lub jeśli jest dozwolona na tym turnieju).

Kiedy składasz swoją talię, upewnij się, że masz dobrą mieszankę misji i innych kart. Pamiętaj również, że im mniej kart masz w talii, tym szybciej dobierzesz najlepsze z nich. Tak więc powinieneś trzymać się tak blisko 30-kartowego minimum jak tylko potrafisz.

Aby zorganizować Booster Draft, będziesz potrzebował od 4 do 8 graczy, a każdy z nich powinien mieć cztery zestawy dodatkowe. Wszyscy siadają przy jednym stole. Potem każdy gracz otwiera jeden zestaw dodatkowy, wybiera z niego kartę, którą chce mieć w swojej talii i przekazuje resztę kart graczowi po swojej lewej. Powtarzasz ten proces dla każdego zestawu dodatkowego, który zostanie ci przekazany – wybierasz jedną kartę do swojej talii i przekazujesz resztę. Kiedy wszystkie karty z pierwszej serii paczek zostały wybrane, proces jest powtarzany dla drugiej serii paczek, następnie trzeciej i w końcu czwartej. W każdej serii zmień kierunek podawania paczek. Kiedy wszystkie karty zostały wybrane, wybierasz swojego bohatera—tak samo jak w Sealed Deck, może to być dowolny bohater z gry. Następnie składasz 30-kartową (minimum) talię, z kart, które wcześniej wybrałeś. Karty, które nie wejdą do twojej tali, stają się twoją talią boczną.

Kiedy wybierasz karty, oprócz pamiętania o następujących wskazówkach składania talii, upewnij się, że szybko zdecydujesz się na bohatera, którym chcesz grać. Nie chcesz wybierać najlepszej karty z każdej paczki; chcesz wziąć kartę, która będzie najlepsza w twojej talii, wiec ważnym jest, żeby wiedzieć, jakimi cechami będziesz mógł grać. Chcesz również uzyskać najlepszą mieszankę typów kart i ich kosztów, ponieważ bez względu na to, jak dobra jest każda twoja karta, pewnie nie wygrasz, jeśli twoja talia składa się z 18 kart zbroi i tylko 4 sojuszników, lub jeśli wszystko w twojej talii kosztuje 5 lub więcej.

Granie w Sealed Deck lub Draft jest wspaniałym sposobem na zapoznanie się ze wszystkimi kartami w danym dodatku. Ponieważ masz ograniczony wybór kart, okaże się, że grasz (lub grasz przeciwko) dużej ilości kart, której nie spodziewałbyś się zobaczyć w talii Constructed. To zwiększa twoje szansę na zgadnięcie sztuczek, jakie twoi przeciwnicy mogą mieć w talii oraz pozwala ci na poznanie nowych kart i kombinacji, które będziesz mógł wykorzystać w swoich przyszłych taliach Constructed.

Słowniczek

20. Słowniczek

Aktywuj /*Activate*/: Jest to koszt niektórych płatnych mocy. Aby aktywować kartę, musisz ją zużyć (obrócić na bok). Sojusznicy nie mogą używać mocy, które mają symbol aktywacji w tej samej turze, w której zostali zagrani. Musisz kontrolować sojusznika od początku tury, żeby użyć jego mocy wymagających aktywacji. Możesz użyć wymagającej aktywacji mocy zbroi, przedmiotu lub broni, w tej samej turze, w której zostaną zagrane.

Żeton Sojusznika /*Ally Token*/: Niektóre zdolności i misje wymagają wprowadzenia do gry żetonu sojusznika. Możesz użyć dowolnej rzeczy do jego reprezentacji, ponieważ nie jest on uważany za kartę. Żeton sojusznika działa jak zwykły sojusznik, kiedy znajduje się w grze. Ma on koszt 0 i może istnieć tylko w strefie gry – jeśli ruszy się do innej strefy, przestaje istnieć.

ATK /*ATK*/: Jest to wartość ataku karty. ATK karty jest liczbą, znajdującą się w jej dolnym lewym rogu. ATK sojusznika oznacza ilość zadawanych przez niego obrażeń, a symbol otaczający ATK oznacza ich rodzaj. Jeśli atakujesz bronią, jej ATK jest dodawany do ATK twojego bohatera. Symbol otaczający ATK broni oznacza rodzaj obrażeń, jakie zadaje twój bohater używając tej broni. Większość broni zadaje obrażenia wręcz lub dystansowe.

Dołącz /*Attach*/: Jeśli stała zdolność nakazuje dołączyć ją do karty, wykładasz ją pod tę kartę. Kiedy karta opuszcza grę, wszystkie dołączone do niej zdolności trafiają na cmentarz właściciela. Więcej niż jedna stała zdolność może być dołączona do tej samej karty—nawet jeśli posiadają one tę samą nazwę. Na przykład, kilka kopii Mark of the Wild może być dołączonych do tego samego sojusznika.

Atakujący /*Attacker*/: Atakujący to bohater lub sojusznik, który atakuje. Bohater lub sojusznik staje się atakującym, kiedy zostanie zużyty do wykonania ataku, a przestaje być atakującym, jeśli zostanie usunięty z walki lub walka się skończy.

Forma Niedźwiedzia /*Bear Form*/: Forma niedźwiedzia jest słowem kluczowym, które może posiadać bohater Druid. Kiedy Druid przyjmuje formę niedźwiedzia, może ochraniać. Karty zdolności określają, kiedy twój bohater jest w formie niedźwiedzia. Zostają one w grze i zapewniają moce, dopóki nie wykonasz ataku bronią lub zagrasz zdolność inną niż Zwierzęcą /*Feral*/.

Łańcuch /*Chain*/: Łańcuch jest strefą, do której trafiają karty i efekty zanim zostaną rozpatrzone. Łańcuch zachowuje kolejność, w której rzeczy są do niego dodawane. Kolejność, w której są one rozpatrywane to "ostatnia dodana, pierwsza usunięta."

Postać /*Character*/: Postać to bohater lub sojusznik.

Walka /*Combat*/: Podczas twojej fazy akcji, możesz zainicjować walkę, za pomocą gotowego bohatera lub sojusznika z twojej drużyny. Bohater lub sojusznik może zaatakować wrogiego bohatera lub sojusznika, chyba że wrogi bohater lub sojusznik jest nieuchwytny.

Obrażenia w Walce /*Combat Damage*/: Obrażenia w walce to obrażenia zadawane przez atakującego lub obrońcę podczas zakończenia walki. Wszystkie inne obrażenia nie są obrażeniami w walce, nawet jeśli są zadawane podczas kroku walki. Na przykład, użycie twojego Arcanite Reaper zadaje obrażenia w walce; atakowanie twoim Zwierzęciem Łowcy /*Hunter Pet*/ zadaje obrażenia w walce; atakowanie sojusznikiem zadaje obrażenia w walce. Obrażenia zadane przez zdolność Fire Blast nigdy nie są obrażeniami w walce, nawet jeśli zagrasz tę kartę podczas kroku walki.

Kontrola /*Control*/: Kontrolujesz twojego bohatera i wszystkich sojuszników, przedmioty, bronie, zbroje, zdolności i zasoby znajdujące się po twojej stronie stołu. Kontrolujesz także efekty i karty, które dołożyłeś do łańcucha i wszystkie zdolności, które dołączyłeś do kart w grze, nawet jeśli karty te są kontrolowane przez innego gracza.

Znacznik /*Counter*/: Karta (lub efekt) może nakazać położenie jednego lub więcej znaczników na kartę w grze. Określa ona również działanie tych znaczników. Powinieneś także używać znaczników do oznaczania obrażeń na twoich sojusznikach. Możesz oznaczać znaczniki na karcie za pomocą kostek, koralików lub innych małych przedmiotów, ale musisz uważać, by nie pomylić ze sobą różnych rodzajów znaczników.

Obrażenia /*Damage*/: Obrażenia są zadawane bohaterom i sojusznikom poprzez walkę, zdolności i moce. Obrażenia zadane bohaterowi (lub sojusznikowi) zostają na nim, dopóki nie zostaną uleczone lub bohater (sojusznik) opuści grę. Powinieneś oznaczać znacznikami ilość obrażeń na każdym twoim sojuszniku. Kiedy sojusznik ma na sobie obrażenia śmiertelne, trafia na cmentarz jego właściciela. Kiedy bohater ma na sobie obrażenia śmiertelne, jego właściciel odpada z gry.

DEF /*DEF*/: Jest to wartość obrony karty zbroi. DEF zbroi to liczba w jej prawym dolnym rogu. DEF określa ilu obrażeniom zapobiega zbroja, kiedy ją zużyjesz.

Obrońca /*Defender*/: Obrońca jest to bohater lub sojusznik, który się broni. Bohater lub sojusznik broni się, kiedy zaczyna walkę z atakującym, przestaje być obrońcą, jeśli zostanie usunięty z walki lub walka dobiegnie końca.

Zniszcz /*Destroy*/: Kiedy karta w grze jest zniszczona, trafia na cmentarz właściciela.

Efekt /*Effect*/: Efekt po prostu zajmuje miejsce w łańcuchu – nie jest to obiekt fizyczny. Kiedy efekt zostanie rozpatrzony, sprawia że coś się dzieje w grze.

Nieuchwytny /*Elusive*/: Nieuchwytny jest to słowo kluczowe, które może posiadać bohater lub sojusznik. Jeśli bohater lub sojusznik jest nieuchwytny, nie może być atakowany.

Pusty Łańcuch /*Empty Chain*/: Łańcuch jest pusty, jeśli nie ma kart lub efektów czekających na rozpatrzenie.

Wyłożony /*Enter Play*/: Kiedy sojusznik, przedmiot, broń lub stała zdolność opuszcza łańcuch, zostaje „wyłożona".

Wyposażenie /*Equipment*/: Wyposażenie to zbroja, przedmiot lub broń.

Zużyj /*Exhaust*/: Aby zużyć kartę w grze, obróć ją na bok; potem, kartę określa się jako „zużytą". Do zapłacenia kosztu nie możesz zużyć karty, która jest już zużyta. Przeciwieństwem zużytej karty jest karta „gotowa".

Obrażenia Śmiertelne /*Fatal Damage*/: Obrażenia śmiertelne to obrażenia na bohaterze lub sojuszniku, które są równe lub większe od jego żywotności.

Wściekłość /*Ferocity*/: Wściekłość to słowo kluczowe, które może posiadać sojusznik. Jeśli sojusznik jest wściekły, może zaatakować w tej samej rundzie, w której został wyłożony.

Przyjazny /*Friendly*/: Wszyscy bohaterowie i sojusznicy kontrolowani przez ciebie i graczy z twojego "zespołu" są przyjaźni. Może to być bardzo ważne w grach wieloosobowych, kiedy kilku ludzi jest w tym samym zespole.

Uzdrowienie /*Heal*/: Kiedy coś uzdrawia obrażenia z bohatera (lub sojusznika), zdejmuje ono wskazaną ilość obrażeń z tego bohatera (lub sojusznika). Możesz uzdrowić tylko obrażenia, które zostały zadane. Nie możesz skorzystać z uzdrawiania, w celu podniesienia żywotności bohatera (lub sojusznika) powyżej wartości wydrukowanej na jego karcie. Możesz wybrać jako cel zdolności uzdrawiającej sojusznika, nawet jeśli jest w pełni uzdrowiony. Obrażenia mogą być uzdrowione, tylko jeśli nie są śmiertelne. Na przykład, jeśli sojusznik z 4 żywotności ma 4 lub więcej obrażeń na sobie, nie można go uzdrowić.

Żywotność /*Health*/: Liczba w prawym dolnym rogu karty bohatera, sojusznika lub Totemu to jego żywotność. Zawsze, kiedy sojusznik ma na sobie obrażenia śmiertelne, zostaje zniszczony i trafia na cmentarz jego właściciela. Kiedy bohater otrzyma obrażenia śmiertelne, jego właściciel odpada z gry.

W Walce /*In Combat*/: Bohater lub sojusznik jest "w walce", jeśli atakuje lub broni się.

W Grze /*In Play*/: Każda karta znajdująca się w strefie gry, jest uważana za kartę „w grze". Zaliczają się do tego bohaterowie, sojusznicy, przedmioty, zbroje, zasoby, misje i stałe zdolności.

W Odpowiedzi /*In Response*/: Patrz "Odpowiedź".

Natychmiastowy /*Instant*/: Karta błyskawiczna ma w linii typu słowo kluczowe "błyskawiczny". Wszystkie typy kart mogą posiadać słowo kluczowe błyskawiczny. Możesz zagrać kartę błyskawiczną w odpowiedzi na kartę (lub efekt) w łańcuchu, nawet w turze przeciwnika.

Przerwanie /*Interrupt*/: Karta (lub efekt) w łańcuchu może zostać przerwana. Przerwana karta (lub efekt) jest usuwana z łańcucha i nic nie robi. Jeśli karta jest przerwana, trafia na cmentarz właściciela. Counterspell jest przykładem przerywającej karty.

Opuszcza Grę /*Leave Play*/: Karta opuszcza grę, jeśli rusza się ze strefy gry do każdej innej strefy. Karta opuszcza grę, kiedy zostaje zniszczona, usunięta z gry, wrócona do ręki właściciela lub trafia na cmentarz.

Dozwolony Cel /*Legal Target*/: Legalny cel jest dowolną kartą, która może być celem i spełnia warunki celu karty lub efektu. Na przykład, jeśli karta mówi: "dany bohater lub sojusznik /*target hero or ally*/", każdy bohater lub sojusznik jest dozwolonym celem. Jeśli karta mówi "dany sojusznik /*target ally*/", tylko sojusznik jest dozwolonym celem.

Daleki Zasięg /*Long-Range*/: Daleki Zasięg jest to słowo kluczowe, które może posiadać bohater (lub sojusznik). Atakujący bohater (lub sojusznik) z dalekim zasięgiem, nie otrzymuje od obrońcy obrażeń w walce.

Maksymalny Rozmiar Ręki /*Maximum Hand Size*/: Maksymalna liczba kart, które możesz mieć na ręce, kiedy kończysz turę. Na początku kroku redukcji, jeśli masz więcej kart na ręku niż pozwala na to maksymalny rozmiar ręki, musisz odrzucać karty, dopóki nie zostaniesz z maksymalnym rozmiarem ręki. Początkowy maksymalny rozmiar ręki to siedem kart, ale może to zostać zmienione przez zagrywane przez ciebie karty.

Zmiana ręki /*Mulligan*/: Na początku każdej gry i tylko raz na grę, możesz zdecydować się na zmianę początkowej ręki. Wtasuj ją do twojej talii, a następnie dobierz nową początkową rękę, składającą się z 7 kart.

Neutralny /*Neutral*/: Karta neutralna nie należy ani do Hordy, ani do Sojuszu, więc może zostać włożona do talii dowolnego typu.

Stała /*Ongoing*/: Stała to słowo kluczowe, które posiadają niektóre zdolności. Kiedy stała zdolność zostanie rozpatrzona, zamiast trafić na twój cmentarz, wykładasz ją do twojego rzędu bohatera lub dołączasz do innej karty.

Wrogie /*Opposing*/: Karty w grze kontrolowane przez twoich przeciwników to "wrogie" karty.

Odpada z Gry /*Out of the Game*/: Odpadasz z gry, jeśli twój bohater otrzyma obrażenia śmiertelne lub jeśli musisz dobrać kartę, a skończyła ci się talia.

Właściciel /*Owner*/: Jesteś właścicielem twojego bohatera i każdej karty, która zaczęła grę w twojej talii. Jeśli karta ma trafić do ręki lub cmentarza, trafia ona do ręki lub cmentarza właściciela.

Drużyna /*Party*/: Twoja drużyna składa się z twojego bohatera i sojuszników w twoim rzędzie sojuszników. Twoja drużyna **może** mieć więcej niż pięć postaci.

Zapłać /*Pay*/: Karty i efekty mają koszt, który musisz zapłacić, żeby je zagrać. Nie możesz zapłacić tylko części kosztu i nie możesz zapłacić więcej czegoś, niż masz.

Płatna Moc /*Payment Power*/: Niektóre karty mają płatne moce. Płatną moc można rozpoznać po symbolu strzałki (➡) w jej tekście. Tekst poprzedzający ➡ jest kosztem użycia płatnej mocy, a tekst następujący po ➡ jest efektem działania mocy.

Wyłóż /*Place*/: Raz w każdej twojej turze, możesz wyłożyć zasób. Aby wyłożyć zasób, wybierz kartę z ręki i umieść w twoim rzędzie zasobów. Misje mogą być wyłożone odkryte w rzędzie zasobów; pozostałe karty mogą być wyłożone tylko zakryte.

Zagraj /*Play*/: Kiedy zagrywasz kartę, dołóż ją do łańcucha, wybierz cele, których wymaga i zapłać jej koszt.

Koszt /*Play Cost*/: Liczba w lewym górnym rogu każdej karty to koszt, określający ilość zasobów, którą musisz zużyć, żeby zagrać tę kartę.

Moc /*Power*/: Moc jest to tekst w polu tekstu karty, który ma wpływ na grę.

Zapobiegnij (Anuluj) /*Prevent*/: Niektóre karty i efekty mogą zapobiec obrażeniom zadanym bohaterowi lub sojusznikowi. Anulowane obrażenia są traktowane, jakby nigdy nie zostały zadane.

Wybierz /*Propose*/: Aby zainicjować walkę, wybierz do ataku gotowego bohatera (lub sojusznika), którego kontrolujesz, oraz wrogiego bohatera (lub sojusznika) jako obrońcę.

Ochraniać /*Protect*/: Niektórzy bohaterowie i sojusznicy mogą ochraniać innych członków ich drużyny. Aby ochraniać, bohater lub sojusznik musi zostać zużyty i zastępuje wybranego obrońcę w toczącej się walce.

Ochrona/*Protector*/: Ochrona jest słowem kluczowym, które posiadają niektórzy bohaterowie i sojusznicy. Jeśli bohater (lub sojusznik) jest ohroną, może zostać zużyty, żeby przyjąć atak, który został zainicjowany przeciwko innej postaci z jego drużyny. Jeśli tak zrobi, ochrona staje się obrońcą w tej walce. Sojusznik może ochraniać nawet w tej samej turze, w której został przyłączony do twojej drużyny.

Gotowy /*Ready*/: Karta w grze jest gotowa, kiedy nie jest zużyta (co oznacza, ze nie została obrócona na bok). Wszystkie karty są zagrywane gotowe. Tylko gotowe karty mogą zostać zużyte, żeby atakować lub płacić koszt. Kiedy przygotowujesz kartę, obracasz ją z pozycji zużytej do pozycji gotowej (pionowej).

Usuń z Walki /*Remove from Combat*/: Jeśli atakujący lub obrońca zostanie usunięty z walki, przestaje być uważany za atakującego lub obrońcę. Walka zakończy się jak zwykle, ale nie zostaną zadane obrażenia w walce. Jeśli obrońca zostanie usunięty z walki, atakujący pozostaje zużyty. Jeśli bohater lub sojusznik zostaje zużyty, żeby ochraniać a atakujący zostanie usunięty z walki, bohater lub sojusznik protektor pozostaje zużyty.

Usuń z Gry /*Remove from the Game*/: Aby usnąć coś z gry, zabierz to ze strefy, w której się znajduje (ręka, tali, gra, itd.) i odłóż do strefy usuniętych z gry. Różni się to od umieszenia czegoś na cmentarzu. Strefa usunięta z gry zazwyczaj jest obszarem wyraźnie oddzielonym od strefy gry. Karty usunięte z gry są układane odkryte, chyba że karta mówi inaczej.

Rozpatrz /*Resolve*/: Kiedy nie ma odpowiedzi na ostatnią kartę (lub efekt) znajdującą się w łańcuchu, zostaje ona rozpatrzona i ma opisany w jej tekście wpływ na grę. Po rozpatrzeniu, zdolność trafia do cmentarza właściciela, jeśli nie jest stałą zdolnością. Rozpatrzona stała zdolność, sojusznik, broń, zbroja lub przedmiot zostaje wyłożona w strefie gry.

Zasób /*Resource*/: Zużywasz zasoby, żeby płacić koszty zagrania przedmiotów, broni, zbroi, sojuszników i zdolności; używać płatnych mocy; oraz używać broni. Możesz wyłożyć jeden zasób w każdej twojej turze. Karta każdego typu może zostać wyłożona zakryta jako zasób, ale tylko misje mogą być wyłożone odkryte.

Koszt Zasobów /*Resource Cost*/: Koszt zasobów na karcie lub mocy jest reprezentowany przez liczbę, znajdującą się w symbolu kosztu zasobów. Aby zapłacić koszt zasobów, zużyj podaną ilość zasobów. Na przykład, karta, której zagranie wymaga zużycia dwóch zasobów, będzie miała 2 w lewym górnym rogu; a moc, której użycie wymaga zużycia dwóch zasobów, będzie miała 2 jako część kosztu.

Odpowiedź /*Respond*/: Kiedy karta (lub efekt) znajduje się w łańcuchu, gracze mogą odpowiedzieć na nią innymi kartami lub efektami. Jeśli gracz odpowie, jego odpowiedź będzie miała wpływ na grę przed oryginalną kartą (lub efektem). Jeśli gracz mówi, że robi coś „w odpowiedzi", jego akcja ma miejsce przed ostatnio rozpatrywaną kartą (lub efektem).

Odsłoń /*Reveal*/: Jeśli coś nakazuje ci odsłonić kartę, musisz odwrócić tę kartę koszulką do dołu tak, by wszyscy gracze mogli ją zobaczyć. Odsłonięcie karty nie przenosi jej ze strefy, w której się znajduje. Kiedy karta zostanie odsłonięta, odwracasz ją z powrotem koszulką do góry.

Przeszukaj /*Search*/: Jeśli coś nakazuje ci przeszukać talię, w celu znalezienia pewnej karty, możesz przejrzeć twoją talię i wyjąć z niej kartę tego rodzaju. Następnie potasuj talię.

Boczna Talia /*Side Deck*/: Boczna talia składa się **z** dodatkowych kart nie będących w głównej talii. Gracze mogą wymieniać karty między swoimi bocznymi i głównymi taliami pomiędzy grami w pojedynku. W grze Constructed, boczna talia ma dokładnie 10 kart. W Sealed Pack lub Draft, boczna talia gracza to wszystkie karty, które wybrał, ale nie zmieściły się w jego głównej talii.

Ukrywanie Się /*Stealth*/: Ukrywanie się to słowo kluczowe, które może posiadać bohater Zabójca. Jeśli bohater się ukrywa, inni bohaterowie i sojusznicy nie mogą używać protektora przeciwko jego atakom. W przyszłych dodatkach Druidzi będą mogli przyjąć formę kota i używać ukrywania się.

Użycie Broni /*Strike*/: Kiedy bohater znajduje się w walce, jego właściciel może użyć gotowej broni, płacąc jej koszt użycia i zużywając ją. Powoduje to dodanie ATK broni do ATK bohatera na czas trwania walki.

Koszt Użycia /*Strike Cost*/: Koszt użycia broni to liczba w jej prawym dolnym rogu.

Identyfikator /*Tag*/: W linii rodzaju karty, oprócz jej typu, niektóre karty mają jeden lub więcej identyfikatorów, takich jak "Zwierzę /*Pet*/" lub "Topór /*Axe*/". Mogą odnosić się do nich inne karty. Niektóre karty mają w linii typu identyfikator, za którym znajduje się liczba w nawiasach. Liczba ta, określa ilość kart z tym identyfikatorem, które możesz naraz kontrolować.

Talent /*Talent*/: Każdy bohater, oprócz frakcji i klasy, posiada talent specjalny "Talent" to również identyfikator, który mają niektóre zdolności. Jeśli zdolność z identyfikatorem talentu specjalnego ma w swoim tekście "Potrzebny Bohater Ognia /*Fire Hero Required*/" (na przykład), oznacza to, że tylko bohater z talentem specjalnym Ogień /*Fire*/ może posiadać tę kartę w swojej talii.

Cel /*Target*/: Jeśli karta (lub efekt) wymaga określenia danego celu, musisz jeden cel w momencie jej (lub jego) wykładania. Jeśli nie ma żadnego dozwolonego celu, nie możesz wyłożyć tej karty (lub efektu). Kiedy wybierzesz cel, nie możesz go zmienić, nawet jeśli coś stanie się z celem, który wybrałeś. Jeśli karta (lub efekt) jest rozpatrywana i żaden z jej celów nie jest legalny, zostaje ona przerwana. Jeśli przynajmniej jeden cel jest dozwolony, nie zostaje ona przerwana.

Totem /*Totem*/: Totemy to stałe zdolności, które mają w linii typu słowo "Totem". Totemy mogą być atakowane i być celem mocy i kart, które normalnie działają na sojuszników. Ale nie są one sojusznikami, więc nie mogą uzyskać ATK lub żywotności.

Ikona Cech /*Trait Icon*/: Twój bohater i wiele innych kart mają ikony cech. Jeśli karta ma ikonę cech, możesz włożyć ją do swojej talii tylko, jeśli pokrywa się ona z przynajmniej jedną ikoną cech twojego bohatera. Jeśli karta ma w polu tekstu ikonę cech obok mocy, karta posiada tę moc tylko, jeśli twój bohater ma tę ikonę cech.

Aktywny Gracz /*Turn Player*/: Gracz, którego jest tura.

Unikalny /*Unique*/: Niektóre karty mają w swojej linii rodzaju słowo "unikalny /*unique*/". W każdym momencie, gdy kontrolujesz więcej niż jedną unikalną kartę o tej samej nazwie, musisz natychmiast odłożyć wszystkie, oprócz jednej, na cmentarze ich właścicieli. Ty wybierasz, którą kartę zatrzymasz.

Nielimitowana /*Unlimited*/: Niektóre karty (głównie sojusznicy) mają w swojej linii rodzaju słowo "nielimitowana /*unlimited*/". Możesz włożyć do talii dowolną ilość nielimitowanych kart. Na przykład, możesz mieć w twojej talii 60 kopii karty Orgrimmar Grunts, zamiast normalnego maksimum 4 kart.

X /*X*/: Czasami, koszt zawiera ilość "X". Kiedy zużywasz zasoby do zapłacenia tego kosztu, możesz zużyć dowolną ich ilość. Następnie "X" jest równy ilości zużytych przez ciebie zasobów.

21. Twórcy Gry

Twórcy Gry z Upper Deck Entertainment TCG

Projekt Mechaniki World of Warcraft TCG: Mike Hummel, Brian Kibler, Danny Mandel

Dodatkowy Projekt Mechaniki: Eric Bess, Ben Brode, Shawn Carnes, Ben Cichoski, Jeff Donais, Dave Hewitt, Ken Ho, Cory Jones, Paul Ross, Kate Sullivan, Morgan Whitmont

Kierownik Projektu Bohaterowie Azerothu: Danny Mandel

Kierownik Rozwoju Bohaterów Azerothu: Brian Kibler

Zespół Projektu i Rozwoju Bohaterów Azerothu: Eric Bess, Ben Cichoski, Mike Hummel, Ken Ho, Morgan Whitmont

Dodatkowy Projekt i Rozwój Gry (UDE): David Baumgartner, Morgan Bonar, Javier Casillas, Antonino DeRosa, Sean Dillon, Jeff Donais, Scott Elliott, William Estela, Justin Gary, Dave Hewitt, Dave Humpherys, Matt Hyra, Cory Hudson Jones, Adam Key, Anand Khare, Brandon Male, Cate Muscat, Russ Pippin, Justin Reilly, Paul Ross, Ben Rubin, Ben Seck, David Smith, Dan Scheidegger, Eric Schumann, Kate Sullivan, Patrick Sullivan, Patrick Swift, Andrew Yip

Zarządzanie Marką: Dave Hewitt (kierownik), Eric Schumann

Projekt Graficzny: Brian Bateman (kierownik), Michele Mejia, Scott Reyes
Teksty Kart: Brandon Male (kierownik), Michelle Aten, Jake Bales, Jeff Donais, Jeff Grubb, Mike Hummel, Brian Kibler, Regan Norris, Marc Schmalz, Geordie Tait, Eric Tice, Drew Walker
Redakcja: Cate Muscat (redaktor naczelny), Darla Kennerud

Instrukcja Gry: Paul Ross, Kate Sullivan, Cate Muscat

Kierownictwo Artystyczne: Mark Irwin, Jeremy Cranford

Produkcja: Louise Bateman, Rudy Diaz, Mike Eggleston, Kim Forral, Angel Sanchez, Anita Spangler, Gordon Tucker, Wendy Wagner, Armando Villalobos

Zarządzanie Projektem Gry: Sean Dillon

Prezes i CEO, Upper Deck Company: Richard McWilliam

Prezydent i COO, Upper Deck Company: Bob Andrews

Dyrektor, Grupa Rozwoju Gry: Jeff Donais

Dyrektor, Zespół Zarządzania Marką: Cory Jones

Specjalne Podziękowania UDE: Farmer Brode, Captain Volume, Tony "Idea Man" Hsu, Dark Talisman, Lost Anarchy, Shock, The Girl Scouts, Ragnrok the Heavy, Euri's Gerbils, Stan!, Monkey

Twórcy Gry z Blizzard Entertainment TCG

Kierownik Rozwoju Gry: Shawn Carnes

Kierownictwo Artystyczne: Glenn Rane, Samwise Didier

Producent: Ben Brode

Dodatkowy Rozwój Gry: Sean Wang, Tony Hsu, Shane Cargilo

Dodatkowe Teksty Kart: Ben Brode, Brandan Vanderpool, Tony Hsu, Ryan Pearson, Tim Daniels, Shawn Carnes, Evelyn Fredericksen

Gracze Testujący Grę: John Schwartz; Michele Arko; Nathan Brown; Samuel Schrimsher; Tim Daniels; Arec Nevers; David Sanchez; Bob Richardson; Kevin Jordan; Edward Hanes; John Mikros; Shane Cargilo; Matt Gotcher; Sam Lantinga; Eric Dodds; Tyler Hunter; Tony Hsu; Brian Smith; Brandan Vanderpool; Josh Hilborn; Justin Klinchuch; Shawn Carnes; Ben Brode; Thomas Blue; Victor Gonzalez, Jr.; Peiji Guo; Andrew Hsu; Andrew Matthews; Darian Vorlick; Jimmy Truong; Kris Zierhut; Lee Sparks; Richard Khoo; Serban Oprescu; Shane Dabiri; Ahmed Domyaty; Beni Elgueta; Don Grey; Joel Clift; Nathan Erickson; Paul Sardis; Sean Wang; Ryan Pearson; Joanna Cleland; Bob Fitch

Specjalne Podziękowania Blizzard: Chris Metzen, Gloria Soto, Joanna Cleland, Lisa Pearce, Brian Hsieh, J. Allen Brack

Odwiedź strony WoW TCG: UDE.com/wow, WoWRealms.com, WoWCards.org, WoW.TCGPlayer.com, WarcraftCCG.com, WoWTCGDB.com

22. Skrót Zasad (Dla Doświadczonych Graczy)

Rozpocznij grę umieszczając kartę twojego bohatera na stole. Liczba w prawym dolnym rogu to twoja żywotność.

Celem gry jest zabicie bohaterów przeciwników za pomocą twojego bohatera, sojuszników i zdolności.

Początkowa ręka składa się z 7 kart. Pierwszy gracz nie dobiera karty. Dobierasz 1 kartę w każdej turze.

Możesz wyłożyć zakrytą kartę (dowolną) jako zasób. Tylko 1 zasób na turę.

Możesz wyłożyć odkrytą kartę misji jako zasób. Kiedy wypełnisz misję, odwróć ją koszulką do góry.

W swojej turze zagrywasz karty sojuszników, zbroi, broni, przedmiotów i zdolności.

Karty zbroi, broni i przedmiotów zagrywasz wyłącznie na twojego bohatera, nie na karty sojuszników.

Możesz atakować kartami sojuszników lub twoim bohaterem. Możesz atakować wrogich sojuszników lub bezpośrednio wrogich bohaterów.

Zużyj (obróć na bok) twojego bohatera, kiedy wykonujesz nim atak.

Kiedy twój bohater atakuje lub broni się, zużyj jedną z jego broni, żeby zwiększyć jego ATK.

Zużyj (obróć na bok) kartę zbroi, żeby zapobiec obrażeniom.

Rozpatrz każdy atak oddzielnie jako różne walki. Ty wybierasz obrońcę.

Postacie ze słowem kluczowym ochrona mogą zastąpić obrońcę.

Obrażenia są trwałe. Połóż znaczniki obrażeń na kartach sojuszników (kostki, monety, itp.).

Obrażenia mogą zostać usunięte z bohaterów i sojuszników, za pomocą czarów lub efektów uzdrawiających.

Talie posiadają 60 kart. Maksymalnie 4 kopie każdej karty, poza kartami "nielimitowanymi."

Tylko bohaterowie Sojuszu mogą używać sojuszników Sojuszu. Tylko bohaterowie Hordy mogą używać sojuszników Hordy. Każda strona może używać sojuszników neutralnych. Niektóre misje przeznaczone są tylko dla frakcji Sojuszu lub Hordy.

Bohaterowie mogą używać tylko takich zbroi, broni, przedmiotów i zdolności, które mają symbol ich klasy.

Gra wieloosobowa ma takie same zasady jak dwuosobowa. Bohaterowie i sojusznicy mogą atakować lub ochraniać dowolną postać.

23. Skrót Zasad Budowania Talii

Istnieje tylko kilka reguł, o których musisz pamiętać składając twoją talię:

Twoja talia musi się składać z przynajmniej 60 kart, nie licząc twojego początkowego bohatera. Twój bohater zaczyna grę na stole i nie jest częścią twojej talii.

Nie możesz włożyć do talii więcej niż cztery kopie jednej karty, jeśli nie ma ona w linii typu słowa kluczowego "nielimitowana". Możesz włożyć do twojej talii dowolną ilość nielimitowanych kart.

Niektóre karty zdolności mogą być używane tylko przez bohatera z pewnym talentem specjalnym. Mają one pogrubiony napis w polu tekstu: „Potrzebny Bohater [Talent Specjalny] /*[Talent Spec] Hero Required*/".

Do twojej talii możesz włożyć tylko takie karty, których jedna lub więcej ikon klas pokrywa się z klasą twojego bohatera. Niektóre neutralne karty nie mają żadnych ikon cech. Możesz je włożyć do każdej talii.

Copyright 2006: Powyższe tłumaczenie jest własnością ISA Sp. z o.o. Jakiekolwiek jego powielanie w dowolnej formie lub nieautoryzowany użytek jest niedozwolone bez pisemnej zgody ISA Sp. zo.o.

Dystrybucja na terenie Polski:
ISA Sp. z o.o.

Chcesz wiedzieć więcej?
Zadzwoń (0-22) 846 79 25

Koniecznie zajrzyj na
www.isa.pl
aby się dowiedzieć więcej o swoich ulubionych grach i najnowszych dodatkach.