

CHAOTIC TRADING CARD GAME ZASADY

Świt w Perim™

Maxxor szybko oddał trzy strzały ze swojego Livilizera, posyłając Daniany do ucieczki w bezpieczne miejsce. Wiedział, że owady mogą szukać pomocy. Samotne nie są groźne, ale rój Danianów jest budzącym grozę przeciwnikiem. Były jednak ostatnim z jego zmartwień na tą chwilę.

Oko Burzy (Eye of the Maelstrom) z pewnością nie jest ulubionym miejscem Maxxora, ale doniesienie o tym, że artefakt Cothica jest tutaj odkopywany, uczyniło z tej podróży więcej niż konieczność. Zwiadowcy Maxxora donieśli mu, że ekspedycja przeprowadzana jest przez siły Podziemia, dowodzona przez Chaora w jego własnej osobie.

Posiadanie Cothica oznacza panowanie nad całym Perim... a nawet więcej. O tym właśnie mówią legendy... Maxxor nie ma innego wyjścia jak tylko wierzyć, że to prawda. Nikt nie wie dokładnie czym jest Cothica bądź jak używać jej mocy. Wszystko co wie na pewno to to, że ten nieuchwytny przedmiot nie może dostać się w nieodpowiednie ręce, czyli wszelkie stwory z podziemia...w szczególności Chaor.

Maxxor miał dobre przeczucia co do swojego zespołu: Intress, Gespedan, Frafdo, Tangath Toborn, i Rellim. Zgromadzeni blisko niego, oczekiwali na instrukcje jak mają przygotować się do mającej nastąpić bitwy. Maxxor zrobił krok do przodu by przemówić do swoich towarzyszy, podczas gdy wiatr zaczął ponosić jego słowa... trochę za bardzo.

„Uważaj! Wietrzny Podmucha (Windslash)!” krzyknęła Intress, ale ostrzeżenie pojawiło się za późno. Atak odrzucił Maxxora i jego zespół ze swojej ukytej pozycji. Narażeni i rozdzieleni bombardowani byli niesłabnącymi atakami: Chmara Ognistych Strzał (Ember Swarm), Ognisty Podmucha (Inferno Gust), Kula Mocy (Ektospasm), Strumień Ognia (Torrent of Flame). Jak tylko opadł pył, stanęli twarzą w twarz z najeźdźcami.

Takinom, Rothar, Zaur, Stelgar, Spyder i Chaor otoczyli Maxxora i jego towarzyszy. Przywódca Podziemia ryknął, śmiejąc się: „Sądziłeś że uda Ci się urządzić na nas zasadzkę, Maxxor? Nie doceniłeś mnie.”

Maxxor urósł u jego stóp. Jego górujący tors tworzył cień z każdą błyskawicą. „Nie zawsze wszystko jest takie na jakie wygląda, Chaor.” Podniósł swoją prawą rękę wysoko do góry i krzyknął: „Teraz!”

Jakby przywołani z zaświatów, dziesiątki Mipedian nagle pojawiło się, otaczając wojowników Podziemia. Daleko od ich pustynnego domu, plemię niewidzialnych stworzeń utworzyło nie łatwy sojusz

z Maxxor'em, by ochronić Cothica od stania się łupem dla sił Podziemia. Bez Spektralnej Wizji (Spectral Viewers), Chaor wraz ze swoimi wojownikami, nie byli w stanie zobaczyć jaszczurzego batalionu który ich otoczył.

Szydzący z jaszczurek Chaor wydawał się być niezastraszonym. „Nie tylko Ty masz przyjaciół w takich miejscach, Maxxor!” Mówiąc to, rój Danianów zaczął wyłaniać się z krańca opianowanego przez burze krajobrazu. To co wyglądało na sytuację bez wyjścia przerodziło się totalną wojnę między plemionami.

Tuzin walk miało miejsce wokół Maxxor'a i Chaor'a podczas gdy oni wymieniali się atakami: Pebblestorm. Steam Rage. Rock Wave. Ash Torrent. Poruszyli się coraz bliżej siebie aż stanęli do walki ramię w ramię.

„Co zrobiłeś z artefaktem Cothica, Maxxor?” Chaor krzyknął gdy Błotny Potok (Sludge Gush) przeleciał obok jego głowy.

„Nie udawaj takiego głupca, Chaor. Jesteśmy tu by powstrzymać Cię przed jego zdobyciem.” Maxxor przerzucił swojego wroga na plecy i obaj przekoziółkowali w dół skarpy.

Wraz z twardym lądowaniem przyszło jeszcze trudniejsze uświadomienie sobie prawdy. Obaj zostali oszukani. Dwóch wojowników ponownie przyjęło pozycję do walki, lecz po chwili zorientowali się, że nie mogą się ruszyć – stali się ofiarą Paraliżujących-Oczu (Paral-Eyes), ataku silniejszego niż którykolwiek z nich kiedykolwiek doświadczyl. Kiedy pojawiła się ciemna postać, walczyli by móc obrócić na nią swoje oczy. Zszokowanie pojawiło się na ich zamazniętych twarzach.

Maxxor walczył by wymówić, „To byłeś...” Chaor dokończył myśl którą obja dzielił. „Ty!”

Tajemnicza postać rozpostarła swoje ramiona powodując wstrząsy. Potem ogłuszający dźwięk. I oślepiające białe światło...

Najarin budzi się wraz z poczętkiem – ranne słońce pali jego oczy. Innej nocy, ten sam sen. A może to jest przepowiednia? Zanim mógł pomyśleć, nieuchwytnie siedem nut szepcze nieśmiało swoją melodię wraz z wiatrem, tańcząc w pierwszym porannym świetle. Moc magii bez wątplenia była używana w dalekich bitwach, których wynik mógł mieć wpływ na wszystkich mieszkańców Ziemi i Podziemia. Jednak jak na razie stworzenia obu królestw wnoszą się raz jeszcze by gonić za powszechnym celem, Cothicą, i próbować rozwiązać zagatkę kodów która spleta nierozzerwalnie ich życie razem.

A zatem rozpoczyna się nowy dzień... to Świt w Perim.

O Chaotic®

Każda karta Chaotic ma kod i każdy z nich jest unikalny. Każdy kod reprezentuje rzeczowy obraz

Potwora (Creature), Lokacji (Location), Magii (Mugic) lub Ekwipunku Bojowego (Battlegear) w konkretnym momencie w Perim. Jeśli coś zmienia się w Perim, zmienia się również obraz potwora, rzeczy i miejsc. Dlatego właśnie żadne dwa kody nie są takie same.

Kody dają Ci władzę do robienia takich rzeczy, których nie mogłeś robić z innymi grami kartanymi. Wysyłaj swoje kody do ChaoticGame.com a wkroczysz do zupełnie nowego wymiaru grania. Wyzywaj na pojedynki i walcz z przeciwnikami. Wymieniaj się wirtualnymi kartami, wskazówkami, trikami i innymi technikami z zaprzyjaźnionymi graczami. Masz również możliwość przechowywania historii swojej gry. Zarządzaj swoją talią. Obserwuj jak pnieś się do góry w rankingu kiedy walczysz z graczami z całego świata.

To wszystko jest możliwe. Teraz. Wszystko co musisz zrobić... to wpisać kod.

Podstawowe Zasady

Cel gry:

Wygrwasz gre pokonując wszystkie potwory kontrolowane przez przeciwnika.

Rozkładanie kart:

1. Rozwiń i rozłóż swoją matę do grania, tak żebyś mógł zobaczyć logo Chaotic.
2. Spójrz na pierwsze sześć kart z twojej talii i połóż je obrazkiem do góry (face up) na sześciu wolnych miejscach na twojej macie.
3. Następne 20 kart to karty do ataku. Przetasuj je i połóż obrazkiem do dołu (face down) w miejscu na macie nazwanego: „Attack Deck”.
4. Następne 10 kart to karty lokacji. Przetasuj je i połóż obrazkiem do dołu (face down) w miejscu na macie nazwanego: „Location Deck.”
5. Twój przeciwnik powinien w taki sam sposób rozłożyć swoje karty na macie, formując Pole Bitwy (Battleboard) w kształcie diamentu.

WSKAZÓWKA: Jak na razie nie przejmuj się innymi kartami z twojej talii. Ekwipunek Bojowy (Battlegear) i Karty Magii (Mugic Cards) opisane są w Zasadach dla Zaawansowanych.

Rozpoczynanie gry:

Teraz kiedy masz rozłożoną matę do gry, wraz z kartami na niej, jesteś już prawie gotów by zagrać swoją pierwszą gre w Chaotic.

1. Każdy z graczy wyciąga dwie pierwsze karty z góry Talii Ataku (Attack Deck) i kładzie je do swojej ręki
2. Teraz należy zdecydować kto pierwszy rozpocznie gre. Możesz rzucić monetą, kostkę, zagrać papier-kamień-nożyce; nie ma znaczenia w jaki sposób. Muszą jednak zgadzać się na niego obaj gracze. Osoba która w danym momencie wykonuje ruch nazywana jest aktywnym graczem. Kiedy już zdecydujecie kto pierwszy zaczyna,

można rozpocząć gre.

Rozgrzywka

Na każdą rudne składają się trzy kroki: Lokacji, Akcji i Końca tury

KROK 1:

KROK LOKACJI:

Pierwszą rzeczą jaką robi gracz aktywny jest pokazanie pierwszej karty z talii lokacji. W tej właśnie lokacji będzie miała miejsce akcja w tej turze. Decyduje ona o tym, który z potworów będzie posiadał Inicjatywę (Initiative) w walce – przejdziemy do tego za chwilę. Lokacja ma również inne efekty, o których dowiesz się z zasad dla zaawansowanych. Kiedy następny gracz staje się graczem aktywnym, używa własnej talii lokacji, by zapewnić sobie lokację na swoją turę.

Teraz kiedy już odkryłeś lokację, czas zabrać się do roboty!

KROK 2:

KROK AKCJI: Ruch i rozpoczęcie bitwy

Ruch

1. Musisz wykonać ruch przynajmniej jednym potworem w każdej turze.
2. Każdy potwór może ruszyć się o jedno miejsce w dowolnym kierunku, o ile inna informacja nie znajduje się na karcie.
3. Nie możesz umieścić potwora w miejscu w którym jest już inny potwór kontrolowany przez Ciebie.
4. Jeśli twój potwór przemieści się do miejsca w którym znajduje się potwór przeciwnika, rozpoczyna się walka.
5. Możesz rozpocząć jedną walkę na turę. (Pierwsza tura każdej gry musi zawierać walkę, gdyż wszystkie pola na Polu Bitwy (Battleboard) są zajęte).

KROK AKCJI: INICJATYWA

Pierwszą rzeczą jaką wykonujesz gdy rozpoczyna się walka jest określenie który z Potworów ma Inicjatywę (Initiative). Spójrz na Inicjatywę na twojej karcie Lokacji.

Większość Lokacji wyróżnia Potwory mające większą Odwagę (Courage), Moc (Power), Wiedzę (Wisdom) lub Szybkość (Speed). Jeżeli obok Inicjatywy (Initiative) wyróżniona jest jedna z powyższych Dziedzin (Disciplines), to należy porównać który z dwóch Potworów biorących udział w walce ma większą wartość w danej Dziedzinie. Potwór ten dostaje Inicjatywę i atakuje jako pierwszy. Jeśli obok Inicjatywy wyróżnione jest Plemię (Tribe), wtedy Potwór z danego Plemienia dostaje Inicjatywę. Jeśli jest remis (lub oba Potwory pochodzą z Plemienia wymienionego na karcie Lokacji), wtedy Potwór kontrolowany przez aktywnego gracza (Active Player) dostaje Inicjatywę.

KROK AKCJI (ACTION STEP): ATAKOWANIE (STRIKING)

Potwór (Creature) posiadający Inicjatywę (Initiative) atakuje jako pierwszy. Kiedy wiadomo który z Potworów uderzy jako pierwszy, nadszedł czas na przeprowadzenie ataku.

1. Gracz którego Potwór uderza w danej chwili (nie musi być Aktywnym Graczem (Active Player)) dobiera kartę z góry swojej Talii Ataku (Attack Deck). Gracz ten powinien posiadać trzy Karty Ataku (Attack Cards) w rękę.
2. Wybierz jedną z Kart Ataku (Attack Cards) która masz w rękę i zagraj nią.
3. Oblicz jak dużo obrażeń zadaje twoja Karta Ataku. (Patrz niżej)
4. Odlóż Kartę Ataku do Stosu Zużytych Kart Ataku (Attack Discard Pile).

Obrażenia Kart Ataku (Attack Card):

By dowiedzieć się jak dużo obrażeń zadaje przeciwnikowi nasza Karta Ataku (Attack Card):

1. Po pierwsze: należy spojrzeć na bazowe obrażenia. Wszystkie potwory je zadają.
2. Następnie należy spojrzeć na obrażenia wynikające z żywiołów: Porównać żywioły znajdujące się na atakującej karcie z żywiołami na karcie potwora. Za każdy pasujący symbol, zadaj obrażenia wymienione obok niego na Karcie Ataku.
3. Wszystkie obrażenia zadane przez Kartę Ataku zadawane są w tym samym momencie. Użyj narzędzia do śledzenia Energii (Energy) na swojej macie, by obliczyć jak dużo zostało jej twojemu potworowi. Niektóre Karty Ataku mają inne efekty. O nich dowiesz się w zasadach zaawansowanych.

KOŃCZENIE POJEDYNKU:

Teraz nadszedł czas, kiedy twój przeciwnik może zadać cios. Wykonaj te same czynności (1-4) wymienione w Kroku Akcji: Atakowanie (Action Step: Striking). Obaj gracze na zmianę atakują się wzajemnie aż do momentu kiedy któryś z potworów zostanie pokonany. Potwór uznaje się za pokonany w momencie, kiedy zostały mu zadane obrażenia równe bądź większe od jego Energii. Kiedy to się dzieje, należy odłożyć pokonanego potwora do Stosu Zużytych Kart (Discard Pile) właściciela. Jeśli wygrany potwór próbował poruszyć się na zajęte wcześniej pole, przesuwa się na miejsce przegranego potwora. Jeśli wygrany potwór bronił się przed atakiem, zostaje na swoim miejscu.

KROK AKCJI (ACTION STEP): DODATKOWY RUCH

Kiedy zakończy się walka, Aktywny gracz może kontynuować ruch każdego potwora, którego kontroluje i który nie poruszał się w danej turze. Potwory mogą poruszać się tylko po wolnych polach, gdyż można rozpoczynać tylko jedną walkę na turę. W późniejszych turach możesz wykonywać

ruch Potworami przed lub po walce (przed pierwszą walką nie jest to możliwe).

KROK 3:

KROK KOŃCA TURY (END OF TURN STEP):

Musisz wykonać ruch przynajmniej jednym potworem na turę. Dodatkowe ruchy nie są wymagane. Kiedy już wykonasz ruch możesz skończyć swoją turę. Kiedy kończy się tura, należy usunąć wszelkie obrażenia z Potworów (oczywiście tych które nie zostały pokonane). Następnie odlóż Lokację na dno talii lokacji i skończ turę. Następny gracz zaczyna turę rozpoczynając od kroku pierwszego.

Zasady dla początkujących pokazują jedynie sam szkielet gry: jak się poruszać, walczyć. Zasady zaawansowane gracz tłumaczy jak stać się ekspertem w tej grze.

Zasady zaawansowane

Kompletna rozgrywka w Chaotic przebiega w sposób pokazany w podstawowych zasadach wraz z dwoma nowymi typami kart: – Ekwipunku Bojowego (Battlegear) oraz Magii (Mugic) – i kilkoma dodatkowymi zasadami:

Karty Ekwipunku Bojowego (Battlegear Cards):

Są to bronie, zbroje i narzędzia, które używane są przez potwory by zyskać przewagę w walce. W każdej talii początkowej jest sześć kart Ekwipunku Bojowego (Battlegear). Możesz wyposażyć każdego swojego potwora (Creature) tylko jedną kartą Ekwipunku Bojowego (Battlegear).

Ekwipunek Bojowy musi być ułożony pod potworem, obrazkiem do dołu. Uzbrajanie potworów następuje na początku gry. Karty Ekwipunku Bojowego są nie aktywne, kiedy ułożone są obrazkiem do dołu i nie dają żadnych efektów, dopóki nie zostaną odwrócone obrazkiem do góry. Karty Ekwipunku Bojowego mogą być odwrócone obrazkiem do góry tylko w momencie kiedy wyekwipowany potwór rozpoczyna walkę lub w momencie kiedy Karta Ekwipunku Bojowego ma umiejętność "Odkrywanie na Początku Gry" („Reveal at Beginning of Game”). Możesz oglądać tylko swoje zakryte karty Ekwipunku Bojowego w każdym momencie.

Karty Magii (Mugic Cards):

Potwory z Perim są w jest w stanie używać Magicznych Zaklęć poprzez łączenie się z duchami potężnych starożytnych Magów. Jest sześć Magicznych Kart w Talii Startowej.

Umieść jedną kartę Magii (Mugic Card) dla każdego potwora w swojej talii. Karty te trzymane są w twoim rękę podczas gry. Karty Magii mogą być użyte tylko poprzez zapłacenie Magicznych żetonów (Mugic counters) znajdujących się na kartach potworów, które kontrolujesz. Wyróżniamy karty Magii dla każdego plemienia, przy czym karty Magii Ogólnej „Generic Mugic” mogą być używane przez każde plemię.

By użyć karty magi należy sprawdzić czy ma ona plemienne powiązanie. Jeśli tak, usuń magiczny żeton z potwora którego kontrolujesz, o tym samym plemieniu, w ilości równej liczbie umiejętności Magicznych na karcie. Jeśli karta Magii jest Ogólna (Generic), możesz usunąć odpowiednią ilość Magicznych żetonów z potwora każdego plemienia.

Zasady zaawansowane – dodatki:

Kiedy już będziesz grał w Chaotic na zaawansowanym poziomie pamiętaj o tych zasadach:

Przygotowanie: Przygotowanie gry na zaawansowanym poziomie wygląda następująco:

1. Układasz wszystkie Potwory i Karty Ekwipunku Bojowego (Battlegear Cards) obrazkiem do dołu.
2. Kiedy obaj gracze zakończą przygotowania, odkryj wszystkie potwory i ekwipunek bojowy który posiada umiejętność odkrywania się na początku gry („Reveal at beginning of game”).
3. Wszelkie inne karty ekwipunku bojowego (Battlegear Cards) pozostaw obrazkiem do dołu.
4. Kiedy wszystkie potwory zostaną odkryte, połóż na nich Magiczne żetony (Mugic counters) w ilości równej umiejętności Magicznej (Mugic ability) danego potwora.
5. Każdy z graczy wyciąga dwie pierwsze karty z talii Ataku (Attack Deck) i umieszcza je w swojej ręce.
6. Teraz decydujecie kto pierwszy rozpocznie gre.

Umiejętności potworów:

Wiele potworów ma specjalne umiejętności. Umiejętności te można podzielić na trzy typy:

1. **Wrodzone:** Wrodzone umiejętności są zawsze aktywne. Nie możesz wybierać kiedy chcesz a kiedy nie chcesz ich użyć.
2. **Aktywowane:** Umiejętności Aktywowane to takie, które pozwalają Ci wybrać kiedy chcesz ich użyć a kiedy nie. Zwykle istnieją koszt wymagany do ich użycia. Takim kosztem może być usunięcie jednego lub więcej Magicznych żetonów (Mugic counters), bądź poświęcenie potwora (to znaczy wyrzucenie go poza gre). Jeśli nie możesz opłacić kosztu, nie możesz użyć tej umiejętności.
3. **Wywoływane:** Umiejętności Wywoływane zapisane mają w jakich momentach się pojawiają. Może być to jakiś określony stan w grze lub wydarzenie. Jeśli się pojawia, ujawnia się dana umiejętność.

Seria zdarzeń:

Seria zdarzeń umożliwia obu graczom na zareagowanie na wszelkie efekty w grze (w tym umiejętności).

1. Seria zdarzeń rozpoczyna się kiedy w grze pojawia się jakiś efekt. Dzieje się to kiedy którykolwiek z graczy używa Karty Ataku, Magii lub umiejętności bojowej. Wrodzone umiejętności nie rozpoczynają serii, ale umiejętności wywoływane tak.

2. Kiedy rozpoczniesz serię, twój przeciwnik może odpowiedzieć na umiejętność czy efekt który go rozpoznał swoimi własnymi umiejętnościami lub efektami.

WYJĄTEK: Kiedy zagrywasz Kartą Ataku (Attack Card), możesz jako pierwszy „odpowiedzieć” na swój atak.

3. Następnie obaj gracze naprzemiennie dodają efekty i umiejętności do serii. Każdy z graczy nie musi dodawać dodatkowych efektów.
4. W momencie w którym żaden z graczy decyduje, o nie dodawaniu niczego nowego do Serii Zdarzeń (Burst), uznaje się ją za skończoną. Żadne umiejętności ani efekty dodane do Serii Zdarzeń nie uaktywniają się, dopóki nie zostanie ona zakończona.
5. Kiedy Seria Zdarzeń kończy się, umiejętności i efekty uaktywniają się rozpoczynając od ostatniego czynnika który został do niej dodany.
6. Umiejętności i efekty dodane do Serii Zdarzeń uaktywniają się w przeciwnej kolejności a nizeli zostały dodane. Pierwszy czynnik który został dodany do Serii Zdarzeń (Burst) uaktywnia się jako ostatni. Inne efekty nie mogą być zagrane w momencie rozwiązywania Serii Zdarzeń (Burst).

Karty Ataku (Attack Cards):

Dodatkowo do Obrażeń Bazowych (Base Damage) oraz Obrażeń Żywiołów (Elemental Damage), niektóre Karty Ataku mają inne efekty. Dwa najpopularniejsze z nich to Sprawdzenie (Checks) i Pojedynki (Challenges). Sprawdzenie nakazuje Ci zobaczyć czy Odwaga (Courage), Moc (Power), Wiedza (Wisdom) lub Szybkość (Speed) potwora który używa Karty Ataku (Attack Card) przyjmuje przynajmniej określoną wartość.

Przy Pojedykach (Challenges) należy porównać jedną taką samą dyscyplinę na dwóch walczących potworach i sprawdzić czy wartość dyscypliny na potworze używającym Karty Ataku (Attack Card) jest większa od wartości dyscypliny potwora przeciwnika, przynajmniej o daną wartość. Jeśli twój potwór pozytywnie wykona Sprawdzenie (Checks) albo Pojedynek (Challenge), wtedy Karta Ataku (Attack Card) zada dodatkowe obrażenia lub ma dodatkowy efekt.

Umiejętności Lokacji (Location Abilities):

Prócz tego, że Lokacje określają który z potworów ma Inicjatywę (Initiative), Lokacje (Locations) mają również inne efekty który wpływają na gre. Pamiętaj by czytać efekty każdej Karty Lokacji (Location Card) kiedy staje się ona Aktywną Lokacją (Active Location).

Ostateczna Rozgrywka (Showdown):

Na koniec każdego Kroku Akcji wszystkich graczy, sprawdź czy przynajmniej jeden potwór danego gracza był Zaangażowany w walce (Engaged) od początku swojej ostatniej tury. Jeśli

zaden potwór danego gracza nie był zaangażowany w walkę (Engaged) od początku swojej ostatniej tury, Ostateczna Rozgrywka (Showdown) jest wymagana:

1. Aktywny Gracz (Active Player) wybiera jednego potwora kontrolowanego przez Broniącego się Gracza (Defending Player).
2. Broniący się Gracz (Defending Player) wybiera jednego potwora kontrolowanego przez Aktywnego Gracza (Active Player).
3. Dwa wybrane potwory stają się Zaangażowane (Engaged) i zostaje zainicjowana walka pomiędzy nimi z następującymi zmianami:
 - Zamiast reguły Inicjatywy (Initiative) opartej na Aktywnej Lokacji (Active Location), Inicjatywa jest określana losowo, używając do tego jakiegokolwiek metody na którą zgodzili się obaj gracze (na przykład: rzut monetą, Papier-Kamień-Nożyce, bądź też rzut kostką).
 - Potwór który wygra Ostateczną Rozgrywkę (Showdown) wraca na Pole Bitwy (Battleboard) na swoje własne miejsce startu.

BUDOWANIE SWOJEJ TALII

Po pierwsze, wybierz liczbę potworów w twojej talii:

1. Możesz grać w Chaotic taliami o różnych rozmiarach: talie z 3, 6 i 10 potworami są najbardziej popularne.
2. Ty i twój przeciwnik musicie grać taliami o takiej samej liczbie potworów.
3. Pole Bitwy (Battleboard) w Chaotic rozszerza się do wielkości gry. Już widziałeś jak wygląda Pole Bitwy 6-na-6.

Kiedy już wybierzesz liczbę potworów w swojej talii, reszta jest już bardzo prosta!

1. Dla każdego potwora wybierasz jedną Kartę Ekwipunku Bojowego (Battlegear Card) i jedną Kartę Magii (Mugic Card).
2. Stwórz talie Lokacji, składającą się z dziesięciu kart. Możesz użyć 10 dowolnych Lokacji, pamiętając o regule dwóch kart oraz o tym, że nie możesz mieć więcej niż jedną taką samą Kartę Unikalną.
3. Stwórz talie Ataku, składającą się z dwudziestu kart. 20 Kart Ataku (Attack Cards) które wybierzesz nie mogą przekraczać 20 Punktów (Build Points).

Reguła dwóch: Możesz mieć maksymalnie dwie kopie tej samej karty w talii, chyba że karta mówi inaczej.

Wskazówki do budowania talii

- Staraj się budować swoją talią, która będzie składała się całkowicie z potworów jednego plemienia (przynajmniej na początku).
- Upewnij się, że wszystkie twoje potwory mają wystarczającą ilość Magicznych Żetonów (Mugic counters) do użycia Kart Magii z twojej ręki i do użycia umiejętności, które mogą posiadać.

- Potwory z wysoką Energią (Energy) są zwykle lepsze będąc ustawieni w pierwszym rzędzie, gdyż mają specjalne umiejętności, które dają im przewagę w walce.
- Potwory z niską Energią (Energy) i dużą ilością Magicznych Umiejętności, powinny być chronione z tyłu.
- Każda Talia Ataku (Attack Deck) ma do rozdysponowania 20 Punktów (Build Points). Będziesz musiał posiadać kilka Kart Ataku z mniejszą ilością Punktów jeśli chciałbyś mieć kilka wysoko punktowanych kart.
- Oznacza to, że nie każdy gracz będzie chciał używać wysoko punktowych karty takie jak Armagedon. Niektórzy gracze będą starać się zadać wystarczającą ilość obrażeń w każdym ataku.
- Niektóre Karty Ataku umożliwiają pojedynki, których wynik zależy od statystyk. Jeśli wygrasz takie pojedynki, twoje ataki będą zabierały więcej obrażeń lub będą posiadać inne pożądane cechy. Upewnij się, że twoje potwory mają wystarczająco wysokie statystyki do wygrania takich pojedynków.

FAQ

P: Co się dzieje jeśli skończą mi się Karty Ataku z mojej Talii Ataku?

O: Jeśli nie możesz dociągnąć Kart Ataku, ponieważ twoja Talia Ataku jest pusta, potasuj karty ze stosu wyrzuconych Kart Ataku, połóż obrazkami do dołu na miejscu na macie nazwanego „Talia Ataku” („Attack Deck”) i używaj jej od tej chwili jako nowa talia.

P: Co to znaczy jeśli na karcie napisane jest, że nie mogę używać umiejętności?

O: Istotnym słowem w tego typu efekcie jest słowo „używać”. Wrodzone i Wywoływane Umiejętności nie są „używane”. Aktywowane Umiejętności są pod kontrolą gracza i dlatego mówi się o nich że są używane. Aktywowane Umiejętności są blokowane przez efekty, które zatrzymują umiejętności od bycia użytym.

P: Czy potwory o tej samej nazwie ale innych statystykach postrzegane są jako różne potwory?

O: Nie. Dwa potwory (lub karty dowolnego typu) są postrzegane jako kopie tej samej karty, jeśli mają taką samą nazwę.

P: Co się dzieje, gdy ja i mój przeciwnik, kontrolujemy takie same Unikalne karty?

O: Nic się nie dzieje. Unikalny oznacza, że nie możesz posiadać więcej niż jedną kopię danej karty w talii. Oznacza to, że zarówno Ty jak i twój przeciwnik możecie posiadać taką samą, unikalną kartę.

P: Co się dzieje, jeśli mój potwór ma Ogień (Fire) na piątym poziomie i jest również zaopatrzony w Ekwipunek Bojowy który daje mu Ogień na

piątym poziomie?

O: Oba efekty działają. Jeśli ten potwór użyje Karty Ataku z dyscypliny Ognia (Fire Attack Card), to zada dodatkowo 10 obrażeń. Jeśli Potwór posiada więcej niż jedną „kopię” umiejętności która ma jakiś poziom (na przykład Ogień 5 poziom (Fire 5), Przyspieszenie 1 poziom (Swift 1)), wszystkie te kopie będą normalnie działały.

P: Kiedy pojawia się Ostateczna Rozgrywka?

O: Gracze sprawdzają czy pojawiała się Ostateczna rozgrywka kiedy kończą swój Krok Akcji (Action Step). Ostateczna Rozgrywka pojawi się gdy potwór danego gracza nie brał udziału w żadnej walce, od jego ostatniej tury.

P: Co się dzieje, gdy wyczerpią mi się wszystkie Magiczne Żetony, a będę mieć Magiczne Karty w ręku?

O: Nie będziesz w stanie używać tych pozostałych Kart Magii (Mugic Cards) i innych umiejętności, które wymagają zapłacenia żetonu.

P: Czy mogę kierować czary lub inne umiejętności na potwory poza walką?

O: Tak, dopóki Karta Magii bądź Umiejętności mówi, że może celować tylko w konkretne potwory np. „Celuj Zaangażowanego w walkę Potwora (Engaged Creature)”, „Celuj w potwora, którego kontrolujesz” lub „Celuj w potwora przeciwnika.”

P: W jaki sposób mogę śledzić zmiany w wartościach Dyscyplin (Discipline) i Energii (Energy) mojego Zaangażowanego w walkę Potwora (Engaged Creature)?

O: Używaj narzędzia do śledzenia Energii (Energy) znajdującego się na Twojej Macie do gry (Playmat), jest ona zawarta w każdej Talii Startowej. Jeśli nie posiadasz maty do gry w Chaotic przy sobie, używaj kartki i długopisu. Pamiętaj, że zawsze kiedy twój przeciwnik chce zobaczyć aktualne statystyki Twoich Potworów musisz mu na to pozwolić!

P: Jak działa Hive?

O: Hive jest to umiejętność Danianów która jest albo włączona albo wyłączona. Hive na początku każdej tury jest nieaktywne. Niektóre potwory, Karty Magiczne i Karty Ataku mogą aktywować Hive przed końcem tury. Kiedy jedna z takich kart zostanie dodana do Serii Zdarzeń, a następnie zaktwowana, Hive staje się również aktywne natychmiast. Kiedy to się dzieje, efekty Hive stają się włączone i zaczynają działać na wszystkie potwory.

P: Jaka jest różnica pomiędzy rozpoczęciem / zakańczaniem tury a rozpoczęciem /zakańczaniem walki?

O: „Rozpoczynanie tury” jest pierwszą rzeczą która zdarza się w każdej turze. „Zakańczanie tury” jest ostatnią rzeczą która zdarza się w danej turze. „Rozpoczynanie Walki” i „Zakańczanie walki” pojawiają się tylko podczas Kroku Akcji i tylko

jeśli dany gracz zrobił krok który rozpoczął walkę.

P: Mój przeciwnik i ja mamy dodane czary do Serii Zdarzeń. Następnie oboje postanawiamy nie dodawać do niej niczego nowego. Pierwszy czar uaktywnia się, a ja postanawiam dodać nową umiejętność bądź czar do Serii Zdarzeń. Czy mogę to zrobić?

A: Nie – w momencie, w którym wszyscy gracze postanawiają nie dodać niczego nowego do Serii Zdarzeń (Burst), rozpoczyna się jej rozwiązywanie. Zaden z graczy nie może użyć żadnego dodatkowego efektu dopóki Seria Zdarzeń się nie zakończy. Po jej całkowitym rozwiązaniu Aktywny Gracz (Active Player) otrzymuje priorytet.

P: Jaka jest różnica pomiędzy „Leczy X Energii” a „Dodaje X Energii”?

A: „Leczy X Energii” zdejmuje X obrażeń zadanych potworowi w tej turze. „Dodaje X Energii” dodaje X Energii do aktualnej sumy Energii potwora.

Słownik

Aktywowana Umiejętność (Activated Ability): Umiejętności, które mają bardziej złożony koszt aktywacji (np. należy usunąć Magiczny żeton). Są zwykle opisane „Zapłać (koszt) by (efekt)”

Aktywny Gracz (Active Player): Gracz, którego jest aktualnie tura.

Powietrze X (Air X): Zobacz „Żywiot X.”

Pole walki (Battleboard): Połączone dwie przeciwne maty do gry, wraz z ich trójkątnymi bazami tworzą Pole walki.

Seria Zdarzeń (Burst): Seria Zdarzeń reprezentuje jeden lub więcej nie uaktywnionych czarów lub umiejętności. Seria Zdarzeń rozpoczyna się za każdym razem, kiedy gracz używa czaru lub zagrywac umiejętności Karty. Seria Zdarzeń może być również zapoczątkowana przez umiejętności Kart, które pojawiają się automatycznie, takie jak Umiejętności Skierowane. Oprócz tego, zagranie Kartą Ataku podczas fazy atakowania rozpoczyna Serię Zdarzeń.

Wyzwanie na pojedynku (Challenge) w (Dyscyplina) „X”: Konfrontacja we wskazanej dyscyplinie pomiędzy dwoma potworami. By wygrać taki pojedynek, potwór którego kontrolujesz musi posiadać wyższą wartość w danej dyscyplinie od „X”. W przeciwnym wypadku przegrywasz pojedynek.

Obrażenia (Damage): Obrażenia zadawane są przez Karty Ataku, Magii lub Umiejętności. Całkowite obrażenia przez nie zadawane porównywane są do całkowitej Energii potwora. Każda wartość obrażenia poniżej 0 traktowana jest jako 0. Obrażenia pozostają na potworze do końca każdej tury. Podczas kroku zakańczania rundy wszystkie obrażenia zostają zdjęte. Jeśli całkowite obrażenia są równie bądź wyższe niż Energia Potwora, to zostaje on pokonany i należy

umieścić go w stosie zużytych kart.

Gracz broniący się (Defending Player): Każdy gracz, który nie jest aktywnym Graczem.

Rozpraszenie (Dispell): Kiedy Umiejętność lub Czar jest rozpraszanym, przestaje mieć jakiegokolwiek efekty. Karty Magii (Mugic Cards) i umiejętności które zostały rozproszone zostają usunięte z Serii zdarzeń (Burst).

Dyscyplina Discipline: Odwaga, Moc, Wiedza i Szybkość są Dyscyplinami potwora.

Ziemia X (Earth X): Zobacz „Żywiół X.”

Żywiół ((Element) X): Potwór z (Żywiół) X zadaje dodatkowe X obrażeń z Kartami Ataku z wybranymi typami Żywiółów. Wielokrotne powtarzanie tej umiejętności na karcie jest sumowane.

Atak Żywiółu (Elemental Attack): Atak żywiółu ma miejsce jeśli Karta Ataku (Attack Card) ma symbol danego żywiółu.

Typ Żywiółu (Elemental Type): Karty mogą być związane z jednym lub kilkoma typami żywiółów takich jak: Ogień (Fire), Powietrze (Air), Ziemia (Earth) oraz Woda (Water). Żywióły znajdujące się na potworach pozwalają im na zadawanie obrażeń lub inne efekty poprzez Karty Ataku (Attack Cards) dzielące ten sam żywiół co dany potwór. Na niektóre karty mogą wpływać umiejętności bazujące na ich typie żywiółu (takie jak „Żywiół X”).

Energia (Energy): Energia Potwora to Energia znajdująca się na jego Karcie, zmodyfikowana o Ekwipunek Bojowy, Lokacje, Magie lub umiejętności potwora, które wpływają na całkowitą energię.

Zaangażowany w walkę (Engaged): Potwór aktualnie walczący jest Zaangażowany w walkę (Engaged).

Ogień X (Fire X): Zobacz „Żywiół X.”

Zyskać X Energii (Gain X Energy): Umiejętność ta dodaje X Energii do aktualnej Energii Potwora.

Karta Magii Ogólna (Generic Mugic): Karty Magii nie posiadające plemiennego przynależności. Mogą być używane przez wszystkie potwory.

Ulecz X (Heal X): Umiejętność ta usuwa X obrażeń z Potwora. Efekt ten nie spowoduje spadku obrażeń poniżej 0.

Hive: Podczas gry, Hive może być albo włączone albo wyłączone. Jeśli jest włączone wtedy wszystkie umiejętności typu „Hive (efekt)” są aktywne. Hive rozpoczyna gre ze statusem wyłączone.

Hive (efekt): Umiejętność ta daje wskazany efekt danemu potworowi. Efekt ten pozostaje aktywny dopóki nie skończy się Hive. Kopie umiejętności Hive sumują się.

Odporność (umiejętność) (Immune (ability): Potwory odporne na umiejętność, pozostają nienaruszone gdy gracz używa danej

umiejętności. Zostaje ona znegowana. Na przykład, potwór odporny na niewidzialność zneguje wszystkie efekty niewidzialności w walce. (zobacz Niewidzialność i Negacja).

Wrodzona umiejętność (Innate Ability): Umiejętności te są zawsze włączone. Nie możesz wybierać kiedy chcesz a kiedy nie chcesz ich użyć. Żywiół (Elemental) X, Przyspieszenie (Swift) X i Nierozważność (Recklessness) X są przykładami wrodzonych umiejętności.

Zastraszanie (Dyscyplina) X (Intimidate (Discipline) X): Na początku walki, wszystkie dyscypliny przeciwnych potworów zmniejszane są o X do końca tury. Jest to Umiejętność Skierowana, która pojawia się na początku walki.

Niewidzialność (Efekt): Potwór z tym efektem, zyskuje niewidzialność dopóki nie zostanie ona znegowana. Umiejętność ta neguje niewidzialność innych potworów. W dodatku, niektóre Karty Ekwipunku Bojowego lub inne efekty mogą negować niewidzialność. Niewidzialność może być znegowana wyłącznie na początku walki.

Armi Mieszana: Armia zawierająca potwory z różnych plemion.

Negowania: Atak, Magia lub umiejętność, które zostaną znegowane nie mają żadnego efektu.

Przeciwny Potwór: Potwór zaangażowany w walkę, kontrolowany przez twojego przeciwnika. Zauważ że termin ten nie odnosi się do wszystkich potworów przeciwnika., ale tylko do tych które aktualnie biorą udział w walce.

Grać: „Grać” oznacza, że gracz używa Kart Magii (Mugic Card), Aktywowanej Umiejętności lub Katy Ataku (Attack Card) podczas Fazy Atakowania. Inne efekty, takie jak Umiejętności Skierowane, nie są postrzegane jako grane.

Zasięg (Range): kluczowa umiejętność, która wskazuje, jak daleko dany potwór może się poruszyć po zajętych polach podczas swojej tury. Potwory mogą inicjować walki tylko wtedy gdy kończą swój ruch na polu zajętych przez potwora przeciwnika.

Nierozważność (Recklessness) X: Nierozważność zadaje X obrażeń w momencie w którym się pojawia. Umiejętność ta jest Umiejętnością Wywoływaną, pojawiającą się w momencie w którym zaangażowany w walkę potwór (posiadający tą umiejętność) używa Karty Ataku (attack Card).

Poświęcenie (Sacrifice): Koszt lub efekt, który wywołuje usunięcie karty którą kontrolujesz. Potwór ten jest natychmiastowo umieszczany w Stosie Zużytych kart (Discard Pile) z wszelkimi wyekwipowanymi Kartami Ekwipunku Bojowego (Battlegear). Poświęcenie nie może być zapobiegnięte przez inny efekt w grze.

Źródło (Source): Źródło Karty Magii (Mugic Card)

to potwór, który jej używa. Źródło Umiejętności to karta, na której znajdują się dana umiejętność. Źródło Karty Ataku (Attack Card) to potwór, który użył Karty Ataku.

Uderzenie (Strike) X: Potwór z Uderzeniem X zadaje +X obrażeń podczas swojego pierwszego ataku w walce. Wielokrotne kopie Uderzenia sumują się.

Gracz Uderzający: Podczas Fazy Ataku, gracz którego jest aktualnie tura do zagrania Kart Ataku (Attack Card) nazywany jest Graczem Uderzającym.

Wsparcie (Support) (Dyscyplina (Discipline) X): Potwór ze Wsparciem, udoskonala swoje Dyscypliny poprzez sąsiedowanie z innymi Potworami ze swojego plemienia. Wskazana Dyscyplina jest zwiększana o X za każdego sąsiadującego potwora, tego samego plemienia, kontrolowanego przez jednego gracza. Wielokrotne kopie Wsparcia sumują się.

Zaskoczenie (Surprise): Potwór z zaskoczeniem automatycznie zyskuje Inicjatywę (Initiative) w walce. Wielokrotne kopie Zaskoczenia są niepotrzebne (nie kumulują się).

Przyspieszenie (Swift) X: Potwór z przyspieszeniem może poruszać się o dodatkowe X pól na polu walki. Na przykład, potwór z Przyspieszeniem 1 może poruszać się w sumie o 2 pola na polu walki. Jakkolwiek, potwór z Przyspieszeniem w dalszym ciągu nie może poruszać się po zajętych polach. Wielokrotne kopie Przyspieszenia na Potworze sumują się.

Plemienie (Tribe): Wszystkie Potwory w grze mają plemienne oznaczenie. Aktualnie są 4 różne Plemiona. Są nimi: Ziemia, Podziemie, Daniany i Mipediany. W dodatku, inne karty w grze, takie jak Karty Magii, mogą mieć również plemienne oznaczenie. Wkońcu, wszystkie umiejętności potworów mają plemienne oznaczenia, ze źródła potworów.

Wywoływane Umiejętności (Triggered Abilities): Wywoływane Umiejętności (Triggered Ability) wyznaczone mają czas albo zdarzenie które powoduje ich aktywowanie. Kiedy ten czas albo wydarzenie ma miejsce, umiejętność ta jest aktywowana. Wywoływane Umiejętności (Triggered Abilities) tworzą Serię Zdarzeń (Burst). Jeśli więcej niż jedna umiejętność jest wywoływana w tym samym czasie, Aktywny Gracz (Active Player) dodaje swoje wywołane umiejętności do Serii Zdarzeń (Burst) w obojętnie jakiej kolejności. Nie-Aktywny Gracz (Non-Active Player) dodaje swoje wywołane umiejętności do Serii Zdarzeń (Burst) również w dowolnej kolejności.

Unikalny (Unique): Możesz mieć tylko jedną kopie Unikalnej karty w swojej talii.

Umiejętność Niecelowalności (Untargetability):

Potwór z umiejętnością Niecelowalności nie może być celem karty Magii lub umiejętności kart.

Woda (Water) X: Zobacz „Żywiół X.”

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.