

VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAR

LEGENDARNA ARENA

Ze skutej lodem krainy wiecznej zimy, ze śnieżnych równin i pokrytych lodowcami gór Północy, ze wspaniałych pałaców z krystalicznego lodu nadciąga nowa szkoła Tash-Kalar: Wieczny Mróz.

Z talii Wiecznego Mrozu korzysta się w taki sam sposób, jak z talii z gry podstawowej. Jeśli gracz gra talią szkoły Wiecznego Mrozu, otrzymuje odpowiadające jej 18 kart istot i zestaw pionów. W pudełku z dodatkiem znajduje się również plansza punktacji dla trybu Bitwy na śmierć i życie.

Wiele z istot Wiecznego Mrozu posiada efekty *Mrozu* (❄️), które można przechowywać w celu późniejszego użycia. Takie zdolności dają wiele możliwości taktycznych, ale jednocześnie czynią tę talię trudną do opanowania dla początkujących, bowiem jej siła zależy od umiejętności przeprowadzenia ataku we właściwym momencie.



Efekty Mrozu



Efekty *Mrozu* zapisano kursywą i poprzedzono symbolem ❄️. Niektóre karty Wiecznego Mrozu posiadają wyłącznie zwykłe efekty, inne tylko efekty *Mrozu*, a kilka z nich posiada oba rodzaje tych efektów.

Efekt *Mrozu* nie wywołuje żadnych skutków w chwili przywołania. Gracz zachowuje go do późniejszego użycia. Gdy wszystkie normalne efekty przywołania zostaną rozpatrzone, gracz powinien umieścić odkrytą kartę z efektem *Mrozu* przed sobą (zamiast ją odrzucać). Karta pozostanie na swoim miejscu, dopóki gracz nie postanowi skorzystać z jej efektu.

AKTYWACJA EFEKTÓW MROZU

Gracz może aktywować efekt *Mrozu* podczas dowolnej ze swoich tur, nawet podczas tury, w której została przywołana istota z tym efektem *Mrozu*. Efekt *Mrozu*, podobnie jak flarę, można zagrać przed lub po dowolnej akcji (a także przed lub po dowolnej flarze; z kolei flarę można rzucić przed lub po dowolnym efekcie *Mrozu*). Podobnie jak w przypadku flar, gracz nie może aktywować efektu *Mrozu* w trakcie rozpatrywania innego efektu.

Aktywowanie efektu *Mrozu* nie zużywa żadnych akcji gracza.

Kiedy gracz aktywuje efekt *Mrozu*, rozpatruje go zgodnie z normalnymi zasadami, a potem odrzuca jego kartę.

Stan istoty lub pionu, którym stała się dana istota, nie ma znaczenia na wynikający z karty efekt *Mrozu*. Nawet jeśli dana istota została zniszczona w wyniku swojego normalnego efektu, gracz powinien umieścić jej kartę na stole jako efekt *Mrozu* zachowany w celu późniejszego wykorzystania.

TYLKO 1 EFEKT MROZU NA RAZ

W danym momencie gracz może mieć na stole tylko jeden zachowany efekt *Mrozu*. Jeśli gracz przywoła kolejną istotę z efektem *Mrozu*, nie wykorzystawszy jeszcze zachowanego efektu *Mrozu* poprzedniej przywołanej istoty, musi albo odrzucić kartę, która już znajduje się na stole, albo też odrzucić bez rozpatrywania nowy efekt *Mrozu*. Wybór należy do gracza.

Uwaga! Gracz nie może pominąć tej zasady, natychmiast wykorzystując jedną z efektów. Umieszczenie efektu Mrozu na stole jest częścią akcji przywołania istoty, a jak wspomniano wcześniej, efektów Mrozu nie można zagrywać w trakcie innych akcji. Gracz musi poczekać z aktywacją efektu Mrozu do momentu zakończenia akcji przywołania.

GRA ZESPOŁOWA

Gracz nie współdzieli efektów *Mrozu* z partnerem. Z efektu *Mrozu* może skorzystać tylko gracz, który przywołał daną istotę. Zasady pozwalają jednak na przekazanie kontroli w trakcie rozpatrywania efektu, dlatego gracz może zdecydować, że aktywuje swój efekt *Mrozu*, a potem przekaze kontrolę partnerowi, tak aby to on go rozprzął.

Nowe słowa kluczowe:

Efekt Mrozu. Efekt poprzedzony symbolem ✨ lub karta z efektem *Mrozu*.

Umieścić efekt Mrozu w grze. Umieścić kartę z efektem *Mrozu* przed sobą na stole, jednocześnie odrzucając efekt *Mrozu*, który już znajduje się w grze.

Usunąć piona z gry. Pod koniec tury, zamiast oddawać piona właścicielowi, należy odłożyć go na bok na czas dalszej rozgrywki. Zapas pionów danego rodzaju danego gracza zostaje zmniejszony o 1.

Każdy z pozostałych graczy lub zespołów. W rozgrywce zespołowej efekt ten wpłynie tylko na turę następnego gracza (ponieważ w grze biorą udział tylko 2 zespoły), natomiast podczas rozgrywki niezespołowej wpłynie na wszystkich pozostałych graczy.

Lustrzane odbicie pola. Każdemu żółtemu polu odpowiada pole niebieskie. Należy sobie wyobrazić lustro dzielące planszę na pół: żółta strona jest odbiciem niebieskiej (i odwrotnie). Lustrzane odbicie niebieskiego pola to pole żółte znajdujące się w tym samym rzędzie i oddalone od tego wyimaginowanego lustra o tyle samo pól, co pole niebieskie.

Zamień w piona wrogiego koloru. Aby zamienić swojego piona w piona wrogiego koloru, gracz zastępuje swojego piona wrogim pionem tej samej rangi (chyba że treść karty mówi o innej randze). Uważa się to za zniszczenie własnego piona, ale gracz nie musi w żaden sposób tego zaznaczać. Jeśli w grze nie ma już dostępnych wrogich pionów odpowiedniej rangi, nic się nie dzieje.

AUTOR GRY VLAADA CHVÁTIL

ILUSTRACJE: DAVID COCHARD

DODATKOWE ILUSTRACJE: JAKUB POLITZER

OPRACOWANIE GRAFICZNE: FILIP MURMAK

TŁUMACZENIE: MARCIN WEŁNICKI

GŁÓWNI TESTERZY: VÍT VODIČKA

PETR MURMAK

Testerzy: Vitek, Zdenek, Vodka, Marcela, dedlius, Gallardus, Rychlik, PitrPicko, StormKnight, Nightmare, Juraj, kreten, HealingAura, ceenaj, jarmuk, Alne, mathmanx, Alhagon, joeyman3, Tuko, Galego, Danielka, Paul Grogan, Leba, alenen, Agner, Gregaria, Fodskammel, ovis, RedMonkeyBoy, failtech, smoox, jesb, manustrium, silvergoose, Trumboliscious, Mravenec, Via, lky, Gekon, Patrik, Eyron, Petr, Opcik, Phoenix, Dita, Yuri, Stáňa, Jasoň i inni.

Specjalne podziękowania dla: Vitka i Zdenka za niezliczone partie online z użyciem talii Wiecznego Mrozu.

Aby dowiedzieć się więcej o grze,
odwiedź: www.tash-kalar.com

© Czech Games Edition, październik 2014.
www.CzechGames.com

Wydanie i dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64C

80-298 Gdańsk

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

