



KNOCKDOWN

CZĘŚĆ II

ZASADY GRY

SPIS TREŚCI

- 4-5 – ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA
- 6-9 – WYGLĄD KART
 - 6-7 – Plansza Zawodnika
 - 8 – Karta Ataku
 - 9 – Karta Umiejętności
- 10-11 – PRZYGOTOWANIE GRY
- 12-13 – TURA GRY
- 14 – SEKWENCJA ATAKU
- 15 – WAŻNE ZASADY
- 16 – BLOKOWANIE
- 17 – TEST KNOCKDOWNU
- 18 – KONIEC RUNDY
- 19 – NASTĘPNA RUNDA
- 20-21 – ZASADY DODATKOWE
- 22 – ŁĄCZENIE ZESTAWÓW
- 23 – INDEKS



O GRZE

Na Arenie liczy się tylko jedno: zwycięstwo. Zbierają się tu najlepsi zawodnicy, by zdobyć chwałę, eliminując przeciwników w **Wielkim Turnieju**. Możesz być przebiegły. Możesz być silny. Możesz pozwalać sobie na nieczyste zagrania i chwytac się wszystkiego, żeby wygrać. Tylko najzuchwalsi dotrą na szczyt – czy to ty będziesz następnym mistrzem?

CEL GRY

Jesteś doświadczonym zawodnikiem. Twoim celem jest pokonanie przeciwnika poprzez zadawanie mu obrażeń i ostateczny knock-out, który zakończy rundę. Możesz również wyczerpać talię Ataku – wtedy zwycięzcą rundy zostanie zawodnik z najmniejszą liczbą obrażeń. Tak czy inaczej, zwycięstwo przypada temu zawodnikowi, który jako pierwszy wygra 2 rundy!



KOMPONENTY





PLANSZA ZAWODNIKA

IMIĘ
ZAWODNIKA

JAMES

EFEKT
K.O.



ILUSTRACJA



Moż
aby p

Następni

Dobierz 1
z symbo

KLASA
ZAWODNIKA

KAPITAN

6

PULA OBRAŹEŃ

**NAZWA ATAKU
SPECJALNEGO**

STRZAŁ W GŁOWĘ

UDERZENIE

ZASIĘG

OGIEN TŁUMIĄCY

**KOSZT
ATAKU SPECJALNEGO**

Możesz odrzucić dowolną liczbę żetonów Amunicji,
aby poruszyć się o **1** pole za każdy odrzucony żeton.

ZDOLNOŚĆ

ROZKAZ



ZDOLNOŚĆ

**TYP ATAKU
SPECJALNEGO
(Uderzenie,
Zdolność, Reakcja)**

Porusz swojego przeciwnika o **1** pole.
Następnie przeciwnik odkrywa **2** karty Ataku ze swojej ręki,
a ty odrzucasz **1** z nich.

PRZEŁADOWANIE

ZDOLNOŚĆ

Wybierz **1** żeton Amunicji. Możesz odrzucić dowolną liczbę kart
z symbolem , aby uzyskać **1** dodatkowy żeton Amunicji
za każdy odrzucony .

**EFEKT ATAKU
SPECJALNEGO**

7

KARTY ATAKU



- 1 Symbol karty
- 2 Nazwa Ataku
- 3 Pula Obrażeń – pokazuje liczbę i rodzaj Obrażeń spowodowanych Atakiem.
- 4 Efekt K.O. – Atak z tym Efektem może zostać użyty w celu znokautowania przeciwnika.
- 5 Zasięg
- 6 Typ Ataku (Uderzenie, Zdolność, Reakcja)
- 7 Efekt Ataku



TYPY ATAKÓW

Pamiętaj, aby zawsze sprawdzić typ Ataków i Ataków Specjalnych. Różnica między nimi polega na tym, że nie da się zablokować Zdolności i Reakcji, zaś Uderzenia mogą być blokowane (więcej o blokowaniu – zob. BLOKOWANIE na stronie 16).

Zasady zasięgu znajdziesz na stronie 20.

KARTY UMIEJĘTNOŚCI

- 1 **Nazwa Umiejętności**
- 2 **Efekty Umiejętności**
- 3 **Wartość Inicjatywy** – określa pierwszego gracza na początku pierwszej rundy.



O KARTACH UMIEJĘTNOŚCI

Karty Umiejętności reprezentują unikalne cechy każdego Zawodnika. Podczas rozgrywki masz przynajmniej 1 aktywną (odkrytą) kartę Umiejętności. Bonusy, które dają aktywne karty Umiejętności, działają w trakcie całej gry, pod warunkiem, że spełnione są warunki wyszczególnione na danej karcie.

ZNACZENIE SYMBOLI

- | | | | |
|---|---------------------|---|------------------|
|  | - OBRAŻENIE CIĘŻKIE |  | - ZASIĘG POCISKU |
|  | - OBRAŻENIE LEKKIE |  | - BLOK |
|  | - ZASIĘG X |  | - ZRYW |
|  | - ZASIĘG X-Y |  | - NIEWIADOMA |

PRZYGOTOWANIE GRY



SZCZENIAK KATIE JAMES

- 1 Każdy gracz wybiera 1 Zawodnika i bierze odpowiadającą mu figurkę, planszę Zawodnika, żetony (jeśli są) i Kartę Pomocy Wojownika. Daj każdemu graczowi Kartę Pomocy Gracza.
- 2 Ustaw Arenę Gry tak jak na rysunku. Obaj gracze powinni ją dobrze widzieć.
- 3 Umieść każdą figurkę Zawodnika na 1 z 2 pól startowych (zob. **ZASADY GRY NA ARENIE** na stronach 20-21).
- 4 Przetasuj wszystkie karty Umiejętności i rozdaj każdemu z graczy po 3 karty. Obaj gracze wybierają i zatrzymują 1 kartę Umiejętności, **dwie** 2 karty przekazując swojemu przeciwnikowi. Obaj gracze zachowują 1 kartę z 2 otrzymanych, drugą usuwając z gry. Następnie kładą w swoim obszarze gry obie karty Umiejętności, jedną odkrytą, drugą zakrytą. **UWAGA: Tylko odkryte karty Umiejętności są aktywne podczas rozgrywki.**
- 5 Przetasuj talię kart Ataku i ułóż obok siebie 4 odkryte karty w taki sposób, żeby były widoczne dla obu graczy. To jest **Rząd Ataku**.
- 6 Gracz z wyższą Wartością Inicjatywy na swojej aktywnej (odkrytej) karcie Umiejętności jest graczem rozpoczynającym – jako pierwszy wybiera 1 kartę Ataku z Rzędu Ataku i dodaje ją do swojej ręki. Następnie drugi gracz wybiera 2 karty, zaś pierwszy gracz bierze ostatnią kartę – obaj zaczynają rozgrywkę z 2 kartami Ataku na ręce. Uzupełnij Rząd Ataku 4 nowymi kartami.
- 7 Połóż kostki Obrażeń i żetony obok Areny Gry. Teraz możecie już rozpocząć rozgrywkę!

TURA GRY

Zaczynając od pierwszego gracza, gracze wykonują swoje tury naprzemiennie. Na początku swojej tury uzupełnij Rząd Ataku tak, aby zawierał 4 odkryte karty Ataku, a następnie przeprowadź 2 wybrane akcje: **RUCH**, **ATAK** lub **COMBO**. Możesz przeprowadzić tę samą akcję dwukrotnie i nie możesz ograniczyć się do 1 akcji.

AKCJE

I. RUCH

Przesuń swojego Zawodnika na sąsiednie pole Areny. Nie możesz wypchnąć przeciwnika z pola, które zajmuje, ani nie możesz zakończyć swojego ruchu na polu zajmowanym przez innego Zawodnika. Nie możesz także przejść przez pole, na którym stoi inny Zawodnik, ani przesunąć swojego Zawodnika poza Arenę.

II. ATAK

- Wybierz kartę Ataku z Rzędu Ataku.
- Jeśli twój przeciwnik znajduje się w zasięgu Ataku, rozstrzygnij Atak zgodnie z Sekwencją Ataku (zob. **SEKWENCJA ATAKU** na stronie 14).
- Dodaj wybraną kartę Ataku do swojej ręki.
UWAGA: Musisz dodać kartę Ataku, nawet jeśli nie zdołałeś rozstrzygnąć Sekwencji Ataku.
- Jeśli masz na ręce więcej niż 6 kart Ataku, musisz od razu odrzucić 1 z nich.

III. COMBO

Combo pozwala twojemu Zawodnikowi przeprowadzić Ataki Specjalne wymienione na planszy Zawodnika i wykonać Zryw – możesz to zrobić w dowolnej kolejności. Gdy już przeprowadzisz Atak Specjalny lub Zryw, możesz od razu przeprowadzić kolejny – jeśli tylko jesteś w stanie za niego zapłacić – albo zakończyć Combo. Jeśli zagrałeś już wszystkie swoje Ataki Specjalne i Zrywy, jeśli nie możesz opłacić Ataku Specjalnego lub gdy uznasz, że już nic więcej nie robisz, Combo dobiega końca.

JAK PRZEPROWADZIĆ ATAK SPECJALNY

- Odrzuć z ręki karty Ataku z symbolami pokazanymi w koszcie Ataku Specjalnego. Koszt określony symbolem **?** można zastąpić każdym innym symbolem.
- Rozstrzygnij Atak Specjalny zgodnie z Sekwencją Ataku (zob. **SEKWENCJA ATAKU** na stronie 14).
- **Nie możesz przeprowadzić żadnego ze swoich Ataków Specjalnych więcej niż raz w 1 akcji Combo.**

JAK PRZEPROWADZIĆ ZRYW

Podczas akcji Combo możesz odrzucić dowolną liczbę kart Ataku z symbolem ➡, aby przesunąć swojego Zawodnika według reguł ruchu opisanych na poprzedniej stronie. Każdy odrzucony symbol ➡ pozwala ci na wykonanie 1 Zrywu.

Pamiętaj, że gdy masz już na ręce kartę Ataku, nie możesz jej użyć do uruchomienia Sekwencji Ataku. Kart z ręki możesz używać wyłącznie zgodnie z ich symbolami.

SEKWENCJA ATAKU

- 1 Zadaj obrażenia ukazane w Puli Obrażeń danego Ataku. Na liczbę obrażeń mogą wpłynąć specjalne zasady Areny, blokowanie (zob. **BLOKOWANIE** na stronie 16), aktywne karty Umiejętności, a także zdolności Zawodnika. Użyj kostek do rejestrowania liczby otrzymanych obrażeń.
- 2 Rozstrzygnij Efekt Ataku, jeśli jest. Mogą to być obrażenia dodatkowe, ruch, odrzucenie karty i tak dalej. Efekty Ataków typu Uderzenie mogą zostać zablokowane (zob. **BLOKOWANIE** na stronie 16).
- 3 Rozstrzygnij Efekt K.O. Jeśli Atak zawiera Efekt K.O., atakujący gracz może zainicjować Test Knockdownu (zob. **TEST KNOCKDOWNU** na stronie 17).

UWAGA: Abyś mógł rozstrzygnąć Sekwencję Ataku, twój przeciwnik musi być w zasięgu danego Ataku!

WAŻNE ZASADY

LIMIT KART NA RĘCE

Gracze nie mogą mieć więcej niż **6** kart Ataku w danym momencie. Gdy gracz dobiera **siódmą** kartę, musi od razu odrzucić 1 z posiadanych już kart.

KONIEC KOSTEK OBRAŻEŃ


Jeśli nie ma już kostek Obrażeń, gracze mogą użyć dowolnych przedmiotów do liczenia Obrażeń.




ZŁOTA ZASADA

Jeśli w jakimś momencie tekst na karcie lub planszy Zawodnika jest sprzeczny z zasadą gry, pierwszeństwo ma tekst na planszy.


BLOKOWANIE



Gdy gracz stanie się celem Uderzenia, może odrzucić kartę Ataku z symbolem , aby zmniejszyć potencjalne obrażenia lub też anulować Efekt Ataku.


Redukując liczbę obrażeń, gracz może zignorować 1  za 2 karty z ręki (zaokrąglając w dół, przy czym odrzucone  się nie liczą) lub 1  za każdą kartę z ręki. Efekty można łączyć.

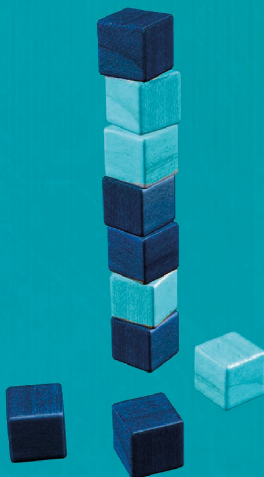
Jeśli anulujesz Efekt Uderzenia, po prostu zignoruj jego tekst i obrażenia w ramce Efektu. Nic więcej nie musisz robić.

Pamiętaj, że możesz odrzucić 2 karty z symbolem , aby zignorować zarówno obrażenia, jak i Efekt Ataku.

W ten sposób można zablokować jedynie Atak typu Uderzenie. Gracze **nie mogą** w żaden sposób zablokować Zdolności, Reakcji, Efektów K.O. ani innych źródeł obrażeń!

TEST KNOCKDOWNU

Ustaw sekundnik na **10 sekund**. Przygotuj się. Niech twój przeciwnik uruchomi sekundnik i głośno odlicza do zera – ty w tym czasie musisz zbudować wieżę ze wszystkich swoich kostek Obrażeń. Wieżę należy budować tak, aby tylko 1 kostka dotykała powierzchni stołu i żadna kostka nie dotykała więcej niż 2 innych kostek. Gdy wieża jest już gotowa i nie przewraca się, test dobiega końca i gra toczy się dalej – a ty odrzucasz połowę swoich , zaokrąglając w dół. **Jeśli czas się skończył, a wieża nadal nie jest gotowa – twój przeciwnik wygrał tę rundę poprzez K.O.!**



KONIEC RUNDY

Runda dobiega końca, gdy Test Knockdownu ma wynik negatywny lub gdy w talii Ataku nie ma już więcej kart i nie można uzupełnić Rzędu Ataku.

NIEUDANY TEST KNOCKDOWNU

Gracz, który nie zdał Testu Knockdownu, przegrywa, a gracz, który zadał ostateczny cios, zostaje zwycięzcą rundy.

BRAK KART W TALII ATAKU

- Zwycięzcą tej rundy zostaje gracz z najmniejszą liczbą Obrażeń ciężkich.
- Jeśli jest remis, zwycięża gracz z najmniejszą liczbą Obrażeń lekkich.
- Jeśli wciąż mamy remis, zwycięzcą tej rundy zostaje gracz, który rozpoczął turę.

Jeśli zwycięzca tej rundy ma już 1 żeton Zwycięstwa, właśnie wygrał całą rozgrywkę! Jeśli nie, bierze 1 żeton Zwycięstwa, a rozgrywkę kontynuuje się w rundzie następnej. Przegrany w tej rundzie odkrywa drugą kartę Umiejętności, którą wybrał na początku gry. Oznacza to, że gracze mogą mieć więcej niż 1 aktywną kartę Umiejętności w tym samym czasie.



NASTĘPNA RUNDA


- 1 Obaj gracze odrzucają swoje kostki Obrażeń i wszystkie karty Ataku, jakie im pozostały.
- 2 Ustawcie figurki Zawodników na polach startowych Areny.
- 3 Potasujcie wszystkie karty Ataku, tworząc nową talię Ataku. Następnie uzupełnijcie Rząd Ataku.
- 4 Gracz, który przegrał w poprzedniej rundzie, staje się pierwszym graczem i odkrywa swoją drugą kartę Umiejętności.

TEST KNOCKDOWNU – WARIANT Z KOSTKAMI

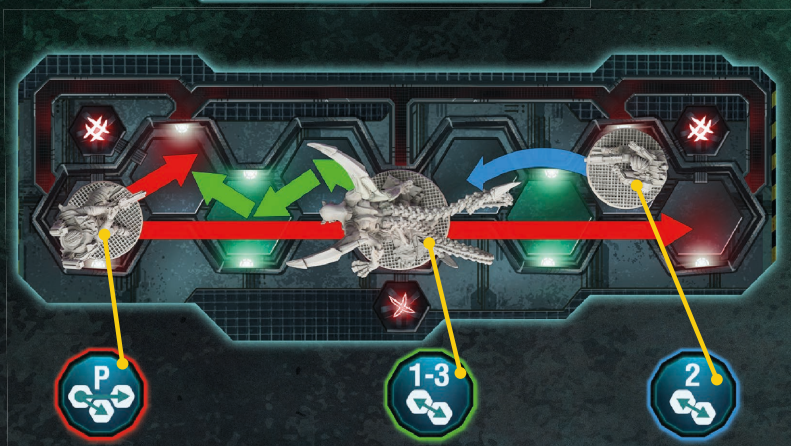
Jeśli nie chcesz przeprowadzić zręcznościowego Testu Knockdownu lub jeśli wykonanie testu z kostkami jest niemożliwe, możesz skorzystać z wariantu opartego na szczęściu:

Rzuc 3 kostkami, a następnie zsumuj ich wartości.




Jeśli suma jest większa od całkowitej liczby Obrażeń twojego Zawodnika albo jej równa, zdałeś.

Odrzuć połowę  swojego Zawodnika, zaokrąglając w dół, i kontynuujcie rozgrywkę. Jeśli suma jest mniejsza od całkowitej liczby Obrażeń twojego Zawodnika, to znaczy, że ci się nie udało, a twój przeciwnik wygrywa tę rundę poprzez K.O.!

DODATKOWE ZASADY



RODZAJE ZASIĘGÓW:

-  – stały zasięg 2 pól.
-  – zasięg do 3 pól.
-  – zasięg pocisku. Nieograniczony, ale pola muszą znajdować się w ciągłej linii prostej, zaczynając od pola z twoim Zawodnikiem.

Atak bez określonego typu zasięgu ma zasięg nieograniczony.

SKOK – rodzaj ruchu, który pozwala Zawodnikowi poruszać się **przez** pole przeciwnika. Na przykład „Skok o 2 pola” pozwala „przeskoczyć” za przeciwnika.

WSTECZ – odsuwa przeciwnika **bezpośrednio od** twojego Zawodnika.

NAPRZÓD – przesuwa twojego Zawodnika **bezpośrednio w stronę** przeciwnika.



POLA STARTOWE – miejsca na Arenie zaznaczone na zielono. Na początku gry każdy gracz umieszcza swoją figurkę na jednym z dostępnych pól.



KORYTARZE TECHNICZNE – na Arenie Nemesis czerwone pola są wejściami do Korytarzy Technicznych. Wszystkie te pola są ze sobą połączone. Można się między nimi poruszać, ale to kosztuje! Za każdym razem, gdy Zawodnik porusza się z jednej przestrzeni do drugiej, używając Korytarzy Technicznych, otrzymuje Obrażenie wskazane obok pola, do którego się przemieszcza: **1** ✂ za przemieszczenie się do przestrzeni centralnej i **1** ✂ za dostanie się do jednej z zewnętrznych przestrzeni skrajnych.

UWAGA: Poruszanie się Korytarzami Technicznymi jest akcją! Zawodnik może swobodnie korzystać z Korytarzy Technicznych podczas swojej tury, pod warunkiem, że nie dzieje się to:

- przed rozstrzygnięciem efektów „na początku swojej tury”;
- podczas rozstrzygnięcia akcji (np. pomiędzy Atakami Specjalnymi w czasie Combo)
- po rozstrzygnięciu swojej drugiej akcji.

ŁĄCZENIE PUDEŁEK KNOCKDOWN

Każde pudełko Knockdown zawiera własny zestaw żetonów reprezentujących poszczególnych Zawodników, zestawy Umiejętności oraz Areny:



– żetony Zawodników



– żeton zestawu Umiejętności



– żeton Areny

Żetony te pomagają w randomizacji gry w przypadku posiadania więcej niż 1 pudełka Knockdown. Jeśli chcesz wymieszać zawartość różnych pudełek w czasie tej samej gry, potasuj odpowiednie żetony awerssem do dołu i wybierz losowo Zawodników, zestaw Umiejętności oraz Arenę.

Pamiętaj, że Arena z Nemesis musi być rozgrywana zgodnie z zasadami zawartymi w tej instrukcji i z własną talią kart Ataku.

INDEKS

AKCJA ATAKU.....	12
AKCJARUCHU.....	12
ATAK SPECJALNY.....	7, 13
ALTERNATYWNY TEST KNOCKDOWNU.....	19
ARENA.....	10, 20
BLOKOWANIE.....	14, 16
COMBO.....	12, 13
KARTA ATAKU.....	8, 12
KARTY UMIEJĘTNOŚCI.....	9, 11
LIMIT KART NA RĘCE.....	12, 15
PLANSZA ZAWODNIKA.....	6
POLE.....	20
PULA OBRAŻEŃ.....	7, 8, 14
RUNDA GRY.....	18, 19
RZĄD ATAKU.....	10, 11, 12
SEKWENCJA ATAKU.....	12, 13, 14
SKOK.....	20
SYMBOLE.....	7, 8, 13
TEST KNOCKDOWNU.....	6, 8, 14, 17
TURA GRACZA.....	12
TYP ATAKU.....	7, 8, 16
ZASIĘG.....	7, 8, 9, 20
ZRYW.....	12, 13

TWÓRCY

Autor gry: Adam Kwapiński

Project Manager: Kamil „Sanex” Cieśla

Gameplay development: Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz

Ilustracje: Dagmara Gąska, Krzysztof Piasek

Projekt graficzny: Michał Lechowski, Piotr Hornowski

DTP: Maria Pinkowska-Przycka

Projekt 3D: Jakub Ziółkowski, Mateusz Modzelewski,
Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

Testy: Piotr Włosiek, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk,
Daniel Dubiel, Jan Truchanowicz, Łukasz Krawiec,
Kamil „Sanex” Cieśla, Krzysztof Belczyk, Adrian Krawczyk,
Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Wojciech Sujka,
Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki, Tomasz Zawadzki,
Łukasz Włodarczyk, Robert Plesowicz

Instrukcja: Łukasz Włodarczyk, Łukasz Krawiec

Produkcja: Hubert Tynda

Nadzór duchowy oraz wsparcie: Łukasz Orwat

Tłumaczenie: Ewa Skórska

Korekta wersji polskiej: Kinga Żebryk

Redakcja wersji polskiej: Łukasz Potoczny

DTP wersji polskiej: Angelika Wierzba

Koordinacja tłumaczenia:

Jakub Molendowicz



WWW.AWAKENREALMSLITE.COM