



# KNOCKDOWN

CZĘŚĆ III

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 chwytać się wszystkiego, żeby wygrać. Tylko najzuchwalsi dotrą na szczyt – czy to ty będziesz następnym zwycięzcą?

## CEL GRY

Jesteś doświadczonym zawodnikiem. Twoim celem jest pokonanie przeciwnika poprzez zadawanie mu obrażeń i ostateczny knockout, 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





**ARENA GRY (pudełko)**



**36 KART ATAKU**



**4 KARTY ŚWIEC**



**12 KART  
UMIEJĘTNOŚCI**



**2 ŻETONY  
ŚWIEC**



**2 ŻETONY  
TRUCIZNY**



**3 ŻETONY  
MGŁY**



**3 ŻETONY  
ELIKSIRÓW**



**3 KOŚCI**



**25 KOSTEK  
OBRAŻEŃ  
CIĘŻKICH**



**25 KOSTEK  
OBRAŻEŃ  
LEKKICH**

## PLANSZA ZAWODNIKA

IMIĘ  
ZAWODNIKA

MAGIELEC

EFEKT  
K.O.

ILUSTRACJA

KLASA  
ZAWODNIKA

MACIECIEL



**PULA  
OBRAŻEŃ**

**NAZWA ATAKU  
SPECJALNEGO**

**ZAGŁĘDA** → ?

Usuń żeton Klątwy z planszy Zawodnika twojego przeciwnika.

**UDERZENIE** 1-5

**SZARPNIĘCIE ŁAŃCUCHEM** → ?

Skocz swoim przeciwnikiem na pole w zasięgu 1 od Mgielca.

**UDERZENIE** 2-4

**ZEMSTA** → ?

Jeśli twój przeciwnik ma żeton Klątwy, możesz odrzucić 1 ze swojej planszy Zawodnika i umieścić go na planszy Zawodnika twojego przeciwnika.

**ZDOLNOŚĆ**

**KLĄTWA** → ?

Umieść żeton Klątwy na planszy Zawodnika swojego przeciwnika.

**ZDOLNOŚĆ**

**ZASIĘG**

**KOSZT  
ATAKU  
SPECJALNEGO**

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

**EFEKT ATAKU  
SPECJALNEGO**

## 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



MGIELEC

CZERWI

ZAGINIONY RYCERZ



- 1** Każdy gracz wybiera 1 Zawodnika i bierze odpowiadającą mu figurkę, planszę Zawodnika, żetony (jeśli są) i Kartę Pomocy Zawodnika. 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 przestrzeni 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, **2** pozostałe 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 i połóż kostki Obrażeń i żetony obok Areny Gry.
- 7** Wtasuj 4 karty Świec do talii kart Ataku.
- 8** 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 karcie lub 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.

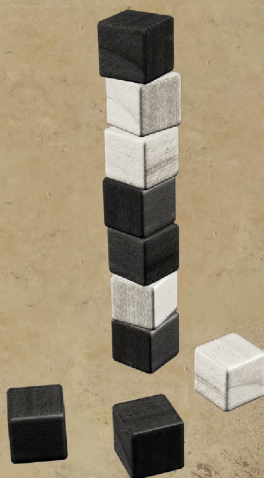
Pamiętaj, że możesz odrzucić 2 karty z symbolem , aby zignorować zarówno obrażenia, jak i Efekt Ataku.

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:

Rzuć 3 kostkami, a następnie zsumuj ich wartości. Jeśli suma jest większa od całkowitej liczby Obrażeń twojego Zawodnika albo jej równa, zdajesz. 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.

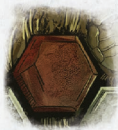
Atak bez określonego typu zasięgu ma zasięg nieograniczony.

**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.

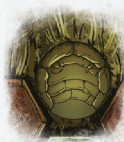
**NAPRZÓD** – przesuwa twojego Zawodnika  
bezpośrednio w stronę przeciwnika.



**POLA STARTOWE** – miejsca na Arenie zaznaczone na czerwono. Na początku gry każdy gracz umieszcza swoją figurkę na 1 z dostępnych pól.



Kart zawierających 2 symbole można użyć do opłacenia kosztu jednego Ataku Specjalnego. Nie można użyć górnego symbolu do opłacenia jednego Ataku Specjalnego, a dolnego do opłacenia kolejnego Ataku Specjalnego.



**DOGASAJĄCY MENHIR** – na Arenie Tainted Grail znajduje się Menhir, którego moce są już na wyczerpaniu. W kroku 7. „Przygotowania gry” do talii Ataku wtasowane zostały 4 specjalne karty Świec. Kiedy dobierzesz pierwszą z nich, natychmiast ją odrzuć i dobierz kolejną kartę, by uzupełnić Rząd Ataku. Następnie umieść po 1 żetonie Świecy na skrajnym lewym i skrajnym prawym polu toru Świec u dołu Areny. Za każdym razem, gdy któryś z graczy dobierze kartę Świecy, natychmiast ją odrzuca i przesuwa żeton Świec o jedno pole bliżej środka Areny. Kiedy Zawodnik kończy swoją turę na polu znajdującym się nad żetonem Świecy lub takim, które znajduje się dalej od środka Areny niż żeton Świec, otrzymuje 1

## ŁĄCZENIE PUDEŁEK KNOCKDOWN

Każde pudełko Knockdown posiada własny zestaw żetonów reprezentujących poszczególnych Zawodników, zestaw 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 Tainted Grail musi być rozgrywana zgodnie z zasadami zawartymi w tej instrukcji i z własną talią kart Ataku.





## INDEKS

ALTERNATYWNY TEST KNOCKDOWNU.....	19
AKCJAATAKU.....	12
AKCJARUCHU.....	12
ARENA.....	10, 20
ATAK SPECJALNY.....	7, 13
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-Porzycka

**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](http://WWW.AWAKENREALMSLITE.COM)