

# Instrukcja gry

**SIEGE  
STORM**





## Spis treści

Komponenty gry..... 1

### SEKCJA I: ZASADY PODSTAWOW

Pole Walki ..... 3

Anatomia Karty ..... 4

Przygotowanie Rozgrywki ..... 5

Jak Wygrać (Duel Mode)..... 5

Zagrywanie Kart..... 5

Tura Gracza ..... 6

Szturm, Utrzymaj Pozycję, Wsparcie ..... 6

Sojusznicy i Wrogowie..... 7

Akcje, Reakcje i Ciąg Rozkazów ..... 8

Akcje Rozmieszczania i Wystawiania Jednostek .... 9

Rozpatrywanie Konfliktów ..... 9

Dostosowywanie Talii ..... 9

### SEKCJA II: DODATKOWE TRYBY GRY

Tryb Solo ..... 11

Tryb Co-op ..... 16

Last Man Standing ..... 17

Glosariusz ..... 18

Wskazówki Strategiczne ..... 20

Twórcy ..... 21

Skrót zasad..... 22

## Czym jest Siegestorm?

*Siegestorm* to gra karciana dla 1-4 graczy, którzy ścierają się w bezwzględnej walce, wysyłając naprzeciw sobie armie i starając się pozbawić wroga wszelkiego wsparcia i zapasów. W tej brutalnej wojnie to ty jesteś dowódcą, zmuszonym do podejmowania trudnych decyzji. Każda karta w twojej talii to zasób, który możesz wykorzystać na wiele sposobów - a to jak ją wykorzystasz będzie się często wiązało z podjęciem bolesnego ryzyka. Nie ma tu typów kart, liczników, kostek, modyfikatorów do zapamiętania ani skomplikowanych zasad, odwracających twoją uwagę od najważniejszego: zadania śmiertelnego ciosu twoim wrogom. Aby wygrać, musisz przetrwać. Pozbaw przeciwnika zasobów, zanim on zrobi to samo tobie.

## Słowo o podstawowych zasadach

Wraz z wprowadzeniem *Siegestorm: Siege Mode*, wzbogaciliśmy świat *Siegestorm'a* o kilka nowych, ekscytujących trybów rozgrywki, włączając w to tryb *Solo Mode*, *Co-op Mode* i tryb *Last Man Standing* dla wielu graczy. Niezależnie od tego, czy jesteś już weteranem *Siegestorm'a*, czy świeżynką, zacznij od przeczytania poprawionych zasad podstawowego trybu rozgrywki *Duel Mode* dla dwóch graczy, przedstawionych w niniejszej instrukcji. Stanowią one fundament wszystkich nowych trybów rozgrywki. Kiedy już zapoznasz się z podstawowymi zasadami, przejdź do Sekcja II: Dodatkowe Tryby Gry, gdzie dowiesz się wszystkiego o dodatkowych wariantach gry w *Siegestorm*.



# Komponenty gry



**Karty Bossa x3**

(trzy poziomy trudności: średni, zaawansowany, (na odwrocie alternatywny wzór) bardzo zaawansowany)

**Plansza Bossa x1**

**BOSS TURN**

1. Discard to Reserves
2. Advance War Track
3. Draw
4. Actions
  - Deploy
  - Leader
  - Special
  - Actions
5. Extra Turn

**PLAYER'S TURN**

1. Prepare
2. Draw
3. Advance War Track
4. Deploy
5. Extra Turn
6. End Turn



**Licznik życia**

(na odwrocie alternatywny wzór)



**Plansze Pola Bitwy x4**  
(dwa alternatywne wzory)



**Żetony Ducha x13**



**Żetony Gangu x15**



**Żeton Rezerwy x1**



**Żeton Grozy x1**



**Ysra x54**  
frakcja gracza



**Khung'lai x54**  
frakcja gracza



**Evil Goblins x24**  
talía do trybu Solo / Co-op



**Spectral Shamans x24**  
talía do trybu Solo / Co-op

# Sekcja I: Zasady podstawowe

Witaj w świecie *Siegestorm*! W tej sekcji przedstawimy podstawowe zasady pojedynku dla dwóch graczy. Zaczynaj tutaj, zwłaszcza jeżeli to początki twojej przygody z *Siegestormem*. Standardowa rozgrywka w *Siegestorm* jest przeznaczona dla dwóch graczy, z których każdy posługuje się talią złożoną z 34 kart. Gotowe talie startowe każdej z frakcji pomogą ci zacząć grę i pozwolą rozegrać kilka pierwszych pojedynków.

# Pole Walki: Tryb Duel

GRACZ 2

Stos Ofiar i Zasobów Gracza 2



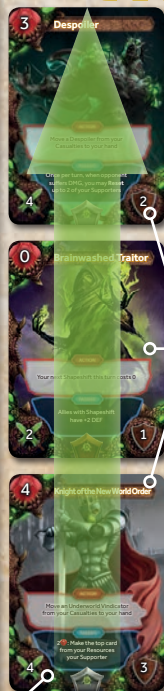
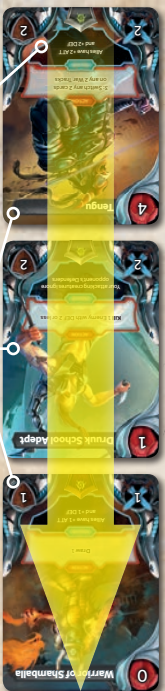
Strefa Bitwy - składa się z twojej Linii Frontu, Linii Frontu przeciwnika oraz z Ziemi Niczyjej



Strefa Wsparcia Gracza 2

Deployment Zone Gracza 2

Tor Walki Gracza 2



**Tor Walki Gracza 1** - każda jednostka którą zagrywasz trafia do twojego obszaru Deployment Zone i porusza się co turę o jedno miejsce w górę. Jednostki w obszarze Deployment Zone to jednocześnie Obrócy. Kiedy jednostka opuści ostatnie miejsce toru walki, musisz natychmiast wydać jej jeden z rozkazów: Szturm, Utrzymaj Pozycję lub Wsparcie. Na jednym polu toru walki nigdy nie może znajdować się więcej niż jedna jednostka.

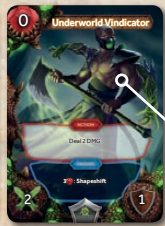
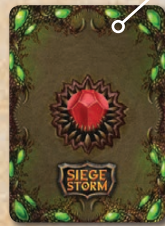
**Stos Zasobów Gracza 1** - ta talia to twój zbiór dostępnych jednostek. Zawsze kiedy masz dobrać karty, dobierasz je z wierzchu tej talii. Kiedy otrzymujesz X obrażeń, weź X kart z wierzchu talii Zasobów i odrzuć je na stos Ofiar. Jeśli w dowolnym momencie musisz dobrać kartę ze stosu Zasobów, ale twój stos Zasobów jest już wyczerpany - przegrywasz grę!

Strefa Wsparcia Gracza 1 - karty umieszczone w tej strefie pomagają opłacić koszt zagrywanych kart i umiejętności.



Deployment Zone Gracza 1

GRACZ 1

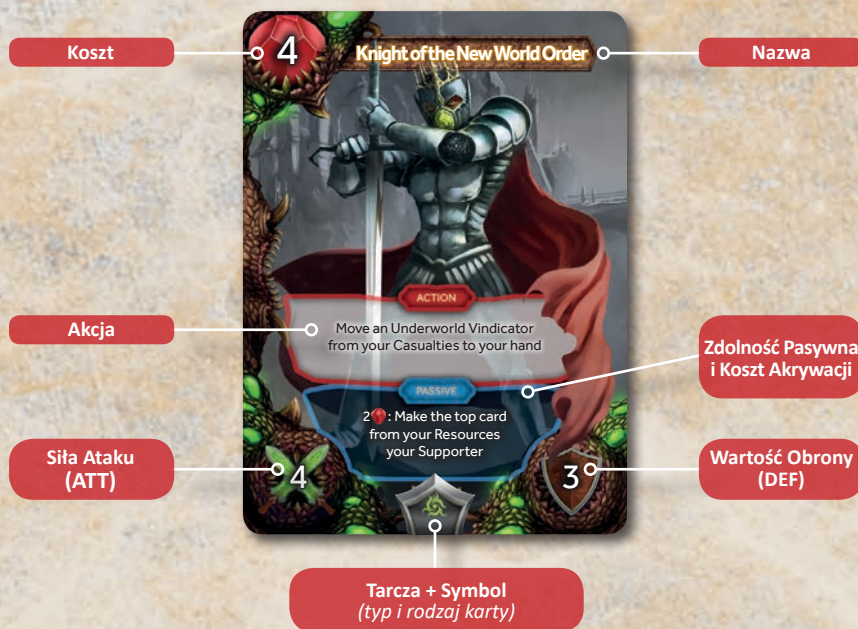


Stos Ofiar - tutaj odłóż użyte karty i zabite jednostki, zawsze awersem ku górze.

4

## Anatomia Karty

Poniższa struktura i terminologia dotyczy wszystkich kart w *Siegestorm*:



Żołnierz



Weteran



Elita



Czempion



Talia Startowa



Talia Podstawowa



Karta Wzmacniająca (Booster)




## Rewersy

Karty w *Siegestorm* różnią się rewersami, aby ułatwić identyfikację poszczególnych frakcji. Możliwa jest jednak kradzież kart z ręki przeciwnika, dlatego polecamy korzystanie z koszulek zakrywających rewers. Dzięki temu, nikt nie zobaczy które karty masz w ręce, zasobach albo wsparciu.



## Przygotowanie rozgrywki

1. **Umieść Pole Bitwy (Battle Zone) na stole** (różnią się między sobą tylko wyglądem).
2. **Przygotujcie talię Zasobów (Resource Deck).** Gracze składają talię 34 krat z wybranych przez siebie frakcji (np. Ysra, Khung'lai, Styxia, Seraphia). Gotowa talia może zawierać nie więcej niż cztery kopie tego samego Żołnierza (Soldier) i Weterana (Veteran) oraz nie więcej niż dwie kopie tej samej Elity (Elite) i Czempiona (Champion). Nieużywane karty odłóż do pudełka.
3. **Potasujcie swoje talie. Każdy z graczy dobiera dwie karty, tworząc swoją startową rękę.** Jeśli chcesz, możesz jeden raz wymienić, dobrane karty startowe. Aby to zrobić, zwróć jedną lub obie karty z ręki na spód swojej talii Zasobów i dobierz ponownie do dwóch kart.
4. **Wybierzcie rozpoczynającego gracza. Możecie w tym celu rzucić kością lub monetą.** Wszystko gotowe. Do boju!

*Gracze, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z Siegestormem mogą skorzystać z gotowych talii startowych frakcji Seraphia i Styxia. Talie te oznaczone są zielonym symbolem  na tarczy, na dolnej krawędzi karty. Karty oznaczone białym symbolem  lub symbolem wzmocnienia (booster)  to karty, których możesz użyć kiedy już zapoznasz się z zasadami i postanowisz złożyć własną talię.*

## Jak wygrać (Duel mode)

Siegestorm to gra potyczek, w której twoim celem jest wyczerpanie zasobów przeciwnika. Jeśli twój przeciwnik nie ma w swojej talii wystarczającej liczby kart by uzupełnić rękę - wygrywasz.

## Zagrywanie kart

Aby zagrać kartę, opłać jej koszt odrzucając z ręki odpowiednią liczbę kart na stos Ofiar (Casualties). Opłacając koszt zagrywanej karty możesz odrzucać również karty znajdujące się w twojej Strefie Wsparcia (Support Zone) (zobacz Wsparcie na s. 7). Jeśli nie stać cię na opłacenie kosztu, nie możesz zagrać karty. Po opłaceniu kosztu, zadeklaruj czy zagrasz tę kartę jako "akcję" czy "jednostkę":

**Zagrywanie Akcji** - zagraj kartę z ręki, deklarując, że używasz jej akcji. Rozpatrz zdolność na karcie i odrzuć ją na stos Ofiar. Następnie możesz zagrywać kolejne akcje, dopóki możesz opłacać ich koszt.

**Zagrywanie Jednostek** - główny sposób wprowadzania jednostek na twój tor walki (war track). Zagraj kartę, deklarując, że używasz jej jako jednostki i umieść ją na pierwszym polu swojego toru walki (pole Deployment Zone).

- » Możesz wystawić jednostkę tylko w swojej turze, jeśli twoje pole Deployment Zone jest aktualnie puste.
- » Możesz wystawić tylko jedną jednostkę w turze. Wyjątkiem jest sytuacja, w której zdolność lub akcja pozwalają umieścić jednostkę w obszarze gry (zobacz "Akcja Rozmieszczania i Wystawiania Jednostek" na s. 9).
- » Zdolność pasywna jednostki pozostaje aktywna, dopóki nie opuści ona toru walki.
- » Jeśli karty na twoim torze walki mają tę samą zdolność pasywną (np. +1 ATT lub -1 DEF), ich zdolności pasywne sumują się.
- » Jeśli zdolność pasywna jednostki ma **koszt aktywacji** (activation cost, który musisz opłacić odrzucając dodatkowe karty lub Wsparcie), możesz aktywować ją w dowolnym momencie i dowolną ilość razy, dopóki możesz opłacić jej koszt.

## Tura gracza (turn sequence)

Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie. Tura gracza przebiega według poniższego schematu:

1. **Przygotowanie (Prepare)**
  2. **Dobranie kart (Draw)**
  3. **Postęp Toru Walki (Advance War Track)**
  4. **Wystawianie Jednostek (Deploy)**
  5. **Dodatkowa tura (Extra Turn)**
  6. **Koniec tury (End Turn)**
1. **Przygotowanie** - odśwież wykorzystane karty w swojej strefie Wsparcia (Support Zone). Teraz mogą zostać użyte ponownie.
  2. **Dobranie kart** - dobierz dwie karty ze swojej talii Zasobów. (**WAŻNE: w pierwszej turze gry, pierwszy gracz dobiera tylko jedną kartę w kroku 2**). Jeśli w momencie dobierania kart w twojej talii Zasobów zostały mniej niż dwie karty - przegrywasz grę! Nigdy nie możesz mieć więcej niż 10 kart w ręce. Jeśli masz dobrać karty ponad ten limit, odrzuć dobierane karty na stos Ofiar.
  3. **Postęp Toru Walki** - przesun wszystkie Jednostki na Twoim torze walki w górę o jedno miejsce. Jeśli w wyniku tego ruchu, jednostka opuści tor walki, natychmiast decydujesz czy ma wykonać Szturm, Utrzymać Pozycję, lub dołączyć do Wsparcia (Storm, Hold Ground, Support).
  4. **Wystawianie Jednostek** - jeśli twoje pole Deployment Zone na torze walki jest aktualnie wolne, możesz zagrać i wystawić na nie jednostkę. Jeśli pole Deployment Zone jest zajęte, nie możesz wystawiać żadnych jednostek, dopóki nie poruszysz toru walki, zwalniając Deployment Zone. Możesz wystawić tylko jedną jednostkę w swojej turze. Niektóre karty akcji pozwalają zignorować tę zasadę (zobacz "Akcja Rozmieszczania i Wystawiania Jednostek" na s.9). Nie możesz wystawiać jednostek podczas tury przeciwnika.
  5. **Dodatkowa tura** - raz na turę możesz wykorzystać kartę lub zdolność, która pozwala ci rozegrać dodatkową turę.
  6. **Koniec tury**

## Szturm, Utrzymaj Pozycję, Wsparcie

Jednostka, która przemieści się na ostatnie pole toru walki jest gotowa do wzięcia udziału w bitwie. Kiedy następnym razem będziesz rozpatrywać postępowanie toru walki, jednostka ta zostanie zepchnięta z toru, a ty natychmiast zdecydujesz, który z trzech rozkazów jej wydasz.

### Szturm

Twoja jednostka naciera na przeciwnika, zadając obrażenia **oraz** wykonując akcję. Jeśli twój przeciwnik ma Obrońcę (karta na polu Deployment Zone), odejmij jej Wartość Obrony od twojej Wartości Ataku. Wynik to twoja ostateczna Siła Ataku. Kiedy już ustalisz Siłę Ataku, pora wybrać cel:

**Jednostka** - celem ataku może być dowolna jednostka przeciwnika na Linii Frontu lub w Ziemi Niczyjej. Szturmujące jednostki nigdy nie mogą obrać za cel jednostek na torze walki przeciwnika. Jeśli twoja Siła Ataku przewyższa Wartość Obrony przeciwnika, jednostka zostaje zniszczona.

LUB

**Przeciwnik** - możesz również bezpośrednio zaatakować swojego przeciwnika. Zaatakowany przeciwnik odrzuca karty z talii Zasobów w liczbie równej twojej Sile Ataku.

Po szturmie i rozpatrzeniu wszystkich związanych z nim akcji i zdolności, odrzuć szturmującą jednostkę na stos Ofiar.

**WAŻNE:** uważa się, że szturmująca jednostka pozostaje na torze walki aż do momentu odrzucenia na stos Ofiar.



## Utrzymaj Pozycję

Umieść jednostkę na swojej Linii Frontu lub na Ziemi Niczyjej - pod warunkiem, że wybrane pole jest wolne. Jeśli twoja Linia Frontu jest zajęta, możesz wymienić znajdującą się tam kartę z kartą opuszczającą właśnie tor walki i odrzucić tę pierwszą na stos Ofiar. Jednostek na Ziemi Niczyjej nie wolno wymieniać przy użyciu rozkazu Utrzymaj Pozycję. Zdolność pasywna jednostki pozostającej na Linii Frontu albo Ziemi Niczyjej jest pozostaje cały czas aktywna.

## Wsparcie

Umieść jednostkę zakrytą w swojej Strefie Wsparcia. Twoja jednostka należy teraz do Wsparcia. Od teraz możesz jej użyć zawsze kiedy opłacasz koszt karty lub zdolności pasywnej. Aby użyć karty ze Wsparcia, obróć ją o 90 stopni i odejmij 1 od kosztu karty lub zdolności którą chcesz opłacić. Nie ma limitu kart, które możesz umieścić w Strefie Wsparcia, jednak każdej z nich możesz użyć nie więcej niż raz na turę.

*WAŻNE: możesz użyć karty ze Wsparcia nawet natychmiast po umieszczeniu jej w Strefie Wsparcia.*

## Sojusznicy i Wrogowie

Wiele kart w *Siegestormie* wskazuje jako cel ich działania Sojuszników albo Wrogów. **Jednostki nie uważa się za Sojusznika podczas rozpatrywania jej własnej akcji lub zdolności.** Jednostki mogą również nie być uznawane za Sojuszników lub Wrogów w zależności od ich aktualnego rozmieszczenia na Polu Bitwy.

## Jednostki na Torze Walki

Każda jednostka na twoim torze walki jest Sojusznikiem. Każda jednostka na torze walki przeciwnika jest Wrogiem

## Jednostki na Polu Bitwy

Jednostki na Linii Frontu lub na Ziemi Niczyjej nigdy nie są Sojusznikami ani Wrogami i nie mogą zostać celem karty lub zdolności działającej na Sojuszników lub Wrogów. Tylko szturmujące jednostki mogą obrać za cel jednostki na Linii Frontu lub Ziemi Niczyjej.



## Akcje, Reakcje i Ciąg rozkazów

W swojej turze, możesz zagrać jedną lub więcej kart ze swojej ręki, a także używać zdolności pasywnych kart na twoim torze walki. Możesz to zrobić w dowolnym momencie, a twój przeciwnik zawsze ma szansę na wykonanie **reakcji** przy użyciu własnych akcji lub zdolności. I odwrotnie - ty również w każdym momencie tury przeciwnika możesz użyć akcji lub zdolności pasywnych jako reakcji na działania przeciwnika.

Musisz opłacić koszt karty natychmiast po zagranie jej jako reakcji. Na każdą akcję aktywnego gracza możesz zagrać tylko jedną reakcję. Gracz może zawsze odpowiedzieć reakcją na reakcję przeciwnika, pod warunkiem, że jest w stanie opłacić jej koszt.

Ciąg akcji i zdolności zagrywanych jako reakcje nazywa się **ciągami rozkazów**. Kiedy skończycie zagrywać karty w ciągu, rozpatrzenie je w kolejności odwrotnej do zagrywania (od ostatnich do pierwszych zagranych). Po rozpoczęciu rozpatrywania kart, gracze nie mogą zagrywać więcej kart do ciągu.

### PRZYKŁAD CIĄGU ROZKAZÓW:

*Gracz A zagrywa akcję, która pozwala mu wystawić jednostkę na Linie Frontu. Gracz B reaguje, zagrywając akcję: "Zniszcz wybraną Jednostkę". Gracz A reaguje na tę akcję aktywując zdolność pasywną jednostki na torze walki: "Do końca tury, twoje karty nie mogą stać się celem akcji lub zdolności". Gracz B nie zagrywa więcej reakcji, a zatem ciąg rozkazów zostaje ukończony.*

*Teraz przystępujemy do rozpatrywania kart w ciągu rozkazów, rozpoczynając od **ostatniej** zagranej reakcji:*

*Najpierw, gracz A używa zdolności pasywnej, która chroni wszystkie jego karty. Następnie rozpatrywana jest karta gracza B, która jednak nie ma żadnego legalnego celu ataku! Gracz B odrzuca swoją kartę na stos Ofiar. Gracz A umieszcza jednostkę na Linii Frontu.*

**WAŻNE:** Nawet jeśli akcja lub zdolność zostaną zane-gowane przez przeciwnika lub w wyniku innych działań okażą się bezskuteczne, gracze nadal będą musieli opłacić ich koszt.

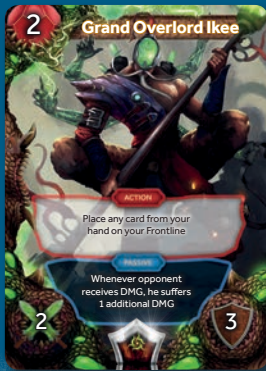


## Akcje Rozmieszczania i Wystawiania Jednostek

W grze występuje kilka kart akcji, które pozwalają rozmieszczać jednostki na Polu Bitwy, a także wystawiać jednostki poza standardowym krokiem Wystawiania Jednostek. Korzystając z takich kart akcji możesz rozmieścić lub wystawić dowolną liczbę jednostek w swojej turze, pod warunkiem, że twoja strefa Deployment Zone jest pusta, a ciebie stać na opłacenie kosztu kart.

### PRZYKŁADY AKCJI ROZMIESZCZANIA / WYSTAWIANIA JEDNOSTEK:

**Akcja** na karcie *Grand Overlord Ikee* pozwala umieścić jedną z kart z ręki na Linii Frontu. **Zdolność pasywna** karty *Ancient Dragon* pozwala na wystawienie karty z wierzchu stosu kart *Ofiar*.



## Dostosowywanie Talii

Po rozegraniu kilku gier przy użyciu talii startowych, zaawansowani gracze mogą spróbować skonstruować własne talie. Aby to zrobić, wybierz 34 karty z kart wybranej frakcji. Nie więcej niż cztery kopie tego samego Żołnierza (Soldier) i Weterana (Veteran) oraz nie więcej niż dwie kopie tej samej Elity (Elite) i Czempiona (Champion).

## Rozpatrywanie Konfliktów

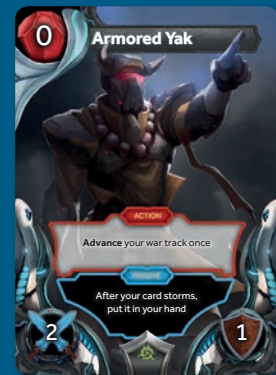
Jest możliwa sytuacja, w której treść karty będzie się kłócić z treścią niniejszych zasad. W takiej sytuacji, **tekst na karcie zawsze ma pierwszeństwo**. W razie wątpliwości dotyczących kolejności rozpatrywania akcji, zdolności i innych efektów, które zostały uruchomione w tym samym czasie, priorytet rozpatrywania jest następujący:

**AKCJE > ZDOLNOŚCI PASYWNE > ZASADY PODSTAWOWE**

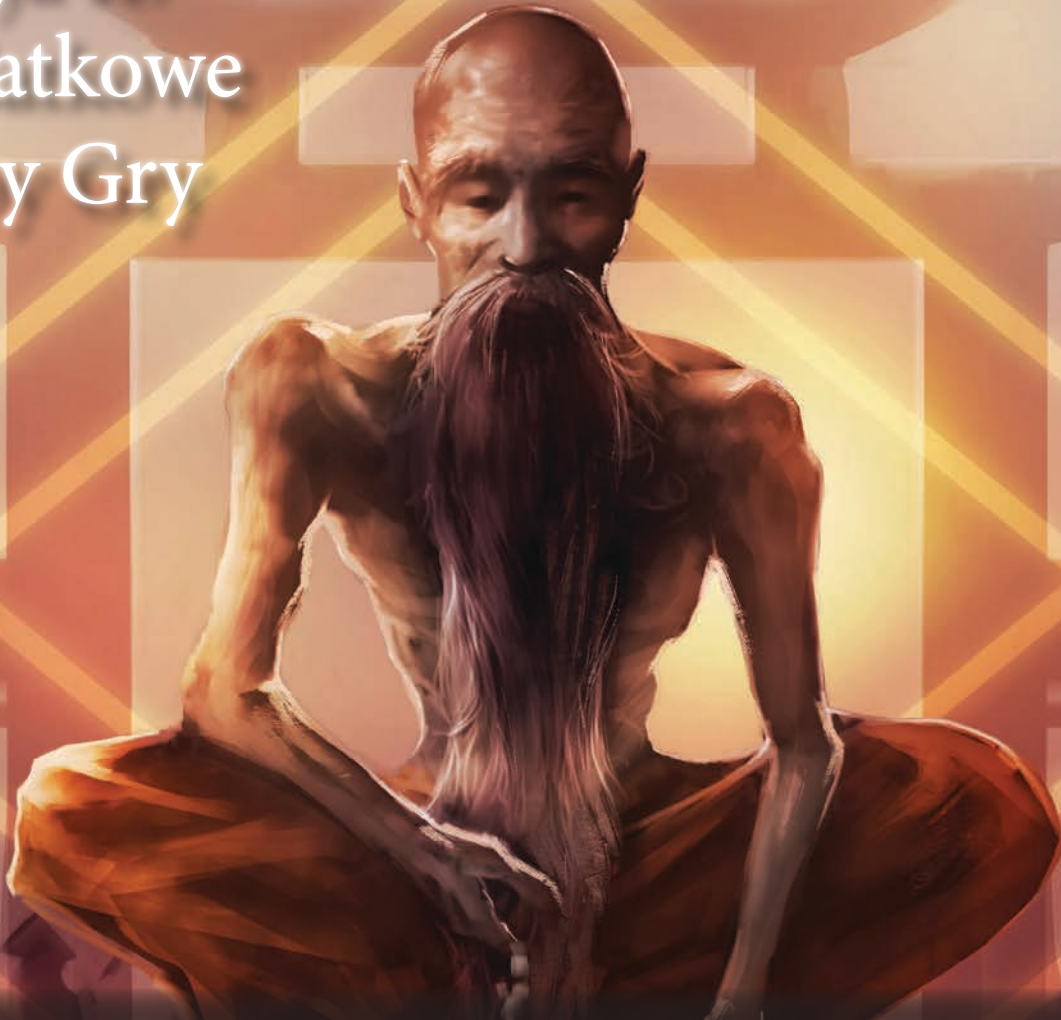
### PRZYKŁADOWE KONFLIKTY TEKSTU NA KARTACH:

Szturmuj twój *Retired Master*. Jego **Zdolność Pasywna**, każde ci przenieść go do *Wsparcia* po rozpatrzeniu szturm. Masz jednak również kartę *Armored Yak* na torze walki, a jego zdolność pasywna pozwala na przeniesienie szturmującej jednostki na rękę po rozpatrzeniu szturm.

W powyższym przykładzie, dwie **Zdolności Pasywne**, kłócą się ze sobą. Mają również ten sam priorytet rozpatrywania (**Akcje > Zdolności Pasywne > Zasady Podstawowe**), możesz zatem rozwiązać konflikt w dowolny sposób - zwrócić kartę *Retired Master* na rękę, lub przenieść do *Strefy Wsparcia*.



## Sekcja II: Dodatkowe Tryby Gry



W *Siegestorm: Siege Mode* wprowadziliśmy do gry kilka specjalnych talii "S.I" i szereg zasad, które pozwalają na rozgrywkę jednoosobową. Możesz teraz szlifować swoje umiejętności i znakomicie się bawić, jednocześnie pokonując różnych Bossów - z których każdy ma inne zdolności i talie, które będą wyzwaniem dla najbardziej zapalonych graczy! Ponadto, powstał również dwuosobowy tryb *Co-op Mode*, oraz tryb *Last Man Standing Mode* dla trzech do czterech graczy.

Zasady i podstawowe idee wprowadzone w Sekcji I: Zasady Podstawowe stanowią bazę wszystkich nowych trybów... jednak z kilkoma znaczącymi wyjątkami. Nawet jeśli grałeś wcześniej w *Siegestorm*, zachęcamy do zapoznania się z Sekcją I, gdzie zapoznasz się z poprawionymi zasadami. Na kolejnych stronach wyjaśnimy jedynie jak nowe tryby różnią się od zasad podstawowych. Jeśli nie zaznaczono inaczej, działają podstawowe zasady.

# Pole Walki: Tryb Solo

## BOSS

**Karta Bossa**

**VICTORY CONDITIONS**  
Byzoss's Life Points are reduced to zero.  
OR  
Byzoss's Resources are depleted.

**MINACE LEVEL EFFECTS**  
When any of Byzoss's Allies deploy, increase the Minace Level by one.

HARD 4

**Plansza Bossa**

MENACE LEVEL

1 2 3 4 5+

**Żeton Poziomu Grozy**

**BOSS TURN**

1. Discard to Reserves
2. Advance War Track
3. Draw
4. Actions
5. Extra Turn

**PLAYER'S TURN**

1. Prepare
2. Draw
3. Advance War Track
4. Deploy
5. Extra Turn
6. End Turn

**Ręka Bossa**

**Stosy Zasobów i Ofiar Bossa**

**Deployment Zone Bossa**

**Stosy Rezerwy Bossa**

**Żeton Rezerwy**

**Wskaźnik Życia**

**Tor Walki Bossa**

**Tor Walki Gracza**

**Strefa Wsparcia Gracza**

**Deployment Zone Gracza**

**Stosy Zasobów i Ofiar Gracza**

## GRACZ

## Anatomia Karty (karty Bossa)

W grze *Siegestorm: Siege Mode* mierzysz się z okrutnym i potężnym Bossem oraz hordami jego sługusów. Bossowie występują w trzech wariantach trudności: średnim, zaawansowanym i bardzo zaawansowanym. Każdy z Bossów stanowi unikalne i niepowtarzalne wyzwanie dla gracza. Tył karty Bossa zawiera szczegóły dotyczące przygotowania rozgrywki.

### AWERS



Poziom Trudności -  
średni, zaawansowany,  
bardzo zaawansowany

Warunki Zwycięstwa -  
czyli co musisz zrobić, żeby  
wygrać grę!

Efekt Poziomu Grozy -  
wskazuje jak i kiedy podnieść  
Poziom Grozy

Ręka Bossa -  
liczba kart, które Boss  
dobiera w każdej turze

### REWERS

	3	4
3	15	17
3	15	17
30	60	



Początkowy Poziom Grozy



Podstawowe karty w talii  
Zasobów Bossa



Zaawansowane karty  
w talii Zasobów Bossa



Startowa liczba Punktów  
Życia Bossa





Statystyki dla trybu  
gry Solo



Statystyki dla trybu gry  
Co-op

## Przygotowanie rozgrywki

1. **Wybierz kartę Bossa** w zależności od pożądanego poziomu trudności i umieść ją zakrytą na Planszy Bossa. Kroki 2-4 wykonaj zgodnie z ikonami i statystykami na odwrocie karty.
2. **Umieść znacznik Grozy (Menace Level) na odpowiednim polu startowym** na Planszy Bossa.
3. **Ustaw początkową wartość życia** na liczniku życia.
4. **Przygotuj talię Zasobów Bossa.** Aby to zrobić, wybierz jedną z podstawowych talii do gry solo/co-op  (np. Evil Goblins) i jedną z talii zaawansowanych do gry solo/co-op  (np. Spectral Shamans). Potasuj każdą z nich osobno i dobierz tyle kart, ile wskazane jest na odwrocie karty Bossa. Po dobraniu kart z odpowiednich talii, potasuj obie talie razem. Umieść gotową talię obok Planszy Bossa. Zostaw sobie nieco miejsca na rękę kart Bossa, stos Ofiar i stos Rezerwy.
5. **Umieść znacznik Rezerwy (czerwoną stroną ku górze) obok stosu kart Rezerwy.** Znacznik Rezerwy przypomni ci, kiedy Boss zużyje wszystkie swoje Rezerwy.
6. **Umieść Pole Bitwy (Battle Zone) na środku Pola Walki.**
7. **Przygotuj swoją talię Zasobów.** Zbuduj talię 34 kart wybranych spośród kart dowolnej frakcji gracza. Potasuj swoje karty i umieść je zakryte po twojej stronie Pola Bitwy. Zostaw sobie nieco miejsca na stos Ofiar i Strefę Wsparcia.
8. **Dobierz dwie karty. To twoja ręka startowa.** Jeśli chcesz, możesz jeden raz wymienić, dobrane karty startowe. Aby to zrobić, zwróć jedną lub obie karty z ręki na spód swojej talii Zasobów i dobierz ponownie do dwóch kart.
9. **Odkryj Kartę Bossa.** Boss zawsze ma pierwszą turę! A ty jesteś teraz gotowy do rozpoczęcia rozgrywki.

## Jak wygrać (tryb Solo)

Podczas rozgrywki, będziesz wykonywać tury na zmianę z Bossem, dopóki:

- » Boss nie będzie mógł dobrać kart z talii Zasobów i / lub Rezerwy. Jeśli Bossowi zabrakło kart - gratulacje, zwycięzasz!
- » Nie możesz dobrać kart ze swojego stosu Zasobów. Jeśli do tego doszło, wygrywa Boss!
- » Wygrywasz również, jeśli osiągniesz inne, dodatkowe warunki zwycięstwa określone na karcie Bossa, np. zredukujesz życie Bossa do zera punktów.

## Jak zagrywać karty

W *Siegestorm: Siege Mode* zagrywasz karty zgodnie z zasadami opisanymi w Sekcji I.

## Jak zarządzać ręką Bossa

Boss może zagrywać z ręki jedynie karty o koszcie **równym lub mniejszym** od obecnego poziomu Grozy. Boss nigdy nie płaci za swoje karty i nigdy nie "spasuje" jeśli może zagrać kartę. Kiedy Boss ma na rękę jedną lub więcej kart, może wykonywać dowolną ilość akcji, jednak zawsze zagra kartę o najwyższym możliwym koszcie.

## Zwiększanie Poziomu Grozy

Jeśli Boss nie może zagrać żadnej karty po kroku Dobierania Kart (tzn. koszty wszystkich kart przewyższają obecny Poziom Grozy), zwiększ Poziom Grozy o jeden.

**WAŻNE:** kiedy Poziom Grozy wzrośnie do 5+, Boss może zagrywać wszystkie karty w swojej talii Zasobów, włączając w to karty o koszcie 7 lub wyższym.

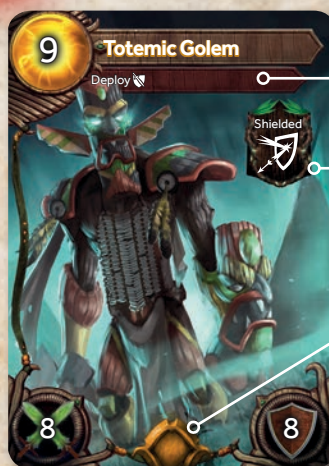
## Dowództwo i Akcje Specjalne

**Akcje Dowództwa**, takie jak Wystawianie jednostek czy Lider, widnieją na kartach, poniżej ich nazw. Zawsze zagrywaj Akcje Dowództwa od najdroższej karty posiadanej przez Bossa i rozpatruj je zgodnie z poniższymi priorytetami:

### WYSTAWIANIE > LIDER > AKCJE SPECJALNE > AKCJE

Jeśli w ręce Bossa znajdują się karty z tymi samymi Akcjami Dowództwa, zawsze zagrywaj najpierw kartę o najwyższym koszcie. Jeśli dwie lub więcej kart mają ten sam koszt i priorytet, aktywny gracz decyduje którą z nich zagrać.

**Akcje Specjalne**, takie jak Tarcza czy Duch, pokazane zostały jako duże ikony na karcie, przypominające jakie efekty zastosować podczas rozpatrywania danej jednostki.



**Akcje Dowództwa** - mówią o tym, w jaki sposób zagrać daną kartę

**Akcje Specjalne** - przypominają o efektach, które trwają póki ta karta pozostaje w grze

**Tarcze** - odróżniają karty podstawowe od zaawansowanych



## Akcje Dowództwa

SYMBOL	NAZWA	AKCJA
	Wystawianie jednostek	Wystaw kartę w Deployment Zone Bossa.
	Lider	Wystaw jednostkę na Linii Frontu lub Ziemię Niczyją.
	Akcja	Zagraj jako Akcję. Karta nie może zostać wystawiona na Pole Walki.

## Actions Spéciales

SYMBOL	NAZWA	AKCJA
	Tarcza	Jednostka jest odporna na Akcje i Zdolności przeciwnika.
	Duch	Umieść Żeton Ducha na każdej karcie Totemu na Polu Walki i natychmiast aktywuj Zdolność pasywną Totemu.
	Gang	Umieść Żeton Gangu na wszystkich kartach Sojuszników i odrzuć tę kartę. Każdy Żeton Gangu zapewnia +1 ATT.
	Totem	Aktywuj Zdolność pasywną za każdym razem, kiedy zostanie na nim umieszczony Żeton Ducha.

### PRZYKŁAD ROZGRYWANIA RĘKI BOSSA:

Kiedy znacznik Poziomu Grozy wskazywał 3, Boss miał na ręce karty Goblin Leader, Goblin Archer, Seal of Haste, Shaman Berserker i Spiritual Shaman. Jako pierwszą, musi zagrać kartę Shaman Berserker (koszt 2), ponieważ jest to najdroższa karta jaką aktualnie może zagrać. Rozpatruje Akcję Dowodzenia Wystawianie jednostek i umieszcza kartę Shaman Berserker w swojej Deployment Zone. Następnie zagrywa kartę Goblin Leader, ponieważ Akcja Dowodzenia Lider jest kolejna według priorytetu akcji, i umieszcza ją na Linii Frontu lub na Ziemi Niczyjej. Później zagrywa kartę Goblin Archer, używając przy tym Akcji Specjalnej Gang. Umieszcza na karcie Shaman Berserker znacznik +1 ATT i odrzuca kartę Goblin Archer. Następnie zagrywa Seal of Haste jako akcję i przesuwa swój tor walki o jedno miejsce. Ponieważ Seal of Haste ma również ikonę Akcji Specjalnej Ducha, Boss umieści znacznik Ducha na jednym ze swoich Sojuszników, którzy mają ikonę Totemu i aktywuje jego zdolność pasywną. Nie może zagrać jedynie karty Spiritual Shaman, ponieważ jej koszt wynosi 4, co przekracza obecny Poziom Grozy. Na początku kolejnej tury, boss odrzuci kartę Spiritual Shaman na stos Rezerwy i dobierze nowe karty.



## Tura Akcji Bossa

1. **Odrzucenie do Rezerwy**
  2. **Postęp Toru Walki**
  3. **Dobranie Kart**
  4. **4. Rozpatrz akcje:**
    - » 1. Wystawianie jednostek
    - » 2. Lider
    - » 3. Akcje Specjalne
    - » 4. Akcje
  5. **Dodatkowa Tura**
1. **Odrzuć do Rezerwy wszystkie karty, które nie zostały użyte w poprzedniej turze** (pomiń ten krok w pierwszej turze).
  2. **Postęp Toru Walki.** Kiedy karta Bossa opuści ostatnie pole toru walki, szturmuje cię! Jeśli posiadasz obrońcę na swoim torze walki ustal ostateczną Siłę Ataku, a potem znajdź cel ataku. Szurmująca karta za cel obiera najdroższą kartę na twojej Linii Frontu lub Ziemi Niczyjej, którą może zniszczyć. Jeśli nie może zniszczyć żadnej z kart na Linii Frontu ani na Ziemi Niczyjej, celem zostaje twoja talia Zasobów. Odrzuć z talii Zasobów tyle kart ile wynosiła Siła Ataku szurmującej karty. Po rozpatrzeniu powiązanych akcji i zdolności, odrzuć szurmującą kartę na stos Ofiar Bossa.
  3. **Dobranie kart.** Dobierz tyle kart z talii Zasobów Bossa, ile wskazuje karta Bossa. Połóż je odkryte na stole.
  4. **Rozpatrz akcje według ich priorytetu,** zaczynając od najdroższych kart. Koszt zagrywanych kart nie może być wyższy niż obecny Poziom Grozy.
  5. **Dodatkowa tura.** Rozegraj dodatkową turę, jeśli Boss zagrał kartę, która mu to umożliwiła.

## Kluczowe zmiany w zasadach (Solo Mode)

W trybie *Solo Mode* działają wszystkie podstawowe zasady gry z następującymi wyjątkami:


**Karty, które działają na Wsparcie** - w trybie *Solo Mode* Boss nie posiada Wsparcia. Kiedy gracz używa akcji lub zdolności, której celem jest Wsparcie przeciwnika, celem akcji lub zdolności staje się "Poziom Grozy".

### PRZYKŁADY ROZPATRYWANIA KART, KTÓRYCH CELEM JEST WSPARCIE:

*Pasywna zdolność karty Assassin pozwala zniszczyć jedną kartę ze Wsparcia przeciwnika. Zamiast tego, obniża Poziom Grozy o 1.*

*Akcja karty Purge Doctor "Zadaj 2DMG za każdą kartę we Wsparciu przeciwnika", zamiast tego zadaje 2DMG za każdy Poziom Grozy, aż do 10DMG jeśli Poziom Grozy wynosi 5!*

**Efekty Grozy** - Sekcja "Menace Level Effects" na karcie Bossa wyjaśnia dodatkowe efekty, które mogą wejść w życie podczas rozgrywki.

**Stos Rezerwy** - kiedy wyczerpie się talia Zasobów Bossa, potasuj karty w stosie Rezerwy i utwórz z nich nową talię Zasobów. Boss może w ten sposób uzupełnić swoje Zasoby tylko raz na grę. Usuń z gry żeton Rezerwy , aby pamiętać kiedy zdolność ta została wykorzystana.

**Reakcje i Ciąg Rozkazów** - w swojej turze, możesz zagrać dowolne akcje i zdolności, ale Boss nie może na nie reagować. Podczas tury Bossa, jedyna reakcja jaką możesz wykonać to "Negate action or ability".

**Akcje odrzucania kart** - gracz może zagrywać akcją odrzucania kart tylko aby odrzucić karty z jego ręki, jeśli jakies pozostały

**Obrażenia** - za każdy punkt obrażeń zadany Bossowi, obniż wartość jego życia o 1.

# Pole Walki: Tryb Co-op

## BOSS

**BYLOSS**  
Menace Level: 4

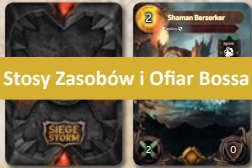
**BOSS TURN**

1. Guard
2. Advance War Track
3. Draw
4. Actions
5. Extra Turn

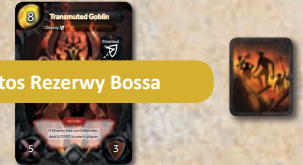
**PLAYER'S TURN**

1. Prepare
2. Draw
3. Advance War Track
4. Deploy
5. Extra Turn
6. End Turn

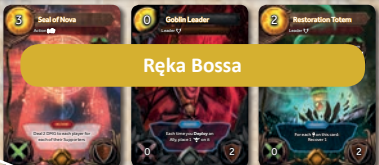
Stosy Zasobów i Ofiar Bossa



Stos Rezerwy Bossa



Ręka Bossa



Deployment Zone Bossa

Deployment Zone Bossa

Frontline

NO MAN'S LAND

Frontline

Deployment zone cards: Shaman Berserker, Goblin Leader, Seal of Nova, Goblin Killer, Shaman Berserker, Goblin Leader, Goblin Tank.

Tor Walki Gracza A



Tor Walki Bossa

Tor Walki Bossa

Frontline

NO MAN'S LAND

Frontline

Tor Walki Gracza B



Strefa Wsparcia



Stosy Zasobów i Ofiar



Strefa Wsparcia



Stosy Zasobów i Ofiar



GRACZ A

GRACZ B

## Kluczowe zmiany w zasadach (Co-op Mode)

W trybie *Co-op Mode* działają wszystkie zasady podstawowe i zasady trybu *Solo Mode*, z następującymi wyjątkami:

**Kolejność graczy** - gracze rozgrywają swoje tury jednocześnie. Mogą zagrywać karty i przesuwac tory walki w dowolnej kolejności.

**Sojusznik** - to dowolna karta na torze walki twoim lub na torze walki drugiego gracza.

**Akcje i zdolności pasywne** - zdolności pasywne kart na torach walki działają na obydwu graczy. Każdy z graczy może również opłacić koszt zdolności pasywnej dowolnego Sojusznika.

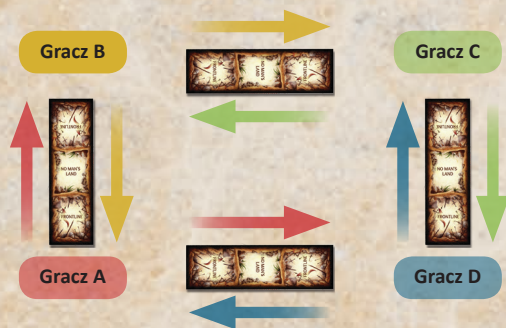
**Dodatkowa tura** - rozgrywa ją wyłącznie gracz, który zagrał odpowiednią kartę.

**Strefy bitwy** - nie możesz zagrywać kart na Linie Frontu ani Ziemię Niczyją drugiego gracza.

**Wybór celu i Obrona** - podczas Szturmu, karty Bossa obierają za cel jednocześnie obydwu graczy i atakują z pełną Siłą Ataku. Każdy z graczy broni się osobno, używając wyłącznie własnych Obrońców (jeżeli takich posiada).

**Obrażenia** - kiedy Boss zagrywa kartę, która zadaje obrażenia bezpośrednio przeciwnikowi, to gracze decydują, który z nich przyjmie je na siebie. Jeśli karta mówi, że każdy z graczy otrzymuje obrażenia ("Each player receives X damage"), każdy z graczy otrzymuje X obrażeń.

## Tryb Last Man Standing (3/4 graczy)



### Przygotowanie rozgrywki

Każdy z graczy umieszcza Strefę Bitwy pomiędzy sobą, a graczami po swojej prawej i lewej stronie. W ten sposób, każdy z graczy ma dostęp do dwóch torów walki, po których będzie przemieszczał jednostki w stronę przeciwników po obydwu stronach.

### Kluczowe zmiany w zasadach

W trybie *Last Man Standing* działają wszystkie zasady podstawowe, z następującymi zmianami / wyjątkami:

**Przygotowanie** - każdy gracz (włącznie z graczem rozpoczynającym) dobiera dwie karty, które tworzą jego rękę startową.

**Dobieranie kart** - w swojej turze, gracze dobierają trzy karty.

**Akcje i Zdolności pasywne** - akcje i zdolności pasywne oddziałują tylko na ten tor walki, na który zostały zagrane. Nie wywołują żadnego efektu na twoim drugim torze walki. Kart ze zdolnościami oddziałującymi na gracza możesz używać niezależnie od tego na którym z twoich torów walki się znajdują (np. zdolność "During your Draw step, Draw 1 more card", może zostać użyta z dowolnego toru walki).

**Eliminacja przeciwników** - kiedy gracz zostaje pokonany, usuń wszystkie jego karty z gry. Każdy z przeciwników tego gracza odrzuca karty z sąsiadujących z pokonanym graczem torów walki na swój stos Ofiar. Usuń jedną z pustych Stref Walki z gry. Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę. Zwycięzcą będzie ostatni gracz na placu boju!

## Glosariusz

**Action (Akcja)** - efekt opisany w górnej, czerwonej części karty. Akcje rozpatruje się natychmiast po zagranium i opłaceniu kosztu karty.

**Activation Cost (Koszt Aktywacji)** - dodatkowy koszt (zazwyczaj dodatkowe karty) wymagany do aktywowania Zdolności pasywnej karty na torze walki lub na Polu Bitwy.

**Advance (Porusz do przodu)** - porusz wszystkie karty na torze walki o jedno pole w przód.

**Ally (Sojusznik)** - każda karta na twoim torze walki.

**Attack Strength (Siła Ataku)** - końcowa siła jednostki, po odjęciu wartości Obrony przeciwnika.

**Attack Value (ATT) (Wartość Ataku)** - liczba widoczna w lewym dolnym rogu karty, oznaczająca podstawową wartość ataku karty bez modyfikatorów.

**Battlefield (Pole Walki)** - cały obszar gry dla rozgrywki w Siegestorm.

**Battle Zone (Pole Bitwy)** - plansza z obszarami Linii Frontu oraz Ziemi Nicyjej. Kart umieszczonych na Polu Bitwy nie uważa się za Sojuszników ani Wrogów.

**Boss Board (Plansza Bossa)** - plansza, na której zaznaczone są aktualne statystyki Bossa i Poziom Grozy.

**Casualties (Ofiary)** - karty zużyte przez gracza lub zabite przez przeciwnika.

**Chain of Commands (Ciąg rozkazów)** - stos akcji i zdolności zagryanych jako szereg reakcji na działania przeciwnika. Rozpatrywany w odwrotnej kolejności (od ostatniej zagranej akcji / zdolności).

**Command Action (Akcja Dowództwa)** - akcja Bossa, np. Wystawianie jednostek lub Lider, widoczna na kartach Bossa pod ich nazwami, która mówi jak i kiedy należy zagrać daną kartę.

**Commit (Zaangażuj)** - użyj karty ze Wsparcia aby opłacić koszt zagrywanej karty lub akcji. Użyta karta Wsparcia jest obracana o 90 stopni.

**Cost (Koszt)** - liczba w lewym górnym rogu karty, wskazująca ile kart należy odrzucić w celu zagrania tej karty.

**Defender (Obrońca)** - karta znajdująca się obecnie w Deployment Zone. Pozwala bronić się przed atakami, które za cel obierają gracza lub jego jednostki na Polu Bitwy.

**Defense Value (DEF) (Wartość Obrony)** - liczba w prawym dolnym rogu karty, wskazująca z jaką siłą jednostka przeciwodziła atakom wroga.

**Deploy (Wystawianie jednostek)** - umieść jednostkę w Deployment Zone.

**Deployment Zone (Strefa Zrzutu)** - pierwsze pole na dowolnym z torów walki. Trafiają na nie wystawiane jednostki.

**Destroy (Zniszcz)** - permanentnie usuń kartę z gry.

**Discard (Odrzuć)** - odrzuć kartę z ręki na stos Ofiar (awersem ku górze).

**Damage (DMG) (Obrażenia)** - obrażenia zadawane bezpośrednio przeciwnikowi, które skutkują usunięciem kart z wierzchu jego stosu Ofiar.

**Draw (Dobierz karty)** - weź kartę z wierzchu swojego stosu Zasobów i dodaj ją do ręki.

**Enemy (Wróg)** - każda jednostka na Torze Walki twojego przeciwnika.

**Expansion (Rozszerzenie)** - karta z białym symbolem na tarczy, używana przy tworzeniu własnego stosu Zasobów.

**Heal X (Ulecz X)** - umieść X kart ze swojego stosu Ofiar na nowym stosie Leczenia. Następnym razem otrzymując obrażenia odrzucaj karty ze stosu Leczenia, dopóki się nie wyczerpie.

**Hold Ground (Utrzymaj Pozycję)** - umieść kartę opuszczającą tor walki na Linii Frontu lub w Ziemi Niczyjej. Jej zdolność pasywna pozostaje aktywna.

**Kill (Zabij)** - przenieś jednostkę na stos Ofiar przeciwnika.

**Menace Level (Poziom Grozy)** - wskazuje które z kart w ręce Bossa mogą zostać zagrane. Boss może zagrywać wyłącznie karty, których koszt jest równy lub niższy niż aktualny Poziom Grozy.

**Negate (Zaneguj)** - powstrzymaj efekt zagranej akcji lub zdolności. Koszt zanegowanej akcji lub zdolności musi zostać opłacony.

**Passive Ability (Zdolność pasywna)** - efekt karty opisany w niebieskiej, dolnej części karty. Zdolność pasywna pozostaje aktywna tak długo, jak karta przebywa na torze walki lub na Polu Bitwy.

**Raise (Wskrześ)** - weź wierzchnią kartę ze stosu Ofiar przeciwnika na rękę.

**Reaction (Reakcja)** - akcja lub zdolność zagrana w odpowiedzi na działania przeciwnika. Wiele następujących po sobie reakcji tworzy Chain of Command (Ciąg Rozkazów).

**Recover (Odśwież)** - uzupełnij życie Bossa do wartości początkowej.

**Reserves (Rezerwa)** - karty w ręce Bossa, które nie mogą zostać zagrane ze względu na ich koszt (przewyższający aktualny Poziom Grozy). Na początku swojej tury, Rezerwa odrzucana jest na osobny stos Rezerwy.

**Reset** - przywróć kartę Wsparcia do początkowej pozycji.

**Resources (Zasoby)** - talia 34 kart, z których gracz korzysta podczas rozgrywki.

**Sacrifice (Poświęcenie)** - wskaż jednostkę na swoim torze walki i zabij ją.

**Shapeshift (Zmiennokształtny)** - opłać koszt aktywacji i zwróć kartę ze zdolnością Shapeshift na swoją rękę. Zastąp ją dowolną kartą z ręki bez ponoszenia jej kosztu.

**Life Meter (Licznik życia)** - wskaźnik używany do oznaczania Obrażeń (DMG) zadawanych Bossowi.

**Special Action (Akcja Specjalna)** - akcja Bossa, np. Shielded albo Spirit, o której działaniu przypomina ikona na awersie karty.

**Steal (Ukradnij)** - weź losową kartę z ręki przeciwnika i dodaj ją do swojej ręki.

**Storm (Szturm)** - użyj akcji karty opuszczającej tor walki oraz zaatakuj stos Zasobów lub jednostki na Polu Bitwy przeciwnika.

**Support (Wsparcie)** - umieść kartę opuszczającą tor walki w Strefie Wsparcia.

**Supporters (Wspierający)** - karty w Strefie Wsparcia, które mogą zostać użyte do opłacenia kosztu zagrywanej karty lub zdolności pasywnej.

**Vision X (Wizja X)** - dobierz X kart. Dodaj jedną do swojej ręki, a pozostałe odłóż na spód talii Zasobów, w dowolnej kolejności.

**War Track (Tor Walki)** - przylegający do Pola Bitwy tor, po którym co turę poruszają się jednostki. Przeciwnicy mają osobne tory walki, poruszające się w przeciwnych kierunkach.

## Wskazówki Strategiczne

### Jak grać w *Siegestorm* żeby wygrać?

- » **Nie przeciążaj swojej armii** dobierając i zagrywając zbyt wiele kart. W ten sposób szybko wyczerpiesz swój stos Zasobów.
- » **Nie bądź chciwy.** Jeśli na początku dobierzesz świetną ale drogą kartę, zastanów się czy nie lepiej będzie się jej pozbyć i zappełnić Pole Walki tańszymi kartami.
- » **Wszystkie obrażenia zadane wrogowi się liczą.** Nawet najmniejsze. Jeśli wydaje ci się, że usunięcie z Zasobów przeciwnika dwóch kart to niewiele, pamiętaj że *Siegestorm* jest jak gra w przeciąganie liny. Dwie karty mniej na początku gry mogą później przesądzić o zwycięstwie lub przegranej!
- » **Spróbuj szybko zapanować nad Linią Frontu i Ziemią Niczyją.** Dużo działających Zdolności pasywnych na Polu Bitwy może zaważyć na losach rozgrywki.
- » **Zbieraj Wsparcie od początku rozgrywki.** W ten sposób najwięcej zyskasz. Miej oko na mocne połączenia Akcji i Zdolności pasywnych!
- » Kiedy masz wątpliwości, **wywieranie presji na przeciwnika** często jest najlepszym rozwiązaniem. Poza marginalnymi przypadkami, twój tor walki nigdy nie powinien być pusty!

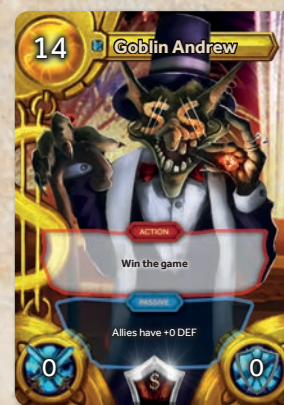
### BONUS: Tryb Free-for-All

Zaawansowanym graczom, którzy mają ochotę spróbować czegoś nowego, proponujemy zbudowanie talii Zasobów spośród wszystkich kart dostępnych w grze, niezależnie od frakcji!

- » Talia nadal musi składać się z 34 kart.
- » Obowiązuje limit 2 Czempionów / Elit i 4 Żołnierzy / Weteranów.
- » W rozgrywkach turniejowych polecamy korzystać z koszu- lek zakrywających rewers kart.

### Karty Specjalne i Promo

Karty z symbolem **\$** i karty Kickstarter Exclusive “Easter Egg” to karty promo, których nie należy używać w rozgrywkach turniejowych. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie aby używać ich w rozgrywkach w gronie znajomych... jeśli się zgodzą!



### Dołącz do społeczności *Siegestorm*!

Fani *Siegestorma* łączcie się! Najnowsze informacje o kartach, FAQ, erraty do zasad i kart, turnieje, wyszukiwanie graczy, rankingi oraz więcej porad strategicznych znajdziesz na:

[www.siegestorm.com](http://www.siegestorm.com)

Pełną listę kart we frakcjach graczy znajdziesz w *Siegestorm* Wiki:

<http://siegestorm.wikia.com/wiki/>



## Twórcy

**Projekt gry:** Kamil Cieśla i Marcin Świerkot

**Producent:** Marcin Świerkot

**Manager projektu:** Kamil Cieśla

**Ilustracje:** Krzysztof Piasek, Waław Wysocki, Ewa Labak, Dagmara Gąska, Dawid Niczewski-Milaniak, Jakub Fajtanowski, Marzena Nereida Piiowar, Sergiy Kucher, Piotr Kwiatkowski, Patryk Jędraszek

**Opracowanie graficzne:** Adrian Radziun, Michał Lechowski, Andrzej Póltanaros, J.J. Navarrete

**Instrukcja gry:** J.J. Navarrete

**Korekta:** J.J. Navarrete, Łukasz Krawiec, Hervé Daubet

**Testerzy:** Franciszek Ostojski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Łukasz Włodarczyk, Jimmy Durden, Andrzej Kaczor, Paweł Samborski, Katarzyna Młynek

**Kierownictwo produkcji:** Michał Matłosz, Mateusz Wolski

**Konsultant:** Michał Oracz

**Autor nazwy 'Goblin Marius':** Adrian Radziun

**Wsparcie duchowe:** Aleksandra Wójcik

**Jordan & Allies (specjalne podziękowania):** Jordan Luminais, Ken Cunningham, Maciej Cabaj, Łukasz Orwat, Krzysztof Piskorski





## Tura Akcji Gracza

1. Przygotowanie (Prepare)
2. Dobranie kart (Draw)
3. Postęp Toru Walki (Advance War Track)
4. Wystawianie Jednostek (Deploy)t
5. Dodatkowa tura (Extra Turn)
6. Koniec tury (End Turn)




## Tura Akcji Bossa

1. Odrzucenie do Rezerwy
2. Postęp Toru Walk
3. Dobranie Kart
4. Rozpatrz akcje:
  - » 1 – Wystawianie jednostek
  - » 2 – Lider
  - » 3 - Akcje Specjalne
  - » 4 – Akcje
5. Dodatkowa Tura





## Akcje Dowództwa

WYSTAWIANIE > LIDER > AKCJE SPECJALNE > AKCJE

### Actions de Commandement

SYMBOL	NAZWA	AKCJA
	Wystawianie jednostek	Wystaw kartę w Deployment Zone Bossa.
	Lider	Wystaw jednostkę na Linię Frontu lub Ziemię Niczyją.
	Akcja	Zagraj jako Akcję. Karta nie może zostać wystawiona na Pole Walki.

### Akcje Specjalne

SYMBOL	NAZWA	AKCJA
	Tarcza	Jednostka jest odporna na Akcje i Zdolności przeciwnika.
	Duch	Umieść Żeton Ducha na każdej karcie Totemu na Polu Walki i natychmiast aktywuj Zdolność pasywną Totemu.
	Gang	Umieść Żeton Gangu na wszystkich kartach Sojuszników i odrzuć tę kartę. Każdy Żeton Gangu zapewnia +1 ATT.
	Totem	Aktywuj Zdolność pasywną za każdym razem, kiedy zostanie na nim umieszczony Żeton Ducha

## Kluczowe Zasady

- » Możesz wymienić swoją startową rękę tylko raz!
- » Gracze mogą mieć nie więcej niż 10 kart w ręce.
- » W swojej turze możesz w dowolnym momencie zagrać jedną lub więcej akcji z kart w ręce lub zdolności pasywnych na torze walki.
- » Zdolność pasywna jednostki działa dopóki pozostaje ona na torze walki.
- » Szturmująca jednostka zadaje obrażenia i wykonuje swoją akcję.
- » Jednostki na Linii Frontu i w Ziemi Niczyjej nie są Sojusznikami ani Wrogami. Mogą zostać zaatakowane tylko przez szturmującą jednostkę.
- » Jednostki w Ziemi Niczyjej nie mogą zostać podmienione przy użyciu rozkazu Utrzymaj Pozycję.
- » Możesz użyć jednostki Wsparcia tuż po tym jak umieścisz ją w swojej Strefie Wsparcia.
- » Boss nigdy nie “pasuje” kiedy może zagrać jakąś kartę. Zawsze zagrywa karty od najdroższej dostępnej.