



# KINGDOM RUSH

ELEMENTAL  
UPRISING

SŁOWNICZEK

# ZAWARTOŚĆ



KWIATY.....	2	BOHATEROWIE.....	5	SYMBOLE.....	11
CZEMPIONI.....	3	MODYFIKACJE WIEŻ.....	8		
WROGOWIE.....	4	WIEŻA.....	9		

## KWIATY


JEŚLI TWÓJ BOHATER PRZECHODZI PRZEZ POLE Z ŻETONEM KWIATU LUB JEŚLI KOŃCZY NA NIM SWÓJ RUCH, MOŻESZ NATYCHMIAST ODWRÓCIĆ TEN ŻETON OBRAZKIEM DO DOŁU, ABY GO AKTYWOWAĆ. MOŻESZ AKTYWOWAĆ WIĘCEJ KWIATÓW W TRAKCIE JEDNEJ TURY, JEŚLI TWÓJ BOHATER PRZECHODZI PRZEZ NIE LUB KOŃCZY NA NICH SWÓJ RUCH. ŻETON KWIATU LEŻĄCY OBRAZKIEM DO DOŁU NIE MOŻE BYĆ AKTYWOWANY. KAŻDY ŻETON KWIATU MOŻE BYĆ UŻYTY TYLKO RAZ, CHYBA ŻE ZOSTANIE ODWRÓCONY NA AKTYWNA STRONĘ ZA POMOCĄ MODYFIKACJI WIEŻY LUB ZDOLNOŚCI CZEMPIONA.

WSZYSTKIE KWIATY ZADAJĄ .




### MAGICZNY KWIAT






GDY AKTYWUJESZ MAGICZNY KWIAT, UMIEŚĆ  NA MAKS. 2 RÓŻNYCH HORDACH W  (DOWOLNYM MIEJSCU NA PLANSZY). NASTĘPNIE ODWRÓĆ ŻETON NA JEGO ZWIĘDŁĄ STRONĘ.

### OGNISTY KWIAT



GDY AKTYWUJESZ OGNISTY KWIAT, POŁÓŻ  NA KAŻDEJ SĄSIADUJĄCEJ Z NIM HORDZIE. NASTĘPNIE ODWRÓĆ ŻETON NA JEGO ZWIĘDŁĄ STRONĘ.

### KWIAT MROZU



GDY AKTYWUJESZ KWIAT MROZU, UMIEŚĆ  ORAZ  NA DOWOLNEJ HORDZIE W . NASTĘPNIE ODWRÓĆ ŻETON NA JEGO ZWIĘDŁĄ STRONĘ.

TOTEM NIE MOŻE ZAKRYWAĆ WROGÓW (UMIEŚĆ GO GDZIEKOLWIEK NA HORDZIE, NP. NA LEŻĄCYCH NA NIEJ ŻETONACH OBRAŻEŃ LUB PUSTYM POLU). ZNACZNIK TOTEMU DEZAKTYWUJE     ORAZ  ZDOLNOŚCI HORD. USUŃ TOTEM PO RUCHU HORD.

### KWIAT ZIEMI

GDY AKTYWUJESZ KWIAT ZIEMI, DOWOLNY BOHATER W  ZYSKUJE OCHRONĘ DO KOŃCA BIEŻĄCEJ RUNDY. UMIEŚĆ  NA PLANSZY TEGO BOHATERA DLA PRZYPOMNIENIA. NASTĘPNIE ODWRÓĆ ŻETON NA JEGO ZWIĘDŁĄ STRONĘ.

### BURZOWY KWIAT

GDY AKTYWUJESZ BURZOWY KWIAT, UMIEŚĆ  NA DOWOLNEJ HORDZIE W . USUŃ Z TEJ HORDY WSZYSTKICH ŻOŁNIERZY I WYCOFAJ Z NIEJ WSZYSTKICH BOHATERÓW. NASTĘPNIE PRZESUŃ HORDĘ NA DOWOLNE PUSTE POLE ŚCIEŻKI. NASTĘPNIE ODWRÓĆ ŻETON NA JEGO ZWIĘDŁĄ STRONĘ.

BOSSOWIE SĄ ODPORNI NA DZIAŁANIE BURZOWEGO KWIATU.

# CZEMPIONI

CZEMPIONI SĄ TRAKTOWANI JAK HORDA. PODEJMUJĄ PRÓBĘ RUCHU, GDY NADEJDZIE ICH KOLEJ.

1. BEZPOŚREDNIO PRZED TYM, JAK CZEMPION MA PODJĄĆ PRÓBĘ RUCHU, ODKRYJ WIERZCHNIĄ KARTĘ ZE STOSU CZEMPIONÓW:

JEŚLI NA KARCIE CZEMPIONA NA TACCE WIDOCZNYCH JEST CO NAJMNIEJ TYLE (NIEZAKRYTYCH) SYMBOLI, ILE WSKAZUJE ODKRYTA KARTA, TO CZEMPION PRZEPROWADZA SWÓJ ATAK SPECJALNY. ODRZUĆ DOBRANĄ KARTĘ NA ODKRYTY STOS ODRZUCONYCH KART CZEMPIONÓW, BEZ WZGLĘDU NA TO, CZY CZEMPION PRZEPROWADZIŁ SWÓJ ATAK SPECJALNY.

2. NASTĘPNIE CZEMPION WYKONUJE SWÓJ RUCH (JAK HORDA).

CZEMPION WYKONUJE SWÓJ RUCH BEZ WZGLĘDU NA TO, CZY PRZEPROWADZIŁ ATAK SPECJALNY.

JEŚLI W ROZGRYWCE WYSTĘPUJE KILKU CZEMPIONÓW, KAŻDY Z NICH DOBIERA KARTĘ ZE STOSU, PRÓBUJE PRZEPROWADZIĆ ATAK SPECJALNY, A NASTĘPNIE WYKONUJE RUCH (JAK HORDY, W KOLEJNOŚCI ZALEŻNEJ OD ODLEGŁOŚCI OD BRAMY).

## WÓDZ GOBLINÓW

### ATAK SPECJALNY: ROZŁUPYWANIE CZASZEK

USUŃ WSZYSTKICH ŻOŁNIERZY Z TEJ HORDY I SĄSIEDNICH HORD. NASTĘPNIE WSZYSCY BOHATEROWIE NA TEJ I NA SĄSIEDNICH HORDACH DOZNAJĄ 1 OBRAŻENIA.

## JACK O'LANTERN

### ATAK SPECJALNY: WZBUDZANIE PRZERAŻENIA

1. USUŃ Z HORDY Z JACKIEM WSZYSTKIE ŻETONY OBRAŻEŃ I ŻOŁNIERZY.  
2. WSZYSCY BOHATEROWIE ORAZ PIASKOMI

WOJOWNICY NA KARCIE Z JACKIEM DOZNAJĄ 1 OBRAŻENIA I MUSZĄ SIĘ WYCOFAĆ NA SĄSIEDNIE POLE.

3. UMIEŚĆ KARTĘ Z JACKIEM NA WIERZCHU STOSU HORD ZNAJDUJĄCEGO SIĘ OBOK ZNACZNIKA WYDARZEŃ (RAZEM Z TACKĄ, JEŚLI CHCESZ).

4. UMIEŚĆ HORDĘ DYŃ (ODKRYTĄ, NA TACCE, PATRZ: RYSUNEK PONIŻEJ) NA MIEJSCU, KTÓRE WŁAŚNIE OPUŚCIŁA KARTA JACKA, I WYKONAJ NIĄ RUCH. (WSZYSTKIE HORDY DYŃ MAJĄ SYMBOL SZYBKOŚCI, WIĘC NATYCHMIAST PORUSZAJĄ SIĘ 2 RAZY).

5. PRZENIEŚ ZNACZNIK WYDARZENIA DO NASTĘPNEGO STOSU PRZYWOŁAŃ O BEZPOŚREDNIO NIŻSZYM NUMERZE (2→1, 1→4, 4→3, 3→2).

## CZEMPION CENIA

### ATAK SPECJALNY: POŻARCIE

USUŃ WSZYSTKICH ŻOŁNIERZY I BOHATERÓW Z KARTY CZEMPIONA CENIA (BOHATEROWIE WYCOFUJĄ SIĘ, NIE DOZNAJĄC OBRAŻEŃ).

PO RUCHU CZEMPIONA CENIA POŁÓŻ ŻETON USKOKU (STRONĄ Z DUŻYM USKOKIEM KU GÓRZE) NA POLU, KTÓRE OPUŚCIŁ. JEŚLI W PULI ZABRAKŁO ŻETONÓW USKOKÓW, KRÓLESTWO TRACI 1 SERCE.

## ANUBIS

### AKCJA SPECJALNA: ARMIA UMARŁYCH

UMIEŚĆ HORDĘ Z WIERZCHU CMENARZA ANUBISA NA POLU, KTÓRE ANUBIS WŁAŚNIE OPUŚCIŁ. HORDA PRZYWOŁANA W TEN SPOSÓB NIE PORUSZA SIĘ W TEJ RUNDZIE.

JEŚLI ANUBIS MA WYKONAĆ SPECJALNĄ AKCJĘ, ALE SIĘ NIE PORUSZYŁ (NP. WSKUTEK DZIAŁANIA ŻOŁNIERZY LUB BOHATERÓW), HORDA Z CMENARZA ZOSTAJE PRZYWOŁANA NA POLE PRZED NIM.


## CMENARZ ANUBISA


PASYWNA ZDOLNOŚĆ ANUBISA: ZA KAŻDYM RAZEM, GDY HORDA ZOSTAJE ZNISZCZONA, PRZENIEŚ JĄ NA CMENARZ ANUBISA, A NASTĘPNIE GO POTASUJ.


# WROGOWIE

## AKTYWNE ZDOLNOŚCI

AKTYWUJ ZDOLNOŚCI WROGÓW, TYLKO JEŚLI NIE SĄ ONI ZAKRYCI NA POZĄTKU FAZY 4 – RUCH HORD.

 **SZYBKOŚĆ:** PODCZAS RUCHU HORD, HORDA Z DOWOLNĄ LICZBĄ WIDOCZNYCH SYMBOLI SZYBKOŚCI PORUSZY SIĘ 2 RAZY (JEŚLI TO MOŻLIWE). SYMBOLE SZYBKOŚCI ODKRYJE DOPIERO PO RUCHU HORDY (W PRZYPADKU USUNIĘCIA Z KARTY WYELIMINOWANYCH BOHATERÓW LUB ŻOŁNIERZY) NIE POWODUJĄ JEJ DRUGIEGO RUCHU.

 **ZBIOROWE LECZENIE:** JEŚLI NA KARCIE HORDY WIDOCZNY JEST CO NAJMNIEJ 1 SYMBOL ZBIOROWEGO LECZENIA, USUŃ Z NIEJ ORAZ ZE WSZYSTKICH SĄSIEDNICH HORD WSZYSTKIE ŻETONY OBRAZEŃ.

 **SNAJPER:** JEŚLI NA KARCIE HORDY WIDOCZNY JEST TEN SYMBOL, HORDA SIĘ NIE PORUSZA. ZAMIAST TEGO, ZADAJE 1 OBRAŻENIE BOHATEROMI WYBRANEMU PRZEZ GRACZY. JAK TYLKO WSZYSTKIE SYMBOLE SNAJPERÓW ZOSTANĄ ZAKRYTE, HORDA BĘDZIE SIĘ NORMALNIE PORUSZAĆ PO ŚCIEŻCE. NAWET JEŚLI NA HORDZIE ZE SNAJPERAMI WIDOCZNE SĄ SYMBOLE SZYBKOŚCI, HORDA ODDAJE TYLKO 1 STRZAŁ. HORDA ZE SNAJPERAMI MOŻE ODDAĆ STRZAŁ TYLKO DO BOHATERA ZNAJDUJĄCEGO SIĘ W TYM MOMENCIE NA PLANSZY.

## ZDOLNOŚCI PASYWNE

PASYWNE ZDOLNOŚCI WROGÓW NIE AKTYWUJĄ SIĘ, W ZAMIAN SPRAWIAJĄ, ŻE TRUDNIEJ GO POKONAĆ.



**ZWINNE HORDY:** NA ZWINNYCH HORDACH NIE MOŻNA UMIESZCZAĆ ŻETONÓW OBRAZEŃ, JEŚLI NIE MA NA NICH ŻADNEGO ŻOŁNIERZA LUB BOHATERA. NIE MOŻNA ZAKRYWAĆ PÓL Z ŻADNYMI ŻETONAMI OBRAZEŃ.



**LATAJĄCE HORDY:** GDY LATAJĄCA HORDA MA WYKONAĆ RUCH (WLICZAJĄC PRZYWOŁANIE), USUŃ Z NIEJ WSZYSTKICH ŻOŁNIERZY, A WSZYSCY BOHATEROWIE ZNAJDUJĄCY SIĘ NA NIEJ WYCOFUJĄ SIĘ. NIE DOZNAJĄ PRZY TYM OBRAZEŃ. JEŚLI PRZED NIĄ ZNAJDUJE SIĘ NIELATAJĄCA HORDA, UMIEŚĆ LATAJĄCĄ HORDĘ NA NIEJ. NIE USUWAJ PRZY TYM ŻADNYCH ŻETONÓW OBRAZEŃ. GDY LATAJĄCA HORDA PORUSZY SIĘ I ODKRYJE LEŻĄCĄ POD NIĄ NIELATAJĄCĄ HORDĘ, TA DRUGA

PORUSZA SIĘ NORMALNIE W TEJ TURZE (BYĆ MOŻE ZMUSZONA PRZESKOCZYĆ TĘ LATAJĄCĄ HORDĘ). JEŚLI LATAJĄCA HORDA, KTÓRA LEŻAŁA NA INNEJ HORDZIE, ZOSTANIE ZNISZCZONA, LEŻĄCY NA NIEJ BOHATEROWIE MUSZĄ SIĘ WYCOFAĆ.

NIE MOŻNA ZAKRYWAĆ PÓL Z  ŻADNYMI ŻETONAMI OBRAZEŃ.



**WIELCY WROGOWIE:** GDY HORDA ZAMIERAJĄCA WIELKIEGO WROGA WEDRZE SIĘ DO KRÓLESTWA I CHOCIAŻ JEDNO POLE WIELKIEGO WROGA NIE JEST ZAKRYTE, KRÓLESTWO TRACI AŻ 4 SERCA (A NIE 1 SERCE ZA KAŻDE NIEZAKRYTE POLE).



**PODATNOŚĆ NA OBRAŻENIA MAGICZNE:** TEN SYMBOL MOŻESZ ZAKRYĆ TYLKO OBRAŻENIAMI MAGICZNYMI I BEZPOŚREDNIMI (WŁĄCZAJĄC FIGURKĘ BOHATERA).




**PODATNOŚĆ NA OBRAŻENIA FIZYCZNE:** TEN SYMBOL MOŻESZ ZAKRYĆ TYLKO OBRAŻENIAMI FIZYCZNYMI I BEZPOŚREDNIMI (WŁĄCZAJĄC FIGURKĘ BOHATERA).



**OBRAŻENIA SPECJALNE:** WROGOWIE Z TYM SYMBOLEM MOGĄ BYĆ ZAKRYWANI TYLKO PRZEZ ŻETONY BEZPOŚREDNICH OBRAZEŃ, ŻOŁNIERZY I FIGURKI BOHATERÓW.



**TARCZA:** HORDA Z TYM SYMBOLEM BLOKUJE OBRAŻENIA WSKAZANEGO TYPU NADCHODZĄCE Z OKREŚLONEGO KIERUNKU. ZABLOKOWANY ŻETON OBRAZEŃ NIE MOŻE BYĆ UMIESZCZONY NA BLOKUJĄCEJ GO

HORDZIE, ALE MOŻESZ UMIEŚCIĆ GO NA INNEJ HORDZIE, ZGODNIE Z ZASADAMI. TARCZA NIE BLOKUJE OBRAZEŃ ZADAWANYCH PRZEZ BOHATERÓW NA KARCIE HORDY. RZUT DZIADĄ MOŻE DOSIĘGNĄĆ HORDĘ Z TARCZĄ, JEŚLI NADCHODZI Z INNEJ STRONY. NIE MOŻNA ZAKRYWAĆ PÓL Z  ŻADNYMI ŻETONAMI OBRAZEŃ.



**NIEUSTĘPLIWI:** NIEUSTĘPLIWI WROGOWIE TO WIELCY WROGOWIE, KTÓRYCH KAŻDE POLE MUSI ZOSTAĆ ZAKRYTE INNYM BOHATEREM LUB ŻETONEM OBRAZEŃ. JEDNAKŻE OKREŚLONY BOHATER LUB ŻETON OBRAZEŃ MOŻE ZAKRYĆ POJEDYNCZE POLA U WIĘCEJ NIŻ 1 NIEUSTĘPLIWEGO WROGA.

# BOHATEROWIE

## ALRIC

ALRIC MA 2 PUNKTY ZDROWIA I 3 PUNKTY RUCHU. PODCZAS PODSTAWOWEGO ATAKU WRĘCZ ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE WIELKOŚCI 3 PÓL W KSZTAŁCIE LITERY L. TOWARZYSZY MU 2 PIASKOWYCH WOJOWNIKÓW, KTÓRZY ZACHOWUJĄ SIĘ NIECO INACZEJ OD ŻOŁNIERZY I BOHATERÓW.

PIASKOWI WOJOWNICY TO 2 UNIKATOWE FIGURKI, KTÓRE POMAGAJĄ ALRICOWI W JEGO WYPRAWIE. NIE SĄ ANI ŻOŁNIERZAMI, ANI BOHATERAMI. MOGĄ ZAKRYWAĆ HORDY, ALE NIE POTRAFIĄ WSZYSTKIEGO, CO BOHATEROWIE (NP. NIE WCHODZĄ W INTERAKCJĘ Z KRAJOBRAZEM - KWIATAMI, ZBIORNIKAMI LAWY ITP.). DYSPONUJĄ 2 PUNKTAMI RUCHU. MAJĄ OCHRONĘ, WIĘC NIGDY NIE OTRZYMUJĄ OBRAŻEŃ. ZATRZYMUJĄ RUCH HORDY, NA KTÓREJ SIĘ ZNAJDUJĄ, JAK INNE FIGURKI I NIE DOZNAJĄ PRZY TYM OBRAŻEŃ! MAJĄ TAKŻE DODATKOWĄ ZDOLNOŚĆ: GDY DOWOLNY Z BOHATERÓW MIAŁBY OTRZYMAĆ OBRAŻENIA, GRACZE MOGĄ PRZENIEŚĆ 1 PIASKOWEGO WOJOWNIKA Z POLA TEGO BOHATERA NA PLANSZĘ ALRICA, ABY ZNIWELONĄĆ TE OBRAŻENIA. PIASKOWI WOJOWNICY MOGĄ WEJŚĆ NA PLANSZĘ ALBO PO PIERWSZYM RUCHU ALRICA (WYKONUJĄ WTEDY OD RAZU SWÓJ RUCH), ALBO PO JEGO ODPOCZYNKU. W OBU PRZYPADKACH OBAJ WOJOWNICY WCHODZĄ NA POLE, NA KTÓRYM STOI ALRIC. GDY HORDA PRZESUWA SIĘ NA POLE, NA KTÓRYM STOI PIASKOWY WOJOWNIK, MUSI ON SIĘ WYCOFAĆ NA DOWOLNE SĄSIEDNIE PUSTE POLE, TAK JAK BOHATER.

### ZDOLNOŚĆ 1: FLURRY



PROSTY ATAK WRĘCZ POZWALAJĄCY UMIEŚCIĆ 3 RÓŻNE ŻETONY OBRAŻEŃ (TROCHĘ ZATEM LEPSZY OD ATAKU PODSTAWOWEGO, SZCZEGÓLNIE WOBEC NIEUŚTĘPLIWYCH WROGÓW).

### ZDOLNOŚĆ 2: BLOOD AND SAND



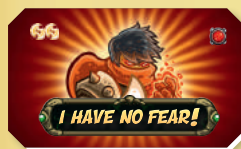
TA ZDOLNOŚĆ POZWALA ZADAĆ MNIEJSZE OBRAŻENIA NIŻ ATAK PODSTAWOWY, ALE W ZAMIAN POZWALA PRZYWOŁAĆ Z POWROTEM PIASKOWYCH WOJOWNIKÓW SPOZA PLANSZY ALBO PRZENIEŚĆ ICH Z DOWOLNEGO POLA NA POLE ALRICA.

### ZDOLNOŚĆ 3: TIL SHADE IS GONE!



TEN POTĘŻNY ATAK POZWALA KAŻDEMU PIASKOWEMU WOJOWNIKOWI, KTÓRY JEST NA HORDZIE, UMIEŚCIĆ NA NIEJ ŻETON BEZPOŚREDNICH OBRAŻEŃ W KSZTAŁCIE LITERY L, ALE WSZYSCY PIASKOWI WOJOWNICY (BEZ WZGLĘDU NA TO, CZY BYLI NA HORDZIE) MUSZĄ POWRÓCIĆ NA PLANSZĘ ALRICA I NIE MOGĄ BYĆ W TEJ SAMEJ RUNDZIE WPROWADZENI Z POWROTEM NA PLANSZĘ.

### ZDOLNOŚĆ 4: I HAVE NO FEAR!



JEST TO ZDOLNOŚĆ PASYWNA ZAPEWNIAJĄCA PIASKOWYM WOJOWNIKOM ZDOLNOŚCI BOHATERÓW. DZIĘKI NIEJ MOGĄ AKTYWOWAĆ KWIATY, ZBIERAĆ ŻETONY ZE ZBIORNIKÓW Z LAWĄ I USUWAĆ MACKI ORAZ USKOKI. DODATKOWO, GDY PIASKOWY WOJOWNIK SIĘ PORUSZA, UMIEŚĆ ŻETON BEZPOŚREDNICH OBRAŻEŃ 1x1 NA KAŻDEJ HORDZIE, KTÓRĄ OPUSZCZA.

## BRUXA

BRUXA ZDOBYWA CZASZKĘ, ILEKROĆ NISZCZYSZ HORDĘ SĄSIADUJĄCĄ Z NIĄ. NA POCZĄTKU AKTYWACJI BRUXY (PRZED RUCHEM) ZA KAŻDĄ CZASZKĘ LEŻĄCĄ NA JEJ PLANSZY MOŻESZ UMIEŚCIĆ ŻETON MAGICZNYCH OBRAŻEŃ 1x1 NA SĄSIADUJĄCEJ Z NIĄ HORDZIE. ZBIERANIE CZASZEK I ZADAWANIE Z ICH POMOCĄ 3 DODATKOWYCH OBRAŻEŃ W KAŻDEJ RUNDZIE JEST DOŚĆ ŁATWE. JEDNAKŻE INNE ZDOLNOŚCI SPECJALNE BRUXY WYMAGAJĄ WYDAWANIA CZASZEK.

GDY BRUXA TRACI SWÓJ OSTATNI PUNKT ZDROWIA, TRACI TAKŻE WSZYSTKIE ZNACZNIKI CZASZEK.

### ZDOLNOŚĆ 1: THE PAYMENT IS FAIR



BRUXA ZDOBYWA 2 CZASZKI.

## ZDOLNOŚĆ 2: LAUGHING SKULLS



ZDOLNOŚĆ TA POZWALA BRUXIE WYDAWAĆ CZASZKI, ABY ZADAWAĆ WIĘCEJ OBRAŻEŃ NIŻ JEJ INNE ATAKI.

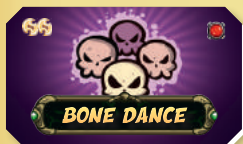
## ZDOLNOŚĆ 3: DREAD AURA

TA ZDOLNOŚĆ POZWALA BRUXIE WYDAWAĆ CZASZKI, ABY ZAPEWNIĆ OCHRONĘ DOWOLNYM BOHATEROM NA PLANSZY. MOŻESZ UMIEŚCIĆ



ZNACZNIK OCHRONY OBOK PLANSZY DANEGO BOHATERA, ABY PAMIĘTAĆ O JEGO OCHRONIE.

## ZDOLNOŚĆ 4: BONE DANCE



TA ZDOLNOŚĆ POZWALA BRUXIE PRZECHOWYWAĆ DO 4 CZASZEK (ZAMIAST 3), DZIĘKI CZEMU MOŻE WYDAĆ WIĘCEJ CZASZEK DLA WIĘKSZEGO EFEKTU W

JEDNEJ RUNDZIE. JEDNAK JEJ MAKSYMALNA LICZBA PUNKTÓW ZDROWIA WYNOŚI TERAZ 2 (ZAMIAST 3), WIĘC MUSISZ BYĆ OSTROŻNY!

## DIERDRE

DIERDRE POSIADA 2 WRODZONE ZDOLNOŚCI. WINGS OF LIGHT POZWALAJĄ JEJ NA TELEPORTACJĘ NA DOWOLNE POLE NA MAPIE ZANIM SIĘ RUSZY (DLATEGO TEŻ POSIADA TYLKO 1 PUNKT RUCHU - I NADAL MOŻE GO UŻYĆ, NA PRZYKŁAD, ABY AKTYWOWAĆ KWIATY). HOLY LIGHT DZIAŁA NA CAŁEJ PLANSZY, SPRAWIAJĄC, ŻE ŻOŁNIERZE STAJĄ SIĘ BARDZIEJ EFEKTYWNI. JEŚLI W JAKIEJKOLWIEK FAZIE ŻOŁNIERZ OPUSZCZA GRĘ, UMIEŚĆ ŻETON BEZPOŚREDNICH OBRAŻEŃ 1x1 NA POLU, KTÓRE OPUŚCIŁ. GDY DIERDRE TRACI SWÓJ OSTATNI PUNKT ZDROWIA I ZOSTAJE WYELIMINOWANA, HOLY LIGHT PRZESTAJE DZIAŁAĆ NA CZAS 1 RUNDY (DO CZASU, GDY DIERDRE ODZYSKA ZDROWIE).

PODCZAS PODSTAWOWEGO ATAKU DIERDRE ZADAJE OBRAŻENIA WRĘCZ (HORDZIE, NA KTÓREJ SIĘ ZNAJDUJE) LUB OBRAŻENIA DYSTANSOWE (DOWOLNEJ HORDZIE PO LEWEJ, NA WPROST LUB PO PRAWĘJ SWOJEJ STRONIE).

## ZDOLNOŚĆ 1: HALLELUJAH



WYBIERZ DIERDRE ALBO DOWOLNEGO INNEGO BOHATERA NA JEJ POLU LUB NA POLU SĄSIEDNIM. WYBRANY BOHATER ODZYSKUJE WSZYSTKIE SVOJE PUNKTY ZDROWIA

(CALE NIE WYKORZYSTANE ZDOLNOŚCI!) I ZYSKUJE OCHRONĘ, DZIĘKI KTÓREJ W TEJ RUNDZIE NIE STRACI ŻADNEGO PUNKTU ZDROWIA. SYMBOL KLEPSYDRY MA PRZYPOMINAĆ, ŻE TA OCHRONA TRWA DO KOŃCA BIEŻĄCEJ RUNDY. DODATKOWO, JEŚLI WYBRANY BOHATER STOI NA HORDZIE, UMIEŚĆ NA NIEJ ŻETON MAGICZNYCH OBRAŻEŃ 1x1. TARCZA HORDY NIE MOŻE ZABLOKOWAĆ TYCH OBRAŻEŃ, PONIEWAŻ POWODUJE JE BOHATER NA KARCIE HORDY.

## ZDOLNOŚĆ 1: CONSECRATION



ZWRÓĆ WŁAŚCICIELOWI DOWOLNĄ WIEŻĘ 1. POZIOMU SĄSIADUJĄCĄ Z DIERDRE. MOŻE JĄ ZAGRAĆ PONOWNIE JESZCZE W TEJ RUNDZIE. NA

OPUSZCZONYM POLU BUDOWY MOŻESZ JESZCZE W TEJ RUNDZIE POSTAWIĆ NOWĄ WIEŻĘ.

## ZDOLNOŚĆ 3: SAY YOUR PRAYERS



TA PASYWNA ZDOLNOŚĆ ZASTĘPUJE HOLY LIGHT. (POŁÓŻ JĄ NA ŻETONIE HOLY LIGHT, ABY GO ZAKRYĆ). EFEKT: ZAMIAST UMIESZCZAĆ

ŻETON OBRAŻEŃ PO USUNIĘCIU ŻOŁNIERZA, ZDOLNOŚĆ SAY YOUR PRAYERS POZWALA UMIEŚCIĆ ŻETON BEZPOŚREDNICH OBRAŻEŃ 1x1 WRAZ Z ŻOŁNIERZEM NA HORDZIE, NA KTÓREJ NIE MA INNYCH ŻOŁNIERZY.

## ZDOLNOŚĆ 4: PURIFICATION IS AT HAND



WYBIERZ DOWOLNĄ HORDĘ I UMIEŚĆ NA NIEJ DWA ŻETONY BEZPOŚREDNICH OBRAŻEŃ 2x1.

## ELORA WINTERSONG

ZDOLNOŚĆ PASYWNA ELORY POZWALA JEJ ZADAWAĆ DODATKOWE OBRAŻENIA W KAŻDEJ RUNDZIE WSZYSTKIM HORDOM, KTÓRE MAJĄ JUŻ NA SOBIE JEJ ŻETON OBRAŻEŃ. TE DODATKOWE OBRAŻENIA SĄ GENEROWANE NA KARCIE HORDY, WIĘC NIE SĄ BLOKOWANE PRZEZ JEJ TARCZĘ.

JEŚLI ELORA ZOSTANIE WYELIMINOWANA (UTRACI OSTATNI PUNKT ZDROWIA), TO W KOLEJNEJ RUNDZIE, GDY SIĘ ZREGENERUJE, NIE DZIAŁA ZDOLNOŚĆ WINTER IS COMING.

### ZDOLNOŚĆ 1: STAY FROSTY



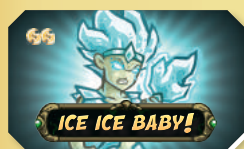
ELORA MOŻE ZADAĆ TRZY ŻETONY OBRAŻEŃ 1x1, ROZDZIELAJĄC JE WEDŁUG WŁASNEGO UZNANIA POMIĘDZY 1, 2 LUB 3 HORDAMI. JEST TO ATAK PRECYZYJNY, CZYLI MOŻE DOSIĘGNAĆ DOWOLNE HORDY NA PLANSZY.

### ZDOLNOŚĆ 2: IT'S CHILLING TIME!



PODOBNIIE JAK WINTER IS COMING, TA ZDOLNOŚĆ POZWALA ELORZE ZADAĆ DO TRZECH DODATKOWYCH ŻETONÓW OBRAŻEŃ, KAŻDY NA INNĄ HORDĘ, KTÓRA MA JUŻ NA SOBIE JEJ ŻETON OBRAŻEŃ. SĄ TO BEZPOŚREDNIE OBRAŻENIA (NIE MAGICZNE), DZIĘKI CZEMU ZAPEWNIĄJĄ WIĘCEJ MOŻLIWOŚCI WYBORU CELU.

### ZDOLNOŚĆ 3: ICE ICE BABY!



KAŻDY BOHATER NA HORDZIE Z PRZYNAJMIENIEJ 3 POLAMI ZAKRYTAMI PRZEZ ŻETONY ELORY, ZYSKUJE OCHRONĘ DO KOŃCA BIEŻĄCEJ RUNDY. (TO NIE JEST ZDOLNOŚĆ PASYWNA – TRZEBA JĄ AKTYWOWAĆ!).

### ZDOLNOŚĆ 4: PERMAFROST



UMIEŚĆ DO TRZECH ŻETONÓW BEZPOŚREDNICH OBRAŻEŃ 2x1, KAŻDY NA INNYM ZNACZNIKU PRZYWOŁANIA. W PÓŹNIEJSZYM CZASIE UMIEŚĆ TE ŻETONY NA NASTĘPNEJ HORDZIE, KTÓRA ZOSTANIE PRZYWOŁANA Z TEGO STOSU. OBRAŻENIA PERMAFROST SĄ ZAWSZE ZADAWANE NASTĘPNEJ HORDZIE, KTÓRA ZOSTAJE PRZYWOŁANA Z DANEGO STOSU. JEŚLI, NA PRZYKŁAD, JACK O'LANTERN ZOSTANIE PRZYWOŁANY JAKO NASTĘPNY, TO ON OTRZYMA OBRAŻENIA.

## SAITAM

PODSTAWOWY ATAK SAITAMA ZAPEWNI MU UNIKALNĄ ZDOLNOŚĆ PONOWNEGO RUCHU DO 2 PÓL PO ZADANIU OBRAŻEŃ.

PASYWNA ZDOLNOŚĆ SAITAMA (ZADAWANIE OBRAŻEŃ, ILEKROĆ OPUSZCZA POLE Z HORDĄ) ZACHĘCA DO CZĘSTEGO PRZEMIESZCZANIA SIĘ, NAWET TAM I Z POWROTEM POMIĘDZY DWOMA HORDAMI.

### ZDOLNOŚĆ 1: ANGRY GOD



SAITAM OTRZYMUJE OCHRONĘ PRZED OBRAŻENIAMI W TEJ RUNDZIE (PRZYPOMINA O TYM KLEPSYDRA). DODATKOWO, JEŚLI SAITAM JEST NA HORDZIE, TO KAŻDY ŻETON OBRAŻEŃ LUB ŻOŁNIERZ UMIESZCZANY NA TEJ HORDZIE ZADAJE DODATKOWO ŻETON BEZPOŚREDNICH OBRAŻEŃ 2x1! TO MOŻE BYĆ BARDZO PRZYDATNE, GDY INNI BOHATEROWIE I WIEŻE ATAKUJĄ TĘ HORDĘ.

### ZDOLNOŚĆ 2: ASANTE SANA SQUASH BANANA



TA ZDOLNOŚĆ NIE ZADAJE ŻADNYCH OBRAŻEŃ, ALE ZAPEWNI SAITAMOWI DODATKOWE 5 PUNKTÓW RUCHU. CO WIĘCEJ, ZDOLNOŚĆ PASYWNA MIGHTY MONKEY NADAL DZIAŁA I ZOSTAJE WZMOCNIONA, GDYŻ SAITAM MOŻE ZADAWAĆ BEZPOŚREDNIE OBRAŻENIA PO AKTYWOWANIU ASANTE SANA SQUASH BANANA. SAITAM MOŻE ZATEM WYKONAĆ RUCH O 2 POLA W RAMACH RUCHU PODSTAWOWEGO I JESZCZE O KOLEJNE 5 PÓL, ZADAJĄC NAWET DO 7 OBRAŻEŃ. ASANTE SANA SQUASH BANANA MOŻE TAKŻE POMÓC SZYBKO PRZEMIEŚCIĆ SAITAMA NA DRUGĄ STRONĘ PLANSZY.

### ZDOLNOŚĆ 3: SPINNING POLE



UMIEŚĆ ŻETON BEZPOŚREDNICH OBRAŻEŃ 2x1 NA KAŻDEJ HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ Z SAITAMEM (PODOBNIIE JAK WIEŻA ARTYLERYJSKA 3. POZIOMU, ALE Z INNYM TYPEM OBRAŻEŃ).

### ZDOLNOŚĆ 4: MONKEY PALM



SAITAM OTRZYMUJE 1 DODATKOWY PUNKT RUCHU I JEŚLI NA KONIEC FAZY 2 JEST NA HORDZIE, TO TA HORDA NIE ZADAJE OBRAŻEŃ, NIE PORUSZA SIĘ I NIE AKTYWUJE ŻADNYCH INNYCH ZDOLNOŚCI (NP. ZBIOROWEGO LECZENIA LUB ATAKU CZEMPIONA).

# MODYFIKACJE WIEŻ

W ELEMENTAL UPRISING WYSTĘPUJĄ 3 TYPY MODYFIKACJI WIEŻ:

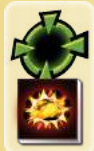
- 6 PODSTAWOWYCH MODYFIKACJI WIEŻ DOSTĘPNYCH WE WSZYSTKICH SCENARIUSZACH
- 4 ZAAWANSOWANE MODYFIKACJE WIEŻ DOSTĘPNE OD SCENARIUSZA 6
- MODYFIKACJE „SOKOLNIK” DOSTĘPNE PO ULEPSZENIU WIEŻY SHARPSHOOTER DO CROSSBOW FORT

## PODSTAWOWE MODYFIKACJE WIEŻ

WIEŻE MAGÓW POZIOMU 1., 2. I 3. MOGĄ MIEĆ DO 2 RÓŻNYCH MODYFIKACJI. EFEKTY MODYFIKACJI NIE ŁĄCZĄ SIĘ. NA PRZYKŁAD, JEŚLI ZAMONTUJESZ NA JEDNEJ WIEŻY MODYFIKACJE „BEZPOŚREDNIE OBRAŻENIA” ORAZ „DODATKOWY ŻOŁNIERZ”, TO ÓW DODATKOWY ŻOŁNIERZ NADAL ZADAJE SVOJE STANDARDOWE OBRAŻENIA FIZYCZNE.



**ŻETON OBRAŻEŃ ARTYLERYJSKICH 2X1:** GDY TA WIEŻA ATAKUJE, UMIEŚĆ DODATKOWY ŻETON OBRAŻEŃ FIZYCZNYCH 2X1 NA HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU.



**ŻETON OBRAŻEŃ 1X1:** GDY TA WIEŻA ATAKUJE, UMIEŚĆ DODATKOWY ŻETON OBRAŻEŃ FIZYCZNYCH 1X1 NA DOWOLNEJ HORDZIE.



**BEZPOŚREDNIE OBRAŻENIA:** WSZYSTKIE ŻETONY OBRAŻEŃ ZADAWANE PRZEZ TĘ WIEŻĘ SĄ OBRAŻENIAMI BEZPOŚREDNIMI.



**ATAK PRECYZYJNY:** TA WIEŻA, WSZYSTKIMI SWOIMI ŻETONAMI OBRAŻEŃ, PRZEPROWADZA ZAWSZE ATAK PRECYZYJNY (ZAMIAST ATAKU WIDOCZNEGO NA KARCIE). JEŚLI TA MODYFIKACJA ZOSTANIE DOŁĄCZONA DO WIEŻY ARTYLERYJSKIEJ, TA MOŻE PRZEPROWADZIĆ SWÓJ STANDARDOWY ATAK Z DOWOLNEGO MIEJSCA NA PLANSZY (JAKBY LEŻAŁA NA DOWOLNYM POLU I ATAKOWAŁA SĄSIADUJĄCĄ HORDĘ).



**DODATKOWY ŻOŁNIERZ:** GDY TA WIEŻA ATAKUJE, UMIEŚĆ DODATKOWEGO ŻOŁNIERZA NA DOWOLNEJ HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ W JEDNYM ZE WSKAZANYCH KIERUNKÓW.



**DODATKOWE MIEJSCE BUDOWY:** NA MIEJSCU BUDOWY, NA KTÓRYM WYBUDOWANO TĘ WIEŻĘ, MOŻNA ZBUDOWAĆ JESZCZE JEDNĄ NIE-ŻOŁNIERSKĄ WIEŻĘ. (W SUMIE MOGĄ SIĘ TU WIĘC ZNAJDOWAĆ 2 WIEŻE NIE-ŻOŁNIERSKIE I 1 ŻOŁNIERSKA).

## ZAAWANSOWANE MODYFIKACJE WIEŻ



GDY TA WIEŻA ZOSTAJE PRZEKAZANA I ULEPSZONA, BOHATER, KTÓRY JĄ OTRZYMAŁ, MOŻE ODPOCZAĆ BEZ POŚWIĘCANIA NA TO SWOJEJ TURY. (ULEPSZENIE WIEŻY JEST WARUNKIEM KONIECZNYM).



GDY TA WIEŻA ZOSTAJE PRZEKAZANA I ULEPSZONA, WEŻ 2 KRYSZTAŁY I 1 ZŁOTO. (ULEPSZENIE WIEŻY JEST WARUNKIEM KONIECZNYM).



GDY TA WIEŻA ZOSTANIE ZAGRANA, ZAPŁAĆ 1 KRYSZTAŁ, ABY PO PRZEPROWADZONYM ATAKU ZABRAĆ JĄ Z POWROTEM. MOŻESZ ZAGRAĆ TĘ WIEŻĘ PONOWNIE W TEJ RUNDZIE.



GDY TA WIEŻA ZOSTANIE ZAGRANA NA POLE Z KWIATEM, OŻYW GO.

## 2 MODYFIKACJE „SOKOLNIK”



W GRZE WYSTĘPUJĄ TYLKO 2 MODYFIKACJE „SOKOLNIK”. ABY JE ZDOBYĆ, NALEŻY POZYSKAĆ WIEŻĘ CROSSBOW FORT. KAŻDA MODYFIKACJA „SOKOLNIK” DODAJE DO ATAKU WIEŻY W JEDNYM ZE WSKAZANYCH KIERUNKÓW.

MOŻESZ DOŁĄCZYĆ „SOKOLNIKA” DO DOWOLNEJ WIEŻY W GRZE, ALE NIE MOŻESZ DOŁĄCZYĆ OBU DO TEJ SAMEJ WIEŻY. „SOKOLNIK” ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE. „SOKOLNIK” MOŻE BYĆ DOŁĄCZONY NAWET DO WIEŻY, KTÓRA NORMALNIE NIE MOŻE MIEĆ MODYFIKACJI (TJ. WIĘKSZOŚĆ WIEŻ 4. POZIOMU I WSZYSTKIE WIEŻE ŻOŁNIERSKIE), A TAKŻE NIE ZAJMUJE MIEJSCA PRZEZNACZONEGO NA STANDARDOWE MODYFIKACJE. „SOKOLNIK” MOŻE BYĆ DOŁĄCZONY DO WIEŻY CROSSBOW FORT.





# WIEŻE

## WIEŻE ŁUCZNICZE



### ARCHER TOWER

ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE I MOŻE MIEĆ 1 MODYFIKACJĘ. WYBIERZ JEDNO: UMIEŚĆ  NA 1 HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU ALBO UMIEŚĆ  NA DOWOLNEJ HORDZIE NA PLANSZY.





### MARKSMAN TOWER

ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE I MOŻE MIEĆ 1 MODYFIKACJĘ. WYBIERZ JEDNO: UMIEŚĆ  NA 1 HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU ALBO UMIEŚĆ  NA DOWOLNEJ HORDZIE NA PLANSZY.












### SHARPSHOOTER TOWER

ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE I MOŻE MIEĆ 1 MODYFIKACJĘ. WYBIERZ JEDNO: UMIEŚĆ 2  NA 1 HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU ALBO UMIEŚĆ 2  NA DOWOLNEJ HORDZIE NA PLANSZY.




### TRIBAL AXETHROWERS


ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE. NIE MOŻE MIEĆ MODYFIKACJI. WYBIERZ JEDNO: UMIEŚĆ 2  I  NA 1 HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU ALBO UMIEŚĆ 2  I  NA DOWOLNEJ HORDZIE NA PLANSZY.

 NIE MOŻE ZAKRYWAĆ WROGÓW (UMIEŚĆ GO GDZIEKOLWIEK NA HORDZIE, NP. NA LEŻĄCYCH NA NIEJ ŻETONACH OBRAŻEŃ). ZNACZNIK TOTEMU DEZAKTYWUJE    ORAZ  ZDOLNOŚCI HORD. USUŃ TOTEM PO RUCHU HORD.



### CROSSBOW FORT

ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE. NIE MOŻE MIEĆ MODYFIKACJI. ZADAJ 2  JEDNEJ ALBO DWÓM HORDOM. DODATKOWO, WIEŻA ZAPEWNI 2 MODYFIKACJE „SOKOLNIK”.


W GRZE WYSTĘPUJĄ TYLKO 2 MODYFIKACJE „SOKOLNIK” I MOŻNA JE ZDOBYĆ TYLKO, POZYSKUJĄC TĘ WIEŻĘ. KAŻDA MODYFIKACJA „SOKOLNIK” DODAJE DO ATAKU WIEŻY  W JEDNYM ZE WSKAZANYCH KIERUNKÓW.

MOŻESZ DOŁĄCZYĆ „SOKOLNIKA” DO DOWOLNEJ WIEŻY W GRZE, ALE NIE MOŻESZ DOŁĄCZYĆ OBU DO TEJ SAMEJ WIEŻY. „SOKOLNIK” ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE. „SOKOLNIK” MOŻE BYĆ DOŁĄCZONY NAWET DO WIEŻY, KTÓRA NORMALNIE NIE MOŻE MIEĆ MODYFIKACJI (TJ. WIĘKSZOŚĆ WIEŻ 4. POZIOMU I WSZYSTKIE WIEŻE ŻOŁNIERSKIE), A TAKŻE NIE ZAJMUJE MIEJSCA PRZEZNACZONEGO NA STANDARDOWE MODYFIKACJE. „SOKOLNIK” MOŻE BYĆ DOŁĄCZONY DO WIEŻY CROSSBOW FORT.

## WIEŻE MAGÓW




### MAGE GUILD

ZADAJE OBRAŻENIA MAGICZNE I MOŻE MIEĆ 2 MODYFIKACJE. UMIEŚĆ  NA HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU.



### ADEPT GUILD

ZADAJE OBRAŻENIA MAGICZNE I MOŻE MIEĆ 2 MODYFIKACJE. UMIEŚĆ  NA HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU.





### WIZARD TOWER

ZADAJE OBRAŻENIA MAGICZNE I MOŻE MIEĆ 2 MODYFIKACJE. ROZDZIEL ŻETONY  I 2  MIĘDZY MAKS. 3 HORDAMI SĄSIADUJĄCYMI Z WIEŻĄ WE WSKAZANYCH KIERUNKACH.





### ARCHMAGE TOWER

ROZDZIEL 3  MIĘDZY MAKS. 3 HORDAMI SĄSIADUJĄCYMI Z WIEŻĄ WE WSKAZANYCH KIERUNKACH. NASTĘPNIE UMIEŚĆ  NA DOWOLNEJ HORDZIE W RAMACH ATAKU PRECYZYJNEGO.




### NECROMANCER TOWER

ZADAJE OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE (ZARÓWNO ŻETONY OBRAŻEŃ, JAK I ŻOŁNIERZE) I MOŻE MIEĆ 1 MODYFIKACJĘ. UMIEŚĆ  I  NA KAŻDEJ SĄSIADUJĄCEJ HORDZIE.

## WIEŻE ARTYLERYJSKIE




### DWARVEN BOMBARD

ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE I MOŻE MIEĆ 1 MODYFIKACJĘ. UMIEŚĆ  NA KAŻDEJ HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU.



### DWARVEN ARTILLERY

ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE I MOŻE MIEĆ 1 MODYFIKACJĘ. UMIEŚĆ  NA KAŻDEJ HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU.






### DWARVEN HOWITZER

ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE I MOŻE MIEĆ 1 MODYFIKACJĘ. UMIEŚĆ  NA KAŻDEJ SĄSIADUJĄCEJ HORDZIE.





### BATTLE-MECHA T200

ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE. NIE MOŻE MIEĆ MODYFIKACJI. UMIEŚĆ  NA JEDNEJ Z HORD SĄSIADUJĄCYCH WE WSKAZANYCH KIERUNKACH ALBO NA HORDZIE ODDALONEJ O 2 POLA NA WPROST. NASTĘPNIE UMIEŚĆ  NA KAŻDEJ HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ Z HORDĄ, NA KTÓREJ UMIEŚCIŁEŚ .



### DWAARP



ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE. NIE MOŻE MIEĆ MODYFIKACJI. UMIEŚĆ  NA KAŻDEJ SĄSIADUJĄCEJ HORDZIE. NASTĘPNIE UMIEŚĆ KOLEJNY  NA 1 Z SĄSIEDNICH HORD.

## WIEŻE ŻOŁNIERSKIE

JEŚLI NIE NAPISANO INACZEJ, NA JEDNYM POLU BUDOWY MOŻESZ ZAWSZE ZBUDOWAĆ 1 ŻOŁNIERSKĄ I 1 NIE-ŻOŁNIERSKĄ WIEŻĘ.





### MILITIA BARRACKS

ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE (ZARÓWNO ŻOŁNIERZ, JAK I ŻETON OBRAŻEN). NIE MOŻE MIEĆ MODYFIKACJI. UMIEŚĆ  NA HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ WE WSKAZANYM KIERUNKU, NASTĘPNIE UMIEŚĆ  NA HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ Z HORDĄ, NA KTÓREJ UMIEŚCIŁEŚ ŻOŁNIERZA.





### FOOTMEN BARRACKS

ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE (ZARÓWNO ŻOŁNIERZE, JAK I ŻETON OBRAŻEN). NIE MOŻE MIEĆ MODYFIKACJI. UMIEŚĆ 2  NA JEDNEJ LUB DWÓCH DOWOLNYCH HORDACH SĄSIADUJĄCYCH WE WSKAZANYCH KIERUNKACH, A NASTĘPNIE UMIEŚĆ  NA HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ Z JEDNĄ Z HORD, NA KTÓREJ WŁAŚNIE UMIEŚCIŁEŚ ŻOŁNIERZY.





### KNIGHTS BARRACKS

ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE (ZARÓWNO ŻOŁNIERZE, JAK I ŻETONY OBRAŻEN). NIE MOŻE MIEĆ MODYFIKACJI. UMIEŚĆ 2  NA JEDNEJ LUB DWÓCH SĄSIADUJĄCYCH HORDACH, A NASTĘPNIE ZA KAŻDEGO ŻOŁNIERZA UMIEŚĆ  NA HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ Z TĄ, NA KTÓREJ UMIEŚCIŁEŚ DANEGO ŻOŁNIERZA.





### ASSASSIN'S GUILD

ZADAJE OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE (ZARÓWNO ŻOŁNIERZE, JAK I ŻETONY OBRAŻEN). NIE MOŻE MIEĆ MODYFIKACJI. UMIEŚĆ 2  NA JEDNEJ LUB DWÓCH SĄSIADUJĄCYCH HORDACH, A NASTĘPNIE ZA KAŻDEGO ŻOŁNIERZA UMIEŚĆ  NA HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ Z TĄ, NA KTÓREJ UMIEŚCIŁEŚ DANEGO ŻOŁNIERZA. NA MIEJSCU BUDOWY, NA KTÓRYM WYBUDOWANO TĘ WIEŻĘ, MOŻNA ZBUDOWAĆ DODATKOWĄ NIE-ŻOŁNIERSKĄ WIEŻĘ. (W SUMIE MOGĄ SIĘ TU WIĘC ZNAJDOWAĆ 3 WIEŻE: ASSASSIN'S GUILD I 2 NIE-ŻOŁNIERSKIE WIEŻE).



### KNIGHTS TEMPLAR

ZADAJE OBRAŻENIA FIZYCZNE (ZARÓWNO ŻOŁNIERZE, JAK I ŻETONY OBRAŻEN). NIE MOŻE MIEĆ MODYFIKACJI. NAJPIERW JEDEN Z BOHATERÓW SĄSIADUJĄCYCH Z TĄ WIEŻĄ ODZYSKUJE 1 ZDROWIE. UMIEŚĆ 2  NA JEDNEJ LUB DWÓCH SĄSIEDNICH HORDACH, A NASTĘPNIE ZA KAŻDEGO ŻOŁNIERZA UMIEŚĆ  NA HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ Z TĄ, NA KTÓREJ UMIEŚCIŁEŚ DANEGO ŻOŁNIERZA.

# SYMBOLE

	ŻETON OBRAŻEŃ ALRICA
	ŻETON OBRAŻEŃ BRUXY
	ŻETON OBRAŻEŃ DIERDRE
	ŻETON OBRAŻEŃ ELORY
	ŻETON OBRAŻEŃ SAITAMA
	ŻETON OBRAŻEŃ ŁUCZNICZYCH
	ŻETON OBRAŻEŃ MAGICZNYCH
	ŻETON OBRAŻEŃ ZADANYCH DZIDĄ
	ŻETON OBRAŻEŃ ARTYLERYJSKICH
	ŻETON OBRAŻEŃ MAGICZNEGO KWIATU
	ŻETON OBRAŻEŃ OGNISTEGO KWIATU
	ŻETON OBRAŻEŃ KWIATU MROZU
	ŻETON OBRAŻEŃ BURZOWEGO KWIATU

	ATAK WRĘCZ
	OBRAŻENIA FIZYCZNE
	OBRAŻENIA MAGICZNE
	OBRAŻENIA BEZPOŚREDNIE
	ATAK PRECYZYJNY
	ZASIĘG ATAKU
	OBRAŻENIA ARTYLERYJSKIE
	RZUT DZIDĄ
	TOTEM
	OCHRONA
	RUCH
	ŻOŁNIERZ

