

HERDSTONE

Podstawy

Wybór kart:

- w talii może znajdować się tylko 1 kopia danej karty
- każda talia składa się z 32 kart
- do limitu kart nie wliczają się karty Kryształów Mocy, Ataku bohatera i przyzywani Poddani

Kryształy Mocy:

- zaczynasz z jednym Kryształem Mocy w pierwszej turze
- w każdej kolejnej turze, na jej początku, dokładasz kolejny Kryształ Mocy, a pozostałe zostają odświeżone (maksymalnie można posiadać 7 Kryształów)
- Kryształy Mocy wykorzystywane są do zagrywania kart Poddanych, Zaklęć oraz wykorzystywania Ataku Bohatera. Koszt karty przedstawia liczba na tle Kryształu
- Niektóre Zaklęcia pozwalają zwiększyć bądź zmniejszyć ilość dostępnych Kryształów w danej rundzie (?)
- Karty nie zawierające kosztu są przywoływane Poddanymi – powinny leżeć obok stosu kart do dobierania i być wykładane w momencie pojawienia się właściwej karty mówiącej „Przywołaj”.

Bohaterowie:

- rozpoczynają grę posiadając 28 punktów Życia
- raz na turę mogą wykorzystać swój atak, zadając 2 Punkty obrażeń za 2 Kryształy Mocy. Atak bohatera nie jest odrzucany, tylko odświeżany wraz z odświeżeniem Kryształów Mocy.

Karty Poddanych:

- karty Poddanych wprowadzane są do gry przy użyciu dostępnych Kryształów Mocy. Posiadają wartości Ataku (liczba na tle śladów pazurów) oraz Zdrowia (liczba na tle serca)
- po wprowadzeniu do gry karty Poddanych są wyczerpane (obracane na bok) i nie mogą atakować, aż do następnej tury
- karty mogą posiadać specjalne zdolności, które pozwalają na atak w pierwszej turze, zmuszają przeciwnika do zaatakowania tej karty i tym podobne
- karty Poddanych pozostają w grze dopóki nie utracą wszystkich punktów Zdrowia. Maksymalnie po jednej stronie Pola Bitwy może znajdować się 7 kart Poddanych

Karty Zaklęć:

- karty Zaklęć również kosztują Kryształy Mocy
- sposób ich działania jest opisany na każdej karcie
- po rozpatrzeniu efektu karta jest odrzucana, chyba że zaznaczono inaczej (np. karty wpływające na Poddanych układane są na nich)

Walka:

- Poddani mogą być wykorzystywani do walki z przeciwnikiem
- każda karta może zaatakować raz na turę (z wyjątkiem zdolności specjalnych) – po ataku obróć ją na bok
- walka jest symetryczna. Zarówno atakujący jak i broniący otrzymuje obrażenia równe wartości ataku przeciwnika, atakujący może jednak wybrać cel. Zadana ilość obrażeń oznacz na kartach znacznikami. Bohater korzystający z Ataku bohatera zadaje obrażenia, ale sam ich nie otrzymuje.
- można zaatakować dowolnego przeciwnika lub bohatera, jeśli jednak na Polu Bitwy znajdują się Stronnicy ze zdolnością Przechwycenie, muszą oni zostać zaatakowani w pierwszej kolejności. Nie dotyczy to zaklęć mogących ranić tylko Bohatera.

Przed rozpoczęciem gry:

- Gracz, który zaczyna grę otrzymuje 3 karty, drugi z graczy otrzymuje 4 karty
- można wymienić dowolną liczbę początkowych kart (ale tylko raz). Karty odrzucone są przetasowywane do talii

Podczas tury (kolejność działań):

- wszystkie obrócone karty są odświeżane, dobierany jest 1 Kryształ Mocy
- dobierana jest jedna karta na rękę
- można zagrać dowolną ilość kart, opłacając ich koszt w Kryształach Mocy
- raz na turę można użyć Ataku Bohatera, obracając jego kartę na bok
- można wykonać jeden atak każdym Poddanym, obracając jego kartę na bok

Pozostałe:

- można mieć maksymalnie 10 kart w ręce oraz 7 kart na Polu Bitwy
- obrażenia Poddanych i Bohaterów nie regenerują się. Można je odnowić wyłącznie za pomocą zaklęć bądź innych zdolności

Pole bitwy

To stół przed graczem, gdzie przyzywamy wszystkich Poddanych. Bohaterowie także są częścią Pola Bitwy.

Zasoby:

Jedynym zasobem używanym w grze są Kryształ Mocy, odzwierciedlane przez osobne karty. Każdy gracz rozpoczyna z 1 Kryształem oraz dostaje 1 dodatkowy co turę, aż osiągnie maksymalny limit 7 kryształów. Można zdobyć dodatkowe Kryształy Mocy z kart, ale nie można przekroczyć maksymalnej ilości 7. Kryształ Mocy są potrzebne do przyzywania Poddanych, rzucania czarów i Ataku bohatera, co odbywa się przez obrócenie odpowiedniej ilości ich kart. Wszystkie puste Kryształy Mocy są odnawiane na początku tury.

Atak bohatera:

Każdy Bohater dysponuje jedną kartą, której użyć można raz na rundę, ponosząc koszt 2 Kryształów Mocy.

Ręka:

Karty w twojej ręce nie są jeszcze częścią Pola Bitwy. Karty na ręce każdego z graczy nie mogą być celem żadnego efektu, z wyjątkiem kart, który odnoszą się specjalnie do kart na ręce. Jeśli w ich opisach nie jest zaznaczone, że dotyczą ręki przeciwnika, dotyczą one ręki gracza.

Koniec Tali:

Gdy skończą nam się karty, jedyną możliwą do zagrywania akcją stają się ataki Poddanych i Atak bohatera.

Karty Odrzucone:

Karty zużyte lub pokonane trafiają na stos kart odrzuconych, które nie powrócą już do gry.

Karty

Rodzaje Kart:

Karty dzielimy na dwa główne rodzaje: Karty Poddanych i Karty Zakłęb. Oprócz tego natknąć się można na karty symbolizujące Kryształ Mocy, Atak bohatera, a czasem z braku znaczników- punkty zdrowia bohatera.

Karty Poddanych przedstawiają istoty, które możemy przyzywać na Pole Bitwy

Karty Zakłęb zawierają czary wzmacniające naszą armię, osłabiające przeciwników lub bezpośrednio zadające im obrażenia.

Pozostałe karty pełnią funkcję znaczników ułatwiających rozgrywkę.

Wygląd Karty:

Każda karta zawiera cztery główne elementy:

- koszt zagrania - reprezentowany przez cyfrę na kryształach w lewym górnym rogu
- nazwę
- ilustrację
- opis działania

Karty Poddanych posiadają oprócz tego wartość Ataku (cyfra w polu z symbolem śladów po pazurach) oraz Zdrowia (cyfra na serduszku). Oprócz tego karty mogą posiadać swoje zdolności specjalne opisane bezpośrednio na karcie, lub poniżej ich liście.

Zdolności kart Poddanych

Wejście – opisana umiejętność wprowadzana jest natychmiast po wyłożeniu karty

Szarża – karta nie jest wykładana jako obrócona i może atakować w tej samej rundzie

Pośmiertnie – aktywuj działanie z chwilą, gdy karta zostanie pokonana

Przechwycenie – póki ta karta jest w grze, inne karty bez tej zdolności i sam bohater nie mogą być atakowane

Szalony atak – karta może zaatakować dwukrotnie w czasie rundy, ale muszą to być ataki bezpośrednio po sobie

Zapalnik – umiejętność jest aktywowana, gdy karta ma na sobie znaczniki obrażeń

Moc czaru – zwiększa obrażenia zadawane przez czary zadające obrażenia i wartość leczenia przez zakłęcia leczące

Działanie kart Zakłęb

Karty ofensywne – mają w swoim opisie działania ilość obrażeń jakie zadają. Mogą być skierowane przeciwko Poddanym i Bohaterom chyba, że opis karty mówi inaczej. Są odrzucane zaraz po ich zagraniu.

Karty wpływu – wpływają na karty Poddanych na które zostaną położone, niezależnie od tego, do którego gracza należą. Pamiętaj aby zawsze kłaść je w taką stronę, żeby nie było wątpliwości do kogo należą. Mogą być zdjęte jedynie wraz z zabiciem Poddanego. Położenie kolejnej karty wpływu na kartę już takową posiadającą, kumuluje się ze wcześniejszym efektem