

# AUTOR GRY VLAADA CHVÁTIL

ILUSTRACJE: DAVID COCHARD  
DODATKOWE ILUSTRACJE: JAKUB POLITZER  
OPRACOWANIE GRAFICZNE: FILIP MURMAK  
TŁUMACZENIE: MARCIN WEŁNICKI  
GŁÓWNI TESTERZY: VÍT VODIČKA  
PETR MURMAK

**Testerzy:** Vitek, Zdenek, Vodka, Marcela, dedlius, Gallardus, Rychlik, PitrPicko, StormKnight, Nightmare, Juraj, kreten, HealingAura, ceenan, jarmuk, Alhe, mathmanx, Alhagon, joeyman3, Tuko, Galego, Danielka, Paul Grogan, Leba, alenen, Agner, Gregaria, Fodskammel, ovis, RedMonkeyBoy, failtech, smoox, jesh, manustrium, silvergoose, Trumboliscious, Mravenec, Via, lky, Gekon, Patrik, Eyron, Petr, Opcik, Phoenix, Dita, Yuri, Stáňa, Jasoň i inni.

**Specjalne podziękowania dla:** Vitka i Zdenka za niezliczone partie online z użyciem talii Wiecznego Mrozu.

Aby dowiedzieć się więcej o grze,  
odwiedź: [www.tash-kalar.com](http://www.tash-kalar.com)

© Czech Games Edition, październik 2014.  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)



Wydanie i dystrybucja w Polsce:  
Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64C  
80-298 Gdańsk  
<http://wydawnictwo.rebel.pl>



VLAADA CHVÁTIL

# TASH-KALAR LEGENDARNA ARENA

*Ze skutej lodem krainy wiecznej zimy, ze śnieżnych równin  
i pokrytych lodowcami gór Północy, ze wspaniałych pała-  
ców z krystalicznego lodu nadciąga nowa szkoła Tash-Kalar:  
Wieczny Mroz.*

Z talii Wiecznego Mrozu korzysta się w taki sam sposób, jak z talii z gry podstawowej. Jeśli gracz gra talią szkoły Wiecznego Mrozu, otrzymuje odpowiadające jej 18 kart istot i zestaw pionów. W pudełku z dodatkiem znajduje się również plansza punktacji dla trybu Bitwy na śmierć i życie.

Wiele z istot Wiecznego Mrozu posiada efekty *Mrozu* (❄️), które można przechowywać w celu późniejszego użycia. Takie zdolności dają wiele możliwości taktycznych, ale jednocześnie czynią tę talię trudną do opanowania dla początkujących, bowiem jej siła zależy od umiejętności przeprowadzenia ataku we właściwym momencie.



## Efekty Mrozu



Efekty *Mrozu* zapisano kursywą i poprzedzono symbolem ❄️. Niektóre karty Wiecznego Mrozu posiadają wyłącznie zwykłe efekty, inne tylko efekty *Mrozu*, a kilka z nich posiada oba rodzaje tych efektów.

Efekt *Mrozu* nie wywołuje żadnych skutków w chwili przywołania. Gracz zachowuje go do późniejszego użycia. Gdy wszystkie normalne efekty przywołania zostaną rozpatrzone, gracz powinien umieścić odkrytą kartę z efektem *Mrozu* przed sobą (zamiast ją odrzucić). Karta pozostanie na swoim miejscu, dopóki gracz nie postanowi skorzystać z jej efektu.

### AKTYWACJA EFEKTÓW MROZU

Gracz może aktywować efekt *Mrozu* podczas dowolnej ze swoich tur, nawet podczas tury, w której została przywołana istota z tym efektem *Mrozu*. Efekt *Mrozu*, podobnie jak flarę, można zagrać przed lub po dowolnej akcji (a także przed lub po dowolnej flarze; z kolei flarę można rzucić przed lub po dowolnym efekcie *Mrozu*). Podobnie jak w przypadku flar, gracz nie może aktywować efektu *Mrozu* w trakcie rozpatrywania innego efektu.

Aktywowanie efektu *Mrozu* nie zużywa żadnych akcji gracza.

Kiedy gracz aktywuje efekt *Mrozu*, rozpatruje go zgodnie z normalnymi zasadami, a potem odrzuca jego kartę.

Stan istoty lub pioną, którym stała się dana istota, nie ma znaczenia na wynikający z karty efekt *Mrozu*. Nawet jeśli dana istota została zniszczona w wyniku swojego normalnego efektu, gracz powinien umieścić jej kartę na stole jako efekt *Mrozu* zachowany w celu późniejszego wykorzystania.

### TYLKO 1 EFEKT MROZU NA RAZ

W danym momencie gracz może mieć na stole tylko jeden zachowany efekt *Mrozu*. Jeśli gracz przywoła kolejną istotę z efektem *Mrozu*, nie wykorzystawszy jeszcze zachowanego efektu *Mrozu* poprzedniej przywołanej istoty, musi albo odrzucić kartę, która już znajduje się na stole, albo też odrzucić bez rozpatrywania nowy efekt *Mrozu*. Wybór należy do gracza.

2

*Uwaga! Gracz nie może pomijać tej zasady, natychmiast wykorzystując jeden z efektów. Umieszczenie efektu Mrozu na stole jest częścią akcji przywołania istoty, a jak wspomniano wcześniej, efektów Mrozu nie można zagrywać w trakcie innych akcji. Gracz musi poczekać z aktywacją efektu Mrozu do momentu zakończenia akcji przywołania.*

### GRA ZESPOŁOWA

Gracz nie współdzieli efektów *Mrozu* z partnerem. Z efektu *Mrozu* może skorzystać tylko gracz, który przywołał daną istotę. Zasady pozwalają jednak na przekazanie kontroli w trakcie rozpatrywania efektu, dlatego gracz może zdecydować, że aktywuje swój efekt *Mrozu*, a potem przekaze kontrolę partnerowi, tak aby to on go rozpatrzył.

## Nowe słowa kluczowe:

**Efekt Mrozu.** Efekt poprzedzony symbolem ❄️ lub karta z efektem *Mrozu*.

**Umieścić efekt Mrozu w grze.** Umieścić kartę z efektem *Mrozu* przed sobą na stole, jednocześnie odrzucając efekt *Mrozu*, który już znajduje się w grze.

**Usunąć pioną z gry.** Pod koniec tury, zamiast oddawać pioną właścicielowi, należy odłożyć go na bok na czas dalszej rozgrywki. Zapas pionów danego rodzaju danego gracza zostaje zmniejszony o 1.

**Każdy z pozostałych graczy lub zespołów.** W rozgrywce zespołowej efekt ten wpłynie tylko na turę następnego gracza (ponieważ w grze biorą udział tylko 2 zespoły), natomiast podczas rozgrywki niezespołowej wpłynie na wszystkich pozostałych graczy.

**Lustrzane odbicie pola.** Każdemu żółtemu polu odpowiada pole niebieskie. Należy sobie wyobrazić lustro dzielące planszę na pół: żółta strona jest odbiciem niebieskiej (i odwrotnie). Lustrzane odbicie niebieskiego pola to pole żółte znajdujące się w tym samym rzędzie i oddalone od tego wyimaginowanego lustra o tyle samo pól, co pole niebieskie.

**Zamień w pioną wrogiego koloru.** Aby zamienić swojego pioną w pioną wrogiego koloru, gracz zastępuje swojego pioną wrogim pionem tej samej rangi (chyba że treść karty mówi o innej rangdzie). Uważa się to za zniszczenie własnego pioną, ale gracz nie musi w żaden sposób tego zaznaczać. Jeśli w grze nie ma już dostępnych wrogich pionów odpowiedniej rangi, nic się nie dzieje.

3