

ANTOINE BAUZA

# OSTATNI BASTION



INSTRUKCJA

PIEBOG



# ELEMENTY GRY

*Grupa bohaterów ukradła Złowrogiej Królowej potężne artefakty, pozbawiając ją tym samym części mocy. Nieśmiertelna monarchini zrobi wszystko, by je odzyskać. Wysłała więc arcy maga w pościg za śmiałkami, rozkazawszy im zniszczenie wrogów. Bohaterowie wycofują się do Bastionu Pradawnych Królów, którego murów muszą teraz za wszelką cenę bronić. Porażkę przypłacą życiem.*

*Prowadzone przez wodzów hordy nieprzerwanie oblegają wały obronne. Jeśli cytadela upadnie, wraz z nią upadnie cała cywilizacja, a świat pogrzeży się w chaosie...*



## WSTĘP

Ostatni bastion to gra kooperacyjna. Gracze wspólnie próbują pokonać grę. Razem zwyciężą albo poniosą klęskę. Czytając zasady po raz pierwszy, trzymajcie na podorędziu broszurkę z opisem mocy. Dzięki temu będzie Wam łatwiej zrozumieć mechanikę gry.

Poniższe zasady dotyczą gry 4-osobowej. Rozgrywkę 1-, 2- i 3-osobową należy przygotować według zasad opisanych na końcu instrukcji. Sugerujemy, aby pierwszą grę rozegrać na poziomie standardowym.

Gdy odniesiecie zwycięstwo na poziomie standardowym, możecie urozmaicić sobie rozgrywkę, wybierając któryś z 2 wyższych poziomów trudności: trudny albo bohaterski.

## CEL GRY

Gracze wcielają się w bohaterów, którzy strzegą bastionu swoich przodków przed potwornymi hordami Złowrogiej Królowej. Aby zwyciężyć, muszą pokonać wodzów, którzy stoją na czele wrogiej armii.

### Płytki bastionu

Bastion jest zbudowany z 9 płytek. Do każdej z nich jest przypisana inna akcja, którą gracze mogą wykorzystać w czasie gry.



### Płytki muru

4 płytki muru otaczają płytki bastionu, utrzymując je na miejscu.



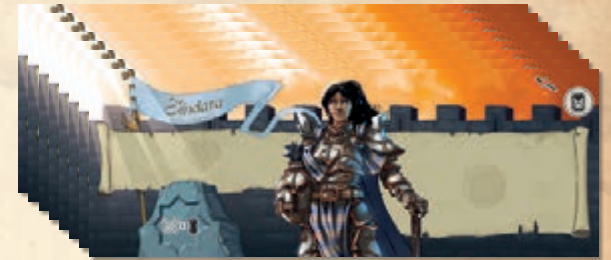
### Plansze hord

Na każdej z 4 plansz hord znajdują się 3 pola przeznaczone na karty hordy (karty potworów i wodzów).



### Plansze bohaterów

W grze jest dostępnych 8 plansz bohaterów – każdy z nich ma wyjątkową moc. Plansze są dwustronne: na jednej stronie znajduje się wizerunek zdrowego bohatera, a na drugiej – rannego.



### Figurki bohaterów

Każdy z bohaterów ma swoją figurkę.



### Kolorowe podstawki

4 podstawki, za pomocą których gracze oznaczają swoich bohaterów.





## Żetony wyposażenia

W grze występują żetony wyposażenia w 5 kolorach. Przydają się bohaterom w walce z potworami.



## Żetony mobilizacji

Żetony mobilizacji zapewniają bohaterom dodatkowe akcje.



## Żetony życia

Żetony życia pozwalają mierzyć energię życiową bohaterów.



## Kości bojowe

3 białe kości, za pomocą których bohaterowie walczą z potworami. Wykorzystuje się je również, korzystając z niektórych akcji płytek bastionu. 1 szara kość jest powiązana z mocą 1 z bohaterów (Kazgina).



## Kość spaczenia

Niektóre karty hordy (a także żółta plansza hordy) zmuszają graczy do rzucenia kością spaczenia i rozpatrzenia efektu rzutu.



## Karty hordy

Istnieją 2 typy kart hordy: karty potworów i karty wodzów.

### Karty potworów

Na każdej karcie potwora znajduje się jej nazwa **1**, kolor **2**, odporność **3** i efekt **4**. Istnieją różne rodzaje efektów: początkowe (symbol z lewej strony), końcowe (symbol z prawej strony), powtarzające się albo ciągle (symbol na środku).



### Karty wodzów

Wodzowie dowodzą wojskami Złowrogiej Królowej. Ich karty różnią się od kart potworów rewersami i symbolem wodza **1**. Bohaterowie zwyciężą, gdy wyeliminują wszystkich wodzów z talii.



## Figurki Zła

Te figurki reprezentują niszczycielski wpływ Złowrogiej Królowej. Pojawiają się w grze wskutek działania niektórych kart hordy. Mogą zostać umieszczone na kartach hordy, płytkach bastionu i planszach bohaterów.

*Wyjaśnienie. Gdy w niniejszej instrukcji pojawi się informacja, że jakiś element gry (płytkę bastionu, plansza bohatera itp.) znajduje się w kleszczach Zła, oznacza to, że stoi na nim figurka Zła.*



## Figurki sieci, pułapki i sztandaru

Figurki sieci, pułapki i sztandaru są powiązane z akcjami płytek bastionu: „Krasnoludzki kamieniołom”, „Trebusz” i „Sztandar”.



## Żetony sztandarów

5 żetonów sztandarów powiązanych z figurką sztandaru.



## Żetony i znaczniki

Różne żetony i znaczniki używane w czasie gry.



## Broszurka z opisem mocy

W broszurce szczegółowo opisano wszystkie efekty i moce (plansz bohaterów, płytek bastionu, kart hordy, plansz hord i kości spaczenia).

## Notesik z punktacją i tą instrukcją



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Poziom trudności: standardowy (jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka), gra dla 4 graczy

1 Użyjcie 4 płytek muru, by uformować bastion.

2 Losowo ułóżcie 9 płytek bastionu w obrębie płytek muru, wypełniając kwadrat.

3 Umieśćcie 4 plansze hordy po bokach muru.

4

## Przygotowanie bohaterów

Każdy z graczy wybiera bohatera i poniżej leżącej przed nim planszy hordy kładzie odpowiadającą mu planszę bohatera.

Ponadto każdy z graczy bierze odpowiednią figurkę bohatera i podstawkę w kolorze planszy hordy nad jego planszą bohatera. Umieśćcie figurki bohaterów w podstawkach, a następnie postawcie je na centralnej płytce bastionu.

Każdy z graczy kładzie przed sobą:

- 3 żetony życia,
- 1 żeton wyposażenia w kolorze swojego bohatera,
- 1 żeton mobilizacji.







5 Umieśćcie figurkę sztandaru na odpowiadającym jej symbolu na płycie bastionu „Sztandar”.

6 Umieśćcie figurkę pułapki na odpowiadającym jej symbolu na płycie bastionu „Krasnoludzki kamieniołom”.

7 Umieśćcie figurkę sieci na odpowiadającym jej symbolu na płycie bastionu „Trebusz”.

8

#### Przygotujcie talię dla 4 graczy

Potasujcie 50 kart potworów i odłóżcie 8 z nich na bok.

Potasujcie 10 kart wodzów i doберите z nich 1 zakrytą kartę – nie odkrywajcie jej.

Położcie wylosowanego wodza na 8 kartach potworów, które wcześniej odłożyście.

Położcie pozostałe karty potworów na wierzchu.

W ten sposób powstała talia, która składa się (patrząc z góry) z:



- 42 kart potworów,
- 1 karty wodza,
- 8 kart potworów.

Umieśćcie talię blisko planszy.

*Wyjaśnienie. Sposób przygotowania talii zależy od liczby graczy i poziomu trudności.*

9

Utwórzcie rezerwę niedaleko planszy. Umieśćcie w niej:

- nierozdzielone żetony (wyposażenia i życia),
- 5 żetonów sztandarów,
- figurki Zła,
- kości bojowe i kość spaczenia.

**Pozostałe elementy należy odłożyć do pudełka. Nie będą używane w tej rozgrywce.**



# PRZEBIEG TURY

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio stanął w obronie innej osoby albo szlachetnej idei. Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

*Uwaga! W tej instrukcji gracz, który rozgrywa daną turę, jest nazywany „aktywnym graczem”.*

Tura składa się z 2 faz: fazy hordy i fazy bohatera.

*Przypomnienie. Efekty plansz hord i płytek bastionu zostały szczegółowo opisane w broszurce z opisem mocy.*

## Faza hordy

### 1. Akcja kart hordy

Na początku swojej tury aktywny gracz musi aktywować efekty powtarzające się (środkowy symbol) kart hordy, które zostały umieszczone na jego planszy hordy.

Jeśli na planszy nie ma żadnej karty hordy, nie dochodzi do uaktywnienia efektu. Taka sytuacja najczęściej ma miejsce podczas kilku pierwszych tur gry.

Jeśli w danej fazie należy zastosować kilka efektów, aktywny gracz może zdecydować o kolejności, w jakiej to nastąpi.

**Efekty powtarzające się, które należy zastosować.**

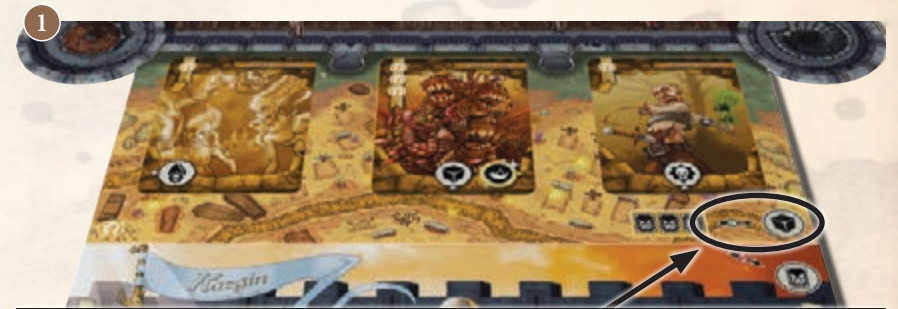


### 2. Akcja planszy hordy

Następnie aktywny gracz musi uaktywnić moc swojej planszy hordy.

Mogą zaistnieć 2 sytuacje:

- Jeśli wszystkie 3 pola na planszy hordy aktywnego gracza są zajęte przez karty hordy, gracz musi aktywować efekt planszy. ①



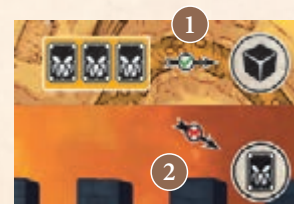
**Moc planszy, którą należy uaktywnić, gdy plansza hordy jest wypełniona.**

- W przeciwnym razie gracz bierze wierzchnią kartę hordy z talii i umieszcza ją w grze zgodnie z zasadami umieszczania (zob. „Karty hordy” na str. 7). ②



**Moc planszy, którą należy uaktywnić, gdy plansza hordy nie jest wypełniona.**

Oznaczenia na planszach hord i planszach bohaterów mają przypominać o tej zasadzie.





# Szczegóły dotyczące hordy

## Efekty kart hordy

Karty hordy przedstawiają różne potwory i wodzów. Atakują bastion z wyznaczonych pól na planszach hord.

### Efekty początkowe

Te efekty są oznaczone symbolem w lewym dolnym rogu karty hordy.

Należy je zastosować tylko raz. Robi to **aktywny gracz**, gdy tylko karta trafi na planszę hordy.

### Efekty ciągłe

Te efekty są oznaczone symbolem nieskończoności w środkowej dolnej części karty hordy.

Efekty są uaktywniane w sposób ciągły przez **wszystkich graczy** od momentu umieszczenia karty na planszy hordy aż do jej eliminacji.



### Efekty powtarzające się

Te efekty są oznaczone symbolem w środkowej dolnej części karty hordy.

Efekty są uaktywniane podczas każdej fazy hordy **gracza związanego z planszą hordy**, na której znajduje się karta.

### Efekty końcowe

Te efekty są oznaczone w prawym dolnym rogu karty hordy.

Należy je zastosować tylko raz. Robi to **aktywny gracz**, gdy tylko wyeliminuje potwora w walce.

Efekty mogą być zarówno pozytywne, jak i negatywne.

## Zasady umieszczania kart hordy

- Karty hordy występują w 4 podstawowych kolorach – czerwonym, zielonym, niebieskim albo żółtym. Karty należy umieszczać na planszach hord, które odpowiadają im kolorystycznie.
- Czarną kartę hordy (dodatkowy kolor) należy umieścić na planszy hordy aktywnego gracza.
- Jeśli wszystkie 3 pola na danej planszy hordy są już zajęte, aktywny gracz wybiera dowolne inne puste pole na innej planszy hordy i umieszcza tam kartę.

Jeśli wszystkie pola na planszach hord są zajęte, a gracz musi gdzieś umieścić kartę, karta zostaje na wierzchu talii, a gracz traci 1 żeton życia.

Jeśli karta hordy, która trafia do gry, jest opatrzona symbolem efektu początkowego, aktywny gracz musi go natychmiast zastosować niezależnie od koloru planszy hordy, na której zostaje umieszczona.

**Przykład.** Michał, który gra żółtym bohaterem, dobiera z talii kart hordy „Przywoływacza pustki”. 1 Ponieważ to niebieska karta potwora, Michał musi ją umieścić na niebieskiej planszy. Następnie rozpatruje efekt początkowy (oznaczony w lewym dolnym rogu karty) potwora. W tym przypadku oznacza to, że musi umieścić w grze kolejną kartę hordy. Dobiera czarnego potwora. 2 Musi go więc umieścić na swojej żółtej planszy hordy.



## Karty wodzów

Wodzowie to specjalne karty hordy. Nie poddają się efektom płytek bastionu: „Grobowiec Pradawnych Królów”, „Trebusz” i „Krasnoludzki kamieniołom”.

Przypomina o tym symbol (skłębony koł) , który znajduje się na każdej z tych 3 płytek. Jednak inne płytki bastionu, takie jak „Wieża stratega”, „Święte źródło” czy „Sztandar”, mogą wpłynąć na karty wodzów.

## Zło

Gdy figurka Zła zostaje umieszczona na płytce bastionu albo na planszy bohatera, należy ją położyć w strefie symboli.

Graczom nie wolno już uaktywniać danej płytki ani wykorzystywać mocy z planszy bohatera.

Jeśli w strefie symboli znajduje się jakiś element (sieć, sztandar, zakłęcie itd.), należy go umieścić w rezerwie. Zostanie przywrócony do odpowiedniej strefy symboli, gdy tylko figurka Zła zostanie z niej usunięta.

**Wyjaśnienie.** Element, który został już umieszczony na karcie albo na planszy hordy, pozostaje aktywny. Należy go umieścić w rezerwie dopiero wtedy, gdy zakończy się jego działanie.



## Plansza neutralna

Plansza neutralna to plansza hordy, która nie jest powiązana z żadnym z bohaterów. Może się pojawić w grze na 2 sposoby.

- Gdy bohater któregoś gracza zostaje wyeliminowany z gry, jego plansza hordy staje się planszą neutralną (zob. „Ranny bohater, martwy bohater” na str. 9).
- W grze, w której bierze udział mniej niż 4 graczy, każda plansza hordy, która nie jest powiązana z graczem, jest planszą neutralną.

Faza hordy na planszy neutralnej przebiega w taki sam sposób jak na planszy hordy z tą różnicą, że nie należy dobierać i umieszczać w grze nowej karty, nawet jeśli na planszy są jeszcze puste pola.



Oznaczenie na planszy hordy niepołączonej z planszą bohatera ma przypominać o tej zasadzie.

Jako że tura planszy neutralnej rozgrywa się bez żadnego aktywnego gracza, ewentualnym efektem planszy podlega dowolny z graczy, który ma taką możliwość. Każdy efekt planszy rozpatruje się osobno.

**Przykład.** Tura Michała właśnie dobiegła końca. Po jego lewej stronie znajduje się plansza neutralna. To czerwona plansza, na której umieszczono kartę hordy „Rzeźnik” z powtarzającym się efektem (utrata 1 okrągłego żetonu). Podczas fazy hordy tej planszy któryś z bohaterów musi poddać się jej działaniu. Ponieważ tylko Karol i Zosia mają jeszcze przynajmniej po 1 okrągłym żetonie, któreś z nich musi poddać się efektowi „Rzeźnika”. Michał nie ma już żadnego okrągłego żetonu, więc efekt nie może go dotknąć.





## Faza bohatera

Podczas fazy bohatera aktywny gracz może wykonać akcję i się poruszyć. Obie te czynności wykonuje **w dowolnej kolejności**.

### Akcje

Bohater może wykonać **tylko 1 z 2 akcji**.

#### A. Uaktywnić płytkę bastionu

Bohater może użyć akcji płytki bastionu, na której znajduje się jego figurka.

**Uwaga!** Płytkę bastionu, na której znajduje się figurka Zła, nie może zostać aktywowana.

**Przykład.** Czerwony bohater może uaktywnić płytkę bastionu, na której stoi. Żółty bohater nie ma takiej możliwości, ponieważ stoi na tej samej płytce co figurka Zła.

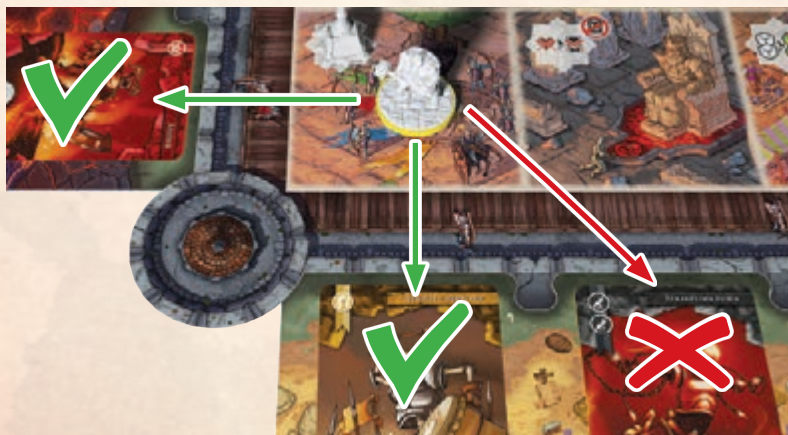


#### B. Stanąć do walki

Bohater może stoczyć pojedynek z 1 albo kilkoma potworami, które znajdują się na płytkach sąsiadujących z płytką bastionu, na której stoi figurka jego bohatera. Musi przy tym przestrzegać zasad walki (zob. „Walka” na str. 9).

##### Wyjaśnienia

- Nie można prowadzić walki z centralnej płytki bastionu.
- Bohater może jednocześnie rozpocząć walkę z 2 potworami, pod warunkiem, że znajduje się na narożnej płytce bastionu (zob. „Równoczesna walka z 2 potworami” na str. 9).



### Ruch

Gracz może przenieść figurkę bohatera na sąsiadującą płytkę bastionu. Ruch po przekątnej jest dozwolony. Na 1 płytce bastionu może przebywać kilku bohaterów.



### Mobilizacja

Bohaterowie mają asa w rękawie – możliwość mobilizacji. Żeton mobilizacji pozwala aktywnemu graczowi wykorzystać akcję dowolnej płytki bastionu, nawet jeśli figurka bohatera się na niej znajduje albo gdy płytkę znajduje się w kleszczach Zła.

Mobilizacja to specjalna akcja dodatkowa. Po wykorzystaniu żetonu mobilizacji gracz umieszcza go w rezerwie.

Gracz może użyć żetonu mobilizacji w dowolnym momencie fazy bohatera (przed albo po jego ruchu itd.), ale nie w czasie akcji. Aktywny gracz może w czasie 1 tury użyć kilku żetonów mobilizacji. Żetonu mobilizacji można użyć również w tej samej turze, w której się go zdobyło.

**Przykład.** Michał stanął twarzą w twarz z potworem „Złowrogie działo” (czarny, odporność 3). Zanim zacznie z nim walczyć, planuje pozyskać kilka żetonów wyposażenia, by zwiększyć szansę sukcesu. W tym celu odrzuca żeton mobilizacji i uaktywnia płytkę „Targowisko”. Rzuca 2 kośćmi bojowymi i bierze z rezerwy 2 odpowiednie żetony wyposażenia. Michał jest teraz gotowy stawić czoła potworowi.





## Szczegóły dotyczące bohaterów

### Walka

By walczyć z potworem, aktywny gracz rzuca 3 białymi kośćmi bojowymi, próbując wyrzucić tyle samo albo więcej ścianek w kolorze potwora, niż wynosi jego odporność.

Białe ścianki kości mogą posłużyć za dowolny kolor wybrany przez gracza.

Jeśli gracz nie wyrzuci wymaganej liczby ścianek, a ma żetony wyposażenia w danym kolorze, może je odrzucić, poprawiając w ten sposób wynik.

**Uwaga!** Aktywny gracz może również wykorzystać żetony wyposażenia innego bohatera (albo bohaterów), który znajduje się na tej samej płytce bastionu. Gracze nie mogą jednak wymieniać się żetonami wyposażenia ani ich sobie przekazywać.

**Przykład.** Michał stawia czoła potworowi „Inkub” (czerwony, odporność 2). 1 Aby go pokonać, musi wyrzucić przynajmniej 2 czerwone (albo białe) ścianki na kościach bojowych. Michał wyrzuca tylko 1 czerwoną ściankę. 2 Ponieważ ma czerwony żeton wyposażenia 3, może go odrzucić i w ten sposób pokonać potwora.



**Wyjaśnienie.** Niektóre efekty (płytkę bastionu „Sztandar” i moc Mylfaar) obniżają odporność potwora. Potwora można pokonać wyłącznie poprzez wykonanie akcji walki, nawet jeśli jego odporność wynosi 0.

### 2 możliwości końca walki

- Potwór zostanie pokonany. Aktywny gracz musi rozpatrzyć ewentualne efekty końcowe karty potwora. Kartę hordy należy umieścić na stosie kart odrzuconych (stwórzcie taki stos w pobliżu planszy). Jeśli znajdowały się na niej jakieś elementy, umieść je w ich początkowym położeniu (w rezerwie, na odpowiedniej płytce bastionu albo na planszy bohatera).
- Walka kończy się przegraną bohatera. Potwór zostaje na swoim miejscu, a sytuacja nie ulega zmianie.

### Równoczesna walka z 2 potworami

Gdy bohater znajduje się na którejś z 4 narożnych płytek bastionu, sąsiaduje z 2 polami, co oznacza, że może walczyć z 2 potworami. Aby je pokonać, gracz musi wyrzucić na kościach bojowych wartość równą odporności obu potworów. W takim przypadku również może wspierać się żetonami wyposażenia. Jeśli wynik na kościach lub wynikający z wyposażenia pozwala mu zabić 1 z 2 potworów, gracz może wybrać swoją ofiarę.

**Przykład.** Michał znajduje się na narożnej płytce. Na 2 sąsiadujących polach są potwory: „Inkub” (czerwony, odporność 2) 1 i „Przywoływacz pustki” (niebieski, odporność 1) 2. Rzuca 3 kośćmi bojowymi i uzyskuje czerwoną ściankę, białą ściankę i żółtą ściankę 3. Żółta ścianka jest mu zbędna. Zużywa czerwony żeton wyposażenia 4, by dodać go do czerwonej ścianki i pokonać „Inkuba”, a białą ścianką pokonuje „Przywoływacza pustki”.



### Inwentarz i rezerwa

Każdy z graczy może gromadzić na planszy bohatera żetony wyposażenia, życia i mobilizacji.

Liczba żetonów jest jednak ograniczona. Jeśli gracz powinien otrzymać żeton, którego nie ma w rezerwie, nie dostaje niczego w zamian.

Analogicznie, jeśli gracz powinien odrzucić okrągły żeton, którego nie ma, niczego nie traci, a dany efekt zostaje zignorowany.

### Ranny bohater, martwy bohater

Bohater zostaje wyeliminowany z gry w chwili, w której traci ostatni żeton życia. Pozostałe żetony bohatera (wyposażenie, mobilizacja) trafiają do rezerwy.

Figurka bohatera zostaje umieszczona na planszy bohatera, którą następnie należy odłączyć od planszy hordy. Wszystkie elementy znajdujące się na planszy hordy pozostają na miejscu.

**Uwaga!** Gdy któryś z bohaterów zostaje wyeliminowany, do czasu jego wyleczenia jego plansza hordy staje się planszą neutralną.

**Wyjaśnienie.** Gracz, którego bohater został wyeliminowany, wciąż bierze udział w opracowywaniu strategii grupy. Może powrócić do aktywnej gry, gdy któryś z bohaterów uaktywni płytkę bastionu „Lazaret”.

Uleczony bohater odwraca płytkę bohatera na ranną stronę i ponownie łączy ją ze swoją planszą hordy. Do końca gry nie może już korzystać z mocy swojej postaci. Figurka rozpoczyna dalszą grę na płytce bastionu „Lazaret”, a gracz odzyskuje 3 żetony życia i 1 żeton mobilizacji.

Jeśli bohater po raz drugi straci żetony życia, umiera i nie wraca już do rozgrywki.





# KONIEC GRY

Gra kończy się po pokonaniu wszystkich wodzów.

**Możecie przegrać na 3 sposoby:**

- Wszyscy bohaterowie zostają wyeliminowani z gry.
- Trzecia płytki bastionu znajduje się w kleszczach Zła.
- Gracz nie może dobrać karty hordy, ponieważ talia się wyczerpała.

Gdy dojdzie do 1 z tych sytuacji, gracze przegrywają. Bohaterowie ponoszą klęskę, bastion wpada w ręce Złowrogiej Królowej, a cywilizowany świat chyli się ku upadkowi.

**Uwaga! Nawet po pokonaniu wodza gracze muszą rozpatrzyć jego ewentualny efekt końcowy. To również może doprowadzić do ich przegranej.**

**Przykład. Bohaterowie pokonali właśnie wodza: „Arcydemona Udręki” ①. Jeszcze zanim rzucą kością spaczenia, 2 płytki bastionu znajdują się w kleszczach Zła ②. Wynik rzutu kością zmusza ich do postawienia figurki Zła na 3. płytce bastionu ③. Gra kończy się porażką.**



## Porażka za porażką?!

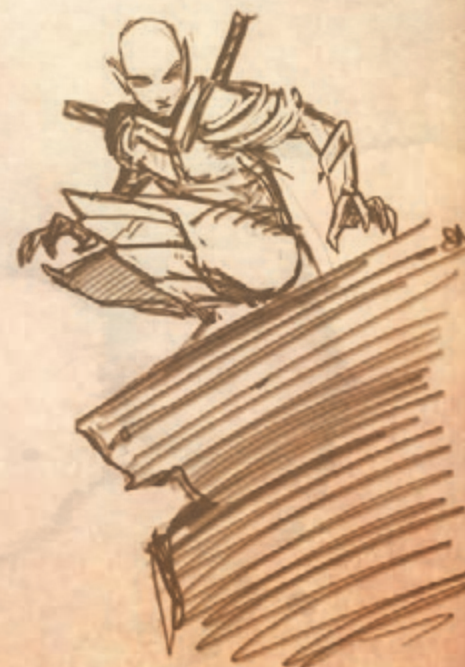
Nie martwcie się, jeśli przegracie kilka pierwszych rozgrywek – spróbujcie swoich sił na poziomie nowicjusza. *Ostatni bastion* to gra, która wymaga nauki. Musicie rozegrać wiele gier, zanim uporacie się ze wszystkimi poziomami trudności. Poziom bohaterski stanowi wyzwanie nawet dla doświadczonych graczy, choć da się na nim wygrać. Aby zwyciężyć, koniecznie przestrzegajcie wszystkich zasad, odpowiednio wykorzystujcie dostępne moce i żetony mobilizacji i – przede wszystkim – współpracujcie ze sobą!

# PUNKTACJA

W pudełku znajdziecie notesik, w którym będziecie mogli opisywać ukończone rozgrywki, śledzić wyniki i postępy.

Wyniki oblicza się w następujący sposób:

- 5 punktów za zwycięstwo na poziomie nowicjusza,
- 10 punktów za zwycięstwo na poziomie standardowym,
- 15 punktów za zwycięstwo na poziomie trudnym,
- 20 punktów za zwycięstwo na poziomie bohaterskim,
- +1 punkt za każdy żeton życia w Waszym posiadaniu,
- +2 punkty za każdy żeton mobilizacji w Waszym posiadaniu,
- -3 punkty za każdego zmarłego bohatera,
- -4 punkty za każdą płytkę bastionu, która znajduje się w kleszczach Zła.





# GRA DLA MNIEJ NIŻ 4 GRACZY

Bastion należy przygotować według tych samych zasad co przy grze 4-osobowej z 1 różnicą.

Każdy z graczy wybiera bohatera i łączy odpowiednią planszę bohatera z planszą hordy, która znajduje się nad nią. Plansze hord, które nie są połączone z żadną planszą bohatera, stają się **planszami neutralnymi**.

*Wyjaśnienie. Fazy hordy przebiegają na planszach neutralnych w inny sposób (zob. „Plansza neutralna” na str. 7).*

Przygotujcie talię zgodnie z liczbą graczy:

- Odejmijcie 4 wybrane losowo karty potworów za każdego bohatera, którego brakuje do 4 bohaterów, a następnie potasujcie pozostałe karty.
- Weźcie 8 kart potworów, przykryjcie je kartą wodza, a następnie połóżcie pozostałe karty potworów na wierzchu.

W ten sposób powstała talia, która składa się (patrząc z góry) z:



- pozostałych kart potworów (ich liczba jest uzależniona od liczby graczy),
- 1 karty wodza,
- 8 kart potworów.

Liczba graczy	Liczba kart potworów
3	46
2	42
1	38

**Uwaga!** W grze 2-osobowej plansze bohaterów obu graczy muszą znajdować się naprzeciwko siebie.



## POZIOMY TRUDNOŚCI

W grze *Ostatni bastion* występują 4 poziomy trudności. W zależności od wybranego poziomu zmieniają się pewne elementy gry (zob. tabela poniżej).

Poziom	Liczba wodzów
nowicjusz	1
standardowy	1
trudny	2
bohaterski	3

Poziom nowicjusza wymaga jeszcze 2 dodatkowych zmian:

- Na początku gry usuńcie jeszcze 4 losowo wybrane dodatkowe karty potworów.
- Każdy z graczy rozpoczyna grę z 2 żetonami wyposażenia – 1 żetonem w swoim kolorze i 1 czarnym.

Przygotowując talię na poziomie trudnym i bohaterskim, przełóżcie 8 kart potworów 1 kartą wodza.

**Przykład.** W grze 3-osobowej na poziomie trudnym powinniście stworzyć talię, która składa się (patrząc od góry) z:



- 30 kart potworów,
- 1 karty wodza,
- 8 kart potworów,
- 1 karty wodza,
- 8 kart potworów.

Wygrywacie dopiero wtedy, gdy wszyscy wodzowie zostaną pokonani.



# CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

- Czy karta potwora zostaje automatycznie odrzucona, jeśli jego odporność została obniżona do 0 (dzięki mocy Mylfaar albo płytkę bastionu „Sztandar”)?

Nie, aby potwór został pokonany, bohater musi wykonać przeciwko niemu akcję walki (w której odniesie automatyczny sukces).

- Czy bohater musi wykonać akcję albo ruch?

Nie, ruch i akcja są dobrowolne.

- Czy bohater może mieć więcej żetonów życia, niż otrzymał na początku rozgrywki?

Tak. Należy jednak pamiętać, że w rezerwie jest ich ograniczona liczba.

- Co jeśli bohater powinien stracić okrągły żeton, ale żadnego nie posiada?

Jeśli gracz nie ma okrągłego żetonu, niczego nie traci.

- Czy można po prostu odrzucić żeton wyposażenia (umożliwiając w ten sposób innemu graczowi wzięcie go z rezerwy), skoro zasobność rezerwy jest ograniczona?

Nie, żeton wyposażenia można przywrócić do rezerwy tylko w 1 sposób – zużywając go w walce.

*Wyjaśnienie. Podczas walki aktywny gracz może wydać żeton wyposażenia w kolorze potwora, nawet jeśli wynik z kości bojowych pozwoliłby mu go pokonać.*

- Czy muszę wygrać walkę, jeśli zdobęde odpowiedni wynik z kości lub mam odpowiednią liczbę żetonów wyposażenia?

Nie, aktywny gracz może zrezygnować z wygranej w walce (np. jeśli nie chce doświadczyć efektu końcowego potwora).

- Czy można użyć żetonu mobilizacji po wygranej walce, ale przed zastosowaniem efektu końcowego potwora?

Nie, aktywny gracz musi dokończyć wszystkie etapy walki, zanim użyje żetonu mobilizacji.

- Czy jeśli pokonany potwór ma aż 2 efekty końcowe i pierwszy z nich sprawi, że bohater straci ostatni żeton życia, to drugi efekt nadal działa?

Tak, inny gracz musi go zastosować.

- Dlaczego wodzowie mają co najmniej 1 efekt końcowy?

Na poziomach nowicjusza i standardowym ten efekt wpływa wyłącznie na końcowy wynik, jako że zabicie wodza oznacza wygraną bohaterów. Na poziomach trudnym i bohaterskim może to przynieść graczom wiele korzyści.

*Wyjątek. Karta wodza „Arcydemon Udręki” zmusza graczy do rzutu kością spaczenia i rozpatrzenia efektu rzutu, przez co gra może zakończyć się przegraną bohaterów.*



## OPRACOWANIE

Autor: Antoine Bauza

Grafika: Pierò i Nastya Lehn

Rozwój: „Belgowie w sombrero”, czyli Cédric Caumont i Thomas Provoost

Redaktor prowadzący: Virginie Gilson

Redaktor pomocniczy: Pierre Berthelot

Dyrektor artystyczny: Alexis Vanmeerbeeck

Layout: Éric Azagury i Florian Pouillet

Zespół Repos: Nicolas Boseret, Julien de Roubaix, Winnie Kenis, Nicolas Pastor, François Pirlot, Marine Poujade, François Van Cranenbroeck, Régis Van Cutsem, Nastassja Vandepuette, Thomas Vermeir i Géraldine Volders

Główni testerzy: Dominique Figuet, Françoise Sengissen, Bruno Goube, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc

Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska

Redakcja: zespół Rebel



Gra jest przystosowana dla osób z zaburzeniem rozpoznawania barw – do każdego koloru użytego w grze przypisany jest określony symbol.

A REPOS PRODUCTION game

© Repos Production (2019)

All rights reserved.

Rue des Comédiens, 22

1000 Bruksela • BELGIA

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.



REPOS  
PRODUCTION

rebel