

Vampire Lords - gra planszowa
Dokumentacja pracy artystycznej
Weronika Galas





Zdjęcie prototypu gry planszowej



Zdjęcie prototypu gry planszowej



Mapa, znacznik rundy i komponenty graczy

Carmilla von Karnstein

Aktivacja armii:
Przesun swoją armię o maksymalnie 3 miejscowości. Włóczędę do miejscowości neutralnej lub zajętej przez armię innego gracza przetrwa ruch i wywołuje bitwę. Przesuwając armię można po drodze zabierać i zostawiać dowolne jednostki.

Aktivacja bohatera:
Ruch bohatera – przesun bohatera do dowolnej miejscowości.
• Włóczęgie łowy – przesun bohatera do dowolnej miejscowości, połóż w niej znacznik niepokojów i dołóż z krwi.
• Podróż do lokacji – przesun bohatera do wybranej pustej lokacji i wykonaj jej efekt. Bohater pozostaje w lokacji do Fazy Świt.

Fazy gry:
• Zbiory – dołóż na rękę karty, złoto lub krew ze swoich miejscowości.
• Złód – odrzuć po 1 złocie za jednostki żywych i po 1 krwi za jednostki nieumarłych.
• Klęce – naprzemienie z innymi graczami, zagraj po jednej karcie – symbol lub tekst.
• Rynek – po spasowaniu kup karty z Ryнку i połóż je na wierzch swojej talii.
• Świt – przemieść bohaterów i sprawdź warunki zwycięstwa.

Zdolności Corda:
• Czarująca – usuwa niepokój w miejscowości, w której przebywa ten lord i w miejscowościach sąsiadujących.
• Janowidzenie – podczas dołowania na rękę w fazie Zbiory, możesz odrzucić 1 kartę z ręki i dobrać na jej miejsce 1 kartę z talii.

zdolność pakta krwi

zdolność pakta krwi

zdolność pakta krwi

Elizbieta Bathory

Aktivacja armii:
Przesun swoją armię o maksymalnie 3 miejscowości. Włóczędę do miejscowości neutralnej lub zajętej przez armię innego gracza przetrwa ruch i wywołuje bitwę. Przesuwając armię można po drodze zabierać i zostawiać dowolne jednostki.

Aktivacja bohatera:
Ruch bohatera – przesun bohatera do dowolnej miejscowości.
• Włóczęgie łowy – przesun bohatera do dowolnej miejscowości, połóż w niej znacznik niepokojów i dołóż z krwi.
• Podróż do lokacji – przesun bohatera do wybranej pustej lokacji i wykonaj jej efekt. Bohater pozostaje w lokacji do Fazy Świt.

Fazy gry:
• Zbiory – dołóż na rękę karty, złoto lub krew ze swoich miejscowości.
• Złód – odrzuć po 1 złocie za jednostki żywych i po 1 krwi za jednostki nieumarłych.
• Klęce – naprzemienie z innymi graczami, zagraj po jednej karcie – symbol lub tekst.
• Rynek – po spasowaniu kup karty z Ryнку i połóż je na wierzch swojej talii.
• Świt – przemieść bohaterów i sprawdź warunki zwycięstwa.

Zdolności Corda:
• Inkubacja – jeśli w wygranej bitwie z udziałem tego lorda zginęła co najmniej 1 jednostka żywych, umieść 1 jednostkę nieumarłych w Zamku Rodowym.
• Opór Dusi – bohaterowie zawsze mogą podróżować na Cmentarzysko. W ramach akcji Cmentarzyska mogą użyć dowolnej usmieciwej karty.

zdolność pakta krwi

zdolność pakta krwi

zdolność pakta krwi

Nicolas Flamel

Aktivacja armii:
Przesun swoją armię o maksymalnie 3 miejscowości. Włóczędę do miejscowości neutralnej lub zajętej przez armię innego gracza przetrwa ruch i wywołuje bitwę. Przesuwając armię można po drodze zabierać i zostawiać dowolne jednostki.

Aktivacja bohatera:
Ruch bohatera – przesun bohatera do dowolnej miejscowości.
• Włóczęgie łowy – przesun bohatera do dowolnej miejscowości, połóż w niej znacznik niepokojów i dołóż z krwi.
• Podróż do lokacji – przesun bohatera do wybranej pustej lokacji i wykonaj jej efekt. Bohater pozostaje w lokacji do Fazy Świt.

Fazy gry:
• Zbiory – dołóż na rękę karty, złoto lub krew ze swoich miejscowości.
• Złód – odrzuć po 1 złocie za jednostki żywych i po 1 krwi za jednostki nieumarłych.
• Klęce – naprzemienie z innymi graczami, zagraj po jednej karcie – symbol lub tekst.
• Rynek – po spasowaniu kup karty z Ryнку i połóż je na wierzch swojej talii.
• Świt – przemieść bohaterów i sprawdź warunki zwycięstwa.

Zdolności Corda:
• Hekim – raz na fazę Ryнку możesz zamienić 1 złota na 4 krwi albo 3 krwi na 1 złota.
• Główny Bohem – na koniec fazy Złodu możesz odrzucić 1 złoto i połowę 1 jednostki nieumarłych w swojej miejscowości. Czy akcję można wykonać do 3 razy.

zdolność pakta krwi

zdolność pakta krwi

zdolność pakta krwi

Radu Piękny

Aktivacja armii:
Przesun swoją armię o maksymalnie 3 miejscowości. Włóczędę do miejscowości neutralnej lub zajętej przez armię innego gracza przetrwa ruch i wywołuje bitwę. Przesuwając armię można po drodze zabierać i zostawiać dowolne jednostki.

Aktivacja bohatera:
Ruch bohatera – przesun bohatera do dowolnej miejscowości.
• Włóczęgie łowy – przesun bohatera do dowolnej miejscowości, połóż w niej znacznik niepokojów i dołóż z krwi.
• Podróż do lokacji – przesun bohatera do wybranej pustej lokacji i wykonaj jej efekt. Bohater pozostaje w lokacji do Fazy Świt.

Fazy gry:
• Zbiory – dołóż na rękę karty, złoto lub krew ze swoich miejscowości.
• Złód – odrzuć po 1 złocie za jednostki żywych i po 1 krwi za jednostki nieumarłych.
• Klęce – naprzemienie z innymi graczami, zagraj po jednej karcie – symbol lub tekst.
• Rynek – po spasowaniu kup karty z Ryнку i połóż je na wierzch swojej talii.
• Świt – przemieść bohaterów i sprawdź warunki zwycięstwa.

Zdolności Corda:
• Pretendent – w fazie Ryнку możesz wstać z ryнку kartę Waparcie Sallana i umieścić ją na wierzchu swojej talii.
• Złoto dłoń – podczas bitwy z chłopcami, z udziałem tego lorda, możesz odrzucić z ręki karty z symbolem aktywacji bohatera i usunąć 3 jednostki chłopców.

zdolność pakta krwi

zdolność pakta krwi

zdolność pakta krwi

Ulad Draculesti

Aktivacja armii:
Przesun swoją armię o maksymalnie 3 miejscowości. Włóczędę do miejscowości neutralnej lub zajętej przez armię innego gracza przetrwa ruch i wywołuje bitwę. Przesuwając armię można po drodze zabierać i zostawiać dowolne jednostki.

Aktivacja bohatera:
Ruch bohatera – przesun bohatera do dowolnej miejscowości.
• Włóczęgie łowy – przesun bohatera do dowolnej miejscowości, połóż w niej znacznik niepokojów i dołóż z krwi.
• Podróż do lokacji – przesun bohatera do wybranej pustej lokacji i wykonaj jej efekt. Bohater pozostaje w lokacji do Fazy Świt.

Fazy gry:
• Zbiory – dołóż na rękę karty, złoto lub krew ze swoich miejscowości.
• Złód – odrzuć po 1 złocie za jednostki żywych i po 1 krwi za jednostki nieumarłych.
• Klęce – naprzemienie z innymi graczami, zagraj po jednej karcie – symbol lub tekst.
• Rynek – po spasowaniu kup karty z Ryнку i połóż je na wierzch swojej talii.
• Świt – przemieść bohaterów i sprawdź warunki zwycięstwa.

Zdolności Corda:
• Inkubacja – po wygranej bitwie z udziałem tego lorda, twój przeciwnik usunął dodatkową dowolną jednostkę.
• Przebiegły – po bitwie z innym graczem, z udziałem tego lorda, weź z powrotem na rękę 1 kartę zagrażaną przez ciebie w tej bitwie.

zdolność pakta krwi

zdolność pakta krwi

zdolność pakta krwi

Sándor Nieustraszony

Aktivacja armii:
Przesun swoją armię o maksymalnie 3 miejscowości. Włóczędę do miejscowości neutralnej lub zajętej przez armię innego gracza przetrwa ruch i wywołuje bitwę. Przesuwając armię można po drodze zabierać i zostawiać dowolne jednostki.

Aktivacja bohatera:
Ruch bohatera – przesun bohatera do dowolnej miejscowości.
• Włóczęgie łowy – przesun bohatera do dowolnej miejscowości, połóż w niej znacznik niepokojów i dołóż z krwi.
• Podróż do lokacji – przesun bohatera do wybranej pustej lokacji i wykonaj jej efekt. Bohater pozostaje w lokacji do Fazy Świt.

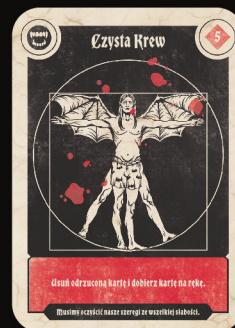
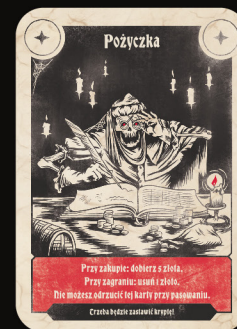
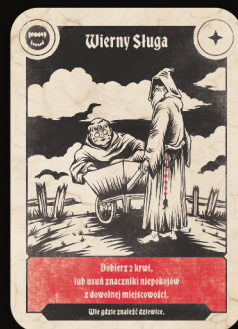
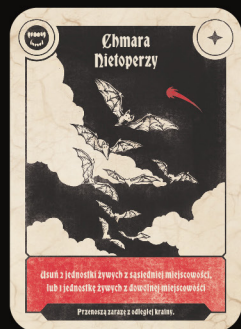
Fazy gry:
• Zbiory – dołóż na rękę karty, złoto lub krew ze swoich miejscowości.
• Złód – odrzuć po 1 złocie za jednostki żywych i po 1 krwi za jednostki nieumarłych.
• Klęce – naprzemienie z innymi graczami, zagraj po jednej karcie – symbol lub tekst.
• Rynek – po spasowaniu kup karty z Ryнку i połóż je na wierzch swojej talii.
• Świt – przemieść bohaterów i sprawdź warunki zwycięstwa.

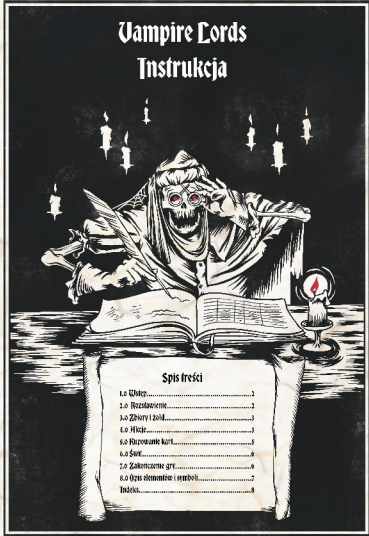
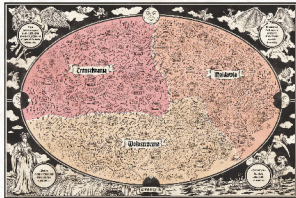
Zdolności Corda:
• Janczary – na początku fazy Zbiory weź 1 jednostkę chłopów z dowolnej miejscowości i umieść ją w swoim Zamku Rodowym jako jednostkę żywych.
• Chętność – w fazie Zbiory dołóż dodatkową 1 złota za każdą kontrolowaną przez ciebie miasto.

zdolność pakta krwi

zdolność pakta krwi

zdolność pakta krwi



[illegible][illegible][illegible]

Vampire Lords Instrukeja