

# POTWORY NOWYM W JORKU

## POWER UP! DOŁĄCZANIE!

Do Manhattanu wkroczył nowy potwór – przerażający rekin Mega Shark. Pozostałe potwory muszą ewoluować, by stawić mu czoła. Wykorzystaj nowe umiejętności i wygraj bitwę o Nowy Jork!

## ZAWARTOŚĆ

- 1 instrukcja
- 56 Ewolucji do „Potworów w Nowym Jorku”
- 56 Ewolucji, które pozwalają ewoluować potworom z Nowego Jorku w Tokio (tych kart można używać tylko w grze „Potwory w Tokio”)
- 1 plansza potwora Mega Shark
- 1 pionek potwora wraz z podstawką








W pudełku są 2 talie Ewolucji. Jedna do używania w grze „Potwory w Nowym Jorku”, druga natomiast umożliwi gra- nie potworami z Nowego Jorku w grze „Potwory w Tokio”. Wybierz odpowied- nią talię w zależności od tego, w którą wersję grasz.

## PRZYGOTOWANIE



Dołącz Mega Sharka do potworów z wer- sji podstawowej gry. Każdy gracz wybiera potwora, którym będzie grać. Następnie bierze 8 Ewolucji powiązanych z tym potwo- rem, tasuje je i układa w zakryty stos obok siebie na stole.


**Gracze zaczynają z 1 Ewolucją na rękę. Każdy dobiera 2 Ewolucje z wierzchu swojego stosu, wybiera jedną, którą zatrzyma, a drugą wtasowuje z powro- tem do talii.**

## JAK EWOLUOWAĆ?

Jeśli gracz zakończy swoje rzuty z przynajmniej   , dobiera 2 Ewolucje z wierzchu swojego stosu, zatrzymuje jedną, a drugą odrzuca. Gracze trzymają zdobyte Ewolucje w rękę w sekrecie aż do momentu,

w którym postanowią je wykorzystać. Mogą to zrobić w dowolnej chwili (także poza swoją turą), chyba że w opisie danej Ewolucji jest napisane inaczej.

Dobranie Ewolucji jest dodatkowym działaniem – nie zastępuje leczenia. Czyli 3  pozwalają dobrać 1 Ewolucję i zdobyć 3 .

Gdy gracz, będąc na *Manhattanie*, wyrzuci 3 , może dobrać Ewolucję. Gdy gracz wykorzysta wszystkie Ewolucje ze stosu, tasuje te odrzucone i formuje z nich nowy stos.

## EWOLUCJE

Są 2 typy Ewolucji:

- **Tymczasowa Ewolucja:** Gracz musi odrzucić ją na stos wykorzystanych Ewolucji zaraz po wykorzystaniu.
- **Permanentna Ewolucja:** Gracz może z niej korzystać, dopóki jest ona w grze.

**Uwaga!** Gdy opis działania na karcie lub Ewolucji odnosi się do „karty”, dotyczy to karty z podstawowej gry, a nie Ewolucji.

# OPIS EWOLUCJI

## NAZWA

Określa potwora, do którego należy Ewolucja.

## EWOLUCJA

Ewolucja może być tymczasowa albo permanentna.



## GATUNEK

Mutanty, najeźdźcy lub roboty: każdy z potworów należy do innego gatunku. Ma to znaczenie w regułach turniejowych i przyszłych dodatkach.

## NAZWA I EFEKT EWOLUCJI

## WARIANT GRY

Polecamy ten wariant graczom zaawansowanym, którzy dobrze opanowali podstawowe zasady.

### EWOLUCYJNY DRAFT

- W tym wariacie gracze będą mogli korzystać z Ewolucji należących do różnych potworów.
- Potasuj razem wszystkie Ewolucje. Następnie rozdaj każdemu po 8.
- Każdy z graczy wybiera 1 z 8 posiadanych Ewolucji. Następnie przekazuje pozostałe Ewolucje graczowi po lewej. Każdy gracz z otrzymanych 7 wybiera 1 Ewolucję, po czym przekazuje pozostałe graczowi po lewej. Proces powtarzany jest do momentu, w którym każdy z graczy wybierze 8 Ewolucji.
- Następnie gracze tasują swoje Ewolucje i układają je w zakryty stos obok siebie na stole.



## EGMONT Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
WydawnictwoEgmont.pl  
© 2018 Egmont Polska Sp. z o.o.  
© 2017 Iello. All rights reserved.  
Autor: Richard Garfield  
Tłumaczenie: Szymon Holcman  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Redakcja: Patryk Blok  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Oprowadzenie graficzne i DTP: Cezary Szulc



**krainaplanszowek.pl**  
facebook.com/KrainaPlanszowek

EGMONT.pl

