CHAOS W STARYM ŚWIECIE

Witaj w Starym Świecie

W Starym Świecie **WARHAMMER'A**, cztery Niszczące Moce Bogów Chaosu dzierżą władzę od wielu tysiącleci.

KHORNE, Bóg Krwi, Skulltaker, żądny śmierci i walki, czerpie radość z furii i krwawej walki, wściekłości i rzezi.

NURGLE, Władca Plag, Ojciec Korupcji, rozkoszuje się w brudzie i chorobie, szerząc falę zarazy po całej krainie.

TZEENTCH, Zmieniający Losy, Wspaniały Konspirator, jest architektem przeznaczenia wszechświata, tworzy wątki zamieszania i manipulacji gładkie jak jedwab.

SLAANESH, Książe Przyjemności i Bólu, Władca Pokus, wabi nawet najoporniejszych na uwiedzenie przez zapał, obżarstwo, zmysłowość, władzę, pychę i próżność.

Lecz nawet, gdy te Cztery Moce przez cały czas grają w swą Wielką Grę, Stary Świat stawia opór ich spustoszeniom i rabunkom z pomocą potężnych Bohaterów i zagorzałej determinacji.

Cel Gry

W grze **CHAOS W STARYM ŚWIECIE,** każdy z graczy wciela się w rolę jednej z czterech **NISZCZĄCYCH MOCY**, które walczą o skorumpowanie, zdominowanie lub zniszczenie Starego Świata. Owe Niszczące Moce są również nazywane **MOCAMI CHAOSU**, **MOCAMI** lub **BOGAMI**.
Istnieją dwie drogi prowadzące do zwycięstwa: Wszystkie cztery Moce zostają nagrodzone za skorumpowanie i dominację regionów Starego Świata dzięki swym czcicielom i działaniom. Korzyści są oznaczane na **SZLAKU PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA**(PZ). Jeśli któraś z czterech Mocy zgromadzi 50 PZ na koniec rundy, gra się kończy.
Każda z Niszczących Mocy dysponuje wyjątkową możliwością wprowadzenia charakterystycznego dla siebie **ZAGROŻENIA** do Starego Świata. Khorne dąży do zabijania postaci dla zaspokojenia swego pragnienia krwi, a Tzeentch dąży do zarażania regionów gdzie znajduje się magia i spaczeń. Poziom Zagrożenia przedstawiają cztery okrągłe wskaźniki dołączone do planszy. Każdy z Bogów musi osiągnąć odpowiedni wynik na wskaźnikach, żeby w ten sposób zwyciężyć. Jedna jednostka postępu poziomu Zagrożenia to jeden **STOPIEŃ**.
Jeśli żaden z Bogów nie osiągnie zwycięstwa dopóki Talia Starego Świata nie zostanie wyczerpana, wtedy Stary Świat zostaje zwycięzcą, a Bogowie doznają porażki. Spójrz na rozdział „Warunki Zwycięstwa" po więcej informacji na temat zakończenia rozgrywki.

Zawartość pudełka:

- Instrukcja
- Plansza
- 4 wskaźniki Zagrożenia (po jednym dla każdego Boga)
- 4 zestawy plastikowych łączników
- 4 Karty Bogów
- 196 kartonowych Żetonów:
  - 4 znaczniki Mocy
  - 4 znaczniki Zwycięstwa
  - 16 okrągłych znaczniki postępu
  - 116 żetonów Korupcji (po 29 dla każdego Boga)
  - 56 żetonów Starego Świata
    - *6 żetonów Zdarzeń*
    - *4 żetonów Bohaterów*
    - *6 żetonów Szlachectwa*
    - *20 żetonów Plebsu*
    - *6 żetonów Skavenów*
    - *14 żetonów Spaczenia*
- 149 Karty
  - 96 kart Chaosu (24 dla każdego Boga)
  - 20 Kart Udoskonalenia (5 dla każdego Boga)
  - 5 Kart Zniszczenia
  - 28 Kart Starego Świata
- 5 kości
- 45 plastikowych figurek Czcicieli
  - 11 Czcicieli Khorne
    - *1 Greater Daemon Bloodthirster*
    - *6 Wojowników Bloodletter*
    - *4 Kultystów Bloodsworn*

- 12 Czcicieli Nurgle
  - *1 Greater Daemon Great Unclean One*
  - *5 Wojowników Plagubearer*
  - *6 Kultystów Leper*
- 12 Czcicieli Tzeentch
  - *1 Greater Daemon Lord of Change*
  - *3 Wojowników Horror*
  - *8 Kultystów Acolyte*
- 10 Czcicieli Slaanesh
  - *1 Greater Daemon Keeper of Secrets*
  - *3 Wojowników Daemonette*
  - *6 Kultystów Seductress*

Opis Elementów Gry

Niniejszy rozdział opisuje elementy gry **CHAOS W STARYM ŚWIECIE.**

PLANSZA

Podstawową cześć planszy stanowi mapa Starego Świata. Plansza zawiera także okrągłe wskaźniki Zagrożenia, Szlak Zwycięstwa oraz miejsca na Karty Starego Świata i Karty Zniszczenia. Więcej informacji na stronach 4 i 5 w rozdziałach „Opis elementów planszy" i „Opis regionów mapy".

WSKAŹNIKI ZAGROŻENIA I PLASTIKOWE ŁĄCZNIKI

Cztery okrągłe wskaźniki Zagrożenia przytwierdzone są do planszy za pomocą plastikowych łączników. W tym celu delikatnie wepchnij jedną część łącznika w planszę od spodu a drugą od góry we wskaźnik. Wciśnij delikatnie łączniki jeden w drugi aż się dopasują. Wskaźniki nie powinny być już demontowane.

Upewnij się, że wskaźniki są właściwie ułożone na planszy: Khorne na górze, Nurgle z prawej strony, Tzeentch na dole a Slaanesh z lewej strony.

KARTY MOCY

Cztery Karty Mocy zawierają szereg informacji istotnych dla graczy wcielających się w role konkretnych postaci. Na każdej z Kart znajduje się również szlak, na którym gracz za pomocą Znacznika Mocy zaznacza ilość posiadanych punktów mocy podczas każdej Fazy Wzywania.

Więcej informacji na temat tych kart znajdziesz na str.5 w rozdziale „Omówienie elementów Karty Mocy".

ZNACZNIKI MOCY

Znacznik Mocy każdego z Bogów jest przesuwany po szlaku mocy na Kartach Bogów dla wskazania aktualnej liczby punktów mocy gracza.

ZNACZNIKI PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Znacznik Zwycięstwa każdego z Bogów jest przesuwany po szlaku Zwycięstwa na Planszy dla zaznaczenia liczby zgromadzonych punktów zwycięstwa w trakcie rozgrywki.

OKRĄGŁE WSKAŹNIKI ZAAWANSOWANIA

Są stosowane do śledzenia, czy w danej rundzie gry Bogowie realizują warunki Zagrożenia określone na okrągłych wskaźnikach na planszy.

Jeśli pula tych wskaźników zostanie wyczerpana, mogą być one zastąpione przez dowolny żeton. Należy uważać ich ilość za nieograniczoną.

Omówienie elementów Planszy

1. **Mapa**

Mapa Starego Świata podzielona jest na dziewięć **REGIONÓW**. Są to miejsca, na których w trakcie gry układa się figurki Czcicieli, Karty Chaosu, żetony korupcji. Każdy Region określony jest Nazwą i Cyfrą, która wyraża wartość Oporności i Podboju. Tak są oznaczone Regiony Zaludnione. Strzałki wskazują kierunek rozpatrywania regionów w trakcie gry.

2. **Wskaźniki Zagrożenia**

Te okrągłe wskaźniki ilustrują poziom wpływu każdego z Bogów na Stary świat w szczególny dla każdego z nich sposób. Każdy wskaźnik ma dwa okienka. Główne ukazuje przyrost zysków, jakie Bóg osiąga dzięki przekręcaniu wskaźnika. Mniejsze okienko ukazuje wartość Zagrożenia związaną z tą właśnie pozycją wskaźnika. Kolorowe szlaki na zewnątrz wskaźników ilustrują pozycję, w której możliwe jest zwycięstwo dzięki postępowi na wskaźniku zagrożenia. Czarna część każdego szlaku wskazuje neutralną przestrzeń tej części wskaźnika.

3. **Szlak Punktów Zwycięstwa**

Każdy z graczy przesuwa swój znacznik zwycięstwa po Szlaku zwycięstwa i wskazuje zgromadzoną dotąd ilość punktów. Długość szlaku nie stanowi limitu możliwych do zdobycia punktów.

4. **Talia Starego Świata**

Miejsce do umieszczenia talii Kart Starego Świata.

5. **Szlak Kart Starego Świata**

Karty Starego Świata układane są na kolejnych polach tak wskazujących kolejność ich użycia, tak by ich treść była widoczna.

6. **Karty Zniszczenia**

Miejsce do ułożenia pięciu kart Zniszczenia, zanim zostaną użyte do oznaczenia Zniszczonych regionów na Mapie.

Omówienie regionów mapy

1. **Nazwa Regionu**

2. **Status Zaludnienia**: Jeśli region jest uznany za **ZALUDNIONY**, to słowo pojawia się w nazwie. W pozostałych przypadkach region uważany jest za niezaludniony.

3. **Wartość Oporności i Podboju**: Cyfra reprezentuje wartość Oporności i Podboju regionu jednocześnie. Pomimo iż jedna cyfra opisuje obie wartości to pewne efekty gry mogą wpływać na każdą z tych wartości z osobna, a nie na obydwie.

4. **Miejsca na Karty Chaosu**: Każdy region zawiera dwa miejsca na zagranie kart Chaosu.

5. **Regiony**: Na całym obszarze wewnątrz granic można ustawiać figurki Czcicieli lub układać Żetony Starego Świata.

Omówienie Kart Bogów

1. **Nazwa i Tytuł**: Nazwa Boga oraz jedno z określeń, pod którym jest znany.

2. **Opis Fazy Losowania**: Opisuje ilość kart, którą Bóg dobiera w każdej fazie

3. **Opis Postępu Wskaźnika Zagrożenia**: Opisuje warunki, pod którymi Bóg uzyskuje wskaźnik zaawansowania

4. **Przebieg Rund**: Zawiera listę faz każdej rundy i podsumowuje działania, jakie w każdej z nich mają miejsce.

5. **Tekst Wprowadzający**: Charakterystyka Boga, terytorium, upodobania i wpływy.

6. **Opis żetonów Starego Świata**: Spis nazw i funkcji sześciu rodzajów żetonów Starego Świata.

7. **Szlak Mocy**: Używany do oznaczenia aktualnej wartości mocy za pomocą znacznika mocy Boga.

8. **Statystyki Czcicieli**: Trzy oddzielne rubryki informują o statystykach Kultystów, Wojowników i Demonów Boga. Koszt każdego Czciciela(wewnątrz *koła*) wartość ataku (po lewej stronie *topora*) i obronność (po lewej stronie *tarczy*).

ŻETONY KORUPCJI

Te żetony są umieszczane w regionach na Mapie i symbolizują stopień skorumpowania tego regionu przez Boga. Każdy Bóg posiada unikatowy zestaw żetonów korupcji.

Jeśli któryś z kompletów żetonów ulegnie wyczerpaniu, wykorzystaj inne, dowolne żetony do ich zastąpienia.

ŻETONY STAREGO ŚWIATA

Sześć typów żetonów Starego świata ilustruje wpływ na przebieg gry samego Starego Świata, bez udziału Bogów. Są to:

Żetony wydarzeń: Są używane do oznaczenia regionu gdzie mają miejsce specjalne wydarzenia, opisane w Kartach Starego Świata.

Żetony Bohaterów: Symbolizują najwspanialszych obywateli Starego Świata, prowadzących walkę przeciw Bogom.

Żetony Szlachectwa: Symbolizują dostojnych władców różnych narodowości Starego Świata.

Żetony Plebsu: Symbolizują prostych mieszkańców Starego Świata.

Żetony Skavenów: Reprezentują obecność i aktywność skrytych i przebiegłych Ratmanów.

Żetony Spaczenia: Określają miejsca gdzie w Starym Świecie występuje Spaczeń.

Ilość poszczególnych żetonów została celowo ustalona. Jeśli dany typ żetonów ulega wyczerpaniu żaden inny żeton nie zastępuje brakujących.

KARTY CHAOSU

Każda z Mocy dysponuje unikatową talią 24 kart, którą wyłącznie ten gracz posługuje się w celu zdobycia dominacji w Regionach oraz przeprowadza różne czynności podczas gry. Opis kart na stronie 13.

KARTY UDOSKONALEŃ

Każdy z Bogów dysponuje zestawem 5 kart udoskonaleń, z czego dwie dotyczą Mocy Chaosu, a trzy Czcicieli. Służą one do oznaczenia wzrostu zdolności i statystyki Czcicieli każdego z Bogów. Każda z kart z obu stron przedstawia to samo.

KARTY ZNISZCZEŃ

Są wykorzystywane do oznaczenia Regionów na Planszy, które zostały zniszczone przez Bogów. Dodatkowo każda karta służy jako znacznik punktów zwycięstwa w czasie zniszczenia.

KARTY STAREGO ŚWIATA

Opisują wydarzenia mające miejsce w trakcie rozgrywki w Starym Świecie. Większość ich efektów odnosi sie do żetonów Starego Świata na Planszy. Tylko pewna część Kart Starego Świata, w zależności od ilości graczy biorących udział w rozgrywce, jest wykorzystywana podczas rozgrywki.

Opis Kart Zniszczeń

1. **Numer porządkowy**: wskazuje kolejność, w której karty są używane do oznaczenia regionów zniszczonych. (karta z nr 1 wykorzystana jest na początku, następnie karta nr 2 itd.)

2. **Bilans Zniszczeń**: informacja ile punktów zwycięstwa uzyskuje w fazie Korupcji każdy z Bogów, uwikłany w zniszczenie Regionu.

3. **Tabela Punktów Zwycięstwa**: zawiera liczbę punktów zwycięstwa przyznawaną graczom, którzy w Fazie Końcowej zajmują pierwsze i drugie miejsce. Patrz ”Przyznawanie punktów za zniszczenie regionów” str.20.

KOŚCI

W grze do rozgrywania bitew używane są kości sześcienne. Są nazywane Kośćmi Walki. Ilość kości dołączonych do gry nie stanowi limitu kości wykorzystanych w bitwie. Jeśli zabraknie kości zapamiętaj wyniki pierwszego rzutu, następnie rzuć odpowiednią liczbą kości kolejny raz.

FIGURKI CZCICIELI

Symbolizują wyznawców i faworytów Bogów. Są wprowadzane do gry w celu korumpowania regionów, unicestwiania wrogów, zdobywania władzy. Każdy z Bogów kontroluje figurki danego koloru. Khorne- czerwone, Nurgle-zielone, Tzeentch- niebieskie, Slaanesh- fioletowe. W rozgrywce biorą udział trzy **KLASY** Czcicieli: **KULTYŚCI**, **WOJOWNICY** i **DEMONY**. Są to typowe Klasy dla każdego z Bogów, jednakże w każdej z klas Bogowie posiadają swoich wyjątkowych Czcicieli.

Przedstawia to niniejsza tabela.

MOC	KLASA	NAZWA
Khorne	**Kultyści**	**Bloodsworn**
	Wojownicy	**Bloodletters**
	Demony	**Bloodthirster**
Nurgle	**Kultyści**	**Lepers**
	Wojownicy	**Plaguebearers**
	Demony	**Great Unclean One**
Tzeentch	**Kultyści**	**Acolytes**
	Wojownicy	**Horrors**
	Demony	**Lord of Change**
Slaanesh	**Kultyści**	**Seductresses**
	Wojownicy	**Daemonnettes**
	Demony	**Keeper of Secrets**

Zauważ, że figurki Kultystów mają ten sam kształt, podczas gdy Wojownicy i Demony przybierają formy charakterystyczne dla swojego Boga.

Przygotowanie do rozgrywki

Żeby właściwie rozpocząć grę, wykonaj następujące kroki:

1. **Umieść Planszę**: Umieść Planszę na środku stołu. Jeśli grasz pierwszy raz, zamontuj Wskaźniki Zagrożenia. Ustaw je tak, aby w głównym okienku był widoczny napis “Start”

2. **Rozdaj Karty Bogów**: Rozdaj po jednej Karcie Bogów. Jeśli gracze nie doszli do porozumienia co do wyboru Bogów, należy rozdać Karty Bogów losowo. Jeśli w grze bierze udział mniej niż czterech graczy, niewykorzystane Karty odłóż do pudełka. Następnie przygotuj miejsca do gry wokół planszy tak, żeby zgodnie z ruchem wskazówek zegara gracze wykonywali ruch jako: Khorne, Nurgle, Tzeentch, Slaanesh. Pomiń Bogów niewystępujących w rozgrywce.

3. **Rozdaj Karty Mocy, żetony i Figurki**: rozdaj graczom odpowiednie znaczniki mocy, znaczniki zwycięstwa, żetony Korupcji, Karty Chaosu, karty Udoskonaleń i Figurki. Jeśli graczy jest mniej niż czterech, odłóż nieużywane elementy do pudełka. Rozsądnie będzie ukryć nieużyte Karty Udoskonaleń, tak, żeby nie było wiadomo, które karty są w grze.

4. **Umieść Znaczniki Mocy i Znaczniki Zwycięstwa**: Gracz umieszcza swój znacznik Mocy na wyszczególnionym polu szlaku Mocy na swojej Karcie Boga oraz umieszcza swój znacznik Zwycięstwa na polu “0” na szlaku Zwycięstwa na Planszy.

5. **Przygotuj pozostałe żetony, kości i umieść Karty Zniszczenia:** Rozdziel Wskaźniki Postępu Zagrożenia i żetony Starego Świata na stosy wg rodzaju, umieszczając każdy stos blisko planszy, tak by wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp. Kości również umieść w pobliżu planszy. Ułóż talię Kart Zniszczenia w kolejności zaczynając od Karty z nr 1 na wierzchu, kończąc na karcie nr 5 na spodzie talii, ułóż je w miejscu wskazanym na planszy.

6. **Utwórz talię Kart Starego Świata**:

Potasuj wszystkie Karty Starego Świata razem. Następnie ułóż talię tak, by tekst nie był widoczny, weź z niej 7 kart jeśli w grze bierze udział 4 graczy lub 8 kart jeśli w rozgrywce uczestniczy 3 graczy, umieść je w miejscu wskazanym na planszy. Pozostałe Karty odłóż do pudełka, nie będą potrzebne w dalszej rozgrywce.

7. **Rozmieść żetony Początkowe Starego Świata**:

Weź 2 żetony Szlachectwa, 3 żetony Spaczenia i 4 żetony Plebsu, następnie wymieszaj je i losując po 1 żetonie i rozmieszczaj je na planszy w osobnym regionie mapy, wg porządku regionów (więcej na str.25) . Po wylosowaniu wszystkich żetonów, w każdym regionie powinien znajdować się jeden żeton.

8. **Potasuj i Wylosuj Karty Chaosu**:

Każdy gracz tasuje swoje Karty Chaosu i tworzy talię Kart Chaosu, następnie losuje 3 karty z wierzchu, a pozostałe umieszcza obok swojej Karty Boga, aby zaznaczyć, że są one jeszcze nieużyte.

Runda gry

Rozgrywka w **CHAOS W STARYM ŚWIECIE** składa się z serii **RUND**. Każda runda gry składa się z 6 **FAZ**, które następują w określonej kolejności:

1.Faza Starego Świata
2.Faza Losowania
3.Faza Wyzwania
4.Faza Walki
5.Faza Korupcji
6. Faza Końcowa

Faza Korupcji i Końcowa składają się z kilku **KROKÓW**, które następują w określonej kolejności. Kroki każdej z tych faz są wymienione w rozdziałach „Faza Korupcji" i „Faza Końcowa" na str. 19 i 20.

W wielu fazach wszystkie cztery Moce wypełniają czynności, które są od siebie zależne (tzn. czynność jednej Mocy jest zależna od czynności wykonanej przez inną Moc). Gdy tak się dzieje, gracze działają w ustalonym porządku, zaczynając od Khorne, następnie Nurgle, Jako trzeci działa Tzeentch i ostatni Slaanesh. Aby łatwiej było zapamiętać tą kolejność, w takim porządku ułożone są okrągłe wskaźniki na planszy.

Faza starego świata

W **FAZIE STAREGO ŚWIATA** losowana jest jedna karta z talii Starego Świata, opisane w niej instrukcje należy natychmiast wypełnić. Te czynności wykonywane są przez gracza z najniższym wskaźnikiem Zagrożenia (Threat), patrz str.22. Jeśli karta wymaga podjęcia jakiś decyzji, np. w którym Regionie ma być umieszczony żeton, podejmuje je gracz z najniższym wskaźnikiem Zagrożenia.

Dopóki karta Starego Świata nie mówi inaczej, po wypełnieniu instrukcji, dana Karta Starego Świata zostaje umieszczona na polu nr 1 na szlaku Kart Starego Świata. Karta, która wcześniej znajdowała się na polu z nr 1 zostaje przesunięta na pole nr 2. Jeśli tak się dzieje, to karta, która zostaje przesunięta z Pola nr 2 nie wywiera już żadnego efektu na grę i może zostać odłożona do pudełka.

Pewne Karty Starego Świata zawierają opis „Odłóż tą kartę zamiast dodawać ją do Szlaku Kart Starego Świata". Takie Karty należy odłożyć do pudełka po tym jak zostaną wykonane zawarte w nich instrukcje. Układ kart znajdujących się na Szlaku nie zostaje zaburzony.

W celu uzyskania dalszych informacji o efektach Kart Starego Świata oraz żetonów Starego Świata, zapoznaj się z rozdziałami „Karty Starego Świata" i „Żetony Starego Świata" na str. 24.

Symbol komety z dwoma ogonami

Karty z symbolem **KOMETY Z DWOMA OGONAMI** zawierają obok tytułu taki obrazek.

Niektóre Karty Starego Świata zawierają tekst „Usuń każdą Kartę Starego Świata, która zawiera symbol komety z dwoma ogonami i znajduje się na szlaku Kart Starego Świata”

Jeśli karta z taką instrukcją wchodzi do gry, wszystkie Karty Starego Świata z tym symbolem znajdujące się na Szlaku Kart SŚ są usuwane zanim nowa Karta zostanie dodana do Szlaku. Zostają one odłożone do pudełka. Takie Karty przestają wywierać wpływ na grę niezależnie od tego ile i żetonów Wydarzeń pozostanie na planszy.

Przykład: *Gdy Faza Starego Świata rozpoczyna się, Karty „ Greenskins Invade” i „Warpstone Discovery” znajdują się na Szlaku Kart Starego Świata w miejscach 1 i 2.*

Zostaje wylosowana Karta „Norse Reaven”. Zawiera tekst „Usuń ze Szlaku Kart Starego Świata Karty zawierające symbol Komety z dwoma ogonami”. Karta „Greenskins Invade” zawiera ten symbol, więc zostaje natychmiast usunięta z gry i odłożona do pudełka. Miejsce nr 1 zostaje wolne.

Następnie rozpatruje się dalszą część instrukcji(patrz str.24) zawartych na karcie „Norse Reavers”, w wyniku czego usuwa się i dodaje różne żetony Starego Świata. Gdy zostaną wykonane instrukcje, karta ”Norse Reavers” jest dodawana do Szlaku Kart Starego Świata. Ponieważ w momencie dokładania Karty pole nr 1 było puste, nie przesuwa się nowej Karty na pole nr 2, tak więc karta „Warpstone Discovery” pozostaje na swoim miejscu. Na zakończenie Fazy Starego Świata Szlak Kart Starego Świata wygląda tak:

Faza losowania

Podczas **FAZY LOSOWANIA**, każdy z graczy dobiera Kartę Chaosu ze swojej talii Kart Chaosu zgodnie z instrukcjami dotyczącymi losowania, zawartymi na karcie Mocy każdego z Graczy. Jeśli w talii Kart gracza skończą się Karty, należy potasować stos kart odłożonych i utworzyć nową talię.

Zauważ, że każdy z graczy zawsze losuje kartę ze swojej talii, a nigdy z talii pozostałych graczy.

Nie ma limitu dotyczącego Kart Chaosu w ręku.

Podczas fazy losowania, każdy z graczy przesuwa swój Znacznik Mocy na zaznaczone miejsce na swoim Szlaku Punktów Mocy. W sytuacji, gdy gracz wylosował więcej kart Udoskonalenia, dających mu dodatkowe punkty mocy, przesuwa swój znacznik odpowiednio dalej, w zależności od udoskonalenia, które otrzymał.

Zauważ, że gracze nie przenoszą nieużytych punktów mocy z poprzednich rund.

Ze względu na to, iż czynności graczy w tej fazie nie są od siebie zależne, mogą oni je wykonywać jednocześnie.

Faza wzywania

Podczas **FAZY WZYWANIA**, Gracze przywołują Czcicieli i zagrywają Karty Chaosu w 9 regionach planszy.

W każdej fazie Wzywania większość graczy przywoła pewną ilość postaci i zagra kilka kart.

W każdej fazie wzywania, gracze wykonują czynności w określonej kolejności(Khorne, Nurgle, Tzeentch, Slaanesh). Po Slaaneshu kolejny jest Khorne, Nurgle itd., dopóki Faza Wzywania się nie skończy.

Za każdym razem, gdy przychodzi kolej gracza, może albo wezwać (umieścić) 2 figurkę Czciciela na planszy lub zagrać jedną Kartę Chaosu.

Umieszczenie Czciciela lub zagranie Karty wymaga wydania **PUNKTÓW MOCY**. Należy przesunąć Wskaźnik na Szlaku w lewo o odpowiednią ilość pól. Patrz rozdział „Wzywanie Czcicieli” na tej stronie i „Zagrywanie Kart Chaosu” na str. 12.

Kiedy wezwana zostaje figurka lub karta, której koszt wynosi Zero, wskaźnik Mocy nie zostaje poruszony.

Kiedy nadchodzi kolej gracza, który nie chce przywołać figurki ani zgrać karty, powinien wtedy przesunąć wskaźnik Mocy na “0” na szlaku mocy. Jego kolej dobiega końca.

Tak długo, jak gracz posiada jeszcze punkty Mocy, może w każdej kolejce przywoływać postaci i zagrywać karty. Natomiast, jeśli na początku swojej kolejki posiada znacznik Mocy na pozycji “0”, traci ją.

Faza Wzywania dobiega końca dopiero, kiedy wszyscy gracze przesuną znacznik Mocy na pole oznaczone “0”.

WZYWANIE FIGUREK CZCICIELI

Aby ustawić swoich Czcicieli na Planszy (czyli **WEZWANIA**) w Fazie Wzywania gracz wykonuje następujące czynności:

1. Wybiera dostępne aktualnie Figurki
2. Płaci koszt
3. Umieszcza Figurkę w odpowiednim Regionie

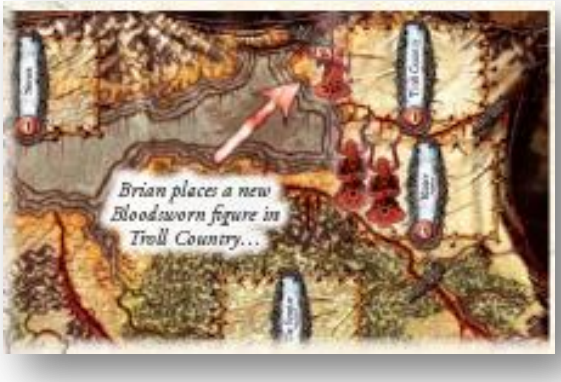
Wybierając figurkę, gracz może sięgnąć nie tylko po tę, która znajduje się w puli, ale również po figurkę już umieszczoną na planszy (np. przesuwając ją do innego Regionu na planszy).Więc nie istotne skąd bierzemy figurkę, nadal jej ruch uważany jest za wezwanie. Wezwanie, umieszczenie i ruch figurki znaczą dokładnie to samo.

Zapłaty kosztu figurki dokonuje się przesuwając wskaźnik w lewo na szlaku mocy gracza o dokładnie taką liczbę, jaką wynosi ów koszt. Jeśli nie zostało wystarczająco dużo punktów Mocy, nie można wybrać tej postaci.

Umieszczenie figurki na planszy polega na ustawieniu jej w jednym z dziewięciu Regionów. Jedynym ograniczeniem jest fakt, iż figurka może zostać umieszczona w Regionie, w którym jest już figurka danego Boga, albo w regionie **SĄSIEDNIM**. (Regiony sąsiednie to te, które mają wspólną granicę). Jedyny wyjątek to brak jakichkolwiek figurek gracza na planszy. Może on wtedy umieścić pierwszą z nich w dowolnym miejscu, bez ograniczeń.

Gracz, który ustawia lub przesuwa figurki może zaliczyć dany Region jako zajmowany przez siebie, jeśli jego ostatnia figurka stanie właśnie tam. Na przykład gracz, który przesuwa w fazie wzywania figurkę z Norsca do innego Regionu może ją przemieścić do Troll Country (sąsiednie z Norsca), nawet jeśli nie ma innych figurek w Troll Country ani w sąsiednim do niego.

Przykład: *Brian gra jako Khorne. W trakcie jego ruchu w fazie Wzywania zagrywa Bloodsworna w Troll Country i przesuwa wskaźnik Mocy o jedno pole w lewo (ponieważ koszt Bloodsworna wynosi 1). Może tak zrobić, ponieważ ma już jedną figurkę w sąsiednim Regionie- Kislev i ma wystarczająco dużo punktów Mocy, którymi płaci koszt Bloodsworna.*



Brian nie mógłby umieścić już innej figurki w Norsca (ponieważ nie ma swoich figurek tam ani w regionach sąsiednich) i nie mógłby przywołać swojego Bloodthristera do żadnego Regionu (ponieważ jego koszt przewyższa ilość punktów Mocy, które mu zostały). To koniec ruchu Briana, teraz czas na Nurgle'a.

Zagrywanie Kart Chaosu

W tym celu wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz jedną z Kart Chaosu z ręki.
2. Zapłać określony koszt Karty.
3. Umieść kartę na dowolnym, pustym miejscu w jednym z Regionów i spełnij opisane w niej warunki.

Zapłaty kosztu karty dokonuje się przesuwając wskaźnik w lewo na szlaku mocy gracza o dokładnie taką ilość pól, jaką wynosi ów koszt. Jeśli nie zostało wystarczająco dużo punktów Mocy, nie można wybrać tej Karty.

Kładąc kartę na planszy należy to uczynić na wyznaczonym na planszy, pustym miejscu. Każdy Region ma dwa takie miejsca, po obu stronach Nazwy Regionu. Nie można kłaść ani zamieniać kart, które już zostały umieszczone na Planszy. Jeśli wszystkie 18 miejsc zostanie zajętych przez karty, nie można już zagrywać Kart Chaosu.

W momencie zagrania Karty Chaosu, zostają wywołane jej efekty. Niektóre natychmiast zmieniają stan rozgrywki, inne mają trwały efekt i zostają w grze, inne wywołują skutki w określonym czasie nieco później.

Jeśli dwie Karty Chaosu zagrane do tego samego Regionu mogłyby wywołać skutki jednocześnie, karta po lewej stronie wywołuje efekt jako pierwsza, następnie karta z prawej strony.

Omówienie kart chaosu

Tytuł:
Nazwa Karty

Magiczny Symbol: Karta z taką ikonką wprowadza Magiczny Symbol do omawianego Regionu, gdzie karta jest zagrywana. Czytaj „**SYMBOLE MAGICZNE**” na str. 26.

Koszt: Koszt karty to liczba punktów Mocy, jaką należy wydać, żeby zagrać kartę. Liczba ta może być modyfikowana przez inne karty bądź efekty. Jest to również wartość opisująca dominację gracza w regionie, gdzie została zagrana karta (czytaj„Obliczanie Dominacji) i nie jest modyfikowana ani przez kartę ani efekt.

Efekt: Specjalny efekt, który ta karta wywołuje w rozgrywce. Słowo TY (You) zawsze odnosi się do gracza, który zagrał kartę.

Efekty Kart Chaosu obowiązkowo wywołują skutki chyba, że tekst mówi coś innego. Na przykład, „Teleport”- karta Tzeentch'a mówi: „Kiedy zagrasz tę kartę przemieść Kultystę lub Wojownika z tego regionu do któregokolwiek innego,” Gracz Tzeentch po zagraniu tej karty w Regionie zawierającym figurki, musi przesunąć jedną z nich, nawet jeśli ten ruch byłby dla niego niekorzystny. Jednak gdyby zagrał tę kartę w Regionie nie zawierającym figurek, co jest dopuszczalne, wtedy oczywiście nie musiałby poruszać żadnej figurki.

Efekty dwóch Kart Chaosu o tej samej nazwie w tym samym Regionie wywołują łączny efekt. Na przykład tekst “Blood Frenzy” brzmi: „Na początku bitwy w tym Regionie, rzuć dwiema kośćmi i rozstrzygnij wyniki przed fazą bitwy”. Gdyby Khorne zagrał dwie karty „Blood Frenzy” w tym regionie, rzucałby przed fazą bitwy czterema kośćmi.

Niektóre efekty Kart Chaosu z założenia nie mogą wejść do rozgrywki wspólnie. Na przykład tekst “Fields of Carnage” brzmi: ” Żadne figurki, poza Twoimi, nie mogą zostać przywołane do tego regionu”. Wobec tego wywołanie dwukrotne użycie takiej karty nie zwiększy takiego efektu. Karta “Skull Throne” to kolejny przykład: „Obliczając wartość Dominacji w tym Regionie, sumuj wartości Ataku figurek zamiast ilości figurek” Dwie takie same karty spowodują ten sam skutek i w żaden sposób go nie zwiększą.

Przykład: *Brian gra jako Khorne. W jego fazie Wezwań płaci koszt 1 punktu Mocy zagrywając kartę Chaosu "Skull Throne". Następnie układa kartę na wolnym miejscu w regionie Kislev.*

Nie mógłby zagrać karty "Reborn in Blood", ponieważ jej koszt przewyższa liczbę punktów Mocy, jaką gracz posiada. Nie mógłby również zagrać żadnej karty Chaosu na Troll Country, ponieważ obydwa miejsca są już zajęte.

Kolej na Nurgle'a. Brian traci kolej, ponieważ jego wskaźnik Mocy jest na polu "0" szlaku Mocy.

Karty z przypomnieniem

Niektóre Karty Chaosu zawierają instrukcje dla gracza ułatwiające zrozumienie efektów, jak na przykład: które z figurek są pod wpływem działania tej karty. Na przykład Karta Tzeentch'a, „Warp Shield" mówi: „Zagrywając tę kartę, wybierz jedną ze swoich figurek w tym regionie. Ten Czciciel nie może zostać zgładzony w bitwie w tej rundzie. Umieść tę figurkę na karcie, dla przypomnienia".

Przypomnienie tego typu nigdy nie zmienia zasad ogólnych; jeśli to konieczne, mogą być odłożone. Jeśli gracze tego chcą, można wprowadzić alternatywne sposoby na przypominanie efektów kart.

Przykład*: Grający Tzeentch'em zagrywa kartę" Warp Shield" w Empire, wskazuje jednego ze swych Kultystów obecnych w tym Regionie i kładzie go na karcie dla przypomnienia efektu. Później Tzeentch zagrywa Kartę „Teleport" na kolejne wolne miejsce w Regionie Empire. („Kiedy zagrasz tę kartę Przemieść Kultystę lub Wojownika z tego regionu do któregokolwiek innego). Tzeentch wybiera Kultystę chronionego przez kartę Warp Shield i przesuwa go do Estalii. Efekty „Warp Shield" nie przeszkadzają w teleportacji tego Kultysty. Karta zostaje na swoim miejscu w Empire. Efekty „Warp Shield"-takie, że rozpatrywany Kultysta nie mogą zostać zabity w walce w danej rundzie-zostają utrzymane dla tej konkretnej postaci Kultysty, nawet jeśli został przesunięty do Estalii. Jeśli gracze chcą, mogą umieszczać figurkę Kultysty w Estalii na monecie lub innym znaczniku, tak by zaznaczyć, że jest ona chroniona przez efekty Karty „Warp Shield", mimo, iż postać nie znajduje się już w Empire.*

Faza Walki

W **FAZIE WALKI**, Czciciele Bogów w poszczególnych regionach walczą ze sobą oraz przeciwko żetonom Plebsu.

Walki odbywają się w standardowej kolejności w regionach (patrz Porządek Regionów str.25). Do Walki dochodzi w każdym regionie, gdzie gracz ma prawo rzucić kośćmi i ma przynajmniej jeden cel do Walki.

Aby przeprowadzić walkę w danym regionie, każdy z graczy w odpowiedniej kolejności (Khorne, Nurgle, Tzeentch, Slaanesh) wykonuje poniższe czynności:
1. Ustalenie liczby kości, którymi ma prawo rzucić, wykonanie rzutu. Po zinterpretowaniu wyników należy rzucić dodatkowymi kośćmi uzyskanymi w efekcie wybuchów.
2. Zadanie ciosów swoim przeciwnikom.

USTALANIE ILOŚCI KOŚCI WALKI

Aby ustalić ilość **KOŚCI WALKI** należną graczowi, należy dodać wartości ataku wszystkich jego postaci w danym regionie. Poprzednio przewrócone figurki, które pozostały na planszy(patrz poniżej) zachowują swoje wartości ataku. Zauważ, że wiele postaci-zwłaszcza Kultystów-posiada zerową wartość ataku, a więc nie dodaje kości. Dodatkowe kości do Walki mogą zostać uzyskane dzięki Kartom Chaosu lub innym specjalnym okolicznościom. Należy zwyczajnie zsumować ilość kości.

Gracz może rzucić tylko taką ilością kości, która mu się należy.

Za każdy wynik 4, 5 lub 6 na kostce, gracz zadaje jeden **CIOS**. Dodatkowo, każda wyrzucona 6 powoduje **WYBUCH**, co oznacza , że atakujący otrzymuje *dodatkowy* rzut kością (i w przypadku wyniku 4, 5 i 6 zadają dodatkowy cios, a wynik 6 powoduje kolejny wybuch itd.) Nie ma żadnego limitu dotyczącego ilości możliwych „wybuchów" , a co za tym idzie dodatkowego rzucania kośćmi w walce.

ZADAWANIE CIOSÓW

Aby zadać cios, po wykonaniu wszystkich rzutów kośćmi, gracz po prostu ogłasza, której postaci wroga lub żetonowi Plebsu zadaje cios. Każdy cios musi być zadany wrogowi znajdującemu się w regionie, w którym toczy się walka.

Gracz nie może również zadać ciosu swoim postaciom (chyba, że są one kontrolowane przez innego gracza-patrz rozdział" Kontrolowanie Postaci Przeciwnika" str.25)

Wrażliwość tylko na wynik 6

Karta Udoskonalenia dla Slaanesh's Daemonettes daje im specjalną zdolność, dzięki której można im zadać cios tylko przy wyniku 6. Kości Walki z wynikiem rzutu 4 i 5 , które normalnie powodowałyby zadanie ciosu, nie mają tej właściwości w przypadku udoskonalonych Demonów.

Jeśli innej postaci zostanie zadana ilość ciosów równa lub przewyższająca wartość obronności, figurkę należy przewrócić na bok, aby wskazać, że postać została zabita.(Jednakże nie usuwa się jej z planszy dopóki wszyscy gracze nie wykonają rzutów Walki w tym regionie, patrz następna strona).

Żeton Plebsu wytrzymuje tylko jeden cios. Natychmiast po przyjęciu ciosu, żeton należy usunąć z planszy i umieścić na Karcie Boga należącej do gracza, który zadał cios.(Żetonów Plebsu nie przewraca się tak jak figurek.)

Wcześniejsze zadawanie ciosów

Niektóre Karty Chaosu i Karty Udoskonaleń dają graczowi możliwość rzucenia kością Walki na początku fazy Walki lub w przypadku udoskonalonych postaci Bloodletter „zanim inne postaci wykonają swoje rzuty".

Takim rzutem można zabić figurkę przeciwnika zanim wykona on swój rzut. W takich przypadkach, jeśli postać ginie, jej figurkę należy natychmiast usunąć z planszy(zamiast ją przewrócić na bok). Jednakże, wcześniej zadane ciosy sumują się z ciosami zadanymi przez tą samą postać gracza, gdy wykonuje się zwykłe rzuty Walki. To jest wyjątek od reguły, która mówi, że ciosy nie mogą być „zachowywane" (patrz str. 17)

Przykład: *Khorne używa Karty „Blood Frenzy", która umożliwia mu wykonanie 2 dodatkowych rzutów kośćmi na początku fazy Walki, w regionie gdzie Bloodthrister atakuje Great Unclean One Nurgle'a. Wyniki rzutów kośćmi w wyniku działania Karty „Blood Frenzy" wynoszą 4 i 5, a więc oba zadają ciosy.*

Jednakże dwa ciosy nie wystarczą, aby zabić Great Unclean One, ponieważ może on przyjąć 3 ciosy. W głównej części fazy Walki, Bloodthrister Khorne'a rzuca 4 kośćmi, a rezultaty to 2, 3, 4 i 5. Zadaje on 2 dodatkowe ciosy, które dodane do 2 wcześniej zadanych ciosów pozwolą zabić Great Unclean One. Gracz w roli Nurgle'a również ma możliwość rzucenia 3 kośćmi, wyrzuca rezultaty 1,3 i 5. Jeden zadany przez niego cios nie wystarcza do zabicia Bloodthrister'a. Zauważ, że jeśli kości uzyskane dzięki „Blood Frenzy" wybuchłyby i udałoby się uzyskać wystarczającą ilość ciosów w tej części Fazy Walki, wtedy Great Unclean One zostałby zabity natychmiast i należałoby jego figurkę usunąć z planszy i gracz Nurgle nie miałby już możliwości rzucić kośćmi Walki za Great Unclean One.

Przykład Walki: Walka trójstronna

Siły Briana grającego Khornem w Kislev składają się z 2 Bloodletters. Maria, gająca Nurgle ma Great Unclean One. Alan grający Tzeentch ma w tym regionie 2 Acolytes.

Rozpoczyna się faza Walki. Gracze rzucają w kolejności, tak więc najpierw 4 kośćmi rzuca Brain, ponieważ każdy Bloodletter ma wskaźnik ataku równy 2. Jego wyniki to 1,3,4 i 6. Zadaje 2 ciosy (za 4 i 6). Kość z wynikiem 6 wybucha więc rzuca jeszcze raz i wynik wynosi 5-a więc zadaje kolejny cios-w sumie 3. Zadaje je Great Unclean One, którego wartość obronności wynosi 3. Przewraca figurkę Great Unclean One na bok, aby uwidocznić, że zostanie ona wyeliminowana z gry.

Maria jest druga w kolejności. Wartość ataku Great Unclean One wynosi 3, a więc rzuca 3 kośćmi i wyrzuca 2,4 i 5. Dwa ciosy, żadnego wybuchu. Zadaje jeden cios Bloodletterowi Briana oraz jednemu Acolytowi Alan'a przewracając obie figurki na bok.

Po wykonaniu wszystkich rzutów przez wszystkich graczy, przewrócone figurki Great Unclean One, Bloodletter i Acolyte są usuwane z planszy, pozostaje 1 Acolyte i jeden Bloodletter w Kislev. Walka przenosi się do następnego regionu-w tym przypadku Empire.

Gracz w zasadniczej fazie Walki nie może zadać mniejszej liczby ciosów niż jest potrzebne do zabicia postaci i „przechowania” ich, tak by zsumować je z ciosami zadanymi tej postaci przez innych graczy. Różni gracze nie mogą skumulować swoich sił przeciwko jednej postaci.

Nadmiarowe ciosy, tzn. te, które nie zostały przypisane żadnej postaci-przepadają.

Gracz, który ma wrogów, którym może zadać ciosy, musi im je przydzielić. Gracz może nie chcieć zadać ciosów swoim figurkom będącym tymczasowo pod kontrolą wroga, jednakże musi to zrobić, jeśli nie ma już innych przeciwników.

Gdy wszyscy gracze rzucili już kośćmi, rozdzielili ciosy, usunęli przewrócone figurki z planszy wtedy walka przenosi się do kolejnego regionu i tak dopóki nie zakończy się walk we wszystkich regionach.

EFEKTY POCZĄTKU I KOŃCA WALKI

Zauważ, że pewne efekty-takie jak wynikające z Kart Chaosu-nakazują graczom wykonanie pewnych czynności na początku lub na końcu fazy Walki. Takie czynności są przeprowadzane **zanim** którykolwiek z graczy wykona rzut Walki w danym regionie lub po tym jak wszyscy gracze wykonają rzuty Walki we wszystkich regionach.

Przykład Walki: Walka z Plebsem

W regionie Border Princes, Khorne jest jedyną Mocą , która posiada w tym regionie jednego Bloodletter’a. Znajduje się tam również żeton Plebsu.

Gdy nadchodzi kolej na rozegranie Walki w tym regionie, Brian, grający Khornem rzuca 2 kośćmi Walki, wyrzucając 3 i 4. Zadaje jeden cios i eliminuje dzięki niemu żeton Plebsu, który umieszcza na Karcie Mocy, pozostawiając drugi nietknięty.

Walka przenosi się do następnego regionu.

Przykład walki złożonej

W Estalii, Brian (Khorne) ma jednego Bloodletter'a i jednego Bloodsworn'a. Maria (Nurgle) ma jednego Great Unclean One, 2 Plaguebearers i 1 Leper. Żadna z innych Mocy nie posiada swoich figurek w Estalii. Jednak, aby skomplikować sprawy, Brian zagrał kartę „Blood Frenzy" w Estalii podczas fazy Wzywania, a Maria zagrała Kartę „Rain of Pus".

Najpierw rozpatruje się efekty „początku Walki". Brian rzuca dwiema kośćmi Walki, dzięki działaniu Karty „Blood Frenzy", wyrzuca 1 i 6(jeden cios i jeden wybuch). Dodatkowy rzut kościom w wyniku wybuchu daje rezultat 4. Brian zadaje więc 2 ciosy. W nomalnych warunkach potrzebny byłby jeden cios, aby zabić Plaguebearer'a, ale efekt Karty „Rain of Pus" wzmacniają obronność postaci Nurgle'a o 1. Brian używa dwóch ciosów, aby zabić jednego Plaguebearer'a Marii. Jest on natychmiast usuwany z planszy, a nieprzewracany na bok, w wyniku działania Karty „Blood Frenzy".

(Brian mógł skierować swoje dwa ciosy na Great Unclean One Marii, licząc na to, że w zasadniczej fazie Walki zada mu jeszcze dwa ciosy. Jednakże założył, że wyeliminowanie Plaguebearer'a spowoduje usunięcie z gry jednej kości Walki, jeszcze przed jej użyciem, więc był to lepszy wybór).

Gdy rozpatrzone zostaną wszystkie efekty „początku Walki", Khorne, jako pierwszy rzuca kośćmi Walki w zasadniczej walce. Brian otrzymuje 2 kości za Bloodletter'a i nie dostaje żadnej za Bloodsworn'a. Wyrzuca dwie 4. Nie może zadać 2 ciosów Great Unclean One Marii, ponieważ nie wystarczyłyby one do zabicia go, więc obydwa zadaje Leper (którego obronność wynosi 2 dzięki działaniu Karty „Rain of pus") następnie przewraca figurkę na bok.

Następna jest Maria. Otrzymuje 3 kości Walki za Great Unclean One, jedną za pozostałego Plaguebearer, nie otrzymuje kości za Leper'a. (Nie dostaje żadnej kości za martwego Plaguebearera dzięki karcie „Blood Frenzy", której efekty rozpatruje się na początku Walki i figurki zabite w wyniku jej działania zostają usunięte z planszy zanim wykonuje się rzut kośćmi za daną(już zabitą) postać.

Wyrzucając 1,2,3 i 6 Maria zadaje jeden cios i wybuch. Ponowny rzut kością daje rezultat 6, więc zadaje 2 cios i wybuch, ponowny rzut daje rezultat 4, czyli 3-ci cios. Zadaje jeden cios Bloodletterowi Brian'a(przewraca figurkę na bok) oraz drugi cios Bloodsworn'owi Brian'a również przewracające figurkę na bok. Jej 3 cios zostaje zmarnowany, ponieważ nie ma więcej przeciwników.

W końcu, przewrócone figurki-Bloodletter, Bloodsworn i Leper zostają usunięte z planszy. Walka przenosi się do następnego regionu, a tylko Great Unclean One zostaje żywy w Estalii. Karty Chaosu w Estalii również zostają na miejscu, nie zostaną usunięte z planszy dopóki nie skończy się faza Walki.

Faza Korupcji

FAZA KORUPCJI składa się z dwóch **ETAPÓW**. W **ETAPIE DOMINACJI**, który następuje jako pierwszy, gracze zdobywają punkty podboju za dominację w regionach planszy. W drugim etapie, **ETAPIE KORUPCJI** gracze umieszczają żetony Korupcji w regionach, gdzie mają przynajmniej jednego Kultystę.

OBLICZANIE DOMINACJI

Aby przeprowadzić etap dominacji w fazie Korupcji rozpatruje się każdy z regionów w standardowej kolejności regionów (patrz Porządek Regionów na str.25)

W każdym regionie oblicza się **WARTOŚĆ DOMINACJI** każdego z graczy poprzez dodanie kosztu każdej Karty Chaosu, którą gracz zagrał w danym regionie do ilości figurek, które gracz kontroluje w tym regionie. Podsumowując:

Wartość Dominacji = Koszt Kart Chaosu + Ilość Figurek

Zauważ, że *koszt wezwania rozpatrywanych figurek nie jest istotny przy obliczaniu wartości dominacji*; liczy się tylko aktualna ilość figurek w regionie. Tak więc, w tym przypadku w ten sam sposób liczy się Greater Daemon jak i Kultysta.

Zauważ również, że *Koszt Wezwania (Summoning Cost)* każdej z Kart Chaosu jest wskaźnikiem uwzględnianym przy obliczaniu Wartości Dominacji, nie uwzględnia się natomiast ilości Punktów Mocy , które trzeba wydać aby zagrać tą kartę (w przypadku, gdy są to różne wartości).

Gdy już obliczono Wartość Dominacji, gracze z najwyższym wskaźnikiem porównują swój wynik z Opornością Regionu. Jeśli Wskaźnik Dominacji gracza *przewyższa*(remis się nie liczy) Oporność Regionu, gracz ten otrzymuje punkty zwycięstwa w ilości równej Wartości Podboju regionu.

Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taki sam wskaźnik dominacji, żaden z nich nie może zdominować regionu i nikt nie otrzymuje punktów zwycięstwa, nawet jeśli remisujący gracze mają wyższy wskaźnik niż Oporność regionu.

Ważne: Mimo, iż początkowa wartość Podboju i Oporności każdego z regionów są takie same(i są reprezentowane przez tą samą numerację na planszy), mogą być modyfikowane przez różne efekty niezależnie od siebie.

Przykład: *W Etapie dominacji Fazy Korupcji Khorne ma 2 Bloodsworn w Kislev i zagrał tam Kartę „The Blood God's Call". Nurgle posiada tam Great Unclean One i zagrał Kartę „Plague Touch". Wartość Dominacji Khorne'a w Kislev wynosi 4 (dwie figurki oraz jedna karta której koszt wynosi 2), podczas gdy Wartość Dominacji Nurgle'a wynosi tylko 1 (jedna figurka i Karta, której wartość wynosi 0). Ponieważ Khorne ma najwyższy wskaźnik Dominacji, porównuje się tą wartość z Opornością Regionu, która wynosi 3. Wartość Dominacji Khorne'a przewyższa Oporność Regionu, więc Khorne dostaje 3 punkty zwycięstwa, ponieważ Wartość Podboju Kislev wynosi 3.*

UMIESZCZANIE ŻETONÓW KORUPCJI

Aby przeprowadzić Etap Korupcji, należy zachować standardowy porządek regionów (patrz „Porządek regionów" str.25)

W rozpatrywanym regionie, gracze umieszczają żeton Korupcji za każdego Kultystę, który się tam znajduje. Następnie, przed przejściem do następnego regionu, gracze podliczają całkowitą ilość żetonów Korupcji w regionie (łączną dla wszystkich graczy). Jeśli jest ich 12 lub więcej, region uważa się za zrujnowany. Wlicza się w to również żetony Spaczenia (patrz „Żetony Starego Świata str.24).

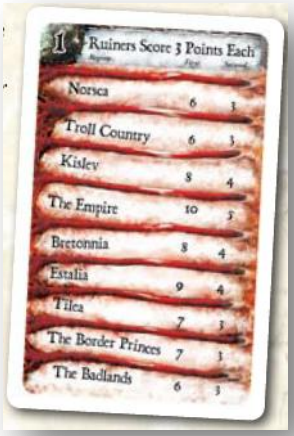
Jeśli region zostaje zrujnowany, umieszcza się w nim wierzchnią kartę z talii Kart Zniszczenia(Powinna mieć kolejny numer porządkowy odpowiadający kolejnemu zrujnowanemu regionowi. Np. jeśli zniszczone są już 2 regiony, kolejny region po zniszczeniu otrzyma kartę nr3).

Następnie każdy z graczy, którzy umieścili przynajmniej jeden żeton korupcji w tym regionie podczas Etapu Korupcji natychmiast otrzymuje ilość punktów zwycięstwa wskazaną na ułożonej karcie Zniszczenia. Gdy wszystkie punkty zostaną już przydzielone, gracze przesuwają się do kolejnego regionu, aby umieścić żetony Korupcji. (Więcej

punktów wynikających z tej Karty Zniszczenia będzie przydzielone na koniec fazy).

Jeśli region powinien ulec zniszczeniu po zsumowaniu żetonów Korupcji, ale nie ma już Kart Zniszczenia w talii (ponieważ 5 regionów już zostało zniszczone), region nie zostaje zniszczony i nikomu nie przydziela się punktów zwycięstwa(patrz „Punkty z Zniszczone Regiony niżej na stronie).

Przykład: *W Etapie Korupcji Fazy Korupcji Estalia jest bliska zniszczenia: znajdują się w niej z poprzednich rund 4żetony Korupcji Khorne'a, 5żetonów Korupcji Nurgle's i jeden żeton Slaanesha. W tej rundzie Khorne i Tzeentch mają po jednej figurce Kultysty, a Nurgle ma 3 figurki Kultystów. Khorne umieszcza 1 nowy żeton Korupcji, Tzeentch również jeden żeton i Nurgle 3żetony Korupcji. Całkowita liczba żetonów Korpucji w tym regionie wynosi 15 (5 Khorne'a+8 Nurgle'a +1 Tzeentch +1 Slaanesh'a). Region zostaje zrujnowany, ponieważ suma żetonów Korupcji przewyższa 12.*
Estalia to pierwszy zniszczony region w grze, dlatego umieszcza się w nim pierwszą kartę Zniszczenia.



Mówi ona, że każdy z niszczących region dostaje 3 punkty zwycięstwa, tak więc Khorne, Nurgle i Tzeentch otrzymują natychmiast po 3 punkty zwycięstwa, ponieważ umieścili żetony w tej rundzie. Slaanesh nie otrzymuje punktów zwycięstwa, ponieważ mimo posiadania żetonu Korupcji w Estalii, ponieważ nie umieścił go w tej rundzie.
Khorne i Nurgle dostaną również dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec fazy za udział w zniszczeniu Estalii, ale nie są one dodawane w tym momencie.

Faza Zakończenia

Faza ta składa się z kilku etapów następujących w określonej kolejności. Są to:
1.Usunięcie Kart Chaosu z planszy
2.Rozpatrywanie żetonów Bohatera
3.Rozpatrywanie Kart Starego Świata
4.Punkty za Zrujnowane Regiony
5.Postęp na Okrągłych Wskaźnikach Zagrożenia
6.Sprawdzenie Zakończenia Gry

Każdy z etapów jest opisany poniżej.

USUNIĘCIE KART CHAOSU Z PLANSZY

Każdy z graczy usuwa z planszy zagrana przez siebie Karty Chaosu i umieszcza je na stosie kart użytych.

ROZPATRZENIE ŻETONÓW BOHATERÓW

W każdym regionie, w którym znajduje się żeton Bohatera, gracz z najwyższym wskaźnikiem Zagrożenia, który posiada przynajmniej jedną figurkę musi wybrać jedną z nich i usunąć z planszy.

Tą czynność przeprowadza się raz za każdy żeton Bohatera. Jeśli np. z regionu wyeliminowana zostaje ostatnia figurka gracza, a inni gracze nadal mają tam swoich Czcicieli, dalsze żetony Bohatera w tym regionie będą powodowały usunięcie figurek innych graczy.

ROZPATRZENIE KART STAREGO ŚWIATA

Gracze analizują Karty Starego Świata znajdujące się na szlaku Kart Starego Świata i rozpatrują efekty Kart, których opis zaczyna się słowami: Gdy Karty Starego Świata są rozpatrywane….:. Karty z tym tekstem są rozpatrywane w kolejności w jakiej znajdują się na Szlaku. Tak więc, najpierw wchodzą w życie efekty Karty na miejscu „1", dopiero później efekty Karty na miejscu „2".

PUNKTY ZA ZRUJNOWANE REGIONY

Za każdą umieszczoną w tej rundzie Kartę Zniszczenia (czyli za każdą odkrytą kartę zniszczenia znajdującą się na planszy) gracze otrzymują punkty w ilości zależnej od ilości posiadanych w tym regionie żetonów Korupcji. Regiony rozpatruje się w standardowej kolejności(patrz „Porządek Regionów" str.25).

Gracz, który posiada w danym zrujnowanym regionie najwyższą liczbę żetonów Korupcji otrzymuje ilość punktów zwycięstwa wskazaną w pierwszej rubryce na Karcie Zniszczenia, gracz z drugim najwyższym wynikiem w

regionie otrzymuje ilość punktów zwycięstwa określoną w drugiej rubryce Karty Zniszczenia.

Jeśli tylko jeden z graczy ma żetony Korupcji w regionie, przyznaje się tylko ilość punktów z pierwszej rubryki.

Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą ilość żetonów Korupcji w regionie, dodaje się pierwszą i drugą wartość z Karty, a następnie dzieli się przez liczbę graczy remisujących i przyznają każdemu z nich równą liczbę punktów, w przypadku wyników ułamkowych zaokrągla się w dół. W przypadkach remisu, punkty dostają tylko gracze remisujący.

Jeśli dwóch lub więcej graczy na drugim miejscu remisuje, dzieli się drugą wartość na karcie, wynik stanowi ilość punktów przyznanych graczom.

Gdy punkty są już przyznane, kartę zniszczenia odwraca się, aby zaznaczyć, że region został doszczętnie zniszczony (patrz Zniszczone Regiony str.25), a wszystkie żetony Korupcji z tego regionu zostają usunięte.

Przykład: *Kontynuując przykład z poprzedniej strony, karta Zniszczenia w Estalii na koniec fazy jest odwrócona tekstem ku górze, Nurgle ma 8żetonów Korupcji, Khorne 5, Tzeentch 1 i Slaanesh 1.*

Gracze odwołując się do Karty Zniszczenia, wg której wartość pierwsza wynosi 9, wartość druga wynosi 4. Nurgle ma najwięcej żetonów Korupcji, więc dostaje 9 punktów Zwycięstwa, Khorne zajmuje drugie miejsce, więc otrzymuje 4 punkty zwycięstwa. Tzeentch i Slaanesh nie otrzymują żadnych punktów.

Karta Zniszczenia zostaje zakryta, Estalia jest uznana za zniszczoną. Wszystkie żetony Korupcji z Estalii wracają do puli poszczególnych graczy.

POSTĘP NA OKRĄGŁYCH WSKAŹNIKACH ZAGROŻENIA

Podczas rozgrywki Bogowie gromadzą żetony Postępu Zagrożenia na swoich Wskaźnikach zagrożenia (patrz żetony i Warunki Postępu Wskaźników Zagrożenia str.22)

W tym etapie, każdy gracz, który posiada jeden lub więcej żetonów postępu przekręca swój wskaźnik o jeden stopień w kierunku ruchu wskazówek zegara i wypełnia zawarte tam instrukcje.

Gracz, który ma najwięcej żetonów na swoim wskaźniku, przekręca go dodatkowo o jeden stopień i wypełnia podane tam instrukcje. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma tą samą ilość żetonów, nikt nie przekręca wskaźnika dodatkowo.

Aby poznać pełny opis efektów wywołanych obrotem wskaźnika, przeczytaj rozdział „Instrukcje Wskaźnika” na str.23.

Gdy już wszyscy gracze obrócili swoje wskaźniki, żetony postępu wskaźnika są zwracane do puli.

Przykład: *Na końcu pierwszej rundy gry, Khorne posiada 2 żetony postępu, Nurgle jeden, Tzeentch również jeden, a Slaneesh nie ma żadnego. Khorne, Nurgle i Tzeentch przekręcają swoje wskaźniki o 1 stopień i postępują wg nowych instrukcji. Khorne otrzymuje 4 punkty, Nurgle 3 punkty, a Tzeentch umieszcza jeden żeton Spaczenia na planszy. Ponieważ Khorne miał najwięcej żetonów Postępu(i nie remisował z żadnym innym Bogiem) przekręca swój wskaźnik o dodatkowy stopień. Khorne wybiera i wprowadza do gry kartę Udoskonalenia, dzieje się to na skutek wypełnienia nowej instrukcji.*

Następnie wszystkie żetony Postępu są usuwane ze Wskaźnika Zagrożenia i wracają do puli.

SPRAWDZENIE ZAKOŃCZENIA GRY

Jeśli został spełniony któryś z 4 poniższych warunków, gra się kończy:

1.Gra się kończy, jeśli okrągły wskaźnik postępu zagrożenia jednego lub więcej graczy osiągnął pole „Zwycięstwo" (Victory).
2. Gra się kończy, jeśli jeden lub więcej graczy zdobył 50 punktów zwycięstwa.
3. Gra się kończy, jeśli zniszczone zostało 5 regionów.
4.Gra się kończy, jeśli talia Kart Starego Świata została wyczerpana.

Każdy z warunków i sposób określenia zwycięzcy zostały opisane poniżej.

Poszczególne warunki rozpatruje się po kolei i jeśli którykolwiek z nich został spełniony rozgrywka się kończy. Dalszych warunków już nie trzeba sprawdzać i pozostali gracze nie mogą już wygrać poprzez spełnienie ich. Np.jeśli jeden z graczy wygra poprzez warunek mówiący o Wskaźniku Postępu Zagrożenia, nie jest już istotne, że inny gracz zebrał 50 punktów zwycięstwa, wygrywa w sposób opisany w warunku „Największe Zagrożenie" poniżej.

Największe Zagrożenie

Jeśli jeden z graczy obrócił swój wskaźnik do maksymalnego poziomu Zagrożenia(tzn. w głównym okienku wskaźnika pojawi się słowo Victory) ten gracz zwycięża. Jeśli gracze remisują, obaj zostają zwycięzcami.

50 punktów Zwycięstwa

Jeśli gracz zdobędzie minimum 50 punktów zwycięstwa wygrywa grę. Jeśli więcej graczy zdobędzie taką ilość punktów wygrywa gracz, który ma najwięcej punktów zwycięstwa. Jeśli nadal jest remis wygrywa ten z najwyższym wskaźnikiem Zagrożenia.

Zniszczenie 5 Regionów

Jeśli zostało zniszczone 5 regionów, wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. Jeśli jest remis, wygrywa gracz z najwyższym wskaźnikiem zagrożenia.

Brak Kart w Talii Starego Świata

Jeśli w Talii Starego Świata, nie ma kart, oznacza to że mieszkańcy Starego Świata przetrwali wojnę między Bogami Chaosu i wszyscy gracze przegrywają.

Pozostałe zasady

Ten rozdział zawiera dodatkowe zasady dotyczące gry **CHAOS W STARYM ŚWIECIE**.

Okrągłe wskaźniki Zagrożenia

Wskaźniki te są bardzo ważną częścią gry **CHAOS W STARYM ŚWIECIE**. Poniższy rozdział dostarcza więcej informacji na temat ich działania.

ZAGROŻENIE

Każdej pojawiającej się w głównym okienku instrukcji odpowiada pojawiająca się w mniejszym okienku cyfra.

Jest to wartość Zagrożenia danej Mocy. Pewne Karty i zasady często odwołują się do graczy z najwyższym lub najniższym wskaźnikiem zagrożenia, aby coś zrobili lub muszą poddać się wpływowi jakiegoś działania.

ŻETONY I WARUNKI POSTĘPU WSKAŹNIKA

Każda Moc Chaosu posiada specyficzny warunek przekręcenia Wskaźnika, znajduje się on na Karcie Boga. Za każdym razem, gdy Moc wypełni ten warunek, gracz natychmiast umieszcza na wskaźniku żeton Postępu(może być ułożony w dowolnym miejscu na wskaźniku, tak by nie zasłaniał okienek).

W końcowej fazie, każdy gracz, który umieścił żeton Postępu w danej rundzie wykorzystuje je do przekręcenia wskaźnika (patrz „Postęp na Okrągłych Wskaźnikach Zagrożenia str.21").

Przykład: *Jest Etap Korupcji Fazy Korupcji, Slaanesh ma jednego Akolyte w Empire, dwóch Akolytów w Bretonnii i trzech Akolytów w Estalii. Warunek postępu Wskaźnika Slaanesh'a jest następujący: „Umieść 2+żetony Korupcji w tym samym regionie". Tak więc za każdym razem, gdy Slaanesh umieszcza 2 lub więcej żetonów Korupcji w*

jednym regionie, otrzymuje żeton Postępu i umieszcza go na Okrągłym Wskaźniku Postępu.

Gdy w czasie etapu Korupcji rozpatrywany jest region Imperium, Slaanesh umieszcza tam jeden żeton Korupcji. Nie spełnia tym samym warunków, bo musi umieścić min 2 żetony. Gdy rozpatrywany jest region Bretonnii, Slaneesh umieszcza w nim 2 żetony Korupcji, a więc może położyć na Wskaźniku jeden żeton Postępu. Gdy rozpatrywana jest Estalia, umieszczane są tam 3 żetony Korupcji Slaanesh'a, więc znów może położyćżeton Postępu na Wskaźniku.

Na końcu Etapu Korupcji, na wskaźniku Slaneesh'a znajdują się dwa żetony Postępu.

Zauważ, że pojedyncze wydarzenie nie może spowodować umieszczenia większej ilości żetonów Postępu w wyniku wykonania nadmiaru elementów wymienionych w Warunkach.

Przykład: Warunek Khorne'a to „Zabij 2+ postaci w tym samym regionie". Jeśli Khorne zabiłby 4 lub więcej postaci w tym samym regionie gracz i tak otrzymuje tylko jeden wskaźnik postępu.

INSTRUKCJE WSKAŹNIKÓW POSTĘPU ZAGROŻENIA

Każda z instrukcji, które mogą pojawić się w głównym oknie Wskaźników Postępu Zagrożenia została omówiona poniżej.

Wypełnienie instrukcji jest obowiązkowe, chyba, że aktualne warunki nie są wystarczające do wypełnienia. Np. Jedyny sposób, dzięki któremu gracz może uniknąć wykonania instrukcji „Usuń 2 żetony Starego Świata" to sytuacja, w której nie ma wystarczającej ilości żetonów Starego Świata na planszy. W takim wypadku gracz powinien usunąć tyle żetonów ile można i zignorować resztę instrukcji.

Wylosuj X Kart Chaosu: Gracz losuje wskazaną ilość kart Chaosu z talii i dołącza je do kart na ręku.
Umieść X żetonów Szlachectwa: Gracz bierze podaną ilość żetonów Szlachectwa z puli i umieszcza je w dowolnym regionie lub regionach na planszy.
Umieść X Spaczeni: Gracz dobiera wskazaną ilość Spaczeni z puli i umieszcza je w dowolnym regionie lub regionach na planszy.
Start [Nazwa Boga](np. Start Khorne'a) Wskazuje pozycję głównego okienka, w której zaczyna grę wskaźnik tego Boga. Ta instrukcja nie wywiera innych efektów.
Zwycięstwo [Nazwa Boga] (np. Zwycięstwo Khorne'a) Wymieniony Bóg wygrywa grę, w przypadku remisu patrz "Sprawdzenie zakończenia Gry" na str.22
Usuń X żetonów Korupcji: Gracz usuwa z planszy wskazaną ilość żetonów Korupcji, należących do jednej lub kilku Mocy.
Usuń X żetonów Starego Świata: Gracz usuwa podaną ilość żetonów Starego Świata, jednego lub kilku typów z planszy, odkładając je do puli.
Otrzymujesz X Punktów Zwycięstwa: Gracz otrzymuje podaną ilość punktów Zwycięstwa.
Karta Udoskonalenia: Gracz wybiera jedną ze swoich kart udoskonalenia, której jeszcze nie umieścił w grze i zagrywa ją. Patrz „Zagrywanie Kart Udoskonalenia" str.26.

Karty Starego Świata

Na Kartach starego Świata Znajdują się dwa rodzaje instrukcji: **NATYCHMIASTOWE** i **TRWAŁE**.

Natychmiastowe instrukcje zapisane są kursywą, trwałe zwykłą czcionką. Wszystkie Karty zawierają instrukcje natychmiastowe, a tylko niektóre Karty instrukcje trwałe.

Instrukcje natychmiastowe należy wykonać natychmiast po ich wyciągnięciu.

Trwałe instrukcje z kart Starego Świata są wykonywane tylko wówczas, gdy Karta Starego Świata znajduje się na Szlaku Starego Świata, a nawet wtedy tylko w określonych momentach rundy gry.

Trwały efekt większości kart zaczyna wywierać wpływ na grę na etapie Kart Starego Świata Końcowej Fazy(patrz „Faza Końcowa" str.20). Na niektórych kartach Starego Świata zaznaczone jest, że ich efekt jest stały(posiadają tekst "Gdy ta karta pozostaje w grze….."), lub że wywierają wpływ na grę w określonym momencie (zawierają tekst „Na początku fazy Walki…"). Jeśli na Karcie Starego Świata nie jest wyszczególnione kiedy rozpoczyna wywierać trwały wpływ na grę, zaczyna się tak dziać od Etapu Kart Starego Świata w Fazie Końcowej.

Żetony Starego Świata

Występuje 6 rodzajów żetonów Starego Świata. Każdy z nich jest opisany poniżej.
Większość żetonów Starego Świata wprowadzanych jest do gry poprzez Karty Starego Świata, jak również poprzez inne efekty (instrukcje Wskaźnika Postępu lub Karty Chaosu), które mogą powodować zarówno wprowadzenie żetonów do gry, ale również ich usunięcie czy przesunięcie.

Żetony Wydarzeń służą do zaznaczania regionów, które są pod stałym wpływem działań Kart Starego Świata. Jeśli żetony Wydarzeń pozostają w grze po tym jak wszystkie Karty, które były symbolizowane przez żetony zostały usunięte ze Szlaku Kart Starego Świata, żetony te zostają, ale nie mają żadnego wpływu na grę dopóki nie pojawi się nowa Karta Starego Świata określająca ich wpływ.

Żetony Bohaterów: Powodują one wyeliminowanie postaci z gry znajdujących się w tym regionie. Patrz „Rozpatrywanie żetonów Bohaterów" str.20.

Żetony Szlachectwa: Każdy żeton Szlachectwa w regionie wzmacnia o 1 Wartość Podboju.(Nie ma wpływu na Oporność regionu).

Żetony Plebsu: nie wywierają żadnego wpływu. Stanowią jedynie cel w walce w regionach, które zajmują (patrz „Faza Walki" str.15). Pewne Karty Starego Świata, po wylosowaniu mogą dostarczyć punkty zwycięstwa graczom, którzy wezwali do Walki żeton Plebsu.

Żetony Skavenów: Każdy żeton w regionie zmniejsza Oporność regionu o jeden(Nie mają wpływu na Wartość Podboju regionu).

Żetony Spaczenia: Każdy żeton Spaczenia w regionie liczy się jako ekwiwalent żetonu Korupcji, podczas określania, który region został zniszczony w fazie Korupcji (patrz "Umieszczanie żetonów Korupcji" str. 19)

Porządek Regionów

Gdy dochodzi o pewnych wydarzeń, np. Walki, musi odbyć się w kilku regionach w tym samym czasie, zostają one rozegrane region po regonie, w następującej kolejności:

1.Norsca
2.Troll Country
3.Kislev
4.The Empire
5.Bretonnia
6.Estalia
7.Tilea
8.The Border Princes
9.The Badlands

Jeśli wydarzenie w którymś z regionów nie jest możliwe do przeprowadzenia w danym regionie -np. nie ma postaci, które mogłyby ze sobą walczyć podczas fazy Walki-ten region jest po prostu omijany.

Gdy rozpatruje się pewne wydarzenie w regionach wg kolejności, wcześniejsze wyniki mogą mieć wpływ na wyniki następujące później. Tak więc wydarzenia w poszczególnych regionach nie są równoczesne. Np. jeśli kilka regionów zostanie zniszczone w danej fazie, Karty zniszczenia są po kolei umieszczane w odpowiednich regionach. Jeśli Talia Kart Zniszczenia wyczerpie się- pamiętaj, że kart jest ich tylko 5-dalsze regiony mogą nie być zniszczone w ogóle, a więc gracze, którzy mogliby dzięki temu zdobyć punkty zwycięstwa nie otrzymają ich.

Strzałki naniesione na planszę stanowią podpowiedź o kolejności regionów. Gracze zaczynają rozpatrywanie regionów w górnej części planszy w regionie Norsca , a następnie podążają za strzałkami pomiędzy przylegającymi regionami dopóki nie dotrą się do Badlands na południu.

Regiony Zniszczone

Gdy dochodzi do zniszczenia regionu (tzn. gdy w regonie znajdzie się Karta Zniszczenia odwrócona bądź zakryta), zaczynają się do niego odnosić poniższe zasady:

Nowe Karty Chaosu nie mogą zostać zagrane w tym regionie.

Nowe żetony Starego Świata nie mogą być umieszczane w tym regionie (jednakże będące tam żetony Starego Świata niekoniecznie muszą być usunięte w momencie zniszczenia).

Podczas Fazy Korupcji nie przydziela się punktów zwycięstwa za dominację w tym regionie(tzn. nie ustala się dominacji w tym regionie)

Podczas Fazy Korupcji nie umieszcza się tam żetonów Korupcji.

Kontrolowanie Figurek Przeciwnika

Gdy gracz wykorzystuje działanie, które daje mu **KONTROLĘ** nad figurkami przeciwnika, wtedy gracz je kontroluje tak jak figurki swojego koloru przez czas trwania efektu. Przejmujący kontrolę gracz dostaje kość Walki za tą postać, umieszcza żeton Korupcji swojego koloru podczas fazy korupcji, itd.

Zauważ, że podczas trwania kontroli, postać przejęta zachowuje swoje dotychczasowe udoskonalenia itd.

Zagrywania Kart Udoskonaleń

Każda Moc posiada talię 5 kart Udoskonaleń. Występują dwa rodzaje kart udoskonaleń: Udoskonalenia Czcicieli i Udoskonalenia Mocy.

Karty te wchodzą do gry w momencie, gdy gracz podczas przekręcania Wskaźnika Postępu odkryje instrukcję dotyczącą ujawnienia Karty udoskonalenia. Za każdym razem, gdy taka instrukcja zaczyna obowiązywać, gracz wprowadza do gry dostępną kartę udoskonalenia. Termin „Dostępna" oznacza w tym przypadku kartę należącą do gracza, która jeszcze nie została wprowadzona do gry.

Gdy karta udoskonalenia Czciciela została wprowadzona do gry, gracz informuje, jakie udoskonalenie wybrał i umieszcza tą kartę nad odpowiednim polem Czciciela na swojej Karcie Mocy .Statystyki i zdolności zawarte na Karcie Udoskonalenia zakrywają te, które są wydrukowane na Karcie Mocy.

Gdy gracz wprowadza Kartę udoskonalenia do gry, informuje wszystkich, jakie udoskonalenie wybrał oraz umieszcza kartę tak, aby wszyscy widzieli jej treść.

Magiczne Symbole

Symbole magiczne najczęściej pojawiają się na Kartach Chaosu. Nie wywierają efektu na grę, jednakże ich obecność w regonie determinuje inne wydarzenia, takie jak np. spełnienie warunków postępu przez Tzeentch'a.

Zauważ, że pewne efekty mogą przekazywać symbole magiczne postaciom. Oczywiście, powyższa ikona nie pojawia się w tych przypadkach, ale rozpatrywana postać cały czas ma przypisany magiczny symbol i mogą być używane, aby wywołać efekty, które wymagają ich obecności, niezależnie od tego gdzie postać przebywa.

Sprzeczne Efekty

Od czasu do czasu, efekty różnych Kart Chaosu, zdolności Czcicieli, efekty Kart Starego Świata mogą często być sprzeczne ze sobą, podczas gdy jedne umożliwiają jakieś wydarzenia inne je uniemożliwiają. W takich przypadkach efekt uniemożliwienia ma przewagę nad efektem umożliwienia.

Np. Karta Chaosu Khorne'a „Battle Cry" mówi, że "Podczas tej rundy nie można umieszczać żetonów Korupcji w tym regionie", podczas gdy Karta Chaosu Nurgle'a „The Stench of Death" mówi, „Jeśli dominujesz w tym regionie, umieść dwa żetony Korupcji". Jeśli obydwie Karty znajdą się tym samym regionie w tym samym czasie, Nurgle nie będzie mógł umieszczać żetonów Korupcji podczas dominacji w tym regionie, ponieważ dominuje efekt uniemożliwiający.

Granie w roli Khorne

W Khorne nie ma śladu subtelności. W jego czarnym sercu nie ma pragnienia piękna, jest Bogiem Krwi. W jego nieśmiertelnym ciele znajduje się miejsce tylko dla wściekłości, a jego jedynym pragnieniem jest rozlew krwi.

STRATEGIA KHORNE'A

- Twoja siła tkwi w walce. Twoje postacie rzucają dwiema kośćmi, co jest wyjątkowe pośród innych Mocy Chaosu.
- Łatwiej jest Ci odnieść zwycięstwo poprzez postęp na Wskaźniku Zagrożenia niż przez zbieranie punktów zwycięstwa. Staraj się co rundę przesuwać Wskaźnik o dodatkowy, drugi stopień.
- Rozmieść swoich Wojowników w tak wielu regionach jak to możliwe, aby zabijać więcej wrogów.
- Nurgle jest zazwyczaj najdogodniejszym celem ataku, po nim jest Slaanesh, a następnie Tzeenth.

PRZECIWSTAWIANIE SIĘ NURGLE'OWI

Kultyści Nurgle'a są zazwyczaj łatwymi obiektami często znajdującymi się w zaludnionych regionach. Staraj się zapobiec uzyskaniu mocnego punktu oparcia w tych regionach, ponieważ jeśli go zyska, będzie miał potencjał do otrzymania dużej liczby punktów zwycięstwa, gdy region zostanie zniszczony.

PRZECIWSTAWIANIE SIĘ TZEENTCH'OWI

Tzeentch uzyskuje żetony postępu dzięki skorumpowaniu regionów, w których znajdują się przynajmniej dwa żetony Spaczenia i/lub symbole magiczne. Ponieważ musi umieścić dwa żetony Korupcji, aby otrzymać żeton Postepu, zabicie jednego kultysty Tzeentch'a w regionie burzy jego plan.

PRZECIWSTAWIANIE SIĘ SLAANESH'OWI

Slaneesh otrzymuje żeton postępu w zamian za posiadanie w skorumpowanych regionach żetonów Szlachectwa i Bohaterów. Są to odpowiednie miejsca do stoczenia Walki z nimi.

Granie w roli Nurgle

Nurgle to Wielki Pan Rozkładu, który panuje nad demoralizacją umysłów i śmiertelnością. Nurgle jest całkiem słusznie, nazywany ojcem zarazy, ponieważ jego wielka postać stanowi dom dla każdej znanej ludzkości zarazy.

STRATEGIA NURGLE'A

- Twoją zasadniczą mocą jest to, że Twoje postacie Czcicieli są tanie i jest ich sporo. Jak również, Twoje Karty Chaosu i żetony Postępu pozwalają Ci dominować w najlepszych regionach runda po rundzie, jednocześnie zapobiegając przed zbyt szybkim zrujnowaniem ich.
- Łatwiej jest Ci wygrać poprzez zbieranie punktów zwycięstwa niż poprzez postęp Wskaźnika Zagrożenia. Mimo tego postaraj się przekręcać swój Wskaźnik przynajmniej raz na rundę dla uzyskania zysków z tego wynikających.
- Gdy rozmieszczasz swoje figurki, skoncentruj się na regionach Zaludnionych. Wystrzegaj się umieszczania zbyt wielu żetonów Korupcji w regionach, których nie możesz jednocześnie zdominować.
- Unikaj konkurowania z innymi graczami w obleganych regionach. Staraj się uzyskać punkty w regonach pomijanych przez innych graczy.

PRZECIWSTAWIANIE SIĘ KHORNE'OWI

Twoje figurki o niskiej obronności stanowią atrakcyjny cel dla Khorne'a. Unikaj rozmieszczania ich w zbyt wielu regionach, ponieważ dzięki temu Khorne uzyska wiele żetonów Postępu dzięki zabijaniu ich.

PRZECIWSTAWIANIE SIĘ TZEENTCH'OWI

Tzeentch zyskuje żetony Postępu poprzez korumpowanie regionów zawierających przynajmniej dwa żetony Spaczenia i/lub symbole magiczne. Konkurowanie o dominację w takich regionach jest rzadko warte zachodu, dopóki nie są to zaludnione regiony o wysokiej wartości.

PRZECIWSTAWIANIE SIĘ SLAANESH'OWI

Slaanesh uzyskuje żetony Postępu ze korumpowanie regionów, w których znajdują się żetony Szlachectwa i Bohaterów. Konkurowanie o dominację w takich regionach jest rzadko warte zachodu, dopóki nie są to zaludnione regiony o wysokiej wartości.

Granie w roli Tzeentch'a

Tzeentch jest Zmieniającym Wydarzenia, Twórcą Losów, Wielkim Konspiratorem, jest twórcą przeznaczenia wszechświata. Czerpie radość ze spiskowania i wciągania w intrygi innych, woli przebiegłość od siły i manipulowanie od przemocy.

STRATEGIA TZEENTCH'A

- Twoim kluczowym atutem jest talia Kart Chaosu. Zawiera wiele użytecznych darmowych lub niedrogich kart, a zdolności uzyskane dzięki nim pozwalają Ci zastąpić nimi wszystkie karty zagrywane co rundę (więc zagrywaj tak wiele kart jak tylko możesz w każdej rundzie!)
- Zwracaj uwagę na regiony, w których znajdują się żetony Spaczenia. Są one kluczowe do uzyskania żetonów Postępu na początku gry.
- Gromadź punkty zwycięstwa w fazie wzywania każdej rundy poprzez zagrywanie darmowych lub niedrogich kart. Zmuś innych graczy, aby poświęcili swoje zasoby jako pierwsi.
- Masz szanse wygrać poprzez postęp na wskaźniku zagrożenia lub poprzez zobywanie punktów zwycięstwa. Dbaj o obie opcje jak najdłużej się da.

PRZECIWSTAWIANIE SIĘ KHORENE'OWI

Khorne ma przewagę raczej w postępie na wskaźniku niż w zdobywaniu punktów zwycięstwa. Zyskuje żetony Postępu dzięki zabijaniu wrogów w różnych regionach. Unikaj podsuwania mu łatwych celów.

PRZECIWSTAWIANIE SIĘ NURGLE'OWI

Nurgle jest skuteczniejszy w zdobywaniu punktów zwycięstwa niż przez postęp na Wskaźniku. Może stać się bardzo siny w końcowym etapie gry, gdy regiony zaczynają chylić się ku upadkowi.

PRZECIWSTAWIANIE SIĘ SLAANESH'OWI

Slaanesh może wygrać przez postęp na Wskaźniku postępu lub przez gromadzenie punktów zwycięstwa. Spróbuj przewidzieć jego strategię jak najszybciej i postępuj odpowiednio. Slaanesh uzyskuje postęp na swoim Wskaźniku dzięki korumpowaniu regionów, w których znajdują się Bohaterowie lub żetony Szlachectwa.

Granie w roli Slaanesh'a

Slaanesh jest mistrzem okrutnych namiętności, ukrytych wad i strasznych pokus. Nie jest możliwe dla zwykłego śmiertelnika, aby przejrzeć Slaneesh'a nie tracąc przy tym duszy, ponieważ wszyscy, którzy ujrzą Slaanesha stają się niewolnikami jego najmniejszych kaprysów.

STRATEGIA SLAANESH'A

- Twoją kluczową siłą jest elastyczność. Posiadasz użyteczne Karty Chaosu, łatwe warunki postępu Wskaźnika i zdolność do wykorzystania zasobów przeciwnika przeciwko niemu samemu.
- Skoncentruj się na żetonach Szlachectwa na wczesnym etapie gry. Albo wkrocz do tych regionów używając siły albo użyj kart „Dark influence", aby umieścić te żetony w regionach, gdzie już jesteś silny.
- Dostosuj strategię do aktualnej sytuacji w grze. Koncentruj się na postępie wskaźnika, jeśli żetony Szlachectwa i Bohaterów pojawiają się wcześnie w grze lub na gromadzeniu punktów zwycięstwa, jeśli Khorne jest silny lub Twoi przeciwnicy pozostawią niezawłaszczone cenne regiony.
- Graj oportunistycznie: użyj kart „Perverse Infiltration" aby zdobyć łatwe punkty gdy regiony są niszczone, kontroluj Kultystów należących do przeciwników aby zdobyć żetony Korupcji oraz aby zawłaszczyć przyległe regiony.

PRZECIWSTAWIANIE SIĘ KHORENE'OWI

Khorne ma przewagę raczej w postępie na wskaźniku niż w zdobywaniu punktów zwycięstwa. Zyskuje żetony Postępu dzięki zabijaniu wrogów w różnych regionach. Unikaj podsuwania mu łatwych celów.

PRZECIWSTAWIANIE SIĘ NURGLE'OWI

Nurgle jest skuteczniejszy w zdobywaniu punktów zwycięstwa niż przez postęp na Wskaźniku. Może stać się bardzo siny w końcowym etapie gry, gdy regiony zaczynają chylić się ku upadkowi. Szukaj okazji do zaszkodzenia mu na tych polach i wzmocnienia tym samym siebie .

PRZECIWSTAWIANIE SIĘ TZEENTCHOWI

Tzeentch ma duże szanse wygrać poprzez postęp na wskaźniku postępu lub zgromadzenie liczby punktów zwycięstwa. Uzyskuje możliwość przekręcenia wskaźnika dzięki korumpowaniu regionów, w których znajdują się przynajmniej dwa Żetony spaczenia i/lub symbole magiczne.

Indeks

Cel (w walce) 15,17
Cel gry 2
Cios 15,16,17
Czciciel 5,7-8,11,26
Dominacja, Etap dominacji, Wartość dominacji 19
Efekt (Karty Chaosu) 13,14
Etap Korupcji 19-20
Faza 9
Faza Końcowa 9,20-22,24
Faza korupcji 9,19-20
Faza Losowania 5,9,11
Faza Starego Świata 9
Faza Walki 9,15
Faza Wzywania 9,11-12
Greater Daemon 5,6-7
Instrukcje wskaźnika postępu 23
Karta Mocy 3,5,8,26
Karty Chaosu 5,6,8,9,11,12-13,14,16,20,23,25,26
Karty udoskonalenia 6,8,16,23,26
Karty zniszczenia 4,7,8, 19-20, 20-21
Khorne 2,8,28
Kontrola (nad Czcicielami) 25
Kości 7,15,16
Kości Walki patrz Kości
Kultyści 5,6-7
Natychmiastowe instrukcje (na Kartach Starego Świata) 24
Nurgle 2,8,28
Oporność 4,5,19
Plansza 3,4,8
Porządek Bogów 9
Porządek regionów 4,25
Postać patrz Czciciel
Przekręcenie o stopień 221
Przesunięcie (Czciciela) patrz Wzywanie
Przewróceni Czciciele 15,17
Przypomnienie 14
Punkty mocy, znaczniki mocy, szlak mocy 3,5,11,12,13
Punkty zwycięstwa, znacznik punktów zwycięstwa, szlak punktów zwycięstwa 3,4,8,20,20-21,22,23
Region 4,5,11-12,19-20,20-21,25
Regiony przyległe, 11-12
Rozłożenie elementów gry 8-9
Rozmieszczanie (Czcicieli) patrz Wzywanie
Runda gry 9
Slaanesh 2,8,29
Symbol komety z dwoma ogonami 10
Symbol magiczny 13,26
Szlak Starego Świata 4,9,10
Talia i Karty Starego Świata 2,7,9,10,20,22,24,26
Trwałe efekty (Kart Starego Świata) 24
Tzeentch 2,8,29
Walka, 15-18
Wartość Podboju 4,5,19
Warunki zwycięstwa 2,22,23
Wojownik 5,6-7
Wzywanie 11-12
Zagrożenie, Wskaźnik Zagrożenia 2,3,4,5,21,22,22-23
Zaludniony (region) 4,5
Zniszczenie, zniszczone regiony, niszczyciel 19-20, 20-21,22,25
Żeton Bohatera 6,20,24
Żeton postępu 3,21,22-23
Żetony Korupcji 6,8,19,20-21,23,25
Żetony Plebsu 6,15,17,24
Żetony Skavenów 6,19,24
Żetony Spaczenia 6,19,23,24
Żetony Starego Świata 6,9,23,24,25
Żetony Szlachectwa 6,19,23,24

Słownik

Moce Chaosu patrz „Niszczące Moce”
Bogowie: patrz „Niszczące Moce”
Cios: wynik rzutu kością Walki-zazwyczaj 4,5 lub 6-dzięki któremu możliwe jest wyeliminowanie postaci przeciwnika
Czciciel: plastikowa figurka postaci jednego z trzech rodzajów
Etap dominacji: Pierwszy krok fazy korupcji, w którym sprawdza się, która z Mocy, jeśli w ogóle, otrzymuje ilość punktów zwycięstwa równą Wartości Podboju danego regionu.
Etap korupcji: drugi etap fazy korupcji, w którym gracze umieszczają żetony korupcji w regionach, w których mają Kultystów. W tym etapie sprawdza się również, czy poszczególne regiony zostają zrujnowane.
Etap: niektóre fazy są jeszcze dodatkowo podzielone na krótsze okresy nazwane etapami
Faza końcowa: szósta i ostatnia faza rundy gry, w której gracze usuwają Karty Chaosu z planszy, rozpatrują efekty żetonów Bohaterów, a także efekty Kart Starego Świata, otrzymują punkty zwycięstwa za regiony zrujnowane wcześniej w rundzie, przekręcają swoje wskaźniki Zagrożenia i sprawdzają czy zostały spełnione warunki końca gry.
Faza korupcji: piąta faza rundy gry, w której gracze obliczają dominację oraz otrzymują punkty zwycięstwa za każdy region po kolei, a także rozmieszczają żetony korupcji w poszczególnych regionach.
Faza losowania: druga faza rundy gry, w której każdy z graczy losuje Kartę Chaosu i odzyskuje punkty mocy.
Faza Starego Świata: pierwsza faza gry, w której losuje się kartę z talii Starego Świata i wypełnia zawarte na niej polecenia.
Faza Walki: czwarta faza rundy gry, w której Czciciele poszczególnych Bogów walczą ze sobą w regionach.
Faza wzywania: trzecia faza rundy gry, w której gracze kolejno zagrywają Karty Chaosu i wzywają postaci Czcicieli.
Faza: jedna z sześciu części rundy gry, są to faza Starego Świata, faza losowania, faza wzywania, faza Walki, faza korupcji i faza końcowa. Fazy te są rozgrywane w ściśle określonym porządku.
Greater Daemon: kategoria Czcicieli, najmocniejszy w grze
Khorne: jedna z czterech Niszczących Mocy Chaosu, pan śmierci i Walki
Klasa: kategoria-Kultyści, Wojownicy lub Demony, do której należy dany Czciciel
Koszt: wartość określająca ile punktów zwycięstwa musi zostać wydane, aby wprowadzić do gry postać lub Kartę Chaosu.
Kultyści: kategoria Czcicieli, najmniej warta jeśli chodzi o zdolności waleczne, ale posiada zdolność korumpowania regionów.
Moce: patrz „Niszczące Moce”
Natychmiastowe instrukcje: pisany kursywą tekst znajdujący się na każdej Karcie Starego Świata, należy się do nich zastosować natychmiast, gdy karta jest wylosowana
Niszczące Moce: określenie czterech Bogów Chaosu: Khorne, Nurgle, Tzeentch i Slaanesh.
Nurgle: jedna z czterech Niszczących Mocy Chaosu, ma władzę nad brudem, chorobami i korupcją.
Opis efektu: część Karty Chaosu, która opisuje co dana karta wywołuje
Oporność: cecha reprezentująca jak trudno jest zdominować dany region.
Porządek Mocy: kolejność, w której Niszczące Moce działają. Standardowy porządek to: Khorne, Nurgle, Tzeentch i Slaanesh.
Postać: patrz „czciciel”
Przyległy : określenie układu dwóch regionów, w przypadku gdy posiadają wspólną granicę
Punkt zwycięstwa: rodzaj nagrody za wypełnienie określonych zadań w grze. PZ są przyznawane w większej ilości za dominację w regionie. Gromadzenie punktów zwycięstwa stanowi jeden ze sposobów na wygranie gry.
Punkty mocy: waluta, którą gracze płacą za Karty Chaosu, wzywanie postaci i za wiele innych czynności.
PZ: skrót od „punkty zwycięstwa”
Region: jeden z dziewięciu obszarów geograficznych na mapie
Runda gry: powtórzenie cyklu 6 faz gry
Slaanesh: jedna z czterech Niszczących Mocy Chaosu, książe przyjemności i bólu.
Stopień: jednostka postępu na wskaźniku Zagrożenia.
Symbol komety z dwoma ogonami: znaczek pojawiający się na niektórych Kartach Chaosu. Nie wywołuje samodzielnie żadnego efektu, ale odwołują się do niej inne Karty Starego Świata.
Symbol magiczny: ikona znajdująca się w prawym górnym rogu pewnych Kart Chaosu, a także efekt wywołany przez pewne wydarzenia i moce. Symbole magiczne nie mają wpływu na grę, ale odwołują się do nich inne karty, moce i zdolności.

Szlak punktów zwycięstwa: tor utworzony przez ponumerowane okręgi na planszy. Każdy z graczy umieszcza swój znacznik punktów zwycięstwa, aby odnotować aktualnie posiadaną ilość punktów zwycięstwa.
Trwałe efekty: tekst znajdujący się na niektórych Kartach Starego Świata, polecenia w nim zawarte wprowadza się w życie w momencie określonym w karcie lub w fazie końcowej.
Tzeentch: jedna z czterech Niszczących Mocy, twórca przeznaczenia
Udoskonalenie czciciela: rodzaj kart udoskonalenia, które zwiększają zdolności czciciela danego Boga
Udoskonalenie Mocy Chaosu: rodzaj kart udoskonalenia, które bezpośrednio podnoszą zdolności Bogów Chaosu
Wartość dominacji: wartość obliczona przez każdego z graczy i poszczególnych regionach w czasie etapu dominacji fazy korupcji w celu sprawdzenia czy dominuje w rozpatrywanym regionie.
Wartość Podboju: cecha regionu, która opisuje jak opłacalna jest dominacja w tym regionie
Wojownik: rodzaj Czciciela, który jest cenny ze względna zdolności waleczne przy jednoczesnym niskim koszcie.
Wybuch: gdy wynik rzutu kością Walki wyniesie 6 daje graczowi dodatkowy rzut.
Wzywanie: niezbędne, aby umieścić czciciela w nowym regionie. Postać może być wezwana albo z puli figurek gracza albo przesunięta z innego regionu.
Zagrożenie: cecha reprezentowana cyfrą. Wartość Zagrożenia każdej Mocy jest wskazywana przez pozycję w jakiej znajduje się wskaźnik Zagrożenia, w mniejszym okienku.
Zaludniony: rodzaj regionu, zawierający określenie „zaludniony” w swojej nazwie. Dany region może być albo zaludniony albo niezaludniony. Do tych określeń odwołują się pewne wydarzenia w grze.

PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW GRY

1.Rozłóż planszę

2.Rozdaj karty mocy oraz zadbaj o odpowiednią kolejność, w której siedzą zawodnicy.

3. Rozdaj Talie Kart Mocy, Żetony i Figurki.

4. Umieść Znaczniki Punktów Mocy i Punktów zwycięstwa.

5. Przygotuj Żetony, Kości i Talię Kart Zniszczenia. Ułóż Karty Zniszczenia w kolejności od „1" do „5".

6. Utwórz Talię Kart Starego Świata. Potasuj wszystkie Karty Starego Świata, następnie ułóż zakryte siedem spośród nich(w rozgrywce czteroosobowej) lub osiem (w rozgrywce trzyosobowej). Nieużyte karty odłóż do pudełka.

7. Rozłóż Żetony Starego Świata. Wybierz dwa Żetony Szlachectwa, trzy Żetony Spaczenia i cztery Żetony Plebsu. Rozmieść je losowo w poszczególnych regionach po jednym żetonie w każdym.

8. Potasuj i wylosuj Karty Chaosu: Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z trzema kartami Chaosu w ręce.

GDY REGION ZOSTAJE ZNISZCZONY….

- Nie można w nim zagrywać Kart Chaosu
- Nie można w nim umieszczać nowych Żetonów Starego Świata
- Nie przyznaje się punktów zwycięstwa za dominację w tym regionie
- Nie można w nim umieszczać żetonów korupcji

WARUNKI KOŃCA GRY

- Najpierw sprawdź wskaźniki zagrożenia. Jeśli na wskaźniku któregoś z graczy główne okienko wskazuje słowo „Victory" ten gracz zwycięża. (Jeśli jest remis, bierze się pod uwagę PZ)
- Następnie sprawdza się czy ktoś zgromadził już 50 PZ. Jeśli któryś z graczy ma 50+ PZ zwycięża.(Jeśli jest remis, bierze się pod uwagę wskaźnik Zagrożenia)
- Jako kolejne sprawdza się czy zostało zniszczone 5 regionów. Jeśli tak się stało wygrywa gracz z największą ilością PZ.
- Jako ostatnie sprawdza się czy jest jeszcze jakaś zakryta Karta w Talii Starego Świata. Jeśli nie ma już takich kart wszyscy gracze przegrywają.

STANDARDOWY PORZĄDEK REGIONÓW

1. Norsca
2. Troll Country
3. Kislev
4. The Empire
5. Bretonnia
6. Estalia
7. Tilea
8. The Border Princes
9. The Badlands

STANDARDOWA KOLEJNOŚĆ MOCY

1. Khorne
2. Nurgle
3. Tzeentch
4. Slaanesh