

RUNEWARS



RULES OF PLAY

OPIS GRY

W grze Runewars dwóch do czterech graczy kontroluje fantastycznymi armiami w kraju Terrinorth. Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę kontrolując swoją krainę, a następnie dąży do rozszerzania granic swego imperium, konkuruje o terytoria, rekrutuje bohaterów i ostatecznie zdobywa odpowiednią ilość smoczych run aby zdominować Terrinorth i zwyciężyć.

ELEMENTY GRY

- 36 beżowych plastikowych jednostek Neutralnych składających się z:
 - 8 Beastmen
 - 4 Smoków
 - 4 Gigantów
 - 4 Piekielnych Gończych
 - 8 Razorwings
 - 8 Czarnoksiężników
- 36 niebieskich plastikowych jednostek Ludzi składających się z:
 - 8 Łuczników
 - 16 Piechurów
 - 8 Rycerzy
 - 4 Machin Obłężniczych
- 36 zielonych plastikowych jednostek Elfów składających się z:
 - 16 Łuczników
 - 4 Pegazów
 - Czarnoksiężników
 - 8 Wojowników
- 36 fioletowych plastikowych jednostek Undead składających się z:
 - 4 Czarnych Jeźdźców
 - 8 Nekromancerów
 - 16 Ożywionych
 - 8 Szkieletów Łuczników
- 36 czerwonych plastikowych jednostek Uthuk składających się z:
 - 16 Berserkerów
 - 4 Panów Chaosu
 - 8 Rozdzierających Ciało
 - 8 Czarowników
- 12 szarych plastikowych figurek Bohaterów
- 5 kart z wytłoczonymi elementami:
 - 16 Żetonów Aktywacji(po 4 na frakcję)
 - 1 Znacznik Walki
 - 7 Żetonów Miasta
 - 26 Żetonów Zniszczeń
 - 8 Znaczników Pokonanych Bohaterów
 - 20 Żetonów Rozwoju(po 5 na frakcję)
 - 35 Żetonów Eksploracji
 - 4 Karty Frakcji
 - 4 Znaczniki Krain
 - 40 Żetonów Wpływu
 - 13 Elementów Mapy (każdy z nich wielkości od 2x2 do 4x4 heksagony)
 - 12 Strzał Zasobów (po 3 na frakcję)
 - 38 Żetonów runicznych (21 smoczych run, 17 fałszywych run)

- 16 Żetonów Twierdzy (po 4 na frakcję)
- 24 Żetony Szkolenia
- 4 Karty Pomocy
- 56 Karat:
 - 32 karty Porządku
 - 24 Karty Wypraw
- 168 mniejszych Kart:
 - 30 Kart Przeznaczenia
 - 12 Kart Bohaterów
 - 8 Kart Złych Celu
 - 8 Kart Dobrych Celu
 - 25 Kart Nagród
 - * Kart Wiosny
 - 8 Kart Lata
 - 8 Kart Jesieni
 - 8 Kart Zimy
 - 50 Kart Taktyki
 - 3 Karty Tytułowe
- 12 plastikowych łączników
- 10 3D plastikowych gór

OMÓWIENIE ELEMENTÓW

Plastikowe Jednostki

Reprezentują one jednostki wojskowe, których rolą jest konkurowanie o terytorium i toczenie walk z jednostkami wroga.

Figurki występują w 5 kolorach, po jednym dla każdej frakcji oraz piąty rodzaj-szary-dla jednostek neutralnych.



Plastikowe Figurki Bohaterów

Te szare figurki reprezentują różnych Bohaterów, w role których wcielać się mogą gracze. Mogą oni walczyć z innymi Bohaterami, udawać się na Wyprawy lub sprawdzać Żetony Runa.



Plastikowe Góry

Te plastikowe elementy układają się w różnych miejscach na częściach planszy przed rozpoczęciem rozgrywki. Wprowadzają element trójwymiarowości na planszę i wskazują, które obszary planszy są miejscami nie do przejścia.



Żetony Aktywacji

Te żetony wskazują miejsca na planszy, do których jednostki gracza przemieściły się w trakcie rozgrywki w danym roku. Zazwyczaj jednostki nie mogą wyjść z obszaru zawierającego przyjazny żeton aktywacji.



Znacznik Walki

Umieszcza się go w danym obszarze gdy rozpoczyna się walka. Jego zadaniem jest przypomnienie graczom gdzie aktualnie toczy się walka i gdzie należy umieszczać jednostki, które przetrwały.



Żetony Miasta

Żetony te reprezentują neutralne osadnictwo i rozmieszcza się je na planszy podczas przygotowania rozgrywki. Kontrolując te regiony gracze zbierają poparcie aby uzyskać wpływ, karty Taktyki, neutralne jednostki lub Karty Wypraw zgodnie z tym co napisano na żetonach miasta.



Żetony Ran

Żetony te umieszcza się na karcie Bohatera lub obok jednostek aby zobrazować obrażenia zadane Bohaterowi lub jednostce.



Znaczniki Pokonanych Bohaterów

Znaczniki te układa się w miejscach, gdzie Bohater został pokonany i pozostawi swoją kartę Nagrody. Każdy z graczy, który wchodzi na pole ze znacznikiem Pokonanego Bohatera może zabrać Kartę Nagrody, którą pozostawił pokonany Bohater.



Żetony Rozwoju

Żetony te obrazują udoskonalenia obszarów, w których znajdują się przyjazne twierdze. Każde udoskonalenie zapewnia określone korzyści, włączając w to dodatkowe zasoby, wpływ, Karty Taktyki czy bonus defensywy w trakcie walki.



Żetony Eksploracji

Tych żetonów używa się, gdy w rozgrywce wykorzystywane są opcjonalne zasady „Żetonów Eksploracji”, zapewniają Bohaterom losowe efekty i relacje podczas eksploracji terytorium Terrinoth.



Znaczniki Krain Początkowych

Znaczniki te są używane w czasie przygotowania rozgrywki i wskazują gdzie znajdować się będą krain początkowych. Pierwszy gracz decyduje o tym jak rozmieścić poszczególne znaczniki, a następnie gracz siedzący po lewej stronie gracza pierwszego wybiera jeden z tych znaczników i zastępuje go swoim znacznikiem.



Żetony Wpływu

Uzyskuje się je z różnych źródeł i wykorzystuje przez graczy do celów dyplomatycznych w kontaktach z jednostkami neutralnymi, do uzyskiwania Kart Tytułowych oraz do konkurowania o określone efekty w grze.



Elementy Mapy

To duże kartonowe płytki używane podczas rozstawiania elementów gry do ułożenia planszy. Każdy element mapy zawiera od 2 do 4 heksagonów. Każda z frakcji posiada jeden element mapy ze swoim królestwem (oznaczony kolorem danej frakcji oraz jej symbolem) na którym znajdują się jej jednostki i twierdza na początku rozgrywki.



Strzałki Zasobów

Trzy spośród tych strzałek są przymocowane do karty każdej z frakcji i służą do oznaczenia aktualnego poziomu jedzenia, drewna i rudy, czyli trzech podstawowych zasobów w Runewars. Instrukcje dotyczące sposobu przymocowania ich do kart znajdują się na stronie 7.



Żetony Runiczne

Żetony te posiadają jednakowe rewersy oraz/albo smocze runo (niebieski kamień szlachetny) albo fałszywą runę (pusty) na awersie. Osoba kontrolująca sześć regionów zawierających runy smocze wygrywa rozgrywkę.



Żetony Twierdzy

Żetony te symbolizują fortece, które mogą być stawiane w przyjaźnie nastawionym obszarze na planszy. Pozwalają właścicielom na rekrutowanie jednostek oraz rozwój w obszarze jak również dostarczają bonus defensywny na czas walki.



Żetony Treningu

Używa się ich do zaznaczenia wzrostu siły, zręczności lub wiedzy Bohatera.



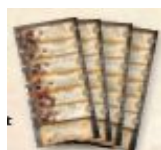
Karty Frakcji

Zawierają najważniejsze informacje o poszczególnych frakcjach, takich jak szczegóły dotyczące jednostek, ustawienia, początkowej Taktyki i wpływu. Wskaźniki na kartach wykorzystywane są do wskazywania aktualnego stanu zasobów gracza (jedzenie, drewno i rudy).



Karty Pomocy

Zawierają ważne informacje o jednostkach neutralnych i zawierają szereg wskazówek dotyczących dyplomacji. Na jednej stronie zawierają podsumowanie wszystkich zdolności żetonów.



Karty Przeznaczenia

Karty tych używa się przy rozstrzyganiu walk, dyplomacji i Kart Wypraw.



Karty Bohaterów

Karty zawierają informacje o atrybutach, ustawieniu i specjalnych umiejętnościach poszczególnych Bohaterów.



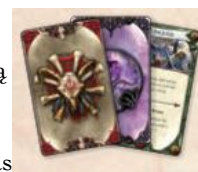
Karty Celu

Na początku rozgrywki każdy gracz otrzymuje po jednej karcie Celu. Karty odpowiadają ustawieniu (dobre lub złe) i zapewniają smocze runy jeśli spełnione zostaną podane w nich kryteria.



Karty Porządku

Gracze używają tych kart do wybrania w tajemnicy przed innymi graczami akcji, którą wykonają w trakcie aktualnej sesji. Każda frakcja posiada zestaw 8 identycznych kart Porządku, każda z nich jest używana podczas danej sesji.



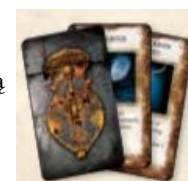
Karty Wypraw

Karty te opisują różne zadania, które Bohaterowie mogą wykonać aby w zamian otrzymać Karty Nagrody. Często wymagają by Bohaterowie udali się we wskazane miejsce, a następnie wykonali próbę wykorzystując jeden ze swoich atrybutów.



Karty Nagród

Bohaterowie uzyskują te karty, gdy wypełnią warunki Wypraw. Zapewniają one smocze runy lub inne specjalne bonusy.



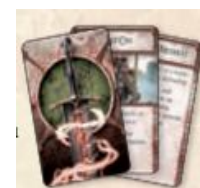
Karty Pór Roku

Karty te opisują wydarzenia mające miejsce na obszarze Terrinoth podczas każdej rundy gry. Dzielą się na 4 talie: Wiosny, Lata, Jesieni i Zimy. Na początku każdej pory roku losuje się jedną kartę z odpowiedniej talii i natychmiast rozpatruje się jej efekty. Te karty nie tylko wywołują specjalne wydarzenia, którym sprostać muszą Bohaterowie, a oprócz tego wywołują określone kroki podczas każdej z pór roku (np. otrzymanie żetonów aktywacji).



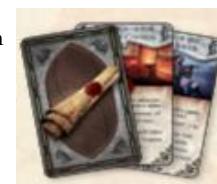
Karty Taktyki

Reprezentują nieoczekiwane i potężne zdolności, które może nabyć i wykorzystać Bohater. Karty te można zdobyć w kilku miejscach, po użyciu należy je odrzucić.



Karty Tytułowe

Te karty pomagają graczom w uzyskaniu run smoczyczych. Tych kart nie tasuje się, można je uzyskać gdy gracz używa Kart Porządku „Acquire Power”.



Cel Gry

Pierwszy gracz, który obejmie kontrolę nad 6 obszarami zawierającymi smocze runy natychmiast zostaje zwycięzcą. Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z dwiema smoczymi runami i ma szansę na uzyskanie kolejnych poprzez podbijanie obszarów przeciwnika, uzyskiwanie kart Nagród, spełnianie warunków kart Celu oraz w wyniku efektów kart Pór Roku oraz Kart Tytułowych.

Przygotowanie elementów gry

Przed przystąpieniem do rozgrywki niezbędne jest złożenie pewnych elementów gry.



Każda Karta Frakcji posiada trzy znaczniki zasobów, które muszą być złożone. Każdej z czterech frakcji przyporządkowane są unikatowe wskaźniki, które należy przymocować do Karty w następujący sposób:

1. Najpierw włóż jedną część plastikowego łącznika w otwór od spodniej strony Karty.
2. Następnie na wierzchniej stronie Karty z łącznikiem ulóż wskaźnik.
3. Na koniec dołącz drugą część łącznika od strony wskaźnika i zepnij możliwie jak najmocniej (patrz ilustracja powyżej).
4. Powtórz te czynności z pozostałymi wskaźnikami.

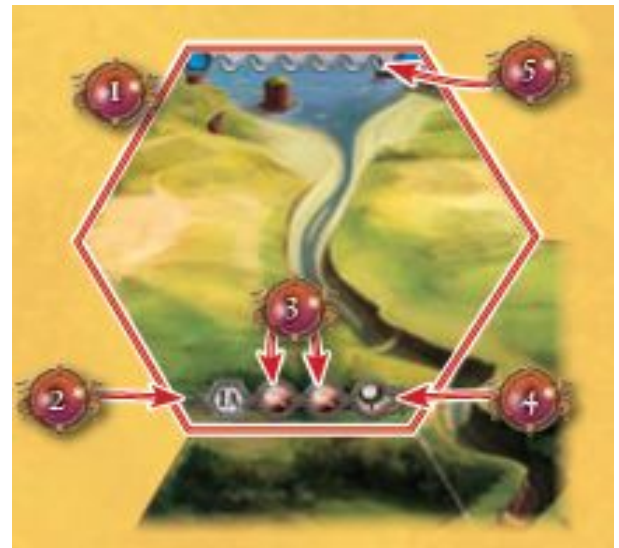


Każda z plastikowych gór musi być umieszczona w odpowiednim elemencie mapy, tak jak pokazano poniżej:



1. Najpierw wypchnij z elementów mapy fragmenty, w których powinny znaleźć się góry (oznaczone symbolem recyklingu).
2. Następnie znajdź pasujący plastikowy element i włóż go w to miejsce od spodu.

Opis Elementu Mapy



1. Obszar: pojedynczy heksagonalny fragment mapy.
2. Identyfikator obszaru: Kombinacja cyfry i litery używana do opisu obszaru na Karcie Wyprawy.
3. Zasoby: Ikonka ta informuje ile pożywienia, drewna i rudy zapewnia dany obszar.
4. Jednostki Neutralne: rodzaj i ilość neutralnych jednostek umieszczanych w tym obszarze podczas rozstawiania elementów gry na początku.
5. Granica wodna: Niebieska linia wskazuje, że ta granica jest nieprzepuszczalna.

Rozstawienie

Przed przystąpieniem do rozgrywki gracze wykonują następujące kroki w określonym porządku:

1. **Wybór Pierwszego Gracza:** Potasuj talię Kart Przeznaczenia i rozdaj po jednej każdemu graczowi. Osoba, której karta posiada najwyższą liczbę (dół karty) zostaje Pierwszym Graczem. Ten gracz wybiera swoją frakcję i rozmieszcza swoje elementy mapy jako pierwszy podczas przygotowania do rozgrywki.

2. **Wybór Frakcji:** Rozpoczynając od Pierwszego Gracza i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze po kolei wybierają frakcje i otrzymują wszystkie elementy związane z nią, włączając w to Kartę Frakcji, plastikowe figurki, Znacznik Krainy (element mapy), znaczniki aktywacji i Karty Porządku. Wszystkie te elementy są oznaczone kolorem przypisanym danej frakcji oraz odpowiednim symbolem. (patrz Opis Karty Frakcji str.20).

3. **Ułożenie Planszy:** Gracze układają planszę używając elementów mapy w sposób opisany w „Ułożeniu Mapy” po prawej stronie strony.

4. **Rozmieszczenie jednostek neutralnych:** Zgodnie z informacjami zawartymi na obszarach planszy gracze rozmieszczają wskazaną ilość jednostek neutralnych.

5. **Rozmieszczenie Żetonów Miasta:** Wymieszaj wszystkie Żetony Miasta i umieść po jednym, awerssem ku górze (w polach oznaczonych symbolem z rewersu Żetonów Miast). Niewykorzystane Żetony odłóż do pudełka.

6. **Utworzenie Talii Wypraw:** Usuń z talii Kart Wypraw i odłóż do pudełka wszystkie karty odnoszące się do obszarów, które nie są wykorzystywane w danej rozgrywce. Następnie dodaj Początkowe Karty Wypraw każdego z graczy i dokładnie potasuj z pozostałymi Kartami Wypraw.

7. **Ustalenie poziomu Zasobów, Taktyki i Wpływu:** Każdy z graczy ustawia swoje wskaźniki na Karcie Frakcji tak by wskazywały początkowy poziom zasobów (czerwona cyfra na każdym wskaźniku). Następnie każdy z graczy otrzymuje wskazaną na dole Karty Frakcji ilość Żetonów Wpływu i Kart Taktyki.

8. **Rozmieszczenie Żetonów Twierdzy, Początkowych Sił i Żetonów Runicznych:** Rozpoczynając od Pierwszego Gracza i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz umieszcza jeden Żeton Twierdzy na swoim wybranym Znaczniku Krainy. Następnie rekrutuje jednostki wykorzystując początkowe zasoby i umieszcza je na dowolnych obszarach swojej krainy (patrz „Rekrutowanie Jednostek” str. 35). Następnie każdy z graczy otrzymuje po dwa Żetony Smoczyc Run i jeden fałszywy Żeton Runy i umieszcza po jednym żetonie w każdym rejonie swojej krainy.

9. **Rozdanie Początkowych Wypraw i Bohaterów:** Każdy z graczy otrzymuje po dwie Karty Wypraw i umieszcza je w swojej talii. Następnie otrzymują losową Kartę Bohatera, która pasuje do ustawienia Frakcji. Wybór Bohatera odbywa się poprzez potasowanie „dobrych” i „złych” Kart Bohatera osobno, a następnie rozdaje się każdemu graczowi kartę z odpowiedniego stosu. Następnie każdy gracz umieszcza odpowiednią figurkę w dowolnym polu swojej Krainy. Niewykorzystane Karty Bohaterów są tasowane i tworzy się z nich jedną talię.

10. **Rozmieszczenie Talii Kart:** Potasuj oddzielnie talię Kart Przeznaczenia, Wypraw, Nagród, Taktyki, Bohaterów, dwie talie Kart Inicjatywy i cztery Kart Pór Roku a następnie ułóż je obok planszy. Połóż 3 Karty Tytułowe awerssem ku górze obok tych talii.

11. **Rozmieszczenie Żetonów:** Ułóż Znacznik Walki, Znaczniki Zniszczeń, Znaczniki Pokonanych Bohaterów i Znaczniki Treningu w stosach w miejscu do którego wszyscy gracze będą mieli swobodny dostęp. Następnie ułóż Żetony Run awersami ku górze w dwóch stosach (jeden dla fałszywych i drugi dla smoczyc run).

12. **Rozdanie Kart Celu:** Każdy gracz otrzymuje losową Kartę Celu odpowiadającą kolorem jego frakcji, po zapoznaniu się z jej treścią układa ją zakrytą przed sobą. Teraz gracze rozpoczynają pierwszą rundę (porę roku) gry.

Ułożenie Mapy

Podczas 3 kroku Rozstawienia gracze wykonują następujące czynności:

1. **Rozdanie Wypraw Początkowych:** Usuń Karty Wypraw Początkowych z talii kart Wypraw i potasuj je dokładnie. Rozdaj po dwie Kart Wypraw Początkowych każdemu z graczy.

2. **Rozdanie Elementów Mapy:** Każdy z graczy dostaje Elementy Mapy wymienione w jego Kartach Wypraw.

3. **Ułożenie Elementów Mapy:** Pierwszy gracz wybiera jeden spośród swoich Elementów Mapy i umieszcza go na środku pola gry. Tą samą czynność wykonują kolejni gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara dopóki wszyscy nie ułożą po dwa Elementy Mapy.

Podczas układania Elementów Mapy należy pamiętać, że dwa obszary (heksagony) Elementu muszą stykać się z przynajmniej dwoma różnymi obszarami wcześniej ułożonego Elementu (patrz „Przykład Ułożenia Mapy” str. 9).

Podczas układania planszy gracze nie mogą układać Elementów w taki sposób, że krawędź gór (czerwony) i wody (niebieski) styka się z inną równoległą granicą gór lub wody (patrz ilustracja poniżej).



4. **Rozmieszczenie Znaczników Krain:** Po ułożeniu przez każdego z graczy dwóch Elementów Mapy Pierwszy Gracz bierze ilość Znaczników Krain równą liczbie graczy. Umieszcza je po jednym tak by przylegały do planszy. Każdy z tych znaczników musi kontaktować się z przynajmniej 3 niekolorowanymi (nie czerwone ani niebieski) krawędziami ani innymi Znacznikami Krain (patrz „Przykład Układania Znaczników Krain” str. 9).

Jeśli nie można umieścić wszystkich Znaczników w odległości 4 pól od siebie, jeden z nich może być ułożony o 3 pola od pozostałych. Może mieć miejsce mało prawdopodobny wariant, w którym nadal nie można ułożyć znaczników, wtedy gracze powinni zebrać Elementy Mapy i wrócić do kroku 3.

Gdy Pierwszy Gracz jest zadowolony z umieszczenia wszystkich Znaczników, gracze przechodzą do kolejnego kroku.

Rozmieszczenie Elementów Mapy z Krainami:

Rozpoczynając od gracza siedzącego po lewej stronie Pierwszego Gracza, każdy układa swoją Krainę. Aby to zrobić należy wybrać jeden ze swoich Znaczników Krain i zastąpić go Elementem Mapy z Krainą tak by dwa pola Krainy wypełniły pole leżące tam wcześniej Znacznika Krain. Element Mapy z Krainą może być ułożony w dowolnej orientacji, według uznania gracza.

Obszary Krain nie mogą przylegać do obszarów innych Krain. Jeżeli tak się stanie, usuń wszystkie Znaczniki Krain z planszy i powtórz kroki 4 i 5 „Układania Planszy”.

Przykład Ułożenia Mapy



1. Każdy z graczy otrzymuje 2 Karty Wypraw.
2. Każdy z graczy otrzymuje Elementy Mapy odpowiadające treści karty.
3. Pierwszy Gracz wybiera jeden Element Mapy i umieszcza go na środku pola gry.
4. Gracz siedzący po lewej stronie Pierwszego Gracza umieszcza swój Element Mapy. Musi dołożyć go w takim miejscu, by przynajmniej dwa obszary stykały się z przynajmniej dwoma obszarami Elementu Mapy już leżącego.
5. Postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz dokłada swoje Elementy Mapy dopóki wszystkie nie znajdą się na planszy.

Przykład Układania Znaczników Krain.



1. Pierwszy Gracz umieszcza swoje Znaczniki Krain w liczbie równej ilości graczy (w tym przypadku 3). Każdy znacznik musi być oddalony od innych Znaczników o przynajmniej 4 pola.
2. Ponieważ nie ma miejsca spełniającego te kryteria aby ułożyć ostatni Znacznik, zostaje on ułożony w miejscu oddalonym o 3 pola od innego Znacznika (zamiast 4 pól).
3. Gdy Pierwszy Gracz rozmieści swoje wszystkie Znaczniki gracz siedzący po jego lewej stronie wybiera jeden z ułożonych znaczników i zastępuje go swoim Elementem Mapy z Krainą (w dowolnej orientacji).
4. Kolejny gracz wybiera jeden z pozostałych Znaczników i również zastępuje go swoją Krainą.
5. Następnie Pierwszy Gracz wybiera ostatni Znacznik i zastępuje go swoją Krainą.

Schemat Ułożenia



1. Talia Kart Wypraw
2. 2 Talia Kart Nagród
3. Talia Kart Bohaterów
4. Talia Kart Przeznaczenia
5. Talia Kart Celu
6. Talia Kart Taktyki
7. Talia Kart Pór Roku
8. Talia Kart Tytułowych (odkryte)
9. Kraina (na planszy)
10. Plansza
11. Żetony Treningu
12. Żetony Run Smoczych
13. Żetony Fałszywych Runicznych

14. Żeton Miasta (na planszy)
15. Żetony Wpływu
16. Żetony Zniszczeń
17. Twierdza (w Krainie)
18. Runa Smocza (zakryta w Krainie)
19. Jednostki i Bohaterowie (w Krainie)
20. Pole gry Gracza
21. Twierdza i Żetony Rozwoju Gracza
22. Karty Celu Gracza
23. Karty Wpływu i Taktyki Gracza
24. Karty Porządku i Żetony Aktywacji Gracza
25. Karta Frakcji Gracza
26. Karty Bohaterów i Wypraw Gracza

Rozgrywka

Każda rozgrywka w Runewars składa się z rund gry nazywanych również Porami Roku. Każda Pora Roku składa się z 3 kroków:

1. Rozpatrzenie Karty Pory Roku
2. Wybór Karty Porządku
3. Rozpatrzenie Karty Porządku.

Po wykonaniu kroku „Rozpatrzenie Karty Porządku” pora roku się kończy, rozpoczyna się kolejna i przystępuje się do pierwszego kroku. Przebieg gry nie zmienia się dopóki któryś z graczy nie będzie kontrolował 6 obszarów z runami smoka. Jeśli do momentu zakończenia 6 zimy żaden z graczy nie spełni tego warunku wtedy zwycięzcą zostaje osoba z największą ilością smoczych run.

Pora Roku

W grze występują cztery talie Kart Pór Roku: Wiosna (zielony liść), Lato (żółte słońce), Jesień (pomarańczowy liść) i Zima (niebieski płatek śniegu). Karty te nie tylko wprowadzają unikatowe wydarzenia, do których przystosowywać muszą się gracze, ale również każda z nich wywołuje specjalne kroki w każdej porze roku (jak np. odzyskiwanie Żetonów Aktywacji).

Podczas pierwszej rundy gry wyciąga się kartę z talii Wiosny. W każdej kolejnej rundzie wyciąga się karty z kolejnych talii. Po zakończeniu Zimy kończy się ROK, w kolejnej rundzie zaczyna się Wiosna. Patrz „Przykład Pory Roku” na stronie 13.

1. Rozpatrzenie Karty Pory Roku.

Podczas tego kroku Pierwszy Gracz wyciąga wierzchnią kartę z talii aktualnej Pory Roku i rozpatruje jej efekty.

Najpierw rozpatruje się tekst. Zdolności w nim opisane zazwyczaj wywołują natychmiastowe skutki, sporadycznie będzie się zdarzało, że ich efekt trwa do czasu wylosowania kolejnej Karty Pory Roku.

Po rozpatrzeniu tekstu sprawdza się dodatkową zdolność karty (opisaną przez ikony na dole karty).

Omówienie Karty Pory Roku



1. **Nazwa:** Nagłówek pomaga odróżnić karty poszczególnych Pór Roku.
2. **Główna zdolność:** Opisany efekt rozpatruje się w pierwszej kolejności, może być natychmiastowy lub czasowy.
3. **Dodatkowa zdolność:** Ikony są interpretowane po rozpatrzeniu głównej zdolności karty. Są one różne w

zależności od Pory Roku.

Dodatkowe Zdolności Kart Pór Roku

Każda z kart Pór Roku posiada dodatkowe zdolności, specyficzne dla każdej z Pór Roku, przedstawione są na dole karty. Zdolności te rozpatruje się zawsze w czasie trwania Pory Roku, natychmiast po rozpatrzeniu głównej zdolności.

- **Wiosna:** Ta zdolność nakazuje graczom usunięcie z planszy wszystkich Żetonów Aktywacji i postawienie wszystkich rozgromionych figurek (włączając w to jednostki neutralne i bohaterów). Każdy z graczy na zakończenie włącza swoje Karty Porządku z powrotem do swojej talii.
- **Lato:** Ta zdolność rozpoczyna Fazę Wypraw, w której każdy z graczy ma możliwość leczenia, trenowania lub przemieszczania. Po przemieszczeniu Bohater może rozpocząć pojedynek lub udać się na Wyprawę. Patrz „Faza Wypraw” strona 26.
- **Jesień:** Ta zdolność nakazuje graczom natychmiast potasować odłożone Karty Przeznaczenia zresztą kart. Następnie każdy z graczy otrzymuje 2 Żetony Wpływu lub ciągnie 1 Kartę Taktyki.
- **Zima:** Ta zdolność powoduje ograniczenie ilości jednostek, które każdy z graczy może posiadać na danym obszarze. Zazwyczaj limit ten wynosi 8. Jednakże, gdy efekt tej karty zostaje wprowadzony w życie maksymalna ilość jednostek, które gracz może posiadać na danym obszarze jest równa aktualnej ilości pożywienia wskazywanej na jego Karcie (patrz „Wskaźniki Zasobów” str. 14). Wszystkie jednostki ponad limit zostają unicestwione (gracz wybiera które). Do tego limitu nie wlicza się Bohaterów (ponieważ nie są jednostkami).



Przykład: Gracz Uthuk ma 7 jednostek na danym obszarze, a jego wskaźnik pożywienia wskazuje 5. Gdy rozpatruje się dodatkową zdolność Karty Zimy gracz musi unicestwić dwie jednostki, redukując liczbę jednostek w tym obszarze do 5. Musi zrobić to samo w pozostałych zaprzyjaźnionych obszarach zawierających ponad 5 jednostek. Mógłby uniknąć usuwania jednostek, gdyby przed rozpoczęciem Zimy przemieścił dwie jednostki do innych obszarów lub zyskał więcej pożywienia.

Dodatkowe efekty Zimy pozwalają graczom ignorować ograniczenie ruchu przez granice wodne (niebieskie) do zakończenia tej Pory Roku (patrz „Ograniczenia Ruchu” str. 18).

Dodatkowe zdolności zawsze rozpatrywane są w standardowej kolejności. Tzn. gracz z najniższą wartością Karty Porządku (z poprzedniej Pory Roku) rozpatruje te zdolności w pierwszej kolejności, następnie wykonuje to gracz z następnym najniższym numerem Karty Porządku (itd. - patrz „Porządek Gry i Remisy” str. 31).

Określanie Aktualnej Pory Roku

Wszystkie 4 talie Kart Pór Roku mają wspólny stos kart odłożonych. Po wyciągnięciu i rozpatrzeniu Karty Pory Roku, układa się ją odkrytą na wierzchu stosu kart odłożonych. Tak więc aktualna Pora Roku jest określana przez wierzchnią kartę ze stosu kart odłożonych.

2. Wybór Kart Porządku

Podczas tego kroku każdy z graczy wybiera Kartę Porządku ze swojej talii i układa ją zakrytą przed sobą. Wybrana karta nazywana jest **AKTYWNA** Kartą Porządku.

Karty Porządku zapewniają graczom podstawowe akcje, które mogą wykonać podczas rozgrywki. Karty te umożliwiają graczom przemieszczać jednostki i Bohaterów, rekrutować nowe jednostki, budować Twierdze i wiele więcej (patrz „Omówienie Kart Porządku” str. 14).

Każdy z graczy posiada talię 8 Kart Porządku, każda z nich pozwala wykonać inny rodzaj akcji. Wszystkie zagrane Karty Porządku pozostają odkryte przed graczem i nie mogą zostać ponownie użyte dopóki nie wrócą do talii gracza.

Dodatkowa zdolność Kart Wiosny przywraca użyte Karty Porządku do talii gracza, umożliwiając tym samym użycie ich w czasie nadchodzącego Roku. Dzięki temu każdy gracz może użyć 4 z 8 Kart Porządku w każdym Roku.

3. Rozpatrzenie Karty Porządku

Po wybraniu Kart Porządku przez wszystkich graczy odwraca się je jednocześnie. Następnie każdy gracz rozpatruje efekty swojej Karty Porządku, rozpoczynając od gracza z najniższą cyfrą na Karcie Porządku. W przypadku remisu pierwszeństwo należy się graczowi z większymi wpływami (patrz „Porządek Gry i Remisy” na str. 31).

Każda z Kart Porządku posiada główną zdolność (opisaną na górze karty) oraz **PREMIĘ ZWIERZCHNICTWA** (opisaną na dole karty). Główna zdolność karty jest zawsze rozpatrywana w pierwszej kolejności (patrz str. 14 -lista zdolności kart Porządku).

Premia Zwierzchnictwa

Podczas rozpatrywania Karty Porządku, jeśli jest to karta danego gracza z najwyższym numerem spośród kart użytych w danym roku, może on również skorzystać z Premii Zwierzchnictwa określonej na karcie, dodatkowo do głównej zdolności. Ta dodatkowa zdolność zachęca graczy do wykorzystywania kart z niższymi numerami w pierwszej kolejności.

Oznacza to, że Wiosną gracze będą mogli korzystać z Premii Zwierzchnictwa, ponieważ do tej pory będą to karty z najwyższymi numerami użytymi w danym roku.

Przykład: Jest Lato i gracz Unthuk rozpatruje swoją Kartę Porządku „Recruit” (numer 5). W poprzedniej porze roku (Wiosna) użył karty „Fortify” (numer 8) a więc jego obecna karta nie ma najwyższego numeru w tym roku, nie będzie mógł skorzystać z Premii Zwierzchnictwa karty „Recruit”.

Omówienie Karty Porządku



1. **Nazwa:** Nazwa tematyczna jest wykorzystywana do odnoszenia się do tej karty w innych elementach gry oraz w instrukcji.
2. **Główna zdolność:** Tą zdolność rozpatruje się w pierwszej kolejności, niezależnie od numeru karty.
3. **Premia Zwierzchnictwa:** Ta zdolność jest rozpatrywana w drugiej kolejności i tylko w przypadku gdy numer Karty jest najwyższy spośród użytych w danym roku kart Porządku.
4. **Numer:** Używany jest przy określaniu kolejności wg której gracze będą rozpatrywać swoje Karty Porządku (najpierw niskie numery) oraz w decydowaniu czy gracz może skorzystać z Premii Zwierzchnictwa.





Przykład Pory Roku

1. Jest początek 3 Pory Roku-Jesieni-w trzyosobowej rozgrywce. Pierwszy Gracz odkrywa wierzchnią kartę Talii Kart Pór Roku. Rozpatrywana jest główna zdolność karty, w jej efekcie każdy z graczy przedstawia swoje wskaźniki zasobów tak by wskazywały poziom zapewniany przez przyjazne obszary (+1 pożywienia, jak za kartę Pory Roku). Patrz „Przykład Zbiorów” str. 34.
2. Następnie rozpatruje się dodatkową zdolność karty Pory Roku. Nakazuje ona graczom potasować stos odłożonych Kart Przeznaczenia z kartami jeszcze nie użytymi. Następnie rozpoczynając od gracza, którego Karta Porządku miała najniższy numer, każdy z graczy otrzymuje dwa Żetony Wpływu lub dobiera jedną Kartę Taktyki.
3. Po pełnym rozpatrzeniu Karty Pory Roku, każdy gracz wybiera jedną Kartę Porządku ze swojej talii i układa ją zakrytą przed sobą.
4. Gdy uczynią to wszyscy gracze wybrane karty są odkrywane jednocześnie.
5. Gracz, który wybrał kartę o najniższym numerze rozpatruje swoją Kartę Porządku jako pierwszy. Karta The Elf (#1) na najniższy numer więc rozpatruje jako

pierwszy swoją Kartę Porządku „Strategize” (patrz str. 16). Nie może wykorzystać Premii Zwierzchnictwa z tej karty ponieważ nie jest to karta z najwyższym numerem jakiej użył w tym roku (w poprzednich porach wybrał karty #3 i #5).

6. Pozostali gracze wybrali swoje karty #3 „Conquerl. Ponieważ wybrane przez nich karty mają te same numery o pierwszeństwie będzie decydować największa ilość Żetonów Wpływu. Tak więc gracz Uthuk jako pierwszy będzie rozpatrywał swoją kartę „Conquer” (patrz str. 17). Również nie może on użyć Premii Zwierzchnictwa ponieważ podczas poprzedniej Pory Roku użył Karty Porządku z wyższym numerem.
7. Na zakończeniu trzeci gracz rozpatruje swoją kartę „Conquer”. Po rozpatrzeniu głównych zdolności karty może on skorzystać z Premii Zwierzchnictwa, dzięki czemu będzie mu łatwiej przejąć Twierdzę przeciwnika jeśli ta karta wywoła bitwę.
8. Gdy wszyscy gracze zakończą rozpatrywanie swoich kart Porządku Pora Roku się kończy. Następnie odkrywa się Kartę Zimy i tym samym rozpoczyna się kolejna runda gry.

Opis Kart Porządku

Karty Porządku umożliwiają graczom wykonywanie podstawowych akcji w grze.

Wybór Karty Porządku jest często najważniejszą decyzją podejmowaną przez gracza w trakcie Pory Roku. Osiem Kart Porządku opisanych zostało poniżej, więcej szczegółów można znaleźć na str. 33.

1. **Strategia:** Głównym zastosowaniem tej karty jest przemieszczenie jednostek i bohaterów do przyległych obszarów przyjaznych lub pustych obszarów (mogą być bardziej znaczące z punktu widzenia taktyki). Premia Zwierzchnictwa umożliwia graczom dobranie ilości Kart Taktyki wskazanej przez jego wskaźniki zasobów.
2. **Mobilizacja:** Ta karta (razem z kartą Konkurowanie) służy jako najważniejszy sposób na przemieszczanie jednostek, rozpoczęcie walki i nawiązywanie stosunków dyplomatycznych z neutralnymi jednostkami niesprzymierzonymi. Premia Zwycięstwa z umożliwia graczowi podwójne rozpatrzenie tej karty i dzięki temu przesunięcie jednostek na dwa różne obszary.
3. **Konkurencja:** Ta karta posiada taką samą zdolność główną jak Mobilizacja. Premia Zwycięstwa ułatwia konkurencję w obszarze zawierającym wrogą twierdzę.
4. **Zbiory:** Karta ta jest głównym sposobem uzyskania zasobów przez graczy. Ponieważ nie otrzymują oni zasobów automatycznie za kontrolę obszaru są zmuszeni do częstego korzystania z tej karty. Premia Zwierzchnictwa tej karty umożliwia graczom tworzenie udoskonaień. Udoskonalenia zapewniają uzyskanie bonusów za przyszłe zbiory lub dostarczają premii podczas walki (patrz „Udoskonalenia” str. 33).
5. **Rekrutacja:** Ta karta jest głównym sposobem na wprowadzenie nowych jednostek do gry. Gracz wybiera jeden z zasobów (pożywienie, drewno lub rudę) i otrzymuje w przyjaznej twierdzy ilość jednostek wskazywaną przez wskaźnik tego zasobu. Premia Zwierzchnictwa tej karty pozwala graczowi wprowadzenie jednostek wykorzystując dodatkowo rodzaj zasobu (patrz „Przykład Rekrutacji” str. 35).



6. **Wsparcie Korzyści:** Ta karta przede wszystkim umożliwia graczom czerpanie zysków z miast (takich jak jednostki neutralne, Karty Taktyki, Karty Wypraw – patrz str. 36). Premia Zwierzchnictwa pozwala graczom zamienić wpływy na nowego bohatera (patrz str. 25).
7. **Zyskiwanie Mocy:** Ta karta stanowi główny sposób na uzyskanie Kart Tytułowych, które mogą stać się bardzo pomocne przy uzyskiwaniu smoczyc run (patrz str. 26).
8. **Umacnianie:** Ta karta stanowi główny sposób, dzięki któremu gracze budują nowe twierdze, remontują już istniejące oraz przesuwają Żetony Run do bardziej obronnych pozycji. Zauważ, że ta karta nie posiada Premii Zwycięstwa (ponieważ zawsze posiada najwyższy numer).

Wskaźniki Zasobów



W grze Runewars zastosowano innowacyjny system monitorowania stanu zasobów. Zamiast gromadzenia stosów żetonów, każdy gracz posiada na swojej Karcie Frakcji 3 wskaźniki, które służą do oznaczania poziomu pożywienia, wody i rud.

Na początku gry każdy z tych wskaźników ustawia się zgodnie z wartościami wydrukowanymi na Karcie Frakcji (pola zasobów są oznaczone czerwonym kolorem).

Wskaźniki są przesuwane tylko gdy gracz otrzymuje wyraźną instrukcję z karty lub zdolności (tak jak np. Karta Porządku „Zbiory” - patrz str. 33). Na wskaźniki ma wpływ wiele czynników, więc często wskazują wartości wyższe lub niższe niż poziom zasobów zapewniały przez przyjazne obszary.

Większość pól na tych wskaźnikach zapewnia jednostki, Karty Taktyki lub Żetony Wpływu. Te jednostki, karty i żetony są zyskiwane tylko gdy gracze dostaną konkretne instrukcje wynikające z kart lub zdolności, aby je otrzymać (np. Karta Porządku „Rekrutacja” zapewnia jednostki – patrz str. 35). Gdy gracz zyskuje nowe jednostki, Karty Taktyki lub Żetony Wpływu w oparciu o wskaźniki zasobów, nie traci żadnych zasobów ani nie przestawia wskaźników.

Często Używane Terminy

Obszar Aktywny: Każdy obszar, który zawiera przyjazny Żeton Aktywacji. Jednostki nie mogą się przemieszczać poza obszar zawierający przyjazny Żeton Aktywacji (za wyjątkiem wycofywania się – patrz str. 22).

Obszar: Pojedynczy heksagon na planszy.

Obszar sporny: Obszar na którym toczy się walka lub rozstrzygany jest pojedynek.

Obszar kontrolowany: Gracz kontroluje obszar jeśli posiada przynajmniej jedną jednostkę (włączając w to jednostki przewrócone) w swoim kolorze i/lub jedną twierdzę w danym obszarze. Posiadanie tylko bohatera lub jednostek neutralnych na obszarze nie powoduje objęcia nad nim kontroli. Gracze zawsze kontrolują obszary swoich początkowych krain dopóki nie są w nich obecne jednostki wroga.

Aktualny gracz: Gracz, który w danej chwili rozpatruje Kartę Porządku. To określenie stosuje się tylko w trakcie kroku Rozpatrywania Karty Porządku. Jeśli nie ma gracza w danej chwili rozpatrującego Kartę Porządku (np. w trakcie Fazy Wypraw), nie ma aktualnego gracza.

Pusty obszar: Każdy obszar poza początkową krainą, który nie zawiera jednostek ani twierdz. Obszar zawierający jednostki (nawet neutralne) nie jest pusty, jednakże w pustym obszarze może znajdować się Żeton miejski.

Obszar Wroga: Obszar kontrolowany przez innego gracza.

Wrogie Jednostki: Jednostki należące do innego gracza (włączając w to jednostki będące w sojuszu z innymi graczami).

Szybkie: Jednostki z tą zdolnością mogą poruszać się do 3 obszarów (zamiast dwóch) dzięki karcie Porządku „Mobilizacja” lub „Konkurencja”.

Figurki: To określenie odnosi się zarówno do jednostek jak i bohaterów.

Latanie: Figurki z tą zdolnością mogą ignorować górskie i wodne granice podczas przemieszczania się. Zazwyczaj takie granice są nie do przejścia dla figurek (patrz str. 18).

Obszary przyjazne: Obszar będący własnością gracza (posiada przyjazne jednostki, twierdzę lub jest częścią jego krainy początkowej).

Bohaterowie: Plastikowe figurki reprezentujące odważne jednostki, które mogą współpracować z dowolną frakcją i wyruszać na Wyprawy w celu zdobycia run. Uznaje się, że gracz kontroluje Bohatera jeśli posiada jego kartę przed sobą (patrz Bohaterowie str. 25). Pamiętaj, że Bohaterowie nie są jednostkami.

Kraina początkowa: Są to 3 obszary kontrolowane przez daną frakcję na początku rozgrywki. Gracze zawsze kontrolują obszary swojej Krainy Początkowej (nawet jeśli nie posiadają tam swoich jednostek czy twierdz) dopóki nie znajdą się w nich jednostki wroga. Obszary Krainy Początkowej nigdy nie są uznawane za puste.

Obszar neutralny: Każdy obszar zawierający jednostki neutralne nie będący pod kontrolą żadnego z graczy.

Runda gracza: Odbywa się, gdy gracz rozpatruje jedną z swoich Kart Porządku. Na przykład, Karty Taktyki mogą być zagrywane „Podczas Twojej rundy” mogą być użyte przez gracza bezpośrednio przed, bezpośrednio po lub w trakcie rozpatrywania swojej Karty Porządku. Każdy z graczy ma jedną Rundę Gracza w trakcie jednej Pory Roku, która odbywa się w momencie rozpatrywania Karty Porządku.

Rozgromiony: Każda figurka, która została położona na boku uznana jest za rozgromioną. Figurki zazwyczaj zostają rozgromione w walce. Taka figurka nie może się przemieszczać, rozpocząć pojedyńku ani atakować w walce.

Stojący: Każda figurka, która nie została rozgromiona jest uznana za stojącą. Wszystkie rozgromione figurki zostają postawione dzięki Dodatkowej Zdolności każdej Karty wiosny.

Obszar niekontrolowany: Każdy obszar, który nie znajduje się pod kontrolą gracza (może zawierać jednostki neutralne i/lub miasta). Ta kategoria obejmuje zarówno neutralne jak i puste obszary.

Jednostki: Te plastikowe figurki reprezentują armie każdej frakcji jak i armie neutralne. Każda zdolność, która odnosi się do jednostek nie dotyczy figurek bohaterów, chyba, że zaznaczono inaczej (ponieważ bohaterowie to nie jednostki).



Ruch

Jednostki mogą być poruszane dzięki różnym Kartom Porządku takim jak „Strategia”, „Mobilizacja” czy „Konkurencja”. Ten rozdział opisuje wszystkie zasady odnoszące się do ruchu oraz precyzuje jak odnoszą się one do jednostek i bohaterów.

Kiedykolwiek gracz przemieszcza jednostki do obszaru zawierającego obce jednostki, musi rozpocząć walkę (patrz str.21). Kiedykolwiek gracz przemieszcza jednostki do obszaru zawierającego jednostki neutralne musi albo rozpocząć walkę albo spróbować metod dyplomatycznych (patrz str. 18).

Poruszanie jednostek za pomocą Karty Porządku Strategia

Ta karta pozwala graczowi przesunąć jego jednostki i/lub bohaterów do przyległych obszarów. Może przesuwać figurki tylko do obszarów pustych lub przyjaznych (obszar nie może zawierać niesprzymierzonych neutralnych jednostek lub jednostek wrogich).

Gracz może przesunąć swoje figurki z lub do dowolnej ilości obszarów gdy spełniony pozostaje warunek zakończenia ruchu w obszarze przyległym do tego, na którym rozpoczął się ruch. Jednostki, które znajdowały się w obszarach aktywnych nie mogą się z nich przemieszczać (patrz „Żetony Aktywacji” str. 17).

Przemieszczanie jednostek dzięki tej karcie Porządku nie powoduje aktywacji obszarów, a to znaczy, że te jednostki będą mogły poruszyć się ponownie w tym roku (o ile nie przemieściły się do uprzednio aktywowanego obszaru).

Mimo iż bohaterowie mogą być poruszani dzięki Karcie Porządku „Strategia”, mogą wykorzystać Karty Wypraw lub rozpocząć pojedynki tylko podczas Fazy Wypraw.

Ruch Bohaterów

Bohaterowie mogą być poruszeni o maksymalnie dwa obszary podczas Fazy Wypraw (patrz str. 26). Mogą być również przemieszczeni do przyległych przyjaznych lub pustych obszarów dzięki karcie Porządku „Strategia”. Bohaterowie nie mogą być przemieszczani za pomocą Kart Porządku „Mobilizacja” czy „Konkurencja”.

W przeciwieństwie do jednostek, Bohaterowie mogą przemieszczać się przez pola wrogie i neutralne. Bohaterowie nie rozpoczynają walk gdy wchodzi do obszaru wrogiego lub neutralnego (jednakże mogą rozpoczynać pojedynki – patrz str. 28).

Bohaterowie mogą również opuszczać pola zawierające przyjazny Żeton Aktywacji. Rozgromieni Bohaterowie nie mogą się poruszać (tak jak jednostki).

Karta Porządku „Strategia”



1. Gracz rozpatruje Kartę Porządku „Strategia”, jest Wiosna. Wykorzystując Główną Zdolność karty przemieszcza swoich dwóch Piechurów do przyległego obszaru przyjaznego.
2. Następnie przesuwa jednego ze swoich Rycerzy z innego obszaru na obszar przyległy. Zauważ, że jest tylko jeden obszar, na który mógłby zostać przesunięty Rycerz, ponieważ obszar 7A zawiera neutralne jednostki, a Rycerz nie może przechodzić przez górską granicę aby dostać się na pole 6A.
3. Ponieważ to jest pierwsza Karta Porządku zagrana w tym roku przez gracza, jest ona zarazem najwyższą kartą jakiej użył w tym roku. Dzięki temu korzysta z Premii Zwierzchnictwa tej Karty Porządku i ciągnie jedną Kartę Taktyki (której będzie mógł użyć w jednej z kolejnych rund).

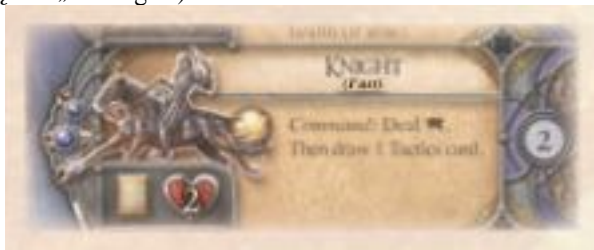
Przemieszczanie jednostek za pomocą Kart Porządku „Mobilizacja” i „Konkurencja”

Karty „Mobilizacja” i „Konkurencja” pozwalają graczom **AKTYWOWAĆ** obszar i przenieść do niego swoje jednostki, pod warunkiem, że jednostki rozpoczęły ruch nie dalej niż dwa pola od danego obszaru. Jeśli w aktywowanym obszarze znajdują się wrogie lub neutralne jednostki, gracz musi rozpocząć walkę lub spróbować dyplomacji.

Mimo, iż dzięki tym kartom jednostki mogą poruszyć się do dwóch pól po drodze mogą one pokonywać tylko obszary przyjazne lub puste (patrz Przykład użycia Kart Porządku „Mobilizacja”/„Konkurencja” poniżej).

Szybkie Jednostki

Niektóre jednostki posiadają cechę Szybkie, zaznaczoną pod ich nazwą na Karcie Frakcji. Ta cecha umożliwia jednostkom przemieszczenie się do obszaru aktywnego o odległość 3 pól podczas rozpatrywania Kart Porządku „Mobilizacja” i „Konkurencja”. Szybkie jednostki nie zyskują korzyści podczas przemieszczania się w inny sposób (na przykład dzięki Karcie Porządku „Strategia”).



Żetony Aktywacji



Gdy gracz używa Kart Porządku „Mobilizacja” lub „Konkurencja” musi najpierw umieścić Żeton Aktywacji w obszarze, do którego się przemieszcza.

Gracz nie może przemieścić jednostek z obszaru, który zawiera jeden z jego Żetonów Aktywacji (z wyjątkiem sytuacji wycofywania str. 22). Te Żetony są automatycznie usuwane podczas najbliższej Wiosny (poprzez Zdolność dodatkową każdej Karty Wiosny).

Gdy jednostki są przemieszczane dzięki innemu efektowi (na przykład przez wycofywanie, Wyprawę lub używanie Karty Porządku „Strategia”), Żetonu Aktywacji nie umieszcza się na obszarze.

Bohaterowie nie znajdują się pod wpływem Żetonów Aktywacji.

Gracz nie może rekrutować i przemieszczać jednostek do obszaru zawierającego jeden z jego Żetonów Aktywacji (na przykład za pomocą Karty Porządku „Strategia”). Gracz nie może aktywować obszaru, który już zawiera przyjazny Żeton Aktywacji.

Przykład użycia Kart Porządku „Mobilizacja” i „Konkurencja”



1. Gracz rozpatruje Kartę Porządku „Mobilizacja” podczas Wiosny. Używając głównej zdolności karty gracz najpierw decyduje się na aktywację obszaru.
2. Następnie przesuwa dwóch Piechurów do obszaru z pola przyległego.
3. Następnie przemieszcza jednego z Rycerzy do obszaru. Ponieważ Rycerz ma cechę Szybki, może przemieścić się do 3 pól.
4. Chciałby przemieścić swoją Wieżę Oblężenia do obszaru, ale jest ona Rozgromiona i dlatego nie można jej przemieścić.
5. Chciałby również przemieścić Łucznika do obszaru, ale nie może on przechodzić przez obszary zawierające jednostki neutralne lub wrogie.
6. Po przemieszczeniu swoich jednostek do obszaru, musi albo walczyć albo spróbować drogi dyplomatycznej z neutralnym smokiem w obszarze aktywowanym.

Ograniczenia Ruchu

Niektóre krawędzie obszarów mają kolor niebieski bądź czerwony. Te granice są niemożliwe do przekroczenia dla figurek za wyjątkiem następujących sytuacji:

- **Jednostki Latające:** Jednostki, które posiadają cechę Latający mogą ignorować granice górskie i wodne. Jednakże nie mogą przemieszczać się nad obszarami wrogimi lub neutralnymi
- **Zima:** Podczas każdej Zimy granice wodne są ignorowane i nie mają wpływu na ruch jednostek i bohaterów.
- **Pozostałe Karty:** Niektóre karty Taktyki, takie jak „Przeprawa przez góry” umożliwiają graczom ignorowanie pewnych ograniczeń ruchu, takich jak wskazuje karta.



Wszystkie pozostałe granice mogą być przekraczane, nawet jeśli grafika sugeruje coś innego.

Możliwe jest, że podczas układania planszy powstaną puste heksagony („dziury”). Jednostki nie mogą przemieszczać się przez takie nieistniejące obszary (nawet podczas latania).

Gracz nie może posiadać więcej niż ośmiu jednostek w obszarze (włączając w to neutralne jednostki sojusznicze). Jeśli gracz przemieszcza się do obszaru i w ten sposób powoduje, że zawierać będzie więcej niż osiem jednostek, musi któreś unicestwić, tak by zredukować ilość do 8.

Jedynym momentem, w którym gracz może posiadać więcej niż 8 jednostek na obszarze jest rozpoczęcie walki w obszarze wrogim lub neutralnym; wtedy może sprowadzić do obszaru dowolną ilość jednostek. Jeśli wygra walkę nadmiarowe jednostki muszą zostać wycofane do jednego obszaru (patrz „Wycofanie” str. 22)

Jednostki mogą przemieszczać się tylko przez obszary przyjazne lub puste. Nigdy nie wolno im przechodzić przez obszar wrogi lub neutralny.

Dyplomacja

Po przemieszczeniu jednostek do obszaru zawierającego jednostki neutralne, gracz musi spróbować dyplomacji **lub** rozpocząć bitwę z jednostkami neutralnymi. Próbując dyplomacji, gracz wykonuje następujące kroki:

1. **Wydaje Wpływ:** gracz musi wydać od jednego do 6 żetonów wpływu. Gracz nie może przystąpić do dyplomacji jeśli nie posiada żetonów wpływu.
2. **Losuj Kartę Przeznaczenia:** Gracz losuje karty w liczbie równej ilości żetonów, które wydał.
3. **Rozpatrz Jedną z Kart Przeznaczenia:** Gracz wybiera jedną z kart, które wybrał w kroku 2. Potem rozpatruje jeden z następujących rezultatów w oparciu o symbol przeznaczenia umieszczony centralnie na górze karty.

Wszystkie neutralne jednostki przylączają się do gracza. Ten rezultat oznacza, że wszystkie jednostki pozostają w danym obszarze, a gracz może użyć jednostki neutralne jak własne. (zobacz Sojusznicy str 19)



WSZYSTKIE JEDNOSTKI NATYCHMIAST

wykonują odwrót do jednego przyległego obszaru (oraz są rozgromieni – zobacz Odwrót na stronie 22). Jeśli jest kilka obszarów, na które jednostki mogą wykonać odwrót, gracz z lewej strony gracza dokonującego dyplomacji wybiera ten obszar. Jeśli jednostki neutralne nie mogą dokonać odwrotu na żaden obszar, zostają zniszczone.



Dyplomacja I Rozpatrywanie Kart Przeznaczenia.



1. Elf rozpatruje kartę „Conquer”. Przemieszcza dwie swoje jednostki na obszar zawierający neutralne jednostki.
2. Po przemieszczeniu jednostek, gracz Elfa musi rozpocząć bitwę przeciwko jednostkom neutralnym lub próbować dyplomacji.
3. Jeśli wyda 3 żetony wpływu, losuje 3 karty Przeznaczenia.
4. Wybiera jedną z kart i rozpatruje rezultat w oparciu o symbol na górze karty.
5. Jeśli wylosuje kartę z symbolem neutralne jednostki stają się sojusznikami gracza. Po prostu zostawia swoje jednostki w tym obszarze i wszystkie jednostki są pod jego kontrolą.

Aktualny gracz musi rozpocząć bitwę w obszarze lub wykonać odwrót wszystkich przyjacielskich jednostek z obszaru do jednego przyległego obszaru. (korzystając ze wszystkich zasad odwrotu ze strony 22).



Neutralne Jednostki

W trakcie ustawiania, pewna liczba plastikowych figurek tych jednostek są umieszczane na planszy, na co wskazuje ikonka na danym obszarze.



Jednostki neutralne zawsze są traktowane jak jednostki wrogie, chyba że gracz ma sojusz z jednostkami neutralnymi. (Dyplomacja na stronie 18)

Jednostki Sprzymierzone

Kiedy jednostki gracza okupują obszar wspólny z jednostkami neutralnymi (pomimo próby dyplomacji lub walki przeciwko nim), jednostki neutralne uznane są za Sojuszników. Jednostki neutralne są traktowane tak, jakby były częścią zasobów gracza: mogą być poruszane i mogą uczestniczyć w bitwach tak jak jednostki sprzymierzone.

Jeśli jednostki te kiedykolwiek znajdują się w obszarze nie kontrolowanym przez gracza przestają być jednostkami sojusznikami. Te jednostki ponownie stają się neutralne, które mogą stać się sojusznikami lub być atakowane przez jakiegoś gracza.

Jeśli w bitwie ostatnia jednostka gracza zostanie zniszczona, a gracz posiada jeszcze sojuszniczne jednostki w obszarze, neutralne jednostki pozostają sojusznikami aż do końca bitwy. Te jednostki mogą być nawet w odwrocie do przyjaznych obszarów jeśli gracz przegrywa bitwę.

Zauważ, że neutralne jednostki sojuszniczne mogą się przemieszczać, nie będąc zaangażowanymi przez gracza, tak długo, aż kończą swój ruch w przyjaznym obszarze.

Kiedykolwiek ma być podjęta decyzja co do jednostek neutralnych (jak np. dokąd wykonać odwrót), jest zawsze podejmowana przez sojusznicznego gracza. Jeśli jednostki nie są w sojuszu, wtedy decyzję podejmuje gracz siedzący po lewej stronie aktualnego gracza.

Jednostki sojuszniczne muszą przestrzegać limitów tak jakby były to jednostki w kolorze gracza. Oznacza to że wliczają się do górnej liczby 8 jednostek w obszarze, i wliczają się do limitów pożywienia rozpatrując drugą zdolność karty Pory Roku – Zima.

Przemieszczanie i Układanie Jednostek Neutralnych używając Kart Taktyki

Pewna liczba kart Taktyki pozwala graczom na umieszczenie/przesunięcie jednostek neutralnych. Jeśli jednostki neutralne zostały umieszczone/przesunięta na obszar kontrolowany przez gracza, jednostki te uznaje się za sojuszników gracza. Jeśli jednostki neutralne przemieszczane są na neutralny obszar, przestają być uznane za sojuszników.

Bitwa Przeciwno Jednostkom Neutralnym Niesprzymierzonym

Jeśli gracz atakuje neutralne jednostki, nie będące sojusznikiem innych graczy, gracz z jego lewej strony kontroluje chwilowo te jednostki w trakcie bitwy.

Obrońca umieszcza neutralne jednostki po prawej stronie karty frakcji (w rzędzie właściwej inicjatywy) i podejmuje w ich imieniu wszystkie decyzje. Nie może jednak zagrywać kart Taktyki w trakcie bitwy.

Kiedy gracz podejmuje dyplomację lub wypowiada walkę jednostkom neutralnym, robi to wobec wszystkich jednostek w obszarze a nie wobec poszczególnych typów. Np. jeśli gracz podejmuje dyplomację w obszarze zawierającym dwóch Beastmanów i Dragona, podejmuje dyplomację raz i jednostki mogą lub nie mogą stworzyć sojuszu z graczem.

Rodzaje Jednostek

Istnieje 4 rodzaje jednostek, z których każdy ma inny kształt podstawki. Każda jednostka jest zróżnicowana przez jej szczególną zdolność, opisaną na karcie frakcji lub statystyk.



Trójkąt: Są to najbardziej powszechne jednostki. W trakcie bitwy, karty Przeznaczenia powodują stratę 40% czasu i zadają max 1 ranę. Trójkątne jednostki często są przedmiotem ataku dzięki zdolnościom innych jednostek (jak zdolność Dragona do zgładzenia trzech trójkątnych jednostek).



Okrąg: Te jednostki są tak słabe jak trójkątne, ale ich zdolności są wyzwalane dwa razy częściej. Bohaterowie uważani są za jednostki okrągłe w pojedynkach.



Prostokąt: Te jednostki zazwyczaj reprezentują kawalerię i często mają więcej niż 1 zdrowie. Jednostki te z powodzeniem atakują częściej niż trójkątne, i zazwyczaj zadają 2 rany.



Hex: Reprezentują wielkie i mocarne jednostki. Mają przeważnie więcej niż 2 zdrowia, z powodzeniem atakują częściej niż prostokąty, i zadają do 3 ran.

Omówienie Kart Frakcji



Każdy gracz dysponuje kartą Frakcji, która wylicza informacje dotyczące ustawień, zasobów i jednostek.

1. **Ikona Frakcji i Nazwa:** Każda Frakcja ma nazwę i ikonkę, używaną do odróżnienia jej w towarzystwie pozostałych.
2. **Ustawienie:** Każda frakcja posiada ustawienia dobre (białe) i złe (czarne), reprezentowane przez Sztandar. Ustawienie to determinuje z której talii Celu gracz losuje karty, jak również którzy bohaterowie są bardziej lub mniej prawdopodobni do opuszczenia go (na stronie 28)
3. **Karty Taktyki i Wpływ:** Gracz rozpoczyna grę z opisaną liczbą kart Taktyki i żetonów Wpływu.
4. **Wskaźniki zasobów:** Są używane do aktualizowania poziomu pożywienia, drewna, rudy jak opisano we Wskaźnikach Zasobów na stronie 14.
5. **Obszar informacji o Jednostkach:** Ten obszar zawiera listę cennych informacji dla jednostek Frakcji jak zdrowie czy specjalne zdolności.
6. **Nazwa Jednostki i Obrazek:** nazwę i obrazek,

używane do odróżnienia jednostki w towarzystwie pozostałych.

7. **Podstawowy Kształt Jednostki:** Ikona określa podstawowy kształt który bierze się pod uwagę, losując karty Przeznaczenia w trakcie bitwy.
8. **Zdrowie:** Ta liczba to ilość ran potrzebna do pokonania danego rodzaju jednostki.
9. **Specjalne zdolności jednostki:** Te zdolności są wykorzystywane, kiedy ten rodzaj jednostek losuje specjalną ikonkę w trakcie bitwy.
10. **Cyfra Inicjatywy:** Ponumerowana krawędź karty Frakcji to Cyfra Inicjatywy. Cyfra wskazuje, w którym rzędzie jednostka jest umieszczana w trakcie walki, jak również rundy walki, w której jest zdolny atakować.
11. **Obszar Walki:** Ten obszar jest wykorzystywany do organizacji figurek w trakcie walki. Składa się z pięciu rzędów, które reprezentują porządek inicjatywy w którym jednostki losują karty Przeznaczenia w trakcie Walki. (strona 21)

Bitwy

Kiedy racz przesuwa jednostki na obszar wroga, musi rozpocząć bitwę. Termin Bitwa odnosi się do każdej sytuacji, kiedy jednostki atakują się nawzajem. Każda bitwa angażuje dwie grupy jednostek atakujących się w celu opanowania i kontrolowania obszaru.

Każda bitwa przebiega w następujący sposób:

1. Umieść Znacznik Bitwy: Aktualny gracz bierze znacznik bitwy i umieszcza go w spornym obszarze. Znacznik przypomina graczom gdzie bitwa ma miejsce.
2. Umieść Jednostki obok Karty Frakcji: Każdy gracz bierze wszystkie jednostki ze spornego terytorium i ustawia na odpowiednich rzędach z prawej strony karty Frakcji (dopasowując inicjatywę jednostki- jak wskazano na karcie frakcji lub postaci)

Bohaterowie i rozgromione jednostki nie są umieszczane po prawej stronie karty Frakcji, zamiast tego pozostają w spornym obszarze. Te figurki nie mogą uczestniczyć w bitwie, i te jednostki rozgromione są zniszczone jeśli są zmuszone do odwrotu.

Jeśli jednostkami broniącymi są neutralne jednostki, gracz z lewej strony aktualnego gracza odgrywa przez chwilę rolę kontrolującego te jednostki w walce (nie może jednak używać kart Taktyki)

3. Początek Bitwy: Jeśli atakujący ma jakieś karty Taktyki lub inne zdolności, które mogą być użyte na początku bitwy lub w trakcie jego tury, musi ich użyć w tym momencie, jeśli w ogóle chce to zrobić. Obrońca ma wtedy szansę na użycie zdolności lub kart „początku bitwy”.
4. Rundy Walki: Pięć rund walki jest rozstrzyganych poczynając od jednostek z inicjatywą „1”, potem z inicjatywą „2” i tak dalej. W każdej rundzie, każda jednostka z właściwą inicjatywą atakuje raz (zobacz Rundy Walki na stronie 22).
5. Obliczanie Siły: Po tym jak każda jednostka atakowała raz, obaj gracze obliczają swoją siłę następująco:
 - a. *Fortyfikacje*: Jeśli obrońca posiada w obszarze fortyfikacje, może ich teraz użyć (zobacz „Rozwój” strona 33)
 - b. *Podliczanie jednostek*: Każdy gracz podlicza jednostki biorące udział w bitwie. Ta ilość określana jest mianem SIŁA.
 - c. *Dodawanie Siły Twierdzy*: jeśli obrońca posiada twierdzę w obszarze, dodaje jej siłę (opisana na spodzie Twierdzy) do siły jednostek.
 - d. *Zniszczenia Twierdzy*: Jeśli wrogie jednostki obecne są w twierdzy, obrońca odwraca twierdzę tak aby zniszczona strona znajdowała się na wierzchu. Jeśli wcześniej twierdza była uszkodzona, wtedy po prostu zostaje zniszczona strona na wierzchu.
6. Rozstrzygnięcia: Gracz z największą siłą wygrywa bitwę, w razie remisu, zwycięża obrońca. Potem gracze wykonują następujące kroki:
 - a. *Odwrót*: Przegrywający musi natychmiast wycofać wszystkie uczestniczące jednostki z obszaru i rozgromić je (zobacz „Odwrót” strona 22)

Jednostka, która była już rozgromiona na początku bitwy nie może zostać wycofana i jest uznana za zniszczoną. Te jednostki nie były ustawiane obok karty frakcji gracza i pozostały w obszarach w kroku 2.

Jednostki które były rozgromione w trakcie bitwy mogą się wycofać (to jest wyjątek od zasady mówiącej że rozgromione figurki nie mogą się poruszać).

b. *Niszczanie/Podbijanie Twierdzy*: Jeśli atakujący wygrał bitwę przeciw twierdzy, usuwa żeton twierdzy przeciwnika. Może zaraz zastąpić twierdzę własnym żetonem (stroną zniszczoną na wierzchu). Jeśli wszystkie żetony twierdzy zwycięskiego gracza są już w grze, może zniszczyć jedną ze swoich twierdz w celu zastąpienia twierdzy przeciwnika.

c. *Leczenie*: Obaj gracze usuwają wszystkie rany ze swoich jednostek zaangażowanych w bitwę.

d. *Przemieszczanie Jednostek*: Zwycięzca umieszcza soje wszystkie jednostki, które przetrwały bitwę, w spornym obszarze. Jednostki rozgromione w bitwie zostają rozgromione. Może także zabrać żeton walki z planszy.

Omówienie Kart Przeznaczenia



1. Symbol Przeznaczenia: Symbol używany do rozpatrywania dyplomacji (strona 18) i testów atrybutów (strona 26)
2. Strefa Trójkąta: Ta sekcja jest używana w walce przez jednostki trójkątne. Ta karta ma ikonkę specjalnej zdolności oznaczającej że jednostka może posłużyć się swą zdolnością (jak opisano na karcie Frakcji lub Statystyki)
3. Strefa Prostokąta: Ta sekcja jest używana w walce przez jednostki prostokątne. Ta karta posiada ikonkę rozgromienia z 1 punktem rany, oznaczającą rozgromienie jednej jednostki wroga (zobacz Rozgromione jednostki i Bohaterów na stronie 22)
4. Strefa Hexa: Ta sekcja jest używana w walce przez jednostki heksagonalne. Ta karta zawiera ikonkę rany z liczbą „2” co znaczy, że przeciwnik musi rozdzielić dwie rany między swoje jednostki (zobacz podział ran między jednostki na stronie 22)
5. Strefa Koła: Ta sekcja jest używana w walce przez jednostki okrągłe. Ta karta nie ma żadnej ikonki i oznacza brak efektów w walce lub pojedynku (powszechnie uznawane za Chybiecie)
6. Unikatowy Numer: Karty ponumerowane są od 1 do 30. Numer jest używany na początku gry do określenia pierwszego gracza.

Rundy Walki

Każda bitwa składa się maksymalnie z 5 rund. Pierwsza runda składa się z ataków jednostek z inicjatywą 1, kolejna z jednostek z inicjatywą 2 itd.

Każdy gracz wybiera jeden z typów jednostek z właściwą inicjatywą do walki w następujący sposób:

1. Atakujący Losuje Kartę: Atakujący wybiera rodzaj jednostek z właściwą inicjatywą, dla których nie losował jeszcze kart w bitwie. Losuje liczbę kart równą liczbie jednostek wybranego typu, odnosząc się do odpowiedniej sekcji kształtu jednostek.
2. Obrońca losuje karty: Broniący wybiera rodzaj jednostek z właściwą inicjatywą, dla których nie losował jeszcze kart w bitwie. Losuje liczbę kart równą liczbie jednostek wybranego typu, odnosząc się do odpowiedniej sekcji kształtu jednostek.
3. Rozstrzyganie specjalnych Zdolności: Obaj gracze odkrywają wszystkie wylosowane karty Przeznaczenia, które posiadają ikonki specjalnych zdolności w określonej sekcji karty. Poczynając od atakującego gracze rozstrzygają zdolności swoich jednostek (jak opisano na karcie Frakcji) ilość razy równą ilości ikonki zdolności na karcie.
4. Rozstrzyganie Pogromów: Obaj gracze ujawniają karty mające ikonkę pogromu we właściwej sekcji. Począwszy od atakującego gracz musi rozgromić liczbę figurek równą liczbie pogromu na karcie przeciwnika. (zobacz Rozgromione Jednostki i Bohaterowie poniżej)
5. Rozstrzyganie obrażeń: Obaj gracze ujawniają karty Przeznaczenia zawierające ikonki obrażeń we właściwej sekcji. Począwszy od atakującego gracze rozdzielają rany między swoje jednostki w liczbie równej liczbie ran na karcie przeciwnika (zobacz Podział Ran między jednostkami)

Wszystkie wylosowane karty Przeznaczenia są następnie odrzucane. Jeśli są jeszcze jednostki z inicjatywą dla których nie losowano kart, te kroki są powtarzane.

Po wylosowaniu kart dla wszystkich jednostek, runda walki rozpoczyna się dla jednostek z następnego rzędu na karcie frakcji (zobacz pełen przykład na stronach 23-24)

Zasady Ataku

Możliwe jest że jednostki zostaną zniszczone lub rozgromione w bitwie zanim będą zdolne do losowania kart Przeznaczenia. Jeśli karty Przeznaczenia zostały wylosowane dla danego typu jednostek, wszystkie będą rozpatrywane niezależnie czy te jednostki są później zniszczone czy rozgromione.

Jeśli gracz posiada wiele jednostek z tą samą wartością inicjatywy, ważne jest żeby zdecydował który typ jednostek zaatakuje najpierw. W zależności od tego, jak wiele ran i zniszczeń otrzymał, jego pozostałe jednostki mogą nie dostać szansy na losowanie kart Przeznaczenia.

Rozgromione Jednostki i Bohaterowie

Jest kilka sposobów żeby jednostki i bohaterowie zostali rozgromieni. Następuje to najczęściej w bitwie, poprzez odwrót, lub jako rezultat efektów kart i zdolności.

Kiedy figurka jest rozgromiona, figurka jest przewracana na bok dla oznaczenia tego stanu. Rozgromione jednostki nie mogą się poruszać ani losować kart w trakcie bitwy. Wszystkie jednostki

powstają w trakcie każdej Wiosny (jako część zdolności karty Pora Roku- Wiosna).



W trakcie walki,

rozgromiony gracz może otrzymać obrażenia. Za każdy punkt takich obrażeń, gracz musi rozgromić jedną swoją niezranioną jednostkę (niezależnie od zdrowia jednostki). Jeśli wszystkie pozostałe jednostki posiadają obrażenia, musi wybrać jedną z nich.

Kiedy gracz jest zmuszony do zniszczenia jednej ze swoich jednostek, musi zawsze wybrać jednostkę stojącą (nie rozgromioną).

Rozdział Obrażeń między jednostkami.

Za każdy punkt obrażeń, który gracz otrzymał, pobiera jeden żeton ran i przydziela go do jednostki (kładąc obok). Żetony ran przydzielane są po jednym.

Jeśli jednostka ma tyle żetonów ran ile wynosi jego wartość zdrowia (opisana w symbolu serca na karcie Frakcji) jednostka jest zniszczona. Przenoszona jest do puli niewykorzystanych jednostek gracza, a żetony ran są usuwane.

Rozdzielając rany w trakcie walki, gracz musi ułożyć żeton rany na poprzednio zranionej jednostce (jeśli to możliwe). Jeśli nie ma żadnych zranionych jednostek, przydziela ranę do wybranej, zdrowej jednostki. Jeśli nie ma żadnych jednostek zdrowych, przydziela ranę rozgromionym jednostkom.

Wszystkie żetony ran usuwa się na koniec bitwy.

Przykład: Elf otrzymał 2 rany w bitwie. Dopóki posiada zranionego Wriora w bitwie, musi przydzielić ranę w pierwszej kolejności jemu. Przydziela mu jedną ranę i Warrior ulega zniszczeniu. Dopóki Elf nie posiada innych rannych jednostek, może przydzielić ostatnią ranę jednej ze stojących, zdrowych jednostek, wedle wyboru.

Odwróty

Kiedy figurki są zmuszone do odwrotu z obszaru, kontrolujący jednostki musi je przemieścić do jednego przyległego obszaru. Obszar, do którego mogą się przemieścić zależy od rodzaju figurek:

Jednostki kontrolowane przez gracza: Te jednostki muszą przemieścić się do obszaru neutralnego lub sojuszniczego. Jeśli takich obszarów nie ma, jednostki ulegają zniszczeniu.

Neutralne jednostki: Gracz z lewej strony aktualnego gracza wybiera niekontrolowany, przyległy obszar do którego jednostki są przemieszczane. Jeśli takich obszarów nie ma, jednostki ulegają zniszczeniu.

Bohaterowie: Mogą się przemieszczać do jakiegokolwiek przyległego obszaru. Bohaterowie rzadko zmuszani są do odwrotu (dopóki nie uczestniczą w bitwach lub pojedynkach).

Kiedy figurka wycofuje się, zawsze jest rozgromiona.

Po wycofaniu, jeśli liczba figurek w obszarze przekracza osiem, właściciel musi zniszczyć jednostki, aż zostanie ich 8 lub mniej. Jednostki rozgromione i zdrowe wliczają się do limitu.

Jednostki muszą przestrzegać wszystkich ograniczeń ruchu przy wykonywaniu odwrotu i nie może przekraczać czerwonych i niebieskich linii (za wyjątkiem pory roku- Zimy, lub gdy jest to jednostka latająca, zobacz ograniczenia ruchu na stronie 18).

Przykład Rundy Bitwy



1. Elf rozstrzyga kartę porządku – Podbój. Przesuwa 5 jednostek na obszar zawierający jednostki Uthuk.
2. Elf rozpoczyna bitwę w obszarze. Umieszcza tam żeton bitwy. Począwszy o atakującego, gracze mają możliwość zagrywania kart Taktyki (obaj rezygnują).
3. Elf przemieszcza wszystkie jednostki z obszaru w sąsiedztwo karty Frakcji. Przeciwnik robi to samo.
4. W pierwszej rundzie walki atakują jednostki z inicjatywą „1”. Elf posiada 3 Archery więc losuje trzy karty Przeznaczenia i odnosi się do sekcji trójkątów tych kart. Uthuk posiada dwóch Flesh Ripperów, więc losuje 2 karty i odnosi się do sekcji prostokątów.
5. Gracze ujawniają swoje karty ze specjalnymi zdolnościami we właściwych sekcjach. Elf ujawnia jedną kartę z ikonką zdolności, która wyzwala zdolność jednego z Archerów.

Ta zdolność pozwala mu na przydział 1 rany do jednostki wedle wyboru. Decyduje się na zadanie obrażeń jednemu z Bereskersów przeciwnika (którego niszczy).

6. Obaj gracze ujawniają karty które wylosowali z ikonami rozgromienia we właściwych sekcjach. Uthuk ujawnia 1 ikonę rozgromienia, która zmusza przeciwnika do rozgromienia 1 jednostki. Elf wybiera jednego z Archerów i przewraca go na bok.
7. Gracze ujawniają dowolne karty, które wylosowali z ikonami obrażeń we właściwych sekcjach. Elf ujawnia 1 ikonę rany powodując 1 ranę, którą Uthuk przydziela do jednego Flesh Rippera, jes on zniszczony i żeton jest usuwany.
8. Uthuk ujawnia, iż także zadaje jedną ranę. Elf przydziela ją jednemu z Pegasus Riders. Dopóki ma on 3 zdrowia, nie jest zniszczony.

Przykład Rundy Walki



1. W trakcie drugiej rundy walki, Elf posiada 2 Pegasus Riderów w drugi rządzie inicjatywy, więc losuje dwie karty Przeznaczenia. Uthuk ma dwa typy jednostek z inicjatywą „2”. Wybiera swoich Berserkerów na pierwszy atak i losuje jedną kartę za każdego Berserkera.
2. Żadnym gracz nie wylosował karty ze specjalną zdolnością we właściwej sekcji, więc żadna nie jest wyzwolana. Elf wylosował karty z trzema ranami we właściwych sekcjach. Uthuk przydziela je do dwóch Berserkerów (niszcząc ich). Umieszcza ostatnią ranę na swoim Beastmanie, którego także niszczy.
3. Uthuk losował karty z 1 raną w sekcjach. Elf zmuszony jest do umieszczenia jej na Pegasus Riderze (który doznał już obrażeń, ale nie jest zniszczony).
4. Ponieważ Beastmen Uthuka jeszcze nie atakował, teraz losuje dla niego karty. Losuje dwie, ponieważ dwóch Beastmenów pozostało zdrowych.
5. Uthuk najpierw rozstrzyga wszystkie ikony rozgromienia we właściwych sekcjach karty Przeznaczenia. Zmusza to Elfa do rozgromienia jednej z jednostek (wybiera Pegasususa).
6. Uthuk rozstrzyga wszystkie ikony ran we właściwych sekcjach karty. Zmusza to Elfa do przydzielenia 1 rany do zranionego Pegasususa. Odkąd Pegasus został zraniony w liczbie równej wartości zdrowia, jest zniszczony.
7. Odkąd wszystkie jednostki zaatakowały, obaj gracze podliczają swoją siłę. Elf ma dwóch sprawnych Archerów z siłą 2. Uthuk ma jednego Flesha i dwóch sprawnych Beastmenów z siłą 3.
8. Uthuk zwycięża w bitwie. Wszystkie jednostki Elfa muszą wykonać odwrót do przyległego obszaru i są rozgromione.

Bohaterowie

Oprócz tworzenia wojska, Frakcja może najmować bohaterów, którzy próbują Wypraw, zdobycia Nagród, i nawet pojedynków z innymi bohaterami.

Bohater posiada kartę, zawierającą jego nazwę, atrybuty, zdolności. Każdy bohater posiada plastikową figurkę, która umieszczona na planszy określa jego aktualne położenie.

Omówienie Karty Bohatera



1. Nazwa: Rozróżnia bohaterów nawzajem.
2. Dopasowanie: Kolor tego sztandaru określa jego dopasowanie. Może być biały (dobry), czarny (zły), lub zielony (neutralny). Bohater jest zdolny do opuszczenia gracza, jeśli nie pasuje do dopasowania Frakcji.
3. Zdolności: ten tekst wyjaśnia wyjątkową przewagę jaką ma bohater. Zdolności bohaterów są różne dla każdego.
4. Atrybuty: cyfry symbolizują siłę, zręczność i wiedzę. Atrybuty są najczęściej wykorzystywane do realizacji Wypraw (zobacz Testy Atrybutów str. 26)
5. Kształt podstawki: okrągły kształt przypomina że bohaterowie używają okręgów w kartach Przeznaczenia w trakcie pojedynków.
6. Zdrowie: Ilość ran niezbędna do pokonania bohatera.
7. Wzmianka zdolności pojedynku: tekst przypomina że bohater może zadać 1 ranę (zamiast użycia karty Nagrody), używając zdolność w trakcie pojedynku.

Zdobywanie bohaterów

Kiedy gracz pozyskuje bohatera, umieszcza jego odkrytą kartę przed sobą, i umieszcza jego figurkę na jednej ze swych twierdz. Każdy z graczy może kontrolować max 3 bohaterów jednocześnie. Jeśli gracz uzyskuje czwartego bohatera, zmuszony jest do wybrania jednego, który go opuści (zobacz

Odchodzący Bohaterowie na str 28). Dzieje się tak również, jeśli bohater normalnie nie byłby zdolny do opuszczenia Frakcji (jeśli gracz posiada kartę Tytułową „Captain of the Heroes Ligue)

Karty Wypraw

Przez wypełnienie kryteriów kart Wypraw bohater może otrzymać kartę Nagrody, która dostarcza specjalne zdolności lub smocze runo!

Gracz rozpoczyna rozgrywkę z dwiema kartami Wypraw na ręku, które mogą być podejmowane przez ich bohaterów. Bohaterowie mogą to robić w Fазie Wypraw (strona 26).

Każdy gracz może mieć max trzy karty Wypraw na ręku. Jeśli zdarzy się, że będzie miał więcej, musi odrzucić kartę/karty wedle wyboru, aż osiągnie wymagany limit.

Omówienie Karty Wypraw



1. Nazwa: Tematyczny tytuł karty
2. Przygotowanie Zadania: Tak oznaczona karta używana jest do określenia, które elementy mapy układa gracz, tworząc planszę. Karty te są następnie tasowane i traktowane jako normalne karty Wypraw.
3. Klimatyczny Tekst: krótka historyjka wprowadzająca zadanie, jak również nazwa obszaru (jeśli jest)
4. Kryteria: Kiedy bohater dostanie się do wskazanego obszaru, musi kierować się wyliczonymi instrukcjami w celu zakończenia zadania.
5. Obszar: Konkretny obszar, dokąd bohater musi dotrzeć w celu wykonania zadania.

Faza Wypraw

Druga zdolność każdej karty Pory roku Lato umożliwia przeprowadzenie Fazy Zadania w następujący sposób:

Począwszy od gracza z najniższym numerem na karcie Porządku (z poprzedniej pory roku) gracz może wykonać jeden krok spośród poniższych każdym swoim Bohaterem. Gracz kontrolujący wielu bohaterów może wybrać jedną czynność dla każdego bohatera.

- **Ruch:** Bohater może przesunąć się o max dwa obszary a potem rozpocząć pojedynek lub wykonać zadanie. Te akcje nie aktywują obszaru docelowego. Pamiętaj że bohater może przechodzić przez obszary wrogie i neutralne. Rozgromieni bohaterowie nie mogą wybrać tej opcji.
- **Leczenie:** Usuń wszystkie rany z bohatera. Bohater może się leczyć tylko w przyjaznym obszarze.
- **Trening:** Zwiększ dwa atrybuty bohatera o 1 (lub jeden atrybut o 2). Odbywa się to przez umieszczenie żetonu na karcie Bohatera dla oznaczenia tego wzrostu.

Żetony te są dwustronne dla reprezentowania wzrostu o 1 i o 2 atrybutu. Każdy atrybut może posiadać max 1 żeton wzrostu. Każdy gracz ma możliwość wykorzystania wszystkich bohaterów w trakcie Fazy Wypraw, ważne jest, że użycie bohatera w tej Fазie nie jest uważane za część tury gracza.

Próby i Realizacja Wypraw

Większość kart wymaga obecności bohatera w konkretnym obszarze planszy (określonym krzyżowo np. 3A). Będąc tam w Fазie Wypraw, gracz może ujawnić kartę Wypraw z ręki która odpowiada temu obszarowi i podążać za instrukcją na karcie.

Jeśli rezultat tej karty to „otrzymujesz nagrodę”, zadanie jest wykonane, a gracz otrzymuje kartę Nagrody (str 27). Gracz losuje nową kartę Wypraw, odrzucając poprzednią. Bohater może podjąć jedno Zadanie na Fазę Wypraw. Rozgromieni Bohaterowie nie mogą podejmować Wypraw.

Testy Atrybutów

Wiele kart Wypraw wymaga od bohatera podróży w konkretne miejsce i test jednego z atrybutów (siły, zręczności lub wiedzy). Kiedy test jest zdany, gracz losuje liczbę kart Przeznaczenia równą wartości atrybutu. Gracz wybiera jedną z kart Przeznaczenia i rozstrzyga kartę Wypraw używając ikonki z górnej części wybranej karty Przeznaczenia.

Przykład: Karta Wypraw kieruje bohatera do obszaru 3A i wymaga testu zręczności. W Fазie Wypraw, przemieszcza się w określone miejsce i ujawnia kartę Wypraw z ręki. Według instrukcji na karcie, losuje karty Przeznaczenia w liczbie równej wartości zręczności 2. Gracz wybiera jedną kartę, odrzucając pozostałą. Porównuje następnie ikonkę wybranej karty z tą znaną z instrukcji karty Wypraw. Karta stanowi: "Otrzymujesz Nagrodę". Gracz otrzymuje kartę Nagrody, Odrzuca kartę Zdań i losuje nową kartę Wypraw.

Przykładowa Faza Wypraw



Po rozstrzygnięciu pierwszej zdolności karty pory roku Lato, gracz rozstrzyga Fазę Wypraw następująco:

1. Elf ma najniższą kartę Porządku z poprzedniej pory roku. Wtedy pierwszy rozpoczyna Fазę Wypraw. Posiada również bohatera, który leczy wszystkie swoje rany.
2. Uthuk posiada kolejną kartę Porządku. Decyduje się na Trening bohatera i podniesienie zręczności +2.
3. Uthuk przesuwa drugiego bohatera o dwa obszary, przechodząc i kończąc ruch pośród wrogów.
4. Może on teraz rozpocząć pojedynek z wrogiem lub podejmować rozstrzygnięcie jednej z kart Wypraw.

Gracze Ludzi i Nieumarłych nie mają żadnych bohaterów, wobec czego nie wykonują czynności w tej fazie.

Rozpatrywanie Kart Przeznaczenia

Karty te są używane do określenia wielu różnych rezultatów, jak wynik dyplomacji, bitwy, testy atrybutów. Jest kilka rzeczy, na które trzeba zwrócić, losując i rozstrzygając ich treść:

- Kiedy gracz powinien losować karty Przeznaczenia, musi losować pełną liczbę kart
- Pula kart odrzuconych może być w dowolnym momencie podglądana. Pozwala to na ocenę, które ikonki przeznaczenia zostały wykorzystane i pomóc w decyzji czy podejmować dyplomację czy Zadanie.
- Kiedy karty się kończą, potasuj talię odrzuconych kart i utwórz nową talię kart Przeznaczenia i dołóż brakujące karty z tej talii.

Karty Nagrody

Bohaterowie często otrzymują karty Nagrody (niektóre dostarczają smocze runo) za wykonanie Wypraw. Kiedy bohater otrzymuje kartę Nagrody, gracz losuje wierzchnią kartę talii Nagród, ogląda ją, i odkłada zakrytą pod kartą bohatera.

Karta ta pozostaje zakryta, póki gracz nie zechce użyć zdolności tej karty, i odtąd zostaje ujawniona.

Gracz może handlować tymi kartami między swoimi bohaterami w tym samym obszarze lub w trakcie poruszania w Fazie Wypraw. Bohaterowie nie muszą kończyć ruchu w celu transakcji kart, mogą to uczynić w trakcie przemieszczania.

Omówienie Kart Nagród



1. Nazwa: Tytuł karty, odróżniający od pozostałych.
2. Zdolność: To efekt, który dostarcza karta Nagrody. Kilka z tych zdolności wymaga od bohatera losowania specjalnej ikonki w trakcie pojedynku.
3. Cecha: Niektóre karty posiadają cechę (Broń lub Zbroja). Bohater może użyć jednej broni i jednej zbroi w pojedynku.

Karty Nagrody w Pojedynku

Wiele kart daje dodatkowe korzyści bohaterom w bitwach (jak ikonki zdolności). W trakcie pojedynku bohater może użyć dowolnej liczby kart Nagrody, ale tylko jednej broni i jednej zbroi. Pamiętaj, że bohater może użyć wiele razy karty broni lub zbroi, chyba że karta stanowi inaczej.

Kiedy gracz używa karty nagrody, ujawnia ją i postępuje zgodnie z instrukcjami na nich. Wiele kart jest wyzwalańców, jeśli bohater wylosuje specjalną ikonkę. Kiedy uczyni to w trakcie pojedynku, może użyć zdolności z jednej z kart Nagrody albo zadać 1 ranę (jak opisano na karcie bohatera)

Tajemniczość Kart Nagrody

Karty umieszczane są w ukryciu pod kartą bohatera, który je wylosował. Kontrolujący bohatera gracz może ją podejrzeć w dowolnym momencie.

Treść takiej karty nie może zostać ujawniona pozostałym graczom. Kiedy karta zostaje odkryta, informacje tam zawarte stają się dla wszystkich dostępne, i pozostaje odkryta do końca gry.

Pojedynki

Kiedy w Fazie Wypraw gracz przesuwa bohatera do obszaru zawierającego wrogiego bohatera, może rozpocząć pojedynek, podejmując próbę pokonania bohatera i zdobycia karty Nagrody.

1. Deklaracja Obrońcy: gracz rozpoczynający pojedynek wskazuje przeciwnika obecnego w tym samym obszarze.
2. Użycie zdolności Początku Pojedynku: Jeśli atakujący posiada karty Taktyki lub inne zdolności, których może użyć „na początku pojedynku”, musi to zrobić właśnie teraz, jeśli chce to uczynić w ogóle. Teraz obrońca ma możliwość użycia zdolności „początku pojedynku”
3. Rundy: Pojedynek przebiega w 4 rundach, każda składa się z następujących kroków:

a. Losuj Kartę Przeznaczenia: Począwszy od atakującego, gracze losują i ujawniają po jednej karcie.

b. Rozstrzygnięcie kart Przeznaczenia: Począwszy od atakującego, gracze rozstrzygają ikonki z okrągłej sekcji karty.

Jeśli jest to ikonka specjalnej zdolności, bohater może zadać 1 ranę (jak opisano na karcie bohatera) lub użyć zdolności jednej z kart Nagrody.

Jeśli jest to ikonka rozgromienia, bohater może zapobiec otrzymaniu ran w liczbie równej liczbie flag. Np. jeśli bohater otrzymuje 2 rany od przeciwnika i losuje jeden rezultat rozgromienia, może zapobiec jednej ranie. Te rezultaty nie rozgramiają przeciwnika w pojedynku.

Jeśli jest to ikonka rany, przeciwnik otrzymuje opisaną liczbę ran (umieść wskazaną liczbę żetonów ran na karcie bohatera przeciwnika).

Jeśli na karcie Przeznaczenia w okrągłej sekcji nie ma ikonki, nic się nie dzieje.

Wszystkie obrażenia zadane w pojedynku rozstrzygane są jednocześnie i mogą spowodować jednoczesną porażkę dwóch bohaterów (zobacz Rany i Pokonanie Bohaterów)

4. Rozstrzygnięcie: Po przeprowadzeniu 4 rund pojedynku, nadchodzi koniec lub jeden z bohaterów zostaje pokonany.

Wszystkie rany zadane bohaterowi pozostają na jego karcie (chyba że został pokonany). Każdy niepokonany bohater pozostaje w obszarze (nie musi wykonywać odwrotu). Bohater rozpoczynający pojedynek nie musi próbować wykonania zadania w tej samej Fazie Wypraw.

Jeśli bohater zostaje pokonany, pojedynek kończy się po aktualnej rundzie. Zwycięzca przejmuje wszystkie karty Nagrody pokonanego (zobacz Rany i Pokonanie Bohatera). Rozgromieni bohaterowie mogą być zmuszeni do udziału w pojedynku, ale nie mogą go sami rozpocząć. Rozgromieni bohaterowie zachowują się tak jakby byli sprawni tylko w trakcie pojedynku.

Zadania Pojedynkowe

Niektóre karty Wypraw wymagają od bohatera podróży do określonego obszaru i pojedynku z określonym typem jednostek neutralnych. Te jednostki nigdy nie są umieszczane na planszy, a istnieją tylko dla celów zadania.

Kiedy bohater przebywa w obszarze w Fazie Wypraw, wykonuje kroki pojedynku (przechodząc 4 rundy jeśli to konieczne). Gracz z lewej strony kontroluje jednostki neutralne w tym pojedynku. Jeśli neutralna jednostka wylosuje kartę ze specjalną ikonką we właściwej sekcji karty, wyzwala to specjalną zdolność. Jeśli bohater pokonuje jednostkę w pojedynku, wykonuje wtedy zadanie i otrzymuje Nagrodę (jak opisano na karcie Wypraw). Niezależnie od wyniku pojedynku, neutralne jednostki wracają do puli jednostek nieużywanych.

Rany i pokonanie Bohatera

Jeśli bohater posiada żetony ran w liczbie równej lub przewyższającej wartość zdrowia, zostaje pokonany. Gracz usuwa figurkę z planszy do pudełka i zakrywa kartę bohatera. Jeśli bohater zostaje pokonany w pojedynku, gracz zwycięskiego bohatera może przydzielić dowolną liczbę kart Nagrody, obecnych w tym obszarze, swojemu bohaterowi. Wszystkie karty pozostają zakryte (chyba że są już odkryte) i mogą być podglądane przez nowego właściciela w dowolnej chwili.

Jeśli bohater zostaje pokonany w innym momencie, jego karty Nagrody umieszczane są obok planszy (pozostając odpowiednio zakryte lub odkryte). Znacznik pokonanego bohatera jest umieszczany w obszarze gdzie nastąpiła porażka, i odpowiadający żeton (z tym samym numerem), umieszczany na górze karty Nagrody Bohatera.

Każdy bohater w obszarze, w obecności bohatera pokonanego, może podjąć kartę Nagrody spod znacznika pokonania i ułożyć ją na swojej karcie bohatera. Wtedy znacznik pokonania usuwa się z planszy.

Opuszczający Bohaterowie

Zdarzy się że bohater opuści frakcję gracza. Nastąpi to kiedy bohater nie posiada dopasowania w konkretnej karcie Pory Roku lub Taktyki.

Kiedy bohater dezertuje, figurka znika z planszy a jego karta jest tasowana z talią kart bohaterów. Wszystkie karty Nagrody przypisane bohaterowi są odrzucane, odkryte, obok talii kart Nagrody (w przeciwieństwie, kiedy są pozostawiane w obszarze w momencie porażki bohatera).

Przykład Pojedynku



1. W Fазie Wypraw, jeden z bohaterów Uthuka przybywa do obszaru z jednym bohaterem Elfa. Uthuk decyduje się na rozpoczęcie pojedynku.
2. Uthuk rozstrzyga jakiejkolwiek zdolności „początku pojedynku”. Dzięki zdolności bohatera może zadać 1 ranę obrońcy. Elf nie realizuje żadnych zdolności.
3. Gracze losują po jednej karcie Przeznaczenia na pierwszą rundę. Uthuk losuje kartę ze specjalną ikonką (w sekcji okrągłej), a Elf kartę z ikonką rozgromienia.
4. Uthuk może użyć specjalną ikonkę aby zrealizować zdolność jednej karty Nagrody lub zadać 1 ranę. Decyduje się na realizację zdolności karty Nagrody zadając rany w liczbie równej sile 2 bohatera.
5. Elf unika jednej rany dzięki ikonce rozgromienia na swojej karcie.
6. Na kolejną rundę gracze losują po karcie Przeznaczenia. Tym razem obaj wylosowali po jednej ranie.
7. Bohater Elfa otrzymuje ranę.
8. Uthuk dostałby ranę gdyby nie zdolność „zbroi” z jego karty Nagrody, która zapobiega otrzymaniu rany.

Ponieważ Elf otrzymał rany w liczbie równej wartości zdrowia, zostaje pokonany a pojedynek kończy się. Zwycięzca bierze wszystkie karty pokonanego i układa je pod kartą swojego bohatera.

Zwycięstwo w grze

Kiedy gracz kontroluje sześć obszarów ze smoczym runem, ogłasza że wygrywa grę i odwraca wszystkie runa, odkrywając je.

Jeśli Zimą szóstego roku gry nikt nie zwycięża, gra kończy się. W tym miejscu wszystkie żetony runa natychmiast są odkrywane, a gracz kontrolujący najwięcej run, wygrywa. W razie remisu decyduje liczba żetonów wpływu. W razie dalszego remisu, zwycięzcą jest gracz z największym wpływem początkowym.

Zdobywanie Smoczego Runa

Runo można zdobyć z różnych źródeł jak karty Celu, Nagrody, Tytułowe, Pór Roku.

Kiedy gracz zostaje poinstruowany do zdobycia runa, wykonuje następujące kroki:

1. **Odrzucanie Fałszywych Run:** Gracz może odrzucić do dwóch run z obszarów, które kontroluje.
2. **Otrzymanie Żetonu Runa:** Gracz otrzymuje żeton smoczego runa, żeton fałszywy, miesza je.
3. **Umieszczanie Smoczego Runa:** Gracz ogląda żetony i umieszcza je zakryte w przyjaznym lub niekontrolowanym obszarze, który nie zawiera jeszcze runa. Kiedy nie ma już miejsca na umieszczenie takich żetonów, odkłada się je odkryte obok puli żetonów runa nieużywanych.

Niektóre karty polecają umieszczanie żetonów runa w konkretnych obszarach. Te karty nie używają terminu „weź smocze runo” tylko wymagają ułożenia określonego żetonu. Karty ponadto nie polecają umieszczania fałszywego runa. Runo nigdy nie może być ułożone w obszarze zawierającym już żeton runa.

Podglądanie żetonów Runa

Gracz może podejrzeć żeton runa w obszarze który kontroluje lub jeśli ma tam bohatera. Mowa tu również o wrogich obszarach, jeśli jest tam przyjazny bohater. Gracze nie mogą ujawniać żetonu runa innym graczom, pomimo tego że mogą mówić (lub kłamać) jaki rodzaj żetonu tam się znajduje.

Żetony runa nigdy nie są odkrywane dla wszystkich graczy, za wyjątkiem końca gry (zobacz zwycięstwo wo grze powyżej)

Inne zasady

Ta sekcja zawiera specyfikację używania wszystkich typów elementów, nie opisanych w głównych zasadach gry.

Karty Celu

Na początku gry każdy otrzymuje jedną taką kartę. Każda zawiera kryteria, które należy spełnić aby otrzymać smocze runo. Każda karta trzymana jest w tajemnicy, dopóki gracz jej nie odrzuci i wymieni na runo. (zobacz Zdobywanie Smoczego Runa).

Karty celu podzielone są na dwie talie, jedną używaną przez Frakcje z dopasowaniem Dobrym, drugą przez frakcje z dopasowaniem Złym. Dobre karty w zasadzie wymagają zawierania sojuszy i zdobywania wpływu, kiedy Złe, podboju terytoriów i niszczenia jednostek.

Jeśli gracz spełnia warunki karty Celu kiedykolwiek w trakcie swojej rundy (np. rozstrzygając kartę Celu), może ją odrzucić i wymienić na smocze runo. Następnie podążając zgodnie z zasadami uzyskuje smocze runo (włączając otrzymywanie fałszywego runa i umieszczanie żetonu w przyjaznych lub pustych obszarach).



Karty Taktyki

Dostarczają szeroki zakres zdolności. Rozgrywka rozpoczyna się z pewną liczbą kart Taktyki zależną od karty Frakcji. Gracze pozyskują nowe karty Taktyki używając karty Porządku i Pór Roku.



Każda karta określa czas, kiedy może być zagrana. Większość kart zagrywana jest w trakcie rundy gracza. Mogą być też zagrywane przy rozstrzyganiu kart Porządku. Rozumie się przez to przed, w trakcie i zaraz po rozstrzygnięciu karty Porządku. Gracz nie może użyć kart Taktyki w ciągu tej samej pory roku, w której ją losował. Np. jeśli gracz losuje dwie karty Taktyki korzystając z karty Porządku -Strategize w trakcie Wiosny, nie może ich użyć aż do rozpoczęcia Lata.

Niektóre karty mogą być zagrane w trakcie bitwy lub pojedynku. Karty te mogą być zagrywane jedynie jeśli gracz posiada przyjazne jednostki lub bohatera uczestniczącego w bitwie lub pojedynku.

Gracz jest ograniczony do posiadania 10 kart Taktyki na rękę. W razie posiadania większej liczby kart, gracz zmuszony jest to odrzucenia kart, aż do momentu zgodności z limitem.

Licytację wpływu.

Niektóre karty Pory Roku polecają graczowi poprowadzenie Licytacji wpływu. Reprezentuje ona polityczną walkę, testującą dyplomację i pozycję Frakcji w Zgromadzeniu Czarodziejów. Kiedy licytacja się rozpoczyna, gracze wykonują następujące kroki:

1. Deklaracja Ilości Wpływu: Gracz ujawnia na głos, ile żetonów posiada. W tym kroku gracze dyskutują o licytacji i obiecują (lub kłamią) ilość którą zaoferują.
2. Ukrycie i Wybór Żetonów: Gracz ukrywa w ręku swoje żetony przed innymi. Gracz wybiera ilość żetonów jaką chce licytować i ukrywa je w zamkniętej dłoni.
3. Określanie Zwycięzcy: Gracze ujawniają żetony w zamkniętych dłoniach. Każda karta Pory Roku określa sposób określenia rezultatu licytacji (z reguły gracz z największą liczbą żetonów wygrywa)
4. Odrzucanie Wpływów: Wszystkie żetony biorące udział w licytacji są odrzucane do puli żetonów nieużywanych niezależnie czy są to żetony zwycięzcy czy przegranych.

Zgromadzenie Czarodziejów

Ten termin nie ma żadnego wpływu na grę, ale może być celem niektórych kart.

np. Karta Tytułowa- Primarch of the Wizards' Council daje graczowi żeton wpływu za każdym razem, kiedy karta z tym tekstem jest losowana (przed rozstrzygnięciem tekstu na karcie pory Roku).

Ograniczenia Elementów

Jeśli kończy się pula żetonów ran, aktywacji, wpływu lub treningu, powinna być odpowiednio zastąpiona. Pozostałe karty, żetony, figurki są w ograniczonej liczbie, dostarczonej z grą. Jeśli kończy się talia kart, potasuj pulę kart odrzuconych i utwórz nową talię.

Jeśli gracz chce rekrutować nową jednostkę, a wszystkie są już w grze, może wtedy zniszczyć jedną jednostkę dobrowolnie.

Robi tak samo w przypadku budowy nowej twierdzy, jeśli nie ma już dostępnego żetonu.

Dobrowolne zniszczenia jednostek, twierdzy lub udoskonaleń mogą nastąpić tylko w momencie , gdy jest zmuszony do zniszczenia lub do osiągnięcia właściwego limitu.

Eliminacja Graczy

Jeśli gracz nie kontroluje żadnego obszaru, jest usuwany z gry. Usuwa wszystkich bohaterów z planszy i przestaje uczestniczyć w rozgrywce.

Wszystkie karty Taktyki, Wypraw, Nagrody i bohatera są tasowane w odpowiednich taliach. Karty Tytułowe wracają do obszarów gry. Wpływy lub karty Tytułowe czekają, aż gracz zabierze taką kartę używając kartę Porządku Acquire Power.

Porządek i Żetony

Gracze kierują się następującymi zasadami, rozstrzygając karty Porządku lub zdolności. Stosuje się je zawsze gdy gracze nie są pewni, w jakiej kolejności powinni wykonać czynności.

Włączając karty Porządku i Pory Roku.

1. Najniższa Karta Porządku: Gracz z najniższą kartą Porządku zaczyna.
2. Najwięcej Wpływu: Jeśli karty Porządku wielu graczy mają ten sam numer, decyduje liczba żetonów wpływu.
3. Najwyższy Wpływ Początkowy: W wypadku dalszego remisu, decyduje poziom początkowego wpływu.

Remisy w Licytacji

W razie remisu licytacji wpływu, gracz z kartą Tytułową Primarch of the Wizards' Council, decyduje, który z graczy remisujących wygrywa. Jeśli nie ma gracza z tą kartą, gracz z największą liczbą pozostałych żetonów decyduje o pierwszeństwie. W razie dalszego remisu, gracz z największym wpływem początkowym decyduje o zwycięstwie.

Przykład Licytacji



1. Gracze rozstrzygają kartę pory Roku na początku Zimy. Karta wzywa do przeprowadzenia licytacji wpływu. Zwycięzca otrzyma smocze runo.
2. Wszyscy deklarują teraz ile mają żetonów wpływu i chowają żetony.
3. Gracze sekretnie wybierają żetony, którą chcą wydać do zamkniętej dłoni. Ujawniają je następnie jednocześnie.
4. Elf i Uthuk remisują w licytacji. Jeśli gracz posiada kartę Primarch of the Wizards' Council, może zdecydować, który z remisujących wygra.
5. Dopóki nikt nie posiada takiej karty, Elf zdecyduje o zwycięstwie (ponieważ ma dwa niewydane żetony, a Uthuk nie ma już żadnego). Wybiera on siebie i otrzymuje smocze runo, tak jak dzięki karcie pory roku. Każdy gracz traci swoje żetony z licytacji.

Przykład Zdobywania Smoczego Runa



1. Karta Pory Roku nakazuje Elfowi otrzymanie smoczego runa za zwycięstwo w licytacji. Może pierwszy może odrzucić dwa fałszywe runa z przyjaznego obszaru.
2. Otrzymuje teraz jedno smocze runo i jedno fałszywe.
3. Miesza je w tajemnicy przed innymi graczami. Ostatecznie umieszcza żetony runa zakryte w dwóch przyjaznych lub niekontrolowanych obszarach, nie zawierających jeszcze takich żetonów.

Objaśnienie Kart Porządku

W tym rozdziale opisujemy szczegółowo 8 Kart Porządku oraz elementy z nimi powiązane.

Strategia (#1)

Ta karta pozwala graczowi przemieścić jednostki oraz/lub bohaterów do przyległych, przyjaznych lub pustych obszarów tak jak to opisano na str. 16.

Premia Zwierzchnictwa pozwala graczowi dobrać Karty Taktyki w oparciu o zasoby jakie posiada. Sprawdza wskaźniki zasobów i dobiera jedną Kartę Taktyki za każdy symbol Karty Taktyki znajdujący się na aktualnie wskazywanych i niższych polach wskaźników zasobów.



Mobilizacja (#2)

Ta karta pozwala graczowi aktywować obszar i przemieścić do niego jednostki z obszarów oddalonych o max. 2 pola, tak jak opisano to na str. 17.

Premia Zwierzchnictwa tej karty pozwala graczowi rozpatrzyć główną zdolność karty po raz drugi, natychmiast po zakończeniu rozpatrywania jej po raz pierwszy.

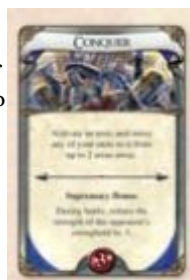


Gracz nie może rozpocząć z Kartą Porządku „Mobilizacja” więcej niż jednej walki. Może wejść na drogę dyplomacji i rozpocząć pojedynczą walkę, ale nie wolno mu przemieścić jednostek do obszaru jeśli miałyby to spowodować kolejną walkę w tej samej rundzie. Na przykład jeśli gracz rozpoczął walkę z kartą „Mobilizacja”, a następnie podjął działania dyplomatyczne dzięki Premii Zwierzchnictwa musiałby się wycofać jeśli wylosuje .

Konkurencja (#3)

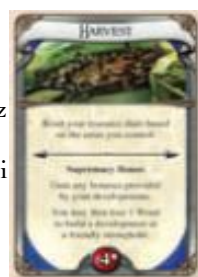
Ta karta pozwala graczowi aktywować obszar i przemieścić jednostki do obszaru odległego o maksymalnie dwa pola tak jak opisano to na str. 17.

Premia Zwierzchnictwa tej karty umożliwia graczowi zredukować siłę Twierdzy przeciwnika o trzy podczas walki. Jest to doskonała metoda przejmowania Twierdz przeciwników (ponieważ normalnie Twierdza zapewnia +5 siły).



Zbiory (#4)

Ta karta nakazuje graczowi zebranie pożywienia, drewna i rud zapewniających przez obszary, które kontroluje. Gracz ustawia wskaźniki zasobów na swoich Kartach Frakcji tak by odpowiadały ilościom zapewnianym przez obszary. Ta karta może spowodować



przestawienie wskaźników w górę lub w dół.

Premia Zwierzchnictwa tej karty pozwala graczowi otrzymanie zasobów, wpływów czy Kart Taktyki ze wszystkich udoskonażeń, jakie posiada na planszy (patrz poniżej). Może następnie obniżyć poziom drewna o jedno aby umieścić jeden Żeton Rozwoju w przyjaznym obszarze zawierającym Twierdzę. Gracz nie może budować udoskonalenia jeśli wskaźnik drewna znajduje się na poziomie zero.

Udoskonalenia

Żetony Udoskonażeń są zazwyczaj ustawiane dzięki działaniu Karty Porządku „Zbiory”. Zapewniają jedną z poniższych zdolności:

- **Zasoby:** Ten żeton pozwala kontrolującemu zwiększenie poziomu jednego z zasobów o 1. Musi to być zasób dostarczany przez ten obszar. Może to być wykonane przy użyciu Premii Zwierzchnictwa Karty Porządku „Zbiory”.
- **Dyplomacja:** Ten żeton pozwala graczowi zyskać dwa wpływy za każdym razem, gdy używa Premii Zwierzchnictwa Karty Porządku „Zbiory”.
- **Obszar Treningowy:** Ten żeton pozwala graczowi wyciągnąć jedną Kartę Taktyki za każdym razem, gdy używa Premii Zwierzchnictwa Karty Porządku „Zbiory”.
- **Premia Obrony:** Ten żeton dostarcza broniącemu się specjalną premię podczas fazy rozstrzygającej walki toczącej się w obszarze, gdzie znajduje się jego żeton. Każda Frakcja posiada odmienne premie Obronne, które funkcjonują w sposób opisany poniżej:
 - **Cursed Tomb (Undead):** Bezpośrednio przed obliczeniem ostatecznej siły w walce, gracz broniący się może odrzucić żeton aby zmusić przeciwnika do przewrócenia 3 figurek. Żeton jest odkładany po użyciu, ale może zostać ponownie rozmieszczony później.
 - **Hungry Spawn (Uthuk):** Bezpośrednio przed obliczeniem ostatecznej siły w walce, gracz broniący się może odrzucić żeton aby zadać przeciwnikowi obrażenia. Obrażenia muszą być przydzielone zgodnie z klasycznymi zasadami przydzielania obrażeń. Żeton jest odkładany po użyciu, ale może zostać ponownie rozmieszczony później.
 - **Protective Wards (Elfy):** Ten żeton zmusza przeciwnika do wycofania jednej z (jego jednostek (stojących) bezpośrednio przed obliczeniem siły.
 - **Reinforced Walls (Ludzie):** Ten żeton zapewnia +2 siły podczas określania zwycięzcy walki.



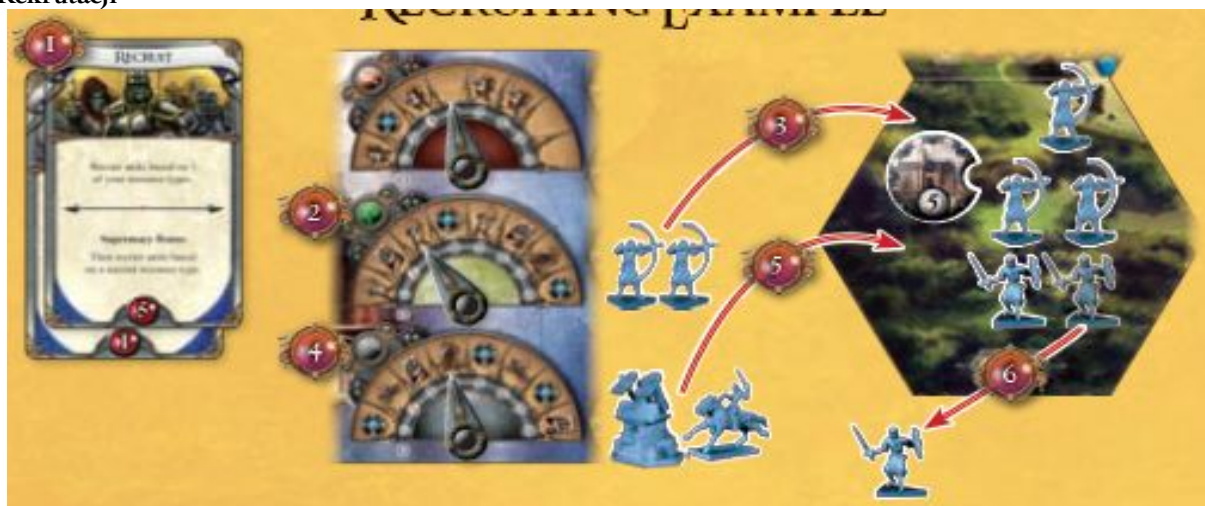
Każdy z graczy może posiadać jeden żeton rozwoju w danym regionie. Jeśli Twierdza zostaje zniszczona lub przejęta przez przeciwnika, niszczone są również żetony rozwoju w tym obszarze.



Przykład Zbiorów

1. W czasie Wiosny gracz rozpatruje swoją Kartę Porządku „Zbiory”. Kontroluje 4 obszary w tym 3 z nich są jego początkowymi krainami, a obszar 1B zawiera Twierdzę i Rycerza.
2. Dodaje ilość pożywienia dostarczanego przez obszary przyjazne i ustawia swój wskaźnik pożywienia zgodnie z otrzymanym wynikiem. To powoduje, że przestawia wskaźnik z 2 na 4.
3. Następnie sumuje ilość drewna dostarczonego przez obszary przyjazne i przestawia wskaźnik z 3 na 4.
4. Następnie sumuje ilość rudy dostarczonej przez obszary przyjazne. W tym przypadku jego wskaźnik nie zostaje przestawiony z poziomu 2.
5. Ponieważ jest to Karta z najwyższym numerem użyta w tym roku może wykorzystać Premię Zwierzchnictwa z tej karty. Aby tak zrobić najpierw wykorzystuje zdolność do udoskonalenia, aby zyskać 2 wpływy.
6. Następnie decyduje zbudować nowe udoskonalenie więc redukuje wskaźnik drewna o jeden tak by wskazywał pole 2.
7. Ostatecznie umieszcza udoskonalenie według swojego wyboru w przyjaznej Twierdzy, która nie zawiera żadnego udoskonalenia.

Przykład Rekrutacji



1. Podczas Lata gracz rozpatruje Kartę Porządku „Rekrutacja”.
2. Wybiera rekrutację jednostek przy wykorzystaniu Drewna i otrzymuje dwóch Łuczników (jednego z pola nr 1 i jednego z pola nr 3). Wszystkie pozostałe pola tego wskaźnika są ignorowane ponieważ nie zapewniają jednostek lub są wyższe niż aktualnie wskazywane pole.
3. Następnie umieszcza te dwie jednostki w obszarze, w którym znajduje się jego jedyna Twierdza. Zauważ, że ten obszar już zawiera 3 Łuczników i 2 Piechurów.
4. Ponieważ jest to najwyższa Karta Porządku zagrana w tym roku, może rozpatrzyć Premię Zwierzchnictwa. Wybiera Rudę jako swój drugi zasób i otrzymuje jednego Rycerza (z pola „2”) i jedną Wieżę Oblężenia (z pola „4”).
5. Ponownie umieszcza jednostki w swojej jedynej Twierdzy.
6. Ponieważ ma 9 jednostek w tym obszarze musi unicestwić jedną z nich. Decyduje się zniszczyć jednego ze swoich Piechurów i dzięki temu ilość jego jednostek wynosi 8 (maksymalna ilość dopuszczalna w jednym obszarze).

Rekrutacja (#5)

Ta karta pozwala graczowi wybrać jeden rodzaj zasobów (pożywienie, drewno lub rudę) oraz otrzymać jednostki w oparciu o aktualną pozycję wskaźnika tego rodzaju zasobu. Aby tak się stało gracz po prostu dobiera ilość jednostek odpowiadającą symbolowi aktualnej pozycji oraz symbolom pól poniżej tego poziomu.

Następnie umieszcza wszystkie jednostki w obszarach zawierających przyjazne Twierdze. Jednostki te mogą zostać rozdzielone pomiędzy wszystkie obszary spełniające to kryterium.

Należy przestrzegać zasady mówiącej, że w jednym obszarze nie może być więcej niż 8 jednostek (wyłączając z tego bohaterów, jako że nie są jednostkami). Jeśli limit zostanie przekroczony podczas rekrutacji, musi natychmiast unicestwić jednostki tak by ich ilość wynosiła 8 lub mniej.



Premia Zwierzchnictwa pozwala graczowi wybrać inny rodzaj zasobu i rekrutować jednostki wykorzystując odpowiedni wskaźnik. Zauważ, że gracz nie traci zasobów podczas rekrutacji.

Wsparcie Korzyści(#6)

Ta karta pozwala graczowi skorzystać z korzyści, które dają obszary będące pod jego kontrolą zawierające miasto.



Za każde kontrolowane miasto gracz wybiera jedną z poniższych korzyści:

1. **Jednostki Neutralne:** Gracz umieszcza neutralne jednostki odpowiedniego typu i w odpowiedniej ilości w danym obszarze. Ponieważ gracz kontroluje obszar, jednostki są uważane za będące w sojuszu z nim. Gracz nie może umieścić pewnego typu figurki jeśli są one już niedostępne.
2. **Karty Taktyki:** Wylosuj ilość Kart Taktyki wskazaną przez miasto.
3. **Żetony Wpływu:** Zyskujesz ilość Żetonów Wpływu wskazaną przez miasto.
4. **Karty Wypraw:** Wyciągnij ilość Kart Wypraw wskazaną przez miasto. Gracz musi następnie odrzucić karty, tak by na w jego talii pozostały 3 Karty Wypraw.

Premia Zwierzchnictwa tej karty pozwala graczowi wydać do trzech wpływów, aby dobrać taką samą ilość Kart Bohaterów. Musi zatrzymać jednego z nich, a pozostałe potasować zresztą Kart Bohaterów. Wybraną kartę umieszcza przed sobą, a odpowiadającą figurkę umieszcza w jednej ze swoich Twierdz.

Zyskiwanie Mocy (#7)

Tak karta zapewnia graczowi Żetony Wpływu w ilości wskazanej przez poziom wskaźnika zasobów. Gracz otrzymuje jeden Żeton Wpływu za każdą ikonę wpływu na wskaźnikach zasobów z pół poziomu wskazywanego oraz poniżej.

Premia Zwycięstwa pozwala graczowi wydać dowolną ilość Żetonów Wpływu aby przejąć kontrolę nad Kartą Tytułową, na której jest mniej Żetonów Wpływu. Gracz usuwa wszystkie Żetony Wpływu z karty, umieszcza kartę przed sobą, a następnie umieszcza wszystkie wpływy, które wydał na tej karcie.

W ten sposób im więcej wpływu gracz wyda by zyskać Kartę

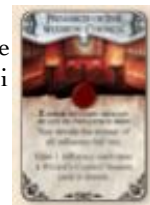


Tytułową, tym trudniej będzie ją odebrać. Wszystkie Żetony na Karcie Tytułowej są uważane za wydane i nie mogą być wykorzystywane podczas zakładów ani w żadnym innym celu.

Przykład: Jest pierwsza Pora Roku w grze, Elf wybiera Kartę Porządku „Zyskanie Mocy”. Po rozpatrzeniu głównej zdolności, używa Premii Zwierzchnictwa aby zyskać Kartę Tytułową „Lord Commander of the Warriors' Guild”. Ponieważ nie ma na niej wpływu musi wydać przynajmniej 1 Żeton Wpływu żeby ją zyskać. Decyduje się wydać 3 Żetony (zamiast 1) aby zniechęcić pozostałych graczy od przejścia jej i umieszcza żetony na karcie.

Karty Tytułowe

Karty te zapewniają posiadaczom łatwiejsze uzyskanie run. Każda z kart zawiera opis korzyści jakie przynosi posiadaczowi.



Te karty nie są tasowane i mogą być w posiadaniu jednego gracza w danym momencie. Jeśli gracz zyskuje kontrolę nad kartą, która należała do innego gracza, nowy właściciel po prostu zabiera kartę i układa przed sobą.

Umacnianie (#8)

Ta karta umożliwia graczowi wykonanie każdej (lub dowolnej) z trzech akcji (w dowolnym porządku). Gracz może wykonać każdą z akcji raz (np. nie może zbudować dwóch Twierdz z jedną Kartą Porządku „Umacnianie”).



Budowa Twierdzy

Gracz zmniejsza ilość drewna i rudy na wskaźnikach zasobów, o jeden stopień każdy aby umieścić za to jeden Żeton Twierdzy w dowolnym kontrolowanym przez niego obszarze, który nie zawiera Twierdzy ani miasta. Twierdzę umieszcza się niezniszczoną stroną ku górze („5” ku górze). Gracz nie może zbudować Twierdzy jeśli poziom drewna lub rudy wynosi „0”.

Naprawa Twierdzy

Gracz zmniejsza poziom na wskaźniku rudy o jeden, aby obrócić żeton Twierdzy niezniszczoną stroną ku górze. Gracz nie może naprawić Twierdzy jeśli poziom rudy wynosi u niego „0”.

Przesunięcie Żetonu Runa

Gracz wybiera dwa obszary, które kontroluje i zbiera Runy znajdujące się tam. Następnie miesza żetony, patrzy na ich awersy i układa każdy z nich zakryty w jednym z dwóch wybranych obszarów (jedna runa na jednym obszarze).

Zasady Opcjonalne

Ten rozdział zawiera modyfikacje zasad gry, które zapewniają urozmaicenie rozgrywki. Przed każdą rozgrywką gracze grupowo ustalają czy będą wykorzystywać któryś z wariantów lub kombinację obu.

Żetony Eksploracji

Jest to wariant dla graczy, którzy wolą więcej relacji podczas eksploracji dokonywanej przez ich Bohaterów.

Podczas przygotowania elementów do rozgrywki układany jest zakryty Żeton Eksploracji w każdym obszarze (wyłączając Krainy Początkowe). Po jednym Żetonie (z 1 na rewersie) jest umieszczane w każdym obszarze przyległym do Krainy Początkowej. Jeden Żeton (z 2+ na rewersie) jest umieszczany zakryty we wszystkich pozostałych lokalizacjach nie będących Krainą Początkową.

Po tym jak Bohater zakończy ruch podczas Fazy Wypraw, żetony Eksploracji w jego obszarze są odwracane i rozpatrywane. Żeton rozpatruje się zanim gracz będzie rozpoczynał pojedynek lub rozpoczynał Wyprawę. Jeśli bohater zostaje zmuszony do wycofania się do obszaru zawierającego Żeton Eksploracji, nie rozpatruje Żetonu w tym obszarze.

Istnieją 3 rodzaje Żetonów Eksploracji: **WYDARZENIA**, **LOKALIZACJE** i **LOKALIZACJE ZNISZCZALNE**.

Żetony Eksploracji **WYDARZENIA** są odkładane po rozpatrzeniu i są oznaczone żółtą strzałką. Żetony **LOKALIZACJE** z kolei pozostają w danym obszarze i wywierają efekty czasowe. Żetony **LOKALIZACJI ZNISZCZALNYCH** również pozostają w grze, ale mogą zostać zniszczone przez gracza, który kontroluje obszar z przynajmniej 6 jednostkami.

- **Dragon Throne (Lokalizacja Zniszczalna)**

Pozostaw ten Żeton awersem ku górze. Uznaje się, że osoba kontrolująca ten obszar posiada dodatkową runę smoczą. Gracz kontrolujący obszar zawierający przynajmniej 6 jednostek może podczas swojej rundy odrzucić ten żeton.



- **Village (Lokalizacja Zniszczalna):**

Pozostaw ten żeton w obszarze. Obszar traktuje się tak, jakby produkował +1 więcej zasobów wymienionych. Gracz kontrolujący ten obszar z przynajmniej 6 jednostkami podczas danej rundy może odrzucić ten żeton.



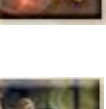
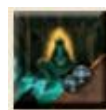
- **Magic Portal (Lokalizacja Zniszczalna):**

Pozostaw ten żeton awersem ku górze. Gdy dowolny gracz przesuwa jednostki lub bohaterów, może wydać 1 Żeton Wpływu aby traktować ją jako przyległą do wszystkich obszarów zawierających Żetony Eksploracji Magic Portal odwrócone awersem ku górze. Gracz kontrolujący ten obszar z przynajmniej 6 jednostkami podczas tej rundy może odrzucić ten



żeton.

- **Dungeon (Lokalizacja):** Pozostaw ten Żeton awersem ku górze. Gdy Bohater wkracza do tego obszaru, nie może przemieścić się dalej podczas tej Pory Roku lub Fazy Wypraw.
- **Temple (Lokalizacja):** Pozostaw ten Żeton awersem ku górze. Gdy Bohater kończy swoją Fazę Wypraw w tym obszarze, gracz kontrolujący go zyskuje 2 Żetony Wpływu.
- **Hall of Kellos (Lokalizacja):** Pozostaw ten Żeton awersem ku górze. Gdy Bohater kończy swoją Fazę Wypraw w tym obszarze, gracz kontrolujący go zyskuje Kartę Taktyki.
- **Traveling Merchant (Wydarzenie):** Gracz kontrolujący Bohatera może wydać 3 Żetony Wpływu aby ten Bohater otrzymał 1 Kartę Nagrody. Następnie gracz odkłada ten żeton (niezależnie czy płaci wpływem czy nie).
- **Raiding Party (Wydarzenie):** Bohater otrzymuje 1 zniszczenie. Jeśli w tym obszarze znajdują się neutralne jednostki lub wrogowie bohater musi odrzucić 1 Kartę Nagrody lub otrzymać 1 dodatkowe zniszczenie. Następnie gracz odkłada ten żeton.
- **Scroll of Sigh (Wydarzenie):** Gracz kontrolujący Bohatera podgląda wszystkie zakryte runy i Żetony Eksploracji w jednym obszarze. Następnie gracz odrzuca ten żeton.
- **Training (Wydarzenie):** Bohater może podnieść jeden ze swoich atrybutów o 1 (patrz „Faza Wypraw” str. 26) Następnie gracz odkłada ten żeton Eksploracji. Pamiętaj że Bohater może podnieść każdy ze swoich atrybutów maksymalnie 2 razy.



Trudniejszy wariant gry

Jest to wariant dla graczy oczekujących dłuższej i bardziej wyzywającej rozgrywki.

Podczas przygotowania elementów gry, każdy z graczy otrzymuje tylko jedną runę smoczą i swojej krainie początkowej (zamiast dwóch run smoczych i jednej fałszywej).

Pierwszy gracz, który kontroluje siedem obszarów zawierających żetony run smoczych wygrywa rozgrywkę. Jeśli żaden z graczy nie zgromadzi siedmiu do końca 8 roku gra się kończy, a wygrywa gracz, który kontroluje najwięcej obszarów ze smoczymi runami. Remisy rozstrzyga się w klasyczny sposób (wg największego wpływu, w drugiej kolejności najwyższy początkowy wpływ).

Fałszywe runy nie są używane w tym wariantcie, a smocze runy są zawsze odkryte. Karty Taktyki i Pór Roku, które odnoszą się do fałszywych run są odkładane i dobiera się kolejną kartę.

Jeśli graczom skończą się runy smocze mogą wykorzystać fałszywe runy ułożone rewersem ku górze jako zastępstwa.

Indeks

- Aktualna Zasada Ataku 22
Bohaterowie 25
Budowa Twierdzy 36
Cel Gry 7
Często Używane Terminy 15
Dodatkowe Zdolności Karty Pory Roku 11
Dyplomacja 18
Dyplomacja i Rozpatrywanie Kart Przeznaczenia 18
Eliminacja Graczy 31
Jednostki Neutralne 19
Jednostki Sojusznicze 19
Karty Celu 30
Karty Nagród 27
Karty Nagród podczas Pojedynek 27
Karty Taktyki 30
Karty Tytułowe 36
Karty Wypraw 26
Mobilizacja 33
Naprawa Twierdzy 36
Odchodzący Bohaterowie 28
Odwrot 22
Ograniczenia Ruchu 18
Określanie Aktualnej Pory Roku 12
Opis Elementów Gry 4
Opis Elementu Mapy 7
Opis Gry 4
Opis Karty Bohatera 255
Opis Karty Frakcji 20
Opis Karty Nagrody 27
Opis Karty Pory Roku 11
Opis Karty Porządku 12
Opis Karty Przeznaczenia 21
Opis Karty Wypraw 25
Podglądanie Smoczyc Run 30
Podsumowanie Karty Porządku 14
Pojedynki 28
Pora Roku 11
Poruszanie Żetonów Runicznych 36
Porządek Gry i Remisy 31
Porządek Podboju 33
Pozostałe Zasady 30
Premia Zwierzchnictwa 12
Przesuwanie i Układanie Neutralnych Jednostek za pomocą Kart Taktyki 19
Przesuwanie Jednostek za pomocą Karty Mobilizacja i Konkurencja 17
Przesuwanie Jednostek za pomocą Karty Strategia 16
Przewrócone Jednostki i Bohaterowie 22
Przygotowanie Elementów Gry 7
Przykład Fazy Wypraw 26
Przykład Karty Strategii 16
Przykład Mobilizacji/ Konkurencji 17
Przykład Otrzymania Smoczyc Run 32
Przykład Pojedyńku 29
Przykład Pory Roku 13
Przykład Rekrutacji 35
Przykład Rundy Walki 1 23
Przykład Rundy Walki 2 24
Przykład Ułożenia Krainy Początkowej 9
Przykład Ułożenia Mapy 9
Przykład Zakładów o Wpływy 32
Przykład Zbiorów 34
Rada Czarnoksiężnika 31
Rekrutacja 35
Remisy w Zakładach o Wpływ 31
Rozgrywka 11
Rozpatrzenie Karty Pory Roku 11
Rozpatrzenie Karty Porządku 12
Rozpatrzenie Karty Przeznaczenia 27
Rozstawienie 8
Ruch 16
Ruch Bohaterów 16
Rundy Walki 22
Schemat rozstawienia 10
Skrót Zasad 40
Spis elementów Gry 4
Strategia 33
Szczegóły Karty Porządku 33-36
Szybkie Jednostki 17
Tajemnica Kart Nagrody 27
Test Atrybutów 26
Trudniejszy wariant gry 37
Typy Jednostek 19
Udoskonalenia 33
Układanie Mapy 8
Umacnianie 36
Walka z Neutralnymi Niesojusznymi Jednostkami 19
Walki 21
Wprowadzenie 2
Wskaźniki Zasobów 14
Wsparcie Korzyści 36
Wybór Karty Porządku 12
Wypełnianie i kończenie Wypraw 26
Wyprawy „Pojedynki” 28
Zadawanie Zniszczeń i Obrona Bohaterów 28
Zadawanie Zniszczeń Jednostkom 22
Zakłady o Wpływy 31
Zasady Opcjonalne 37
Zbiory 33
Zwycięstwo w grze 30
Zyskiwanie Bohaterów 25
Zyskiwanie Mocy 36
Zyskiwanie Smoczyc Run 30
Żeton Aktywacji 17
Żetony Eksploracji 37

Skrót Zasad

Etapy Pory Roku

1. Rozpatrz Kartę Pory Roku
2. Wybierz Kartę Porządku
3. Rozpatrz Kartę Porządku

Etapy Walki

1. Umieść Znacznik Walki
2. Umieść Jednostki Obok Karty Frakcji
3. Właściwości Walki
4. Rundy Walki
5. Obliczenie siły:
 1. udoskonalenia umocnień
 2. policz jednostki
 3. dodaj siłę twierdzy
 4. zniszczenia twierdzy
6. podsumowanie
 1. wycofanie przegranych. Jednostki które nie mogą się wycofać muszą zostać zniszczone
 2. zniszcz/konkuruj o twierdzę
 3. leczenie
 4. zastępowanie jednostek

Rundy Walki

Każda walka składa się z pięciu różnych rund.

Podczas każdej rundy, każdy z graczy wybiera jeden ze swoich typów jednostek do walki:

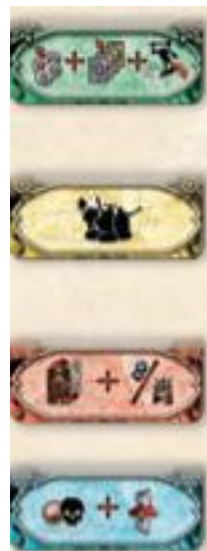
1. Atakujący Dobiera Karty
2. Obrońca Dobiera Karty
3. Rozpatrzenie Specjalnych Zdolności
4. Rozpatrzenie Rozgromionych
5. Rozpatrzenie Zniszczeń

Kroki Pojedynku

1. Określenie Obrońcy: Atakujący gracz deklaruje, który Bohater będzie uczestniczył w pojedynku przeciwko Bohaterowi.
2. Użycie zdolności na początku Pojedynku: Atakujący, a następnie obrońca mogą wykorzystać dowolne zdolności „na początku pojedynku”.
3. Rundy Pojedynku: Gracze następnie przeprowadzają 4 rundy pojedynku. Każda runda składa się z poniższych kroków wykonywanych w odpowiedniej kolejności.
 1. Dobierz Kartę Przeznaczenia
 2. Rozpatrz Kartę Przeznaczenia
4. Po 4 rundach pojedynek został zakończony lub bohater został pokonany, pojedynek się kończy.

Dodatkowe Zdolności Kart Pór Roku

- **Wiosna:** Gracze usuwają z planszy wszystkie Żetonów Aktywacji i stawiają wszystkie rozgromione figurki (włączając w to jednostki neutralne i bohaterów). Każdy z graczy na zakończenie włącza swoje Karty Porządku z powrotem do swojej talii.
- **Lato:** Ta zdolność rozpoczyna Fazę Wypraw, w której każdy z graczy ma możliwość leczenia lub trenowania lub przemieszczania. Po przemieszczeniu Bohater może rozpocząć pojedynek lub udać się na Wyprawę. Patrz „Faza Wypraw” strona 26.
- **Jesień:** Natychmiast potasuj odłożone Karty Przeznaczenia z resztą kart. Następnie każdy z graczy otrzymuje 2 Żetony Wpływu lub ciągnie 1 Kartę Taktyki.
- **Zima:** Ograniczenie ilości jednostek, które każdy z graczy może posiadać na danym obszarze równa jest aktualnej ilości pożywienia wskazywanej na jego Karcie (patrz str. 14). Wszystkie jednostki ponad limit zostają unicestwione (gracz wybiera które). Do tego limitu nie wlicza się Bohaterów (ponieważ nie są jednostkami).



Dodatkowa zdolność Zimy również pozwala graczom ignorować ograniczenia ruchu dotyczące granic wodnych do końca tej pory roku (patrz „Ograniczenia Rauchu” str. 18).

Często Ignorowane Zasady

- Wskaźniki zasobów są przestawiane tylko wtedy, gdy nakazuje tak karta lub zdolność. Wskaźniki często nie odpowiadają zasobom, które zapewniane są przez obszary kontrolowane przez gracza.
- Po otrzymaniu Karty Nagrody za Wyprawę, Karta Wyprawy jest odkładana i gracz dobiera nową Kartę Wyprawy.
- Każdy z graczy może kontrolować tylko 1 Kartę Celu, 3 Karty Bohatera, 3 Karty Wypraw i 10 Kart Taktyki
- Bohaterowie mogą podejmować się Wypraw, pojedynkować, rozpatrywać Żetony Eksploracji podczas Fazy Wypraw Latem, a nie jako rezultat dowolnej Karty Porządku.
- Porządek gry jest determinowany przez aktywną Kartę Porządku każdego z graczy. Najpierw rozpatruje się karty z niższymi numerami.

Często wyszukiwane terminy

Walki 21
Pojedynki 28-29
Szczegóły Karty Porządku 33-36
Faza Wypraw 26
Rozstawienie 8-10

Pełny Indeks patrz str. 39