



WARCRAFT

THE BOARD GAME

Zasady Gry





Warcraft: Gra Planszowa

WARCRAFT: Gra Planszowa jest przeznaczona dla 2 – 4 graczy, czas rozgrywki zamyka się w przedziale od 60 do 90 minut. Gra oparta jest na przebojowej grze komputerowej **WARCRAFT**, firmy Blizzard Entertainment.

Wprowadzenie

W **grze planszowej WARCRAFT** każdy z graczy dowodzi jedną z czterech ras: Ludźmi, Umarlakami, Orkami lub Nocnymi Elfami. Podczas przebiegu gry, gracze będą się starali poprowadzić swoją rasę do zwycięstwa za pomocą potęgi militarniej, mocy magicznych oraz silnej gospodarki.

Scenariusze

Podstawą gry planszowej **WARCRAFT** jest scenariusz. Zanim zagrasz, musisz wybrać jeden z nich. Powie Ci on, jak przygotować grę, jak ją wygrać i jakie specjalne zasady będą w niej obowiązywały. Na końcu niniejszej instrukcji jest wypisanych kilka scenariuszy.

Możesz także stworzyć własny scenariusz przy pomocy dostępnych składników. Możesz również odwiedzić stronę www.fantasyflightgames.com, by ściągnąć nowe scenariusze i poznać ekscytujące nowe opcje dla gry planszowej **WARCRAFT**.

Aby rozpocząć zabawę z grą planszową **WARCRAFT**, przeczytaj tę instrukcję, która wyjaśnia główny scenariusz, dostosowany dla 2 lub 4 graczy (dla gry 3-osobowej zobacz „Brama Elfów” na końcu tej instrukcji). Po rozegraniu głównego scenariusza, inne można znaleźć na końcu tej książeczki zasad.

Cel Głównego Scenariusza

W grze 2-osobowej gracz, który jako pierwszy zdobędzie 15 punktów zwycięstwa na koniec swojej kolejki, zwycięża. W grze 4-osobowej gracz, by wygrać, musi zdobyć 20 punktów zwycięstwa na koniec kolejki swojej lub sojusznika. Punkty zwycięstwa są zdobywane poprzez karty doświadczenia, modernizację oddziałów oraz zajmowanie konkretnych obszarów na planszy.

W innym przypadku gracz zostaje wyeliminowany z gry natychmiast, gdy jego obszar Miasta jest zdobyty przez wrogie oddziały. Należy usunąć wszystkich jego robotników, oddziały oraz Placówki z planszy. Podczas gry zespołowej (jak w głównym scenariuszu dla 4 graczy), wszyscy sojusznicy tego gracza także zostają wyeliminowani. Jeżeli pozostawia to jednego gracza lub sojuszników na planszy, gra się kończy i wygrywa ten gracz lub sojusznicy.

Cztery Rasy

Poniżej znajdują się opisy czterech ras.

Sojusz Ludzi

Siły ludzi, zbudowane wokół sojuszu z Elfami i Krasnoludami, są jedną z najbardziej wszechstronnych ras w grze, z równie dobrymi oddziałami walczącymi, strzelającymi i latającymi. Ich kolor to niebieski.

Orkowa Horda

Horda składa się z Orków, Trolli i Taurenów oraz z wszystkich stworzeń, które podbili. Rasa ta posiada najsilniejsze w grze oddziały walczące, lecz bardzo słabe oddziały latające. Kolor Orków to czerwony.

Plaga Umarlaków

Plaga Umarlaków jest skomponowana z ohydnych stworów, z których większość została wskrzeszona z grobów, by służyć ich straszliwym mistrzom. Podobnie jak Ludzie, Umarlaci mają zbilansowane oddziały, wyspecjalizowane w każdej walce. Kolorem Umarlaków jest fioletowy.

Wartownicy Nocnych Elfów

Nocne Elfy z Kalimdor'u są potężną, starożytną rasą, sprzymierzoną ze stworami lasu. Może ona pochwalić się najsilniejszymi oddziałami strzelającymi w grze, lecz ich oddziały do walki wręcz są raczej słabe. Kolorem nocnych elfów jest zielony.

Zawartość pudełka

13 Kawalków Planszy
40 Drewnianych Pionków Oddziałów Walczących (10 na rasę)
28 Drewnianych Pionków Oddziałów Strzelających (7 na rasę)
16 Drewnianych Pionków Oddziałów Latających (4 na rasę)
4 Żetony Infrastruktury Miast (1 na rasę)
8 Żetonów Placówek (2 na rasę)
32 Tekturowe Karty Budowli (8 na rasę)
32 Żetony Robotników (8 na rasę)
36 Tekturowe Karty Oddziałów (9 na rasę)
84 Karty Doświadczenia (21 na rasę)
100 Żetonów Zasobów (50 złota, 50 drewna)
18 Żetonów Wyczerpania
14 Żetonów Misji
4 Kości Bitewne
1 Kość Zasobów

Przed rozpoczęciem pierwszej gry należy ostrożnie wycisnąć wszystkie kawałki planszy i żetony z ramek tak, by ich nie zniszczyć.



Miasto Nocnych Elfów



Miasto Ludzi



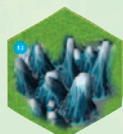
Miasto Orków



Miasto Umarlaków



Obszar Kopalni Złota



Obszar Górski



Obszar Zadania



Obszar Lasu

Kawałki Planszy

Kawałki planszy można układać w różnych konfiguracjach, by stworzyć planszę do gry. Każdy z tych kawałków jest dwustronny, oznaczony innym kolorem (niebieski/różowy) i numerem na każdej ze stron. Każdy z kawałków posiada 2 lub więcej **obszarów**. Istnieje 6 rodzajów obszarów.

• **Obszar Miasta:** Każda rasa ma swój własny obszar miasta. Oddziały i robotnicy wchodzi do gry we własnych obszarach Miast. Jeżeli kiedykolwiek ten obszar jest okupowany przez oddziały wroga, jego właściciel jest wyeliminowany z gry. Obszar ten jest jednocześnie wart 3 Punkty Zwycięstwa. Kiedy gracz posiada przynajmniej jeden oddział na tym obszarze, otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa.

- **Obszar Lasu:** Jeżeli znajdują się tam robotnicy, można tam zbierać drewno.
- **Obszar Kopalni Złota:** Obecność robotników na tym obszarze pozwala zbierać złoto.
- **Obszar Górski:** Tylko oddziały latające mogą poruszać się po tym terenie.
- **Obszar Zadania:** Kiedy gracz posiada się tam oddziały, otrzymuje Punkty Zwycięstwa w ilości równej cyfrze na obszarze.
- **Czysty Obszar:** Nie ma żadnego wpływu na grę.

Oddziały Walczące, Strzelające i Latające



Oddział Walczący



Oddział Strzelający



Oddział Latający

Drewniane pionki reprezentują oddziały bojowe na planszy. Podczas rozgrywki, jeden pionek może przedstawiać kilka różnych rodzajów oddziałów, poprzez ciągłe ich modernizowanie.

Żetony Robotników



Robotnik Nocnych Elfów



Robotnik Ludzi



Robotnik Orków



Robotnik Umarlaków



Ikona Robotnika

Tekturowe żetony reprezentują niebojowe oddziały, które zbierają drewno, złoto oraz wznoszą budynki dla swojej rasy (Uwaga: odnośniki do robotników na innych kartach i żetonach są często w postaci ikony).

Infrastruktura Miasta



Infrastruktura Miasta Orków (każda rasa posiada własny taki żeton)

Te tekturowe żetony reprezentują Miasto, gdzie rekrutowane są oddziały i konstruowane budynki. Infrastruktura nie jest częścią planszy, lecz jest położona naprzeciw gracza.

Tekturowe Karty Budowli



Budynek Oddziałów Walczących



Budynek Oddziałów Strzelających



Budynek Oddziałów Latających

Karty te reprezentują budynki w Mieście, gdzie szkolone są nowe oddziały. Każdy budynek jest oznaczony ikoną typu oddziałów, które tam się szkolą (walczące, strzelające, latające) oraz liczbą wiązek złota i drewna, które oznaczają koszt tych oddziałów. Potrzeba wielu budynków, by modernizować istniejące oddziały lub szkolić więcej niż jeden na raz. Karty budynków są układane poza planszą razem z Infrastrukturą Miasta.

Żetony Placówek



Placówka
Nocnych Elfów



Placówka
Ludzi



Placówka
Orków



Placówka
Umarlaków

Jeżeli posiada się Placówkę w grze, robotnicy i oddziały mogą pojawiać się w tym samym obszarze co Placówka.

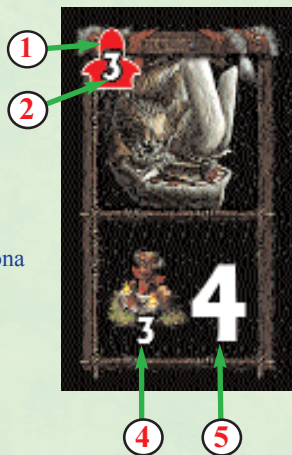
Kości

Cztery mniejsze kości są używane w bitwach, podczas gdy większa kość, zwana „kością zasobów”, jest wykorzystywana, by wskazać ile żetonów złota lub drewna się zdobywa podczas wydobywania go z obszarów Lasu lub Kopalni.

Tekturowe Karty Oddziałów

Karty te podają ważne informacje na temat oddziałów na planszy. Są także używane do modernizowania (awansowania na wyższy poziom) swoich oddziałów danego typu (walczące, strzelające i latające).

1. Typ: Tak ikona wskazuje, jaki typ (walczące, strzelające lub latające) oddziału dana karta opisuje. (W tym przypadku karta opisuje walczący oddział Orków)



2. Poziom: Numer ten wskazuje jak wysoko dany oddział awansował (został zmodernizowany).

3. Specjalna Zdolność: Ta ikona wskazuje, czy i jaką specjalną zdolność dany oddział posiada (spis wszystkich zdolności znajduje się na końcu tej instrukcji).

4. Warunki Modernizacji: Wskazują, jaką ilość i jakiego typu budynek trzeba posiadać, by awansować typ oddziału na wyższy poziom.

5. Siła: Wartość ta wskazuje, jak silny jest dany oddział w bitwie. Im wyższy ten współczynnik, tym lepiej walczył ten oddział.

6. Punkty Zwycięstwa: Każdy z typów oddziałów, który zostanie zmodernizowany do najwyższego poziomu, otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.



Na początku gry twoje karty jednego typu (odpowiadające walczącym, strzelającym i latającym oddziałom) są ułożone w osobne kupki posortowane według Poziomów tak, że Poziom 1 jest na wierzchu. Karta znajdująca się aktualnie na górze talii daje niezbędne informacje na temat wszystkich oddziałów danego typu. Modernizując je, kolejne karty z wyższymi poziomami przechodzą na wierzch i sprawiają, iż wszystkie oddziały danego typu stają się bardziej efektywne w grze.

Karty Doświadczenia



Karty te odzwierciedlają zdolności, jakich dana rasa uczy się poprzez bitwy, rzucanie czarów oraz przez inne niezwykle zdolności owej rasy. Talia każdej rasy jest wyjątkowa. Każdy gracz rozpoczyna grę z 3 kartami i ciągnie następne podczas bitew.

Żetony Złota i Drewna



Złoto



Drewno

Żetony te reprezentują zasoby drewna i złota w grze. Gdy robotnicy zbierają drewno i złoto, rzuca się kością zasobów i bierze wskazaną liczbę żetonów złota/drewna, którą udało się zgromadzić.

Żetony Wyczerpania



Częściowo



Całkowicie

Te żetony są używane, by oznaczyć Las lub Kopalnię, jako częściowo lub całkowicie wyczerpane z zasobów.

Inne Żetony

Inne żetony są używane w scenariuszach gry planszowej WARCRAFT, które można znaleźć na samym końcu tej instrukcji.



Przygotowanie do gry

Podążając za poniższymi krokami przy gotujesz grę do rozegrania „głównego scenariusza”. Inne scenariusze gry planszowej WARCRAFT posiadają swoje specjalne reguły przygotowania i zasady rozgrywki.

1. Stworzenie planszy do gry

Po pierwsze, musisz ułożyć z kawałków planszę. Dla gier cztero i dwuosobowych układa się planszę według diagramu „Tworzenia Planszy do Gry”, znajdującego się na następnej stronie. Zwróć uwagę, że planszę składa się trochę inaczej dla dwóch i czterech graczy.

Dla gier trzyosobowych używa się zasad układania planszy spisanych w scenariuszu „Brama Elfów”.

Gra dla 4 graczy: Są w niej używane wszystkie rasy, rozmieszczone tak jak ilustruje diagram. Ludzie i Nocne Elfy tworzą jeden sojusz, a Orkowie i Umarlaczy drugi. (zobacz: „Gra Drużynowa” poniżej)

Gra dla 2 graczy: Wybiera się losowo 2 rasy. Pozostałe nie są używane. Należy ułożyć planszę, jak opisano w diagramie „Ustawienie dla 2 graczy”. Zauważ, iż należy przekreślić kawałek planszy z miastem (z koloru różowego na niebieski), jeżeli używa się Ludzi lub Nocnych Elfów, by uzyskać odpowiedni obszar miasta zgodnie z diagramem

2. Ustawienie Infrastruktury Miasta

Losowo wybiera się, którą rasą będzie grał każdy z graczy. Można również, za zgodą wszystkich graczy, wybrać swoją ulubioną rasę do gry.

Każdy gracz otrzymuje żeton Infrastruktury Miasta, karty (doświadczenia i oddziałów), pionki oraz żetony dla swojej rasy, kładąc je na stole przed sobą (jak pokazano w diagramie „Ustawienie Miasta”).

3. Początkowe zasoby

Na początku gry należy oddzielić żetony drewna od żetonów złota i złożyć je w dwóch osobnych kupkach. Każdy z graczy dostaje na początek po 5 żetonów złota i drewna.

4. Ustawienie Oddziałów Początkowych

Każdy z graczy otrzymuje 3 oddziały walczące i 3 robotników ze swoich rezerw i ustawia je na obszarze swojego miasta na planszy.

5. Ułożenie Kart Oddziałów

Każdy gracz układa tekturowe karty oddziałów w trzy kupki (walczące, strzelające i latające) posortowane według poziomu tak, że Poziom 1 jest na wierzchu.

6. Ciągnięcie Kart

Każdy gracz tasuje swoją talię kart doświadczenia i ciągnie 3 karty. Gracze mogą oglądać swoje karty, które pociągnęli.

7. Wybór Początkowego Gracza

Wybiera się początkowego gracza w sposób losowy (np. za pomocą rzutu kością). Gra rozpoczyna się.

Ustawienie Miasta

Ten diagram pokazuje jak należy ustawić Infrastruktura Miasta na początku gry.

- 1 Posegreguj swoje oddziały, budynki, Placówki i robotników w osobne kupki i połóż je obok żetonu Infrastruktury Miasta.
- 2 To są Twoje początkowe zasoby złota i drewna. Podczas rozgrywki będziesz dodawał więcej zasobów złota i drewna do tych kupek.
- 3 Kiedy budujesz nowe budynki, kładziesz je w tym miejscu.
- 4 Posegreguj tekturowe karty oddziałów według typów (strzelające, latające, walczące) i poziomów. Połóż je tak aby poziom I był na wierzchu. Ułóż kupki tak jak na powyższym przykładzie.

Tworzenie Planszy do Gry: 4-osobowej

Kiedy ułożysz 13 kawałków planszy (niebieskie kawałki od 1 do 13) jak pokazano powyżej, delikatnie zbliż je do siebie aby nie było żadnych przerw pomiędzy nimi.

Porządek kolejki

Gra planszowa WARCRAFT jest rozgrywana w serii kolejek. Każda z kolejek podzielona jest na 4 następujące kroki:

Krok 1. Ruch

Krok 2. Zbiory

Krok 3. Rozmieszczanie

Krok 4. Kupowanie (Szkolenie, Konstruowanie lub Modernizacja)

Podczas każdego kroku gracze, rozpoczynając od początkowego i kontynuując kolejno wedle wskazówek zegara, wykonują akcje. Gdy wszyscy gracze skończą dany krok, przechodzi się do następnego kroku itd..

Po zakończeniu ostatniego kroku, kolejka kończy się. W następnej gracz będący po lewej stronie gracza początkowego, staje się nowym graczem początkowym i to on rozpoczyna nową kolejkę.

Limity grupowania

Nigdy nie możesz mieć więcej niż trzy oddziały na jednym obszarze pod koniec Kroku Ruchu.

Podobnie nie można mieć więcej niż trzech robotników na jednym polu pod koniec Kroku Ruchu.

Te limity są niezależne od siebie. Oznacza to, że można mieć do trzech robotników i do trzech oddziałów jednocześnie na tym samym obszarze.

Należy zauważyć, że limity grupowania odnoszą się tylko do własnych oddziałów i robotników. Można na przykład przesunąć trzy oddziały na pole okupowane przez siły wroga. Maksymalnie może być w takim przypadku sześć oddziałów (co skutkuje **bitwą** pod koniec Kroku Ruchu i jest to opisane dalej w tej instrukcji w rozdziale „Bitwa”).

Sprawdź także rozdział „Gra Drużynowa”, by dowiedzieć się jak te limity działają w grze drużynowej.

Krok 1: Ruch

Podczas tego Kroku można raz poruszyć każdego ze swoich robotników i każdy oddział na planszy. Oddziały walczące i strzelające ruszają się 1 obszar, a latające i robotnicy 2 obszary w dowolnym kierunku, z wyjątkami opisanymi poniżej.

Oddziały Latające i Szybkość Robotników

Oddziały latające i robotnicy poruszają się o *dwa* obszary w swoim kroku ruchu.

Spotkania Oddziałów

Jeżeli jeden z oddziałów porusza się o kilka obszarów (np. jako latający lub dzięki użyciu karty „Szybkość”) i natrafia na obszar zawierający wrogi oddział robotnika lub Placówkę, musi natychmiast się zatrzymać.

Ograniczenia Ruchu Robotników

Robotnicy w większości wypadków poruszają się jak oddziały, lecz nie mogą się przesunąć na obszar zawierający wrogie oddziały, robotnika, czy Placówkę. Jedynym wyjątkiem jest, gdy na takim obszarze znajduje się już przyjazny (z tej samej rasy) oddział (nawet ten, który w tej kolejce wszedł na ten obszar).

Góry i Latające Oddziały

Tylko latające oddziały mogą się poruszać na obszarach zawierających góry. (zobacz diagram „Przykłady Ruchu”)

Wskazanie Bitew

Po zakończeniu kroku ruchu, kiedy obszar zawiera przynajmniej jeden Twój oddział oraz przynajmniej jeden wrogi oddział, rozpoczyna się na nim bitwa (zobacz rozdział „bitwa” w dalszej części instrukcji).

Gra 2 - osobowa



Jeżeli po zakończeniu kroku ruchu, na planszy rozpocznie się więcej niż jedna bitwa, rozstrzyga się je w ustalonej przez Ciebie kolejności. Wszystkie bitwy muszą zostać rozegrane przed kontynuowaniem gry.

Uwaga: Ruch oddziału na obszarze zajmowanym przez wrogię robotnika nie powoduje bitwy.

Bezbronne Placówki, Miasta i Robotnicy

Po zakończeniu bitew, wszyscy robotnicy i Placówki na obszarach zawierających wrogię oddziały są automatycznie zniszczeni i usunięci z planszy.

Jeśli wszyscy gracze skończyli swoje ruchy i rozstrzygnęli wszystkie bitwy, na wszystkich miastach zawierających wrogię oddziały kładzie się żeton „częściowego wyczerpania” (znacznik wyczerpania taki sam, jak używa się w przypadku zasobów). Tego żetonu nie można usunąć w żaden sposób.

Jeżeli w obszarze Miasta znajduje się już żeton częściowego wyczerpania, gracz je kontrolujący i wszyscy jego sojusznicy są natychmiast eliminowani z gry. Należy usunąć ich robotników, oddziały i Placówki z planszy. Jeżeli tylko jeden gracz lub jedna drużyna pozostaną w grze, ten gracz lub drużyna wygrywa.

Gra Toczy się Dalej

Po zakończeniu Kroku Ruchu przez jednego gracza i rozstrzygnięciu wszystkich bitew, następny gracz wykonuje swoje ruchy i bitwy. Jeżeli wszyscy gracze przeszli przez Krok Ruchu, gra przechodzi do Kroku Zbiórów.

Krok 2: Zbiory

Podczas Kroku Zbiórów gromadzi się złoto i drewno z Kopalń Złota i obszarów Lasów, na których znajdują się robotnicy.

Rozpocznij od wydobycia złota. Wskaż obszary Kopalń Złota, na których znajduje się przynajmniej jeden Twój robotnik. Następnie za każdego robotnika rzucić kostką zasobów. Za

każdym razem kiedy rzucisz kostką, otrzymujesz z puli taką ilość żetonów złota, ile wyrzuciłeś.

Podobnie jest w przypadku zbioru drewna. Wskazujesz obszary Lasu, a następnie rzucasz kością Zasobów za każdego twojego robotnika na obszarze z Lasem. Cyfra na kości przy każdym rzucie wyznacza liczbę żetonów Drewna, które otrzymujesz po każdym rzucie.

Przykład: Gracz Orkami posiada jednego robotnika na obszarze kopalni złota i jednego na obszarze lasu. Rzuca kością zasobów za robotnika w kopalni i otrzymuje wynik „1”, więc otrzymuje z puli jeden żeton złota, który kładzie do swojej własnej kupki zasobów. Następnie rzuca za robotnika w lesie i wyrzuca „2”, otrzymuje dwa żetony drewna z puli zasobów i kładzie je do własnej kupki zasobów.

Własne zasoby trzyma się przed sobą w widocznym miejscu. Jeżeli inny gracz zapyta Cię, ile masz zasobów, musisz uczciwie odpowiedzieć na pytanie.

W przypadku, gdy zabraknie żetonów do oznaczania odpowiednich zasobów, należy użyć monet albo innych żetonów lub można zapisać ilość nadmiarowych zasobów na kartce itp.

Wyczerpanie zasobów

Zasoby Kopalń Złota i Lasów nie są wieczne. Rzucając kością zasobów, za każdym razem, gdy wypadnie na niej „3”, musisz położyć żeton częściowego wyczerpania (strona żetonu z połową krzyża) na danym obszarze, gdzie pracował robotnik. Oznacza to, że zasoby na tym obszarze są częściowo wyczerpane.

Jeżeli znajdował się tam już wcześniej żeton częściowego wyczerpania, należy go obrócić tak, by pokazywał dwie linie skrzyżowane. Obszary, na których znajduje się ten żeton są całkowicie wyczerpane i nie produkują już zasobów podczas Kroku Zbiórów.

Uwaga: Kiedy twoje kopalnie i lasy zostaną wyczerpane, powinieneś wyruszyć i pozyskać nowe obszary, aby wybudować rzeczy, które potrzebujesz

Kilku Robotników

Można mieć do 3 robotników na jednym obszarze Lasu lub Kopalni Złota. Jeśli masz ich kilku na obszarach kopalni i lasu, na których wydobywasz, należy kolejno i osobno rzucać kością dla każdego robotnika. Jeżeli okaże się, że dany obszar zostanie wyczerpany, nie wykonuje się pozostałych rzutów dla tych obszarów.

Przykład: Orkowie posiadają jednego robotnika na obszarze Lasu, dwóch na kolejnym oraz dwóch na częściowo wyczerpanym obszarze Kopalni Złota. Gracz Orkami rzuca za pierwszy Las i otrzymuje wynik „2”, a następnie za drugi i wyrzuca „3”, więc kładzie na drugim obszarze Lasu żeton częściowego wyczerpania (jedna połowa krzyża). W końcu rzuca „1” za drugiego robotnika na tym samym Lesie. Gracz otrzymuje łącznie 6 żetonów drewna z puli. Za częściowo wyczerpaną kopalnię gracz rzuca „3” za pierwszego robotnika i musi położyć żeton całkowitego wyczerpania (w kształcie krzyża), który wskazuje całkowite wyczerpanie zasobów na tym obszarze. Drugi robotnik pozostanie bezużyteczny nie może już wydobywać zasobów w tym miejscu. Gracz słucha rad swoich orkowych mędrców i przesuwa robotników na inny obszar.

Gra Toczy Się Dalej

Kiedy pierwszy gracz zbierze zasoby z obszarów Lasów i Kopalń zajmowanych przez jego robotników, kończy się jego Krok Zbiórów. Następny z grających wykonuje te same czynności. Gdy wszyscy gracze skończą swoje Kroki Zbiórów, gra przechodzi do następnego kroku: Rozmieszczania.

Przykłady Ruchu

• Ten oddział latający może przesunąć się dwa obszary, ale jeśli wejdzie na obszar z wrogiem oddziałem musi się zatrzymać. Na tym obszarze wybuchnie bitwa pod koniec Kroku Ruchu obecnego gracza.

• Na ten obszar zagrano kartę „Szybkość”, umożliwiającą walczącym i latającym oddziałom poruszyć się o trzy obszary w tej kolejce.

• Oddział nie może poruszyć się na ten obszar ponieważ znajdują się już tam trzy oddziały tej rasy.

• Ten oddział nie może poruszyć się na obszar po prawej ponieważ znajdują się tam góry. Tylko latające oddziały mogą poruszyć się na obszar górski.

• Ten robotnik nie może poruszyć się na obszar po prawej ponieważ jest zajęty przez wrogię robotników.



Krok 3: Rozmieszczanie

Aby uzyskać nowe oddziały, robotników, budynki, czy Placówki, należy je nabyć (jak wyjaśnione jest to później przy Kroku 4: Kupowanie), lecz nie pojawiają się one w grze, aż do Kroku Rozmieszczania w następnej turze.

Rozmieszczanie Oddziałów i Robotników

Po pierwsze, podczas Kroku Rozmieszczania możesz umieścić na obszarze Miasta i/lub Placówki na planszy dowolny ze swoich oddziałów i robotników (zobacz diagram Rozmieszczanie Oddziałów jako przykład), które są akurat szkolone (co wyjaśnione jest poniżej). Jeżeli oddziały lub robotnicy **wchodzą do gry w Mieście okupowanym przez wrogie siły, żaden z oddziałów (niezależnie od tego do kogo należy - wrogie czy własny) nie może opuścić tego obszaru.** Podczas następnego Kroku Ruchu stoczona tutaj będzie bitwa.



Rozmieszczanie Oddziałów

Rozmieszczając oddział, usuń pionek z karty budynku gdzie odbywa się jego szkolenie i połóż go na planszy na obszarze Twojego miasta lub Twojej Placówki.

Na powyższym przykładzie, gracz Orkami usuwa dwa oddziały strzelający i walczący z budynków, gdzie odbywało się ich szkolenie i umieszcza je na obszarze swojego miasta.

Ukończenie Budynków

Po drugie, można *ukończyć* budynki będące aktualnie w *trakcie budowy* (patrz niżej – Krok Kupowania) poprzez obrócenie ich wierzchem do góry w Infrastrukturze Miasta. Wszystkich robotników pracujących przy nich należy wrócić do obszaru Miasta. (zobacz diagram Ukończenie Budynków jako przykład)

Ukończenie Placówek

W końcu, można *ukończyć* Placówki, które do tej pory znajdowały się w *trakcie budowy* (patrz niżej – Krok Kupowania), poprzez obrócenie ich żetonów na planszy. Robotnicy budujący daną Placówkę wracają na obszar przez nią zajmowany. Mogą teraz swobodnie się poruszać, zbierać zasoby, czy wznosić inne budynki (zobacz diagram Ukończenie Placówek jako przykład).

Podczas Kroku Rozmieszczania, świeżo rekrutowani robotnicy i oddziały mogą być umieszczani na planszy tylko na obszarze swojego Miasta, albo na obszarze zajmowanym przez jedną z Placówek tego samego gracza.

Można umieszczać nowe oddziały i/lub robotników na Placówkach wzniesionych w tej samej turze.



Limity Grupowania i Dobrowolne Opóźnienia

Podczas rozmieszczania oddziałów i robotników na planszy, nie można przekroczyć limitu 3 oddziałów i 3 robotników na jednym obszarze. Jeżeli nie ma legalnego miejsca, gdzie można by umieścić nowy oddział, pozostaje on na szkoleniu i nie wchodzi do gry.

Podobnie, jeżeli powrót robotnika na obszar Miasta po wzniesieniu budynku złamałby ograniczenia grupowania robotników, ów budynek pozostaje dalej w trakcie budowy i nie wchodzi do gry. Robotnicy wznoszący budynki *nie mogą* wracać na planszę w obszarze zajmowanym przez Placówki.

Zawsze można z własnej woli nie kończyć szkolenia oddziałów/robotników lub konstrukcji budynków/Placówek podczas kroku rozmieszczania.

Gra Toczy Się Dalej

Po ukończeniu rozmieszczania oddziałów/robotników i ukończeniu budynków/Placówek przez jednego gracza, następny w kolejności wskazówek zegara wykonuje Krok Rozmieszczania. Jeżeli wszyscy gracze skończą swoje Kroki Rozmieszczania, gra przechodzi do następnego kroku – Kupowania.

Krok 4: Kupowanie

Podczas tego kroku, gracze wybierają *jedną* z następujących opcji, by wydać swoje zasoby złota i drewna:

- **Wyszkolić** oddziały i robotników
- **Skonstruować** budynki i Placówki
- **Zmodernizować** typ oddziałów

Można dobrowolnie nie wydawać zasobów na żadną z tych opcji, ale nie można ich zużyć na więcej niż jedną z powyższych możliwości.

Opcja 1: Szkolenie Oddziałów i Robotników

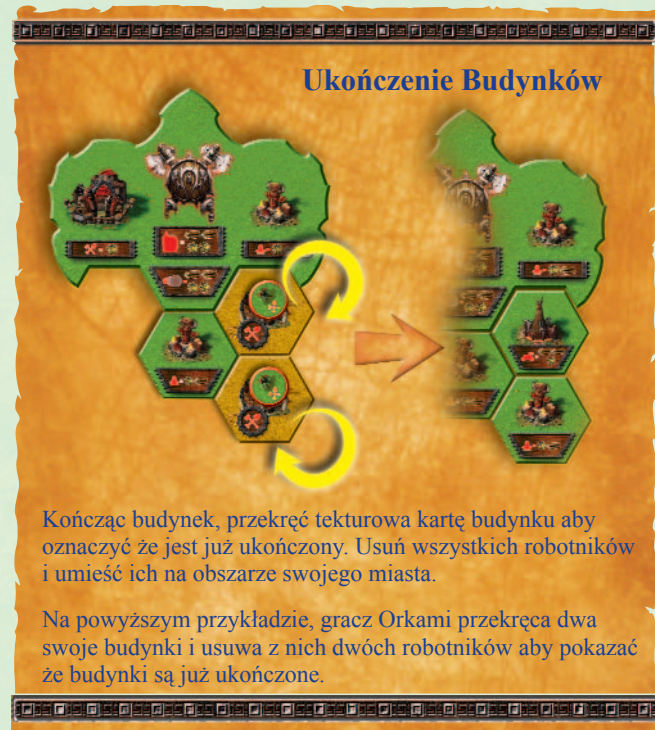
Aby wprowadzić do gry nowe oddziały i robotników, należy ich najpierw wyszkolić. Proces ten jest dokonywany w trzech fazach:

1. **Wybierz budynek** w Mieście, który może wyszkolić wybrany typ oddziałów. Budynek ten musi być ukończony (nie w trakcie budowy) i nie być w trakcie innego szkolenia. Nie posiadając budynku mogącego produkować dany typ oddziałów, nie można ich wyszkolić.
2. **Wydanie zasobów** wymaganych na szkolenie oddziału. Koszt jest podany na budynku szkolącym ten oddział. Wydając zasoby, po prostu należy je zwrócić do odpowiedniej puli.
3. **Umieszczenie oddziału** z rezerw i położenie go na budynku, aby wskazać, że jest szkolony.

Zobacz diagram „Przykład Szkolenia” jako przykład.

Szkolenie Robotników

Robotnicy są szkoleni i wprowadzani do gry w podobny sposób jak oddziały. Szkoli się ich w budynku umiejscowionym na Infrastrukturze Miasta. Nie można skonstruować więcej takich budynków, także możliwe jest szkolenie tylko jednego robotnika na raz.



Ukończenie Budynków

Kończąc budynek, przekręć tekturową kartę budynku aby oznaczyć że jest już ukończony. Usuń wszystkich robotników i umieść ich na obszarze swojego miasta.

Na powyższym przykładzie, gracz Orkami przekręca dwa swoje budynki i usuwa z nich dwóch robotników aby pokazać że budynki są już ukończone.

Limity Szkoleń

Dozwolone jest szkolenie oddziałów i robotników na taką skalę, na jaką pozwalają posiadane zasoby i wzniesione odpowiednie budynki. Jednakże nie można przekroczyć limitu wyznaczonego przez ilość drewnianych pionków i tekturowych żetonów dostępnych w grze (4 oddziały latające, 7 strzelających, 10 walczących i 8 robotników). Jeżeli wszystkie z nich są już w grze, część będzie musiała polec w bitwach, zanim będzie można szkolić następne.

Budynki i Infrastruktura Miasta

Należy zauważyć, iż Infrastruktura Miasta zawiera dwa budynki wydrukowane na sobie: budynek robotników (produkujący robotników), i drugi szkolący oddziały walczące. Jeżeli chciałbyś szkolić więcej niż jeden oddział walczący, musisz skonstruować jeszcze jeden budynek dla nich. Pragnąc szkolić oddziały innych typów, musisz skonstruować odpowiednie dla nich budynki. Nie możesz wznosić więcej budynków do szkolenia robotników i szkolić więcej niż jednego robotnika na raz.



Ukończenie Placówek

Kończąc Placówkę, przekręć żeton Placówki aby oznaczyć że jest ukończony. Przesuń robotnika z żetonu Placówki na bok obszaru w sposób pokazany na przykładzie aby zaznaczyć że ukończył budowę.

Na powyższym przykładzie, gracz Orkami przekręca swoją Placówkę i przesuwa robotnika, aby zaznaczyć że ukończył budowę.



Przykład Szkolenia



Na tym przykładzie, gracz Orkami posiada trzy budynki oddziałów walczących (jeden na Infrastrukturze i dwa inne które zbudował) oraz budynek oddziałów latających.

Chce wyszkolić dwa oddziały walczące, więc wydaje 2 złota i 2 drewna (koszt opisany na odpowiednich budynkach) i kładzie dwa oddziały walczące po jednym na każdym z budynków. Chciałby również wyszkolić oddział latający, więc płaci 2 złota i 2 drewna, wymagane za szkolenie. Pionka oddziału latającego kładzie z rezerwy na odpowiedni budynek. Finalnie, chciałby wyszkolić oddział strzelający, ale nie ma odpowiednich budynków, musi więc poczekać aż je wybuduje.

3. Umieszczenie Placówki na planszy. Z rezerw należy wyciągnąć żeton Placówki i umieścić go na wybranym obszarze na planszy wierzchem w dół tak, by pokazać, że jest ona w *trakcie konstrukcji*. Przydzielonego robotnika stawia się na tym żetonie. Jeżeli zrobi on cokolwiek (poruszy się, zacznie zbierać zasoby, zostanie zabity, weźmie udział w bitwie itd.) zanim ukończy budowę, Placówka ulega zniszczeniu. W innym przypadku Placówka zostanie ukończona w następnym kroku Rozmieszczania, chyba że gracz postanowi inaczej.

Przykład: Gracz Orkami chce skonstruować budynek dla walczących oddziałów oraz Placówkę. Po pierwsze, wydaje 4 złota i 4 drewna jako koszt konstrukcji budynku i Placówki. Następnie zbiera odpowiednią tekturową kartę budynku oraz żeton Placówki ze swojej rezerwy budynków. Kartę budynku, wierzchem w dół, układa obok infrastruktury miasta i kładzie na niej jednego ze swoich robotników z obszaru miasta. W końcu wybiera obszar z własnym robotnikiem. Kładzie na nim żeton Placówki, również wierzchem w dół, a robotnika na tym żetonie, aby pokazać że Placówka jest w *trakcie konstrukcji*.

Ograniczenia w konstruowaniu budynków

Podczas tych czynności możesz konstruować tyle budynków i Placówek, na ile pozwalają zasoby i robotnicy. Ich ilość jest ograniczona poprzez liczbę dostępnych w pudełku żetonów i kart. Dla każdej rasy wypada po 2 budynki oddziałów walczących, po 3 budynki oddziałów latających, 3 strzelających oraz 2 Placówki.

Opcja 2: Konstruowanie Budynków i Placówek

Aby wstawić nowe budynki i Placówki do gry, należy je najpierw *skonstruować*. Dokonanie tego nie tylko wymaga zasobów złota i drewna, ale także zaangażowania robotników (robotnicy podczas budowy nie mogą zbierać zasobów).

Konstruowanie Budynków

Budowanie odbywa się w trzech krokach:

1. Przydzielenie robotnika. Za każdy budynek, który chce się zbudować, musisz mieć jednego robotnika w obszarze Miasta. Usuwając pionek robotnika z obszaru miasta, rozpoczynasz konstruowanie budynku - ten pionek *nazwamy przydzielonym* (jeżeli nie masz pionka na obszarze miasta, nie można rozpocząć budowy).

2. Wydanie 2 złota i 2 drewna (tak jak powyżej na diagramie szkolenia). Są to koszty konstrukcji (dla pewności wartości te są podane też na infrastrukturze Miasta).

3. Dodanie budynku do Miasta. Wyciągnij ze swoich rezerw odpowiednią tekturową kartę budynku i połóż go wierzchem w dół tak, by pokazać, że jest on w *trakcie konstrukcji*. Przydzielonego robotnika połóż na tej karcie i ułóż ją tak aby przylegała do infrastruktury Miasta. Budowa zakończy się podczas następnego kroku Rozmieszczania, chyba że postanowisz inaczej.

Konstruowanie Placówek

Konstrukcja Placówek odbywa się w trzech krokach:

1. Przydzielenie robotnika. Dla każdej Placówki, którą chcesz skonstruować, musisz mieć jednego robotnika w miejscu, gdzie chcesz ją umieścić. Aby skonstruować Placówkę, usuń robotnika z wybranego obszaru. To jest twój *przydzielony* do budowy robotnik, konstruujący nową Placówkę. (Jeżeli nie posiadasz robotnika w wybranym obszarze, nie możesz rozpocząć budowy Placówki).

2. Wydanie 2 złota i 2 drewna (tak jak powyżej na diagramie szkolenia). Są to koszty konstrukcji (dla pewności wartości te są podane też na infrastrukturze Miasta).

Opcja 3: Modernizacja

Wybierając tę opcję możesz zmodernizować jedną lub więcej typów swoich oddziałów w grze, jeżeli tylko posiadasz wystarczającą ilość wymaganych budynków i zasobów złota i drewna.

Karty oddziałów wskazują ile i jakich budynków potrzeba, by zmodernizować dany typ oddziałów na następny poziom. Jeżeli posiadasz minimalną wymaganą liczbę wskazaną na karcie, możesz wydać 2 złota i 2 drewna, by zmodernizować ten typ oddziałów. Jeżeli tylko wystarcza na to zasobów i spełniasz wymagania dotyczące budynków, możesz modernizować dowolną ilość oddziałów. **Nie możesz jednak modernizować tego samego typu więcej, niż raz na Krok Kupowania.**

Modernizując odpowiedni typ oddziału, kładziesz jego wierzchnią kartę oddziału na spód. Tym samym wszystkie oddziały tego typu zyskują nowe wartości, siły oraz zdolności przedstawione na nowej karcie z wierzchu.

Przykład: Gracz Orkami chce zmodernizować swoje oddziały walczące (typ walczące). Patrząc na informację na obecnej karcie oddziału, widzi że obecny poziom wynosi 1 i wymaga 1 budynku oddziałów walczących do zmodernizowania. Gracz posiada przynajmniej jeden taki budynek, więc wydaje 2 złota i 2 drewna, aby zmodernizować wszystkie swoje oddziały walczące. Bierze górną kartę oddziału (poziom 1) i kładzie ją na spód kupki, odsłaniając nową kartę (poziom 2). Ten poziom wymaga już dwóch budynków oddziałów walczących w celu zmodernizowania. Jeżeli gracz Orkami posiada dwa takie budynki w następnej kolejce będzie mógł ponownie wydać 2 złota i 2 drewna i zmodernizować oddziały. W tej kolejce jednak będzie musiał poczekać.

Jeżeli symbol **punktu zwycięstwa** jest narysowany na karcie zamiast wymaganych warunków do modernizacji, oznacza to, że dany typ oddziału osiągnął najwyższy możliwy poziom zaawansowania. Możesz zdobyć maksymalnie 3 punkty zwycięstwa za zmodernizowanie swoich oddziałów (jeden za oddziały walczące, 1 za strzelające, 1 za latające).

Należy też zauważyć, że oddziały posiadają też specjalne zdolności. Zasady ich używania są opisane z tyłu na oprawie niniejszej instrukcji.

Ważna Uwaga: Wybieraj z rozwagą, które oddziały modernizujesz. Podczas rozgrywki jest bardzo trudno zbudować wszystkie budynki, aby zmodernizować wszystkie typy oddziałów do maksymalnych możliwości. Te wybory będą wpływać na Twoją strategię i taktykę.

Zakończenie Kolejki

Po zakończeniu przez wszystkich graczy Kroku Kupowania, kolejka kończy się i zaczyna następna. Graczem, który zapoczątkuje nową kolejkę, jest osoba siedząca po lewej od obecnego pierwszego gracza.

Modernizacja Oddziału



Obecny poziom Oddziału

Warunki Modernizacji

Aby zmodernizować oddział, musisz spełnić warunki co do liczby oraz rodzajów wymaganych budynków.

W tym przypadku, gracz Orkami musi mieć 3 budynki oddziałów walczących aby zmodernizować oddział z Poziomu 3 na 4.



Podczas modernizacji, kładziesz górną kartę na spód kupki odsłaniając kartę poniżej.

Specjalne Zdolności

Siła po Modernizacji

Nowa odkryta karta opisuje zdolności i siłę wszystkich Oddziałów w tego typu.

Na tym przykładzie, oddziały walczące Orków są teraz na poziomie 4. Wszystkie posiadają teraz 5 Siły oraz specjalną zdolność Atak Obszarowy.

Pole Bitwy Przykład 1

Na tym przykładzie, Nocne Elfy (Gracz Zielony) poruszył się na obszar 1 podczas swojego Kroku Ruchu. Po zakończeniu wszystkich ruchów, należy rozstrzygnąć wszystkie bitwy na planszy.

Oddziały Umarlaków i Nocnych Elfów, które uczestniczą w bitwie są umieszczone na polu bitwy (1), dodatkowo walczą każdy z oddziałów Umarlaków i Nocnych Elfów na flankach (czyli polach dookoła pola bitwy - kolor jasno zielony).

Oddział latający Orków na obszarze 2, choć jest na flankach, nie walczy w bitwie, gdyż jej uczestnicy to rasy Umarlaków i Nocnych Elfów. Oddział Umarlaków na obszarze 3 nie będzie uczestniczył w bitwie ponieważ nie jest a flankach.

Pole Bitwy Przykład 2

Na tym przykładzie, gracz Nocnych Elfów poruszył się na dwa sąsiadujące obszary zawierające oddziały Umarlaków. Po zakończeniu ruchów gracza Nocnymi Elfami, wszystkie bitwy muszą zostać rozstrzygnięte.

Mamy tutaj dwa oddzielne Pola Bitwy --A oraz -- B, gracz Nocnymi Elfami (to jego kolejka) musi zdecydować, którą bitwę rozstrzygnie jako pierwszą. Jeżeli wybierze A, wszystkie oddziały na obszarze B mogą uczestniczyć, ponieważ są na flankach obszaru A (i visa versa). Jeżeli podczas bitwy, straty zostaną usunięte z obszarów sąsiadującego, nierozstrzygniętego pola bitwy następną bitwa może się nie odbyć, ponieważ pozostaną na tym obszarze oddziały tylko jednego z graczy.

Oddziały na obszarach 1 oraz 2 mogą uczestniczyć w dwóch bitwach, ponieważ są na flankach obszaru A i obszaru B.



został zaatakowany. W grze drużynowej za atakujących uznaje się też wszystkich sojuszników atakującego, którzy posiadają jeden lub więcej oddziałów na polu bitwy. Podobnie jak broniącego, wszystkich jego sojuszników posiadających jeden lub więcej oddziałów, biorących udział w bitwie, nazywamy broniącymi.

Porządek Bitwy

Bitwę rozgrywa się w określonej kolejności, ponieważ pewne typy oddziałów są szybsze od innych. Porządek bitwy jest opisany poniżej.

Faza 1. Atak Oddziałów Strzelających

Oddziały strzelające, biorące udział w bitwie, **atakują** jako pierwsze (zobacz „Atakowanie” poniżej). Walka obu stron strzelających toczy się jednocześnie. Straty, które wyniknęły z tego ataku, zostają podliczone i odpowiednia ilość pionków jest usuwana z planszy. Efekty kart doświadczenia, które trwają przez jedną Fazę, kończą się w tym momencie.

Faza 2. Atak Oddziałów Latających

Po rozstrzygnięciu ataków oddziałów strzelających, **atakują** wszystkie biorące udział w bitwie oddziały latające (zobacz „Atakowanie” poniżej). Walkę toczą w tym samym momencie obie strony. Straty, które wyniknęły z tego ataku, zostają podliczone i odpowiednia ilość pionków jest usuwana z planszy.

Efekty kart doświadczenia, które trwają jedną Fazę, kończą się w tym momencie

Faza 3. Atak Oddziałów Walczących

W końcu **atakują** oddziały walczące, które uczestniczą w bitwie (zobacz „Atakowanie” poniżej). Walczą jednocześnie obie strony. Straty, które wyniknęły z tego ataku, zostają podliczone i odpowiednia ilość pionków jest usuwana z planszy. Efekty kart doświadczenia, które trwają przez jedną Fazę, kończą się w tym momencie.

Uwaga: Oddziały latające nie mogą być wybierane przez żadnego z graczy jako ofiary oddziałów walczących. Jeśli graczowi pozostały w bitwie tylko oddziały latające, a zadane zostało więcej strat, wszystkie pozostałe po wyeliminowaniu oddziałów strzeleckich i walczących straty są ignorowane. Innymi słowy, walczące oddziały nie mogą zabić latających oddziałów.

Początek Nowej Rundy Bitwy

W tym momencie, wszystkie efekty kart doświadczenia, które trwają przez rundę bitwy, kończą się. Rozpoczyna się nowa runda bitwy zaczynająca się znowu od Fazy 1. Bitwa trwa tym sposobem dopóki któryś z graczy nie zdobędzie kontroli nad polem bitwy (zobacz „Koniec Bitwy” poniżej).

Atakowanie

Atak wykonuje się poprzez podliczenie oddziałów danego typu ataku (strzeleckiego, latającego lub walczącego), jakie posiadasz w tej bitwie, i rzucenie taką liczbą kostek. Np. jeżeli masz 2 oddziały walczące na polu bitwy i dalsze 4 na flankach, rzucasz 6-ciooma kostkami.

Zadajesz przeciwnikowi *straty* równe ilości kostek, na których padły wyniki *równe* lub *mniejsze* od wartości siły atakujących (opisanej na tekturowych kartach) twoich oddziałów. Jeśli posiadasz więcej atakujących oddziałów niż kostek, zapisz wyniki i rzuć ponownie dla pozostałych oddziałów. Na przykład jeśli atakujesz 6 walczącymi oddziałami, których siła wynosi 2, wyrzucasz wyniki 4, 3, 1 oraz 3, następnie wyrzucasz ponownie 2 oraz 6. Zadajesz więc dwie straty przeciwnikowi, ponieważ na dwóch kostkach wypadła wartość mniejsza lub równa wartości siły – czyli 2.

Usuwanie Strat

Gdy otrzymujesz straty, należy usunąć jeden oddział spośród biorących udział w bitwie (na polu bitwy lub flankach), za każdą otrzymaną przez Ciebie stratę. Sam wybierasz, które z Twoich oddziałów polegą i zostaną usunięte z planszy, a następnie odłożone do rezerw. *Nie możesz* wybrać robotników zamiast oddziałów pokrywając straty (i nie możesz wybrać latającego, gdy atakował walczący oddział, o czym była mowa powyżej)

Pierwszy usuwa straty obrońca (zakładając, że otrzymał przynajmniej jedną), a następnie atakujący – po jednym oddziale na zmianę. Gracze po kolei usuwają stracone oddziały, aż wszystkie zadane straty zostaną pokryte. Karty zmniejszające ilość poniesionych strat, muszą być zagrane przed usunięciem pierwszego oddziału.

Uwaga: Usuwanie oddziałów z planszy wymaga dokonania strategicznych wyborów. Po pierwsze, warto ściągać najpierw najsłabsze, najsłabsze oddziały. Po drugie, można skończyć bitwę wcześniej (skutecznie „uciec”), usuwając oddziały z pola bitwy, nawet posiadając oddziały na flankach (jakkolwiek i tak trzeba ponieść zadane straty w tej rundzie bitwy). W końcu można zapobiec innym bitwom (zobacz „Kilka Bitew na Raz” poniżej), poprzez usuwanie oddziałów z flanki zajmowanej również przez wrogie oddziały, zanim na tych obszarach rozpocznie się kolejna bitwa.

Koniec Bitwy

Bitwa toczy się, dopóki na obszarze pola bitwy nie pozostanie tylko jedna rasa, lub pole to będzie całkowicie puste. Oddziały na flankach nie są brane pod uwagę podczas sprawdzenia, czy bitwa trwa nadal. W ten właśnie sposób bitwa może zostać szybko skończona - poprzez ściągnięcie zabitych oddziałów z pola bitwy. Zwycięzcą bitwy jest ta **rasa, która posiada oddziały na polu bitwy po zakończeniu bitwy**. Jeżeli żadna z ras nie posiada tam oddziałów, **nie ma zwycięzcy**.

Zwycięzca każdej bitwy natychmiast ciągnie jedną Kartę Doświadczenia z talii, jako nagrodę za odniesiony tryumf.

Zagrywanie Kart

Karta może zostać zagrana, kiedykolwiek tylko pozwala na to jej tekst (zobacz opisy kart z tyłu na okładce tej instrukcji), ale może zostać zagrana podczas bitwy tylko wtedy, gdy gracz posiada przynajmniej jeden oddział uczestniczący w bitwie.

Bitwa

Bitwy są wszczynane na obszarze dowolnego z graczy, gdzie pod koniec Kroku Ruchu spotykają się oddziały dwóch przeciwników (lub dwóch różnych drużyn, w grze drużynowej). Obszar taki nazywamy polem bitwy. Wszystkie przyległe do **pola bitwy** obszary nazywa się **flankami**.

Wszystkie oddziały na polu bitwy i na flankach biorą udział w bitwie, oczywiście jeżeli należą one do jednego z dwóch graczy uczestniczących w bitwie lub ich aliantów.

Na początku bitwy gracze biorący udział w bitwie ciągną po 1 karcie doświadczenia ze swoich talii. Kiedy tylko jednemu z graczy skończy się talia doświadczenia, powinien przetasować zużyte karty z powrotem, tworząc nową talię doświadczenia.

Atakujący i Broniący

Gracza, którego Krok Ruchu doprowadził do bitwy, nazywamy atakującym. Obrońcą to gracz, który



Przykład Bitwy

Gracz Nocnymi Elfami przesunął swoje oddziały na obszary zajmowane przez oddziały Ludzi i Orków, odbędą się więc dwie bitwy pod koniec jego ruchu. Gracz wybiera jako pierwszą potyczkę z Ludźmi. Wszystkie oddziały Nocnych Elfów oraz Ludzi na polu bitwy i na flankach w niej uczestniczą. Oddziały Orków, chociaż znajdują się na flankach, nie uczestniczą. (Ten przykład nie pokazuje gry drużynowej.)

Atak Oddziałów Strzelających

Najpierw, atakują strzelcy. Gracz Nocnymi Elfami posiada jeden taki oddział (Siła 2), a gracz Ludźmi dwa oddziały (Siła 3). Gracz Nocnych Elfów rzuca "4" (pudło), a gracz Ludźmi rzuca "5" (pudło) i "2" (trafienie), to oznacza że gracz Nocnych Elfów musi usunąć jedną stratę. Wybiera jeden z oddziałów walczących na flankach i usuwa ten oddział z planszy.

Atak Oddziałów Latających

Następnie, atakują oddziały latające. Gracz Nocnych Elfów ma jeden oddział (Siła 3) a gracz Ludźmi dwa (również z Siłą 3). Gracz Nocnych Elfów "3", zadając jedną stratę, a gracz Ludźmi wyrzuca "2" oraz "6", również zadając jedną stratę. Gracz Nocnymi Elfami wybiera kolejny oddział walczący na flankach, a gracz Ludźmi wybiera jedyny walczący oddział na polu bitwy.

Atak Oddziałów Walczących

Finalnie, atakują oddziały walczące. Gracz Nocnymi Elfami posiada cztery takie oddziały (Siła 2) a gracz Ludźmi żadnego gracz Nocnymi Elfami rzuca "5", "2", "3" oraz "2" zadając 2 straty. Gracz Ludźmi nie rzuca w ogóle (ponieważ nie posiada oddziałów walczących w bitwie), i musi usunąć dwa oddziały strzelające z pola bitwy (nie może wybrać oddziałów latających ponieważ oddziały walczące nie mogą ich zranić.)

Ponieważ gracz Nocnymi Elfami jest jednym który posiada oddziały na polu bitwy, kończy się ona w tym momencie. Robotnik Ludzi, który pozostał bezbronny, ginie i zostaje zdjęty z planszy. (Gdyby gracz Ludźmi mógł wybrać jednego lub oba oddziały latające jako straty, zaczęła by się nowa runda bitwy, rozpoczynająca się znów od ataku oddziałów strzelających itd.)

Jeżeli przeciwnicy pragną zagrać karty podczas bitwy, atakujący musi pozwolić broniącemu zagrać kartę jako pierwszemu. Daje to atakującemu możliwość zmiany decyzji i zagrania innej karty, lub w ogóle zrezygnowania z tej akcji, gdy zobaczy, jaką kartę zagrał obrońca. W grze drużynowej każdy z broniących ma możliwość zagrania karty, a później każdy z atakujących.

Góry i Oddziały Latające

Tylko oddziały latające mogą się poruszać na obszarach górskich. Mogą one również normalnie brać udział w bitwach toczących się na tych obszarach. Jeżeli polem bitwy jest teren górski, inne oddziały na flankach normalnie mogą brać udział w bitwie.

Kilka Bitew na Raz

Na koniec Twojego Kroku Ruchu – jeżeli poruszyłeś oddziały na *kilka* obszarów zajmowanych przez oddziały wrogów, musisz stoczyć *kilka* bitew (jedną bitwę na każdy obszar).

Musisz każdą bitwę rozwiązać osobno. O kolejności rozegrania bitew musisz zdecydować ty sam, ponieważ jest to twój Krok Ruchu. Należy zauważyć, że twoje oddziały na *sąsiednich* obszarach mogą uczestniczyć w *obu* bitwach, jako że znajdują się wzajemnie na *flankach* swoich pół bitwy (zobacz diagram „Przykłady Pół Bitwy” jako przykład).

Wygrana i Zakończenie Gry

W grze dwuosobowej gracz, który jako pierwszy zdobędzie 15 punktów zwycięstwa na koniec swojej kolejki, natychmiast zwycięża. W czterosobowej wersji gry *drużyna*, która jako pierwsza zdobędzie 20 punktów zwycięstwa na koniec kolejki jednego z sojuszników, wygrywa grę. Punkty zwycięstwa mogą być zdobyte w następujący sposób:

- **Karty Doświadczenia:** Każda talia kart doświadczenia zawiera 3 karty, które warte są po 1 punkcie zwycięstwa, gdy położą się je przed sobą obok planszy.
- **Modernizacja:** Każdy z typów oddziałów jest wart 1 punkt zwycięstwa, gdy zmodernizuje się go na najwyższy poziom.
- **Kontrola na planszy:** Wiele obszarów na planszy zawiera punkty zwycięstwa dostępne dla dowolnego gracza posiadającego tam oddziały na koniec każdej kolejki. Na każdym z tych obszarów jest napisane, jaką liczbę punktów zwycięstwa oferuje. Obszary Miast są najbardziej cenne, ponieważ oferują 3 punkty za każde z nich. Pozostałe obszary dają 1 lub 2 punkty. Tak długo, jak kontrolujesz swoje miasto (poprzez trzymanie tam przynajmniej jednego oddziału), otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa.

Inną metodą wygranej jest wyeliminowanie graczy i sojuszników, poprzez podbicie ich miast za pomocą oddziałów. Jeżeli w grze pozostanie tylko jeden gracz lub drużyna, gra kończy się i ten gracz lub drużyna zwycięża.

Gra Drużynowa

W czterosobowej wersji głównego scenariusza gracze tworzą dwie drużyny. Ludzie i Nocne Elfy formują jedną, podczas gdy Orki i Umarlacy drugą. Gracze będący ze sobą w tych sojuszach zyskują korzyści, ale i ograniczenia:

- **Wspólnota Zasobów:** Sojusznicy mogą wzajemnie przekazywać sobie zasoby, lecz nie są zobowiązani do dawania ich na każdą prośbę swojego sprzymierzeńca.
- **Sojusznicze oddziały i limity grupowania:** Można przesunąć oddziały oraz robotników na obszary zajmowane przez sojusznika, bez wszczynania bitwy. Aczkolwiek oddziały te liczą się do limitu grupowania, obowiązującego dla jednego gracza (maksymalnie 3 robotników i 3 oddziałów) na danym obszarze.
- **Bitwy i poniesione straty:** Można brać udział w bitwach rozpoczętych przez sojusznika, jeżeli on tego zechce, jednakże każdy z uczestników bitwy sam rzuca kośćmi za swoje oddziały. Usuwając zabite oddziały, obaj gracze z drużyny decydują, jak podzielić straty pomiędzy biorące udział w bitwie oddziały.
- **Wspólnota Kart:** Można pokazać sojusznikowi swoje karty doświadczenia, lecz nie można mu żadnych oddać. Dodatkowo, można zagrywać karty tylko w bitwach, w których bierze udział przynajmniej jeden własny oddział.

Scenariusz Brama Elfów



Scenariusze

Po zagraniu głównej gry kilka razy, możesz spróbować zagrać w jeden z poniższych scenariuszy, lub użyć ich jako inspiracji do stworzenia własnego.

Scenariusze te są inne niż główna gra. Przygotowania do nich i warunki zwycięstwa są opisane szczegółowo poniżej. Gracze muszą być uważni, ponieważ punkty zwycięstwa nie mają znaczenia w niektórych scenariuszach.

WARCRAFT: Gra Planszowa zawiera pewną ilość specjalnych żetonów, które są używane w scenariuszach opisanych poniżej. Nie są one nieodłącznym elementem gry i mogą być użyte w dowolny sposób w tworzeniu własnych scenariuszy.

Brama Elfów

Plaga Umarlaków, Sojusz Ludzi i Horda Orków walczą ze sobą nawzajem, a małe zgrupowanie neutralnych Nocnych Elfów posiada kontrolę nad potężną bramą, pozwalającym przemieścić oddziały na dalekie odległości w mgnieniu oka. Jednakże armie muszą zrobić coś więcej, niż tylko dotrzeć do bramy, by ją kontrolować – muszą umocnić swoją pozycję i przetrzymać wrogów dostatecznie długo, by zabezpieczyć bramę.

Ilość graczy: 3

Rasy: Wszystkie, oprócz Nocnych Elfów.

Specjalne żetony: Żadne

Przygotowanie: Plansza jest ułożona, jak pokazano na diagramie. Gracze otrzymują na początek 5 złota i 5 drewna każdy. Należy położyć żeton całkowitego wyczerpania na każdej kopalni złota i lesie, za wyjątkiem tych leżących obok obszarów Miast. Z

talii kart doświadczenia, zanim przetasuje się je do gry, usuwa się wszystkie 3 karty z punktami zwycięstwa. Gracz rozpoczynający jest wybrany losowo, tak jak w głównym scenariuszu.

Oddziały początkowe: Każdy gracz zaczyna z 3 oddziałami walczącymi i 3 robotnikami położonymi na swoich obszarach Miast. Poza tym należy położyć po 2 oddziały strzelające i 1 walczące Nocnych Elfów na polach oznaczonych A, B i C oraz 3 oddziały latające tej rasy na polu D (zobacz diagram).

Specjalne zasady: Kopalnie złota i lasy przyległe do Miast nie wyczerpują się (ignoruje się wyczerpanie występujące przy rzucie na kości „3”).

Oddziały Nocnych Elfów na planszy są neutralne i nie mogą się poruszać. Rozpoczynają grę zmodernizowane do 2 Poziomu. Gdy któryś z graczy chce z nimi walczyć, gracz na lewo od niego rzuca kośćmi za Nocne Elfy, ale nie może na nie zagrywać kart. Neutralne oddziały bronią bramy i raz zniszczone, opuszczają grę na dobre.

Warunki Zwycięstwa: Wygrasz grę, kiedy na koniec swojej tury posiadasz przynajmniej jeden oddział na obszarze D, a na polach przyległych do D znajduje się nie więcej, niż w sumie 3 wrogie oddziały

(włączając Nocne Elfy). Alternatywnie wygrasz, jeżeli wyeliminujesz wszystkich pozostałych graczy.

Marsz Nekromantów

Nekromanci z armii Umarlaków grasują po okolicach, zasilając swoje szeregi wskrzeszonymi ciałami. Ludzie muszą ich powstrzymać, zanim tamci zbiorą całą armię i cały region wpadnie w ich szpony.

Ilość graczy: 2

Rasy: Ludzie i Umarlaky

Specjalne żetony: W tym scenariuszu potrzebne będą dwa żetony nekromantów oraz kilka innych, położonych na polach wskazanych przez diagram.

Przygotowanie: Plansza jest ułożona w sposób pokazany na diagramie. Należy położyć specjalne żetony na polach od A do E oraz 2 żetony Nekromantów, jak pokazano na rysunku. Ludzie przygotowują swoją infrastrukturę Miasta tak, jak w głównym scenariuszu i otrzymują 5 złota i 5 drewna na rozpoczęcie gry. Gracz Umarlakami nie posiada Miasta, zasobów, ani budynków. Z talii kart doświadczenia, zanim przetasuje się je do gry, usuwa się wszystkie 3 karty z punktami zwycięstwa oraz 2 karty Przyzwania Budynku z talii Umarlaków. Gracz Umarlakami rozpoczyna grę.

Oddziały początkowe: Umarlakcy zaczynają z 2 żetonami Nekromantów na polach oznaczonych przez diagram, a Ludzie z 3 robotnikami i 3 oddziałami walczącymi na swoim obszarze Miasta.

Gra Umarlakami: Gdy gracz Umarlakami dokonuje zbiorów, to:

- Posiadając Nekromantę na obszarze A, może natychmiast w tym obszarze położyć **za darmo oddział walczący Umarlaków**.
- Posiadając Nekromantę na obszarze B, może natychmiast w tym obszarze położyć **za darmo oddział strzelający Umarlaków**.
- Posiadając Nekromantę na obszarze C, może natychmiast w tym obszarze położyć **za darmo oddział latający Umarlaków**.
- Posiadając Nekromantę na polu D lub E, może natychmiast **zmodernizować dowolny typ oddziału za darmo** (lub dwa typy, jeżeli Nekromanci znajdują się na obu tych obszarach). Umarlaków dotyczą ogólne zasady grupowania na jednym polu, podczas umieszczania tych darmowych oddziałów. Jeżeli jedno z pól (A-E) zostanie pozbawione swojego specjalnego żetonu (z powodu zniszczenia go przez Ludzi), traci ono swoje nadzwyczajne zdolności. Gracz Umarlakami nie może konstruować budynków, ani szkolić oddziałów podczas Kroku Kupowania.

Gra Ludźmi: Kolejki gracza Ludźmi są rozgrywane normalnie według zasad głównego scenariusza za wyjątkiem tego, że Lasy i Kopalnia Złota przyległe do Miasta Ludzi się nie wyczerpują.

Specjalne zasady: Nekromantów dotyczą te same zasady, co robotników: poruszają się do 2 obszarów w Kroku Ruchu i giną, gdy znajdują się sami z wrogim oddziałem na jednym obszarze na koniec tego Kroku. Podobnie jest w przypadku specjalnych żetonów, które są ściągane z planszy, gdy oddział Ludzki będzie stał na nim pod koniec Kroku Ruchu. Dodatkowo Nekromanci nie mogą znajdować się razem na tym samym polu.

Warunki zwycięstwa: Gracz Umarlakami zwycięża eliminując Ludzi poprzez zajęcie ich miasta (jak w głównym scenariuszu). Ludzie natomiast zwyciężają poprzez zabicie obu nekromantów albo wszystkich specjalnych żetonów na polach A, B i C.

Jeńcy

Członkowie Orkowej Hordy wzięli do niewoli Tyrande Whisperwind, przywódcę Wartowników Nocnych Elfów. Droga odwetu Nocne Elfy porwały Thralla, naczelnego wodza Hordy Orków. Każda ze stron ma teraz nadzieję, że uwolni swego przywódcę jako pierwsza.

Scenariusz Marsz Nekromantów





Scenariusz Jeńcy



Ilość graczy: 2

Rasy: Orkowie i Nocne Elfy.

Specjalne żetony: 4 żetony ścian, 2 żetony jeńców (kolorami Orków i Nocnych Elfów do góry, jak pokazano na diagramie).

Przygotowanie: Plansza jest ułożona, jak pokazano na diagramie. Każdy gracz zaczyna z 3 robotnikami oraz 3 oddziałami walczącymi w swoich Miastach. Na planszy należy rozmieścić 4 żetony ścian (jak pokazano na diagramie) oraz 2 żetony jeńców na polach A i B (patrz diagram).

Specjalne zasady: Ściany nie mogą zostać pokonane przez oddziały walczące ani strzelające. Dodatkowo żaden z tych oddziałów nie może brać udziału w bitwie (jako oddział z flanki), która odbywa się po drugiej stronie ściany. Ściany ograniczają tylko jedną krawędź, ruch i flankowanie poprzez inne krawędzie danego pola są dozwolone według normalnych zasad.

Każdy oddział może wziąć ze sobą jeńca ze swojej rasy podczas Kroku Ruchu. Jeńcy nie mogą się ruszać, chyba że towarzyszą im oddziały z własnej rasy.

Warunki zwycięstwa: Gracze wygrywają poprzez wyeliminowanie przeciwnika z gry, lub przez uratowanie swojego jeńca, to znaczy przeniesienie go do własnego Obszaru Miasta.

Nordrassil, Drzewo Świata

Plaga Umarlaków prowadzona przez demona Archimonda, przybyła by zniszczyć Nordrassil, Drzewo Świata utrzymujące większość magii Azerothu. Jeżeli im się powiedzie, świat zostanie najechany i zniszczony przez Płonący Legion. Sojusz Ludzie, Horda Orków oraz Wartownicy Nocnych Elfów sprzymierzyli się, aby powstrzymać ten złowrogi plan. Te trzy rasy muszą współpracować, by chronić Nordrassil, podczas gdy Furion Stormrage, przywódca druidów Nocnych Elfów, rzuca czar, mający pokonać Płonący Legion raz na zawsze.

Ilość graczy: 4

Rasy: Wszystkie.

Specjalne żetony: 1 żeton Nordrassil.

Przygotowanie: Plansza jest ułożona wedle diagramu. W polu A należy położyć żeton Nordrassil. Gracze nie posiadają żadnych zasobów (i nie mogą mieć). Wszystkie typy oddziałów graczy rozpoczynają grę zmodernizowane do swoich najwyższych poziomów. Ludzie, Nocne Elfy oraz Orkowie tworzą jedną drużynę i działają według zasad opisanych w głównym scenariuszu. Ze wszystkich talii Kart Doświadczenia usuwa się karty z punktami zwycięstwa oraz: 2 karty Przyzwania Budynku z talii Umarlaków, 2 karty Odrodzenia z talii Nocnych Elfów, 2 karty „Do Broni!” z talii Ludzi oraz 2 karty Płądrowania z talii Orków. Odłożone karty nie biorą udziału w grze.

Gracz Nocnymi Elfami jest graczem początkowym.

Oddziały początkowe: Każdy gracz rozpoczyna z zasobem oddziałów na planszy (diagram wskazuje jakie oddziały i gdzie należy umieścić). Na planszy należy umieścić Placówki:

- Ludzi na obszarze B
- Orków na obszarze C
- Nocnych Elfów na obszarze D
- Umarlaków na obszarze E i F

Gra Umarlakami: Gracz Umarlakami omija Kroki Zbiorów, Rozmieszczania i Kupowania. Dodatkowo, każdy oddział tej rasy, który zostanie zabity, nie jest usuwany z planszy, lecz w zamian przenoszony na najbliższe pole swojej Placówki lub Miasta (ignorując limity grupowania). Gdy oddziały takie ruszą się z Placówki, czy Miasta, zaczynają znów obowiązywać je limity grupowania.

Gra Ludźmi, Orkami i Nocnymi Elfami: Zjednoczone Siły omijają Kroki Zbiorów i Rozmieszczania. Na koniec każdej kolejki gracz Nocnymi Elfami ciągnie jedną kartę doświadczenia, reprezentującą postęp Furiona w rzucaniu swojego czaru. Jednakże karty te są odkładane na bok i nie mogą być zagrywane, jak karty normalnie ciągnięte podczas toku gry.

Specjalne zasady: Placówki Orków, Ludzi oraz Nocnych Elfów są traktowane jako ich Miasta w tym scenariuszu.

Czyste obszary na planszy są niedostępne dla wszystkich oddziałów. Oddziały Zjednoczonych Sił mogą swobodnie przechodzić przez pole A.

Warunki zwycięstwa: Gracz Umarlakami wygrywa poprzez zniszczenie Placówki Nocnych Elfów lub skończenie kolejki w momencie posiadania swojego oddziału na polu A. Zjednoczone Siły zwyciężają, gdy gracz Nocnych Elfów pociągnie ostatnią kartę ze swojej talii doświadczenia, w ten sposób rzucając potężny czar Furiona.

Podziękowania

Projekt gry: Kevin Wilson

Projekt & Opracowanie: Christian T. Petersen

Opracowanie: Darrell Hardy

Zasady Gry: Darrell Hardy, Kevin Wilson, and Christian T. Petersen

Redakcja: Greg Benage, Darrell Hardy, Christian T. Petersen

Ilustracje: Scott Nicely, Brian Schomburg

Zaawansowane Ilustracje: John Goodenough

Testerzy Gry: Dave Berggren, Shane Cargilo, Wyatt Cheng, Mike Dashow, Eric Dodds, Michelle Elbert, George Fan, Bob Fitch, Jeff Gates, Geoff Goodman, Carl Hotchkiss, John Hsieh, Monte Krol, Josh Kurtz, Sam Lantinga, Ray Laubach, Steve „Stone” Librande, Mike Schaefer, Emilio Segura, Tod Semple, Evelyn Smith, John Staats, Rob Vaughn, Brett Wood, and Brian Wood

Specjalne podziękowania dla: Eric M. Lang, Rob Vaughn, Brian Wood, Paul Sams, Team XYZZY, and Lisa Pearce

Wyłączny dystrybutor na Polskę: Bard Centrum Gier

31-135 Kraków, ul. Stefana Batorego 20/17 www.bard.pl

tel. (012) 632 07 35

Tłumaczenie i redakcja: Łukasz Lasocha

Scenariusz Nordrassil, Drzewo Świata



Dodatkowe scenariusze, oraz możliwość zamieszczania własnych scenariuszy WARCRAFT, odwiedź:
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



Specjalne Zdolności Oddziałów



Atak obszarowy: Jeżeli oddział z tą zdolnością rzuci 1 na kości swojego ataku, zadaje 2 straty, zamiast 1.



Leczenie: Jeżeli posiadasz jeden, lub więcej oddziałów z tą zdolnością, biorących udział w bitwie, każdy wynik o wartości „1” na kości ataku twojego przeciwnika (nie wliczając modyfikatorów) zadaje 1 mniej stratę (to znaczy 0 przy normalnym ataku lub 1 w przypadku ataku obszarowego). Rzuty te liczą się dalej jako trafione a Leczenie nie neguje innych efektów rzucenia „1” (takich jak uaktywnienie wskrzeszenia umarłych itp.).



Trucizna spowalniająca: Jeżeli posiadasz 1 lub więcej oddziałów z tą zdolnością, biorących udział w bitwie, to rzuty tych oddziałów, które są równe ich sile, sprawiają, że te oddziały zadają swoje straty wcześniej, a nie jednocześnie z wrogami.



Szał bojowy: Rzucając kośćmi podczas fazy ataku, rzucasz 1 dodatkową kością, gdy posiadasz oddział z tą umiejętnością w tej bitwie. Nie możesz użyć tej zdolności, jeżeli normalnie nie rzucałbyś żadną kością.



Wskrzeszenie umarłych: Jeżeli posiadasz jeden lub więcej oddziałów z tą zdolnością w bitwie, to rzucając kośćmi ataku możesz wskrzesić zmarłych. Za każdy wynik o wartości „1” zadajesz normalną stratę oraz możesz dodać jeden oddział walczący z rezerwy na pole bitwy. Kładąc wskrzeszone oddziały na pole bitwy, ignoruje się limity grupowania. Jednakże, gdy bitwa się kończy, należy usunąć z planszy wszystkie oddziały walczące, które wykraczają poza limit grupowania i powrócić je do rezerwy.

Porządek kolejki

Krok 1. Ruch: Poruszasz swoje oddziały i robotników po planszy i rozpoczynasz bitwy.

Krok 2. Zbiory: Wydobywasz zasoby złota i drewna z Kopalni Złota i Obszarów Lasu, na których posiadasz swoich robotników.

Krok 3. Rozmieszczanie: Wprowadzasz do gry wyszkolonych robotników i oddziały, a także budynki i Placówki będące w trakcie budowy.

Krok 4. Kupowanie: Wydajesz zasoby złota i drewna na *jedno* z poniższych:

- Szkolenie robotników i oddziałów (które wejdą do gry w następnej kolejce w Kroku Rozmieszczania)
- Konstruowanie Budynków i Placówek (które wejdą do gry w następnej kolejce w Kroku Rozmieszczania)
- Modernizacja jednego lub więcej typów oddziałów

Zdolności Kart Doświadczenia

(efekty kart podzielone są ze względu na rasę)

Ludzie



Do Broni!: Zagrywasz tę kartę, gdy wrogie oddziały porusza się na obszar zawierający jednego lub więcej twoich robotników. Robotnicy ci są traktowani, jak oddziały walczące (z aktualną siłą) do końca tego Kroku Ruchu.



Rozproszenie Magii: Zagrywasz tę kartę, by anulować inną kartę właśnie zagrana, której efekty jeszcze nie zostały rozpatrzone.



Niewidzialność: Zagrywasz podczas bitwy, przed ściąganiem zabitych oddziałów, aby zmniejszyć ich ilość u dowolnego gracza o 1.



Polimorfia: Zagrywasz tę kartę podczas bitwy, przed rozpoczęciem rundy. Wybierz jeden wrogie oddział, nie może on już atakować w tej rundzie.

Orkowie



Pożarcie: Zagrywasz tę kartę podczas bitwy na początku rundy. Usuwa ona z walki, do końca jej trwania, jeden wrogie oddziały latający lub strzelający. Jeżeli zakończy się ona zwycięstwem Orków, ten oddział jest zabity. W innym przypadku wraca on na zajmowany wcześniej obszar.



Usidlenie: Zagrywasz tę kartę podczas bitwy, na początku fazy ataku oddziałów walczących. Do końca tej rundy wrogie oddziały latające nie mogą atakować. Do końca tej bitwy wróg może pokrywać straty oddziałami latającymi, podczas fazy ataku oddziałów walczących.



Zatrute włócznie: Zagrywasz tę kartę podczas bitwy, przed rzutami ataku w danej fazie, można rzucić jeszcze raz wszystkimi atakami, które nie trafiły. Drugi wynik na kościach trzeba zaakceptować.



Płądrowanie: Zagrywasz tę kartę podczas bitwy, gdy wróg ściąga właśnie zabity oddział. Otrzymujesz od tego gracza wartość tego oddziału w złocie i drewnie. Jeżeli nie posiada on wystarczających zasobów na pokrycie wartości tego oddziału, zabierasz mu wszystkie zasoby tego typu.

Nocne Elfy



Magiczny ogień: Zagrywasz tę kartę podczas bitwy, przed rzutem na atak w tej fazie. Odejmij 1 od wszystkich swoich rzutów na atak w tej fazie bitwy.



Celność: Możesz zagrać tę kartę podczas bitwy tuż przed tym, gdy wrogie gracza ma usunąć oddział z powodu zadanych mu przez Ciebie strat. Ty wybierasz, który oddział ma usunąć. Poza tym obowiązują normalne zasady usuwania strat.



Księżycowe Ostrze: Zagrywasz tę kartę podczas bitwy, po rzutach na atak w tej fazie. Za każdy trafiony atak, rzuć kolejnym o sile 2.



Odrodzenie: Kartę tę możesz zagrać na początku swojego Kroku Zbiorów. Usuwa ona jeden żeton częściowego lub całkowitego wyczerpania z dowolnego obszaru lasu.

Umarłacy



Okaleczenie: Na początku Kroku Ruchu wrogiego gracza możesz zagrać tę kartę, aby zabronić oddziałom i robotnikom z wybranego pola poruszyć się w tej kolejce.



Klątwa: Możesz zagrać tę kartę podczas bitwy, po rzuceniu kośćmi ataku przez wroga w tej fazie. Za każdy atak, który trafił, rzucasz kością. Każdy wynik o wartości 3 lub mniejszej, zapobiega jednej stracie.



Przyzwanie budynku: Kartę tę można zagrać podczas Kroku Kupowania, kiedy zaczynasz konstruować Budynek w Mieście (nie Placówkę). Możesz to zrobić bez użycia robotnika, oraz otrzymujesz dodatkowy Krok Kupowania.



Sieć: Możesz zagrać tę kartę podczas walki, na początku fazy ataku oddziałów walczących. Do końca tej rundy wrogie oddziały latające nie mogą atakować. Do końca bitwy wróg może pokrywać straty oddziałami latającymi, podczas fazy ataku oddziałów walczących.

Dla Wszystkich Ras



Szybkość: Możesz zagrać tę kartę na początku swojego Kroku Ruchu i wybrać jeden obszar na planszy. Wszystkie oddziały i robotnicy z tego obszaru mogą się ruszyć o dodatkowe 2 obszary w tej kolejce, do maksimum 3 pól. Muszą się jednak zatrzymać, gdy wejdą na obszar zajmowany przez wrogie oddział, robotnika, czy Placówkę.



Zasoby: Możesz tę kartę zagrać na początku Kroku Kupowania, by wziąć do swojej puli zasobów 2 złota albo 2 drewna. Traktujesz je jak zebrane.



Portal do Miasta: Możesz tę kartę zagrać pod koniec Kroku Ruchu dowolnego gracza, przed bitwami. Natychmiast możesz przenieść do swojego Miasta lub Placówki wszystkie Twoje oddziały z wybranego obszaru na planszy. Oddziały, które przekraczają limit grupowania, muszą być umieszczone na obszarach przyległych do Miasta/Placówki. Nie można pozostawić za sobą żadnych oddziałów na wskazanym obszarze.



Punkt Zwycięstwa: Możesz tę kartę trzymać w ręce, dopóki nie zdecydujesz się jej położyć przed sobą odkrytej. Po jej zagraniu jest warta 1 punkt zwycięstwa.

Nasze Sklepy:

Bard Katowice: sklep.katowice@bard.pl, tel. (032) 257 18 17

Bard Kraków: sklep@bard.pl, tel. (012) 632 07 35

Bard Poznań: sklep.poznan@bard.pl, tel. (061) 853 82 77

Bard Wrocław: sklep.wroclaw@bard.pl, tel. (071) 341 74 72