



THE DARK ORDER

instrukcja

v 1.0 beta

1 Wprowadzenie

Szukając przewagi na zniszczonym wojną kontynencie, Księstwo Morkeengor padło ofiarą własnych eksperymentów wojskowych. Sity, którymi chciano władać, całkowicie przejęły kontrolę, stając się epicentrum postępującej zarazy. Kolejne księstwa stają się pożywką dla rozprzestrzeniającej się plagi wynaturzeń.

Większość ludzi przeniosła się do ostatniej bezpiecznej ostoji miasta-państwa Verloren. Jednak życie pod rządami konserwatywnego i surowego Sanktuarium także ma swoją cenę. Garstka „wolnych” ludzi, którzy zdecydowali się żyć pomiędzy Plagą a murami Verloren, chce poznać odpowiedzi i zatrzymać wynaturzenia – nazywają ich Aptekarzami.



2 Twórcy gry

Projekt gry: Damian Szews

Nadzór artystyczny: Nikodem Janeczko

Ilustracje: Nikodem Janeczko, Grzegorz Korniluk, Ronnie Nimer, Oliwia Kozłowska, Kuba Wiśniewski i Ariel Jesus Colón

UI/UX/DTP: Damian Szews

Korekta instrukcji: Patryk Lenda

Nasi patroni: Mariusz Abramczyk, Dominika Stankowska, Damian Biel, Adam Janeczko, Mateusz Drabent

Testy na wydarzeniach: Planszówki w Spodku Katowice 2022, Planszówkowy Młyn Łódź 2022, Bebok Święto Gier Planszowych Siemienia 2022, Nocne Granie w Arenie Gliwice 2022-2024, One More Game Wrocław 2023, Book Game Kraków 2023, Planszówki w Spodku Katowice 2023, Gryształek Zabrze 2023, Planszówki w Spodku 2024.

2

Przebieg gry

The Dark Order to konfrontacyjna, taktyczno-strategiczna gra karciana dla dwóch graczy. Uczestnicy wcielają się w rolę dowódców unikalnych frakcji, zarządzają swoimi oddziałami, wydają taktyczne rozkazy oraz zapewniają im niezbędne wsparcie w postaci apteczek czy dodatkowej broni. Zmagając się z malejącymi zasobami, muszą decydować, które jednostki zostaną wysłane do walki, a które na przepatrywanie lokacji. W wirze walki muszą jednak pamiętać, że wszystkie ich działania wpływają na wyczerpanie Dowódcy, które jest kluczowe, aby osiągnąć cel.

Celem gry jest zdominowanie strefy lokacji, czyli zdobycie lub obrona 3 z 6 kart lokacji, zanim utracimy zdolność bojową lub nasz Dowódca polegnie (zginie na polu walki lub zostanie wyczerpany).



4

Komponenty

- 38 kart Sanktuarium (talía frakcji)
- 38 kart Aptekarzy (talía frakcji)
- 40 kart Plagi (talía frakcji)
- 24 karty eksploracji
- 28 neutralnych kart wsparcia
- 2 planszетки wyczerpania
- 2 znaczniki wyczerpania
- 70 żetonów
- 2 karty pomocnicze
- Instrukcja

5

Przygotowanie gry

- 1 **Wybierz frakcję.** Weź wszystkie komponenty frakcji: karty jednostek, wsparcia, rozkazów oraz planszетkę poziomu zmęczenia ze znacznikiem.
- 2 **Wybierz dowódcę.** Wybierz w tajemnicy jednego z dwóch dowódców. Wybranego dowódcę umieść na ręce, a drugiego odrzuć.

- 3 **Utwórz Sztab.**

- po lewej stronie połóż odkryte karty rozkazów,
- w centrum planszетkę zmęczenia oraz znacznik,
- po prawej dwie potasowane i zakryte talie: jednostek i wsparcia.

Startowy poziom: Każdy gracz zaczyna ze zmęčeniem na poziomie 0.

Dostosowanie trudności: dla graczy o różnym poziomie doświadczenia można ustawić różny poziom trudności. Początkujący zaczynają na poziomie 0, a zaawansowani mogą zacząć od wyższego, np. 10 lub więcej.

- 4 **Utwórzcie Strefę Walki.** Przed sztabem rozłóżcie dwie plansze pola walki.

- 5 **Utwórzcie Strefę Lokacji.**

- potasujcie karty lokacji,
- każdy gracz losowo dobiera 3 karty oraz umieszcza je odkryte po swojej prawej stronie Strefy Walki,
- blisko tej strefy połóżcie potasowane i zakryte neutralne karty wsparcia.

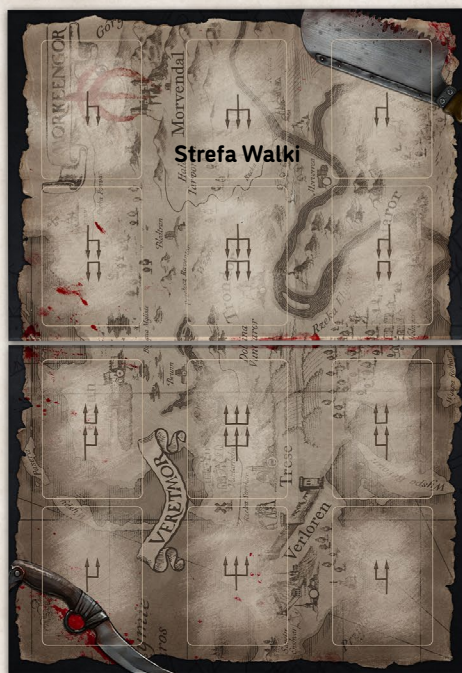
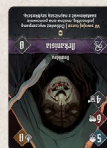
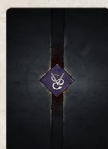
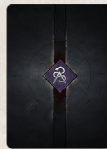
- 6 **Utwórzcie pulę żetonów.** Umieście wszystkie żetony w miejscu dostępnym dla obu graczy.

- 7 **Wybierzcie gracza rozpoczynającego.** Gracz rozpoczynający zmienia się co rundę.

6

Zmęczenie

- **Znaczenie zmęczenia.** Poziom zmęczenie dowódcy to kluczowy zasób. Wykorzystujesz go do zagrywania kart jednostek, wsparcia i rozkazów.
- **Redukcja zmęczenia.** Możesz zredukować zmęczenie, odrzucając dowolną ilość kart rozkazów w fazie rekrutacji. Odzyskane zmęczenie równe jest kosztowi użycia odrzuconej karty.
- **Oszczędzanie zmęczenia.**
 - jeżeli nie aktywujesz jednostki nie musisz za nią płacić, jednak musisz ją wyczerpać,
 - jeżeli nie wyczerpiesz aktywnej jednostki oraz nie będzie ona miała żadnych ran, może pozostać w Strefie Walki na kolejną rundę.



Strefa Lokacji - gracz A

Sztab - gracz A

7

Oznaczenia kart



Karta jednostki

1. Siła ataku
2. Poziom życia
3. Poziom dowodzenia
4. Szybkość
5. Typ karty
6. Herb frakcji
7. Nazwa jednostki
8. Koszt rekrutacji / użycia
9. Oznaczenie fazy gry
- P - przygotowanie / W - walka
10. Umiejętność jednostki



Karta lokacji

1. Nagroda za przepatrywanie lokacji
2. Nazwa lokacji
3. Warunek walki



Karta rozkazu

1. Typ karty
2. Herb frakcji
3. Nazwa jednostki
4. Koszt użycia
5. Oznaczenie fazy gry
- P - przygotowanie / W - walka
6. Opis zastosowania rozkazu

Gra trwa od 1 do 5 rund, a każda runda składa się z 4 faz:

Faza rekrutacji - dobierz karty jednostek oraz wsparcia z talii na rękę (oraz odrzuć aby odzyskać wyczerpanie)

Faza lokacji - wybierz stronę - atakującą lub broniącą się

Faza mobilizacji - rozmieść jednostki w Strefie Walki lub Strefie Lokacji

Faza walki - przeprowadź ataki i wyłoś zwycięzcę.

FAZA REKRUTACJI

- **Dobieranie kart:** obaj gracze jednocześnie dobierają karty jednostek i wsparcia ze swych talii na rękę.
- **Limit kart:** możesz mieć maksymalnie 7 kart na rękę, w tym:
 - 1 karta dowódcy (stała),
 - 4 karty jednostek (z talii jednostek),
 - 2 karty wsparcia (z talii wsparcia).
- **Karty rozkazów:** nie trzeba ich dobierać – są zawsze dostępne.
- **Nadmiar kart:** po walce gracz może posiadać nie wykorzystane karty jednostek lub wsparcia na ręce. Może je zachować i dobrać nowe do limitu lub odłożyć je na spód talii.
- **Redukcja zmęczenia:** można zredukować zmęczenie przez odrzucenie dowolnej liczby kart rozkazów z talii rozkazów (w pierwszej rundzie nie ma konieczności odzyskiwania zmęczenia).

UWAGA: *Obie talie są tasowane wyłącznie na początku gry. Po tym jak na spód talii dojdą nowe karty, talia nie jest już powtórnie tasowana. Jednostki, które wracają do talii po walce, mogą więc zostać ułożone w dowolnej kolejności. Dzięki temu po kilku walkach talia może być bardziej przewidywalna.*

FAZA LOKACJI

- **Wybór strony:** gracz rozpoczynający wybiera czy zostanie stroną atakującą (agresor) lub broniącą się (protektor).
- **Agresor:**
 - otrzymuje 1 żeton szybkości,
 - wybiera jedną kartę lokacji przeciwnika o którą potoczy się starcie,
 - zwiększa zmęczenie swojego dowódcy o 2 poziomy.
- **Protektor:**
 - otrzymuje 1 żeton życia,
 - otrzymuje dodatkową 1 kartę wsparcia na rękę (ze swojej talii wsparcia, a jeżeli jego talia jest pusta dobiera 1 neutralną kartę wsparcia),
 - wygrywa remisy w Strefie Walki oraz Strefie Lokacji.

FAZA MOBILIZACJI

W tej fazie gracze wykładają swoje jednostki oraz wsparcie do Strefy Walki lub wyłącznie jednostki do Strefy Lokacji. Jednostki w strefie lokacji są odstawiane dopiero po fazie walki.

- **Etap jednostek:** gracz atakujący jako pierwszy wykłada zakryte jednostki z ręki do dowolnej strefy, wystawiając co najmniej 1 jednostkę do Strefy Walki. W Strefie Walki gracz wystawia jednostki wyłącznie na swojej pierwszej lub drugiej linii frontu. W Strefie Lokacji gracz umieszcza jednostki na wybranej na tę rundę karcie lokacji. Następnie to samo robi przeciwnik. Po wystawieniu jednostek, gracz atakujący odkrywa (aktywuje) wybrane jednostki, opłacając ich koszt. Następnie swoje jednostki odrywa gracz broniący się. Nieodstosowane przez graczy jednostki muszą zostać wyczerpane.
- **Etap wsparcia:** gracze naprzemiennie, zaczynając od atakującego, przydzielają karty wsparcia oraz żetony wybranym jednostkom i zagrywają rozkazy (manewr, wycofanie, mobilizacja). Po spasowaniu obu graczy następuje faza walki.
- **Jednostki aktywne:** odkrycie jednostki i opłacenie jej kosztu, aktywuje jednostkę. Może ona korzystać ze swojej umiejętności, ataku oraz obrony.
- **Jednostki wyczerpane:** pozostawienie jednostki zakrytą oznacza brak aktywacji (musimy ją wyczerpać). Może ona wyłącznie się bronić jeżeli zostanie zaatakowana.
- **Dowódca:** jako jedyna jednostka zawsze musi zostać odkryty.
- **Poruszanie:** jednostki nie mogą zmieniać położenia, chyba że ich umiejętność na to pozwala.

FAZA WALKI

Walka przebiega w naprzemiennych turach ataku i obrony.

TURA ATAKU

Pierwszy atak: Gracz, którego jednostka ma najwyższą szybkość czyli 3, atakuje jako pierwszy. W przypadku równej szybkości, zaczyna gracz atakujący. Przed wykonaniem ataku, gracz może wykonać kilka akcji w dowolnej kolejności:

- Użyć jedną dowolną kartę rozkazu,
- Skorzystać z umiejętności jednostki (jeśli to możliwe),
- Użyć jedną kartę wsparcia (jeśli to możliwe).

Wykonanie ataku kończy turę ataku.

PRZEBIEG ATAKU

- **Zasady ataku:** każda jednostka może zaatakować tylko raz, chyba że jej umiejętność pozwala na więcej.
- **Oznaczenie ataku:** aby oznaczyć atak, obróć kartę jednostki o 90 stopni (wyczerpujesz jednostkę). Wyczerpana jednostka nie może ponownie atakować.
- **Zadanie obrażeń:** Na zaatakowanej jednostce umieść żetony obrażeń równe sile ataku. Jeśli obrażenia przewyższają życie:
Wolniejsza jednostka ginie natychmiast,
Jednostka o tej samej szybkości ginie, ale może jeszcze zaatakować w turze przeciwnika.
- **Zabite jednostki:** pozostają na polu bitwy do zakończenia ataków w danej szybkości (nadal blokują dalsze ataki).
- **Zakończenie tury ataku:** po wykonaniu ataku gracz kończy swoją turę.
- **Czyszczenie pola:** Po zakończeniu starć w tej szybkości zabite jednostki zostają odrzucone z gry. Jednostki, które nie zginą, pozostają w grze z otrzymanymi obrażeniami.

SZYBKOŚĆ A KOLEJNOŚĆ ATAKU

- 1 Szybkość jednostek:** ataki rozpatrywane są oddzielnie na podstawie szybkości. Jednostki z wyższą szybkością czyli 3 atakują jako pierwsze, a z niższą czyli 0 jako ostatnie.
- 2 Atak w tej samej szybkości:** Jednostki z równą szybkością wykonują ataki naprzemiennie („w tym samym czasie”), po jednej w każdej turze ataku.
- 3 Wybór jednostki do ataku:** gdy gracz ma kilka jednostek o tej samej szybkości, wybiera jedną, która wykonuje atak. Następnie przeciwnik przechodzi do tury obrony. Jeśli przeciwnik ma jednostkę o tej samej szybkości, płynnie przechodzi z obrony do ataku. Gracze naprzemiennie atakują, aż wszystkie jednostki w danej szybkości zaatakują lub gracz zdecyduje o zakończeniu walki.
- 4 Atak w niższej szybkości:** jeżeli po przejściu do niższej szybkości obaj gracze mają ponownie jednostki o równej szybkości, rozpoczyna gracz, który wcześniej był w turze obrony.

ATAKOWANIE ZAKRYTYCH JEDNOSTEK

- Gracz może atakować zakryte wyczerpane jednostki w taki sam sposób jak jednostki odkryte.
- Gdy gracz ma przyznać obrażenia z ataku, należy odkryć wyczerpaną jednostkę oraz przyznać obrażenia w normalny sposób. Przeciwnik może tę jednostkę nadal bronić.

TURA OBRONY

Obrona: w momencie gdy jednostka gracza zostaje zaatakowana, rozpoczyna się jego tura obrony.

PRZEBIEG OBRONY

W celu obrony gracz może wykonać następujące akcje w dowolnej kolejności:

- Użycie kart wsparcia:** możesz użyć karty wsparcia (np. granat dymny, apteczka), aby zredukować obrażenia.
- Zagranie karty rozkazu:** możesz użyć dowolnej karty rozkazu jak. manewr, wycofanie lub zaskoczenie.
- Użycie umiejętności:** możesz wykorzystać umiejętność jednostki (jeżeli na to pozwala np. kontratak).

W momencie gdy gracz wykorzysta wszystkie możliwości obrony lub spasuje, kończy się jego tura obrony.

ZASIĘG JEDNOSTEK

- **Położenie:** zasięg jednostki zależy od jej pozycji w Strefie Walki.
- **Linie frontu:**
 - **pierwsza linia:** jednostki mogą atakować obie linie frontu przeciwnika
 - **druga linia:** jednostki mogą atakować tylko pierwszą linię frontu.
- **Kolumny:**
 - **środkowa:** atakuje wszystkie kolumny,
 - **lewa:** atakuje lewą i środkową kolumnę,
 - **prawa:** atakuje prawą i środkową kolumnę.
- **Atak na drugą linię:** jednostka może atakować drugą linię tylko wtedy, gdy w tej samej kolumnie w pierwszej linii nie ma innej jednostki (tzn. gdy jednostka nie jest chroniona przez jednostkę przed nią).

UMIEJĘTNOŚCI JEDNOSTEK

- **Umiejętności:** można je wykorzystać w różnych fazach gry (przygotowanie lub walka) i momentach (po odkryciu, w trakcie walki, na koniec walki).
- **Koszt użycia:** umiejętność jest darmowa a także nie wyczerpuje jednostki (chyba że umiejętność jest stosowana w momencie ataku).
- **Oznaczenie użycia:** Użycie umiejętności oznaczamy poprzez obrót karty o 180 stopni.
- **Wybór jednostki:** możemy użyć umiejętności jednostki innej niż atakująca lub broniąca się, jeżeli mamy taką możliwość i umiejętność na to pozwala.

PRZENOSZENIE JEDNOSTEK DO STREF

- **Przenoszenie ze Strefy Lokacji:** zakryte jednostki ze Strefy Lokacji można przenieść do Strefy Walki za pomocą rozkazu Manewru. Po przeniesieniu gracz odkrywa kartę oraz opłaca koszt jej użycia. Przeniesienie musi nastąpić przed wyczerpaniem ostatniej jednostki w Strefie Walki.
- **Przenoszenie ze Strefy Walki:** Jednostki mogą zostać przeniesione do Strefy Lokacji, jeśli nie są wyczerpane. Przeniesienie wymaga rozkazu Manewru i musi nastąpić przed wyczerpaniem ostatniej jednostki w Strefie Walki.

ZAKOŃCZENIE WALKI

- **Koniec fazy walki:** faza kończy się, gdy obaj gracze wykorzystają wszystkie ofensywne możliwości lub zdecydują się spasować. Jeśli jeden z graczy spasuje lub wyczerpie swoje opcje, przeciwnik ma możliwość dokończenia swoich akcji lub również może spasować.
- **Zwycięzca walki:** wygrywa gracz z najwyższą sumą dowodzenia na jednostkach pozostałych na polu walki. W przypadku remisu wygrywa gracz broniący się. Atakujący zabiera kartę broniącego się do swojej strefy oraz ją zakrywa. Broniący wyłącznie zakrywa obronioną kartę lokacji.
- **Przygotowanie do nowej rundy:** wszystkie wyczerpane oraz ranne jednostki muszą wrócić na spód talii gracza (w dowolnej kolejności). Wszystkie obrażenia z rannych jednostek są anulowane. Niewyczerpane jednostki (jeżeli nie mają żadnych obrażeń) mogą pozostać na Polu Walki na kolejną rundę - gracz nie ponosi ponownie kosztu za ich wystawienie lub mogą także wrócić do talii.

9

Przepatrywanie

- **Rozstrzygnięcie:** po walce, gracze porównują łączny poziom szybkości swoich jednostek w Strefie Lokacji. Wygrywa gracz z wyższą wartością, a przy remisie gracz broniący się.
- **Nagroda:** zwycięzca otrzymuje bonus z karty lokacji która została wybrana na tę rundę, zazwyczaj 3 losowe neutralne karty wsparcia.
- **Powrót jednostek:** po rozstrzygnięciu, jednostki wracają na spód talii jednostek.

10

Zakończenie gry

Gra może zakończyć się na cztery sposoby:

- **Zwycięstwo przez dominację:** zdobywając lub broniąc 3 z 6 Kart Lokacji.
- **Zwycięstwo przez eliminację dowódcy:** eliminując dowódcę przeciwnika w Strefie Walki lub doprowadzając do jego wyczerpania.
- **Zwycięstwo przez utratę zdolności bojowej:** gdy przeciwnik straci wszystkie jednostki lub nie może zrekrutować nowych.
- **Remis:** jest możliwy obaj dowódcy polegą w walce w tej samej szybkości.

II Dodatkowe wyjaśnienia

KARTY ROZKAZÓW

- Karty rozkazów są zawsze dostępne. Gracz może zagrać jeden rozkaz podczas swojej tury ataku lub obrony, ponosząc koszt. Po użyciu karta jest odrzucana z gry. W jednej rundzie gracz może użyć tylu rozkazów, ile jego jednostek bierze udział w walce. W fazie rekrutacji gracz może także odrzucić dowolną liczbę kart rozkazów, aby odzyskać wyczerpanie.

KARTY WSPARCIA

- Karty wsparcia to jednorazowe akcje, które wspomagają jednostki. Można je zagrywać z ręki w fazie przygotowania lub walki. W zależności od opisu, mogą działać jako pułapki, uzbrojenie lub ochrona. Użycie karty wymaga opłacenia kosztu, a po zagraniu jest odrzucana.

NEUTRALNE KARTY WSPARCIA

- Neutralne karty wsparcia działają jak standardowe, ale nie wymagają opłacenia kosztu. Zdobywa się je poprzez przepatrywanie lokacji, a ich efekty są silniejsze. Po wylosowaniu trzech kart, gracz wybiera dwie na rękę, a trzecią odkłada na spód talii, lub wszystkie trzy umieszcza na spodzie.

ZARAŻA

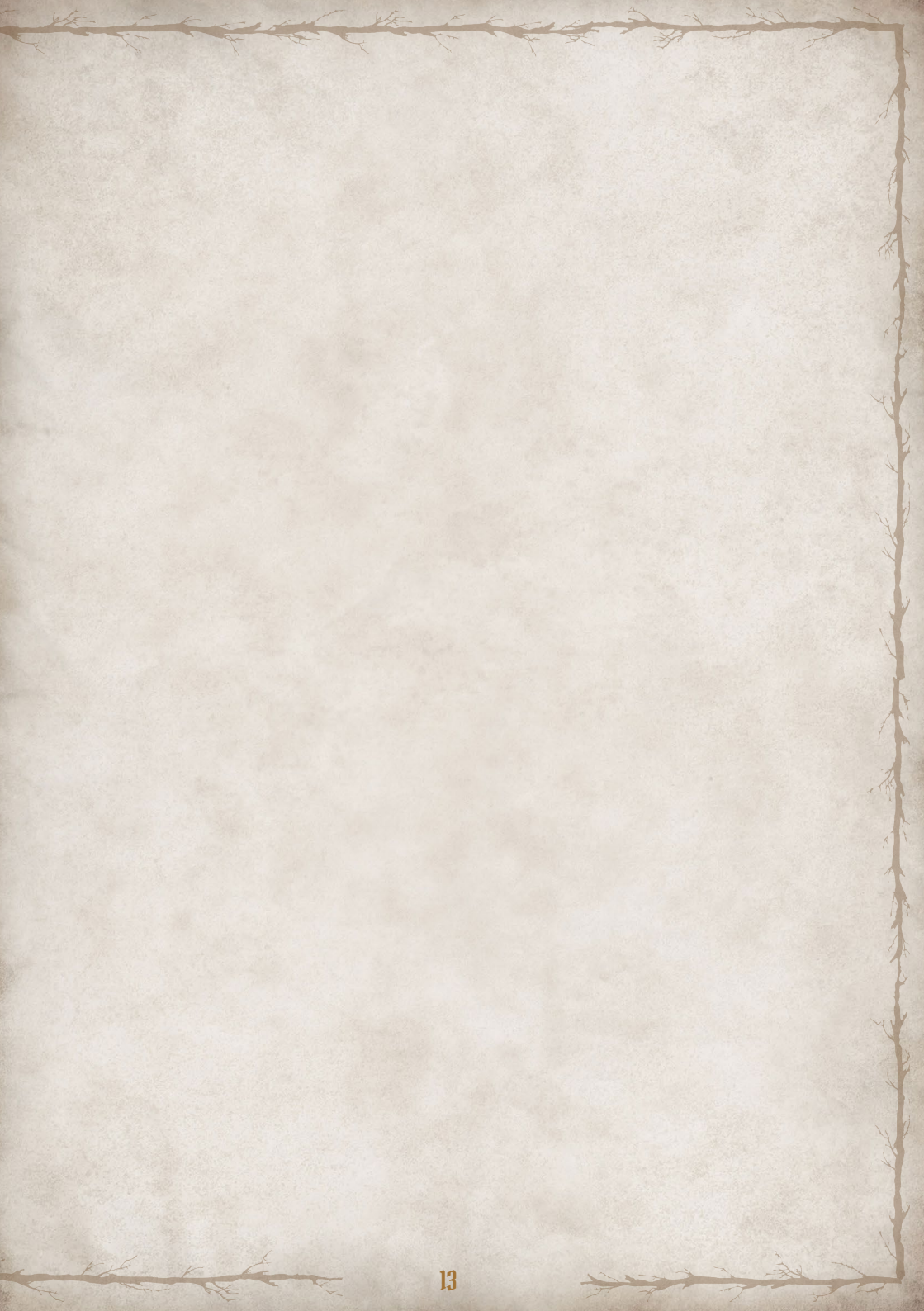
- 1 Jest to mechanika cechująca frakcję Plagi, jednak może być wykorzystana jako broń przez inne frakcje (po pozyskaniu neutralnych kart wsparcia).
- 2 Jednostka z umiejętnością Zaraza przyznaje żeton zarazy atakowanej jednostce lub jednostkom zgodnie z opisem na karcie.
- 3 Żeton zarazy jest dwustronny 2 oraz 1 (stanowi on licznik czasu).
- 4 Z każdym przejściem do niższej szybkości należy odwrócić żeton na drugą stronę oraz przyznać zarażonej jednostce jeden żeton obrażenia.
- 5 Po zadaniu 2 obrażeń żeton jest odrzucany.

UWAGA: Jeżeli żeton zarazy został przyznany w szybkości 1, jednostka otrzyma wyłącznie 1 obrażenie po przejściu do szybkości 0.

Jeżeli żeton zarazy został przyznany w szybkości 0, zaraza nie zadziała (uznaje się że jednostka została wyleczona po walce).

KARTA WSPARCIA MINA

- Zostaje aktywowana w momencie gdy jednostka zostanie zdjęta z tej karty. Działa także po zakończeniu walki. Może się więc zdarzyć, że w wyniku działania tej karty jednostka zostanie zabita po walce. Jeżeli taką jednostką będzie dowódca:
 - gracz przegrywa grę jeżeli nie zdołał jeszcze zdominować strefy lokacji
 - wygrywa jeżeli w wyniku tej walki zdobył właśnie trzecią kartę lokacji (jego dowódca zginie od miny po walce, ale wcześniej został spełniony główny warunek zwycięstwa czyli zdominowanie strefy lokacji).





thedarkorder.pl