

INSTRUKCJA GRY

MONOLITH ARENA



Pradawne Monolity, starsze od najstarszych kronik i pieśni. Święte kamienie, które zawsze są głodne krwi Czempionów toczących na nich swe potyczki.

Gdy tylko na niebie pojawia się krwawa kometa, we wszystkich krainach świata najlepsi Czempioni gromadzą się na arenach, by wziąć udział w śmiertelnych igrzyskach. Kimkolwiek byś nie był, jak odległy, egzotyczny czy nieznany nie byłby twój lud, masz prawo przybyć ze swoją drużyną i rzucić wyzwanie Czempionom areny.

Zwyciężaj ku chwale swojej, twoich władców i bogów, ku chwale mocy Monolitu - lub ustąp miejsca lepszym od siebie.



**BOARD
GAMES**
~THAT TELL~
STORIES

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



30 znaczników Inicjatywy



REGUŁY GRY

CEL GRY

Monolith Arena to gra taktyczna, której tematem są potyczki na arenie pomiędzy Czempionami różnych frakcji. Zadaniem graczy jest atak na Sztandar frakcji przeciwnika.

Celem gry jest zniszczenie Sztandaru drugiego gracza. Wygrywa gracz, który sprowadzi liczbę punktów Wytrzymałości Sztandaru przeciwnika do zera.

Jeśli na koniec gry (patrz *Zakończenie gry* na str. 9) żaden ze Sztandarów nie został doszczętnie zniszczony, gracze porównują aktualną Wytrzymałość swoich Sztandarów. Ten z graczy, którego Sztandar otrzymał najmniej Ran (posiada większą Wytrzymałość), wygrywa grę.

Poniższe reguły dotyczą podstawowej rozgrywki dla dwóch graczy.

- Zasady dotyczące wprowadzenia do gry Monolitów znajdziesz na stronie 19.
- Zmiany w regułach gry dla trzech i czterech graczy podano na stronie 22.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Połóż planszę na środku stołu. Na planszy znajduje się obszar gry (składający się z 19 heksagonalnych pól) oraz tor Wytrzymałości Sztandarów.

2. W pobliżu planszy należy położyć także znaczniki Ran, Rozbrojenia, Sieci i Inicjatywy, tak aby każdy gracz miał do nich wygodny dostęp.

3. Każdy z graczy wybiera (lub losuje) jedną z dostępnych w grze frakcji, następnie bierze 35 żetonów reprezentujących tę frakcję oraz dodatkowe małe znaczniki tej frakcji (szczegółowa lista żetonów i znaczników frakcji znajduje się na Kartach Frakcji). W podstawowej rozgrywce nie wykorzystuje się Monolitów - należy odłożyć je z powrotem do pudełka.

4. Gracze kładą swoje znaczniki Wytrzymałości Sztandarów na polu 20 toru Wytrzymałości (w trakcie gry będą go odpowiednio przesuwając w momencie otrzymywania Ran przez Sztandar).

5. Każdy z graczy odkłada na bok żeton Sztandaru (można go odróżnić po tym, że z obu stron wygląda tak samo), a następnie bardzo dokładnie tasuje swoje pozostałe żetony. Wymieszanie żetonów przed grą jest bardzo istotne!



Sztandary: Smoczego Imperium, Strażników Krajin, Wysłanników Puszczy, Władców Otchłani

6. Gdy żetony są już pomieszane, należy ustawić je przed sobą w zakrytym stosie.



7. Gracze w dowolny sposób ustalają, który z nich będzie graczem rozpoczynającym.

8. Gracz, który rozpoczyna grę, ustawia na dowolnym polu planszy swój Sztandar. Następnie jego przeciwnik kładzie swój Sztandar na dowolnym innym polu planszy. Teraz gracze mogą rozpocząć grę.

REGUŁY GRY

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z serii tur. Gracze wykonują swoje tury po kolei, począwszy od gracza, który jako pierwszy umieścił swój Sztandar na planszy.

W swojej turze gracz dobiera żetony, odrzuca 1 z nich, a następnie decyduje, co zrobić z pozostałymi swoimi żetonami (zagrać, pozostawić na później lub odrzucić). Może także używać Cech swoich żetonów wystawionych na planszy.

Po zakończeniu tury jednego gracza, następuje tura kolejnego gracza. Gra toczy się w ten sposób, aż do rozegrania Ostatniej Bitwy (szczegóły na str. 9) lub do momentu, gdy Wytrzymałość Sztandaru jednego z graczy spadnie do zera.

ROZPOCZĘCIE GRY

Rozpoczynający gracz wykonuje swoją pierwszą turę, dobierając 1 żeton ze swojego zakrytego stosu i kładąc go przed sobą awerssem do góry (jeszcze nie na planszę!). Gracz może: zagrać żeton (patrz Zagrywanie żetonów na str. 6), odrzucić go na stos żetonów odrzuconych lub pozostawić sobie na później.

Drugi gracz w swojej turze dobiera 2 żetony ze swojego stosu i kładzie je przed sobą awerssem do góry. Każdy z żetonów może zagrać (patrz Zagrywanie żetonów na str. 6), pozostawić sobie na później lub odrzucić.

Następnie gracz, który rozpoczął rozgrywkę dobiera do 3 żetonów. Oznacza to, że jeśli w poprzedniej turze pozostawił przed sobą żeton, dobierze teraz tylko 2. Jeśli w poprzedniej turze zagrał żeton lub odrzucił, dobierze teraz 3 żetony. 1 z 3 żetonów **musi** odrzucić, a każdy z pozostałych 2 może zagrać (patrz Zagrywanie żetonów na str. 6), pozostawić na później lub odrzucić.

To samo robi teraz przeciwnik. Odtąd gracze na przemian rozgrywają swoje tury zgodnie z regułami opisanymi poniżej.

PRZEBIEG TURY

Po wykonaniu opisanych powyżej pierwszych tur rozpoczynających grę, gracz w swojej turze zawsze **DOBIERA DO TRZECH ŻETONÓW** (tzn. w żadnym momencie gry gracz nie może posiadać przed sobą więcej niż 3 żetony), kładąc je przed sobą awerssem do góry.

Następnie gracz zawsze musi **ODRZUCIĆ 1 Z 3 ŻETONÓW** na stos żetonów odrzuconych.

Każdy z pozostałych 2 żetonów **MOŻE ZAGRAĆ** (patrz Zagrywanie żetonów na str. 6), **POZOSTAWIĆ NA PÓŹNIEJ**, do wykorzystania w przyszłych turach **LUB ODRZUCIĆ** na stos żetonów odrzuconych.

Gracz może odrzucić dowolną liczbę dobranych żetonów. Dobre żetony są widoczne dla obu grających, położone przed graczem awerssem do góry.

Jeśli pod koniec gry gracz dobierze swój ostatni żeton, a mimo tego będzie miał przed sobą mniej niż 3 żetony, żadnego z nich **nie musi** już odrzucać.

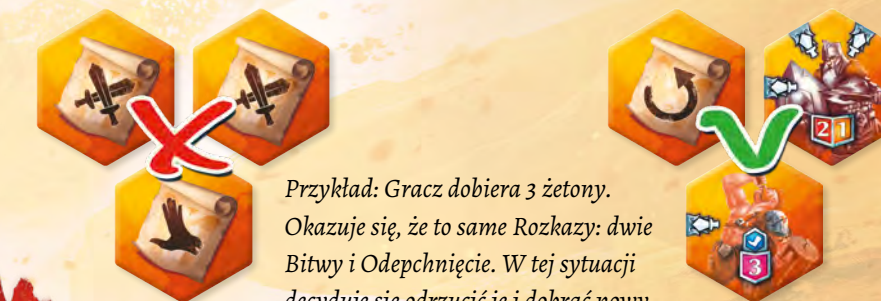
Gdy gracz zakończy swoją turę (odrzuci przynajmniej 1 z żetonów i zagra/odrzuci/pozostawi pozostałe żetony oraz ewentualnie skorzysta z Cech swoich żetonów), informuje o tym przeciwnika, który teraz rozgrywa swoją turę zgodnie z zasadami opisanymi powyżej.



Przykład: Gracz dobiera 3 żetony. Po odkryciu okazuje się, że dobrał Rozkaz Ruchu, Arkebuzera i Runę pomniejszego przyspieszenia. Po zastanowieniu decyduje się odrzucić żeton z Rozkazem Ruchu i zagrać na planszę pozostałe dwa żetony.

PECHOWE DOBRANIE

Jeśli po dobraniu, **WSZYSTKIE** żetony, jakie gracz posiada, są żetonami Rozkazów (również w przypadku, kiedy jest to tylko 1 lub 2 żetony na początku gry), gracz może je odrzucić na stos żetonów odrzuconych i dobrać nowe żetony. Z zasady tej można korzystać wielokrotnie podczas gry, również podczas jednej tury.



Przykład: Gracz dobiera 3 żetony. Okazuje się, że to same Rozkazy: dwie Bitwy i Odepchnięcie. W tej sytuacji decyduje się odrzucić je i dobrać nowy zestaw żetonów (po prawej).

KORZYSTANIE Z CECH ŻETONÓW

Niektóre z żetonów Planszy posiadają Cechy, których gracz może użyć raz na turę (dokładny opis Cech żetonów znajduje się na str. 13). Gracz może korzystać z Cech swoich żetonów w dowolnym momencie swojej tury, nawet po zagranii obu żetonów Planszy (ale nigdy podczas tury przeciwnika). Może korzystać tylko z Cech swoich żetonów obecnych już na planszy (zarówno wyłożonych w jego aktualnej turze, jak i tych wyłożonych w poprzednich turach). W swojej turze można użyć Cech dowolnej liczby żetonów, ale każdej tylko raz na turę.



Przykład:
1. Układ żetonów na początku tury gracza kontrolującego Wysłanników Puszczy.

Sztandar Władców Otchłani jest chroniony przez *Ptasznika* przed atakiem *Herna*.



3. Zagrywając rozkaz *Precyzyjny Strzał*, usuwa z planszy *Ptasznika* i - korzystając z Cechy *Manewr Herna* - przesuwa go na pole, które zajmował *Ptasznik*.



2. Gracz dobiera 3 żetony ze swojego stosu. Są to *Czempion Czarownika* oraz 2 żetony *Rozkazów* - *Bitwa* i *Precyzyjny Strzał*. Gracz musi odrzucić 1 z nich - wybiera *Bitwę*.



4. Na koniec zagrywa żeton *Czarownika*, ustawiając go tak, by *Sztandar Władców Otchłani* w przypadku *Bitwy* został zaatakowany przez obu *Czempionów* *Wysłanników Puszczy*.

ZAGRYWANIE ŻETONÓW

Po dobraniu żetonów, ustawieniu ich przed sobą awersem do góry i odrzuceniu 1 z nich, gracz może zagrać pozostałe 2 żetony.

W grze rozróżniamy dwa podstawowe rodzaje żetonów: żetony *Rozkazów* (więcej na str. 16) oraz żetony *Planszy* (więcej na str. 13).

Przykłady obu rodzajów żetonów:



Przykłady żetonów *Rozkazów*



Przykłady żetonów *Planszy*

Gracz może zagrywać żetony *Rozkazów* i żetony *Planszy* tylko w swojej turze. W żadnym przypadku nie może ich zagrywać w turach innych graczy.

Żetony *Rozkazów* reprezentują możliwe do wykonania działania specjalne (np. przemieszczanie żetonów na planszy, zadawanie *Ran* żetonom przeciwnika, itp.). Nie kładzie się ich na planszy. Po zagranii żetonu *Rozkazu* poinformuj przeciwnika o jego działaniu i wprowadź jego efekt do gry (więcej na str. 16), a następnie odrzuć go na stos żetonów odrzuconych.

Żetony *Planszy* reprezentują jednostki frakcji. Każda frakcja zawiera trzy typy żetonów *Planszy*: **Sztandar**, **Czempionów** i **Runy**. Gdy zagrywasz żeton *Planszy*, możesz wyłożyć go na dowolnym, wybranym wolnym polu planszy jednocześnie obracając go w dowolny sposób.

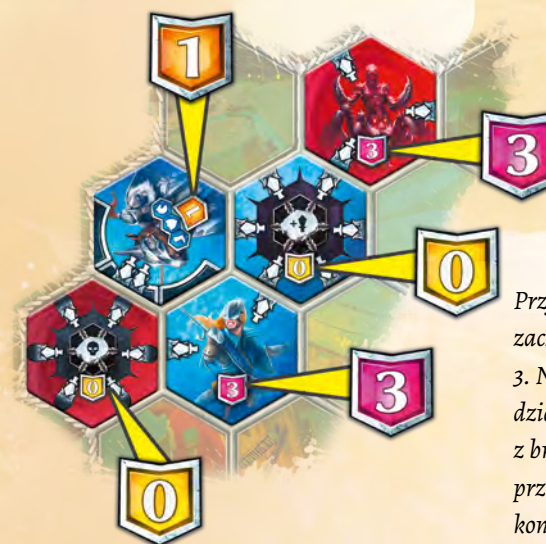
- Żeton *Planszy* nie może być wyłożony na polu zajęтым przez inny żeton *Planszy*.
- Raz ustawiony żeton *Planszy* nie może już zostać przesunięty, obrócony ani w inny sposób poruszony, o ile nie pozwoli mu na to działanie innych żetonów lub jego Cecha.
- Pozostanie on w swojej pozycji do końca gry lub do momentu, gdy zostanie zabity i tym samym zdjęty z planszy.
- Jeśli w dowolnym momencie gry plansza zapełni się i nie pozostanie ani jedno wolne pole, na którym można postawić żeton, następuje *Bitwa*. *Bitwa* może także zostać wywołana zanim plansza zostanie zapełniona - służy do tego żeton *Rozkazu* *Bitwa* (patrz obok).

BITWY

Każda frakcja spośród swoich 35 żetonów posiada kilka żetonów *Bitwy*, które są szczególnym rodzajem żetonu *Rozkazu*. W chwili zagrania tego żetonu natychmiast kończy się tura gracza i rozpoczyna się *Bitwa*. Jak wspomniano na poprzedniej stronie, *Bitwa* może zostać wywołana również przez zapełnienie planszy - w obu przypadkach jej przebieg jest taki sam.



Podczas *Bitwy* gracze muszą sprawdzić działanie wszystkich znajdujących się na planszy żetonów. *Bitwa* podzielona jest na segmenty odpowiadające kolejnym, coraz niższym poziomom *Inicjatywy* żetonów. Jeśli na planszy znajdują się żetony z *Inicjatywą* 3, najpierw należy rozpatrzyć ich działanie. Następnie działanie żetonów o *Inicjatywie* 2, potem żetonów o *Inicjatywie* 1, a na końcu o *Inicjatywie* 0.



Przykład: *Rozpatrywanie* *Bitwy* zaczyna się od żetonów o *Inicjatywie* 3. Następnie powinno być rozpatrzone działanie żetonów o *Inicjatywie* 2, ale z braku takich żetonów na planszy, przechodzi się do *Inicjatywy* 1, a na koniec rozpatruje się *Inicjatywę* 0.

Niektóre żetony (dzięki wsparciu *Run*) mogą posiadać czasem *Inicjatywę* nawet na poziomie 4, 5 lub więcej, co oznacza, że w czasie *Bitwy* z ich udziałem rozpatrujemy odpowiednio więcej segmentów (zaczynając od *Inicjatywy* 4, 5 lub wyższej).



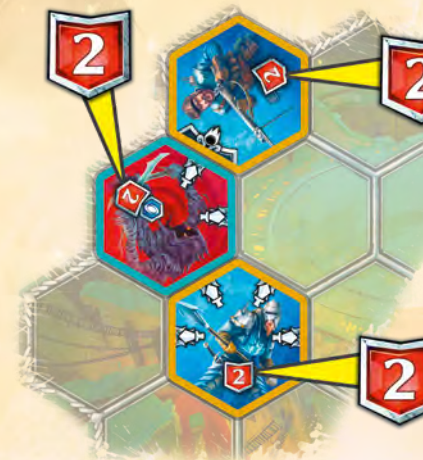
Przykład: *Inicjatywa* tego *Czempiona* została zwiększona do 4 poprzez działanie *Runy* *poniższego przyspieszenia*. *Rozpatrywanie* *Bitwy* należy zatem rozpocząć od żetonów z *Inicjatywą* 4.

UWAGA: W grze występują efekty (wywołane działaniem niektórych Cech albo specjalnymi atakami), które działają na początku *Bitwy*. Działanie takich efektów rozpatruje się natychmiast po rozpoczęciu *Bitwy*, jeszcze zanim przejdzie się do rozpatrywania poszczególnych segmentów *Bitwy*. Jeśli występuje kilka efektów działających na początku *Bitwy*, to wszystkie dzieją się jednocześnie.



Przykład: Żeton *Morloka* nie posiada wskazanej *Inicjatywy*, zamiast tego jego atak rozpoczyna się na początku *Bitwy* - zaatakuj zatem wcześniej niż sąsiadujący z nim *Ptasznik*, który atakuje w *Inicjatywie* 3.

W każdym segmencie *Bitwy*, żetony o tej samej *Inicjatywie* atakują równocześnie. Jeśli np. dwóch *Czempionów* o *Inicjatywie* 3 zaatakowało siebie nawzajem, trafiają się jednocześnie i obaj giną. Podobnie, jeśli dwóch *Czempionów* o tej samej *Inicjatywie* zaatakowało dystansowo ten sam cel, trafiają właśnie ten cel równocześnie (czyli atak drugiego z nich nie przelatuje dalej).



Przykład: *Pikiner* i *Arkebuzer* obaj atakują w *Inicjatywie* 2, zatem ich ataki rozpatrywane są jednocześnie i trafiają w *Upióra*. *Upiór* również posiada *Inicjatywę* 2, więc jego atak również jest rozpatrywany.

Po rozegraniu wszystkich ataków danego segmentu należy rozpatrzyć kolejny segment dla *Inicjatywy* niższej o 1.

REGUŁY GRY

BITWY - cd

Większość żetonów Planszy posiada 1 punkt Wytrzymałości (wyjątkami są Sztandary oraz żetony z Cechą Wytrzymałość), więc po otrzymaniu 1 Rany żeton zostaje wyeliminowany.

Wyeliminowane żetony leżą na planszy **do końca segmentu** (najlepiej odwrócić je rewersem do góry). Dopiero po rozpatrzeniu działania wszystkich żetonów w danym segmencie, należy zdjąć unicestwione żetony (odkłada się je na stos żetonów odrzuconych).

Żetony o działaniu automatycznym (np. Run, Sieciarzy itd.) przestają działać **dopiero po zdjęciu** z planszy (a więc na koniec danego segmentu Inicjatywy, w którym zginęły), a nie w momencie trafienia.



Ikona Cechy Wytrzymałość i przykładowe żetony z tą Cechą



Przykład: Czempion *Pikinier* atakuje w Inicjatywie 2. Dzięki *Runie* siły atakuje z siłą 2. Choć *Runa* ta zostaje zniszczona w Inicjatywie 2 przez żeton przeciwnika *Chaos*, to atak *Pikiniera* mimo wszystko nadal ma siłę 2, ponieważ *Runa* zachowuje swoje działanie do końca segmentu Inicjatywy, w której ginie.



Przykład: Czempion *Pikinier* jest sieciowany przez *Koszmar*, co sprawia, że nie zaatakuje w Inicjatywie 2. Choć sieciujący *Koszmar* zostaje zabity w Inicjatywie 2 przez przeciwny żeton *Arkebuzer*, to *Pikinier* mimo wszystko nie zaatakuje, ponieważ sieć *Koszmaru* zachowuje swoje działanie do końca Inicjatywy 2, w której ginie.

Jeśli jakiś żeton zostanie trafiony, ale nie zabity (ponieważ posiadał Cechę Wytrzymałość – patrz na str. 13), należy położyć na nim znacznik Rany, aby zaznaczyć otrzymaną przez niego Ranę (wyjątkiem jest Sztandar, którego Rany oznacza się na torze Wytrzymałości).



Przykład: Znacznik Rany położony na rannym żetonie Planszy.

Rozpoczęcie Bitwy (poprzez zagranie żetonu Bitwy lub zapełnienie planszy) kończy turę gracza bez względu na to, czy gracz wykorzystał już drugi dobrany żeton, czy nie. Po rozpoczęciu Bitwy gracz nie może wykonać już żadnych akcji - ani uruchamiać Cech żetonów (jak np. Manewr), ani zagrywać żetonów Rozkazów, ani nawet odrzucić ewentualnych pozostałych żetonów na stos żetonów odrzuconych.

Żetonu Bitwy nie można już zagrać, jeśli którykolwiek z graczy dobrał ostatni żeton ze swojego stosu.

UWAGA: Przykładowy przebieg Bitwy znajdziesz na naszej stronie internetowej www.portalgames.pl.



Sir Eristoff Trzy Pazury

Rycerz, Czempion Smoczego Imperium

To ten od ognistej szarzy. Widziałeś to? Wypadł z głębi Monolitu i w pełnym pędzie ruszył przez Dolny Most. Cały w płomieniach, niczym kometa. Zwałił się ełfom na karku - nawet nie wiedzieli, co ich zabiło.

REGUŁY GRY

ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli któryś z graczy dobrał ostatni żeton ze swojego stosu, może dokończyć swoją turę, potem jego przeciwnik wykonuje swoją, a następnie rozgrywa się Ostatnia Bitwa w tej rozgrywce.

Od momentu, gdy gracz dobrał swój ostatni żeton, żaden z graczy nie może już zagrywać żetonów Bitwy.

Jeśli gracz jednocześnie dobrał ostatni żeton i wystawiając go zapełnił planszę, najpierw rozegrana zostanie Bitwa wywołana zapełnieniem planszy, następnie jego przeciwnik wykonuje jeszcze swoją turę i dopiero wtedy rozgrywana jest Ostatnia Bitwa. Ta sama zasada odnosi się do ostatniej tury przeciwnika - jeśli i on zapełni planszę, rozgrywana jest najpierw Bitwa wywołana zapełnieniem planszy i dopiero po tym Ostatnia Bitwa.



Przykład: Ostatnia tura gry. Gracz nie posiada przed sobą żadnych żetonów ze swojej poprzedniej tury. W swoim stosie ma już tylko 2 żetony, które dobiera. Jako że ma teraz przed sobą mniej niż 3 żetony, to nie musi odrzucać żadnego z nich. W dobranych żetonach ma żeton Rozkazu Bitwy/Szarży i Czempiona *Pikinier*. Nie może już zagrać Bitwy (jego przeciwnik w poprzedniej turze dobrał już swój ostatni żeton, a teraz nawet on sam to zrobił), więc ją odrzuca, a Czempiona wystawia na ostatnim pustym polu na planszy. W ten sposób zostaje wywołana Bitwa przez zapełnienie planszy. Po jej rozpatrzeniu należy jeszcze rozpatrzyć Ostatnią Bitwę, która kończy grę.

ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się po rozegraniu Ostatniej Bitwy lub gdy Wytrzymałość Sztandaru jednego z graczy spadnie do zera.

Jeśli jeden ze Sztandarów został zniszczony, następuje koniec rozgrywki i zwycięzcą jest gracz, którego Sztandar ocalał.

Nawet jeśli któryś ze Sztandarów zostanie zniszczony, zostaje zdjęty z planszy na koniec segmentu Bitwy, w którym zginął, ale Bitwa rozgrywana jest do końca, przez wszystkie kolejne segmenty, łącznie z rozpatrzeniem Inicjatywy o. Jeśli w jej trakcie zniszczony zostanie również Sztandar przeciwnika, gra kończy się remisem.

Jeśli Sztandar w momencie zniszczenia otrzymuje więcej obrażeń niż aktualnie posiada Punktów Wytrzymałości, to jego Wytrzymałość zatrzymuje się na poziomie zero i jest po prostu traktowany jako zniszczony - nie liczy się ujemnych Punktów Wytrzymałości.

Jeśli żaden ze Sztandarów nie został zniszczony, a Ostatnia Bitwa została już rozegrana, wtedy wygrywa gracz, którego Sztandar posiada więcej punktów Wytrzymałości. W przypadku, gdy oba Sztandary mają tyle samo punktów Wytrzymałości, każdy z graczy rozgrywa jeszcze jedną turę tak, jakby gra toczyła się nadal w normalny sposób (jeśli gracz nie ma już żetonów do dobrania, może jedynie korzystać z żetonów, które ewentualnie zostały mu z poprzedniej tury i/lub z Cech swoich żetonów na planszy, np. Manewru). Następnie rozgrywana jest dodatkowa Ostatnia Bitwa. Jeśli po tej Bitwie oba Sztandary wciąż mają tyle samo punktów Wytrzymałości, rozgrywka kończy się remisem.

Achnið

Ptasznik, Czempion Władców Otchłani

Każdy twój oddech to drgnienie, które porusza jedną z moich nici. Każdy krok odbija się echem w tunelach i korytarzach. Każde westchnienie, słowo, okrzyk, to muzyka, która mnie budzi, wabi, przyciąga. Chodź, zatańczymy, jakby to miały być nasze... twoje... ostatnie igrzyska.



DZIAŁANIE ŻETONÓW

W grze występują cztery frakcje. Każda frakcja reprezentowana jest przez 35 żetonów. Na rewersach żetonów znajduje się symbol frakcji, do której przynależy dany żeton.



Smocze Imperium Strażnicy krain Wyslannicy puszczy Władcy Otchłani

Zagrywane żetony działają na wszystkie rodzaje żetonów Planszy (na Sztandary, Czempionów i Runy) chyba, że w opisie działania konkretnego żetonu wyraźnie napisano inaczej.

W odróżnieniu od żetonów Rozkazów, żetony Planszy przedstawiają informacje charakteryzujące dany żeton, takie jak Inicjatywę, Działania, Cechy.



INICJATYWA



Większość żetonów Planszy posiada symbol określający jego Inicjatywę. Im wyższa Inicjatywa, tym szybciej zaatakuje on podczas Bitwy.

Inicjatywa znajdująca się na żetonach posiada wartości w przedziale od 3 do 0. Wartość Inicjatywy określa segment, w którym dany żeton wykonuje swój atak (patrz Bitwy na str. 7).

Niektóre żetony posiadają kilka symboli Inicjatywy, co oznacza, że taki żeton zaatakuje kilkakrotnie w czasie Bitwy, przeprowadzając wszystkie swoje ataki w każdym z przedstawionych segmentów Inicjatywy.

Żetony, które nie posiadają możliwości ataku (np. Runy), nie mają symbolu Inicjatywy (ta odnosi się tylko do ataków). Oddziałują one automatycznie za pomocą specjalnych działań, będąc aktywnymi przez cały czas od momentu wystawienia ich na planszę, aż do usunięcia ich z planszy (chyba że w opisie działania danego żetonu wyraźnie napisano inaczej).



Czempion z Inicjatywą 3 Czempion z Inicjatywą 3 i 0 Sztandar z Inicjatywą 0 Czempion bez symbolu Inicjatywy.

XII

Golem, Czempion Strażników Krain

Mistrz Brawin obserwował walki z wieży katedry, posiłkując się olbrzymią, krasnoludzką lunetą. Nie zwracał uwagi na przebieg starcia - interesowało go tylko dzieło jego warsztatu, nowa generacja golemów, której przedstawiciel - Dwunastka - tworzył właśnie ruchomą basztę na głównej płycie Monolitu.

- Wydajność runiczna w normie... Aura stali bez zmian... Słownik hydraulicznego stawu... Oj!

Rozległ się trzask tak głośny, że dobiegł nawet stanowiska Brawina. XII, z wyłamaną nogą, dała się przewrócić na bok, potem na drugi, i wreszcie zepchną z płyty wprost w ognistą przepaść.

- Nad słownikami będzie jeszcze trzeba popracować - westchnął Brawin i zajął się składaniem lunety.

DZIAŁANIE ŻETONÓW

ŻETONY PLANSZY

Żetony Planszy, w przeciwieństwie do żetonów Rozkazów, układane są na planszę. W grze występują 3 rodzaje żetonów Planszy: Sztandary, Czempioni i Runy.

SZTANDAR



Sztandar Smoczego Imperium Sztandar Strażników Krain Sztandar Wyslanników Puszczy Sztandar Władców Otchłani

Sztandar to podstawowy i najważniejszy żeton frakcji.

Każdy Sztandar posiada 20 punktów Wytrzymałości. Ataki w Sztandar przeciwnika i obniżanie jego Wytrzymałości prowadzą do zwycięstwa w grze. Gdy Wytrzymałość Sztandaru zostanie zredukowana do 0, Sztandar zostaje zniszczony i jego właściciel przegrywa grę.

Sztandar każdej z czterech frakcji posiada inną zdolność wyjaśnioną na danej Karcie Frakcji. Zdolność Sztandaru nie działa na niego samego.

Ponadto, w swojej Inicjatywie każdy Sztandar atakuje w walce wręcz wszystkie sąsiadujące z nim wrogie żetony Czempionów i Run, zadając każdemu 1 obrażenie. Jednakże Sztandar nie atakuje w ten sposób innego Sztandaru.

- Sztandar NIGDY nie rani innych Sztandarów, bez względu na to, czy zwiększona jest jego siła ataku, czy oddziałują na niego dowolna Runa itp.
- Sztandar posiada Inicjatywę 0.



CZEMPIONI



Przykładowe żetony Czempionów

Na awersach żetonów Czempionów, oprócz ilustracji poszczególnych Czempionów, znajdują się symbole określające działanie każdego żetonu (na przykład Atak Wręcz, Atak Dystansowy, Pancerz czy Sieć), a także ikony reprezentujące ich Cechy.

Symbole znajdują się na jednym, czasem na dwóch, trzech lub nawet na wszystkich bokach (ściankach) żetonu. Określony symbol oznacza działanie tylko i wyłącznie w stronę, którą wyznacza bok żetonu.

OPIS IKON

ATAK WRĘCZ

Atak Wręcz oznacza, że podczas Bitwy żeton zadaje Ranę wrogiemu żetonowi, sąsiadującemu ze ścianką z symbolem tego ataku.



- Jeśli żeton posiada kilka symboli Ataku Wręcz w różnych kierunkach, żeton taki podczas Bitwy atakuje jednocześnie we wszystkich tych kierunkach.



Ataki Wręcz w 3 kierunkach, każdy o sile 2



Atak Wręcz o sile 3

- Jeśli z żetonem połączona będzie Runa zwiększająca siłę ataku, to zwiększa ona siłę ataku we wszystkich kierunkach wskazanych przez symbole Ataku Wręcz na połączonym żetonie.
- Liczba symboli Ataku Wręcz na danej ściance (1, 2 lub 3) określa siłę ataku na tej ściance, czyli liczbę zadawanych w ten sposób Ran.
- Atak przeprowadzany jest automatycznie w trakcie Bitwy i gracz nie może zdecydować, że jego Czempion nie zaatakuje.

Przykład: Czempion *Weteran* atakuje wręcz w Inicjatywie 2 Sztandar *Smoczego Imperium*, zadając dwie Rany, oraz *Pikiniera*, zadając mu jedną Ranę.



DZIAŁANIE ŻETONÓW

ATAK DYSTANSOWY



Atak Dystansowy oznacza, że podczas Bitwy żeton oddaje strzał, rzuca czar itp. Atak Dystansowy zadaje Ranę pierwszemu wrogiemu żetonowi, jaki znajduje się na linii tego ataku, bez względu na odległość od atakującego.



Atak Dystansowy o sile 2



Atak Dystansowy o sile 1 w 4 kierunkach

Symbol Ataku Dystansowego wskazuje kierunek ataku (po linii prostej). Jeśli Czempion posiada kilka symboli Ataku Dystansowego w różnych kierunkach, żeton taki podczas Bitwy strzela jednocześnie w każdym z nich.

- Jeśli z żetonem połączona będzie Runa zwiększająca siłę ataku, to zwiększa ona siłę ataku we wszystkich kierunkach wskazanych przez symbole Ataku Dystansowego na połączonym żetonie.
- Liczba symboli Ataku Dystansowego na danej ścianie (1, 2 lub 3) określa siłę ataku na tej ścianie, czyli liczbę zadawanych Ran.
- Atak przeprowadzany jest automatycznie w trakcie Bitwy i gracz nie może zdecydować, że jego Czempion nie zaatakuje.
- Atak Dystansowy pomija żetony Planszy swojej frakcji. Jeśli na drodze atakującego jest żeton swojej frakcji, atak go ignoruje i leci dalej, tak daleko aż trafi w pierwszy wrogi żeton.



Przykład: *Arkebuzer Smoczego Imperium* strzela w kierunku żetonów *Władców Otchłani*. Atak dystansowy nie czyni szkody własnemu żetonowi (*Szermierzowi Imperium*) i leci dalej. Uderza w *Koszmar Władców Otchłani*, który jest pierwszym wrogim celem na linii ataku. Atak nie dosięgnie *Sztandaru Władców Otchłani*, ukrytego za plecami swojego żetonu.

PANCERZ



Pancerz chroni całkowicie przed Atakami Dystansowymi o sile 1, zmniejsza o 1 siłę Ataków Dystansowych o większej sile.



Pancerz chroniący Czempiona z jednej strony



Pancerz chroniący Czempiona z trzech stron

Pancerz nie chroni przed Atakiem Wręcz. Należy jednak pamiętać, że Atak Dystansowy przeprowadzony z sąsiedniego pola nadal jest traktowany jako Dystansowy, a nie jako Atak Wręcz.

- Symbol Pancera określa bok żetonu Planszy, który jest chroniony. Jeśli atak na żeton jest przeprowadzany z innego kierunku, Pancerz nie chroni przed nim.
- Pancerz nie chroni również przed atakami przeprowadzanymi za pomocą żetonów Rozkazów (np. *Salwa*, *Ognista Bomba*).
- Pancerz chroni normalnie przed Atakiem Dystansowym zmodyfikowanym przez Runę penetracji (to jedna z Run frakcji *Strażników Krain*). Przy czym Pancerz w takiej sytuacji chroni tylko ten żeton, który go posiada, a zmodyfikowany w ten sposób atak w normalny sposób trafia pozostałe żetony na linii strzału.
- Pancerz działa automatycznie i nie może przestać działać na życzenie gracza.
- Pancerz działa nawet, gdy żeton jest zasieciowany



Przykład: *Rycerz* jest atakowany przez z Czempionów przeciwnika. *Platforma bojowa* atakuje Atakiem Dystansowym o sile 1, przed czym *Rycerz* jest całkowicie chroniony przez Pancerz, zaś *Pupil* atakuje atakiem wręcz o sile 1, przed którym Pancerz nie chroni.

DZIAŁANIE ŻETONÓW

SIEĆ



Sieć całkowicie unieruchamia sąsiadujący żeton Planszy: nie może on atakować, nie może być poruszany, odpychany, nie dodaje bonusów, ani nie można korzystać z jego Cech.

Symbol sieci określa kierunek, w którym działa Sieć. Sieć unieruchamia tylko te żetony, które wskazuje symbol Sieci.



Sieć działająca w jednym kierunku.



Sieć działająca w jednym kierunku, z Atakiem Wręcz o Sile 2 w tym samym kierunku.

- Sieć unieruchamia wrogi żeton natychmiast po wystawieniu, a nie dopiero w czasie Bitwy.
- Sieć nie wpływa w żaden sposób na działanie Pancera oraz Cechy Wytrzymałość - zasieciowany żeton jest dalej chroniony przez swój Pancerz i posiada dodatkowy punkt Wytrzymałości.
- Aby łatwiej pamiętać, które żetony są zasieciowane, umieść znacznik Sieci na takim żetonie. Znacznik należy usunąć, gdy żeton przestanie być pod wpływem Sieci (jeśli ma to miejsce podczas Bitwy, to znacznik należy usunąć po rozpatrzeniu segmentu Inicjatywy, w której żeton został uwolniony).
- Sieć działa automatycznie i nie może przestać działać na życzenie gracza.
- **PAMIĘTAJ!** Sieci działają nawet na wrogie Sztandary!

Aby poznać więcej szczegółów, patrz: Sieć w rozdziale Sytuacje szczególne na str. 17.



Przykład: *Koszmar* sieciuje *Szermierza*.

CECHY

Poniżej opisano kilka najbardziej typowych Cech. Inne Cechy (jak np. *Teleport*, *Konnica*, *Przemiana*), charakterystyczne dla poszczególnych frakcji, opisane są bezpośrednio na ich Kartach Frakcji.

WYTRZYMAŁOŚĆ

Żeton Planszy (z wyjątkiem *Sztandaru*) jest wyeliminowany po otrzymaniu 1 Rany.



Każda ikona Wytrzymałości oznacza 1 dodatkowy punkt Wytrzymałości dla żetonu. Żetonowi z 1 dodatkowym punktem Wytrzymałości trzeba zadać co najmniej 2 Rany, żeby go unicestwić. Żetonowi z 2 dodatkowymi punktami Wytrzymałości trzeba zadać aż 3 Rany.

- Każda Rana, która nie usuwa żetonu Planszy (z wyjątkiem *Sztandaru*), oznaczana jest za pomocą znacznika Rany.



Czempion z 2 ikonami Wytrzymałości



Ten sam Czempion po otrzymaniu 1 Rany

MANEWR



Kiedy żeton Planszy posiada Cechę Manewr, możesz w każdej własnej turze wykonać jeden ruch (w fazie zagrywania żetonów, nawet już po zagranii obydwu żetonów) takim żetonem: przemieścić go na jedno z sąsiadujących, wolnych pól i/lub dowolnie go obrócić. Żeton może być poruszony tylko na wolne pole.



Czempion z Cechą Manewr

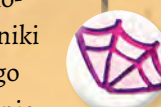


Czempion z Cechą Manewr i innymi Cechami

- **PAMIĘTAJ!** Nie można poruszać żetonu podczas Bitwy.

ZNACZNIKI DZIAŁANIA CECH

Niektóre spośród żetonów Planszy dysponują Cechami, których działanie - dla lepszego przeglądu sytuacji na planszy - oznaczane jest za pomocą dodatkowych znaczników (między innymi Sieci, Zatrucia czy Rozbrojenia). Znaczniki te umieszczane są na żetonach w momencie aktywacji Cechy / unikatowego ataku wynikającego z działania takiej Cechy / i są usuwane, gdy żeton zostanie wyeliminowany. W zależności od działania danego znacznika może on też zostać usunięty w innych przypadkach - szczegóły działania znajdziesz przy opisie Cechy korzystającej z danego znacznika.



DZIAŁANIE ŻETONÓW

RUNY



Przykładowe Runy działające w: 1 kierunku, 2 kierunkach, 3 kierunkach, wszystkich kierunkach, na całą planszę.

Runy wpływają na sąsiednie żetony (najczęściej na żetony własnej frakcji) połączone z żetonem tej Runy.

Sposób, w jaki Runa oddziałuje na połączone z nią żetony został przedstawiony w formie symbolu umieszczonego w jej centralnej części.



Przykład: Kierunki działania (połączenia) Runy na przykładzie Runy pomniejszego przyspieszenia działającej w 4 kierunkach.

Działanie Run nie może docierać do żetonu pośrednio przez inny żeton (np. Runa połączona z inną Runą nie przekazuje w ten sposób swojego działania na większą odległość).

UWAGA: Wyjątkiem od tej reguły są rzadkie Runy działające na całą planszę - nie posiadają symboli połączeń, a ich dokładny opis znajduje się zawsze na danej Karcie Frakcji.

- Runy nie działają na wrogie żetony (chyba że w opisie wyraźnie zaznaczono inaczej).
- Runy działają natychmiast po ich wystawieniu, a nie dopiero w czasie Bitwy. Ich działanie jest automatyczne i w żadnym momencie nie może zostać wyłączone na życzenie gracza.
- Symbol działania Runy określa jednocześnie kierunek jej działania (połączenia). Jeśli Runa posiada kilka różnych kierunków działania, działa jednocześnie w każdym z nich.
- Jeśli kilka Run działa jednocześnie na jeden żeton, ich działania kumulują się.
- Działanie Runy nie jest atakiem i nie da się go zwielokrotnić dzięki żetonowi dającemu dodatkowy atak (jak np. Runa podwójnego ataku frakcji Władców Otchłani).

- **UWAGA:** Runy giną identycznie jak zwykli Czempioni (niektóre również posiadają dodatkowe punkty Wytrzymałości).
- **UWAGA:** Runy działają w normalny sposób również na Sztandary.
- **UWAGA:** Na żetonach Runy, oprócz symbolu działania na połączone żetony, mogą znajdować się także ikony dodatkowych Cech, które dana Runa posiada (np. Obrót, Wytrzymałość itp.). Takie Cechy wpływają tylko i wyłącznie na żeton danej Runy, a nie na połączone żetony.



Przykład: Runa zwinności Strażników, z połączonymi dwoma Kuznikami i obok nich 1 Topornikiem Runa zwinności pozwala obu Kuznikom na skorzystanie z cechy Manewry, Topornik nie jest z nią połączony i nie otrzymuje żadnego bonusu. Obrót (cecha Runy) pozwala wyłącznie Runie wykonać obrót - jeśli po obrocie Topornik będzie połączony z Runą, także i on będzie mógł skorzystać z Manewry.

Szmer

Hern, Czempion Wysłanników
Puszczę

Tarris wiedział, że leśne licho gdzieś tam jest. Widział, jak dopadło Eryka i Maję. Widział rozszarpane szczątki rycerskiego rumaka. Poznawał nawet specyficzny zapach mgły towarzyszący tym stworzeniom. Co z tego, kiedy wewnątrz Monolitu, ciemne pełne odnóg i pnączy przesłaniających pole widzenia, uniemożliwiało dokładną lokalizację stwora.

„To bez sensu” pomyślał „Dopadnę go na zewnątrz”. Ruszył w stronę wyjścia - i dokładnie w tym momencie przebiły go długie, zakrzywione pazury. Ani on, ani jego krzyk nie wydostał się z tunelu.



DZIAŁANIE ŻETONÓW

NAJCZĘŚCIEJ SPOTYKANE RUNY

RUNY SIŁY ORAZ CELNOŚCI

Zwiększają o 1 odpowiednio siłę ataku wręcz lub dystansowego na wszystkich ściankach własnych, połączonych z nimi żetonów.



Runa siły zwiększająca o 1 siłę Ataku Wręcz, działająca w 3 kierunkach



Runa celności zwiększająca o 1 siłę Ataku Dystansowego, działająca we wszystkich kierunkach.

RUNY PRZYSPIESZENIA

Runy Pomniejszego i Większego Przyspieszenia zwiększają odpowiednio o 1 i 2 Inicjatywę własnych, połączonych z nimi żetonów.



Runa pomniejszego przyspieszenia działająca we wszystkich kierunkach



Runa większego przyspieszenia działająca w 3 kierunkach



Przykład: Jeśli na Czempiona o Inicjatywie 2 działa Runa większego przyspieszenia zwiększająca Inicjatywę o 2, to na żetonie Czempiona należy położyć znacznik o wartości 4. Znacznik należy umieścić na żetonie w taki sposób, aby zakrywał pierwotną wartość Inicjatywy żetonu. Znacznik należy usunąć, gdy żeton przestanie być pod wpływem Runy przyspieszenia (jeśli ma to miejsce podczas Bitwy, to znacznik należy usunąć po rozpatrzeniu segmentu Inicjatywy, w której żeton został uwolniony).

- W rzadkich przypadkach, przy kumulacji działania Run przyspieszenia, połączonych z nimi Czempion może atakować z Inicjatywą 5 lub większą. Wszystkie takie przypadki oznaczane są położeniem znacznika Inicjatywy 5+, jednak podczas rozpatrywania Bitwy żetony z tymi znacznikami nie atakują jednocześnie w Inicjatywie 5, tylko w swojej zwiększonej Inicjatywie.

RUNA REGENERACJI

Jeśli własny połączony żeton otrzymuje jedną lub więcej Ran w wyniku pojedynczego ataku z jednego źródła (tzn. z jednego wrogiego żetonu Planszy, jednego żetonu Rozkazu lub w wyniku działania znaczników jednego rodzaju, np. Zatrucia), wtedy Runa Regeneracji jest usuwana z planszy, a Rany te są anulowane.



Runa regeneracji działająca w 2 kierunkach



Runa regeneracji działająca w 1 kierunku

Patrz też: Runa Regeneracji w rozdziale Sytuacje szczególne na str. 17.

Raabiz Czerwony

Demon, Czempion Władców Otchłani

Nie mogłem być na poprzednich igrzyskach: gdy wróciłem z wyprawy do Korzeni Aweru, zawody miały się ku końcowi. Ominęły mnie także wcześniejsze dwa: nikt nie zwolnił ze służby generała, a wojna ze Skrzydlatymi trwała niemal pół wieku. Wychodzi na to, że ostatnim razem walczyłem tu z siedemdziesiąt lat temu.

To kawał czasu, wiesz? Naprawdę się za tym stęskniłem!



DZIAŁANIE ŻETONÓW

ŻETONY ROZKAZÓW



Oprócz żetonów Planszy, w grze występuje szereg żetonów o unikatowym działaniu. Ich działanie jest opisane poniżej.

Żetony Rozkazów można zagrać tylko w swojej turze w fazie zagrywania żetonów. Nie można ich zagrać w momencie, gdy rozpocznie się już Bitwa.

Żetonów Rozkazów nie kładzie się na planszy. Po wprowadzeniu efektów ich działania, odrzuca się je na stos żetonów odrzuconych.

Poniżej opisano kilka najbardziej typowych lub najbardziej skomplikowanych żetonów Rozkazów.

Inne żetony Rozkazów (jak np. Falszywy Rozkaz, Salwa, Okopanie, Obrót, Sieć), charakterystyczne dla poszczególnych frakcji, opisane są bezpośrednio na ich Kartach Frakcji.

BITWA



- Zagranie tego żetonu rozpoczyna Bitwę (patrz Bitwy na str. 7).
- Żetonu Bitwy nie można zagrać, jeśli wcześniej którykolwiek z graczy dobrał swój ostatni żeton.
- W momencie rozpoczęcia Bitwy tura gracza się kończy i nie może on już skorzystać z Cech swoich żetonów Planszy.

RUCH



- Zagranie tego żetonu pozwala przesunąć dowolny własny żeton o 1 pole i/lub dowolnie go obrócić.
- Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.
- Aby poznać więcej szczegółów, patrz: Ruch w rozdziale Sytuacje szczególne na str. 16.

MIKSTURA OGNISTA



- Obejmuje swoim działaniem 3 stykające się ze sobą pola, zgodnie z ikoną na żetonie. Zadaje po 1 Ranę wszystkim żetonom (z wyjątkiem Sztandarów, ale rani także własne żetony!), które znajdują się na tych polach.
- Miksturę trzeba zagrać tak, by pole jej rażenia nie wykroczyło poza planszę.

Przykład - po zagranii Mikstury Ognistej wszystkie żetony otrzymują 1 Ranę i zostają zniszczone



ODEPCHNIĘCIE



Po zagranii tego żetonu wybierz jeden z własnych żetonów (odpychający), który ma odepchnąć jeden sąsiadujący z nim żeton przeciwnika (odpychany) tak, by odległość pomiędzy nimi zwiększyła się o 1 pole (i tym samym żetony te już ze sobą nie sąsiadowały). Odpychany żeton może zostać poruszony tylko o 1 pole.

- Żeton może zostać odepchnięty tylko na wolne pole.
- Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na jakie żeton może zostać odepchnięty, właściciel odpychanego żetonu decyduje, na które pole jego żeton zostanie odepchnięty.
- Odepchnięty żeton nie może się obrócić podczas takiego ruchu.
- Jeśli żeton nie może zostać odepchnięty tak, by odległość zwiększyła się o 1 pole, żeton Odepchnięcia nie może zostać zagrany.



Przykład: *Kusznik* jest zagrożony atakiem ze strony dwóch Czempionów Otchlani: *Ptasznika* i *Demona*. Gracz prowadzący frakcję Strażników zdecydował się zagrać żeton Odepchnięcia. Odepchnięcie *Demona* jest niemożliwe, ponieważ nie może się poruszyć o 1 pole tak, by odległość od *Kusznika* się zwiększyła: obydwa pola za nim są zajęte, a jedyne wolne pole obok niego nadal sąsiaduje z *Kusznikiem*, który jest odpychającym. Możliwe jest Odepchnięcie *Ptasznika*.

Ptasznik ma do wyboru dwa pola, na które może zostać odepchnięty. O tym, na które się przesunie, decyduje gracz prowadzący frakcję Władców Otchlani.

DZIAŁANIE ŻETONÓW

SYTUACJE SZCZEGÓLNE

SIEĆ



- Sieć unieruchamia wrogi żeton natychmiast po wystawieniu (zarówno przy wystawianiu Czempiona z cechą Sieć, jak i gdy wrogi żeton znajdzie się na polu objętym działaniem Sieci).
- Gdy podczas Bitwy Sieciarz ginie, jego Sieć działa jeszcze do końca danego segmentu Inicjatywy, dopóki żeton Sieciarza nie zostanie zdjęty z planszy. W segmencie, w którym ginie Sieciarz, zablokowany przez niego wrogi żeton nie może jeszcze wykonywać swoich działań. Będzie wolny dopiero w kolejnym segmencie Bitwy.
- Zasięciowany żeton nie może się poruszyć w żaden sposób, więc również nie można go odepchnąć.
- Zasięciowany żeton nie może też być wskazany jako odpychający.
- Można natomiast odepchnąć Sieciarza, który sieciuje żeton, jednak musi tego dokonać jakiś trzeci żeton, a nie ten, który jest zasięciowany.
- Sieciarz może w normalny sposób unieruchomić innego Sieciarza – wtedy oczywiście zasięciowany Sieciarz nie sieciuje.
- Jeśli dwóch Sieciarzy z wrogich sobie frakcji skieruje na siebie nawzajem Sieci, żaden z nich nie będzie w stanie zasięciować drugiego. Dwie Sieci skierowane na siebie anulują się i w tej sytuacji żaden Sieciarz nie sieciuje drugiego Sieciarza (można ich np. w normalny sposób poruszyć za pomocą Ruchu).



RUNA REGENERACJI



- Działanie Runy regeneracji jest automatyczne i gracz nie może zdecydować, że Runa regeneracji nie działa.
- Runa regeneracji pochłania wszystkie Rany zadane tylko przez jeden atak z jednego źródła (tzn. z jednego wrogiego żetonu Planszy, jednego żetonu Rozkazu lub w wyniku działania znaczników jednego rodzaju, np. Zatrucia). Jeśli połączony z Runą żeton otrzymał jednocześnie Rany z ataków z kilku źródeł, gracz decyduje, który z tych ataków pochłania Runa regeneracji.
- Jeśli Runa jest połączona z kilkoma żetonami, które jednocześnie otrzymały Rany, wtedy gracz kontrolujący Runę decyduje, na który z żetonów działa Runa regeneracji (czyli którego z nich ocali, przejmując jego Rany).



Przykład: *Platforma* zadaje obrażenia jednośnie obu *Pikinirom*. Oba żetony są połączone z tą samą *Runą regeneracji*, ale może ona przejść obrażenia tylko jednego z żetonów. Gracz będący właścicielem *Runy* musi zdecydować, który żeton zginie, a który pozostanie na planszy, bo *Runa regeneracji* przejmie jego Ranę.

- Gdy Rany otrzymuje jednocześnie Runa i połączony z nią żeton (w tym samym segmencie Inicjatywy), wtedy Runa regeneracji zostaje zniszczona i nie zdąży już ocalić żetonu.



Przykład: *Pikinier* i *Runa regeneracji* otrzymują obrażenia w tej samej Inicjatywie, przez co oba żetony zostają zabite i *Runa regeneracji* nie ocali *Pikiniera*.

- Jeśli trafiony żeton jest połączony jednocześnie z dwiema takimi Runami, wtedy gracz je kontrolujący decyduje, która z Run pochłania Rany.



Przykład: *Ptasznik* zadaje Ranę *Pikinirowi*, z którym połączone są z *Runy regeneracji*. Gracz prowadzący *Smocze Imperium* decyduje, która z nich przejmie Ranę i zostanie zdjęta z planszy, a która pozostanie.

- Gdy żeton jest połączony z Runą Regeneracji, zaś ta Runa z drugą taką samą (przy czym Runy te nie leczą się nawzajem), Rany przejmują druga Runa.



Przykład: *Pikinier* otrzymuje Ranę od *Ptasznika*. Rana ta powinna zostać przejęta przez połączoną *Runę regeneracji*, ale z nią połączona jest kolejna *Runa regeneracji*, która ostatecznie przejmie Ranę otrzymaną przez *Pikiniera*.

- Jeśli dwie Runy Regeneracji są ze sobą nawzajem połączone, wtedy gracz decyduje, która z nich pochłania obrażenia.



Przykład: Gracz prowadzący *Imperium* decyduje, która z 2 *Run* przejmie Ranę, którą zadał *Pikinirowi* *Ptasznik*.

DZIAŁANIE ŻETONÓW

INICJATYWA W SZCZEGÓLNYCH SYTUACJACH

- Nie można sprowadzić Inicjatywy żadnego żetonu poniżej zera. Jeśli na żeton o Inicjatywie 0 działa inny żeton obniżający Inicjatywę, to Inicjatywa tego żetonu nadal wynosi zero.
- Nie istnieje górny limit podnoszenia Inicjatywy.
- Jeśli żeton posiada więcej ataków, wtedy Runa przyspieszenia dająca bonus do Inicjatywy zwiększa Inicjatywę każdego z tych ataków.
- Jeśli żeton posiada ataki w więcej niż jednym kierunku (bez względu na to, czy są to ataki tego samego, czy różnego typu) i atakuje w więcej niż jednej Inicjatywie (np. Wij frakcji Wysłanników Puszczy), to wykonuje wszystkie swoje ataki w każdym z tych segmentów Inicjatywy.



Przykład: Wój z wpływającą na niego Runą większego przyspieszenia wykona wszystkie swoje ataki w trakcie Bitwy najpierw w Inicjatywie 4, a następnie jeszcze raz w Inicjatywie 3.



- Żeton może zaatakować jedynie w segmencie odpowiadającym swojej aktualnej Inicjatywie. Jeśli np. żeton z Inicjatywą 3 w segmencie Inicjatywy 3 był jeszcze zasieciowany, ale w tym samym segmencie zostaje uwolniony i w segmencie Inicjatywy 2 jest już wolny, mimo to nie może on już wykonać ataku. Stracił swoją okazję, ponieważ mógł zaatakować tylko w swoim segmencie Inicjatywy 3.

Sytuacja 1: Kuszniak z Inicjatywą 2 otrzymał dzięki sąsiadującej Runie pomniejszego przyspieszenia bonus do Inicjatywy +1 (czyli teraz ma Inicjatywę 3), więc atakuje dystansowo w segmencie Inicjatywy 3. Jeśli w tym samym segmencie Runa dająca bonus zginie, teraz Kuszniak ma Inicjatywę 2, a zaczyna się segment Inicjatywy 2. Czy zaatakuje ponownie, jeszcze raz? Nie.

Sytuacja 2: Jeszcze raz Kuszniak z Inicjatywą 2 otrzymuje dzięki sąsiadującej Runie bonus do Inicjatywy +1, jednak tym razem Runa ta zostaje zasieciowana przez Koszmar i chwilowo nie działa (Kuszniak znów ma Inicjatywę 2). Mija segment Inicjatywy 3 i w tym segmencie ginie Tkacz, a Kuszniak znowu otrzymuje bonus do Inicjatywy (ma teraz 3 Inicjatywy). Jednak segment dla Inicjatywy 3 już minął, czy więc Kuszniak może zaatakować w segmencie Inicjatywy 2, czy jego atak dystansowy przepadł? Niestety, atak przepadł.

Tarris Redrobe

Arkebuzjer, Czempion Smoczego Imperium

Dobra, panowie. Pamiętajcie mi: arena to nie pole bitwy, a wy nie jesteście oddziałem.

Zapomnijcie o zwartym szyku, bo jak tylko zjedziemy na dół, nasz szyk uformują tunele i korytarze.

Zapomnijcie o chmurze pocisków, bo nasze zadanie to zająć dogodną pozycję i strzelać, gdy tylko coś pojawi się na muszce.

To nie jest bitwa, ale tak jak na bitwie - można tu zginąć. I byłbym cholernie wdzięczny, gdybyście postarali się tego nie zrobić.

RUCH

- Chociaż żetony raz wystawione na planszę standardowo nie zmieniają swojego położenia, to występują w grze efekty, które pozwalają graczowi poruszać swoje żetony Planszy (może to być np. Cecha Sztandaru, działanie Runy, Cecha samego żetonu, Rozkaz Ruchu itd.). Nie ma ograniczenia ilości ruchów, jakie można wykonać w swojej turze jednym żetonem Planszy, o ile każdy z tych ruchów wynika z innego efektu (każdy efekt pozwala poruszyć jeden żeton tylko raz na turę).



Przykład: Gracz prowadzący Smocze Imperium postanawia w swojej turze skorzystać z działania Runy zwinności i przesuwa swojego Czempiona na sąsiednie pole. Następnie zagrywa Rozkaz Ruchu i ponownie przesuwa Jeźdźca o kolejne pole. Ostatecznie decyduje się jeszcze skorzystać z Cechy Manewr Czempiona i przesunąć o jeszcze jedno pole, wykonując przy tym obrót, żeby Jeździec kierował swój atak na Sztandar przeciwnika.

MONOLITY

Uczestnicy krwawych igrzysk od lat studiują tajemnice Monolitu, przygotowując się do kolejnych starć. Sekretne przejścia i pułapki, pradawne zaklęcia przypisane do fragmentów kamienia, a także niebezpieczeństwa wydrążonych w nim tuneli - wszystko to stanowi zazdrośnie strzeżoną wiedzę każdej frakcji. Dodając do tego innowacje i fortele, które mają zaskoczyć przeciwników, zrozumiesz, jak dynamiczna, niebezpieczna i zmienna jest arena Monolitu.

Po zaznajomieniu się z podstawowymi zasadami i sprawdzeniu w walce każdej z frakcji nadszedł czas na wprowadzenie do gry Monolitów.

Każdy z graczy zaprojektuje i przygotuje przed grą swój Monolit, umieszczając na jego piętrach swój Sztandar i dwa dowolne żetony Planszy. Podczas rozgrywki Monolit będzie się wielokrotnie rozwijał i przemieszczał, a dzięki umiejętnemu zastosowaniu ukrytych w nim żetonów, jest w stanie błyskawicznie przechylić szalę zwycięstwa. Dzięki Monolitom twoje ulubione żetony będą dostępne dla ciebie od samego początku rozgrywki, będziesz mógł łatwiej zaplanować swoją strategię i zaskoczyć przeciwnika swoim pomysłem na grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Po rozłożeniu planszy i wyborze frakcji, każdy z graczy bierze 3 plastikowe części Monolitu w wybranym kolorze.

Każdy gracz odnajduje Sztandar swojej frakcji i przygotowuje swój Monolit w następujący sposób: na jednym z elementów Monolitu umieszcza swój Sztandar. Na dwóch pozostałych umieszcza wybrane w tajemnicy dowolne dwa żetony Planszy swojej frakcji. Na koniec układa wszystkie 3 elementy Monolitu w stos, jeden na drugim, ze Sztandarem na trzecim, najwyższym elemencie stosu - "zwinętego" Monolitu. W trakcie gry gracz w każdej chwili może podejrzeć, jakie żetony znajdują się na niżej położonych elementach - jego przeciwnicy poznają je dopiero po rozłożeniu Monolitu.

Po przygotowaniu Monolitów, gracze mieszają żetony swojej frakcji i kontynuują przygotowanie gry, wystawiając na planszę zwinęte Monolity w taki sam sposób, w jaki wystawia się Sztandary.



Zwinęty Monolit z żetonami Otchłani

ZWINIĘTY MONOLIT

Dopóki Monolit jest zwinęty, traktuje się go jako zwykły Sztandar (żetony na niższych piętrach Monolitu nie działają) - żeton Sztandaru znajduje się ZAWSZE na najwyższym elemencie złożonego Monolitu.

ROZWIJANIE MONOLITU

W trakcie swojej tury, po dobraniu żetonów i odrzuceniu 1 z nich, gracz może zdecydować o rozwinięciu swojego Monolitu. Jeśli się na to zdecyduje, nie może wystawić innych żetonów na planszę. Nadal możliwe jest zagrywanie żetonów Rozkazów oraz korzystanie z Cech żetonów już obecnych na planszy.

WYJĄTEK: Jeśli po rozwinięciu Monolitu, co najmniej jeden z elementów jest pusty, można na polach przez nie zajętych (i tylko na nich!) wystawiać żetony Planszy, zgodnie z normalnymi zasadami.

Aby rozwinąć Monolit najpierw gracz wyjmuje z dolne elementy spod tego ze Sztandarem. Element ze Sztandarem nie wykonuje żadnego ruchu/obrotu, pozostając dokładnie na tym samym polu.

Pozostałe dwa elementy gracz rozkłada dowolnie na pustych polach planszy (możesz je swobodnie obracać), pod warunkiem, że każdy z trzech elementów łączy się po rozwinięciu z co najmniej jednym elementem tego samego Monolitu.

Po rozwinięciu Monolit pozostaje rozwinięty aż do zakończenia najbliższej Bitwy, kiedy zostaje obowiązkowo zwinęty (więcej szczegółów niżej).

- Jeśli Sztandar jest zasieciowany, nadal można rozwinąć (i zwinąć) Monolit.
- Rozwijanie Monolitu jest niemożliwe, jeśli nie można położyć na planszy, zgodnie z zasadą nierozzerwalności (patrz niżej), dwóch niższych elementów. Zabronione jest także położenie elementu rozwiniętego Monolitu na innym elemencie dowolnego Monolitu (nawet pustym) oraz umieszczanie pustego elementu Monolitu pod żetonem wcześniej umieszczonym na planszy.

ZASADA NIEROZERWALNOŚCI MONOLITU

W każdym momencie gry każdy z trzech elementów Monolitu musi być połączony z co najmniej jednym, innym elementem tego Monolitu. Ponadto, żeton raz umieszczony w elemencie Monolitu, zgodnie ze standardowymi zasadami, nie może go opuścić (oczywiście jest usuwany w przypadku jego eliminacji).

MONOLITY



Dozwolone: Gracz może rozwinąć Monolit na zaznaczone pola.

Niedozwolone: jedno wolne pole to za mało, by rozwinąć Monolit.



Dozwolone: Gracz może rozwinąć Monolit na zaznaczone pola.

Niedozwolone: gracz nie może rozwinąć Monolitu na pole, na którym jest już Monolit innego gracza (z żetonem czy bez).



ZWINIĘCIE MONOLITU

Jeśli Monolit w momencie rozpoczęcia Bitwy był rozwinięty, to po zakończeniu Bitwy zawsze należy go zwinąć. Dwa rozłożone elementy są chowane z powrotem pod element ze Sztandarem, który tak jak przy rozwijaniu Monolitu pozostaje na tym samym polu. Monolit można zwinąć nawet jeśli co najmniej jeden z niższych elementów jest pusty, lub zawiera wrogi żeton (więcej szczegółów poniżej). Znaczniki Ran i Zatrucia pozostają na chowanych żetonach.

Automatyczne zwiniecie Monolitu w wyniku zakończonej Bitwy jest jedyną możliwością zwinienia Monolitu. W przeciwieństwie do rozwinięcia, gracz w swojej turze nie może dobrowolnie zwinąć swojego Monolitu.

Gracz w swojej turze może rozwinąć Monolit, który zwinął się automatycznie na zakończenie wcześniej rozegranej Bitwy (zgodnie z w wcześniej opisanymi zasadami rozwijania Monolitu).

DZIAŁANIE MONOLITU

Żeton umieszczony na widocznym elemencie Monolitu, nie otrzymuje z tego tytułu żadnej dodatkowej ochrony – w trakcie Bitwy nie raz zdarzy się, że żeton znajdujący się na jednym z rozwiniętych elementów Monolitu zostanie zniszczony, zostawiając pusty element Monolitu. Jest ono traktowane jak puste pole (np. przy sprawdzaniu wypełnienia planszy i wywoływania automatycznej Bitwy), co oznacza, że każdy gracz może tam poruszyć lub wystawić swój żeton Planszy.

Żetony umieszczone na niewidocznych elementach zwinętego Monolitu nie oddziałują w żaden sposób na grę (Czempioni nie atakują, Runy nie wspomagają połączonych żetonów, podczas Bitwy żetony te nie otrzymują Ran z położonych znaczników Zatrucia itd.).

Zwinięty Monolit traktowany jest jak zwykły Sztandar.

MONOLITY

SYTUACJE SZCZEGÓLNE

Zasieciowany żeton nie może zostać poruszony, co oznacza, że jeśli zasieciowany żeton znajduje się na jednym z pięter Monolitu, uniemożliwia to jego zwiniecie. Pamiętaj, że nie wliczamy w to Sztandaru, który nie wykonuje ruchu podczas zwiniania i rozwijania Monolitu.



Przykład: Jeśli Sztandar jest zasieciowany, można zwinąć Monolit (sytuacja po lewej), jeśli żeton na innym piętrze Monolitu jest zasieciowany, nie można zwinąć Monolitu (sytuacja po prawej).

Żetony znajdujące się na elementach Monolitu poruszają się zawsze razem z nimi, czyli można je odpychać, poruszać itp. Pod warunkiem, że zachowana zostaje zasada nierozzerwalności Monolitu.



Przykład: Gracz prowadzący Strażników Krain musi zagrać Rozkaz Odepchnięcie tak, by nie rozdzielił pięter Monolitu.

Monolit z żetonem przeciwnika na jednym z elementów może zostać zwiniony (i później rozwinięty). Podczas rozwijania najpierw właściciel Monolitu decyduje, gdzie położyć element z tym żetonem, następnie gracz kontrolujący żeton wybiera, jak go obrócić przy rozkładaniu, i dopiero wtedy właściciel monolitu decyduje o ew. obrocie żetonu znajdującego się na pozostałym elemencie (Sztandar jak zwykle zostaje w tej samej pozycji).

Uwaga: Rozwijanie traktowane jest jako równoczesne rozstawienie wszystkich 3 elementów (na potrzeby działania specjalnych zdolności np. Sieci).



Furmir Beczkoręki

Pupil, Czempion Strażników Krain

Przep... raszam, czy to już ta walka, czy też może jeszcze niekoniecznie? Bom trochę przysnął i nie doszły mnie gongi, a przecież widzę, że chłopaki uganiają się za jakimś rogatym cudaikiem z wielkim mieczem.

To już...? Och.

Przep... raszam, czy mógłbym pożyczyc taboret? Jakoś nie umiem znaleźć topora...

BARDZIEJ TAKTYCZNA GRA

Jeśli uważacie, że gra jest zbyt losowa i chcielibyście ograniczyć wpływ losu, możecie grać z następującą zasadą: podczas swojej tury gracz dobiera do 6 żetonów (zamiast do 3), musi odrzucić jeden z nich, a następnie może zagrać lub odrzucić maksymalnie 2 żetony. Wszystkie pozostałe żetony gracz zachowuje na kolejną turę.

W tym wariacie zmienia się również Rozpoczęcie Gry: gracz już od pierwszej tury dobiera od razu 6 żetonów. Pierwszy gracz w swojej pierwszej turze musi 1 z nich odrzucić, zagrać zaś może tylko 1. Od tego momentu gra dalej toczy się już normalnie, z uwzględnieniem zmiany opisanej powyżej.

GRA WIELOOSOBOWA

Tryb dla 4 graczy

Jest to pojedynek dwóch drużyn, z których każda składa się z dwóch graczy. Oto kilka dodatkowych zmian i uściśleń:

Podczas przygotowania do gry gracze dzielą się na dwie drużyny, ustalając lub losując ich skład. Każdy gracz dostaje odpowiedni kafel sojuszu, a każda drużyna specjalny znacznik poziomu Wytrzymałości Sztandarów drużyny.

KOLEJNOŚĆ GRACZY: przy ustaleniu kolejności należy zwrócić uwagę, by tury graczy tej samej drużyny nie następowały bezpośrednio po sobie. Jeśli jedną drużynę stanowią gracze A i B, a drugą C i D, wtedy kolejność tur poszczególnych graczy przyjmie postać A-C-B-D. Dla ułatwienia śledzenia kolejności w rozgrywce wieloosobowej można użyć żetonu aktywnego gracza.

Każda drużyna umieszcza swój znacznik poziomu Wytrzymałości Sztandarów na polu 20, na torze Obrażeń. Innymi słowy gracze w jednej drużynie mają wspólną pulę punktów Obrażeń swoich Sztandarów – każda Rana zadana dowolnemu ze Sztandarów jednej drużyny przesuwa odpowiednio znacznik.

ROZPOCZĘCIE GRY: pierwszy gracz dobiera jeden żeton, drugi gracz dobiera dwa żetony, trzeci gracz dobiera trzy żetony i dalej każdy z graczy dobiera już standardowo do trzech żetonów.

OSTATNIA BITWA: gdy którykolwiek z graczy dobierze ostatni żeton ze swojego stosu, reszta graczy rozgrywa jeszcze swoją turę i dopiero wtedy rozgrywana jest Ostatnia Bitwa.

Tryb dla 3 graczy

Obowiązują zasady z gry 2 na 2 graczy z poniższymi zmianami.

Pierwszy gracz (zwany pojedynczym) gra przeciwko drugiemu i trzeciemu graczowi, którzy tworzą drużynę. Zarówno pojedynczy gracz jak i drużyna umieszczają po 1 znaczniku Wytrzymałości Sztandaru na polu 20.

KOLEJNOŚĆ GRACZY: tury graczy tworzących drużynę nie następują bezpośrednio po sobie, ale rozgrywane są na przemian z turą pojedynczego gracza. Jeśli drużynę stanowią gracze A1 i A2, a gracz pojedynczy to gracz B - kolejność graczy wygląda następująco: A1-B-A2-B itd.

ZASADY GRY W JEDNEJ DRUŻYNIE

- Jednostki graczy tworzących drużynę nazywane są sojuszniczymi. Wiąże się to z następującymi zmianami:
- Bonusy wynikające z Runów i Sztandarów działają także na jednostki sojusznika.
- Możesz zagrywać żetony Rozkazów Ruch/Teleport/Obrót na żetony sojusznika. W swojej turze możesz także poruszać żetony sojusznika z cechą Manewr.
- Nie można zagrywać Rozkazu Odepchnięcie na żetony sojusznika.
- Sojusznicze żetony nie ranią się wzajemnie. Strzały przelatują przez żetony sojusznika jak przez własne.
- Sieciarze nie sieciują żetonów sojusznika.
- Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza sprowadzi znacznik Wytrzymałości Sztandarów drużyny przeciwnej do 0. Jeśli nikomu to się nie uda, na koniec gry wygrywa drużyna z większym poziomem Wytrzymałości Sztandarów.



Kafle sojuszu (po jednym dla każdego sojusznika) oraz znaczniki Obrażeń sojuszu (po jednym dla każdego sojuszu).

PROJEKT GRY: Michał Oracz
PROJEKT GRAFICZNY: Ewa Kistorz, Rafał Szymba
PRODUCENT WYKONAWCZY: Grzegorz Polewka
ILUSTRACJE: Jakub Fajtanowski, Aleksandar Mihailovic, Raypier Art, Nakarin Sukontakorn, Otto Szatmari (okładka), Bogdan Tufeciu (plansza)
INSTRUKCJA: Michał Oracz, Grzegorz Polewka, Joanna Kijanka, Łukasz Piechaczek, Luke Otfinowski

MA102018PL

© 2018 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Powielanie i publikowanie zasad gry, komponentów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games zabronione.


Gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: reklamacje@portalgames.pl

Specjalne podziękowania dla testerów i korektorów, a zwłaszcza dla Was: Wojciech, Marta K., Michał, Patryk, Arkadiusz, Basia, Bartosz, Marcin O., Marcin S., Marta S., Jakub, Łukasz, Przemek, Jakub R., Radosław, Jakub S., Zara, Damian.



 www.portalgames.pl

 /wydawnictwoportal

 /portalpublishing

 @Portal_PL

 Portal Games PL



To w co dzisiaj zagramy?

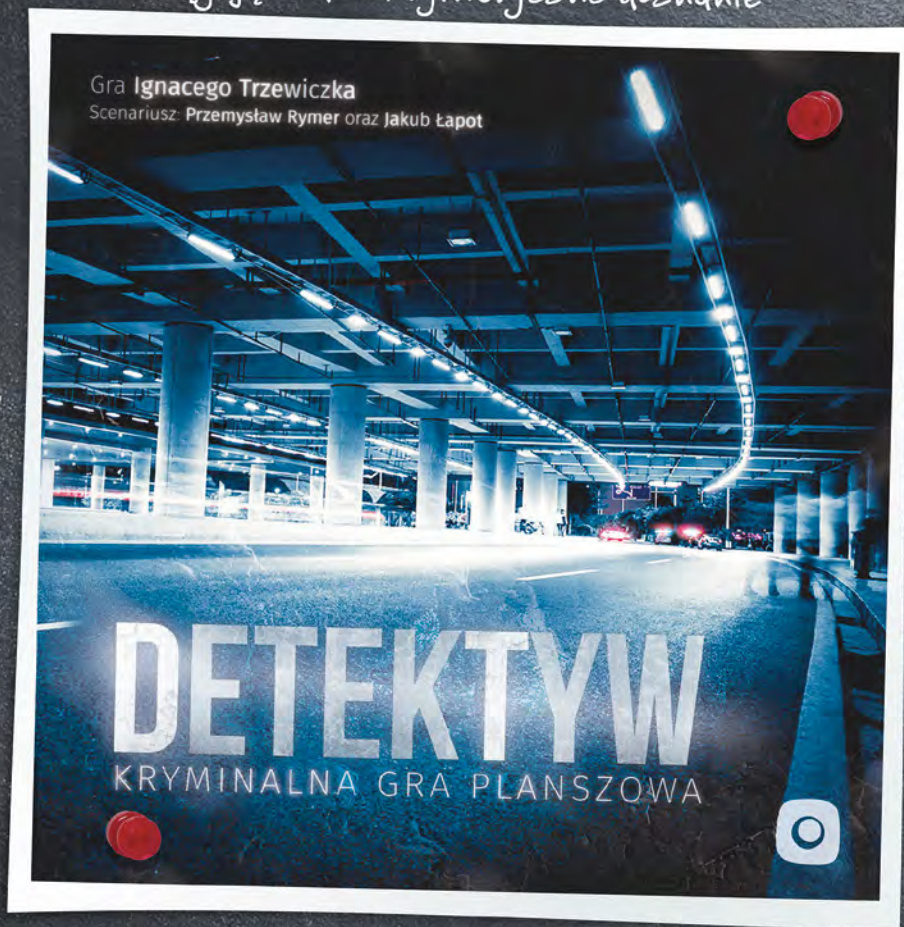
**BOARD
GAMES**
~ THAT TELL ~
STORIES



Budowanie silniczka z kart



Wciągające detektywistyczne doznanie



... i kto przynosi ciastka?



Sztuka przetrwania i wielka przygoda



Sprytna mikro-karcianka

Taktyczna gra fantasy



Strategia sci-fi



SZTANDAR



Atak wręcz w każdym kierunku oraz Cecha specjalna: +1 do siły ataku wręcz wszystkich własnych sąsiadujących żetonów.

CZEMPIONI



PIKNIER (3)
Atak wręcz.



RYCERZ (4)
Atak wręcz o sile 2, Pancierz oraz cechy: Manewr, Wytrzymałość i Konnica.



SMOCZY JEŹDZIEC (1)
Atak wręcz o sile 3, Pancierz oraz cechy: Manewr i Konnica.



SZERMIERZ (2)
Atak wręcz.



LANDSKNECHT (1)
Atak wręcz (w tym jeden o sile 2) oraz Pancierz.



ARKEBUZER (2)
Atak dystansowy i Pancierz.

RUNY



RUNA POMNIEJSZEGO PRZYSPIESZENIA (2)
Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych żetonów.



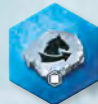
RUNA REGENERACJI (3)
Jeśli własny połączony żeton otrzymuje przynajmniej jedną Ranę w wyniku ataku jednego wrogiego żetonu Planszy, żetonu Rozkazu lub znacznika (np. Zutrucia), wtedy Runa regeneracji jest usuwana z planszy, a Rany te są anulowane.



RUNA ZWINNOŚCI (1)
Własne połączone żetony otrzymują cechę Manewr.



RUNA SIŁY (2)
Zwiększa o 1 siłę ataku wręcz własnych połączonych żetonów (nie pozwala na atak wręcz żetonom, które go nie posiadają).



RUNA SZARŻY (1)
Pozwala jednemu własnemu Czempionowi z cechą Konnica na wykonanie raz w turze Szarży (jej wykonanie automatycznie kończy turę).

ROZKAZY



BITWA/SZARŻA (7)
Wybierz:
Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął już swój ostatni żeton. Tura gracza kończy się wraz z rozpoczęciem Bitwy.
ALBO
Wykonaj Szarżę pojedynczym Czempionem z cechą Konnica. Rozkaz Bitwa/Szarża można zagrać jako Szarżę nawet po dociągnięciu ostatniego żetonu.



RUCH (4)
Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.



SIEĆ (1)
Wybierz jako cel dowolny wrogi żeton na planszy i połóż na nim znacznik Sieci. Jest on zasieciowany do końca najbliższej Bitwy. Zasieciowany żeton nie może się poruszać i wykonywać jakichkolwiek akcji.



Smocze Imperium



Prym wśród ludzkich królestw wie dzie Smocze Imperium. Najmężniejsi z ludzi walczą na arenie pod jednym sztandarem, z imieniem Cesarza na ustach. To dla niego przelewana jest krew, dla niego herosi nie wahają się poświęcić życia. Na jego chwałę inżynierowie rozwijają arkana broni prochowej, siejącej popłoch wśród tych, którzy jej nie znają. Jemu służą magiczne moce spętane rygorami zaklęć i smoki, bestie, które zostały poskromione. Każde zwycięstwo i każda porażka - wszystko to dzieje się w imię Cesarza.

REGUŁA

SZARŻA

Wybierz najpierw własny żeton z cechą Konnica który wykona szarżę. Następnie wybierz wrogi żeton, z którym szarżujący żeton będzie się stykał po wykonaniu ruchu o 1 pole. Po wykonaniu ruchu i ew. obróceniu się tak by cel znajdował się na kierunku ataku, rozpatrz atak w niego. Szarża automatycznie kończy turę gracza. Ruch i atak w szarży są obowiązkowe – nie można wykonać jednego bez drugiego.

CECHY



KONNICA

Jedynie żetony z cechą Konnica mogą skorzystać z Szarży - żetonu Rozkazu frakcji Smoczego Imperium.



NIEOGRANICZONY

Wyjątek: Runy, na których znajduje się ta ikona, mają nieograniczone pole działania i ich efekt odnosi się do żetonów na dowolnym polu planszy.



SZTANDAR



Atak wręcz w każdym kierunku oraz Cecha specjalna: dodaje cechę Jad własnym sąsiadującym żetonom (ich ataki wręcz i dystansowe zyskują dodatkowo cechę Jad).

Jeśli żeton już ma cechę Jad, nic się nie dzieje.



CZEMPIONI



PTASZNIK (3)
Atak wręcz.



KOLEC (3)
Atak wręcz oraz cecha Jad.



CHAOS (2)
Atak wręcz o sile 2, atak dystansowy oraz Pancierz.



GROZA (2)
Atak wręcz o sile 2 oraz Sieć.



KOSZMAR (1)
Sieć oraz cecha Teleport.



UPIÓR (2)
Atak wręcz oraz cecha Teleport.



DEMON (1)
Atak wręcz o sile 2 oraz cecha Przemiana.



Znaczniki Sieci

(6)

RUNY



RUNA ROZBROJENIA (2)
Sąsiadujące wrogie żetony (w tym Sztandary) wskazane przez kierunki działania Runy, traktowane są (na czas połączenia) jako bezbronne: nie mogą one wykonać żadnego ataku. Reszta cech rozbrojonych żetonów pozostaje bez zmian (Runy, Sieci, Wytrzymałość, Pancierz itd. działają normalnie). Jeśli Czempion szarżuje, poruszając się na pole objęte działaniem Runy rozbrojenia, kończy on ruch zgodnie z zasadami Szarży, ale nie wykonuje ataku.



(4)



RUNA POMNIEJSZEGO PRZYSPIESZENIA (2)
Podnosi o 1 Inicjatywę własnych połączonych żetonów.



RUNA TELEPORTACJI (2)
Własne połączone żetony otrzymują cechę Teleport.



RUNA SIŁY (2)
Cecha Wytrzymałość. Działanie: zwiększa o 1 siłę ataku wręcz własnych połączonych żetonów (nie pozwala na atak wręcz żetonom, które go nie posiadają).



RUNA REGENERACJI (1)
Jeśli własny połączony żeton otrzymuje przynajmniej jedną Ranę w wyniku ataku jednego wrogiego żetonu Planszy, żetonu Rozkazu lub znacznika (np. Zatrucia), wtedy Runa regeneracji jest usuwana z planszy, a Rany te są anulowane.



RUNA PODWÓJNEGO ATAKU (1)
Własne, połączone żetony mogą zaatakować ponownie w segmencie Inicjatywy o 1 niższym. Jeżeli żeton sam z siebie wykonuje dwa ataki, wtedy dodatkowy trzeci atak nastąpi w trzecim, kolejnym segmencie. Jeśli żeton wykonał swój normalny atak w segmencie Inicjatywy o, w tym wypadku nie może już wykonać dodatkowego ataku.

Władcy Otchłani



Głęboko pod ziemią rozciągają się krainy piekielnych stworzeń, demonicznych mocy, władców otchłani, dla których słońcem są płomienie podziemi. Ich wpływ na krainy powierzchni jest większy, niż te chciałoby przyznać, ich niedostępność - złudna.

Nie ma nocy bez ataku mrocznych hord, siejących zgrozę i spustoszenie. Nie ma też igrzysk, na których ich herosi nie rzuciliby wyzwania najodważniejszym spośród dzieci świata.

ROZKAZY



BITWA (6)

Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął już swój ostatni żeton. Tura gracza kończy się wraz z rozpoczęciem Bitwy.



RUCH (2)

Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.



ODEPCHNIĘCIE (2)

Wybierz wrogi żeton (odpychany) sąsiadujący z twoim żetonem (odpychający). Porusz go o 1 pole tak, by nie sąsiedował z odpychającym żetonem. Jeśli masz więcej niż 1 pole spełniające ten warunek, to właściciel odpychanego żetonu decyduje, na które pozostaje odepchnięty. Wrogi żeton nie może się obracać podczas tego przesunięcia. Jeśli wróg nie może zostać odepchnięty tak, by odległość zwiększyła się o 1 pole, żeton Odepchnięcia nie może zostać zagrany.

CECHY



PRZEMIANA

W momencie wystawiania żetonu z Przemianą na planszę gracz może zdjąć z planszy dowolny (nawet zasieciowany) żeton przeciwnika, z wyłączeniem Sztandaru i postawić na jego miejsce ww. żeton. Połączona Runa regeneracji nie chroni żetonu przed działaniem Przemiany.



TELEPORT

Żeton z cechą Teleport w ramach akcji może przemieścić się na dowolne puste pole (w tym takie z pustym piętrem Monolitu) i/lub dowolnie się obrócić.



JAD

Skuteczny atak żetonu z cechą Jad zaruwa swój cel, czyli gracz umieszcza na nim znacznik Zatrucia (zawsze 1 znacznik, niezależnie od siły ataku). Jeśli atak z cechą Jad nie zadał żadnych Ran (np. atak dystansowy powstrzymany przez Pancierz lub na skutek działania Runy regeneracji), nie umieszczasz na celu znacznika Zatrucia. Na początku każdej bitwy, przed rozpatrzeniem Inicjatywy żeton, na którym leży min. 1 znacznik Zatrucia otrzymuje 1 Ranę za każdy położony znacznik. Jeśli jest on połączony z Runą regeneracji, Runa przejmuje wszystkie obrażenia z Jadu i jest usuwany z gry.

SYT. SZCZEGÓLNE

JAD

Jeśli wszystkie znaczniki Zatrucia znajdują się na żetonach na planszy, nie można dokładać nowych ani przekładać tych leżących. Dopiero eliminacja zatrutego żetonu sprawia, że znaczniki wracają do puli. W przypadku, gdy w tym samym segmencie inicjatywy żeton Władców Otchłani zatruwają więcej celów niż dostępnych jest znaczników Zatrucia, gracz musi sam zdecydować, na które z trafionych Zatruciem celów kładzie dostępne znaczniki Zatrucia.



Znaczniki Zatrucia

(5)

ROZBROJENIE

Morlok będący rozbrojony przez Runę rozbrojenia nie jest aktywowany na początku Bitwy.



SZTANDAR



Atak wręcz w każdym kierunku oraz dodaje cechę Wytrzymałość własnym sąsiadującym żetonom (gdy taki żeton otrzyma jedną Ranę, nie ginie, a zamiast tego należy położyć na nim znacznik Rany).

Jeśli żeton przestanie sąsiadować ze Sztandarem, lub gdy Sztandar zostanie zasieciowany, natychmiast traci ów dodatkowy punkt Wytrzymałości (jeśli pozostawał na planszy tylko dzięki niemu, ginie natychmiast).

CZEMPIONI



TOPORNIK (3)

Atak wręcz w Inicjatywie 2 i 1.



KUSZNIK (3)

Atak dystansowy o sile 2 oraz cecha Wytrzymałość.



WETERAN (2)

Atak wręcz w tym jeden o sile 2 oraz Pancierz.



GOLEM (2)

Pancerz oraz podwójna cecha Wytrzymałość. Nie posiada możliwości ataku.



PLATFORMA BOJOWA (1)

Atak dystansowy.



PUPIL (1)

Atak wręcz oraz cecha Manewr.



WYWERNA (1)

Atak wręcz w każdym kierunku w tym jeden o sile 2 oraz cecha Wytrzymałość.

RUNY



RUNA ZWINNOŚCI (1)

Cecha Obrót. Działanie: własne połączone żetony otrzymują cechę Manewr.



RUNA WZMOCNIENIA (2)

Zwiększa o 1 siłę ataku wręcz oraz ataku dystansowego własnych połączonych żetonów (nie pozwala na atak wręcz/dystansowy żetonom, które ich nie posiadają).



RUNA PODWÓJNEGO ATAKU (1)

Własne, połączone żetony mogą powtórzyć swój atak w segmencie Inicjatywy o 1 niższym. Jeżeli żeton sam z siebie wykonuje dwa ataki, wtedy dodatkowy trzeci atak nastąpi w trzecim, kolejnym segmencie. Jeśli żeton wykonał swój normalny atak w segmencie Inicjatywy 0, w tym wypadku nie może już wykonać dodatkowego ataku.



RUNA REGENERACJI (2)

Jeśli własny połączony żeton otrzymuje przynajmniej jedną Ranę w wyniku ataku jednego wrogięgo żetonu Planszy, żetonu Rozkazu lub znacznika (np. Zatrucia), wtedy Runa regeneracji jest usuwana z planszy, a Rany te są anulowane.



RUNA PENETRACJI (1)

Atak dystansowy połączonego żetonu może zranić więcej wrogię żetonów jednocześnie. Wszystkie wrogię żetony znajdujące się na linii strzału otrzymują 1 obrażenie. Taki atak może zostać wzmocniony Runami celności i Runami wzmocnienia. Pancierz nadal chroni według standardowych reguł, ale nie zatrzymuje ataku (żetony za tym z Pancierzem nadal otrzymują obrażenia).

Strażnicy Krain



Krasnoludy przybывая z dalekich rubieży znanych krain, ze swych górskich twierdz postawionych jako zapora dla niewyobrażalnych sił po drugiej stronie Wiecznych Gór.

Z każdymi igryskami krasnoludy przedstawiają się coraz potężniej. Ich runy zyskują na mocy. Ich kowale i płatnerze przygotowują coraz doskonalsze bronie, zbroje i ekwipunek. Unikatowe połączenie magii i technologii zwiastuje coraz straszliwsze, bardziej zadziwiające i śmiertocnośne maszyny. Z kimkolwiek toczą boje za granicami swych twierdz, walka ta hartuje ich i doskonali, ku trwodze ich przeciwników na arenie Monolitu.

ROZKAZY



BITWA (5)

Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął już swój ostatni żeton. Tura gracza kończy się wraz z rozpoczęciem Bitwy.



ODEPCHNIĘCIE (3)

Wybierz wrogi żeton (odpychany) sąsiadujący z twoim żetonem (odpychający). Porusz go o 1 pole tak, by nie sąsiedował z odpychającym żetonem. Jeśli masz więcej niż 1 pole spełniające ten warunek, to właściciel odpychanego żetonu decyduje, na które zostaje odepchnięty. Wrogi żeton nie może się obracać podczas tego przesunięcia. Jeśli wróg nie może zostać odepchnięty tak, by odległość zwiększyła się o 1 pole, żeton Odepchnięcia nie może zostać zagrany.



BOMBA (2)

Zadaje 1 Obrażenie wszystkim żetonom (z wyjątkiem Sztandarów, ale rani także własne żetony) na 3 stykających się ze sobą polach, zgodnie z ikoną na żetonie.



OKOPANIE (1)

Wybierz własny żeton (w tym Sztandar), który otrzymuje cechę Wytrzymałość. By to zaznaczyć połóż na nim znacznik Wytrzymałości. Znacznik jest zdejmowany po otrzymaniu pierwszej Rany przez żeton.



OBROT (2)

Obraca dowolny własny żeton w wybranym kierunku. Nie można zagrać na zasieciowany żeton.



FAŁSZYWY ROZKAZ (1)

Możesz wykonać ruch dowolnym żetonem przeciwnika (w tym Sztandarem).

SYT. SZCZEGÓLNE

SZTANDAR STRAŻNIKÓW

Zasieciowany Sztandar zgodnie z zasadami nie oddziałuje na sąsiadujące żetony. Jeśli w czasie Bitwy wrogi sieciarz, sieciujący Sztandar zostanie usunięty, cecha Sztandaru Strażników, dodająca cechę Wytrzymałość sąsiadującym własnym żetonom zacznie działać dopiero od kolejnego segmentu Inicjatywy.

Przykład: Sieciarz sieciuje Sztandar Strażników, sąsiadujący z innym żetonem Strażników. Wszystkie 3 żetony obejmuje działaniem Rozkaz Bomba. Sieciarz ginie razem z żetonem Strażników – nie zdąży zadziałać cecha Sztandaru.

RUNA REGENERACJI sąsiadująca ze Sztandarem Strażników otrzymuje cechę Wytrzymałość, która sprawia, że trudniej ją przeciwnikowi zniszczyć (może otrzymać 1 Ranę i nadal pozostanie na planszy), ale nie wpływa na jej działanie. Nadal jest usuwana gdy pierwszy raz zaneguje obrażenia otrzymane przez połączony własny żeton.

CECHY



Żeton z cechą Obrót może w każdej swojej turze raz obrócić się w kierunku wybranym przez właściciela. Obrót zasieciowanego żetonu jest niemożliwy.



SZTANDAR



Atak wręcz w każdym kierunku oraz Cecha specjalna: własne sąsiadujące żetony otrzymują cechę Manewr.

CZEMPIONI



MORLOK (2)
Na początku Bitwy (jeszcze przed segmentami Inicjatywy), Morlok atakuje sąsiadujący żeton przeciwnika, wskazany przez ikonę błyskawicy, eliminując go. W tym samym momencie zostaje również wyeliminowany sam Morlok (obydwa żetony zostają zdjęte z planszy). Morlok nie wyrządza żadnej szkody Sztandarom - jest po prostu usuwany z planszy.



ISKRA (4)
Atak dystansowy.



ŁOWCA (2)
Atak dystansowy w Inicjatywie 3 i 0.



CZAROWNIK (1)
Atak dystansowy o sile 2.



HERN (2)
Atak wręcz o sile 2 oraz cecha Manewr.



SKRYTOBÓJCA (3)
W czasie Bitwy, w swoim segmencie Inicjatywy, zadaje 1 Ranę dowolnemu (niekoniecznie sąsiadującemu) żetonowi przeciwnika na planszy (w tym Sztandarom). Poza tym atak ten traktowany jest jak normalny atak wręcz (można go wzmocnić Runami zwiększającymi siłę ataku wręcz).



WIJ (1)
Atak wręcz w każdym kierunku w Inicjatywie 2 i 1 oraz cecha Manewr.

RUNY



RUNA POMNIEJSZEGO PRZYSPIESZENIA (3)
Podnosi o 1 Inicjatywę własnych połączonych żetonów.



RUNA WIĘKSZEGO PRZYSPIESZENIA (1)
Podnosi o 2 Inicjatywę własnych połączonych żetonów.



RUNA REGENERACJI (2)
Jeśli własny połączony żeton otrzymuje przynajmniej jedną Ranę w wyniku ataku jednego wrogiego żetonu Planszy, żetonu Rozkazu lub znacznika (np. Zatrucia), wtedy Runa regeneracji jest usuwana z planszy, a Rany te są anulowane.



RUNA CELNOŚCI (1)
Zwiększa o 1 siłę wszystkich ataków dystansowych własnych połączonych żetonów (nie pozwala na atak dystansowy żetonom, które go nie posiadają).



RUNA PODWÓJNEGO ATAKU (1)
Własne, połączone żetony mogą zaatakować ponownie w segmencie Inicjatywy o 1 niższym. Jeżeli żeton sam z siebie wykonuje dwa ataki, wtedy dodatkowy trzeci atak nastąpi w kolejnym możliwym segmencie. Jeśli żeton wykonał swój normalny atak w segmencie Inicjatywy 0, w tym wypadku nie może już wykonać dodatkowego ataku.



Wyskannicy Puszczy



Mroczne, pradawne, tętniące magią puszcze to domena elfów. Ale nie tylko - również dziesiątek innych ras, istot, duchów i bestii, czasem niemal cywilizowanych, czasem dzikich jak sama natura, zbudzonych na jakiejś zaklętej polanie, bagnie lub uroczysku.

Każde igrzyska to zagadka dla innych: jakie monstrum tym razem przybędzie na arenę, by walczyć ramię w ramię z elfami? Jakie pradawne siły zostaną obudzone, by przechylić szalę zwycięstwa na ich stronę? Elfy poszukują swoich bohaterów nie tylko wśród wojowników swego ludu, lecz przede wszystkim pośród najstarszych mitów i opowieści.

ROZKAZY



BITWA (6)

Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął już swój ostatni żeton. Tura gracza kończy się wraz z rozpoczęciem Bitwy.



RUCH (4)

Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.



STRZELEC WYBOROWY (1)

Zadaje 1 Ranę dowolnemu wrogiemu żetonowi na planszy. Nie działa na Sztandar przeciwnika.



SYT. SZCZEGÓLNE

MORLOK

Runa regeneracji może w normalny sposób przejść na siebie obrażenia ofiary Morloka. Runa regeneracji NIE może uratować Morloka przed działaniem jego własnej zdolności. Jeśli Morlok nie uaktywni się na samym początku Bitwy (np. przez zasieciowanie), nie może już tego zrobić w jej trakcie (np. po uwolnieniu z sieci). Jeśli Morlok nie sąsiaduje z żadną ofiarą, nic się nie dzieje. Runy obniżające Inicjatywę nie wpływają na Morloka.

Działanie efektów aktywowanych na początku Bitwy jest równoczesne. Np. Runa regeneracji, z którą połączony jest Sztandar z położonymi znacznikami Zatrucia nie ochroni tego ostatniego przed zatruciem, jeśli w jego stronę skierowany jest Morlok. Runa zostaje usunięta na początku Bitwy na skutek cechy Morloka i nie zdąży ocalić Sztandaru przed działaniem Zatrucia, również rozpatrywanego na początku Bitwy.

PODWÓJNY ATAK

Jeżeli żeton posiada 2 ataki w dwóch następujących po sobie poziomach Inicjatywy (np. Łowca) i jest dołączony do Runy Podwójnego Ataku, to dodatkowy atak nastąpi w kolejnym poziomie Inicjatywy następującym po pierwszym ataku. Na przykład: jeśli ataki Czempiona są rozpatrywane w Inicjatywie 3 i 0, dodatkowy atak będzie mieć miejsce podczas Inicjatywy 2.

