

STRAŻNICY

Chociaż wszyscy Bogowie posiadają ogromną moc, przewyższającą wyobrażenia śmiertelników, nigdy nie zostali stworzeni jako równi sobie. Nie wszyscy okrążali świat jako potężne słońce, nie rządzili królestwem umarłych, ani nawet nie reprezentowali wszystkich kotów w ich królewskim majestacie.

Pomniejsze bóstwa i demony znały swoje miejsce i dobrze wiedziały, że swoje przetrwanie lub zapomnienie będą zawdzięczać łasce patrona, który zdominuje kosmos, gdy czas się dokona. Nie było to zależne od wierzących w ich istnienie, ani tego, że ich obowiązki były mniej ważne. Jednak kaprysy losu i kosmiczne pływy pozbawiły je wielkich pomników i legionów oddanych wyznawców. Taka już była natura boskiej egzystencji.

Strażnicy wykorzystują swoje talenty w imieniu swoich boskich patronów, przydając im wielkości i chroniąc ich oddanych wyznawców na równi z własnymi. Służenie możliwym jest ich jedyną właściwą drogą do przetrwania tej wojny, kończącej wszystkie wojny.

MAFDET

Po tym gdy odkryjesz kartę Bitwy Wylew Nilu, jeśli twoja Mafdet znajduje się w tym regionie, podwajasz liczbę Wyznawców zyskiwanych dzięki tej karcie. Jeśli posiadasz w tym regionie 2 Mafdet, zamiast tego zyskujesz cztery razy tyle Wyznawców co normalnie.



AMMIT

Ammit może zajmować pola Wody, co oznacza że może zakończyć swój ruch na polu Wody. Ponadto, Ammit może zostać przyzwana na pole Wody, tak długo jak jest to zgodne z innymi warunkami przyzwania (np. sąsiedztwo z twoim Monumentem lub jednostką). Podczas akcji Ruch Jednostek, jeśli Ammit zakończy ruch na polu Wody, może zabić 1 sąsiadującą z nią jednostkę wroga (o ile to możliwe).

Uwaga: Pola Wody należą do każdego sąsiadującego z nimi regionu. Pola Wody sąsiadują z wszystkimi otaczającymi je polami.



AM-HEH

Podczas akcji Ruch Jednostek, po tym gdy Am-Heh zakończy swój ruch, możesz poruszyć każdą z sąsiadujących z nim jednostek wroga o 1 pole. Nie możesz poruszyć wrogich jednostek na zajęte pola. Możesz poruszyć wrogą jednostkę na pole Wody tylko wtedy, gdy ta jednostka może je zajmować (np. nie możesz poruszyć Apepa na pole Wody, ale możesz poruszyć na nie Ammit).

PAZUZU

Jak długo Pazuzu sąsiaduje z co najmniej 2 Monumentami (bez względu na to kto je kontroluje), ma +2 do siły bojowej.



SHEZMU

Wrogi Strażnik nie może wejść do regionu Shezmu. Oznacza to że nie może zostać przyzwany na żadne pole (włączając pola Wody) tego regionu i nie może poruszyć się do regionu Shezmu z żadnego powodu. Wrogi Strażnik, który znajdował się w regionie gdy wszedł do niego Shezmu, może poruszać się w tym regionie lub go opuścić (ale nie będzie mógł do niego wrócić).

Dodatkowo, wszyscy Strażnicy w regionie Shezmu nie mają siły bojowej i żadnej ze swoich zdolności. Wrogi Strażnik, który zajmuje pole Wody w regionie Shezmu może pozostać na tym polu, pomimo że utracił taką zdolność. Pamiętaj jednak, że nie ma on swojej siły i zdolności w **żadnej** z Bitew, w których uczestniczy. Wrogi Strażnik, którego zdolność aktywuje na koniec jego zwykłego ruchu (np. Satet, Am-Heh, Ammit) może skorzystać z tej zdolności nawet jeśli ruch rozpoczął się w regionie Shezmu, o ile zakończy się poza tym regionem.

Wersja polska: Zespół Portal Games, ul. Henryka Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Polska www.portalgames.pl

© 2021 Portal Games Sp. z o.o. © 2021 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Guillotine Games oraz logo Guillotine Games są znakami towarowymi Guillotine Press Ltd. Ankh: Gods of Egypt, CMON oraz logo CMON są znakami towarowymi CMON Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Figurki znajdujące się w pudełku są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a nieraz i dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ) znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/ankh>.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakies braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>