

CIRCADIANS

ŁAD CHAOSU



PROJEKT GRY: S J MACDONALD I ZACHARY SMITH
ILUSTRACJE I PROJEKT GRAFICZNY: SAM PHILLIPS
ROZWOJ GRY: SHEM PHILLIPS
© 2021 GARPHILL GAMES
EDYCJA POLSKA: ZESPÓŁ PORTAL GAMES
SKŁAD: MATEUSZ CIEŚLIK
TŁUMACZENIE: DAWID KUBATY

EDYCJA POLSKA:
© 2022 PORTAL GAMES SP. Z O.O.
UL. H. SIENKIEWICZA 13
44-190 KNUROW
WWW.PORTALGAMES.PL



Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie lub rozpowszechnianie instrukcji, komponentów gry oraz ilustracji jest zabronione bez uzyskania pisemnej zgody. Ta gra jest produktem wysokiej jakości, testowana kompleksowo z wielką starannością, jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zauważysz jakikolwiek błąd, niezwłocznie z nim poinformuj. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacja/>

Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie lub rozpowszechnianie instrukcji, komponentów gry oraz ilustracji jest zabronione bez uzyskania pisemnej zgody. Ta gra jest produktem wysokiej jakości, testowana kompleksowo z wielką starannością, jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zauważysz jakikolwiek błąd, niezwłocznie z nim poinformuj. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacja/>



ŁAD CHAOSU

Początkowe wstrząsy były zaledwie lekkim drżeniem, ale wraz z pękającą skorupą ziemi zaczęło się rozpadać nasze poczucie bezpieczeństwa. Patrzyliśmy, jak klify Hytazch osuwają się do morza. Potężne stare drzewa zostały pochłonięte przez powstałe w ziemi wyrwy. Gdy wody podniosły się, nad równinami poniósł się wielki ryk. Nie był to krzyk wywołany niedowierzaniem czy złamanym sercem, ale dziłą radością. Powietrze wypełniły pieśni, gdy nasi niegdyś pokojowo nastawieni gospodarze, zaczęli gotować się do wojny. Nagle na horyzoncie coś, co wyglądało jak ogromna wiązka energii, wystrzeliło w otchłań kosmosu, po czym znów zniknęło.

Pomimo nieuchronnej fali uderzeniowej zmierzającej w naszą stronę, tutejsze klany ruszyły w kierunku źródła eksplozji, dziko wiwatując. Co mogło wywołać takie uniesienie? Czemu porzucili rozsądek na rzecz chaosu? Czy coś nam umknęło? Coś istotnego dla tej planety i jej mieszkańców?

Po dotarciu na miejsce natychmiast zostaliśmy wciągnięci w walkę. Przed nami jaśniało sześć masywnych konstrukcji, górujących nad siłami walczącymi poniżej. Wydawały się pulsować i emanować złocistą mgiełką. Czy to mogą być te starożytne relikty o których mówiła Oxataya? Jest tak wiele rzeczy, których wciąż nie rozumiemy... Ale nie możemy pozwolić sobie na zawahanie! Zostaniemy, by walczyć czy uciekniemy z powrotem na pokład Moontide?

WPROWADZENIE DO GRY

Circadians: Ład Chaosu to rywalizacyjna i konfrontacyjna gra z silnie asymetrycznymi Frakcjami, oparta na mechanice kontroli obszaru. Każda Frakcja posiada unikalnych Przywódców oraz Cechy, z których wszystkie można ulepszać w trakcie gry. Mają też unikatowe Budynki do wzniesienia oraz własny warunek zwycięstwa, który stanowi alternatywę dla głównego celu, jakim jest kontrolowanie wszystkich pozostałych na planszy Reliktów. W ciągu maksymalnie 6 Rund gracze będą prowadzić badania, wznosić budynki i zbierać zasoby. Będą też rekrutować i przemieszczać Jednostki, a wszystko to w celu przechwycenia starożytnych Reliktów, kontroli strategicznych Obszarów i zdobycia wystarczającej Sławy, by zostać zwycięzcą w Ładzie Chaosu.

INSTRUKCJA, ARKUSZE ZASAD FRAKCJI, PUDEŁKA FRAKCJI

Zamiast przeładowywać niniejszą instrukcję każdym możliwym szczegółem dotyczącym tej gry, wiele zasad dla poszczególnych Frakcji zostało opisanych na 6 arkuszach zasad Frakcji. Podczas gry są one dostępne bez ograniczeń dla wszystkich graczy. Dodatkowo zapewniają drobne podpowiedzi zarówno dla grających daną Frakcją, jak i przeciwko niej.

Otrzymujecie również 6 pudełek Frakcji. Zostały one zaprojektowane w celu przechowywania w nich wszystkich komponentów danej Frakcji (poza planszą Frakcji, arkuszem zasad i kaflem Bazy). Na spodzie każdego pudełka Frakcji znajduje się lista komponentów. Wykorzystajcie tę listę oraz arkusz zasad Frakcji, aby zidentyfikować wszystkie komponenty danej Frakcji.

Przed pierwszą rozgrywką umieśćcie pionki w plastikowych podstawkach. Wypchnijcie i rozdzielcie wszystkie żetony. Podobnie zróbcie z drewnianymi elementami, umieszczając je w odpowiednich pudełkach Frakcji.

SKŁADANIE KOŁA WALKI

Każde Koło Walki składa się z ramy, koła i plastikowego nitu. Kiedy już zostaną złożone nie wymagają rozkładania. Oba Koła Walki są identyczne.



SKŁADANIE PUDEŁKA FRAKCJI

- 1 Zegnijcie i rozegnijcie każdą stronę, aby uzyskać czytelne linie składania.
- 2 Składajcie jedną stronę na raz w taki sposób, aby małe zakładki zagięły się w wewnętrznych rogach, zaczepiając boki na miejscu. W każdym pudełku trójkątne części powinny być wsunięte pod dłuższe boki.
- 3 Kiedy wszystkie boki zostaną zagięte i zaczepione, pudełka Frakcji będą gotowe do użycia.



KOMPONENTY NIEFRAKCYJNE



1 plansza Główna



3 Złote kafle Terenu

3 Niebieskie kafle Terenu

3 Czerwone kafle Terenu



2 Koła Walki



50 kart Taktyki



2 Kości



6 żetonów Produkcji

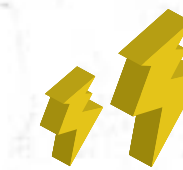
4 Żetony Neutralnego Kosztu

9 Fundamentów Neutralnych

1 Pistolet Sygnalowy



6 Reliktów



50 Znaczników Energii:
40 Małych (o wartości 1)
10 Wielkich (wartości 5)



30 Klejnotów



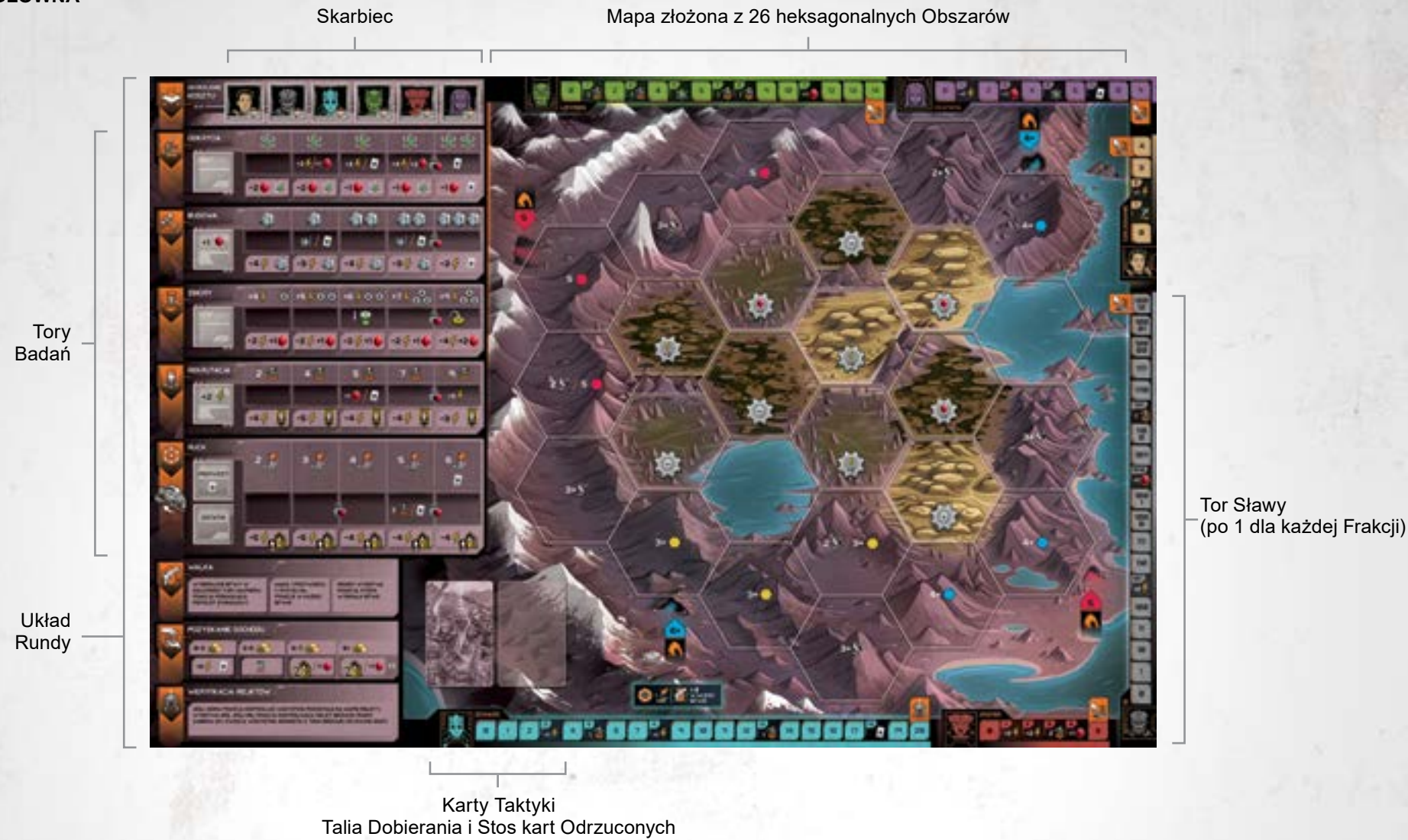
10 Gór

KOMPONENTY FRAKCyjne

Wszystkie komponenty są wypisane na spodzie każdego pudełka Frakcji i na arkuszu zasad Frakcji. W skład wchodzi również 6 poniższych plansz Frakcji.



PLANSZA GŁÓWNA



OBSZARY MAPY

Występuje 6 rodzajów Obszarów:



Tylko te 3 są sklasyfikowane jako Obszary Lądu

SĄSIADOWANIE

Do celu Przygotowania Rozgrywki, Obszary uważa się za sąsiadujące, jeśli graniczą ze sobą 1 brzegiem oraz nie ma pomiędzy nimi umieszczonych gór. Dalsze zasady dotyczące sąsiedownia zostaną wyjaśnione później.

ŻETONY PRODUKCJI

Wszystkie Bazy i Obszary Lądu mają na sobie nadrukowane żetony Produkcji, które wskazują jakie Zasoby i Nagrody produkują.

KARTY PRZYWÓDCY I RYH-ZU



Strona Podstawowa

Nazwa i Współczynniki/Symbole Walki

Koszt Wstawienia wyrażony w Klejnotach

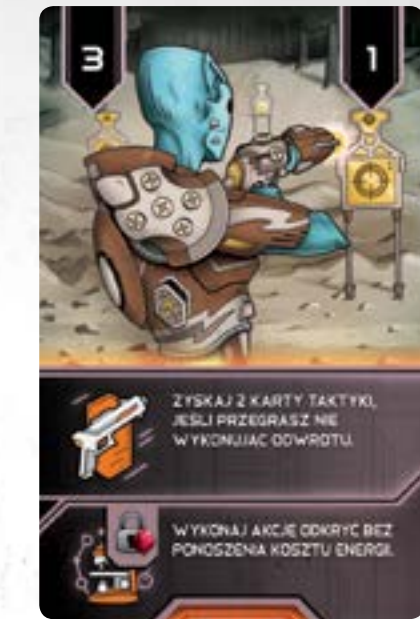
Koszt Ulepszenia wyrażony w Klejnotach

Zdolność dostępna we wskazanej Fazie



Strona Ulepszona

KARTY TAKTYKI



Blokada Klejnotu

Współczynniki Walki

Efekt Zdolności, jeśli zostanie wykorzystana w fazie Walki

Efekt Zdolności, jeśli zostanie użyta we wskazanej Fazie

KARTY CECHY

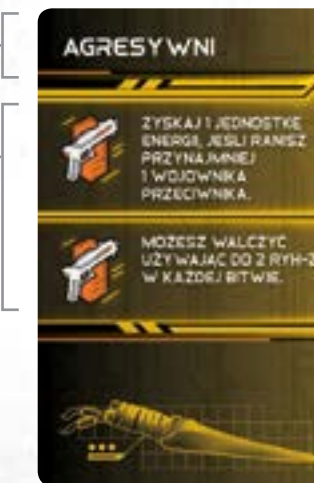


Strona Podstawowa

Nazwa

Zdolności dostępne we wskazanych Fazach

Koszt Ulepszenia wyrażony w Klejnotach



Strona Ulepszona

KARTY WYWIADU



Strona Circadian

Logo Frakcji

Zdolność dostępna we wskazanej Fazie



Strona pozostałych Frakcji

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie gry Ład Chaosu rozpoczniacie od umieszczenia planszy Głównej na środku obszaru gry. Każdy z graczy musi wybrać swoją Frakcję, a następnie bierze jej planszę Frakcji, arkusz zasad Frakcji, kafel Bazy i pudełko Frakcji. Wszyscy gracze powinni postępować zgodnie z instrukcją przygotowania gry na arkuszu zasad ich Frakcji. Po zakończeniu przygotowania swoich Frakcji możecie odłożyć wszystkie pudełka Frakcji do pudełka z grą. Od tej chwili w niniejszej instrukcji do graczy zawsze odnosić się będzie zwrot „Frakcja”.

Po zakończeniu przygotowania Frakcji przeprowadźcie poniższe kroki.

- 1 Potasujcie wszystkie karty Taktyki i umieśćcie je w zakrytej talii na wskazanym polu na planszy Głównej.
- 2 Umieśćcie Koła Walki, Kości, znaczniki Energii oraz Klejnoty obok planszy Głównej, tworząc Pulę Ogólną. Każda Frakcja otrzymuje z Puli Ogólnej po 6 jednostek Energii i 1 Klejnot.
- 3 Umieśćcie 6 żetonów Produkcji w lewej górnej części Mapy.
- 4 Każda Frakcja umieszcza po 1 znaczniku Badań w swoim kolorze, na pierwszym polu od lewej każdego toru Badań.
- 5 Każda Frakcja umieszcza swój znacznik Sławy na polu 0 toru Sławy w swoim kolorze.

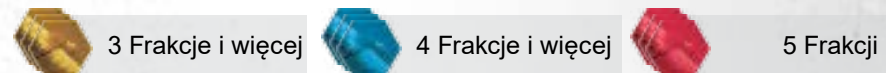
6 Umieśćcie wszystkie żetony Kosztu o szarym rewersie w zakrytym stosie na każdym polu Frakcji w Skarbcu. Frakcje zatrzymują w swoich pulach po 4 żetony Kosztu o pomarańczowym rewersie.

7 Przekażcie Pistolet Sygnałowy pierwszej Frakcji od lewej w Skarbcu (Frakcji Circadian w przedstawionym przykładzie).

8 Odłóżcie do pudełka z grą wszystkie żetony Kosztu Neutralnego, które są niezgodne z liczbą Frakcji biorących udział w rozgrywce (dotyczy liczby Frakcji nadrukowanej na odwrocie każdego Żetonu). Żetony Kosztu Neutralnego występują w parach. Dla każdej używanej pary - odwróćcie je awerssem do góry i umieśćcie żeton zawierający symbol Reliktu na wierzchu drugiego żetonu. Umieśćcie te żetony obok toru Badań.



9 Dla wskazanej liczby Frakcji wymagane są następujące zestawy kafli Terenu:



W przypadku każdego użytego zestawu, potasujcie wszystkie 3 kafle i umieśćcie je losowo, awerssem do góry, na Lokacjach kafli na planszy Głównej, zgodnie z odpowiadającymi im symbolami (Niebieskie kafle Terenu na Lokacjach kafli z symbolem niebieskiego heksu, itd.) Odłóżcie wszystkie niewykorzystane kafle Terenu do pudełka.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każda Frakcja wykonuje w pełni kroki 1-3, zgodnie z kolejnością w Skarbcu od prawej do lewej.

1 Umieść kafel Bazy Frakcji na jednej z Lokacji Bazy spośród tych dostępnych na Mapie. Lokację Bazy uważa się za dostępną, jeśli jej symbol odpowiada liczbie Frakcji i nie została ona jeszcze zajęta przez inną Frakcję.



Przedstawiona tu Lokacja Bazy jest dostępna tylko w grach dla 2 Frakcji. W grze dla 3 lub więcej Frakcji będzie ona przykryta Żółtym kaflem Terenu.

2 Jeśli to konieczne umieść Góry na sąsiadujących krawędziach. Każda Baza może sąsiadować tylko z dwoma Obszarami Lądu (Bagnami, Klifami, Równinami). 2 Obszary Lądu muszą sąsiadować ze sobą i z Bazą. Jeśli Baza sąsiaduje przynajmniej z 3 Obszarami Lądu, Frakcja musi umieścić Góry na tyłu brzegach swojej Bazy aż zostaną tylko 2 sąsiadujące Obszary Lądu. Jest to decyzja tej Frakcji gdzie umieści Góry (jeśli w ogóle).

3 Losowo umieść po 1 Fundamencie Początkowym swojej Frakcji, awerssem do góry, na każdym Obszarze Lądu sąsiadującym swoją Bazą. Po tym jak Fundamenty zostaną umieszczone, te Obszary uważa się za Neutralne (nie kontroluje ich żadna Frakcja).

Kiedy już wszystkie wymagane Bazy, Góry i Fundamenty Początkowe zostaną umieszczone, wykonajcie poniższe kroki.

4 Z 9 Fundamentów Neutralnych, odłóżcie na bok 6 zawierających ponumerowane symbole Reliktów. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 5 Frakcji, odłóżcie do pudełka losowo od 1 do 3 z pozostałych 3 Fundamentów Neutralnych:

4 Frakcje = odłóżcie 1 3 Frakcje = odłóżcie 2 2 Frakcje = odłóżcie 3

Potasujcie wszystkie Fundamenty Neutralne, które nie zostały odłożone do pudełka i umieśćcie losowo po 1 na każdym Obszarze Lądu, na którym jeszcze nie znajduje się żaden Fundament (awerssem do góry).

5 Na każdym Fundamencie Neutralnym z ponumerowanym symbolem Reliktu, umieśćcie Relikt z odpowiadającym numerem.

6 Zaczynając od Frakcji posiadającej Pistolet Sygnałowy i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każda Frakcja wybiera 1 ze swoich Przywódców i umieszcza jego pionek na 1 z 2 Obszarów sąsiadujących z jej Bazą. Jeśli Przywódca ma w lewym górnym rogu swojej karty podany koszt Klejnotów, musi on zostać zapłacony do Puli Ogólnej. Następnie należy umieścić wszystkich Wojowników, którzy nie znajdują się na Planszy Frakcji na 2 sąsiadujących z Bazą Obszarach. Można rozmieścić ich wedle uznania, jednak tak, by na każdym Obszarze znajdował się przynajmniej 1 Wojownik.

7 Na koniec umieśćcie po 1 z pozostałych Gór na każdym z 3 nadrukowanych pól Gór (krawędziach Obszarów z 2 bliskimi równoległymi liniami). Nieużywane Góry można odłożyć do pudełka.



PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA DLA 4 FRAKCJI

Jrayek to pierwsza Frakcja od prawej w Skarbcu, więc to ona jako pierwsza wybiera swoją Lokację Bazy i decyduje, że będzie to miejsce w prawym górnym rogu Mapy. Ponieważ sąsiadują z nią 3 Obszary Lądu, umieszcza Góry pomiędzy swoją Bazą i Bagnami po prawej. Następnie Frakcja Zcharo decyduje, że umieszcza swoją Bazę po prawej, również umieszczając Góry zgodnie z wymaganiami. Kolejna Frakcja to SI, która umieszcza swoją Bazę na dole Mapy oraz Góry pomiędzy swoją Bazą a Równinami po prawej. Na koniec Frakcja Circadian z 2 możliwościami wybiera tę położoną niżej, umieszczając tam swój Statek Desantowy i sąsiadując 2 Fundamenty.

Łącznie na Mapie zostało umieszczonych 8 Fundamentów Neutralnych oraz 6 Reliktów na odpowiednich Fundamentach.

Wszystkie Frakcje umieszczają w kolejności tury swoich początkowych Przywódców i Wojowników w 2 Obszarach sąsiadujących z ich Bazami.



Rozgrywka w Ład Chaosu toczona jest na przestrzeni maksymalnie 6 Rund. Każda Runda zawsze składa się z tych samych 9 Faz, wskazanych po lewej stronie planszy Głównej.

OKREŚLENIE KOSZTU

Każda z Frakcji będzie miała okazję, by określić Koszt jednej (w grze dla 2 Frakcji dwóch) z 5 następujących Faz. Określa się je jako „Fazy Akcji”. Określenie Kosztu przez Frakcję sprawia, że przeciwnicy muszą zapłacić wskazany Koszt chcąc wykonać Akcję w tej Fazie. Daje to również pewność, że Frakcja określająca Koszt nie musi płacić za tę Fazę i rozegra ją jako pierwsza (lub jeśli chce - ostatnia w fazie Ruchu). Określenie Kosztu odbywa się w kolejności tury, zaczynając od Frakcji, która posiada Pistolet Sygnałowy i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

FAZY AKCJI (ODKRYCIE, BUDOWA, ZBIORY, REKRUTACJA ORAZ RUCH)

W każdej z tych Faz każda Frakcja ma możliwość wykonania Akcji lub Spasowania. Turę rozpoczyna Frakcja, która określiła Koszt Fazy (wyjątkiem może być faza Ruchu), a następnie dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kiedy każda z Frakcji rozegrała swoją turę, rozgrywka przechodzi do kolejnej Fazy, która ponownie rozpoczyna się od Frakcji, która określiła jej Koszt.

WALKA

W fazie Walki Frakcje wybiorą i rozpatrzą każdą Bitwę na Mapie. Bitwa ma miejsce na każdym Obszarze na którym obecna jest więcej niż 1 Frakcja (Jednostka lub Budynek). Bitwy są wybierane i rozpatrywane jedna po drugiej, zaczynając od Frakcji, która jest w posiadaniu Pistoletu Sygnałowego i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ma to miejsce do momentu, aż wszystkie Bitwy zostaną rozpatrzone, pomijając Frakcje, które nie są zaangażowane w pozostałe Bitwy.

POZYSKANIE DOCHODU

Wszystkie Frakcje jednocześnie otrzymują cały swój Dochód. W zależności od tego, ile Obszarów kontrolują, mogą zdobywać Zasoby, Przegrupowywać Jednostki lub potencjalnie Ulepszać 1 lub więcej Cech. W lewym dolnym rogu planszy Głównej znajduje się przypomnienie dla Frakcji o tych korzyściach. Frakcje mogą również otrzymać Dochód ze swoich plansz Frakcji, Przywódców, Cech lub zagrywając karty Taktyki, które posiadają zdolności rozpatrywane w fazie Dochodu.

WERYFIKACJA RELIKTÓW

Jeśli 1 Frakcja kontroluje wszystkie pozostałe na Mapie Relikty, wygrywa ona grę. Jeśli nie, Frakcja kontrolująca Relikt dla bieżącej Rundy zabiera go i przenosi wszystkie Jednostki z tego Obszaru do swojej Bazy. Następnie gra przechodzi do kolejnej Rundy, która ponownie rozpoczyna się od fazy Określenia Kosztu.

OKREŚLENIE KOSZTU FAZ AKCJI

Zaczynając od Frakcji posiadającej Pistolet Sygnałowy i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każda z Frakcji określa Koszt jednej z 5 Faz Akcji. W grze dla 2 Frakcji, każda z nich określi koszt 2 Faz Akcji w każdej Rundzie, na przemian po 1.

Aby określić Koszt Fazy Akcji, Frakcje wybierają 1 żeton Kosztu znajdujący się aktualnie w ich pulach i umieszczają go odkrytego na wybranej Fazie. Każda faza może zawierać tylko jeden żeton Kosztu. Nazywa się to „Określeniem Kosztu Akcji”.

Określenie Kosztu może wywołać natychmiastowe efekty, wynikające potencjalnie zarówno z wybranej Fazy Akcji, jak i z umieszczenia żetonu Kosztu. Określenie Kosztu Fazy Budowy zapewnia natychmiast 1 Klejnot. Określenie Kosztu Fazy Rekrutacji zapewnia natychmiast 2 jednostki Energii.

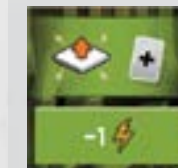


Określając Koszt Fazy Ruchu istnieją 2 możliwości: Wykonaj Ruch jako Pierwszy i zyskaj 1 kartę Taktyki albo wykonaj Ruch jako Ostatni. Pomimo, że Faza Ruchu ma 2 możliwości, to może być tam umieszczony tylko 1 żeton Kosztu. Druga możliwość musi zostać zignorowana.

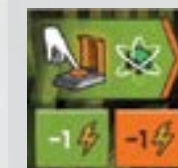
FRAKCYJNE ŻETONY KOSZTU

Wszystkie Frakcje mają takie same zestawy żetonów Kosztu, w kolorze swojej Frakcji (wyjątek to Jrayek).

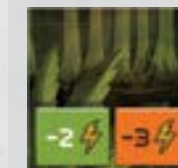
Wykonując akcje w każdej Fazie Akcji, Frakcje muszą zapłacić liczbę jednostek Energii, wskazaną na żetonie Kosztu dla tej Fazy. Koszt w kolorze Frakcji musi być zapłacony tej Frakcji. Koszt wskazany na pomarańczowym tle należy wpłacić do Puli Ogólnej.



Po umieszczeniu tego żetonu Kosztu Frakcja, do której należy, natychmiast zbiera wszystkie swoje żetony Kosztu ze Skarbca i otrzymuje 1 kartę Taktyki. Żeton Kosztu zabrane ze Skarbca nie mogą być użyte w tej samej Rundzie, w której zostały zebrane (dotyczy tylko gier z 2 Frakcjami).



Po umieszczeniu tego żetonu Kosztu Frakcja, do której należy, natychmiast otrzymuje nagrodę: 1 Badanie na torze Badań, na którym został umieszczony. Frakcja wciąż musi zapłacić, by przejść przez Blokadę Klejnotu. Jeśli nie może zapłacić lub jest już na końcu toru Badań, efekt ten jest ignorowany.



Ten żeton Kosztu nie ma żadnych efektów natychmiastowych.

ŻETONY NEUTRALNEGO KOSZTU

Podczas Przygotowania gry należało umieścić w pobliżu planszy Głównej pewną liczbę żetonów Neutralnego Kosztu, zgodnie z liczbą Frakcji (brak w grach z 5 Frakcjami). Po tym, jak wszystkie Frakcje umieszczą swoje żetony Kosztu, należy umieścić żetony Neutralnego Kosztu na wszystkich fazach Akcji, na których nie ma jeszcze żetonu Kosztu.

Żetony Neutralnego Kosztu układa się parami. Na wierzchnim żetonie Kosztu w każdej parze znajduje się symbol wskazujący numer Reliktu. Te wierzchnie żetony powinny zostać odłożone do pudełka podczas fazy Weryfikacji Reliktów we wskazanych Rundach. Sprawia to, że wraz z postępem gry rośnie ich koszt.



Te żetony używane są w grze z dokładnie 3 Frakcjami. Początkowy koszt to 2 jednostki Energii: 1 jednostka płacona Frakcji siedzącej po lewej stronie i 1 Frakcji po prawej. Po 2 Rundzie Frakcje muszą również zapłacić dodatkowe 2 jednostki Energii do Puli Ogólnej.



Te żetony są wykorzystywane w grze dla 2-4 Frakcji. Początkowy koszt to 3 jednostki Energii, wpłacony do Puli Ogólnej. Zwiększa się on do 5 jednostek Energii po 4 Rundzie.

W grze z dokładnie 3 Frakcjami wykorzystywane są obie pary żetonów Neutralnego Kosztu. Umieszczając oba, żeton o najniższym całkowitym koszcie Energii jest umieszczany w najwyższej dostępnej Fazie, a drugi w pozostałej Fazie. Powoduje to zmianę ich rozmieszczania co 2 rundy w wyniku odrzucania żetonów Neutralnego Kosztu z symbolem Reliktu.

PISTOLET SYGNAŁOWY

Zaraz po tym, jak został określony koszt Fazy Ruchu, Pistolet Sygnałowy musi zostać przekazany.

Jeśli Frakcja określiła Koszt fazy Ruchu, Pistolet Sygnałowy jest przekazywany Frakcji siedzącej po lewej stronie tej, która określiła Koszt. Jeśli ta Frakcja posiada już Pistolet Sygnałowy lub jeśli koszt fazy Ruchu został określony żetonem Neutralnego Kosztu, musi on zostać przekazany następnej Frakcji w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara od Frakcji, która aktualnie go posiada.



Kiedy koszt fazy Ruchu jest określony przez żeton Neutralnego Kosztu, umieście ten żeton na polu „Ruch jako Pierwszy”.

FAZY AKCJI

Chociaż każda Faza Akcji pełni inną funkcję, wszystkie działają w ten sam sposób. W każdej Fazie Frakcja, która określiła Koszt, wykonuje swoją turę jako pierwsza (lub ostatnia w Fazie Ruchu, jeśli tak zdecydowała), a następnie pozostałe Frakcje, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli Koszt Fazy został określony przez żeton Neutralnego Kosztu, wtedy Frakcja posiadająca Pistolet Sygnałowy rozegra turę jako pierwsza. Każda Frakcja w swojej turze musi wykonać Akcję albo Spasować.

Aby wykonać Akcję należy opłacić koszt Energii widoczny na żetonie Kosztu dla tej Fazy. Jeśli Frakcja nie może lub nie chce opłacić tego kosztu, musi Spasować. Frakcja, która określiła Koszt tej Fazy nigdy nie płaci kosztu Energii widocznego na żetonie Kosztu. Spasowanie nie ma żadnych efektów i kosztu Energii. Występują jednak pewne karty Taktyki, które można zagrać, by otrzymać widoczny na nich efekt podczas Spasowania.

TORY BADAŃ

Każda Faza Akcji ma swój tor Badań. Pozycje znaczników Badań na tych torach określają co Frakcje mogą zrobić w każdej Fazie Akcji. Tory Badań są podzielone na 3 rzędy:



- Akcja Główna
- Efekty Natychmiastowe i Blokady Klejnotu
- Akcja Pomocnicza

AKCJA GŁÓWNA

Aby wykonać Akcję Główną, Frakcje rozpatrują efekty widoczne w górnym rzędzie tej samej kolumny, w której znajduje się ich znacznik Badań. Można je wykonać tylko raz na turę i zawsze są opcjonalne. Jednak, jeśli to możliwe, bardziej korzystne jest uzyskanie z Akcji jak największej profitów.

EFEKTY NATYCHMIASTOWE I BLOKADY KLEJNOTU

Za każdym razem, gdy Frakcje przesuwają swoje znaczniki Badań do nowej kolumny, zawierającej symbole w tym rzędzie, mogą natychmiast rozpatrzeć ich efekty. Niektóre kolumny są oddzielone Blokadą Klejnotu. Za każdym razem, gdy Frakcje chcą przejść przez Blokadę Klejnotów, muszą wpłacić 1 Klejnot do Puli Ogólnej. Jeśli nie mogą opłacić tego kosztu, nie mogą przesunąć swojego znacznika Badań.

AKCJA POMOCNICZA

Aby wykonać Akcję Pomocniczą, Frakcje rozpatrują efekty widoczne w dolnym rzędzie tej samej kolumny, w której znajduje się ich znacznik Badań. Można je wykonać tylko raz na turę i zawsze dopiero po rozpatrzeniu Akcji Główny. Wszystkie Akcje Pomocnicze posiadają koszt Energii i Klejnotów oraz pewne korzyści. Koszt zawsze musi zostać w całości opłacony przed rozpatrywaniem korzyści.

ODKRYCIA

Akcja Główna tej Fazy pozwala Frakcjom zyskać Badania w dowolnej z 5 Faz Akcji. Zyskując Badania, przenoszą one swój znacznik Badań o 1 pole w prawo na wybranym torze. Akcja Pomocnicza pozwala Frakcjom na wydanie Klejnotów na 1 dodatkowe Badanie lub kartę Taktyki.



W tym przykładzie Frakcja SI określiła Koszt Fazy Odkryć. Nie będzie ona musiała wydać Energii, aby wykonać Akcję. W swojej turze może zyskać 1 Badanie. Zdecydowała, aby przeznaczyć to Badanie na tor Odkryć, przesuwając swój znacznik Badań do piątej kolumny. Przejście przez Blokadę Klejnotu kosztuje ją 1 Klejnot, ale dzięki temu natychmiast zyskuje 1 kartę Taktyki. Pomimo jej nowej pozycji na torze, gdzie przy Akcji Główny znajdują się 2 Badania, nie może z tego skorzystać, aż do następnej Rundy. Jednak jej ruch na tym torze wpływa na jej Akcję Pomocniczą. Teraz, gdy jest w piątej kolumnie, dostępna dla niej Akcja Pomocnicza to wydanie 1 Klejnotu na 1 kartę Taktyki.

Po tym jak Frakcja SI rozegrała swoją turę, również Frakcje Circadian, Zcharo i Jrayek będą mieć okazję, aby wykonać Akcję lub Spasować. Każda Frakcja, która zdecyduje się wykonać Akcję będzie musiała zapłacić 2 jednostki Energii do SI i 3 do Puli Ogólnej.

Jeśli na przykład Frakcja Jrayek zdecyduje się wykonać Akcję, zapłaci wymagany koszt w Energii, a następnie zyska 1 Badanie z Akcji Główny. Potem może zapłacić 1 Klejnot, aby zyskać kolejne Badanie z Akcji Pomocniczej. Może to wykorzystać na tym samym torze Badań lub na 2 różnych torach.

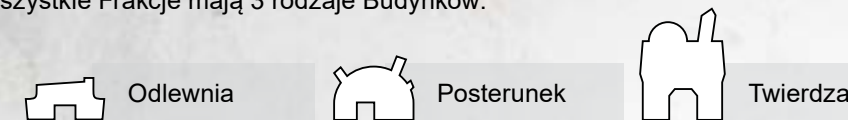
BUDOWA

Akcja Główna tej Fazy pozwala Frakcjom wznosić Fundamenty i Budynki, wydając za każdy 1 Punkt Budowy. Pozycja ich znacznika Badań określa ile posiadają dostępnych Punktów Budowy. Kiedy Frakcje przesuwają znacznik Badań do drugiej i czwartej kolumny, mogą natychmiast zbudować Fundament lub zyskać 1 kartę Taktyki. Akcja Pomocnicza pozwala Frakcjom wydać jednostki Energii na dodatkowy Punkt Budowy lub zyskać 1 kartę Taktyki.

Kiedy Frakcje wydają Punkt Budowy, by wzniesić Fundament, biorą 1 Fundament Planszy ze swojej planszy Frakcji, odwracają go i umieszczają na Obszarze Łądu, który kontrolują. Po umieszczeniu na Mapie, Fundamenty uważa się za Neutralne (nie należą do żadnej Frakcji). Ma to zastosowanie również do Fundamentów Początkowych. Żaden Obszar nie może zawierać więcej niż 3 Fundamenty. Niektóre Fundamenty Planszy posiadają Blokadę Klejnotu, która wymaga, aby Frakcje zapłaciły 1 Klejnot, by go zbudować. Kiedy Fundamenty zostają usunięte z planszy Frakcji ujawniają nowe zdolności z których Frakcja może skorzystać (patrz str. 20).

FAZY AKCJI

Wydając Punkty Budowy na wzniesienie Budynku, Frakcje biorą 1 Budynek ze swojej planszy Frakcji i umieszczają go na Fundamencie na Obszarze, który kontrolują. Budynki zawsze potrzebują Fundamentu, chyba że jakiś efekt wskazuje inaczej. Wszystkie Frakcje mają 3 rodzaje Budynków:



Frakcja musi zawsze wzniesić pierwszy Budynek od lewej z wybranego rodzaju. Niektóre Budynki mają Blokadę Klejnotu, które wymagają, aby Frakcja podczas wznoszenia ich wydała 1 Klejnot. Kiedy Budynki zostają usunięte z planszy Frakcji ujawniają dodatkowe Zasoby, które Frakcja otrzymuje w każdej Fazie Dochodu. Budynki zapewniają również różne dodatkowe korzyści na Obszarze, na którym zostały wzniesione (patrz str. 20). Na niektórych Fundamentach znajduje się Nagroda z Lokacji. Za każdym razem kiedy Frakcja wznosi Budynek, otrzymuje nagrodę za wszystko, co ten Budynek przykryje na Fundamencie.

Ważna zasada: Każdy Obszar może zawierać tylko 1 Budynek każdego rodzaju (wyjątek: Posterunki Zcharo).

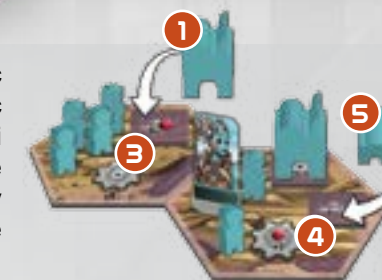


W tym przykładzie Frakcja Zcharo określiła Koszt Fazy Budowy. Nie będzie musiała wydać Energii, aby wykonać Akcję. Inne Frakcje muszą zapłacić Zcharo 1 jednostkę Energii, aby wykonać Akcję. W swojej turze Frakcja Zcharo może wydać do 3 Punktów Budowy. Następnie może wydać również 2 jednostki Energii, aby zyskać 1 kartę Taktyki.

Spoglądając na swoją planszę Frakcji decyduje, aby najpierw wzniesić swoją drugą Twierdzę 1. Ta Twierdza ma Blokadę Klejnotu. Normalnie kosztowałoby to 1 Klejnot, ale ich wzniesiony wcześniej Fundament Planszy 2 pozwala im w zamian wydać 2 jednostki Energii. Po opłaceniu kosztu umieszczają swoją Twierdzę na Fundamencie 3 na Obszarze, który kontrolują, zyskując natychmiast 1 Klejnot z Nagrody z Lokacji.



Wykorzystuje drugi Punkt Budowy, aby wzniesić swój Fundament u dołu po lewej 4, zwiększając swój Limit Kart i natychmiast zyskując 2 jednostki Energii. Za swój trzeci Punkt Budowy konstruuje swój drugi Posterunek 5 na Fundamencie, który właśnie wzniosła. Na koniec decyduje, że nie korzysta z Akcji Pomocniczej.



ZBIORY

Akcja Główna w tej Fazie pozwala Frakcjom zyskiwać Energię i dodatkowe Zasoby z Obszarów, które kontrolują na Mapie. Pozycja ich znacznika Badań określa ile jednostek Energii otrzymają oraz ile posiadają dostępnych Punktów Zbiorów.



Kiedy Frakcje przesuwają znacznik Badań do trzeciej kolumny, mogą natychmiast wziąć 1 żeton Produkcji z górnego miejsca po lewej na Mapie i umieszczają go w taki sposób, by zakrywał nadrukowany żeton Produkcji w dowolnym z kontrolowanych przez nie Obszarów, w tym w ich Bazie.



Kiedy Frakcje przesuwają znacznik Badań do piątej kolumny, mogą natychmiast ulepszyć 1 żeton Produkcji na Obszarze Mapy, który kontrolują, w tym w swojej Bazie. Ulepszanie żetonów Produkcji zawsze zwiększa korzyści wskazane na stronie podstawowej.

Akcja Pomocnicza pozwala Frakcjom wydać jednostki Energii, aby zyskać Klejnoty. Domyślnie Frakcje mogą prowadzić Zbiory z żetonów Produkcji tylko w swojej Bazie lub na Obszarach, na których posiadają Odlewnię. Istnieje jednak Fundament Planszy, który po zbudowaniu pozwala Frakcjom na prowadzenie Zbiorów z dowolnych ich Budynków. Za każdy Punkt Zbiorów, który Frakcje posiadają, mogą wybrać 1 Obszar, na którym mogą przeprowadzić Zbiory i zyskać wskazane Zasoby lub inne korzyści widoczne na danym żetonie Produkcji. Żadna Frakcja nie może przeprowadzić Zbiorów więcej niż raz w Rundzie na tym samym żetonie Produkcji. Frakcje mogą prowadzić Zbiory na swoich dostępnych żetonach Produkcji w wybranej przez siebie kolejności.



W tym przykładzie na Fazie Zbiorów znajduje się żeton Neutralnego Kosztu. Wykonanie Akcji będzie kosztować Frakcję 3 jednostki Energii, które należy zapłacić do Puli Ogólnej. Znacznik Badań Frakcji Jrayek jest w drugiej kolumnie. Po zapłaceniu za wykonanie Akcji, Frakcja ta może natychmiast odzyskać 5 jednostek Energii z Puli Ogólnej oraz ma do wydania 2 Punkty Zbiorów. Jeśli zechce może również wydać 2 jednostki Energii, aby zyskać 1 Klejnot.

FAZY AKCJI

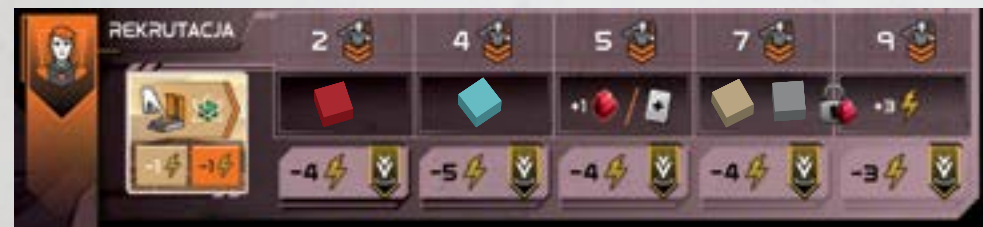
REKRUTACJA

Główna Akcja w tej Fazie pozwala Frakcjom wydać Punkty Rekrutacji, aby wprowadzić na Mapę więcej Wojowników. Pozycja ich znacznika Badań określa ile posiadają dostępnych Punktów Rekrutacji. Każda plansza Frakcji pozwala również Frakcjom na wydanie Punktów Rekrutacji, aby zyskać Klejnoty lub karty Taktyki. Akcja Pomocnicza pozwala Frakcjom wydać jednostki Energii, aby Wstawić Przywódcę.

Wydanie Punktów Rekrutacji pozwala Frakcjom przesuwać swoich Wojowników z lewej na prawą wzdłuż toru Rekrutacji, który jest umieszczony na dole planszy Frakcji. Ma to na celu przeniesienie ich z ostatniego sektora Toru do ich Bazy. Każda Frakcja ma nieco inny tor Rekrutacji. Na przykład Frakcja Circadian ma 3 Sektory, podczas gdy SI ma tylko 1. Przesuwanie każdego Wojownika z Sektora 1 do kolejnego (lub do ich Bazy) kosztuje 1 Punkt Rekrutacji. Wskazują na to symbole na torze Rekrutacji, które rozdzielają Sektory.

Frakcje (inne niż SI) mają również możliwość, by przenieść Wojowników będących w Gotowości z pierwszego Sektora bezpośrednio do ich Bazy (lub w przypadku Frakcji Circadian jej Statku Desantowego). Wskazuje na to ścieżka prowadząca bezpośrednio wzdłuż górnej części ich toru Rekrutacji. Koszt każdego przemieszczanego w ten sposób Wojownika to nie tylko 1 Punkt Rekrutacji, ale też wskazana liczba jednostek Energii.

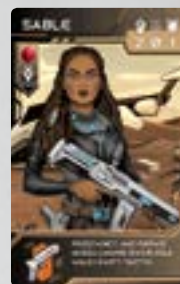
Aby Wstawić Przywódcę używając Akcji Pomocniczej, Frakcja musi opłacić wskazany koszt Energii oraz koszt Klejnotów wskazany na karcie wybranego Przywódcy. Frakcje mogą wybrać 1 ze swoich Przywódców, który nie jest aktualnie obecny na Mapie. Po opłaceniu wymaganych Kosztów, należy umieścić pionek Przywódcy w jego Bazie.



W tym przykładzie Frakcja Circadian ma do wydania 7 Punktów Rekrutacji. Wydaje 2, aby przemieścić 2 Wojowników z trzeciego Sektora ① na pokład Statku Desantowego (który działa jak ich Baza). Następnie wydaje 2 kolejne Punkty Rekrutacji i przemieszcza Wojownika z drugiego Sektora ② do trzeciego, a następnie na Statek Desantowy. Może przesunąć pozostałego Wojownika 3 razy albo skorzystać z szybkiej ścieżki, by umieścić go na pokładzie Statku. Zamiast tego wydaje 3 Punkty Rekrutacji, aby zyskać 1 Klejnot ③.



Frakcja Circadian decydują się też wydać 4 jednostki Energii, aby Wstawić Sable. Jak pokazano w lewym górnym rogu jej karty, Wstawienie jej kosztuje dodatkowo 1 Klejnot. Frakcja bierze jej pionek i umieszcza na swoim Statku Desantowym, razem z nowo zrekrutowanymi Wojownikami.



Po tym jak Frakcja Circadian wykona swoją turę, również Frakcje SI, Zcharo i Jrayek mają okazję, aby wykonać Akcję lub Spasować. Każda Frakcja, która zdecyduje się wykonać Akcję, będzie musiała zapłacić 1 jednostkę Energii Frakcji Circadian i 1 do Puli Ogólnej.

RUCH

Główna Akcja w tej Fazie pozwala Frakcjom wydać Punkty Ruchu, żeby poruszyć swoje Jednostki na Mapie. Pozycja ich znacznika Badań określa ile posiadają dostępnych Punktów Ruchu. Przesuwając znacznik Badań do czwartej kolumny, Frakcje mogą natychmiast wydać 2 Punkty Rekrutacji, aby zyskać 1 kartę Taktyki. Wydane w ten sposób Punkty Ruchu działają dokładnie, jak te wydane w Fazie Rekrutacji. Akcja Pomocnicza pozwala Frakcjom wydać jednostki Energii, aby Ulepszyć Przywódcę. Piąta kolumna zapewnia nagrodę w postaci 1 karty Taktyki w ramach Akcji Głównej.

Każdy wydany Punkt Ruchu pozwala Frakcjom poruszyć dowolną liczbę Jednostek z 1 Obszaru do dowolnego sąsiadującego z nim Obszaru. Obszary uważa się za sąsiadujące jeśli stykają się 1 krawędzią i nie ma pomiędzy nimi umieszczonych Gór. Obszary zawierające Posterunki również uważane są za sąsiadujące z Bazą Frakcji. Istnieją różne zdolności Frakcji i inne efekty, które mogą wywoływać sąsiedowanie (takie jak zdolność Frakcji Leyrien, która pozwala traktować wszystkie Bagna, jakby były sąsiadujące).

Żadna Frakcja nigdy nie może zakończyć swojego ruchu (lub Przegrupować się) z więcej niż 1 ze swoich Przywódców na jednym Obszarze (innym niż ich Baza). Frakcje mogą mieć wielu Przywódców na Obszarze podczas wykonywania ruchu, ale nigdy na jego koniec (wyjątek: Oxataya).

Jednostki mogą wychodzić z Bazy, ale nigdy do niej wchodzić. Istnieją inne sposoby dla Jednostek, aby wrócić do Bazy, ale nigdy na życzenie za sprawą ruchu lub Przegrupowania.

Jednostki nie mogą wchodzić na Jeziora (wyjątek: Oxataya).

Jednostki nie mogą wchodzić do Lokacji Baz oraz Lokacji kafil (Obszary, które zgodnie z liczbą Frakcji są nieużywane).

Wiele Frakcji może mieć Jednostki na tym samym Obszarze. Wywoła to Bitwę, która zostanie rozstrzygnięta w Fazie Walki.

Każdy wydany Punkt Ruchu jest oddzielny od wszystkich innych, wydanych wcześniej lub później. Oznacza to, że Frakcja może przemieścić dowolną liczbę Jednostek z jednego Obszaru do drugiego, a następnie przemieścić dowolne Jednostki z tego Obszaru do innego, w tym Jednostki, które właśnie tam przemieściły lub dowolne inne, które już były tam obecne.

FAZY AKCJI

Aby Ulepszyć Przywódcę używając Akcji Pomocniczej, Frakcje muszą opłacić wskazany koszt Energii, jak również koszt Klejnotów widoczny na karcie wybranego Przywódcy. Mogą zdecydować się Ulepszyć dowolnego Przywódcę, nawet takiego, który jeszcze nie znajduje się na Mapie. Po opłaceniu wymaganych Kosztów, należy odwrócić kartę Przywódcy na stronę Ulepszoną, na której widnieją wzmocnione Współczynniki Walki i zdolności.

TUNELE

W grze dla 4-5 Frakcji, 2 Obszary graniczące z oboma końcami Niebieskiego Tunelu są uważane za sąsiadujące. W grze dla 5 Frakcji, 2 Obszary graniczące z oboma końcami Czerwonego Tunelu są uważane za sąsiadujące.



PRZEGRUPOWANIE

Przegrupowanie jest kolejnym rodzajem ruchu, który Frakcje mogą uzyskać na różne sposoby. Wykorzystuje ono jeden Punkt Ruchu, ale ma 1 dodatkową restrykcję względem zwykłego ruchu: Frakcje mogą poruszyć Jednostki do sąsiedniego Obszaru, tylko jeśli są tam już obecne ich Jednostki lub Budynek. Zapobiega to wywoływaniu przez nie nowych Bitew lub zajmowania Obszarów, na których nie ma innych Frakcji. Poruszanie Jednostek przez Przegrupowanie zawsze ignoruje zasady Przygwożdżenia (zobacz poniżej).

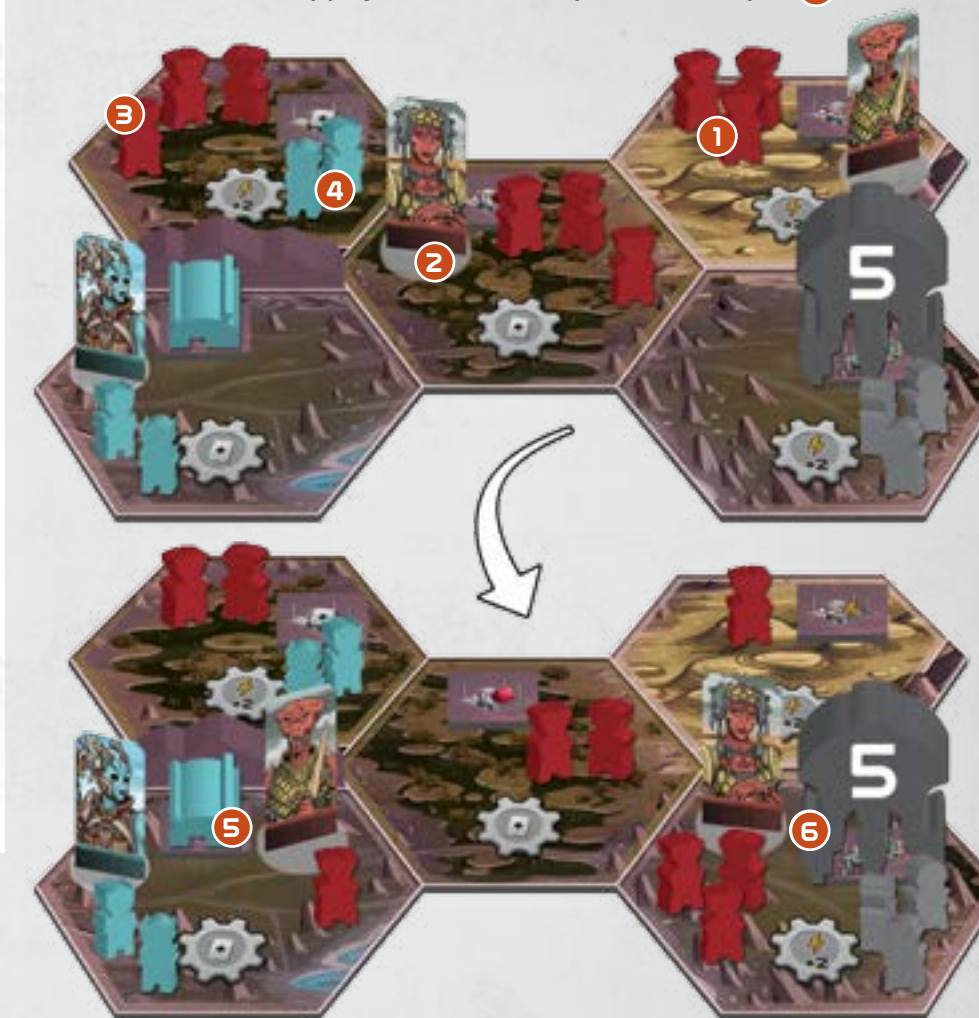
PRYGWÓŻDZENIE

Jednostki zostają Przygwożdżone przez Jednostki przeciwnika w tym samym Obszarze. Aby opuścić Obszar, na którym znajdują się Jednostki przeciwnika, Frakcja musi pozostawić tam przynajmniej tyle Jednostek, ile ma ich tam przeciwnik. Frakcje mogą zdecydować, które z Jednostek chcą pozostawić. Jeśli obecnych jest kilka Frakcji, Jednostki zostają Przygwożdżone tylko przez przeciwnika z największą liczbą Jednostek (ignorując Jednostki pozostałych Frakcji). Na przykład, jeśli Frakcja Zcharo ma 4 Jednostki na Obszarze z 7 Jednostkami Frakcji SI, nie będzie mogła poruszyć stamtąd żadnej Jednostki. Jednakże do 3 Jednostek SI może opuścić ten Obszar, natomiast pozostałe 4 są Przygwożdżone przez Zcharo.



W tym przykładzie Frakcja Jrayek określiła koszt Fazy Ruchu i zdecydowała się na Ruch jako Ostatni. Ta Faza rozpoczyna się od Frakcji siedzącej na lewo od Frakcji Jrayek i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż do Frakcji Jrayek. Ponieważ to ona określiła koszt, nie płaci Energii, aby wykonać Akcję. Pozostałe Frakcje, aby wykonać Akcję, muszą zapłacić Frakcji Jrayek 3 jednostki Energii i kolejne 3 do Puli Ogólnej.

W swojej turze Frakcja Jrayek może wydać do 4 Punktów Ruchu. Wydaje 1, aby poruszyć Lynke i 2 Wojowników ① z Obszaru Klifów do środkowego Obszaru Bagien ②. Wydaje kolejny Punkt Ruchu, aby poruszyć 1 Wojownika ③ z sąsiednich Bagien do tego samego środkowego Obszaru ze swoimi 2 Przywódcami. Chciałaby sprowadzić tu więcej Wojowników, ale Frakcja Zcharo Przygwożdżiła ich swoimi 2 Wojownikami ④. Mając jeszcze 2 Punkty Ruchu, przerosi Lynke i 1 Wojownika do Obszaru na którym znajdują się Jednostki Frakcji Zcharo ⑤. Na koniec porusza Ikryle i 3 Wojowników do Obszaru Równin zawierającego Relikt "5" i 3 Wojowników Frakcji SI ⑥.



Po zakończeniu całego swojego Ruchu Frakcja Jrayek decyduje się wydać 4 jednostki Energii i 1 Klejnot na Ulepszenie Lynke, sprawiając, że będzie znacznie silniejszy w nadchodzącej Bitwie z Frakcją Zcharo.

W Fazie Walki Frakcje rozpatrują wszystkie Bitwy na Mapie. Do Bitwy dochodzi gdy przynajmniej 2 Frakcje są obecne na tym samym Obszarze. Zaczynając od Frakcji, która posiada Pistolet Sygnałowy i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, Frakcje rozgrywają tury, wybierając Bitwę, w której uczestniczą, aby ją rozpatrzyć. Kiedy Frakcja nie ma już Bitew na Mapie, jej przyszłe tury są pomijane. Każda Bitwa rozpatrywana jest w 4 poniższych krokach.

1. WYBÓR BITWY

W swoich turach Frakcje muszą wybrać 1 Obszar na Mapie spośród tych na których są zaangażowane w Bitwę. Jeśli obecnych jest wielu przeciwników, muszą również wybrać z którym z nich zamierzają walczyć. Obie Frakcje zaangażowane w Bitwę muszą przedstawić swoją aktualną Siłę, Atak i Tarcze, wszystkie zdolności specjalne które mogą zostać przez nich użyte oraz liczbę Klejnotów i kart Taktyki, które mają w swoich pulach.

W tym przykładzie, trwa tura Frakcji Jrayek, która musi wybrać Bitwę. Wybrała zaprezentowany Obszar, ale ponieważ są tam obecni 2 przeciwnicy, musi również wybrać z kim będzie walczyć. Decyduje się stanąć przeciwko Frakcji Zcharo. Jeśli po Bitwie pozostaną na tym Obszarze jakieś Jednostki Frakcji Jrayek, Frakcja Circadian będzie musiała z nimi walczyć w którejś z kolejnych tur.



2. PLANOWANIE

Obie Frakcje biorą po 1 Kole Walki i wszystkie karty Taktyki jakie mają na rękę. Jednocześnie przekręcają w sekrecie swoje Koła Walki na pożądaną sekcję oraz mogą umieścić odkrytą kartę Taktyki na środku Koła Walki.

Wybierając sekcję Koła Walki Frakcje muszą ustawić czarne linie tak, aby nad każdym Współczynnikiem Walki na karcie poniżej znajdował się Symbol Walki.

Na Kole Walki nadrukowana jest karta Taktyki, co pozwala Frakcjom walczyć nawet nie posiadając karty. Mogą również zdecydować się na umieszczenie zakrytej karty Taktyki na Kole Walki jako błąf (sprawiając, że przeciwnik myśli, że faktycznie została zagrana). Jeśli tak zrobią, to po odkryciu swojego Koła Walki, powinni zwrócić na rękę zakrytą kartę Taktyki (nie ujawniając jej).



SEKCJE NA KOLE WALKI



Odwrót. Ta sekcja zmusza Frakcję, która ją wybrała do Przegrupowania wszystkich pozostałych Wojowników. Wszyscy Przywódcy, których miała podczas Bitwy, muszą zostać odesłani do Bazy.

Użycie każdej z tych 2 sekcji kosztuje 1 Klejnot, ale pozwala Frakcji, która ją wybrała, rzucić 1 Kością. Kość dodaje Siłę, a czasem Tarcze do Współczynnika Walki Frakcji. Jeśli Frakcja nie ma Klejnotu, który może wydać, nie może wybrać tej sekcji na Kole Walki.

Ta sekcja może być wybrana tylko jeśli Frakcja ma w Bitwie przynajmniej 4 Wojowników oraz żadnego Przywódcy. Jest to jedyna sekcja, która dodaje Atak korzystając zarówno z lewej jak i prawej strony Koła Walki.

Obie te sekcje nie mają żadnych dodatkowych korzyści, ale zawsze zapewniają Siłę po jednej ze stron, a po drugiej Atak lub Tarcze.

WALKA BEZ KART TAKTYKI

Decydując się na walkę bez karty Taktyki (lub bledując) zarówno lewa, jak i prawa strona koła walki zapewnia Współczynnik Walki równy 1. Jednak, jak pokazano na dole Koła, jeśli Frakcja zdecyduje się na Odwrót bez karty Taktyki, będzie miała o 2 Tarcze mniej. O wiele korzystniej jest zagrać kartę Taktyki wykonując Odwrót, chyba że Frakcja ma wystarczająco wiele Tarcz z innych źródeł.

WALKA Z KARTAMI TAKTYKI

Jeśli zdecydujesz się walczyć z pomocą karty Taktyki, powinna ona zakryć nadrukowaną kartę. W tym przykładzie karta Taktyki oraz ustawienie Koła zapewniają 1 Atak i 3 Siły. Większość kart Taktyki posiada również zdolność, która może zapewnić dodatkowe korzyści i efekty. Widoczna tu karta Taktyki zapewni dodatkowe 2 Ataki. Korzystając w Bitwie z karty Taktyki należy zignorować wszystkie nadrukowane efekty dotyczące innych faz.

Na stronie 20 znajdziecie więcej zasad dotyczących kart Taktyki, a w Glosariuszu na stronach 22-23 znajdują się odpowiedzi na wszelkie pytania dotyczące terminologii.



3. UJAWNIECIE PLANÓW

Kiedy obie Frakcje zaplanowały swoje działania, muszą jednocześnie odsłonić swoje Koła Walki i karty Taktyki (jeśli są). Jeśli Frakcje wybrały rzut Kością, muszą teraz zapłacić 1 Klejnot i rzucić swoją Kością. Po prawej stronie Koła Walki znajduje się przypomnienie o rozkładzie wyników na 6 ściankach Kości.

4. ROZSTRZYGNIECIE

Oto 3 kroki, które należy wykonać podczas każdego Rozstrzygnięcia Bitwy. Ich kolejność jest bardzo ważna. Przypomnienie tych kroków można znaleźć po bokach Koła Walki.



Obie Frakcje sumują swoją całkowitą Siłę. Może ona pochodzić z:

- Koła Walki, kart Taktyki i Kości;
- Przywódców;
- Budynków;
- Wojowników (każdy zapewnia 1 Siłę);
- Zdolności Frakcyjnych.

Frakcja z największą Siłą zostaje zwycięzcą Bitwy. W przypadku remisu, Frakcja, która wybrała Bitwę zostaje zwycięzcą. Wszelkie efekty odnoszące się do zwycięstw lub przegranych muszą zostać rozpatrzone przed przejściem do kolejnego kroku. W rzadkich przypadkach, gdy Frakcja wybrała Odwrót, ale miała największą Siłę, nadal przegrywa Bitwę i wykona Odwrót.



Obie Frakcje sumują swoje Ataki, odejmując od nich wszystkie Tarcze posiadane przez przeciwnika. Ataki i Tarcze mogą pochodzić z:

- Koła Walki, kart Taktyki i Kości;
- Przywódców;
- Budynków;
- Zdolności Frakcyjnych.

Każdy Atak, niezatrzymany Tarczą, Rani 1 Wojownika przeciwnika (aż do maksimum 4 w Bitwie). Na przykład, jeśli Frakcja SI ma 6 Ataków, a Frakcja Jrayek ma 4 Tarcze, 2 Wojowników Frakcji Jrayek zostanie Rannych. Jeśli Frakcja Jrayek miałaby również 6 Ataków, a SI nie miałaby Tarcz, 4 Wojowników SI zostałoby Rannych, ponieważ limit to 4.

Ranni Wojownicy muszą zostać przeniesieni na pierwszy Sektor toru Rekrutacji ich planszy Frakcji. Będą znów dostępni do Rekrutowania w przyszłości. Wszelkie efekty odnoszące się do Rannych Wojowników muszą zostać rozpatrzone przed przejściem do kolejnego kroku. Jeśli Frakcja wybrała Odwrót, należy go również rozpatrzyć teraz.

Jeśli Frakcja, która przegrała nadal jest obecna na Obszarze, musi wykonać następujące czynności:

- Odłożyć wszystkich pozostałych na Obszarze Bitwy Wojowników do swojej Bazy.
- Odłożyć wszystkich Przywódców z Obszaru Bitwy do swojej puli. Nie powoduje to odwrócenia Ulepszonych Przywódców na ich podstawową stronę. Raz Ulepszeni pozostają w tym stanie.
- Odłożyć wszystkie Budynki z Obszaru Bitwy na planszę Frakcji. Zniszczone Budynki są zawsze odkładane na pierwsze puste pole od prawej, danego typu Budynku na planszy Frakcji. W ramach rekompensaty Frakcje natychmiast otrzymują wszelkie Zasoby lub inne korzyści, które każdy Budynek przykrył na planszy Frakcji. Na przykład Twierdze, kiedy są odkładane, zawsze zapewniają 1 Klejnot z Puli Ogólnej. Fundamenty nigdy nie są usuwane z Mapy.



Po rozpatrzeniu każdej Bitwy wszystkie wykorzystane karty Taktyki są odkładane na stos kart odrzuconych, a Koła Walki wracają do Puli Ogólnej. Dopiero po rozstrzygnięciu wszystkich Bitew runda przechodzi do Fazy Dochodu.

ODWRÓT

Po rozpatrzeniu Ran, jeśli Frakcja wybrała na swoim Kole Walki Odwrót, musi Przegrupować pozostałych Wojowników do sąsiedniego Obszaru, w którym jest obecna (innego niż jej Baza). Może to być nawet Obszar z nierozstrzygniętą Bitwą, w którą jest zaangażowana. Jeśli nie ma dostępnego Obszaru, do którego można się Przegrupować, Wojownicy są zwracani do jej Bazy. Odwrót również zmusza Frakcję do odesłania do jej Bazy wszystkich jej Przywódców obecnych na Obszarze Bitwy.



Istnieje kilka zasad o których trzeba pamiętać podczas Odrotu:

- Na potrzeby efektów kart i innych zdolności, Odwrót uznawany jest za przegraną, nawet jeśli Frakcja wykonująca Odwrót miała najwyższą Siłę.
- Technicznie Przywódcy nie zostają pokonani, a jedynie zmuszeni do wycofania się z powrotem do Bazy.
- Jeśli obie Frakcje wybiorą Odwrót, robi to tylko Frakcja o najwyższej Siłę. Druga Frakcja pozostaje na Obszarze stając się zwycięzcą.

ZWYCIĘSTWO BEZ OCALAŁYCH JEDNOSTEK I BUDYNKÓW

Możliwym jest, że Frakcje wygrają Bitwę, ale wskutek odniesionych Ran przestaną być obecne na Obszarze. Nie wpływa to na przegranego w Bitwie (nadal postępują zgodnie z krokiem 3 Rozstrzygnięcia). Frakcja która wygrywa nadal odnosi zwycięstwo, ale nie zyskuje kontroli nad Obszarem.

PRZYKŁAD 1. BITWY



SI



JRAYEK



JRAYEK



PRZYKŁAD 2. BITWY



CIRCADIANIE



Jest 3. Runda i Frakcja Jrayek zdecydowała się rozpatrzyć Bitwę przeciwko Frakcji SI. Jrayek ma 4 Siły od Wojowników, 2 od Cechy „Wrodzy”, 2 od Ikryli i 3 od Uryka. Dzięki temu ma łącznie 11 Siły. Jednak nie ma Klejnotów, co oznacza, że nie będzie w stanie rzucić Kością w tej Bitwie. SI ma 5 Siły od swoich Wojowników oraz mnóstwo Klejnotów i Kart Taktyk w swojej puli.

Frakcje w tajemnicy opracowują swoje plany i jednocześnie ujawniają wybraną sekcję Koła Walki i kartę Taktyki. Frakcja SI zdecydowała się rzucić kością w Bitwie. Płaci za to 1 Klejnot i uzyskuje wynik 4 dodatkowej Siły. Zyskuje również kolejne 3 Siły ze swojej karty Taktyki, co daje jej łącznie 12 Siły w Bitwie. Frakcja Jrayek wybrała Odwrót. Jednakże zanim wykona Odwrót muszą zostać rozpatrzone Ataki i Tarcze.

Frakcja SI ma 4 Ataki ze zdolności swojej karty Taktyki (wyrzucona Siła również liczy się jako Atak). Na szczęście dla Frakcji Jrayek, ich własna karta Taktyki zapewniła 3 Tarcze. Powoduje to, że tylko 1 z ich Wojowników zostaje Ranny. Ranny Wojownik wraca na planszę Frakcji Jrayek, a SI zyskuje 1 Sławę (ze swojej unikalnej zdolności Frakcji). Frakcja Jrayek ma 3 Ataki dzięki Urykowi. SI nie ma Tarcz, co sprawia że 3 jej Wojowników zostaje Rannych. Jrayek zyskują 1 jednostkę Energii ze swojej Cechy „Agresywni”, a SI zwraca Rannych Wojowników na swoją Planszę Frakcji.

Frakcja Jrayek musi teraz wykonać Odwrót. Ikryla zostaje odłożona do Bazy Jrayek. Uryk pozostaje na Obszarze, a dowództwo nad nim zostaje przekazane Frakcji SI (zobacz w Arkuszu Zasad Frakcji Jrayeków, aby dowiedzieć się więcej o Jednostkach Ryh-zu). 3 Pozostałych Wojowników Jrayek musi Przegrupować się do sąsiedniego Obszaru, w którym również są obecni. Decydują się przenieść do sąsiedniego Obszaru z Reliktem, gdzie czeka ich kolejna Bitwa przeciwko Frakcji Circadian lub Zcharo (na str. 17). Frakcja otrzymuje również 1 Klejnot ze zdolności zapisanej na swojej karcie Taktyki (ponieważ wykonała Odwrót).



Bitwa kończy się tym, że SI kontroluje Obszar z Urykiem i 2 swoimi Wojownikami.

Teraz jest kolej Frakcji Circadian na wybranie Bitwy. Wybiera Obszar zawierający Relikt „3” i Frakcję Jrayek jako swojego przeciwnika.

Frakcja Circadian ma 6 Siły od swoich 3 Wojowników za sprawą Cechy „Zmilitaryzowani”. Frakcja Jrayek ma 4 Siły od swoich Wojowników i 2 od swojego Posterunku.

Frakcje opracowują swoje plany i ujawniają wybraną sekcję Koła Walki oraz kartę Taktyki. Zarówno Frakcja Circadian jak i Frakcja Jrayek wybrała rzut Kością w Bitwie. Po zapłaceniu Klejnotów i rzuceniu Kośćmi obie Frakcje mają łącznie Siłę 13. Ponieważ to Frakcja Circadian wybrała Bitwę, rozstrzygają remis na swoją korzyść i zwyciężają.

Frakcja Jrayek ma 2 Ataki ze zdolności swojej karty Taktyki (za obecność Budynek), ale żaden Wojownik Frakcji Circadian nie jest Ranny dzięki zdolności jej karty Taktyki (2 Tarcze za posiadanie mniejszej liczby Jednostek niż przeciwnik). Frakcja Circadian nie ma żadnych Ataków.

Ponieważ Frakcja Jrayek przegrała Bitwę, musi odesłać swoich Wojowników z powrotem do Bazy. Jej Posterunek wraca na jej planszę Frakcji, dzięki czemu natychmiast otrzymuje 1 kartę Taktyki. Fundament, na którym został zbudowany, zostaje tam gdzie był.

Frakcja Circadian otrzymuje z puli kartę Wywiadu o Frakcji Jrayek, zgodnie z instrukcjami z jej Cechy „Tajne”. Jej 3 Wojowników zostaje na Obszarze na nadchodzącą Bitwę przeciw Frakcji Zcharo.



Bitwa kończy się z Frakcjami Circadian oraz Zcharo nadal obecnymi na Obszarze.

W tej Fazie wszystkie Frakcje jednocześnie zyskują Zasoby i inne korzyści z różnych źródeł. Mogą rozpatrywać to w dowolnej kolejności. Jeśli dochodzi do sporów dotyczących kolejności, na przykład 2 Frakcje zyskują żeton Produkcji, są one rozstrzygane w kolejności tury, zaczynając od Frakcji posiadającej Pistolet Sygnatowy i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

SUMA OBSZARÓW

W zależności od liczby Obszarów kontrolowanych przez Frakcję na Mapie, każda Frakcja otrzyma 1 z korzyści widocznych w tym miejscu na Planszy Głównej.



Frakcje otrzymują tylko 1 z tych 4 opcji i nie mogą dobrowolnie wybrać z niższego wyniku. Istnieją jednak karty Taktyki i zdolności Frakcji, które pozwalają Frakcjom zwiększać lub zmniejszać Sumę Obszarów. Należy pamiętać, że wszystkie Bazy liczą się jako 1 Obszar. Frakcja Circadian nie posiada Bazy, ale ma inne sposoby, aby zwiększyć Sumę Obszarów.

- 0-2 Obszary** Otrzymujesz 3 jednostki Energii i 1 kartę Taktyki.
- 3-5 Obszarów** Wykonaj 1 Przegrupowanie. Dotyczy to dowolnej liczby Jednostek z 1 Obszaru do sąsiedniego Obszaru, w którym twoja Frakcja jest obecna. Podczas tej Fazy Frakcje nie mogą Przegrupować się z Obszaru zawierającego Relikt dla bieżącej Rundy.
- 6-7 Obszarów** Ulepsz 1 Cechę albo zyskaj 1 Klejnot. Aby Ulepszyć Cechę, Frakcja musi zapłacić koszt Klejnotu wskazany na wybranej karcie. Po opłaceniu wymaganego kosztu odwraca kartę Cechy na stronę z ulepszonymi zdolnościami. Niektóre Cechy posiadają również efekty, które należy rozpatrzyć natychmiast po ulepszeniu.
- 8+ Obszarów** To samo co powyżej, ale możesz to zrobić dwukrotnie. Mogą to być ulepszenie 2 Cech, zdobycie 2 Klejnotów albo zdobycie 1 Klejnotu i ulepszenie 1 Cechy.

LIMIT ZASOBÓW

Nie ma limitu, który dotyczy liczby Energii i Klejnotów, jakie Frakcja może posiadać. Jeśli wyczerpie się Pula Ogólna, użyjcie zamienników. Frakcje przenoszą całą swoją pulę do kolejnych Rund.

ZDOLNOŚCI FRAKCI

- Frakcja Jayek ma Ryh-zu, co może albo zapewnić jej Zasoby albo je kosztować.
- Frakcja Leyrien ma Morale do zdobywania Sławy.
- Frakcja Circadian może dać swoim przeciwnikom karty Wywiadu ze swojej puli, aby zwiększyć swoją Sumę Obszarów. Mogą również doliczyć każdą swoją Twierdzę jako dodatkowy Obszar.

PRZYWÓDCY, CECHY ORAZ KARTY TAKTYKI

Niektórzy Przywódcy i Cechy posiadają zdolności lub efekty, które aktywują się podczas Fazy Dochodu. Niektóre karty Taktyki mają zdolności, które pozwalają na ich zagranie podczas Fazy Dochodu. Żadne karty Taktyki zdobyte w tej Fazie nie mogą zostać zagrane aż do następnej Rundy.



BUDYNKI

Pod każdym Budynkiem na planszach Frakcji znajdują się Zasoby, które Frakcje otrzymują podczas każdej Fazy Dochodu. Pierwszy od góry Fundament posiada również zdolność, z której można skorzystać podczas tej Fazy. Frakcje otrzymują korzyści tylko z widocznych efektów (tych nie zakrytych przez Fundamenty lub Budynki).



W przykładzie powyżej Frakcja SI otrzyma 2 jednostki Energii lub 1 Klejnot oraz 2 jednostki Energii ze swoich Odlewni. Ze swoich Posterunków otrzyma 2 karty Taktyki. Jej Twierdze zapewniłyby jej 3 Klejnoty, ale jej Fundament pozwala jej zrezygnować z dowolnej liczby tych Klejnotów, aby zamiast tego zyskać Badania (w stosunku 1 do 1).



Jeśli 1 Frakcja kontroluje wszystkie pozostałe na Mapie Relikty, wygrywa ona grę. Jeśli nie, Frakcja kontrolująca Relikt dla obecnej Rundy musi wykonać poniższe kroki:

- Usuwa Relikt dla obecnej Rundy z Mapy i umieszcza go na skrajnym lewym pustym polu na górze swojej planszy Frakcji. Natychmiast zyskuje wszystkie korzyści, które przykrywa.
- Odsyła wszystkie Jednostki z tego Obszaru do swojej Bazy.

W tym przykładzie trwa 4. Runda, a Frakcja Jayek kontroluje Relikt dla obecnej Rundy. Usuwa Relikt i umieszcza go na swojej planszy Frakcji. Natychmiast otrzymuje nagrody: 1 Badania i 1 Sławę. Następnie odsyła wszystkie swoje Jednostki z tego Obszaru do swojej Bazy.



Jeśli żadna Frakcja nie kontroluje Reliktu dla obecnej Rundy, jest on całkowicie usuwany z gry.

Następnie umieśćcie na odpowiednich polach w Skarbcu wszystkie użyte w aktualnej Rundzie żetony Kosztu, rewersem do góry. Wszystkie żetony Neutralnego Kosztu należy odłożyć obok planszy Głównej. Jeśli żeton Neutralnego Kosztu wskazuje symbol Reliktu z liczbą odpowiadającą aktualnej Rundzie, odłóżcie go do pudełka. Zwiększy to koszt tego żetonu w przyszłych Rundach. Alternatywnie można to również robić po rozpatrzeniu każdej Fazy Akcji. Następnie gra przechodzi do kolejnej Rundy, zaczynając ponownie od Fazy Określenia Kosztu.



REMISY

W rzadkich przypadkach, gdy zakończyła się szósta Runda, a żadna Frakcja nie kontrolowała ostatniego Reliktu na Mapie, zwycięża Frakcja kontrolująca największą liczbę Obszarów Lądu na Mapie. W przypadku remisu wygrywa Frakcja z największą liczbą Reliktów na swojej planszy Frakcji. Jeśli remis trwa nadal, wszystkie remisujące Frakcje dzielą się zwycięstwem.

ZWYCIĘSTWO POPRZEZ SŁAWĘ

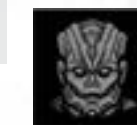
Zamiast wygranej za kontrolę wszystkich pozostałych Reliktów na Mapie, każda Frakcja może również wygrać poprzez doprowadzenie swojego znacznika Sławy do końca toru Sławy. W przypadku większości Frakcji oznacza to natychmiastowe zwycięstwo i koniec gry. Frakcja Zcharo jest jedynym wyjątkiem: wygrywa mając 20 punktów Sławy tylko na koniec Fazy Weryfikacji Reliktów. Aby wygrać w 6. Rundzie muszą kontrolować ostatni Relikt lub mieć 20 punktów Sławy w przypadku, gdy żadna inna Frakcja nie kontroluje Reliktu.

Należy pamiętać, aby każdy krok Rozstrzygnięcia Bitwy wykonać zgodnie z opisem. Na przykład możliwe jest, że Frakcja Jayekowie zdobędzie swoją końcową Sławę podczas kroku 1., zanim Frakcja SI zdobędzie swoją Sławę w kroku 2. W takim przypadku Frakcja Jayek wygrywa.

Możliwe jest, że Leyrien i Circadianie dotrą do końca swojego toru Sławy podczas tej samej Fazy Dochodu. Skutkuje to remisem. Stosujcie te same zasady dotyczące rozstrzygnięcia remisów, które opisano na dole poprzedniej kolumny.



Frakcja Circadian potrzebuje 4 Sławy, aby zwyciężyć. Zyskuje Sławę przez ulepszanie swoich Cech.



Frakcja SI potrzebuje 10010 (18) Sławy, aby zwyciężyć. Zyskuje Sławę dzięki Ranieniu Wojowników przeciwnika.



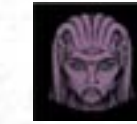
Frakcja Zcharo potrzebuje 20 Sławy, aby zwyciężyć. Zyskuje Sławę za zdobywane Badań.



Frakcja Leyrien potrzebuje 14 Sławy, aby zwyciężyć. Zyskuje Sławę jako Dochód ze swoich odkrytych premii do Morale.



Frakcja Jayek potrzebuje 5 Sławy, aby zwyciężyć. Zyskuje Sławę dzięki zwycięstwom w Bitwach, w których walczy z Przywódcami lub Ryh-zu przeciwników.



Frakcja Oxataya potrzebuje 9 Sławy, aby zwyciężyć. Zyskuje Sławę dzięki zwycięstwom w Bitwach.

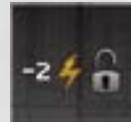
Większość Frakcji ma również inne sposoby na zdobywanie Sławy: od swoich Przywódców, Cech lub poprzez zbieranie Reliktów. Są one opisane na ich arkuszach zasad Frakcji.

ZDOLNOŚCI FUNDAMENTÓW

U różnych Frakcji różne Fundamenty mogą posiadać Blokadę Klejnotu, ale po zbudowaniu wszystkie zapewniają te same, opisane poniżej zdolności.



Podczas Fazy Dochodów Frakcje mogą zrezygnować ze zdobywania Klejnotów z każdej swojej Twierdzy, aby zamiast tego zyskać Badania (1 za 1).



Za Blokadę Klejnotu można opcjonalnie zapłacić 2 jednostkami Energii zamiast 1 Klejnotem.



Frakcje mogą wydawać Punkty Zbiorów na zbieranie z żetonów Produkcji na Obszarach zawierających dowolne z ich Budynków. Zwykle dotyczy to tylko Odlewni.



Limit Kart zostaje zwiększony z 5 kart Taktyki do 6. Zapewnia też natychmiast 2 jednostki Energii.



Obszary, na których znajduje się jakikolwiek Budynek Frakcji, uważa się za sąsiadujący z jej Bazą podczas przemieszczania z niej Jednostek. Zwykle dotyczy to tylko Posterunków.

RODZAJE FUNDAMENTÓW



Fundamenty Neutralne. Ponumerowane Symbole Reliktów są wykorzystywane tylko podczas przygotowania gry i należy je zignorować podczas wznoszenia na nich Budynków.



Fundamenty Początkowe. Podczas przygotowania do gry każda Frakcja umieszcza 2 z nich w sąsiedztwie swojej Bazy. Po przeprowadzeniu przygotowania gry działają one tak samo, jak Fundamenty Neutralne.



Fundamenty Planszy. Po umieszczeniu na Mapie należy je odwrócić. Działają jak Fundamenty Neutralne, ale nie mają Nagród z Lokacji.

ŻETONY ODDZIAŁU

W dowolnym momencie Frakcje mogą zastąpić 5 lub 10 Wojowników na Mapie swoimi żetonami Oddziału. Wojownicy usunięci w ten sposób powinni zostać odłożeni na bok, dopóki nie będą ponownie potrzebni (przy usuwaniu żetonu Oddziału). Na mapie Oddziały występują w liczbie 5 lub 10 Wojowników. Służą one jedynie do uporządkowania Mapy i nie zapewniają dodatkowych Wojowników poza tymi, którzy wchodzi w skład każdej Frakcji.



ZDOLNOŚCI BUDYNKÓW

Fundamenty i Posterunki zapewniają każdej Frakcji takie same zdolności (wyjątek: Zcharo). Twierdze są wyjątkowe dla każdej Frakcji. Niektóre zapewniają tylko Współczynniki Walki, podczas gdy inne mają zdolności specyficzne dla danej Frakcji. Tam gdzie jest to konieczne, zostały one opisane na arkuszach zasad Frakcji.



Frakcje mogą wydawać Punkty Zbiorów, aby zebrać z żetonów Produkcji na Obszarach, w których znajdują się ich Odlewnie.



Posterunki zapewniają podczas każdej Bitwy 2 Siły na Obszarze na którym się znajdują. Obszary z Posterunkami uważa się za sąsiadujące z Bazą Frakcji, podczas przenoszenia Jednostek Frakcji z Bazy do tych, w których znajdują się jej Posterunki.

TORY SŁAWY

Każdy tor Sławy posiada szereg natychmiastowych efektów widocznych na określonych polach. Za każdym razem, gdy znacznik Sławy przesuwa się na pole z symbolem na torze Sławy, Frakcja natychmiast otrzymuje wskazaną nagrodę (Energia, Klejnoty, Badania, karty Taktyki, Punkty Rekrutacji albo Przegrupowanie).

UŻYWANIE I ZAGRYWANIE KART TAKTYKI

Używanie kart Taktyk w Bitwie i zagrywanie kart Taktyk podczas innych Faz, to dwie odrębne funkcje. Pierwsze są „używane”, a drugie „zagrywane”. Jest kilka opisanych poniżej zasad, które zawsze mają zastosowanie.

- W Bitwie możesz użyć tylko 1 karty Taktyki. Należy ją umieścić na Kole Walki swojej Frakcji podczas kroku Planowania i odrzucić na koniec kroku Rozstrzygania.
- Nie ma ograniczeń co do liczby kart Taktyk, które każda Frakcja może zagrać podczas każdej Fazy. Zagrane karty Taktyki należy zawsze umieszczać na stosie kart odrzuconych.
- Limit Kart dla każdej Frakcji to 5 Kart Taktyki. Frakcje mogą dobierać powyżej tego limitu, ale muszą następnie odrzucić wybrane przez siebie karty, dopóki nie zostanie im tylko 5.
- Niektóre karty Taktyki posiadają Blokadę Klejnotu dotyczącą Fazy, w której mogą być zagrane. Klejnot ten musi zostać zapłacony przed rozpatrzeniem efektu karty.
- Jeśli talia kart Taktyki kiedykolwiek się wyczerpie, należy po prostu przetasować odrzucone karty Taktyki, aby utworzyć z nich nową talię.
- Karty Taktyki nie mogą być zagrane w tej samej Fазie, w której zostały zdobyte.



Faza Określenia Kosztu



Faza Odkryć



Faza Budowy



Faza Zbiorów



Faza Rekrutacji



Faza Ruchu



Faza Walki



Faza Dochodu



Faza Weryfikacji Reliktów



Efekt Natychmiastowy



Sława



Klejnot



Energia



Kość



Zabierz wszystkie żetony Kosztu ze Skarbca



Badania



Budynek lub Fundament



Fundament



Umieść żeton Produkcji na Obszarze Lądu lub w Bazie



Umieść żeton Produkcji na Obszarze Jeziora



Ulepszenie żetonu Produkcji na Mapie



Punkt Zbiorów



Punkt Rekrutacji



Punkt Ruchu



Przegrupowanie



Odwrót



Suma Obszarów



Przywódca



Ulepszenie Przywódcy



Ulepszenie Cechy



Wstawienie Przywódcy



Wojownik



Rana/Ranny



Karta Taktyki



Limit Kart



Numerowany Relikt



Blokada Klejnotu



Zdjęta Blokada Klejnotu



Baza



Tunel



Siła



Atak



Tarcze



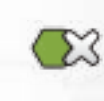
Zwycięzca Bitwy



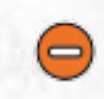
Przegraną w Bitwie



Zyskaj Kontrolę nad Obszarem



Utrata Kontroli nad Obszarem



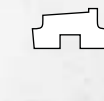
Usuń Żeton



Ustaw ponownie Pułapkę



Morale



Odlewnia



Posterunek



Twierdza



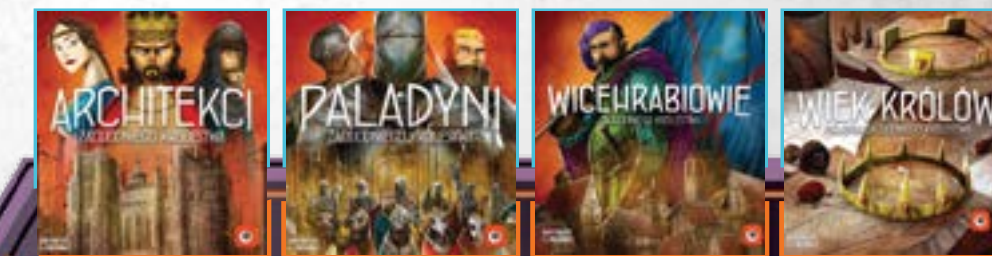
Statek Desantowy

ATAK	Każdy Atak, niezatrzymany Tarczą, Rani w Bitwie 1 Wojownika przeciwnika. Zobacz na str. 15.
BADANIA	Zaznaczane przez znaczniki Badań każdej Frakcji na 5 torach Badań. Za każdym razem, gdy Frakcje zdobywają Badania, muszą przesunąć dowolny ze swoich znaczników Badań o 1 pole w prawo na torze wybranego znacznika. Zobacz na str. 10.
BAZA	Obszar w którym Frakcje Rekrutują swoje Jednostki. Frakcja nigdy nie może dobrowolnie przemieścić Jednostek do Bazy (nawet swoich). Frakcje zawsze mogą Zbierać z żetonu Produkcji w swojej Bazie (Odlewnia nie jest wymagana).
BITWA	Walka między 2 Frakcjami, które razem są obecne na tym samym Obszarze.
BLOKADA KLEJNOTU	Fundament Planszy, Budynek, karta Taktyki lub krok na torze Badań, który wymaga zapłaty 1 Klejnotu w celu odblokowania. Koszt Klejnotu pokazany bez "kłódki" nie jest Blokadą Klejnotu i dlatego nie może zostać opłacony użyciem 2 jednostek Energii przez Frakcje, które mają powiazaną z tym zdolność Fundamentu na swojej planszy Frakcji. Jeśli Frakcja nie może zapłacić za Blokadę Klejnotu, pozostaje ona zablokowana i nie można uzyskać żadnego elementu lub efektu, który blokuje.
BUDYNEK	Odlewnia, Posterunek i Twierdza.
DARMOWA AKCJA	Zignoruj zwykły koszt powiazanej akcji. Nie pozwala to Frakcjom ignorować opłaty za Blokadę Klejnotu.
DARMOWY RUCH	Ruch, który nie wymaga wydawania Punktów Ruchu.
DOWODZENIE	Termin opisujący Przywódców, Wojowników, Ryh-zu i Budynki należące do Frakcji.
FAZA	1 z 9 kroków, które mają miejsce w każdej Rundzie (od Określenia Kosztu po Weryfikację Reliktów).
FAZA AKCJI	5 Faz, których Koszt określany jest w każdej Rundzie: Odkrycia, Budowa, Zbiory, Rekrutacja i Ruch.
FUNDAMENT	Wymagany, aby wznosić Budynki na Mapie. Każdy Obszar otrzymuje 1 Fundament podczas Przygotowania Gry. Frakcje mogą zbudować więcej Fundamentów spośród tych dostępnych na planszy Frakcji. Zobacz na str. 10.
JEDNOSTKA	Wojownik, Przywódca lub Ryh-zu.
KONTROLA	Obszary, na których obecna jest tylko 1 Frakcja, są pod jej kontrolą. Jeśli na Obszarze znajduje się kilka Frakcji, wtedy żadna Frakcja nie ma nad nim kontroli.
KRAWĘDŹ	Krawędź każdego Obszaru. Każdy Obszar ma 6 krawędzi.

MAPA	Część planszy Głównej zawierająca wszystkie Obszary.
MNIEJ JEDNOSTEK	Posiadanie mniejszej liczby Jednostek. Tyle samo Jednostek się nie liczy.
NAGRODA Z LOKACJI	Nagrody nadrukowane na większości Fundamentów obecnych na Mapie. Frakcja otrzymuje je natychmiast, kiedy wzniesie na nich Budynek.
NIEPRZYGWOŹDŻONA	Jednostka, która nie jest Przygwożdżona przez Jednostki przeciwnika na tym samym Obszarze. Zobacz na str. 13.
OBECNOŚĆ	Posiadanie przynajmniej 1 Budynku lub Jednostki na Obszarze.
OBECNY RELIKT	Relikt, który posiada numer aktualnej Rundy.
OBSZAR JEZIOR	1 z 2 Obszarów na Mapie posiadających wodę w swoich granicach. Woda po prawej stronie Mapy nie jest Obszarem.
OBSZAR ŁĄDU	Bagna, Klify lub Równiny.
OBSZAR Z RELIKTEM	Obszar na którym aktualnie obecny jest Relikt.
ODWRÓT	1 z 6 dostępnych opcji na Kole Walki. Zmusza Frakcję do Przegrupowania Wojowników i odesłania dowódców z powrotem do Bazy. Zobacz na str. 15.
OKREŚLANIE KOSZTU AKCJI	Ma miejsce kiedy Frakcje umieszczają swoje żetony Kosztu na Fazach Akcji.
PAS	Decyzja o porzuceniu swojej tury podczas Fazy Akcji, zamiast wykonania Akcji.
PODWÓJNA	Odnosi się do Nagród z Lokacji. Powtarza początkową nagrodę, jakby została ponownie zdobyta.
POKONANY	Efekt utraty Przywódcy podczas kroku Rozpatrywania Bitwy. Przywódcy, którzy wykonają Odwrót nie są Pokonani.
POMOCNICZA	Dodatkowa Akcja dostępna podczas każdej określonej Fazy Akcji, widoczna w dolnym rzędzie każdej Fazy.
PRZECIWNY	Dowolne Jednostki lub Budynki, które należą do innej Frakcji.
PRZEGRANA	Przegrana w bitwie, przeciwna do zwycięstwa. Odwrót uważany jest za przegraną.
PRZEGRUPOWANIE	Specjalny rodzaj Ruchu pomiędzy 2 Obszarami, w których obecna jest Frakcja. Zobacz na str. 13.
PRYGWOŹDŻONA	Jednostka, która nie może wykonać ruchu z powodu obecności Jednostki przeciwnika na tym samym Obszarze. Zobacz na str. 13.

PRZYWÓDCA	Wyjątkowa Jednostka dostępna dla każdej Frakcji. Wszystkie mają określone Współczynniki Walki i specjalne zdolności. Przywódcy nie mogą zostać Ranni.
PUNKT BUDOWY	Punkty dostępne do wydania podczas Fazy Budowy, umożliwiające skonstruowanie Fundamentów i Budynków. Zobacz na str. 10-11.
PUNKT REKRUTACJI	Punkty dostępne do wydania podczas Fazy Rekrutacji. Zobacz na str. 12.
PUNKT RUCHU	Punkty dostępne do wydania podczas fazy Ruchu. Zobacz na str. 12-13.
PUNKT ZBIORÓW	Punkty dostępne do wydania podczas Fazy Zbiorów. Zobacz na str. 11.
RANA	Efekt, który powoduje usunięcie Wojownika z Mapy i umieszczenie go w lewym sektorze toru Rekrutacji na planszy Frakcji.
SĄSIADUJĄCY	Obszar odległy o 1 Punkt Ruchu. Obszary uważa się za sąsiadujące, jeśli stykają się 1 krawędzią i nie ma pomiędzy nimi umieszczonych Gór. Tunele, zdolności Frakcji i inne efekty mogą również tworzyć sąsiedztwa.
SIŁA	Używana, aby określić Zwycięzcę w każdej Bitwie. Zobacz na str. 15.
SKARBIEC	Część planszy Głównej u góry po lewej stronie, gdzie podczas przygotowania do gry umieszczane są szare żetony Kosztu oraz gdzie umieszczane są wszystkie użyte żetony Kosztu podczas każdej Fazy Weryfikacji Reliktów.
SŁAWA	Sposób, w jaki Frakcje śledzą swoje postępy w grze. Zyskanej Sławy nie można stracić. Wszelką zdobytą Sławę zaznacza się przesuwając znacznik Sławy o 1 pole do przodu na torze Sławy danej Frakcji.
SOJUSZNIK	Jednostki Frakcji lub Ryh-zu, którymi ta Frakcja dowodzi.
SUMA OBSZARÓW	Łączna liczba Obszarów, które kontroluje Frakcja. Zobacz na str. 18.
SYMBOL WALKI	Białe symbole widoczne w prawym górnym rogu każdej karty Przywódcy, przedstawiające Siłę, Atak i Tarcze.
TARCZA	Każda Tarcza zapobiega Zranieniu 1 Wojownika w Bitwie. Zobacz na str. 15.
TYMCZASOWA PREMIA	Odnosi się do znacznika Badań Frakcji na określonym torze Badań. Mogą traktować ten znacznik tak, jakby znajdował się 1 kolumnę na prawo od miejsca, w którym aktualnie się znajduje.

W GOTOWOŚCI	Wydawanie Energii i Punktów Rekrutacji na przeniesienie Wojowników z pierwszej sekcji ich toru Rekrutacji bezpośrednio do ich Bazy (lub Statku Desantowego w przypadku Frakcji Circadian). Zobacz na str. 12.
WALCZENIE	Branie udziału w Bitwie.
WOJOWNIK	Mniejsza, drewniana Jednostka w każdej Frakcji. Wszyscy Wojownicy mają Siłę 1 w trakcie Bitwy (za wyjątkiem Wojowników Frakcji Circadian).
WSPÓLCZYNNIKI WALKI	Liczby określające w Bitwie Siłę, Atak oraz Tarcze w połączeniu z symbolem Walki.
WSTAWIENIE	Umieszczenie Przywódcy na Mapie.
WYKONYWANIE AKCJI	Decyzja o wykonaniu Akcji podczas fazy Akcji, zamiast Pasowania.
X	Niektóre karty Taktyki mają Współczynniki Walki przedstawiony jako X, określonej wartości. Wartość Współczynnika X określana jest przez rzut Kością. Jeśli nie wykonuje się rzutu Kością, wtedy X zawsze równa się 1.
ZNISZCZENIE	Usunięcie z Mapy Budynku podczas fazy Walki.
ZWYCIĘSTWO	Wygranie Bitwy dzięki większej Sile lub ogłoszeniu Odrotu przez przeciwną Frakcję.
ŻETON PRODUKCJI	Symbol w kształcie trybu nadrukowany na każdym Obszarze Łądu i Bazie. Wskazuje, jakie Zasoby lub inne korzyści może wyprodukować każdy Obszar podczas Fazy Zbiory. Istnieje również 6 fizycznych żetonów Produkcji, które mogą zakryć te wstępnie nadrukowane, zmieniając na stałe to, co jest produkowane.



ODKRYJ KOLEKCJĘ GIER SHEMA PHILLIPSA
W POLSKICH EDYCJACH WYDAWNICTWA
PORTAL GAMES

SKRÓT ZASAD



OKREŚLENIE KOSZTU

- Tury wykonywane są zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od Frakcji, która posiada Pistolet Sygnałowy.
- Każda Frakcja określa Koszt 1 Fazy Akcji (2 w grze dla 2 Frakcji).
- Uzyskaj natychmiastowe efekty podczas umieszczania żetonów Kosztu.
- Pistolet Sygnałowy zawsze jest przekazywany, gdy jest określany Koszt Fazy Ruchu.



ODKRYCIA

- Tury rozgrywane są w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od Frakcji, która określiła Koszt Fazy Odkryć.
- Każde uzyskane Badanie pozwala przesunąć dowolny znacznik Badań o 1 pole w prawo na wybranym torze Badań.



BUDOWA

- Tury rozgrywane są w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od Frakcji, która określiła Koszt Fazy Budowy.
- Każdy Punkt Budowy można wydać na wzniesienie Fundamentu albo Budynku.
- Frakcje mogą Budować tylko na Obszarach, które kontrolują (nie w Bazach).
- Każdy Obszar może mieć maksymalnie 3 Fundamenty.
- Każdy Obszar może zawierać tylko 1 Budynek danego typu.



ZBIORY

- Tury rozgrywane są w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od Frakcji, która określiła Koszt Fazy Zbiorów.
- Każdy Punkt Zbiorów można wydać na zebranie 1 żetonu Produkcji w Bazie Frakcji, na Obszarze, na którym ma ona obecną Odlewnię albo tam gdzie może legalnie Zbierać dzięki innym zdolnościom.
- Żadna Frakcja nigdy nie może Zbierać z tego samego Obszaru więcej niż raz na Rundę.
- Frakcje mogą Zbierać z dostępnych żetonów Produkcji w dowolnej wybranej przez siebie kolejności.



REKRUTACJA

- Tury rozgrywane są w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od Frakcji, która określiła Koszt Fazy Rekrutacji.
- Każdy Punkt Rekrutacji można wydać, aby przesunąć swojego Wojownika o 1 pole na torze Rekrutacji.
- Przesunięcie Wojownika za skrajne pole po prawej wysła go do jego Bazy.
- Wojownicy w Gotowości mogą być przesunięci ze skrajnego pola po lewej na torze Rekrutacji od razu do swojej Bazy, ale kosztuje to wskazaną wartość Energii.
- Każda Frakcja może również wydawać Punkty Rekrutacji na Klejnoty lub karty Taktyki, jak pokazano bezpośrednio nad torem Rekrutacji.
- Akcja Pomocnicza pozwala Frakcji na Wstawienie 1 Przywódcy do swojej Bazy.



RUCH

- Tury rozgrywane są w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od Frakcji, która określiła Koszt Fazy Ruchu albo od Frakcji siedzącej po jej lewej stronie (w zależności od wybranej opcji).
- Każdy Punkt Ruchu można wydać, aby przenieść dowolną liczbę swoich Nieprzywożdzonych Jednostek z 1 Obszaru do sąsiedniego Obszaru.
- Frakcje nigdy nie mogą zakończyć swojej tury w Fazie Ruchu z więcej niż 1 swoim Przywódcą na jednym Obszarze.
- Jednostki mogą być Przywożdzone przez Jednostki przeciwnika, uniemożliwiając im opuszczenie Obszaru.
- Tunele są dostępne dla Jednostek, aby mogły się przez nie poruszać, w grach dla przynajmniej 4 Frakcji.
- Akcja Pomocnicza umożliwia Frakcjom ulepszenie 1 swojego Przywódcy.



WALKA

- Tury wykonywane są zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od Frakcji, która posiada Pistolet Sygnałowy.
- Pomijane są Frakcje, które nie biorą udziału w nadchodzących Bitwach.
- W swojej turze Frakcja musi wybrać 1 Bitwę, w której uczestniczy, aby ją rozpatrzyć.
- Obie Frakcje w tajemnicy opracowują swoje plany, ustawiając swoje Koło Walki i, jeśli chcą, używając 1 karty Taktyki.
- Plany są ujawniane jednocześnie, a następnie przeprowadzane są 3 kroki Rozstrzygnięcia Bitwy, jak przedstawiono na bokach Kół Walki.
- Wszystkie remisy rozstrzygane są na korzyść Frakcji, która wybrała tę Bitwę.
- Faza Walki dobiega końca, dopiero kiedy wszystkie Bitwy zostaną rozpatrzone.



POZYSKANIE DOCHODU

- Tury są rozgrywane jednocześnie, a wszelkie spory dotyczące kolejności są rozwiązywane w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara od Frakcji posiadającej Pistolet Sygnałowy.
- Dochód jest uzyskiwany z Sumy Obszarów, zdolności Frakcji, Przywódców, Cech, zagranych kart Taktyk i Budynków.
- Frakcje nie mogą się Przegrupowywać z Obszaru zawierającego Relikt dla obecnej Rundy.
- Karty Taktyki zdobyte w tej Fazie nie mogą być zagrane w tej Rundzie.



WERYFIKACJA RELIKTÓW

- Jeśli 1 Frakcja kontroluje wszystkie pozostałe na Mapie Relikty, wygrywa ona grę.
- Jeśli nie było zwycięzcy, Frakcja kontrolująca Relikt dla obecnej Rundy usuwa go z Mapy i umieszcza na skrajnym lewym pustym polu u góry swojej planszy Frakcji, zyskując wszystkie nagrody, które zakrywa.
- Wszystkie Jednostki z tego Obszaru wracają do swojej Bazy.