



# JRAYEK

## WPROWADZENIE

Frakcja Jrayek to najbardziej ekspansywna Frakcja ze wszystkich w grze Ład Chaosu. Jej celem jest odnoszenie zwycięstw w Bitwach, w których biorą udział wrodzy Przywódcy lub Ryh-zu. Mają znaczącą przewagę na Klifach i nigdy nie boją się ubrudzić rąk w walce.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść planszę Frakcji Jrayek w zasięgu ręki wraz z następującymi elementami z jej pudełka Frakcji:

- 1 3 karty Przywódcy (strona podstawowa) i Pionki;
- 2 3 karty Ryh-zu (strona podstawowa), Pionki i żetony;
- 3 3 Karty Cechy (strona podstawowa);
- 4 5 Fundamentów Planszy;
- 5 9 Budynków (3 Odlewnie, 3 Posterunki, 3 Twierdze);
- 6 1 żeton Oddziału;
- 7 14 Wojowników: 10 w Sektorze po lewej i 4 po prawej.

Trzymaj poniższe komponenty blisko siebie. Będą wymagane podczas głównego Przygotowania do Gry (zobacz w Instrukcji):

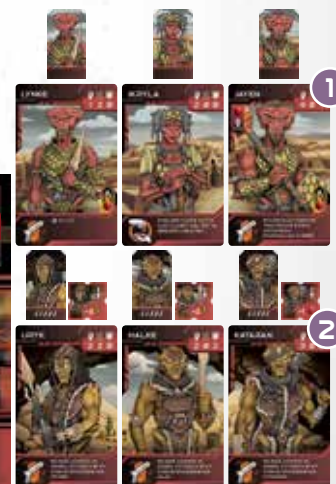
- 1 6 Wojowników;
- 2 1 znacznik Sławy;
- 3 5 znaczników Badań;
- 4 1 kafel Bazy;
- 5 6 żetonów Kosztu (odłóż do pudełka Frakcji oba żetony, których nie używa się zgodnie z liczbą graczy. Wartości związane z liczbą graczy znajdziesz na odwrocie każdego żetonu);
- 6 2 Fundamenty Początkowe.

## PORADY DLA

- Uważaj na to, ilu Ryh-zu jest rozmieszczonych, a ilu jest oddanych. Rozmieszczenie zwiększy siłę Frakcji Jrayek w Bitwie, ale osłabi jej ekonomię. Oddanie zbyt wielu sprawi, że więcej celów będzie możliwych do osiągnięcia, ale także zwiększy siłę ich przeciwników w Bitwie.
- Spróbuj połączyć właściwego Przywódcę z odpowiednim Ryh-zu, aby jak najlepiej wykorzystać ich zdolności i Współczynniki Walki.

## PORADY PRZECIWKO

- Trzymaj słabszych Przywódców i Ryh-zu z dala od sił Frakcji Jrayek. Będą szukać łatwych zwycięstw w Bitwach. Przywódców wysyłaj do Bitew przeciwko Frakcji Jrayek tylko wtedy, gdy masz pewność wygranej.
- Pamiętaj, że Frakcja Jrayek zyskuje Sławę, nawet gdy wrogi Przywódca wykona w Bitwie Odwrot.
- Zawsze staraj się używać Tarcz w bitwach przeciwko Frakcji Jrayek.



## ZYSKIWANIE SŁAWY

Frakcja Jrayek zyskuje 1 Sławę za każdego obecnego w Bitwie wrogiego Przywódcę lub Ryh-zu, w której odnoszą zwycięstwo (maksymalnie 2 na Bitwę). Obowiązuje to nawet, gdy ich przeciwnicy przeprowadzili Odwrót. Sława zdobyta w ten sposób jest zdobywana natychmiast po wyłonieniu zwycięzcy Bitwy (przed zadaniem jakichkolwiek Ran).

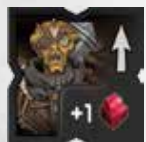
## ASERTYWNI

Niektóre żetony Kosztu Jrayeka przedstawiają portret konkretnego Ryh-zu. Używając tych żetonów, Frakcja Jrayek musi natychmiast wystawić lub oddać przedstawionego Ryh-zu, chyba że znajdują się już na Mapie.



Podczas Wstawiania Ryh-zu, jego Pionek musi być umieszczony na Obszarze Łądu, w którym Frakcja Jrayek jest już obecna. Umieść jego żeton czerwoną stroną do góry na swojej planszy Frakcji, wskazując koszt dla Frakcji Jrayek podczas Fazy Dochodu. Trzymaj jego kartę w pobliżu w celach informacyjnych.

Jeśli Frakcji Jrayek nie stać na opłacenie Ryh-zu w Fазie Dochodu, to ci na których ich nie stać, muszą zostać zwrócenii do Puli.



Kiedy Frakcja Jrayek oddaje Ryh-zu, jego Pionek musi być umieszczony na Obszarze Łądu, w którym przeciwna Frakcja, której jest on oddawany, już jest obecna (karta Cechy określa, kto wybiera Obszar). Umieść jego żeton czarną stroną do góry na swojej planszy Frakcji, wskazując nagrodę dla Frakcji Jrayek podczas Fazy Dochodów. Przekaż jego kartę przeciwnej Frakcji w celach informacyjnych.

Jeśli Frakcja zyskuje Ryh-zu, ale nie kontroluje żadnych Obszarów Łądu, musi umieścić go w swojej Bazie.

Po ulepszeniu, Cecha "Asertywni" sprawia, że Frakcja Jrayek otrzymuje wszystkie zapłacone jednostki Energii, gdy dowolna Frakcja ulepszy Ryh-zu (w tym, jeśli ulepszy go Frakcja Jrayek).

## RYH-ZU

Te zamieszkujące jaskinie mieszkańcy znane są ze swojej brutalnej siły i bitewnego sprytu. Choć większość decyduje się żyć zgodnie z prawem Frakcji Jrayek, niektórzy chcą sami wykuć własną przyszłość.

Ryh-zu to Jednostki pod wieloma względami podobne do Przywódców. Mogą poruszać się po Mapie, walczyć w Bitwach i mogą być Ulepszone przez dowodzącą nimi Frakcję podczas fazy Ruchu (zamiast ulepszenia Przywódcy).

Żadna Frakcja nie może nigdy zakończyć swojego ruchu ani Przegrupowania mając na jednym Obszarze więcej niż 1 Ryh-zu, którym dowodzi. Nie wpływa to na Przywódców, co oznacza, że każdy Obszar może zawierać 1 Przywódcę i 1 Ryh-zu na Frakcję. Jedynym wyjątkiem od tego jest Cecha "Agresywni" Frakcji Jrayek. Po jej ulepszeniu Frakcja Jrayek może dowodzić do 2 Ryh-zu na Obszarze (i oprócz tego nadal 1 Przywódcą).

Za każdym razem, gdy Ryh-zu zostanie pokonany w Bitwie lub gdy Frakcja dowodząca nim wykona Odwrót, zwycięska Frakcja przejmuje nad nim dowodzenie. Nie opuszczają Obszaru Bitwy. Jeśli Frakcja Jrayek brała w tym udział, może być zmuszona odwrócić powiązany żeton Ryh-zu na swojej Planszy Frakcji (jeśli zdobyła lub straciła dowodzenie nad przynajmniej 1 Ryh-zu). Karty Ryh-zu należy zawsze trzymać w pobliżu planszy Frakcji dowodzącej.

Jeśli wygrana w Bitwie spowodowałaby, że Frakcja dowodziłaby 2 Ryh-zu w tym Obszarze, musi natychmiast zwrócić 1 z nich do swojej Bazy. Jeśli Frakcja (inna niż Jrayek) zakończy swoją turę w Fазie Ruchu z jakimikolwiek Ryh-zu znajdującymi się nadal w jej Bazie, zostają oni natychmiast przesunięci do Bazy Frakcji Jrayek, która odzyskuje dowództwo nad nimi.

## JAYEN

Po każdym zwycięstwie traci połowę swoich Wojowników (zaokrąglając w górę). Dzieje się to zanim zostaną zadane jakiejkolwiek Rany. Straceni w ten sposób Wojownicy wracają do lewego Sektora planszy Frakcji Jrayek. Jednak nie liczą się oni jako ranni wojownicy do innych celów i efektów.

