



OXATAYA

WPROWADZENIE

Fracja Oxataya to najstarszy z klanów na Ryh. Jej mądrość i więź zarówno z lądem jak i z morzem, daje jej ogromną przewagę w walce. Jej celem jest wygrywanie Bitew bez względu na koszty. Posiadana przez nią umiejętność współpracy jest największym z jej atutów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

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

- 1 4 karty Przywódcy (strona podstawowa) i Pionki;
- 2 3 Karty Cechy (strona podstawowa);
- 3 5 Fundamentów Planszy;
- 4 9 Budynków (3 Odlewnie, 3 Posterunki, 3 Twierdze);
- 5 1 żeton Oddziału;
- 6 15 Wojowników - 12 w Sektorze po lewej i 3 po prawej.

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

- 1 5 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

- Wykonanie Ruchu jako Ostatni, to świetny sposób na reagowanie na plany innych Frakcji i znalezienie potencjalnie łatwych zwycięstw.
- Można zdobyć dużo Sławy, walcząc na Obszarze Reliktu dla bieżącej Rundy. Można ją otrzymać zarówno za zwycięstwo jak i za zabranie Reliktu.
- Jeziora zapewniają łatwy dostęp do innych Obszarów, co czyni je idealnym miejscem do budowy Twierdz.

PORADY PRZECIWKO

- Unikaj oddawania łatwych zwycięstw Frakcji Oxataya, przez pozostawianie tylko kilku Budynków lub Wojowników strzegących Obszarów w pobliżu jej sił.
- Fracja Oxataya jest najbardziej niebezpieczna podczas walki wieloma Przywódcami w tej samej Bitwie. Uważaj na jej Przywódców na planszy.



PRZYGOTOWANIE GŁÓWNE - UMIESZCZANIE GÓR

Jeśli Frakcja Oxataya wybierze Lokację Bazy sąsiadującą z Jeziorem, zawsze musi umieścić Góry pomiędzy swoją Bazą a Jeziorem.

ZYSKIWANIE SŁAWY

Frakcja Oxataya zdobywa 1 Sławę za każdą wygraną Bitwę.

XANYA

Może wykonać darmowy ruch na koniec fazy Rekrutacji (kiedy wszystkie Frakcje wykonały Akcję lub Spasowały). Może go wykonać do dowolnego sąsiadującego Obszaru. Po ulepszeniu może również zabrać ze sobą dowolną liczbę Wojowników.

TOVATI

Zyskuje 2 Siły, jeśli walczy bez sojusznicznych Przywódców lub Ryh-zu. Nie wpływają na to przeciwni Przywódcy ani Ryh-zu.

ZARADNI

Ta Cecha pozwala Frakcji Oxataya zignorować koszt Akcji Pomocniczych w Fazie Akcji, których Koszt określiła. W grach dla 2 Frakcji może użyć tego tylko w 1 z 2 Faz Akcji, których Koszt określiła. Może zignorować tylko koszt nadrukowany w sekcjach Pomocniczych torów Badań. Nadal musi zapłacić każdy dodatkowy koszt Klejnotów związany ze Wznoszeniem określonych Fundamentów lub Budynków, Wstawianiem lub Ulepszaniem Przywódców lub zdobywaniem Badań, które by przesunęły jej Znacznik Badań przez Blokadę Klejnotu.

Po ulepszeniu Cecha "Zaradni" pozwala również Frakcji Oxatayi zapłacić koszt Akcji Pomocniczej w Fazie Akcji, której Koszt określiła, aby wykonać Akcję Pomocniczą po raz drugi.

PODZIEMNI

Frakcja Oxataya może traktować 2 Obszary Jezior jak każdy inny Obszar. Może przenosić Jednostki do i z Jezior oraz Wznosić tam Fundamenty i Budynki.

Po ulepszeniu Cecha "Podziemni" pozwala Frakcji Oxatayi na umieszczenie dostępnego żetonu Produkcji w dowolnym Obszarze Jezior (jej obecność nie jest wymagana).

SYMBIONTYCZNI

Ta Cecha pozwala Frakcji Oxataya zawsze mieć do 2 Przywódców na tym samym Obszarze i używać w Bitwie razem ich Współczynniki Walki oraz zdolności.

Po ulepszeniu Frakcja Oxataya zawsze może mieć do 3 Przywódców w tym samym Obszarze, przy czym wszyscy 3 biorą udział w tych samych Bitwach.

TWIERDZE

Frakcja Oxataya posiada unikalną zdolność pozwalającą na opcjonalną Rekrutację Jednostek bezpośrednio do dowolnej ze swoich Twierdz, a nie do swojej Bazy. Ma to zastosowanie za każdym razem, gdy wydaje Punkty Rekrutacji lub gdy Wstawia Przywódcę.

Na przykład: jej Baza ma nadrukowany żeton Produkcji, który produkuje 1 Punkt Rekrutacji. Może to pozwolić jej na Rekrutowanie 1 Wojownika bezpośrednio do Twierdzy podczas Fazy Zbioru.

