



# ZCHARO

## WPROWADZENIE

Moc Frakcji Zcharo nie tkwi w jej fizycznej formie, ale w błyskotliwych i kreatywnych umysłach jej przedstawicieli. Jej celem jest jak najszybsze zdobywanie Badań. Ma stałą przewagę na Równinach i woli atakować Budynki przeciwników – wszystko oczywiście w imię nauki.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

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

- 1 3 karty Przywódcy (strona podstawowa) i Pionki;
- 2 3 Karty Cechy (strona podstawowa);
- 3 5 Fundamentów Planszy;
- 4 9 Budynków (3 Odlewnie, 4 Posterunki, 2 Twierdze);
- 5 1 żeton Oddziału;
- 6 14 Wojowników - 9 w lewym Sektorze i 5 w prawym;
- 7 1 kafel Przełomu, umieszczony na planszy Głównej bezpośrednio nad torem Sławy Frakcji Zcharo.

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

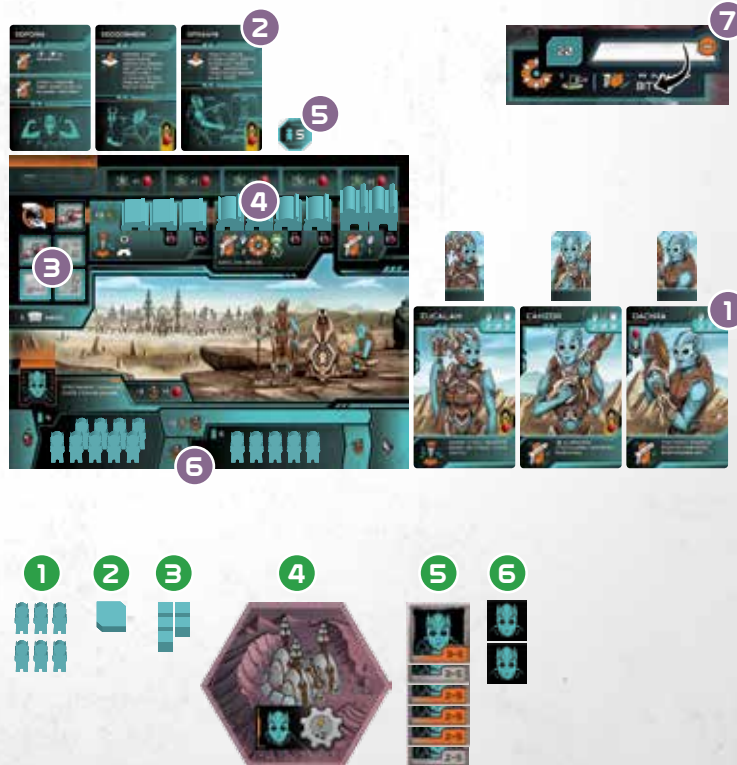
- 1 6 Wojowników;
- 2 1 znacznik Sławy;
- 3 5 znaczników Badań;
- 4 1 kafel Bazy;
- 5 6 żetonów Kosztu (odłóż do pudełka Frakcji oba żetony, których nie używa się zgodnie z liczbą graczy. Wartości związane z liczbą graczy znajdziesz na odwrocie każdego żetonu);
- 6 2 Fundamenty Początkowe.

## PORADY DLA

- Budowanie Twierdz i pierwszego od góry Fundamentu, to skuteczny sposób na zdobycie do 2 Badań podczas każdej Fazy Dochodu.
- Zabieranie Reliktów i niszczenie Budynków, to skuteczne sposoby zdobywania Badań podczas Fazy Walki.
- Przemysł, która akcja przyniesie ci największe korzyści w połączeniu z Cechą "Sprawni".

## PORADY PRZECIWKO

- Nie zostawiaj niebronionych Budynków w pobliżu Frakcji Zcharo. Będzie chciała je zniszczyć, aby zdobyć kolejne Badania.
- Skoncentruj się na niszczeniu twierdz Frakcji Zcharo, aby spowolnić jej postępy na torach Badań.
- Frakcja Zcharo często nie płaci przeciwnikom, gdy działa we wszystkich Fazach. Przygotuj się na znalezienie innych źródeł Energii.



## ZYSKIWANIE SŁAWY

Frakcja Zcharo zyskuje 1 Sławę za każde zdobyte Badanie. Zaleca się od czasu do czasu zliczać jej całkowite Badania na planszy Głównej, ponieważ łatwo jest zapomnieć o przesunięciu jej znacznika Sławy.

## OACHRA

Kiedy Oachra bierze udział w Bitwie, Frakcja Zcharo rozpatruje wszystkie swoje Ataki i Tarcze przeciwnika zanim obie Frakcje rozpatrzą swoją Siłę. Ponieważ w każdej Bitwie można Ranić do 4 Wojowników, może to mieć duży wpływ na Rozstrzygnięcie Siły, gdyż Rannych Wojowników nie dolicza się już do Siły Frakcji. Przeciwnik Oachry nadal rozpatruje swoje Ataki i Tarcze Frakcji Zcharo po rozpatrzeniu Siły.

## ODPORNİ

Oprócz zapewniania Frakcji Zcharo dodatkowej Siły i Tarcz na Równinach, Cecha ta zapewnia jej także Badania podczas niszczenia Budynków w Bitwie.

Na podstawowej stronie ta Cecha zapewnia jej 1 Badanie, niezależnie od tego, ile Budynków zburzyła. Po ulepszeniu zyskuje 1 Badanie za każdy Zniszczony Budynek, maksymalnie do 2 na Bitwę.

## SPRAWNI

Podczas Akcji, której Koszt określiła Frakcja Zcharo musi ona, jeśli to możliwe, wykonać ją tak, jakby jej znacznik Badań znajdował się o 1 pole w prawo. W grach dla 2 Frakcji, może ona użyć tej korzyści tylko do 1 z 2 Akcji, której koszt określiła w danej Rundzie. Dotyczy to zarówno Akcji Głównej, jak i Pomocniczej.

Nie pozwala jej to, ani nie wymaga przesunięcia swojego znacznika Badań. Nie musi płacić Klejnotu, gdy jej znacznik Badań znajduje się bezpośrednio na lewo od Blokady Klejnotu.

## ODOSOBNIENI

Frakcja Zcharo ma możliwość płacenia za Akcje, których koszt określony został przez inne Frakcje, jednostkami Energii bezpośrednio do Puli Ogólnej, a nie tym Frakcjom. W grach dla 2 Frakcji, może ona korzystać z tej Cechy tylko raz na Rundę.

Użycie tej Cechy po stronie podstawowej, będzie kosztować Frakcję Zcharo 1 dodatkową jednostkę Energii, którą należy wpłacić do Puli Ogólnej. Po ulepszeniu nie ma już dodatkowego kosztu Energii.



W grach z dokładnie 3 Frakcjami, Frakcja Zcharo może również zapłacić koszty Energii za żeton Neutralnego Kosztu, bezpośrednio do Puli Ogólnej. Jest to dodatek do "nie płacenia" każdemu przeciwnikowi za 1 z jego żetonów Kosztu.

## POSTERUNKI

Zgodnie z zasadami każda Frakcja może mieć tylko 1 Budynek każdego rodzaju na jednym Obszarze. Jednak Frakcja Zcharo może mieć maksymalnie 2 Posterunki na każdym Obszarze.

## KAFEL PRZEŁOMU

Wszystkie pozostałe Frakcje wygrywają natychmiast, gdy ich znacznik Sławy dotrze do końca ich toru Sławy. Frakcja Zcharo wygrywa tylko jeśli posiada 20 Sławy na koniec najbliższej Fazy Weryfikacji Reliktów. Z tego powodu otrzymują dodatkową premię za osiągnięcie 20 punktów Sławy, która ma pomóc im w końcowej Fazie Walki.

Gdy osiągnie 20 punktów Sławy, usuń żeton Przełomu z planszy Głównej i odłóż go do pudełka. Odkrywa to 2 premie dla Frakcji Zcharo: 1 dodatkowy Punkt Ruchu w Fazie Ruchu i dodatkowe 3 Siły we wszystkich Bitwach.

