

# GOLEMY

## OPIS FABULARNY

Blysk mocy Monolitu, który przerwał krwawe igryzyska, okazał się czymś więcej niż tylko magiczną anomalią. Z mistycznych uwieńczy zerwały się elementy składowe – zyskały świadomość, wolną wolę i instykt przetrwania. Bunt golemów trwa do dziś, a magiczne konstrukty stały się nową siłą poszukującą w Monolicie mocy. Stare frakcje zyskały nowego, śmiertelnie niebezpiecznego przeciwnika.

## OPIS FRAKCJI

Frakcja Golemów pozwala poprowadzić do boju wielką siłę, ale także zmusza do zmierzenia się z wieloma ograniczeniami. Możliwość wystawiania tak silnych czempionów na planszę nie jest możliwa bez kierowania nimi za pomocą odpowiedniego Konstruktora.

W celu wyłożenia na planszę potężnego Golema, należy zrobić to w sąsiedztwie jego Konstruktora.

Golemy to tylko narzędzia w rękach Konstruktorów. Zniszczony Golem może powracać tak długo, jak długo jego Konstruktor znajduje się na planszy.

Same Golemy poza swoją nieludzką odpornością, która pozwala im nieraz znieść obrażenia śmiertelne dla innych Wojowników, dają się wykorzystać również w najbardziej przyziemny sposób – przez traktowanie przeciwników w ślepych pędzie.

## NOWE ŻETONY

We frakcji pojawiają się nowe typy żetonów:

### KONSTRUKTORZY

Konstruktorzy to Sztandar, Czempioni albo Runy posiadające symbol Budowy w **niebieskim okręgu**.



Konstruktorzy będą kluczowymi żetonami wymaganymi do wyłożenia Golemów na planszę. Poza tym traktowani są jak normalni przedstawiciele swojego typu żetonu.

### GOLEMY

Golemy posiadają symbol Budowy w **brązowym okręgu**.



Strona Nieuškodzona

Strona Uszkodzona

Golemy są dwustronnymi żetonami i posiadają dwie strony: NIEUSZKODZONĄ oznaczoną cechą (☉) oraz USZKODZONĄ oznaczoną cechą (☹). Golemy posiadają unikatowe zasady Wyłożenia oraz Uszkodzania (opisane w następnych sekcjach).

Ataki, Cechy oraz Inicjatywy w kolorze szarym są tracone w momencie, gdy Golem zostanie Uszkodzony. Działają one standardowo na stronie Nieuškodzonego Golema.

## PRZYGOTOWANIE GRY



Podczas przygotowania do gry (punkt 5) zamiast potasowania wszystkich żetonów, poza odłożeniem na bok Sztandaru, należy odłożyć również wszystkie żetony Golemów (żetony z brązowymi okręgami). Tworzą one odkrytą pulę Golemów. Pozostałe żetony należy standardowo potasować i ustawić je przed sobą w zakrytym stosie. W pobliżu planszy należy również położyć znaczniki Budowy.

## PRZEBIEG TURY

W swojej turze gracz Golemów zamiast doboru do trzech żetonów, dobiera 1 znacznik Budowy oraz tyle żetonów ze stosu, aby suma znaczników Budowy i żetonów wyniosła 3.

Gracz standardowo **musi** odrzucić 1 z 3 dobranych komponentów, może to być żeton albo znacznik Budowy. Pozostałe komponenty może: pozostawić na później, odrzucić, bądź jeżeli to żeton – zagrać go, jeżeli to znacznik Budowy – wydać go w celu wyłożenia Golema.

Jeżeli jest to pierwsza bądź druga tura **może** zrezygnować z doboru znacznika Budowy i dobrać w pierwszej turze 1 żeton ze stosu, a w drugiej turze 2 żetony ze stosu.

**Na przykład:** Ela w poprzedniej turze zachowała na ręce 1 znacznik Budowy. Na początku obecnej tury musi więc dobrać 1 znacznik Budowy oraz liczbę żetonów, tak aby ich suma wyniosła 3, w tym wypadku jeden żeton.

### PECHOWE DOBRANIE

Znacznik Budowy liczy się jako żeton planszy na potrzeby rozpatrzenia pechowego dobrania, jako sytuacją, w której po zakończeniu dociągu (przed zagranieniem jakiegokolwiek żetonu, czy skorzystaniu z cech bądź rozwinięcia Monolitu) nie daje możliwości Wystawienia żadnego Golema.

### WYKŁADANIE GOLEMÓW

Wyłożenie Golema na planszę wymaga spełnienia wszystkich poniższych warunków:

- Wybierz znajdujący się na planszy żeton Konstruktora (oznaczony (☉)).
- Wybierz sąsiadujące z nim wolne pole.
- Wydadź posiadany znacznik Budowy.
- Wyłóż z puli Golemów na wskazane pole żeton Golema (oznaczony (☉) z tym samym symbolem Budowy. Wyłóż go Nieuškodzoną stroną ku górze (oznaczoną (☉)).

**Uwaga:** Zasięciowany żeton Konstruktora **wciąż** pozwala na wyłożenie Golema o tym samym symbolu Budowy w swoim sąsiedztwie.



**Na przykład:** Wojtek na początku swojej tury dobrał znacznik Budowy oraz żetony – Bitwę i Runę Naprawy. Decyduje się na wystawieniu Golema, wybiera więc Oficera (1) na planszy, a następnie sąsiadujące z nim wolne pole. Wydaje znacznik Budowy (3), aby ostatecznie wyłożyć na wybranym polu Kamiennego Golema (4) (ponieważ posiada on taki sam symbol Budowy (☉) jak Konstruktorujący go Oficer (1) Nieuškodzoną stroną ku górze (☉)).

# GOLEMY

## USZKADZANIE GOLEMÓW

**Nieuszkodzone** Golemy (☉) nie otrzymują Ran jak standardowi Czempioni – niezależnie od liczby Ran zadanych **w jednym segmencie inicjatywy** Golem zostaje (pod koniec tego segmentu) jedynie przewrócony na stronę Uszkodzoną. Musi przy tym przewrócić zachować swoją orientację względem planszy (przy przewrocie nie można wykonać nim obrotu, jego ilustracja oraz kierunki ataków powinny pozostać w tej samej pozycji).

Rany zadane za pomocą żetonów Rozkazów (również niezależnie od liczby tych Ran) jedynie przewracają Nieuszkodzonego Golema na stronę Uszkodzoną.

**Uszkodzone** Golemy (☾) w momencie otrzymania jakiegokolwiek Rany (pod koniec segmentu inicjatywy) są usuwane z planszy.



Inicjatywa 3

Inicjatywa 2

Inicjatywa 1

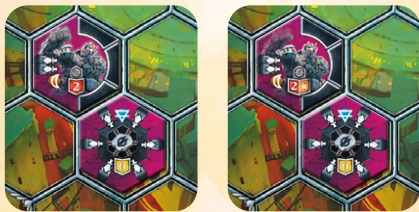
**Na przykład:** Gracz Wysłannikowi Puszczy wywołuje bitwę: w 3 inicjatywy zadaje 2 Rany Kamiennemu Golemowi, który zostaje przewrócony na stronę Uszkodzoną (zachowując swoje położenie względem planszy). W inicjatywie 2 Kamienny Golem atakuje Assasyna oraz otrzymuje Ranę od Iskry. Jako że Kamienny Golem jest już Uszkodzony, zostaje zdjęty z planszy (wraca do puli Golemów).

Efekty wskazujące na Eliminację (np. atak Morłoka), ściągają Golema z planszy, nawet jeżeli był Nieuszkodzony.

Każdy usunięty z planszy Golem wraca do puli Golemów.

## NAPRAWIANIE GOLEMÓW

Sztandar oraz Runa Naprawy pozwalają na naprawienie Uszkodzonych Golemów – raz na turę każde z nich pozwala na przewrócenie połączonego Uszkodzonego Golema (☾) z powrotem na Nieuszkodzoną stronę (☉) przy zachowaniu orientacji względem planszy.



Przed naprawą

Po naprawie

**Na przykład:** W swojej turze gracz Golemów decyduje się naprawić Uszkodzonego Kamiennego Golema (☾), ponieważ jest on połączony ze Sztandarem. Przewraca go więc na stronę Nieuszkodzoną (☉) przy zachowaniu jego orientacji względem planszy.

## Przykład użycia Roszady:



Przed Roszadą

Po Roszadzie

Marta decyduje się na użycie Roszady. Wybiera swój Sztandar (sąsiadujący z Rtęciowym Golemem), a następnie zamienia je miejscami, pamiętając, że nie może w trakcie zamiany obrócić żadnego z nich.

Opis działania Roszady znajdziesz na arkuszu frakcji.

## Przykład użycia Tratowania:



Przed Tratarowaniem



Po Tratarowaniu

Ola używa rozkazu Tratarowania. W tym celu wybiera Rtęciowego Golema. Mogłaby strataować Pikiniera (co skutkowało by odepchnięciem go), jednak decyduje się strataować Rycerza. Wszystkie pola na które można odepchnąć Rycerza są zajęte, więc zostaje on wyeliminowany z planszy, a Rtęciowy Golem przemieszcza się na jego pole (nie może się przy tym obrócić).

Opis działania Tratarowania znajdziesz na arkuszu frakcji.

## MONOLIT

W przypadku gry z użyciem Monolitów, gracz Golemów może umieścić w elementach Monolitu wyłącznie: Runy i Czempionów nie będących Golemami (z wyjątkiem Glinianych Golemów ☼, które może umieszczać) LUB parę żetonów z tym samym **niebieskim** i **brązowym** symbolem Budowy. Należy przy tym pamiętać, że pula Golemów jest odkryta, więc przeciwnik będzie wiedział jaki Golem znajduje się w Monolicie.

Golemy przebywające w Monolicie mogą Tratarować pod warunkiem, że w wyniku tratowania, Monolit nie zostanie rozerwany zgodnie z zasadą Nerozerwalności.

## BARDZIEJ TAKTYCZNA GRA

Gracz dobiera 1 znacznik Budowy oraz tyle żetonów ze stosu, aby ich suma wynosiła 6.

Gracz może posiadać maksymalnie 3 znaczniki Budowy, w przypadku posiadania już 3 znaczników dobiera tylko żetony, tak aby suma żetonów i znaczników wyniosła 6.

PROJEKT FRAKCJI: Michał 'Walec' Walczak  
ROZWÓJ: Joanna Kijanka  
PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma, Maciej Mutwil  
ILUSTRACJE: Grzegorz Bobrowski  
PRODUCENT WYKONAWCZY: Grzegorz Polewka  
KOREKTA: Zespół Portal Games, Grzegorz Lewiński



© 2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurow  
[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl), [portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)

Wszystkie prawa zastrzeżone.

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 WWW: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Nasi testerzy: Elżbieta i Jeremiasz Wiśniewscy,  
Marta i Wociecz Kozok, Aleksandra Walczak.  
Dziękujemy wam!

