



Bitwa pod Miałcławicami

Bitwa pod Miałcławicami to specjalny tryb pojedynku pomiędzy frakcjami: Markiza de Kot oraz Dynastiami Orlich Gniazd.



Przygotowanie

- » Przygotujcie komponenty rozgrywki zgodnie ze standardowymi zasadami.
- » Wylosujcie 4 różne przedmioty z puli przedmiotów Włóczęgi (pochodnia, miecz, buty, herbata, kusza, młotek, stos monet, worek). Ułóżcie je losowo pod 4 żetonami ruin. Te przedmioty są nazywane Legendarnymi Przedmiotami. Zapewniają one właścicielowi specjalne efekty opisane na kolejnej stronie.
- » Usuńcie cztery karty Dominacji z talii. Nie będą one używane.

Cel gry

Markiza de Kot wygrywa, gdy wszystkie 6 warsztatów znajdzie się na Mapie. Dynastie Orlich Gniazd wygrywają, gdy Twierdza Markizy de Kot zostanie usunięta z Mapy.

Zmiany w zasadach

- » Markiza de Kot nie może korzystać ze swoich Szpitali Polowych.
- » Gdy dochodzi do Zamieszek, Dynastie Orlich Gniazd tracą dwukrotność standardowych PZ.
- » Punkty Zwicięstwa (PZ) nie są używane do wyłaniania zwycięzcy. Zamiast tego wydawane są do eksplorowania Ruin oraz do używania Legendarnych Przedmiotów uzyskanych spod tych Ruin.
- » Na początku Świtu gracz może wydać 6 PZ, aby ekspolorować Ruiny na polanie, na której znajduje się co najmniej jednej jego wojownik. Gdy gracz eksploruje Ruiny, usuwa ich żeton z planszy i umieszcza Legendarny Przedmiot spod tych Ruin na planszy swojej Frakcji. Należy upewnić się, że Legendarne Przedmioty są oddzielone od tych standardowych, przekutyh.
- » Gracz może wydać 3 PZ, aby w określonym momencie użyć Legendarnego Przedmiotu ze swojej planszy Frakcji, z wyjątkiem Pojemnego Worka, którego użycie nie posiada kosztu. Gdy Legendarny Przedmiot zostaje użyty, należy odwrócić jego żeton. Nie może on zostać użyty ponownie aż do początku kolejnego Świtu jego właściciela, gdy wszystkie Legendarne Przedmioty są odświeżane (odwracane awersem do góry).

Efekty Legendarnych Przedmiotów są następujące:



Pochodnia Eksploracji: Użyj podczas Świt. Możesz eksplorować ruiny za darmo (płacąc tylko 3 PZ za użycie Pochodni).



Buty Pośpiechu: Użyj podczas Dnia. Wykonaj darmową akcję Ruchu.



Herbata Niewidzialności: Użyj podczas Dnia. Podczas jednej akcji Ruchu możesz zignorować zasadę kontroli polan.



Kusza Precyzji: Użyj podczas Dnia. Usuń jednego wojownika przeciwnika z dowolnej polany, na której masz swojego wojownika.



Młot Kunsztu: Użyj podczas Dnia. Koszt przekucia jednej karty jest zmniejszony o 1.



Miecz Potęgi: Użyj podczas swojej tury lub tury przeciwnika, przed rzutem kośćmi w trakcie ataku, w którym masz co najmniej jednego swojego wojownika. Dodaj +1 do wyniku twojej kości. (To jedyny Legendarny Przedmiot, którego można użyć podczas tury przeciwnika).



Monety Obfitości: Użyj podczas Wieczoru przed odrzucaniem kart. Dobierz 2 dodatkowe karty.



Pojemny Worek: Ten przedmiot nie posiada kosztu użycia. Twój limit kart na ręce zwiększa się o 2.

Autor trybu: Andrew Bulawa
Tłumaczenie: Michał Gaik

