

Ignacy Trzewiczek

STRONGHOLD

druga edycja

PRZEBIEG GRY - PODSUMOWANIE

Gra „Stronghold” jest podzielona na siedem Tur. W każdej Turze obaj gracze wykonują swoje akcje, a na końcu dochodzi do Szturmu. Jeżeli Najeźdźcy uda się przełamać linię obrony przynajmniej na jednym Odcinku muru, oznacza to, że wdarł się on do Twierdzy.

W tym momencie następuje koniec gry i Najeźdźca wygrywa. Jeżeli na końcu siódmej Tury Twierdza jest nadal niezdobyta, zwycięża Obrońca.

W każdej Turze gracze wykonują swoje działania naprzemiennie. Po każdej akcji Najeźdźcy następuje akcja Obrońcy.

Każda faza Najeźdźcy to kolejny etap przygotowań do Szturmu. Najeźdźca korzysta ze zgromadzonych przez siebie surowców, aby wykonać akcje, używając kart Faz. W ostatniej fazie następuje Wymarsz jednostek Najeźdźcy z obozów oraz Przedmurzy i dochodzi do Szturmu na mury Twierdzy.

Najeźdźca potrzebuje określonej ilości czasu na wykonanie każdej akcji. Upływ czasu jest odmierzany za pomocą Klepsydr. Po każdej akcji Najeźdźca przekazuje Obrońcy określoną liczbę Klepsydr. Obrońca wydaje te Klepsydry w Budynkach Twierdzy i na poruszanie się w obrębie Twierdzy. Po każdej fazie Najeźdźcy, Obrońca musi wykorzystać wszystkie zgromadzone Klepsydry.

Po zakończeniu przez Najeźdźcę ostatniej Fazy, Obrońca wydaje wszystkie swoje Klepsydry i następuje Szturm. Najpierw dochodzi do Ostrzału, a potem do Walki wręcz. Obie strony starają się przechrzyć przeciwnika i go pokonać.

Nie musisz czytać tej instrukcji.

Zobacz samouczek!

Naucz się grać w naszą grę, oglądając plik wideo.
Zeskanuj kod QR lub wejdź na naszą stronę: <http://portalgames.pl>



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Elementy znajdujące się w pudełku:



1 plansza i 1 żeton Tury

Elementy Najeźdźcy:



200 jednostek Najeźdźcy (60 Goblinów, 100 Orków, 40 Trolli)



20 znaczników Drewna



23 karty Faz



36 kart Machin Najeźdźcy (10 kart Trafienia, 26 kart Pudeł)



10 kart Zadań Najeźdźcy



1 woreczek



3 żetony Balist, 3 żetony Katapult, 2 żetony Trebuszów



3 żetony Oslon, 3 żetony Wież oblężniczych



Po 3 żetony Chorągwi, Pomostów, Drabin, Trucizn, Podkopów



Po 3 żetony Kwatermistrza, Sabotażysty, Mistrza okopów



Po 3 żetony Kamieni krwi, Demona, Wichru, Opętania, Upiorów



5 żetonów Rozkazów Najeźdźcy

Elementy Obroncy:



20 znaczników Klepsydry



41 jednostek Obroncy (17 Strzelców, 20 Żołnierzy, 4 Weteranów)



23 Elementy muru



6 kart Trafień



10 kart Planu obrony



2 znaczniki Bohaterów i 3 żetony Rozkazów Bohaterów



7 żetonów budynków i żeton Dziedzińca



9 znaczników Kotłów (3 na Gobliny, 3 na Orki, 3 na Trolle)



9 żetonów pułapek (3 na Gobliny, 3 na Trolle, 3 na Wieże oblężnicze)



żetony machin Obroncy (3 Działa, 3 Drągi, 3 Wykusze)



1 Błogosławieństwo Strzelców, 1 Nieziemski Blask, 3 żetony Podestów



1 żeton Uszkodzenie maszyny i 3 żetony Szpiegów

Uwaga: Liczba elementów znajdujących się w pudełku jest celowo ograniczona. Wyjątek stanowią Klepsydry. Jeżeli wszystkie elementy danego typu zostaną wykorzystane w grze, nie można użyć kolejnego takiego elementu. Na przykład, obrońca dysponuje 3 Kotłami na Trolle. Nie wolno mu zbudować czwartego Kotła na Trolle.



MIEJSCA NA PLANSZĘ

Na planszy znajdują się miejsca, na których kładzie się karty, znaczniki i żetony oraz rozmieszcza się jednostki. Na jednym miejscu można położyć tylko jeden element, chyba że zasady dotyczące danego elementu stanowią inaczej.

PRZEDPOLA I PRZEDMURZA

Na Przedpolach i Przedmurzach gromadzą się jednostki Najeźdźcy mające szturmować mury Twierdzy. Najpierw zbierają się na Przedpolu, następnie maszerują na Przedmurze i stamtąd mogą ruszyć na mury. Na Przedmurzu budowane są Machiny i Fortyfikacje Najeźdźcy. Tam również kładzie się żetony Szkolenia.



Na jednym Przedpolu może znajdować się maksymalnie 10 jednostek Najeźdźcy. Natomiast na jednym Przedmurzu jest miejsce dla maksymalnie 7 jednostek Najeźdźcy. Na Przedmurzu i Przedpolu nigdy nie może przebywać więcej jednostek niż podano powyżej. W sytuacji przedstawiania jednostek w obrębie Przedmurza i Przedpola należy sprawdzić, czy jest dla nich miejsce.

ŚCIEŻKI

Przedpola, Przedmurza i Odcinki muru są połączone systemem ścieżek, które są wykorzystywane przez jednostki Najeźdźcy do przemieszczania się. Należy pamiętać, że jednostki Najeźdźcy nie mogą się cofać. Mogą wyłącznie nacierać w kierunku murów. Na ścieżkach, Zwiadowcy należący do Obrońcy umieszczają Pułapki, a Najeźdźca ustawia Pomosty, aby je ominąć.



ODCINKI MUROU

Mury Twierdzy podzielone są na Odcinki. To na nich toczy się walka pomiędzy jednostkami Najeźdźcy i Obrońcy.



BASZTY

Obrońca może umieścić w Baszcie albo jedno Działo, albo Drąg, albo Wykusz. Na jednej Baszcie można ustawić tylko jeden żeton Machiny. Dodatkowo, można tam ustawić dwóch Strzelców. Strzelcy mogą być przemieszczani do dowolnej Baszty lub z niej wycofywani.



BUDYNKI TWIERDZY

W skład Twierdzy wchodzi następujące żetony Budynków: Kuźnia, Warsztat, Zwiadowcy, Katedra, Szpital, Koszary i Gwardia. Dokładne opisy tych Budynków rozpoczynają się na stronie 10.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracze wybierają, który z nich będzie Obrońcą, a który Najeźdźcą. Następnie rozkładają na stole planszę, w taki sposób by Twierdza znajdowała się przed Obrońcą.

PRZYGOTOWANIA NAJEŹDZCY

1. Najeźdźca wrzuca wszystkie swoje jednostki do woreczka.
2. Najeźdźca umieszcza na stole awersiem do góry wszystkie karty Fazy 1 i Fazy 6 ze stosu kart Faz. Tasuje osobno karty Faz 2, 3, 4 i 5, a potem losuje po trzy karty z każdego zestawu kart Faz. Wylosowane 12 kart stanowi zarys strategii, z której będzie korzystać w trakcie rozgrywki. Wszystkie trzy Karty Faz 2 i 3 są od razu umieszczane na stole obok kart Faz 1 i 6. Wykładając karty Faz, układa się je w rzędzie w kolejności rosnącej, tak aby karty Fazy 1 były po lewej stronie na początku rzędu, a karty Fazy 6 po prawej na końcu rzędu. W przypadku gdy na stole znajdują się różne karty z identycznym numerem Fazy, Najeźdźca sam decyduje o kolejności ich ustawienia

Uwaga: Wylosowane karty Faz 4 i 5 Najeźdźca umieszcza z boku, tworząc talię kart Faz. Wszystkie niewykorzystane karty są odkładane do pudełka.

3. Najeźdźca ustawia jedną białą, trzy zielone i jedną czerwoną jednostkę na każdym Przedpolu.

4. Najeźdźca ustawia jedną białą i jedną zieloną jednostkę na polu Maruderów.

5. Najeźdźca tasuje karty Zadań, dobiera trzy, zachowuje dwie z nich i umieszcza odkryte na stole. Pozostałe karty odkłada do pudełka.

6. Najeźdźca sprawdza wylosowane karty Faz i przygotowuje odpowiednie żetony.

7. Najeźdźca bierze pięć znaczników Drewna i umieszcza je w swoich zasobach, a następnie resztę znaczników Drewna odkłada z boku w formie stosu.

8. Najeźdźca umieszcza karty Trafienia oraz Pudeł obok planszy.



Uwaga: Losowy dobór kart Faz urozmaica rozgrywkę i wymaga od Najeźdźcy wcześniejszego doświadczenia z grą „Stronghold”. W pierwszych rozgrywkach zaleca się skorzystanie z gotowego zestawu kart. Są one oznaczone symbolem czerwonej linii, który znajduje się po prawej.



PRZYGOTOWANIA OBROŃCY

9. Obrońca rozmieszcza swoje jednostki na każdym Odcinku muru. Jednostkę właściwego rodzaju należy ustawić na polu oznaczonym odpowiednim kolorem. Następnie Obrońca kładzie dwa Elementy muru na każdym Odcinku muru.



10. Obrońca rozstawia żetony Budynków według własnego uznania.

Uwaga! Nie należy zakrywać miejsc na elementy Odcinków muru.

11. Obrońca umieszcza jednego Strzelca w Budynku Gwardii.

12. Obrońca ustawia trzech Strzelców, jednego Żołnierza i jednego Weterana w Koszarach. Pozostałe jednostki kładzie obok planszy.

13. Obrońca ustawia Bohaterów na odpowiednich Odcinkach muru. Żetony Rozkazów Bohaterów są umieszczane obok planszy.

14. Obrońca tasuje karty Planu obrony, dobiera trzy i wybiera dwie, które zachowuje. Wybrane przez siebie karty kładzie zakryte na stole obok planszy. Niewykorzystane karty odkłada do pudełka.

15. Obrońca umieszcza karty Trafień obok planszy, tworząc talię.

16. Obrońca otrzymuje cztery znaczniki Klepsydr, które musi wydać po pierwszej Fazie Najeźdźcy w pierwszej Turze.

17. Obrońca kładzie pozostałe znaczniki Klepsydr obok planszy w formie stosu.

18. Obrońca kładzie pozostałe znaczniki i żetony obok planszy.

19. Obrońca umieszcza żeton Tury na pierwszym polu licznika Tur.

Wszystko jest już gotowe do gry!

2

5



7

1



8

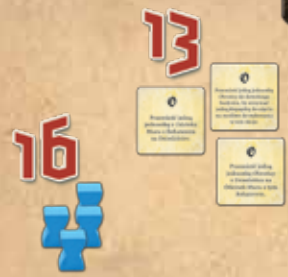


14

15



5



16

13



18



CEL NAJEŹDŹCY

Celem Najeźdźcy jest przełamać linię obrony przynajmniej na jednym Odcinku muru przed upływem siódmej Tury.

JEDNOSTKI NAJEŹDŹCY

Najeźdźca dysponuje następującymi jednostkami w trakcie gry:

 Goblin – siła 1  Ork – siła 2  Troll – siła 3

FAZY

Akcje przedstawione na kartach Faz reprezentują działania, które Najeźdźca może przeprowadzać w trakcie jednej Tury rozgrywki. Karty Faz rozstrzyga się w kolejności rosnącej zgodnie z numerami Faz:

Faza 1 - Zaopatrzenie

Faza 2 - Machiny

Faza 3 - Ekwipunek

Faza 4 - Szkolenia

Faza 5 - Rytuały

Faza 6 - Wymarsze

Każda karta Fazy przedstawia akcje, które może wykonać Najeźdźca, a także zasady dotyczące ich wykonania. Szczegółowe wyjaśnienia każdej akcji znajdują się na osobnej karcie z Opisem akcji Najeźdźcy.

Najeźdźca ma prawo wykonać dowolną ilość akcji (wszystkie akcje, niektóre z nich lub żadną). Jeżeli Najeźdźca chce wykonać daną akcję, musi posiadać określoną ilość jednostek i znaczników Drewna w swoich zasobach, aby móc zapłacić za tę akcję. Surowce, którymi płaci za daną akcję, należy położyć na danej karcie i w ten sposób zaznaczyć, że dana karta została użyta. Każdą akcję można wykonać tylko raz na Turę i zawsze rozpoczyna się od kart po lewej stronie, a kończy na kartach znajdujących się po prawej. Najeźdźca nie ma prawa wrócić do karty, którą albo już użył, albo pominął w danej Turze.

Obronca otrzymuje jeden znacznik Klepsydry za każdą jednostkę, której użył Najeźdźca. Większość akcji można wykonać szybciej, wysyłając silniejsze jednostki lub wolniej, wysyłając słabsze jednostki.

PRZYKŁAD: Najeźdźca może zbudować Katapultę, wyznaczając do tego zadania albo jednego Trolla (silniejszego i szybszego), albo dwa Gobliny (słabsze i wolniejsze). Obronca otrzymuje odpowiednio jeden lub dwa znaczniki Klepsydr.

Niektóre karty pokazują ilość Klepsydr, które należy zapłacić. Są one dodatkowym kosztem, który musi ponieść Najeźdźca oprócz Klepsydr, które musi normalnie wydać, delegując do pracy jednostki. Po wykonaniu przez Najeźdźcę akcji, Obronca musi wydać wszystkie Klepsydry, które posiada (jeśli jakiegokolwiek ma w zasobach). W momencie gdy wszystkie Klepsydry zostaną wykorzystane przez Obronę, Najeźdźca przystępuje do wykonania kolejnej akcji.

Na końcu dochodzi do Szturmu. Po 7 turze gra się kończy.

Uwaga! Za akcję należy płacić jednostkami i znacznikami Drewna znajdującymi się w zasobach Najeźdźcy. Jeżeli Najeźdźca nie dysponuje odpowiednią ilością surowców w swoich zasobach, nie może skorzystać z akcji. Jednostki znajdujące się na planszy nie mogą być użyte do zapłaty za akcję.

ZADANIA

Na początku gry Najeźdźca losuje dwie karty Zadań, których realizacja wiąże się z bonusem. Każda karta Zadań zawiera opis zadania i bonusu. Jeżeli zadanie zostanie wykonane, Najeźdźca ma prawo skorzystać z bonusu. Większość kart Zadań jest odrzucana po wykonaniu zadania, chociaż niektóre pozostają w grze do końca gry.

Uwaga: Krwawe rytuały, Kamień na kamieniu, Wierni szamani pozostają w grze, nawet jeśli zadanie zostało wykonane. Wszystkie pozostałe karty Zadań są odrzucane.

AKCJE NAJEŹDŹCY

Poniżej znajduje się krótki opis wszystkich akcji, które ma do dyspozycji Najeźdźca w każdej Fазie. Szczegółowe wyjaśnienia każdej akcji znajdują się w Opisie akcji Najeźdźcy.

FAZA 1: ZAOPATRZENIE

W fazie 1 Najeźdźca otrzymuje jednostki i znaczniki Drewna, które składają się na zasoby Najeźdźcy.

ODPRAWA

Najpierw Najeźdźca otrzymuje nowe surowce.

NOWE JEDNOSTKI - Najeźdźca losuje 14 jednostek z woreczka.

Uwaga: Powyższe jednostki należy umieścić w zasobach Najeźdźcy i korzystać z nich, płacąc za przyszłe akcje. Jednostki, które nie zostaną użyte, mogą być przemieszczane w trakcie Fazy 6 - Wymarszów.

DREWNO - Najeźdźca otrzymuje 5 znaczników Drewna.

Surowce te dostaje za darmo.

Uwaga: W pierwszej Turze gry Najeźdźca otrzymuje dodatkowo 5 znaczników Drewna, co zostało opisane w części Przygotowania Najeźdźcy.

Następnie Najeźdźca może wykonać następującą akcję:

WYMIANA KART FAZ

Koszt: 1 Klepsydra (dla Obroncy)

Działanie: Najeźdźca może wymienić dowolną ilość kart Faz z kartami, które znajdują się w jego zasobach. Nigdy nie wolno wymieniać kart Fazy 1 i 6.

Uwaga 1: W trakcie wykonywania tej akcji można zmienić kolejność kart Faz, które mają identyczny numer Fazy.

Uwaga 2: W pierwszej Turze gry Najeźdźca może wymienić karty Fazy 2 i 3 z kartami Fazy 4 i 5, które zostały dobrane i odłożone na bok. Te karty stanowią talię kart Faz Najeźdźcy. Karty Faz, które zostały wymienione są dorzucane do talii i będą mogły być wykorzystane w przyszłych Turach.

POZYSKANIE SUROWCÓW

Działanie: Najeźdźca może: odrzucić 1 , aby zdobyć 1 dodatkowe  lub odrzucić 1 , aby zdobyć 2 , lub odrzucić 1 , aby zdobyć 3 .

Uwaga: Najeźdźca ma prawo zdobyć maksymalnie 8 znaczników Drewna w Turze (5 + 3 poświęcając Trolla na akcję Pozyskanie Surowców).

FAZA 2: MACHINY

Najeźdźca może przeznaczyć jednostki i Drewno na budowę Machin oblężniczych. Gdy budowa danej Machiny zostaje zakończona, należy umieścić właściwy żeton Machiny na odpowiednim miejscu na planszy. W grze jest 5 typów Machin wojennych.

Balista, Katapulta oraz Trebusz to broń miotająca, służąca do ataku na Twierdzę. Gdy dana Machina jest zbudowana, Najeźdźca bierze 2 karty Trafień i 4 karty Pudła, tasuje je i układa w zakrytym stosie na żetonie Machiny.

Uwaga! W żadnym momencie gry na planszy nie może znajdować się więcej niż 4 żetony dowolnych z następujących Machin: Balist, Katapult, Trebuszów.

BALISTA

Umiejscowienie: Przedmurze

Działanie: Ostrzeliwuje dowolny Odcinek muru, do którego prowadzą ścieżki z Przedmurza, na którym została ustawiona. Zabija jedną jednostkę Najeźdźcy i jedną jednostkę Obrońcy, które znajdują się na ostrzeliwanym Odcinku muru.

KATAPULTA

Umiejscowienie: Przedmurze

Działanie: Katapulta ostrzeliwuje dowolny Odcinek muru, do którego prowadzą ścieżki z Przedmurza, na którym została ustawiona. Niszczy jeden Element muru na tym Odcinku. Jeżeli na tym Odcinku muru nie ma żadnych Elementów muru, Katapulta niszczy Kocioł. Jeżeli nie ma Kotła, Katapulta celuje w Basztę, niszcząc znajdujące się w niej Działo / Drągi / Wykusz.

TREBUSZ

Umiejscowienie: Przedpole

Działanie: Ostrzeliwuje dowolny Odcinek muru po tej stronie Twierdzy, po której został ustawiony. Niszczy jeden Element muru na tym Odcinku. Jeżeli na tym Odcinku muru nie ma żadnych Elementów muru, Trebusz niszczy Kocioł. Jeżeli nie ma Kotła, Trebusz celuje w Basztę, niszcząc znajdujące się w niej Działo / Drągi / Wykusz.

OSTOŃ

Umiejscowienie: Przedmurze

Działanie: Ostrzał Strzelców na to Przedmurze nie przynosi żadnych efektów.

WIEŻA OBLĘŻNICZA

Umiejscowienie: Przedpole

Działanie: Wieża oblężnicza jest poruszana jak inne jednostki. Działania Elementu muru i Kotła nie bierze się pod uwagę na Odcinku muru, przy którym znajduje się Wieża oblężnicza.

Uwaga: Wieże oblężnicze mogą być obiektem działań Zwiadowców oraz mogą być zatrzymane przez Pułapki.



FAZA 3: EKWIPUNEK

Najeźdźca nie tylko buduje Machiny oblężnicze, ale również wyposaża swoje jednostki. Na każdym Odcinku muru można umieścić dwa różne rodzaje Ekwipunku, kładąc odpowiedni żeton we właściwym miejscu na Odcinku muru. W grze znajduje się 5 rodzajów ekwipunku:

CHORAĞWIE

Umiejscowienie: Odcinek muru

Działanie: +1 dla Najeźdźcy do Walki wręcz na danym Odcinku muru.

DRABINY

Umiejscowienie: Odcinek muru

Działanie: Dodatkowe miejsce na jednostkę Najeźdźcy na danym Odcinku muru.

PODKOP

Umiejscowienie: Odcinek muru

Działanie: Podczas Wymarszów Najeźdźca może umieścić 1 lub 1 ze swoich zasobów na danym Odcinku muru.

POMOST

Umiejscowienie: Ścieżka, na której nie ma zastawionych Pułapek

Działanie: Obrońca nie może zastawiać Pułapek na tej Ścieżce.

TRUCIZNA

Umiejscowienie: Odcinek muru

Działanie: Przed rozpoczęciem Walki wręcz ginie jeden Strzelec na danym Odcinku muru, jeżeli Najeźdźca ustawił na nim przynajmniej jedną jednostkę.

FAZA 4: SZKOLENIA

Po wyekwipowaniu swoich jednostek, Najeźdźca może przystąpić do ich szkolenia. Na każdym z Przedmurzy można umieścić dwa różne żetony Szkoleń we właściwych miejscach na planszy. Wyjątek stanowią Szkolenia Artylerzysty, Trenera i Sabotażysty. W grze występuje 5 rodzajów Szkoleń:

ARTYLERZYSTA

Działanie: Najeźdźca usuwa jedną kartę Pudła ze stosu dowolnej Machiny i przetasowuje talię.

KWATERMISTRZ

Umiejscowienie: Przedmurze

Działanie: Podczas Wymarszów jedna jednostka może ominąć Przedmurze i udać się od razu na mury.

MISTRZ OKOPÓW

Umiejscowienie: Przedmurze

Działanie: Nie rozpatruje się wyniku ostrzału z Dział na danym Przedmurzu.

SABOTAŻYSTA

Działanie: Koszt akcji w danym Budynku wynosi +1 .

TRENER

Działanie: Najeźdźca otrzymuje 2 i umieszcza je na dowolnym Przedpolu.



FAZA 5: RYTUAŁY

Moc szamańskich Rytuałów może również pomóc Najeźdźcy w zdobyciu Twierdzy. Rytuały mają tylko chwilowy efekt. Po zakończeniu Tury usuwa się wszystkie żetony Rytuałów z planszy i umieszcza w zasobach Najeźdźcy. Rytuały można znowu odprawić w przyszłych Turach po zapłaceniu odpowiedniego kosztu.

Do każdego Rytuału są przypisane 3 żetony: 1 żeton Sukcesu i 2 żetony Blefu. Gdy Najeźdźca korzysta z Rytuału, umieszcza maksymalnie 3 właściwe żetony awerssem do dołu na maksymalnie trzech różnych polach na planszy, zgodnie z zasadami dotyczącymi danego Rytuału. Obrońca nie wie, na którym polu planszy znajduje się żeton Sukcesu.

Rytuały są odprawiane poprzez odwrócenie żetonu i sprawdzenie czy jest to żeton Blefu czy żeton Sukcesu. Żeton Blefu oznacza, że Rytuał nie udał się i żeton zostaje odrzucony do zasobów Najeźdźcy. Natomiast żeton Sukcesu oznacza, że Rytuał został odprawiony należycie i żeton pozostaje na planszy do końca Tury.

W grze znajduje się 5 Rytuałów:

KAMIENIE KRWI

Umiejscowienie: Machiny oblężnicze

Działanie: Jeżeli Machina oblężnicza z Kamieniami krwi trafi w mur, + 1 jednostka Obrońcy ginie.

OPĘTANIE

Umiejscowienie: znacznik Rozkazu Bohatera

Działanie: Jeżeli Rozkaz, na który zostało rzucone Opętanie zostanie wydany, dany Rozkaz zostaje usunięty z gry bez rozstrzygania jego działania.

DEMON

Umiejscowienie: Budynki

Działanie: Jeżeli Obrońca aktywuje akcję w Budynku, w którym znajduje się Demon, ginie 1 jednostka znajdująca się na Dziedzińcu.

UPIÓR

Umiejscowienie: Odcinki muru

Działanie: Jednostki Obrońcy zabite na danym Odcinku muru są umieszczane na dowolnym Przedpolu, zasilając oddziały Najeźdźcy jednostkami o identycznej Sile.

WICHER

Umiejscowienie: Odcinki muru

Działanie: Wysyłanie jednostki Obrońcy na dany Odcinek muru lub z danego Odcinka muru kosztuje +1 .



FAZA 6: WYMARSZE I ROZKAZY

Wszystkie jednostki, które Najeźdźca nie wykorzystał w poprzednich Fazach, mogą wyruszyć na Szturm Twierdzy. Jednostki Najeźdźcy znajdujące się na murach mogą otrzymać odpowiednie Rozkazy. Jednostki, których Najeźdźca nie wykorzystuje do ataku, pozostają w zasobach.

RUCH JEDNOSTEK

Najeźdźca ma do dyspozycji dwie akcje: Mały wymarsz i Duży wymarsz. Za ich pomocą może wysłać swoje jednostki z zasobów na Przedpola, a także przesuwając jednostki, które znajdują się na planszy. Jednostki mogą poruszać się tylko wzdłuż Ścieżek i mogą być przemieszczane, jeżeli jest dla nich miejsce.

WYJAŚNIE 1: Obrońca otrzymuje Klepsydrę po Fazie 6, dopiero gdy zostaną przeprowadzone wszystkie Wymarsze i wydane wszystkie Rozkazy, a nie dwukrotnie: raz po Małym wymarszu, a potem po Dużym wymarszu.

WYJAŚNIE 2: W każdej Turze musi nastąpić co najmniej jeden Wymarsz.

MAŁY WYMARSZ

Działanie: Najeźdźca może przesunąć maksymalnie 5 jednostek z każdego Przedmurza na Odcinki muru, z którymi jest połączony ścieżkami oraz 5 jednostek z każdego Przedpola na Przedmurze, do którego wiodą ścieżki z tego Przedpola. Najeźdźca może również przesunąć maksymalnie 5 jednostek ze swoich zasobów na każde Przedpole, przy czym na planszy można umieścić maksymalnie 10 nowych jednostek.

DUŻY WYMARSZ

Działanie: Najeźdźca może przesunąć maksymalnie 7 jednostek z każdego Przedmurza na Odcinki muru, z którymi jest połączony ścieżkami oraz 7 jednostek z każdego Przedpola na Przedmurze, do którego wiodą ścieżki z tego Przedpola. Najeźdźca może również przesunąć maksymalnie 7 jednostek ze swoich zasobów na każde Przedpole, przy czym na planszy można ustawić maksymalnie 14 nowych jednostek.

Najeźdźca ma prawo wykonać jeden z powyższych Wymarszów lub oba Wymarsze z zastrzeżeniem, że przeprowadzi każdy rodzaj Wymarszu tylko raz. Wybrany Wymarsz musi być przeprowadzony od początku do końca przed przystąpieniem do kolejnego Wymarszu. Na przykład, Najeźdźca najpierw przesuwa wszystkie jednostki w ramach Dużego wymarszu, a następnie przechodzi do przesuwanie jednostek w trakcie Małego wymarszu. Przesuwanie jednostek odbywa się w następującej kolejności:

1. z Podkopów na Odcinki muru
2. z Przedmurzy na Odcinki muru
3. z Przedpola na Przedmurza
4. z zasobów na Przedpola

Uwaga: Ścieżki znajdujące się w prawym dolnym rogu Twierdzy (patrząc od strony Obrońcy) wymagają od jednostek przejścia przez dodatkowe Przedmurze zanim dotrą do najbardziej wysuniętego Przedmurza. Jednostki Najeźdźcy poruszają się w następującej kolejności – najpierw przesuwane są jednostki z najbardziej wysuniętego Przedmurza na Odcinki muru, z którymi są połączone ścieżkami. Następnie jednostki znajdujące się na wyżej wspomnianym Przedmurzu mogą zostać przeniesione na najbardziej wysunięte Przedmurze.

Przykłady Wymarszów są przedstawione na kolejnej stronie i na stronie 14.

POLE MARUDERÓW

Pole Maruderów znajduje się pomiędzy dwoma ostatnimi Przedmurzami po prawej stronie Twierdzy (patrząc od strony Obrońcy). Zarówno podczas Małego jak i Dużego wymarszu, jeżeli Najeźdźca przesuwa jakiekolwiek jednostki na ostatnie Przedmurze, dwóch Maruderów dołącza do Szturmu. Najeźdźca wyciąga jedną zieloną i jedną białą kostkę z woreczka i kładzie je na ostatnim Przedmurzu.



Uwaga 1: Faza Wymarszów umożliwia Najeźdźcy przesuwanie dowolnych jednostek z obu Przedpola, wszystkich Przedmurzy i z zasobów.

Uwaga 2: Najeźdźcy NIE WOLNO wyciągać jednostek walczących na murach.

Uwaga 3: Powyższe zasady mogą być modyfikowane przez karty Faz.



Przykład Małego wymarszu

Najeźdźca zagrywa akcję Małego wymarszu. Wręcza Obrońcy 3 Klepsydry.

Najeźdźca przesuwa pięć jednostek z Przedmurza 1: jedną jednostkę na Odcinek muru A i cztery jednostki na Odcinek muru B.

Najeźdźca przesuwa także pięć jednostek z Przedmurza 2: cztery jednostki zostają skierowane na Odcinek muru C, a jedna jednostka na Odcinek muru D po prawej stronie.

Inne dwie jednostki przybywają tutaj z Przedmurza 3. Więcej jednostek nie może zostać przesuniętych na Odcinek muru D, ponieważ na tym Przedmurzu mogą przebywać maksymalnie 3 jednostki.

Kolejne dwie jednostki z Przedmurza 3 są przesuwane na Odcinku muru E. W sumie Najeźdźca przesunął 4 jednostki z Przedmurza 3.

Następnie Najeźdźca przesuwa pięć jednostek (maksymalna liczba jednostek, które można przesuwać w ramach Małego wymarszu) z Przedpola 4. Cztery jednostki idą na Przedmurze 1, a jedna na Przedmurze 5.

Z Przedpola 6 przesuwanym jest również pięć jednostek – dwie na Przedmurze 2, a trzy na Przedmurze 3.

Na końcu Najeźdźca przesuwa po pięć jednostek (maksimum w Małym wymarszu) na Przedpole 4 i na Przedpole 6 (krok 7).

ROZKAZY

W tej fazie Najeźdźca może wydać Rozkazy jednostkom biorącym udział w walce. Przynajmniej jedna jednostka Najeźdźcy musi wykonać wydany Rozkaz. Jeżeli wszystkie jednostki zginą na danym Odcinku muru, na którym położono żeton Rozkazu, Rozkaz zostaje usunięty z gry bez rozstrzygnięcia jego działania.

Uwaga: Plansza nie zawiera specjalnych pól na Rozkazy. Żeton Rozkazów należy położyć przy wybranym Odcinku muru w taki sposób, aby nie było wątpliwości, jakiego Odcinka muru dotyczy.

Raz na Turę Najeźdźca może wybrać jeden z dwóch sposobów wydawania rozkazów:

JAWNY ROZKAZ

Koszt: brak

Działanie: Najeźdźca kładzie jeden odkryty żeton Rozkazów przy wybranym Odcinku muru.

TAJNE ROZKAZY

Koszt: 1 Klepsydra (dla Obrońcy)

Działanie: Najeźdźca kładzie dowolną liczbę żetonów Rozkazów. Żetony te leżą awerssem do dołu i są odkrywane dopiero podczas Szturmu. Przy jednym Odcinku muru może znajdować się tylko jeden żeton Rozkazów.

W grze dostępne są następujące Rozkazy:

FURIA GOBLINÓW

Działanie: Gobliny wpadają w furie. Goblin w furii ma Siłę 3. Po zakończeniu Szturmu wszystkie Gobliny w furii giną. Przykład zagrania Rozkazu Furia Goblinów znajduje się w części Szturm na stronie 12.

Uwaga 1: Jeżeli Gobliny w Furii mają Siłę wystarczającą, aby wygrać starcie, usuwa się je dopiero po rozpatrzeniu strat. W przypadku gdy mają Przewagę, która pozwala im

wedrzeć się do Twierdzy, wkraczają do niej, nawet jeśli są jedyną jednostką Najeźdźcy na tym Odcinku muru.

Uwaga 2: Jeżeli natomiast Obrońca ma przewagę w starciu na murze, Gobliny w Furii są usuwane z planszy przed obliczeniem strat Najeźdźcy.

DETONACJA ORKÓW

Działanie: Przynajmniej jeden z Orków detonuje się. Najeźdźca zdejmuję z danego Odcinka muru dowolną liczbę Orków. Za każdego jednego zdetonowanego Orka usuwany jest jeden Element muru z danego Odcinka muru, na którym zdetonował się Ork. Zdetonowane Orki usuwane są z muru przed ustaleniem wyniku Szturmu.



ZEW TROLLI

Działanie: Jeżeli Najeźdźca ustawił Trolla na danym Odcinku muru, może użyć Rozkazu Zew Trolli. Po wydaniu tego Rozkazu, inny Troll po tej samej stronie Twierdzy rozpoczyna Wymarsz. Troll, któremu wydano Rozkaz Wymarszu wykonuje jeden ruch w kierunku Odcinka muru, z którego wydano Rozkaz.



Uwaga! Pułapka na Trolle działa na Trolla kierowanego Zewem trolli.

ŻETON BLEFU

Działanie: Żeton blefu ma za zadanie zmylić Obrońcę i w żaden sposób nie wpływa na działania jednostek.



KONIEC WYMARSZÓW

W chwili gdy Najeźdźca przeprowadzi wszystkie Wymarsze i wyda wszystkie Rozkazy, a Obrońca wykorzysta wszystkie przysługujące mu Klepsydry, rozpoczyna się Szturm. Szczegółowy opis tej fazy znajduje się w części Szturm na stronie 12.

CEL OBROŃCY

Celem Obrońcy jest powstrzymanie Najeźdźcy przez siedem Tur przed wdarciem się do Twierdzy.

Obrońca ma do dyspozycji poniższe jednostki:

 Strzelcy – siła 1  Żołnierze – siła 2  Weterani – siła 3

KLEPSYDRY I AKCJE

Należy pamiętać, że na początku każdej Tury Obrońca otrzymuje z znaczniki Klepsydr, które musi wydać po pierwszej Fazie Najeźdźcy.

Akcje wykonywane przez Najeźdźcę wymagają czasu i tym samym dostarczają Obrońcy określoną liczbę Klepsydr. Identycznie każda akcja Obrońcy zajmuje określoną ilość czasu i wiąże się z poniesieniem konkretnego kosztu w postaci Klepsydr.

Obrońca wydaje Klepsydry na przesuwanie jednostek na terenie Twierdzy, a także na wykonywanie Akcji mających na celu obronę Twierdzy.

Po każdej fazie Najeźdźcy Obrońca musi wydać wszystkie Klepsydry znajdujące się w jego zasobach. Obrońca kładzie znaczniki Klepsydr na pustych miejscach obok Akcji, za którą właśnie płaci. Położenie znacznika Klepsydry na ostatnim wolnym miejscu aktywuje daną Akcję. W momencie gdy ostatnia Klepsydra zostaje wydana, Najeźdźca przystępuje do wykonania kolejnej Akcji. W przypadku gdy Obrońca nie otrzyma żadnej Klepsydry, Najeźdźca natychmiast wykonuje kolejną Akcję.

PRZESUWANIE SIĘ PO TWIERDZĘ

PRZESUWANIE JEDNOSTEK I BOHATERÓW

Koszt: 1 Klepsydra za 1 ruch

Działanie: Jednostka lub Bohater mogą zostać przesunięci na dowolne puste miejsce pod warunkiem, że ruch nastąpi:

- z Odcinka muru lub Baszty na sąsiedni Odcinek muru lub Basztę;
- z Odcinka muru lub Baszty do Budynku lub na Dziedziniec;
- z Budynku lub Dziedzińca na dowolne miejsce na planszy.

Jedynie Strzelcy mogą wchodzić na Baszty. Obrońca nie może przemieszczać jednostek do Kuźni, Warsztatu, Siedziby Zwiadowców, Szpitala oraz Katedry.

Uwaga: Elementy gry mogą umożliwić ominięcie powyższych ograniczeń.

Bohaterowie mogą przemieszczać się tylko po Odcinkach muru i z/na Dziedziniec.

Uwaga: Obrońca może przemieszczać dowolną liczbę jednostek w każdej Turze. Poszczególne jednostki mogą być przesuwane dowolną ilość razy. Klepsydry, którymi Obrońca płaci za przesunięcie jednostki lub Bohatera, są odrzucane.

ZAMIANA MIEJSCAMI

Koszt: 1 Klepsydra za 1 zamianę

Działanie: Zamiast wykonać ruch na puste miejsce, Obrońca może zamienić jednostkę z inną jednostką znajdującą się na dowolnym miejscu na planszy.

Uwaga 1: Obrońca może przesunąć dowolną liczbę jednostek w każdej Turze. Odrzuca odpowiednią liczbę Klepsydr, którymi płaci w ten sposób za tę akcję.

Uwaga 2: Na Dziedzińcu może znajdować się dowolna liczba jednostek.

PLANY OBRONY

W dowolnym momencie rozgrywki Obrońca może zdecydować się użyć Planów obrony, które wybrał na początku gry. Wszystkie Karty Planów obrony mają część, która opisuje negatywny wpływ na Obrońcę. Większość Planów obrony pozostaje w grze do końca i stale oddziałuje na Obrońcę.

PRZYGOTOWANIE OBROŃCY

Obrońca wydaje Klepsydry, aby wykonywać akcje, które są dostępne w poszczególnych Budynkach Twierdzy. Nie musi od razu wydać wszystkich znaczników Klepsydr wymaganych do wykonania danej czynności. Może zbierać je przez kilka Faz lub nawet Tur. Obrońca może wykonać raz na Turę każdą z dostępnych w Twierdzy Akcji, chyba że zasady stanowią inaczej.

Po wykonaniu danej akcji należy usunąć wszystkie wydane na nią Klepsydry. Klepsydry, które są umieszczone obok Akcji, które nie zostały jeszcze ukończone pozostają na planszy.

Sabotażysta w Budynku

Jeżeli na Budynku leży znacznik Sabotażysty, koszt wykonania akcji w tym Budynku wzrasta o jedną Klepsydrę. Dodatkowa Klepsydra powinna być umieszczona na czerwonym polu na Klepsydry, który znajduje się na żetonie Budynku.

Poniżej podany jest krótki opis dostępnych akcji. Szczegółowe objaśnienia akcji podane są w Opisie akcji Obrońcy.

KUŹNIA

W Kuźni Obrońca przygotowuje uzbrojenie niezbędne do obrony Twierdzy.

DZIAŁO

Umiejscowienie: Baszta

Działanie: W trakcie Ostrzału Obrońca wybiera albo Przedpole leżące po tej samej stronie co Baszta, albo dowolne Przedmurze znajdujące się naprzeciw Baszty lub z nią sąsiadujące. Następnie odkrywa pierwszą kartę w swojej talii Trafień. W przypadku trafienia, jedna ze wskazanych przez kartę jednostek ginie. Jeżeli strzela więcej niż jedno Działo, Obrońca odkrywa po jednej karcie dla każdego Działła, a potem przetasowuje talię.

Uwaga: Każda Baszta może mieć tylko 1 Działo, Drogę lub Wykusz.

KOCIOŁ

Umiejscowienie: Odcinek muru

Działanie: W trakcie Walki wręcz Kocioł zabija jedną jednostkę danego typu. Wyjątek stanowi Kocioł na Goblina, który zabija wszystkie Goblina.

WARSZTAT

W Warsztacie rzemieślnicy Obrońcy konstruują drewniane fortyfikacje i wykonują narzędzia obronne przydatne w Basztach.

DROGĄ

Umiejscowienie: Baszta

Działanie: W trakcie Walki wręcz Obrońca wybiera jeden z Odcinków muru sąsiadujący z Basztą. W celu sprawdzenia czy Drogą trafił, należy odkryć karty talii Trafienia Obrońcy. Drogą zabijają najsłabszą ze wskazanych na karcie jednostek na wybranym Odcinku muru. W przypadku gdy atak następuje przy użyciu większej ilości Drogów, Obrońca odkrywa po jednej karcie dla każdego Drogą, a potem przetasowuje talię.



WYKUSZ

Umiejscowienie: Baszta

Działanie: W czasie Walki wręcz Obrońca otrzymuje 1 punkt Siły na obu Odcinkach muru sąsiadujących z daną Basztą, jeżeli znajduje się w niej co najmniej jeden Strzelec.

PODEST

Umiejscowienie: Odcinek muru

Działanie: Obrońca może ustawić dodatkową jednostkę na tym Odcinku muru.

WZMOCNIENIE MURU

Umiejscowienie: Odcinek muru

Działanie: Obrońca ustawia jeden Element muru na dowolnym Odcinku muru.

ZWIADOWCY

Szkolenie Zwiadowców to niezwykle ważna część przygotowań do obrony Twierdzy. Obrońca może wykorzystać te specjalne oddziały do zniweczenia nawet najlepiej opracowanych planów Najeźdźcy.



PULAPKA

Umiejscowienie: Ścieżka

(żeton Pułapki kładzie się awerssem do dołu)

Działanie: W momencie gdy jednostki Obrońcy przechodzą przez Pułapkę, żeton jest obracany. Wskazane jednostki ponoszą straty.

- Pułapka na Trolle zabija 1 Trolla.
- Pułapka na Gobliny zabija wszystkie Gobliny idące tą Ścieżką.
- Pułapka na Wieżę oblężniczą unieruchamia tę Maszynę. Może się ona przesunąć podczas kolejnej Fazy Wymarszu, jeśli ominie Ścieżkę z pułapką.

USZKODZENIE MACHINY

Umiejscowienie: Balista, Katapulta, Trebusz

Działanie: Wskazana Machina nie strzela w trakcie najbliższego Szturmu. Później żeton odrzuca się.

SZPIEG

Umiejscowienie: Karta Fazy Najeźdźcy

Działanie: Obrońca kładzie żeton Szpiega na dostępnej karcie Fazy Najeźdźcy. Najeźdźca musi zapłacić +1 jednostkę za aktywację tej karty.

Uwaga: Nie wolno umieszczać Szpiega na kartach Fazy 1 i 6.

KATEDRA

Strzeliste wieże Katedry to nie tylko idealne miejsce na wyznawanie wiary czy odmawianie modlitw, ale jest to również doskonale stanowisko dla strzelców i wartowników.



BŁOGOSŁAWIEŃSTWO STRZELCÓW

Umiejscowienie: wybrana strona Twierdzy

Działanie: W trakcie Ostrzału, wszyscy Strzelcy z danej strony Twierdzy strzelają jednocześnie w wybrane Przedmurze położone po danej stronie Twierdzy.

NIEZIEMSKI BLASK

Umiejscowienie: Odcinek muru

Działanie: Na danym Odcinku muru nie rozstrzyga się Szturmu.

SPAJPER NA WIEŻY

Umiejscowienie: brak

Działanie: Obrońca usuwa z planszy dowolną jednostkę Najeźdźcy znajdującą się na planszy.

POMIESZANIE ROZKAZÓW

Umiejscowienie: brak

Działanie: Obrońca odrzuca jeden Rozkaz Najeźdźcy.

KOSZARZY

Jednostki oczekujące w Twierdzy dysponują ogromną ilością czasu, którą mogą przeznaczyć na ćwiczenia niezbędne przed nieuniknioną walką.



Uwaga: Akcje Szkolenia można wykonywać więcej niż jeden raz na Turę. Klepsydry wydane na Szkolenie od razu się odrzuca.

SZKOLENIE ŻOŁNIERZY

Umiejscowienie: Obrońca wymienia jednostki w Koszarach.

- usuwa jednego Strzelca i zamiast niego wstawia Żołnierza
- usuwa jednego Żołnierza i zamiast niego wstawia Weterana

GWARDIA

Dzięki Gwardii Obrońca może usunąć z Twierdzy Sabotażystów Najeźdźcy.



WYTRÓPIENIE SABOTAŻYSTÓW

Działanie: Obrońca odrzuca jednego Strzelca z budynku Gwardii, aby usunąć z Twierdzy wszystkich Sabotażystów.

SZPITAL

Wszystkie jednostki Obrońcy, które zginą w danej Turze trafiają do Szpitala. Na końcu Tury dwie jednostki wybrane przez Obrońcę, wracają do zdrowia i kierują się na Dziedziniec. Pozostałe jednostki ze Szpitala lądują z powrotem w zasobach.

DZIEDZINIĘC

Na Dziedzińcu może znajdować się dowolna liczba jednostek i Bohaterów. W tym miejscu nie można aktywować żadnych akcji. Jest to po prostu miejsce dla jednostek bez przydziału.

BOHATEROWIE

Obronę Twierdzy wspiera dwóch Bohaterów: Oficer oraz Wojownik. Każdy z nich w różny sposób wpływa na siłę Odcinka muru, na którym walczy. Ponadto raz na Turę każdy z nich może wykonać Rozkaz Bohatera, aby wspomóc Obrońcę w walce z Najeźdźcą. Powyższe Rozkazy nie wymagają placewania Klepsydrami i mogą być użyte w dowolnej Fazy Obrońcy.

Bohaterowie nie mogą zginąć.

● Wojownik = 2 punkty Siły ● Oficer = 3 punkty Siły

Działanie: Każdy Bohater może wydać jeden z poniższych Rozkazów Bohatera. Każdy z tych Rozkazów może być wykonany raz na Turę.

Rozkazy Bohatera:

- Przesunięcie jednej jednostki z Dziedzińca na Odcinek muru, na którym znajduje się Bohater.
- Przesunięcie dowolnej jednostki do dowolnego Budynku (za wyjątkiem Gwardii i Koszar) oraz otrzymanie jednego znacznika Klepsydry, który można wykorzystać w tym Budynku.
- Przesunięcie jednej jednostki z dowolnego Odcinka muru, który znajduje się po tej samej stronie Twierdzy co Bohater, i umieszczenie jej na Dziedzińcu.

SZTURM

Szturm następuje po zakończeniu Fazy 6 i wydaniu przez Obrońcę wszystkich Klepsydr. Składa się on z następujących etapów:

Ostrzał

Etap 1: Działa

Etap 2: Machiny oblężnicze

Etap 3: Strzelcy

Walka wręcz

Etap 1: Kotły

Etap 2: Drągi

Etap 3: Rozkazy

Etap 4: Rozpatrywanie Siły

Etap 5: Szpital

OSTRZAŁ

OSTRZAŁ Z DZIAŁ OBROŃCY

Obrońca wskazuje Przedpola lub Przedmurza, na które skierowany jest Ostrzał z każdego Działu. Następnie odkrywa po jednej karcie z talii Trafień Obrońcy dla każdego z Dział. Zapoznaje się z informacjami dotyczącymi Dział w odpowiednim polu karty. Usuwa jedną jednostkę wskazaną przez kartę. Po zakończeniu salwy Dział Obrońca tasuje karty i odkłada je obok planszy.

OSTRZAŁ MACHIN OBLĘŻNICZYCH

Najeźdźca wskazuje Odcinki muru, które ostrzeliwują jego Machiny oblężnicze. Następnie odkrywa górną kartę z każdego stosu kart Machin oblężniczych i rozpatruje efekty Ostrzału. Odrzuca wszystkie karty Pudeł, a wszystkie karty Trafień wkłada zakryte z powrotem do talii. Następnie tasuje wszystkie stosy kart Machin oblężniczych.

OSTRZAŁ STRZELCÓW

Strzelcy, znajdujący się na murach lub w Basztach i nie biorący udziału w Walce wręcz, mogą prowadzić Ostrzał oddziałów Najeźdźcy.

Strzelcy na murach mogą strzelać na Przedmurza, do których prowadzą Ścieżki z Odcinka muru, na którym przebywają.

Strzelcy w Basztach mogą strzelać na Przedmurza znajdujące się po przeciwległej stronie.

Każdy Strzelec prowadzący Ostrzał to +1 do Siły Ostrzału na danym Przedmurzu. Suma Siły ostrzału danego Przedmurza określa Siłę jednostek Najeźdźcy, które giną. Obrońca decyduje, które jednostki są zabijane. W przypadku gdy należy usunąć jednostki, których Siła równa się 2 punkty, Obrońca może usunąć albo jednego Orka, albo dwa Goblina.

Uwaga 1: Siła Ostrzału Obrońcy musi być równa lub wyższa od Siły jednostek, które chce usunąć.

Uwaga 2: Jeżeli na Odcinku muru są jednostki Najeźdźcy, Strzelcy walczą wręcz i nie mogą prowadzić Ostrzału.

Uwaga 3: Strzelcy znajdujący się w Basztach nigdy nie biorą udziału w Walce wręcz.

Złota zasada:

Za każdym razem kiedy jednostka ginie na skutek walki lub akcji gracza, zwycięzca danej walki lub gracz, który wykonał daną akcję, wskazuje jednostkę do zabicia.

WALKA WRĘCZ

KOTŁY

Obrońcy Twierdzy wylewają śmiertcionośną zawartość Kotłów na jednostki Najeźdźcy. Najeźdźca usuwa właściwe jednostki z planszy, które zginęły w wyniku działania Kotłów.

DRĄGI

Każdy Drąg może zostać użyty w ataku na Odcinek muru, z którym Baszta - wyposażona w taki Drąg - sąsiaduje. Obrońca wskazuje, który Odcinek muru jest atakowany danym Drągiem i odkrywa po jednej karcie z talii Trafień w przypadku każdego Drąga. Jeżeli karta pokazuje Trafienie, najsłabsza wskazana przez kartę jednostka Najeźdźcy jest usuwana z tego Odcinka muru. Po rozstrzygnięciu wszystkich ataków za pomocą Drągów, Obrońca tasuje talię kart Trafień.

ROZKAZY

Najeźdźca odkrywa wszystkie żetony Rozkazów (jeżeli były zakryte) i rozpatruje ich działanie.

ROZPATRZENIE SIŁY

Na każdym Odcinku muru porównuje się Siłę pozostałych walczących oddziałów. Każdy z graczy sumuje Siłę swoich jednostek na poszczególnych Odcinkach muru.

SIŁA NAJEŹDZCY:

1 Goblin ()	1 punkt Siły (lub 3, jeśli zagrano rozkaz Furia goblinów)
1 Ork ()	2 punkty Siły
1 Troll ()	3 punkty Siły
1 Chorągwie	1 punkt Siły

SIŁA OBROŃCY:

1 Strzelec ()	1 punkt Siły
1 Żołnierz ()	2 punkty Siły
1 Weteran ()	3 punkty Siły
1 Element muru	1 punkt Siły
1 Wykusz z przynajmniej 1 Strzelcem ()	1 punkt Siły
Oficer ()	3 punkty Siły
Wojownik ()	2 punkty Siły

PRZEWAGA SIŁY

Gracz, który ma wyższą Siłę wygrywa Walkę wręcz na danym Odcinku muru. Aby obliczyć Przewagę, należy odjąć Siłę przegrywającego od Siły wygrywającego.

Przegrywający traci uczestniczące w tej walce jednostki o Sile równej Przewadze. Jednostki te giną i są usuwane z gry (jeżeli należą do Najeźdźcy) lub trafiają do Szpitala (dotyczy jednostek Obrońcy).

WTAŹNIĘCIE DO TWIERDZY

Jeżeli po rozpatrzeniu Siły, Przewaga jednostek Najeźdźcy jest większa od Siły jednostek Obrońcy, oznacza to, że Najeźdźca zdołał wdrzeć się do Twierdzy. Następuje koniec gry i Najeźdźca jest zwycięzcą.

PRZYKŁAD

Obróńca ma na murze dwóch Żołnierzy oraz jednego Strzelca. Mur składa się z dwóch Elementów.

Najeźdźca ma na murze dwa Trolle i jednego Orka.

Siła obu graczy na tym Odcinku muru prezentuje się w następujący sposób:

Obróńca: $2+2+1+1+1=7$; Najeźdźca: $3+3+2=8$

Przewaga Siły wynosi 1 na korzyść Najeźdźcy. Obróńca traci jednostki o Siłę 1. Strzelec trafia do Szpitala.

PRZYKŁAD

Obróńca ma na murze dwóch Żołnierzy oraz jednego Strzelca. Mur składa się z dwóch Elementów.

Najeźdźca ma na murze trzy Orki.

Siła obu graczy na tym Odcinku muru wygląda w następujący sposób:

Obróńca: $2+2+1+1+1=7$; Najeźdźca: $2+2+2=6$

Przewaga siły wynosi 1 na korzyść Obróńcy. Najeźdźca traci jednostki o Siłę 1. Ork ma siłę 2, zatem Najeźdźca nie traci żadnych jednostek.

WTARGNIĘCIE DO TWIERDZY

Jeżeli przewaga Najeźdźcy jest wyższa od Siły jednostek Obróńcy na jakimkolwiek Odcinku muru, Najeźdźca wdiera się do Twierdzy i zdobywa ją, co jest równoznaczne z wygraniem gry.

PRZYKŁAD: Obróńca ma na murze dwóch Żołnierzy, a mur składa się z dwóch Elementów. Najeźdźca ma na murze trzy Trolle i dwa Orki.

Siła obu graczy na tym Odcinku muru jest następująca:

Obróńca: $2+2+1+1=6$; Najeźdźca: $3+3+3+2+2=13$

Najeźdźca ma Przewagę siły równą 7. Jednostki Obróńcy mają Siłę 4 i wszystkie są usuwane. Żadna jednostka Obróńcy nie strzeże już tego Odcinka muru i dlatego Najeźdźcy udaje się wtargnąć do Twierdzy. Następuje koniec gry i Najeźdźca zwycięża.

Natomiast jeśli Najeźdźca nie zdoła wkroczyć do Twierdzy, następuje zakończenie tej Tury i rozpoczyna się kolejna.



PRZYKŁADY OSTRZAŁU

PRZYKŁAD

Dwóch Strzelców na Odcinku muru B może prowadzić Ostrzał do jednostek 3 i 4 na Przedmurzu. Ich łączna siła Strzału wynosząca 2 nie wystarcza by zabić Trolla (4). Potrzebne są trzy punkty. Mogą jednakże zabić Goblina (3) ponieważ potrzeba jedynie jednego punktu Siły.

Strzelcy nie mogą strzelać do Orka (2), gdyż Przedmurze, na którym się znajduje, nie jest połączone Ścieżką z Odcinkiem muru B. Natomiast Strzelcy na Odcinku muru A nie mogą oddać strzału, ponieważ walczą wręcz z Orkiem (1).



PRZYKŁAD

Dwóch Strzelców na Odcinku muru A nie może strzelać do jednostek na Przedmurzu 1, gdyż na tym Przedmurzu położony jest żeton Osłony. W tej sytuacji ostrzeliwują oni inne Przedmurze razem z dwoma Strzelcami znajdującymi się na Odcinku muru B i Strzelcem z Baszty C. Łączna Siła wszystkich Strzelców uczestniczących w Ostrzale tego Przedmurza wynosi 5, co przekłada się na zabicie jednego Orka (2) i jednego Trolla (3).



PRZYKŁADY SZTURMU

PRZYKŁAD

Najeźdźca napiera na Odcinek muru jednym Orkiem i trzema Trollami. Obronę tego Odcinka tworzą dwaj Strzelcy wspierani przez Oficera. Dodatkowe zabezpieczenie stanowią 3 Elementy muru.

Siła obu graczy na tym Odcinku muru prezentuje się w następujący sposób:

Najeźdźca: $2+3+3+3=11$; Obróńca: $1+1+3+1+1+1=8$

Przewagę oblicza się, odejmując Siłę Obróńcy od Siły Najeźdźcy ($11-8=3$). Przewaga Najeźdźcy wynosi 3.

Obróńca musi utrzymać Odcinek muru i traci jednostki o siłę 3.

W przedstawionym powyżej przykładzie Obróńca dysponuje jedynie dwoma Strzelcami o łącznej Siłę 2.

Obróńca nie może poświęcić Elementów muru, żeby pokryć straty. Oficer jest Bohaterem, zatem ani nie może zostać zabity, ani jego Siła nie może być użyta do zmniejszenia Przewagi. Obróńca nie jest w stanie zlikwidować Przewagi. W konsekwencji, Najeźdźca przełamuje obronę i wkracza do Twierdzy. Najeźdźca zwycięża!



ZAKOŃCZENIE TURY

Przed przystąpieniem do kolejnej Tury:

- Gracze usuwają wszystkie Żetony działające do końca Tury.
- Najeźdźca zdejmuję wszystkie jednostki i znaczniki DREWNA z kart Faz (jednostki są usuwane z gry, a znaczniki DREWNA są odkładane do zasobów DREWNA).
- Obróńca zabiera wszystkie znaczniki Klepsydr znajdujące się na ukończonych Akcjach.

Uwaga: Nie usuwa się znaczników Klepsydr leżących na nieukończonych jeszcze Akcjach.

Żeton Tury przesuwany jest o jedno pole do przodu na liczniku Tur. Obróńca otrzymuje dwa znaczniki Klepsydr, z których może skorzystać po pierwszej akcji Najeźdźcy. Następnie Najeźdźca rozpoczyna nową Turę od Fazy 1: Zaopatrzenie.

PRZYKŁADY

PRZYKŁAD

Najeźdźca atakuje Odcinek muru identycznymi jednostkami jak w poprzednim przykładzie, ale tym razem obronę tego Odcinka stanowi dwóch Strzelców, jeden Weteran i trzy Elementy Muru.

Siła obu graczy na tym Odcinku muru jest następująca:

Najeźdźca: $2+3+3+3=11$; Obronca: $1+1+3+1+1+1=8$

Na pierwszy rzut oka sytuacja wydaje się być identyczna, ale należy dokładniej ją przeanalizować.

Po pierwsze, trzeba obliczyć Przewagę. Po odjęciu Siły Obroncy od Siły Najeźdźcy ($11-8=3$) zostaje ustalone, że Przewaga Najeźdźcy wynosi 3.

Obronca musi stracić jednostki o Sile 3. Najeźdźca postanawia usunąć Weterana (Siła 3), co sprawia, że Przewaga spada do 0. Najeźdźca nie może usunąć dwóch Strzelców, ponieważ Przewaga wynosiłaby 1. Przewaga musi być likwidowana jeżeli istnieje taka możliwość. Obronca poniósł straty, ale zdołał utrzymać Odcinek muru przy pomocy dwóch Strzelców. Najeźdźcy nie udało się wdrzeć do Twierdzy w tej Turze.

PRZYKŁAD

Najeźdźca ma dwa Orki i dwa Trolle. Tym razem mur jest chroniony przez dwóch Żołnierzy i trzy Elementy muru.

Siła obu graczy na tym Odcinku muru prezentuje się w następujący sposób:

Najeźdźca: $2+2+3+3=10$, Obronca: $2+2+1+1+1=7$

Po odjęciu Siły Obroncy od Siły Najeźdźcy ($10-7=3$) okazuje się, że Przewaga Najeźdźcy wynosi 3.

Obronca musi usunąć jednostki o sile równej 3, jeżeli jest to możliwe. Traci jednego Żołnierza o Sile 2, ale drugi Żołnierz nie ginie, ponieważ 1 punkt Przewagi nie wystarcza, aby go zabić. Obrona jest w stanie utrzymać mur, ale ponosi ogromne straty.

ATAK NA NIEBRONIONY ODCINEK MURU

Najeźdźca napiera dwoma Goblinami na opuszczony Odcinek muru. Obronca wzmocnił ten Odcinek czterema Elementami muru.

Siła obu graczy na tym Odcinku muru jest następująca:

Najeźdźca: $1+1=2$; Obronca: $1+1+1+1=4$

Po odjęciu Siły Najeźdźcy od Siły Obroncy ($4-2=2$), Przewaga Obroncy wynosi 2. Obydwa Goblino giną. Atak na Odcinek muru okazuje się nieskuteczny.

DZIAŁANIE ROZKAZU FURIA GOBLINÓW

PRZYKŁAD

Na Odcinku muru po stronie Najeźdźcy znajdują się dwa Orki, jeden Goblin i żeton Chorągwi. Po stronie Obroncy znajduje się dwóch Żołnierzy oraz jeden Weteran i dodatkowo Odcinek jest wzmocniony dwoma Elementami muru.

Najeźdźca zagrywa Rozkaz Furia Goblinów, zwiększając Siłę Goblina z 1 na 3.

Siła obu graczy na tym Odcinku muru wygląda następująco:

Najeźdźca: $2+2+3+1=8$; Obronca: $2+2+3+1+1=9$

Obronca wygrywa starcie jednym punktem Przewagi. Ponieważ Najeźdźca przegrywa, Goblin ściągany jest z planszy PRZED rozliczeniem strat.

PRZYKŁAD

Tym razem po stronie Obroncy znajduje się dwóch Żołnierzy i Odcinek muru jest wzmocniony, tak jak poprzednio, dwoma Elementami muru.

Siła obu graczy na tym Odcinku muru prezentuje się następująco:

Najeźdźca: $2+2+3+1=8$; Obronca: $2+2+1+1=6$

Najeźdźca wygrywa starcie dwoma punktami Przewagi. Goblin ściągany jest z planszy dopiero PO obliczeniu strat.

PRZYKŁAD OBU WYMARSZÓW W JEDNEJ TURZE

Najeźdźca zagrał akcję Więszego wymarszu, który pozwala na przesunięcie siedmiu jednostek z dowolnego miejsca na planszy.

Najeźdźca przesuwa pięć jednostek z Przedmurza 3 na Przedmurze 1. Zabiera też dwie jednostki z pola Maruderów, zatem na Przedmurzu 1 znajduje się teraz siedem jednostek.

Następnie Najeźdźca zabiera siedem jednostek z Przedpola 5. Sześć jednostek udaje się na Przedmurze 3, a jedna jednostka na Przedmurze 4.

Na Przedmurzu 3 od poprzedniej Tury przebywa jednostka (A) i w tej Turze Najeźdźca też nie chce jej przesuwać. Biorąc ten fakt pod uwagę, na Przedmurzu 3 jest teraz siedem jednostek, czyli maksymalna dozwolona liczba.

Natomiast na Przedmurzu 4 stoją dwie jednostki (B) od poprzedniej Tury, których Najeźdźca nie chce przemieszczać. Łącznie na tym Przedmurzu znajdują się trzy jednostki.

Najeźdźca kończy Duży wymarsz wysyłając siedem nowych jednostek z zasobów na Przedpolu 5.

W ramach tej samej akcji Najeźdźca wykonuje też Mały wymarsz (przykład na kolejnej stronie).



Najeżdźca przeprowadza Wymarsz w następujący sposób:

Najeżdźca przesuwa pięć jednostek z Przedmurza 2 na Odcinek muru 1. Pozostawia dwie jednostki (otoczone czarną obwódką) na tym Przedmurzu. Najeżdźca przemieszcza pięć jednostek z siedmiu, które znajdują się na Przedmurzu 5. Trzy z nich przesuwa na Przedmurze 2, a dwie pozostałe (Orków) na Odcinek muru 4.

Dzięki przesunięciu jednostek z Przedmurza 5 na Przedmurze 2, Najeżdźca otrzymuje dwie jednostki z pola Maruderów i w ten sposób dysponuje łącznie siedmioma jednostkami na Przedmurzu 2.

Najeżdźca przesuwa trzy jednostki (Gobliny) z Przedmurza 6 na Odcinek muru 4, w wyniku czego tym Odcinku muru znajduje się maksymalna dozwolona liczba jednostek.

Potem Najeżdźca zabiera pięć jednostek z Przedpolu 7. Trzy z nich udają się na Przedmurze 5, a pozostałe dwie na Przedmurze 6.

Na końcu pięć jednostek z zasobów jest ustawianych na Przedpolu 7

Najeżdźca kończy akcję Mały wymarsz.

Uwaga: Jedynie prawa część planszy (po stronie Obrońcy) pozwala na przemieszczanie jednostek z Przedmurza na Przedmurze ze względu na nierównomierne rozmieszczenie pól.

Zagranie akcji Wymarszów generuje 8 Klepsydr dla Obrońcy.

Uwaga: Przedstawiono jedynie połowę ruchów wykonanych w ramach zagrania kart Wymarszów.



AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek

OPRACOWANIE GRY: Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak

INSTRUKCJA: Chevee Dodd

ILUSTRACJE: Tomasz Jędruszek, Mariusz Gandzel, Barbara Trela-Szyma, Roman Kucharski, Rafał Szyma

PROJEKT GRAFICZNY GRY: Ignacy Trzewiczek, Rafał Szyma

TŁUMACZENIE INSTRUKCJI: Anna Dudek-Polewka



© 2015 PORTAL GAMES
All Rights Reserved.
www.portalgames.pl

PODZIĘKOWANIA:

Testerzy: Sebastian Szponar, Maciej Janik, Mikołaj Wilczyński, Zbyszek Wilczyński, Tomasz Gala, Marcin Chałubiec, Tomasz Kowalewski, Marcin Kupiec, Marcin Stępniewski, Siman, Wis, Bartek Daciuk, Maja Włodarz, Grzegorz Polewka, Roman Sadownik, Michał Oracz, Rafał Szyma, Neurocide, Mrówka, Tomasz Kołodziejczak, Klema, Piotr Pieńkowski, Artur Jedliński, Sdek, Widłak, Petr Murmak, Merry, Bogas, Adam Kałuża, Alek Pala, Goor, Bors, Jopek, Michał Łodej, Cnidius oraz dodatkowa pomoc Squirrel, Ragozd, Edrache i reszta Poznańskiej ekipy, Klema, Mst, Widłak, Pancho, Ja_N, Crystal Viper, Eric W. Martin, Piotr Kątnik i wielu, wielu innych. W testach gry Stronghold wzięło udział 44 graczy. Najserdeczniej wszystkim Wam dziękuję za przeprowadzenie tego potężnego projektu do szczęśliwego końca.

TESTERZY DRUGIEJ EDYCJI:

Jacek Bugajny, Michał Walczak, Marcin Chałubiec, Andy, Michał Oracz.

Szczególne podziękowania dla Kathrin (Kitarja) z serwisu BGG.





Proszę się
słokusować
na grach!

Oglądaj na kanale
Portal Games PL
na Youtube!

WIEŚCI
NOWOŚCI
KONKURSY
PREZENTACJE
ZESTAWIENIA
PORTAL VLOG
POZYTYWNA ENERGIA



16 **PlanszówkiTV**