



# WROTH

**INSTRUKCJA v1.0**



# WALKA O DOMINACJĘ

Półwysp Drudgeon od wieków nie zaznał niczego innego, niż wojna.

Fracje formują swoje oddziały do walki o kontrolę nad płaskowyżami półwyspu. Ogromne masy piechurów i łuczników przemierzały morza i doliny, aby walczyć. Podróżowali u boku swoich przywódców, oficerów, proroków, mistrzów i władców, pochodzących z różnych kultur i ojczyzn.

Ten prastary konflikt rodzi się z połączenia nienawiści, wrogości, zdrady i wzajemnej odrazy, które czasem są świeże, a czasem tak zapomniane.

Dziś nie jest inaczej.

## POPURZEC WROTH

W grze Wroth każdy z graczy reprezentuje unikalną kulturę wyróżniającą się podejściem do walki, złożoną z różnorodnych wojowników o niezwykłych umiejętnościach.

Każda Frakcja składa się z Oddziałów Podstawowych, reprezentowanych przez znaczniki oraz z dwóch lub więcej Oddziałów Elitarnych, reprezentowanych przez kości.

Te walczące Fracje toczą bój o kontrolę nad regionami lśniącego krajobrazu, wyłaniającego się z oceanicznej mgły. Każdy region zapewnia punkty zwycięstwa Frakcji, która kontroluje go na koniec każdej z rund oraz bonus, jeśli dana Frakcja jako jedyna jest w nim obecna.

Fracje dobierają kości, które pozwalają im na wykonanie akcji rozmieszczania i poruszania oddziałów, w celu przejęcia kontroli nad regionami.

Gra kończy się na koniec Rundy, w której jedna z Fracji zdobędzie 30 punktów zwycięstwa albo ukończy Misję Scenariusza, w zależności od wybranego wariantu rozgrywki.

## WARIANTY ROZGRYWKI

Rozgrywka we Wroth może być prowadzona w dwóch różnych **WARIANTACH**.

- **WARIANT PODSTAWOWY:** W wariantcie podstawowym („Gracz kontra Gracz”), od dwóch do czterech graczy walczy przeciwko sobie, kontrolując po jednej Frakcji każdy.
- **WARIANT SOLO/KOOPERACYJNY:** W wariantcie solo/kooperacyjnym, od jednego do czterech graczy współpracuje ze sobą w walce przeciwko jednej Frakcji SI.

Pierwsza część tej instrukcji opisuje zasady wariantu podstawowego. Aby zapoznać się z wariantem solo/kooperacyjnym, należy najpierw poznać zasady wariantu podstawowego, a następnie zmiany zasad, które zaczynają się na str. 14.

## TWÓRCY

**WYDAWCY:** Adam Carlson i Josh Carlson

**PROJEKT GRY:** Manny Trembley

**PROJEKT WARIANTU SOLO/KOOPERACYJNEGO:** Adam Carlson

**ILUSTRACJE I OPIS:** Manny Trembley

**PROJEKT GRAFICZNY:** Gui Landgraf

**INSTRUKCJA:** Jeff Tidball

**SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:** Lisa, Jasper oraz Jared Trembley

**WERSJA POLSKA:** Zespół Portal Games

**TŁUMACZENIE:** Agnieszka Mazur

**SKŁAD:** Bartosz Makświej

**REDAKCJA:** Marcin Zalewski

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Mateusza Krysztofa.



# FRAKCJE



## ALDAN

Fracja Aldan to starożytna kultura - znakomici, dumni i niemalże nieśmiertelni. Ponad wszystko cenią sobie porządek oraz precyzję i nie tolerują tych, którzy się pogubili, zbłądzili lub się z nimi poróżnili. Fracja Aldan maszeruje, by walczyć zgodnie z surowymi nakazami swojej historii i tradycji, odmawiając zaangażowania do momentu wypełnienia wymagań, które dla obcych często bywają niezrozumiałe. Być może jej metody są dziwne, ale nikt nie zaprzeczy mocy tradycji frakcji Aldan.



## GUILD

Guild to wiedza, cień i ponura rozrywka. Fracja ta zdobywa bogactwo, jakby z przyzwyczajenia, a jej ofiary wcale nie zdają sobie z niczego sprawy, aż padną martwe z rąk zabójców, których nigdy nawet nie zauważyli - pusty chichot niesiony wiatrem, to jedyna wizytówka Śmierci. Siła frakcji Guild nie leży w jej własnych armiach ani w broni, ale w wytrenowanych mięśniach, zawsze dostępnych na ziemiach rozdartych przemocą, oraz w niezaprzeczalnej inteligencji, zdobytej dzięki jej przebiegłości i bogactwu.



## KODA

Koda to frakcja zacieklej wypiarzy, która nienawiść do mieszkańców lądu przekazuje z pokolenia na pokolenie. Podczas Zrzucania skóry - ceremonii dojrzewiania Koda - młodzi wojownicy, wybrani z uwagi na czystość ich gniewu, porzucają śmiertelne ciała, aby przyjąć esencję Wielkiej Niedźwiedzicy, Koda-konn. Jednocześnie frakcja Koda praktykuje bezinteresowną miłość do siebie nawzajem oraz chroni i pielęgnuje każde ze swych dzieci, dorosłych i osób starszych, dbając o nich od urodzenia, aż do śmierci.



## OOGLAN

Niektórzy twierdzą, że frakcja Ooglan tak naprawdę nie istniała, do momentu, aż legendy powtarzane przez jej wrogów stały się tak potężne, że doprowadziły do narodzin synów chaosu i zła. Jej mizerni wojownicy wrzeszczą i kwiczą, nim zapadnie złowroga cisza, w której dostrzegają szansę na schwytanie wrogów z zaskoczenia. Niewielu zmierzyło się z frakcją Ooglan, ale ci, którzy tego dokonali, rozpowiadają historie o jej okrucieństwie.



## **PALDEYN (ROZSZERZENIE)**

Paldeyn to frakcja, która kroczy szlachetnie i z uniesioną głową. Na grzbietach koni, ich zbroja oślepia, nie tylko wtedy, gdy świeci słońce. Pieszni ich linie są w stanie stawić czoła każdemu wrogowi, a tarcze zadają ciosy, które każdego wypatroszą. Tam zaś, gdzie ich dowódcy o żelaznej woli wznoszą swe namioty bojowe, frakcja Paldeyn jest nie do ruszenia. Pływające swobodnie peleryny, dążą do jedyne go celu, jakim jest wypchnięcie sprzed siebie każdego, kto ośmieli się rzucić wyzwanie prawu frakcji Paldeyn do zachowania przez nich tego, o co walczyli.



## **RUNEN**

Frakcja Runen jest zarówno nie do ruszenia, jak i nie do zatrzymania. Gdy staje do walki, będzie walczyć do końca, aby bronić swoich praw. Gdy zaś zdecyduje się na ruch, napiera nieustępliwie. Jeśli cokolwiek miałyby przewyższać jej determinację, to tylko urazy, które żywi przez pokolenia, zwiększając swój gniew z powodu dawnych zniewag, zarówno tych rzeczywistych, jak i urojonych.



## **VENNA (ROZSZERZENIE)**

Północna frakcja Venna to wygnańcy i wyrzutki z innych krain, zebrani dla swego bezpieczeństwa, ale też połączeni celem, znaczeniem i magią lasów hiperboreańskich. Nie tylko wiedza społeczności tej frakcji daje jej władzę, ale także jej powiązania z mroczniejszymi mocami świata podziemnego. Dzięki zaklęciom i czarom wydobytym z miejsc najlepiej nienazwanych, frakcja Venna wykorzystuje moce wrodzone, odkryte, przejęte, a nawet wprost skradzione.

# KOMPONENTY

- Mata Mapy (1)
- Maty Frakcji (awers: Gracza, rewers: Frakcji SI) (5)
- Mata Toru Punktacji (1)
- Znaczniki Oddziałów Podstawowych (130)
  - Znaczniki Oddziałów Frakcji Aldan, Brązowe (26)
  - Znaczniki Oddziałów Frakcji Koda, Czerwone (26)
  - Znaczniki Oddziałów Frakcji Runen, Zielone (26)
  - Znaczniki Oddziałów Frakcji Guild, Granatowe (26)
  - Znaczniki Oddziałów Frakcji Ooglan, Białe (26)
- Kości Oddziałów Elitarnych (36)
  - Aldan (6)
    - Elagynt (3)
    - Wynden (3)
  - Koda (9)
    - Grizzled (3)
    - Łowca (6)
  - Runen (9)
    - Stoik (3)
    - Górnik (3)
    - Baran (3)
  - Guild (6)
    - Stellen (3)
    - Crysen (3)
  - Ooglan (6)
    - Karn (3)
    - Bezimienny (3)
- Znacznik Pierwszego Gracza (1)
- Kamienie Korry (20)
- Kości Akcji (9)
- Kości Wszystkowidzące (5)
- Karty Cech Frakcji (15)
- Karta Pomocy (4)
- Żetony Punktów Zwycięstwa (PZ) (11)
- Żetony Celu (2)
- Żeton Bazy Rozmieszczenia SI (BR) (1)
- Kość Oznaczenia Rundy (k6) (1)
- Kość Chaosu (k8) (1)
- Karty Scenariusza Wariantu solo/kooperacyjnego (15)



Znacznik Pierwszego Gracza



Kości Akcji



Kości Wszystkowidząca



Karty Cech Frakcji



Żetony Punktów Zwycięstwa (PZ)



Żetony Celu



Żeton Bazy Rozmieszczenia SI

## WYCZERPANIE SIĘ KORRY

Liczba Korry jest ograniczona do 20 sztuk Kamieni.

- Jeśli więcej graczy jednocześnie zyskuje Korrę, np. podczas Fazy 3, i zabraknie jej w puli, przez co nie wszyscy mogą otrzymać pełny przydział, rozdzielcie ją zgodnie z kolejnością graczy (SI na końcu), aż do wyczerpania puli, następnie kontynuujcie rozgrywkę.
- Jeśli jeden gracz dobiera Korrę, gdy nie ma wystarczającej jej liczby, dobiera tyle, ile znajduje się w puli, a reszta przepada.

# OBSZAR GRY

Karta Pomocy



Mata Mapy



Mata Toru Punktacji



Znacznik Pierwszego Gracza



Karta Cechy

Mata Frakcji



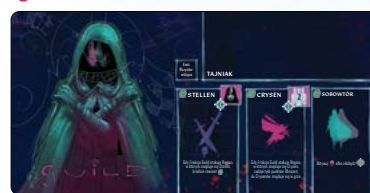
Karta Scenariusza

(wyłącznie w wariantcie solo/kooperacyjnym)

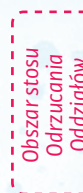
Gracza



Karta Cechy



Mata Frakcji



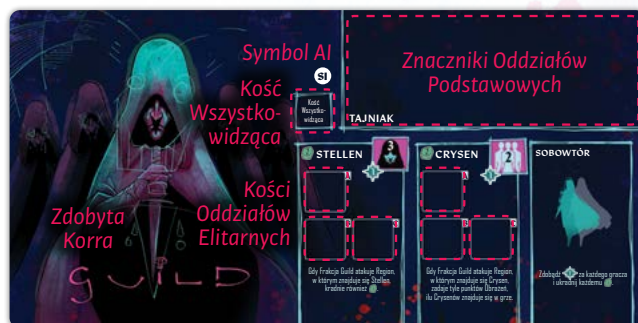
## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY:** Umieśćcie Mapę i Tor Punktacji na środku obszaru gry.
  - Każdy gracz wybiera stronę Mapy, na której rozmieści swoje Oddziały.
  - Każda rozgrywka wymaga użycia określonej liczby kości Akcji. Niepotrzebne kości Akcji odłóżcie do pudełka, aby uniknąć ich przypadkowego rzucenia lub dobrania.

Liczba graczy	2-3	4
Liczba kości Akcji	7	9

- Umieśćcie po 1 losowym żetonie PZ na każdym ponumerowanym Regionie na Mapie. Pozostałe żetony PZ odłóżcie do pudełka.

- ROZDZIELENIE FRAKCJI:** Każdy gracz wybiera Frakcję, bierze jej Matę i umieszcza przed sobą stroną Gracza ku górze. Strona Frakcji SI oznaczona jest literami „A”, „B” i „C” przy obszarach Oddziałów Elitarnych oraz literami „SI” nad obszarem kości Wszystkowidzącej.



Mata Frakcji (strona SI)

- Każdy gracz wybiera jedną z kart Cechy swojej Frakcji, znaczniki Oddziałów Podstawowych, kości Oddziałów Elitarnych, kość Wszystkowidzącą i umieszcza je na swojej Macie, zgodnie ze wskazaniem na ilustracji obok. Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników Oddziałów Podstawowych obok Maty Toru Punktacji. Gracze będą oznaczać nimi PZ zdobywane w trakcie rozgrywki.

- ROZMIESZCZENIE ODDZIAŁÓW POCZĄTKOWYCH:** Każdy gracz umieszcza trzy ze swoich Podstawowych Oddziałów w Strefie Rozmieszczenia na swojej stronie Mapy (zob. „Mapa” na str. 11).
- WYBÓR PIERWSZEGO GRACZA:** Wylosujcie Pierwszego Gracza. Bierze on znacznik Pierwszego Gracza. Gracze wykonują swoje Tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

## ODDZIAŁY

Każda Frakcja posiada 25 **ODDZIAŁÓW PODSTAWOWYCH** - żołnierzy piechoty swojej armii. Mimo, iż każda z Frakcji używa unikalnych nazw dla tych oddziałów, do każdego z nich odnoszą się takie same zasady. Oddziały te są zasobem limitowanym. Gdy zostają pokonane (przez otrzymanie 1 punktu obrażeń), zostają usunięte z Mapy i umieszczone na stosie odrzucania, obok Maty Frakcji.

Każda Frakcja posiada również **ODDZIAŁY ELITARNE**, reprezentowane przez kości. Te kości nigdy nie są rzucające podczas rozgrywki. Wartości na kościach używane są do oznaczenia Żywotności Oddziału Elitarnego lub Punktów Zdrowia traconych przy otrzymywaniu ciosów. Podczas rozmieszczania Oddziałów Elitarnych, należy umieścić kość tak, aby wskazywała najwyższą z możliwych wartości. Wartość kości maleje wraz z utratą Żywotności. W momencie, gdy wartość na kości Oddziału Elitarnego osiąga „0”, ta kość jest usuwana z Mapy i wraca na Matę Frakcji gracza, jako dostępna do ponownego zakupu.

## KORRA

**KORRA** to mistyczna waluta, która podczas rozgrywki zasila każdą zdolność Frakcji. Kamienie Korry są zyskiwane z puli Kamieni Korry i zwracane tam za każdym razem, gdy zostają wydane.

## PRZEBIEG RUND

Rozgrywka we Wrath odbywa się w **RUNDACH**. Każda Runda podzielona jest na sześć **FAZ**, które zawsze występują w tej samej kolejności. Rundy toczą się do momentu zwycięstwa jednego gracza.

### FAZA 1: PORZĄDKOWANIE

Ustawcie kość Oznaczenia Rundy na wartość odpowiadającą aktualnej Rundzie. Następnie przekażcie znacznik Pierwszego Gracza następnemu graczowi w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (pomińcie ten krok w Rundzie 1).

### FAZA 2: ZBIERANIE ŁUPÓW

W tej Fazie w każdym Regionie z widocznym jednym z 4 symboli Akcji na jego żetonie PZ, aktywowana jest Akcja Bonusowa.

Podążając zgodnie z kolejnością Regionów, sprawdźcie każdy Region na Mapie (zob. „Kolejność Regionów” na str. 12). W każdym Regionie, w którym znajduje się żeton PZ z symbolem Akcji, gracz z największą liczbą Oddziałów w tym Regionie może wykonać przypisaną Akcję Bonusową. W przypadku remisu pod względem największej liczby Oddziałów w Regionie, żaden gracz nie wykonuje w nim Akcji Bonusowej.

Akcje Bonusowe są takie same jak Akcje przedstawione na kościach Akcji. W sekcji „Faza 5: Wykonywanie Akcji” na str. 10 opisano każdą z tych Akcji.



Wydobycie



Posiłki



Manewr



Walka

W tej Fazie liczby widoczne na żetonach PZ są ignorowane. Brane są pod uwagę wyłącznie w Fazie Punktowania.

## FAZA 3: PRZYGOTOWANIE

Gracze mogą wykonywać tę Fazę jednocześnie. Każdy gracz wykonuje poniższe czynności:

- **WZMOCNIENIE:** Każdy gracz rozmieszcza dwa swoje Oddziały Podstawowe w swojej Strefie Rozmieszczenia.
- **WYPATRYWANIE:** Każdy gracz rzuca swoją kością Wszystkowidzącą i umieszcza ją z powrotem na swojej Macie Frakcji z widocznym wynikiem rzutu. Gracze, którzy w poprzedniej Turze nie korzystali ze swojej kości Wszystkowidzącej, również muszą nią rzucić. Gracz może skorzystać z wyniku na swojej kości Wszystkowidzącej w dowolnym momencie swojej Tury w Fazie Wykonywania Akcji.
- **PRZYDZIAŁ:** Każdy gracz zyskuje 1 Korrę.

### GRACZE NIGDY NIE ZOSTAJĄ WYELIMINOWANI

Przez cały czas rozgrywki, każdy z graczy pozostaje jej aktywnym uczestnikiem. Przykładowo, nawet w momencie wyeliminowania wszystkich Oddziałów danego gracza, pozostaje on w grze i dobiera kości Akcji, wykonuje swoje Tury, czy wydaje Korrę, aby rozmieszczać nowe Oddziały.

## FAZA 4: DOBIERANIE KOŚCI

Jeden gracz rzuca wszystkimi kośćmi Akcji z **PULI DOBIERANIA**.

Kość pozwala na wykonanie konkretnej Akcji w Fazie Wykonywania Akcji, zgodnie z wynikiem na tej kości.

Na przykład symbol Wydobycia (🟩) pozwala graczowi zyskać 1 Korrę z puli, symbol Posiłków (🍲) pozwala na rozmieszczenie dwóch Oddziałów Podstawowych itd.

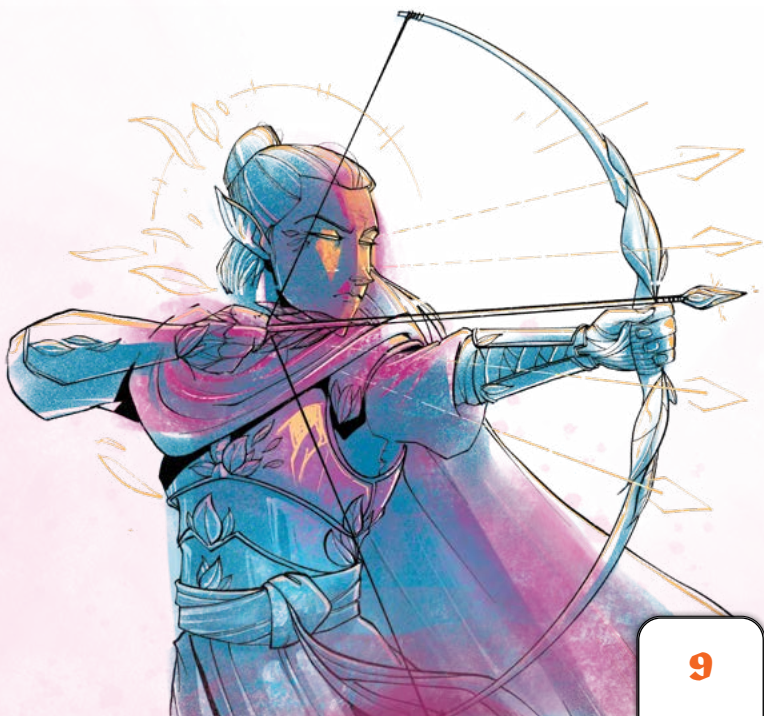
Gdy kości zostaną rzucone, każdy gracz, zaczynając od Pierwszego Gracza, dobiera jedną kość z puli i umieszcza ją na swojej Macie Frakcji, nie zmieniając wyniku na tej kości.

Gracze dobierają kości po kolei, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż do momentu dobrania dwóch kości przez każdego gracza. Następnie gracz z najmniejszą liczbą Punktów Zwycięstwa (PZ) dobiera trzecią, ostatnią kość z puli. Gdy gracze remisują pod względem najmniejszej liczby PZ, żaden z graczy nie dobiera trzeciej kości.

### DOBIERANIE KOŚCI W GRZE DWUOSOBOWEJ

W wariantcie podstawowym gry dwuosobowej, podczas Fazy Dobierania każdy z graczy dobiera trzy kości, zamiast dwóch. Ostatnia kość trafia do gracza z mniejszą liczbą Punktów Zwycięstwa.

W przypadku remisu żaden z graczy jej nie otrzymuje.



## FAZA 5: WYKONYWANIE AKCJI

Rozpoczynając od Pierwszego Gracza, gracze wykonują swoje **Tury** w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej Turze gracz musi wydać jedną ze swoich kości Akcji, którą dobrał w Fazie 4, aby wykonać Akcję. Jeśli gracz nie chce wykonać Akcji przypisanej do symbolu na kości, może po prostu ją odrzucić. Czasem gracz może wydać dwie kości Akcji w jednej Turze, aby skorzystać z efektu specjalnego. (Zob. „Akcja Wymarszu” poniżej).



**WYDOBYCIE:** Zyskaj 1 Korrę z puli.



**POSIŁKI:** Rozmieść do dwóch twoich Oddziałów Podstawowych ze swojej Maty Frakcji w dowolnym Regionie, w którym aktualnie masz co najmniej jeden Oddział.



**MANEWR:** Porusz do dwóch twoich Oddziałów z jednego Regionu do jednego sąsiadującego Regionu, albo rozmieść dwa Oddziały Podstawowe z twojej Maty Frakcji w twojej Strefie Rozmieszczenia.



**WALKA:** Zaatakuj zajmowany przez ciebie Region albo Region z nim sąsiadujący, zadając 1 punkt Obrażeń.

Wydawane kości są zwracane do puli centralnej.

Jeśli w swojej Turze gracz nie ma kości Akcji do wydania, pomija swoją Turę. Nie ma wtedy możliwości zakupu Oddziałów Elitarnych ani skorzystania z kości Wszystkowidzącej.

Faza Wykonywania Akcji kończy się w momencie, gdy żaden gracz nie ma już kości Akcji do wydania.

## AKCJA WYMARSZU

Gracz może w swojej Turze, zamiast wykonywać Akcję podstawową, wydać dwie swoje niewydane jeszcze kości (także kość Wszystkowidzącą) wskazujące dowolne symbole. Jeśli to zrobi, traci możliwość wykonania Akcji z tych kości Akcji, ale może wybrać Region i poruszyć do niego dowolną liczbę swoich Oddziałów z dowolnego Regionu lub Regionów sąsiadujących z wybranym Regionem.

Wciąż liczy się to jako „wykonanie Akcji” dla wszystkich zdolności odnoszących się do tego terminu.

## ZAKUP ODDZIAŁÓW ELITARNYCH DRAZ ZDOLNOŚCI FRAKCJI

Gracz może w dowolnym momencie swojej Tury wydać Korrę, aby rozmieścić swoje Elitarne Oddziały albo na Zdolność Frakcji wymienioną na jego Macie Frakcji (tylko niektóre Frakcje). Gracz może kupić tyle Zdolności i/albo rozmieścić tyle Oddziałów Elitarnych, ile jest w stanie opłacić.

Koszt Zdolności i Oddziałów Elitarnych wskazany jest na Macie Frakcji.

Wiele Oddziałów posiada określone zasady dotyczące ich rozmieszczania w momencie zakupu. Jeśli takich nie mają, rozmieszczane są w Strefie Rozmieszczenia swojego właściciela.

Oddziały Elitarne mogą zostać kupione wyłącznie z Maty Frakcji właściciela oraz tylko wtedy, gdy mogą zostać rozmieszczone zgodnie z zasadami.

Zakup Zdolności i Oddziałów Elitarnych nie liczy się jako „Wykonanie Akcji” dla wszystkich zdolności odnoszących się do tego terminu.

## KOŚĆ WSZYSTKOWIDZĄCA

Gracze mogą w swojej Turze wydać swoją kość Wszystkowidzącą podczas Fazy Wykonywania Akcji, usuwając ją ze swojej Maty Frakcji. Kość Wszystkowidząca nie jest traktowana jako forma kości

Akcji. Może zatem zostać aktywowana dodatkowo do twoich Akcji w twojej Turze, jeśli jest dostępna. Każda Akcja na kości Wszystkowidzącej została opisana poniżej.



**WYDOBYCIE:** Zyskaj 1 Korrę z puli.



**UDERZENIE:** Zaatakuj dowolny Region, zadając 1 punkt Obrażeń.



**NATARCIE:** Zaatakuj zajmowany przez siebie Region albo Region z nim sąsiadujący, zadając 2 punkty Obrażeń.



**ZDUBLOWANIE:** Natychmiast powtórz właśnie wykonaną przez siebie Akcję. Na przykład: zyskaj kolejną Korrę z Akcji Wydobycia, ponownie przywołaj Posiłki, albo wykonaj Akcję Wymarszu z kolejnego Regionu.

## FAZA 6: PUNKTOWANIE

W tej Fazie gracze zdobywają Punkty Zwycięstwa, bazując na Regionach na Mapie zajmowanych przez ich Oddziały.

Sprawdźcie każdy Region na Mapie zgodnie z kolejnością Regionów (zob. „Kolejność Regionów” na str. 12) i przydzielcie PZ zgodnie z poniższym:

- **KONTROLA:** Gracz z największą liczbą Oddziałów w Regionie zdobywa Punkty Zwycięstwa w liczbie wskazanej na żetonie PZ.
- **DOMINACJA:** Jeśli gracz, który kontroluje Region, jest również jedynym graczem mającym Oddziały w tym Regionie, otrzymuje dodatkowy Punkt Zwycięstwa.

Symbole wskazane na żetonach PZ są ignorowane w tej Fazie. Są używane wyłącznie w Fazie Zbierania Łupów. Jeśli więcej niż jeden gracz kontroluje dany Region, żaden z nich nie zdobywa Punktów Zwycięstwa.



Wiele Oddziałów Elitarnych posiada specjalne umiejętności, które pozwalają zdobyć dodatkowe Punkty Zwycięstwa z Regionów, które zajmują. Za każdy unikatowy Oddział z symbolem w Regionie, zdobywasz # PZ podczas Punktowania (możesz zyskać tylko jeden bonus za dany typ Oddziałów Elitarnych w danym Regionie. Na przykład, jeśli posiadasz dwa Oddziały Stoików w tym samym Regionie, możesz w nim zyskać tylko jeden bonus).

Jeśli jeden gracz zdobył lub przekroczył w tym momencie 30 Punktów Zwycięstwa, zostaje zwycięzcą! Jeśli udało się to więcej niż jednemu graczowi, zwycięża gracz z największą liczbą PZ. Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz, który kontroluje więcej Regionów (nie wliczając Obrzeży). Jeśli wciąż jest remis, remisujący gracze grają w Kamień, Papier, Nożyce, aby wyłonić zwycięzcę (albo decydują się podzielić się zwycięstwem).

## MAPA

Mata Mapy przedstawia centrum walk we Wroth.

Mapa składa się z **REGIONÓW** oddzielonych od siebie grubą białą linią. Regiony traktowane są jako **SĄSIADUJĄCE** ze sobą, jeśli posiadają wspólną granicę lub jeśli połączone są drogą lądową ze strzałką. Sąsiadowanie Regionów jest ważne, ponieważ podczas poruszania Oddziałów, muszą one poruszać się pomiędzy Regionami sąsiadującymi ze sobą oraz niektóre Akcje pozwalają zadawać Obrażenia w sąsiadujących Regionach.

Do każdego Regionu losowo przypisuje się żeton PZ na początku gry. Określa on ile Punktów Zwycięstwa dany Region warty jest w każdej Rundzie. Niektóre żetony PZ dodatkowo zapewniają Akcję Bonusową graczowi kontrolującemu dany Region. Żetony PZ w Regionach zwykle nie są wymieniane w takcie rozgrywki.

## KOLEJNOŚĆ REGIONÓW

Każdy Region inny niż Obrzeża (zob. poniżej) posiada **NUMER PORZĄDKOWY REGIONU**, który określa jego kolejność sprawdzania podczas Punktowania lub w różnych innych okolicznościach. Kolejność Regionów na Mapie nigdy się nie zmienia i jest wskazana bezpośrednio na niej.

Numer Porządkowy Regionu nie jest powiązany z liczbą Punktów Zwycięstwa oraz nie przekłada się na ich liczbę podczas Punktowania.

## OBRZEŻA

**OBRZEŻA** to pojedynczy duży Region, który otacza centralne płaskowzgórze Mapy i przylega do czterech krawędzi Mapy.

- Posiada cztery **STREFY ROZMIESZCZENIA**, przedstawione jako pomosty (na południu i zachodzie) lub obozowiska (na północy i wschodzie). Są to miejsca, w których gracze zazwyczaj rozmieszczają swoje Oddziały. Oddziały w tych Strefach Rozmieszczenia zajmują zarówno swoją Strefę Rozmieszczenia, jak i Obrzeża. Oznacza to, że te Strefy Rozmieszczenia same w sobie nie są Regionami. Są konkretnymi częściami Obrzeży.
- Ani Obrzeża, ani Oddziały znajdujące się na nich (włącznie z ich Strefami Rozmieszczenia) nie mogą atakować, zostać zaatakowane, ani być celem podczas zadawania Obrażeń. Jednak znajdujące się tu Oddziały są określane jako będące „w grze”, dla wszystkich celów umiejętności, lub wymagań Scenariusza.
- Obrzeża sąsiadują z Regionami 1-6, co oznacza, że gdy Oddziały przemieszczają się ze Strefy Rozmieszczenia dowolnego gracza, mogą poruszyć się bezpośrednio do dowolnego z tych Regionów.
- Gdy Oddziały opuszczają Obrzeża, nigdy już nie mogą na nie wrócić.



Cztery Strefy Rozmieszczenia

## PORUSZANIE SIĘ PRZEZ KILKA REGIONÓW

Niektóre umiejętności pozwalają na poruszenie się Oddziału o więcej niż jeden Region na raz. Takie ruchy traktowane są jako dwa standardowe pojedyncze ruchy, a nie jako jeden wydłużony ruch. Ta różnica może być istotna, gdy umiejętności wpływają na każdy ruch wykonywany przez Oddział.

## KARTY CECH

Każda Frakcja posiada trzy unikatowe karty Cech. Opisują unikatową moc, której dana Frakcja może użyć raz na grę, albo efekt stały, trwający przez całą rozgrywkę. Podczas wyboru Frakcji gracze wybierają również jedną z Cech. Po dokonaniu wyboru pozostałe karty należy odłożyć do pudełka.

Na początku gry gracze umieszczają swoje karty Cech odkryte obok swojej Maty Frakcji, z widocznym opisem umiejętności.

Gracze mogą użyć swojej karty Cechy wyłącznie w swojej Turze, chyba, że tekst na karcie stanowi inaczej.

W wariantcie podstawowym, gracze o różnym stopniu zaawansowania mogą zbalansować poziom rozgrywki pozwalając nowym graczom na wybranie dodatkowej karty Cechy ich Frakcji.

## ATAKOWANIE I ZADAWANIE OBRAŻEŃ

W grze Wrath Oddziały mają wiele możliwości do **ATAKOWANIA**. Ataki zawsze zadają **OBRAŻENIA**, podobnie jak wiele innych umiejętności (ale te umiejętności nie są traktowane jako Ataki, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej).

Niezależnie od źródła, Obrażenia zawsze określane są w **PUNKTACH**.

Atak jest zawsze kierowany w określony Region, a Obrażenia są zadawane konkretnej Frakcji w tym Regionie. Gracz zadający Obrażenia może wtedy podzielić punkty Obrażeń w wybrany przez siebie sposób wśród wszystkich Oddziałów tej samej Frakcji.

Niektóre Oddziały Elitarne mogą posiadać umiejętności, które wpływają na to, jak i gdzie Obrażenia mogą być zadane. Co więcej, gracz nie może zaatakować ani zadawać Obrażeń swojej własnej Frakcji (lub po prostu odrzucić swoje własne Oddziały).

## ŻYWOTNOŚĆ

Zdolność Oddziałów do przyjmowania Obrażeń, nim zostaną usunięte z Mapy, nazywa się ich **ŻYWOTNOŚCIĄ**.

Oddział Podstawowy posiada 1 Żywotności i jest usuwany z Mapy, gdy otrzyma 1 punkt Obrażeń.

Różne Oddziały Elitarne posiadają różne wartości Żywotności. Początkowa Żywotność Oddziału Elitarnego (czyli jego Żywotność w momencie jego rozmieszczania) równa jest najwyższej wartości na jego kości. Za każdym razem, gdy Oddział Elitarny otrzymuje punkt Obrażeń, jego Żywotność zmniejsza się o 1. Gdy Żywotność Oddziału Elitarnego spadnie do 0, jest on usuwany z Mapy.

## GROMADZENIE ODDZIAŁÓW

Niektóre zasady nakazują graczowi **ZGROMADZIĆ** Oddziały, zanim wykona nimi Akcję, taką jak Rozmieszczenie ich w Regionie.

Gdy Oddziały są Gromadzone, mogą zostać zabrane w dowolnej kombinacji z Maty Frakcji gracza, Regionu (lub Regionów) na Mapie lub nawet ze stosu odrzucania gracza (stos usuniętych z Mapy Oddziałów Podstawowych).

## RUCH A ROZMIESZCZANIE

Niektóre umiejętności w grze Wrath odnoszą się konkretnie do Ruchu (poruszania) lub Rozmieszczania Oddziałów. Ruch i Rozmieszczenie to nieco inne Akcje, co opisano poniżej.

- **RUCH:** Ruch odbywa się za każdym razem, gdy jeden lub więcej Oddziałów zmienia swoją pozycję pomiędzy dwoma sąsiadującymi Regionami na Mapie.
- **ROZMIESZCZENIE:** Rozmieszczenie występuje, gdy jeden lub więcej Oddziałów jest umieszczanych na Mapie z innego miejsca, zazwyczaj z Maty Frakcji, ale czasem z innego źródła. Czasami zdarza się, że Oddziały Gromadzone z Mapy są następnie Rozmieszczane w Regionie sąsiadującym z tym, z którego zostały Zgromadzone. Traktowane jest to jako Akcja Rozmieszczenia, a nie Ruchu.

# WARIANT SOLO/KOOPERACYJNY

W wariacie solo/kooperacyjnym rozgrywki we Wroth od jednego do czterech graczy walczy razem przeciwko pojedynczej Frakcji SI.

Scenariusz w tym trybie można uznać za jeden rozdział epickiej narracji Frakcji SI.

Wariant solo/kooperacyjny posiada kilka unikalnych zasad przygotowania rozgrywki, które zmieniają lub zastępują standardowe zasady przygotowania. Dodaje również nowe zasady Ruchu, Zachowania, Atakowania oraz zadawania Obrażeń przez Frakcję SI.

W wariacie solo/kooperacyjnym obowiązują zasady wariantu podstawowego, chyba że w tej sekcji wyraźnie napisano inaczej. Gdy Frakcja SI ma dokonać wyboru, kryteria, jakimi ma się kierować dokonując go, podane są w nawiasach kwadratowych.

## GŁÓWNE KOMPONENTY

**ZAMIENNA MATA FRAKCJI:** Każda Frakcja posiada swoją wersję SI na swojej Macie Frakcji, przedstawiająca, jak zachowuje się jako walcząca SI.

**KARTY SCENARIUSZA FRAKCJI:** Każda Frakcja posiada trzy różne Scenariusze używane, gdy bierze udział w rozgrywce jako Frakcja SI. Każdy Scenariusz może być rozgrywany przeciwko jednemu do czterech graczy.

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

W krokach przygotowania rozgrywki określenie „gracz” odnosi się do graczy grających przeciwko SI.

- PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY:** Nie umieszczajcie żetonów PZ podczas tego kroku przygotowania. Zamiast tego poczekajcie, aż Frakcje zostaną przydzielone i będzie znana Frakcja SI. Niektóre Scenariusze posiadają z góry określone rozmieszczenie żetonów PZ, a konkretne Scenariusze są dobierane w zależności od Frakcji SI biorącej udział w rozgrywce.
  - Każda rozgrywka wymaga użycia określonej liczby kości Akcji. Tak jak w wariacie podstawowym, odłóżcie do pudełka niewykorzystywane kości Akcji, aby uniknąć ich przypadkowego rzucenia lub dobrania.

Liczba graczy	1	2	3	4
Liczba kości Akcji	4	5	7	9

- Ustawcie kość Oznaczenia Rundy na wartość 1 i umieśćcie ją w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.
  - Rzućcie kością Chaosu i umieśćcie żeton Bazy Rozmieszczenia SI (żeton BR) w Regionie odpowiadającym wynikowi na kości. Ten Region nazywany jest **BAZĄ ROZMIESZCZENIA**. Żeton BR oznacza Region, w którym nowe Oddziały SI są rozmieszczane, chyba że Scenariusz lub umiejętność stanowią inaczej.
  - Rzućcie ponownie kością Chaosu i umieśćcie ją w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.
  - Te zasady przygotowania mogą być modyfikowane lub dołączane do poszczególnych Scenariuszy (np. zmiana miejsca umieszczenia żetonu BR, ustawienie wartości na kości Chaosu, dodanie konkretnych Oddziałów do różnych Regionów).
- ROZDZIELENIE FRAKCJI:** W dowolny sposób wybierzcie jedną Frakcję SI, a następnie po jednej Frakcji dla każdego gracza.

- Zamiast dobierania wszystkich 25 Oddziałów Podstawowych, gracze dobierają ich tyle, ile wskazano w tabeli w tej sekcji. Następnie umieśćcie jeden znacznik Oddziału Podstawowego dowolnej Frakcji gracza obok Maty Toru Punktacji. Pozostałe Oddziały Podstawowe odłóżcie do pudełka. Wszyscy gracze wspólnie zdobywają PZ podczas rozgrywki, które oznaczają jednym znacznikiem.
- Frakcja SI bierze 25 Oddziałów Podstawowych, a 26. znacznik umieszcza obok Maty Toru Punktacji.
- Frakcja SI nie dobiera karty Cechy.
- Wybierzcie Scenariusz związany w Frakcją SI i umieśćcie żetony PZ zgodnie z opisem na karcie Scenariusza. W każdym Regionie, w którym nie został przydzielony konkretny żeton PZ w Scenariuszu, umieśćcie losowy żeton PZ z pozostałych.
- Wykonajcie również pozostałe kroki przygotowania opisane na karcie Scenariusza.

### 3. ROZMIESZCZENIE ODDZIAŁÓW POCZĄTKOWYCH:

Każdy gracz umieszcza w swojej Strefie Rozmieszczenia tyle Oddziałów Podstawowych, ile wskazano w tabeli Rozmieszczenia Oddziałów Podstawowych.

- Frakcja SI, zamiast umieszczać Oddziały w Strefie Rozmieszczenia, umieszcza cztery Oddziały Podstawowe w swojej Bazie Rozmieszczenia (bez względu na liczbę graczy).

### 4. WYBÓR PIERWSZEGO GRACZA:

Wylosujcie spośród graczy Pierwszego Gracza, który rozpocznie rozgrywkę.

## ROZMIESZCZENIE ODDZIAŁÓW PODSTAWOWYCH

Liczba Graczy	Oddziały dobierane podczas przygotowania	Oddziały rozmieszczane podczas przygotowania	Oddziały rozmieszczane na Rundę
1	20	4	1
2	15	3	1
3	12	2	1
4	10	1	1

## OPIS KARTY SCENARIUSZA

**OPIS FRAKCJI SI:** (Niewidoczny na ilustracji obok).

Opisuje Frakcję SI wykorzystywaną w tym Scenariuszu i przedstawia ogólny zarys konfliktu. Ta informacja znajduje się na rewersie karty.

**NAZWA SCENARIUSZA:** Jak nazywa się ten Scenariusz.

**WYDARZENIE:** Unikalne zasady dla tego Scenariusza, które zastępują zasady podstawowe.

**MISJA:** Jeden lub więcej sposobów na wygraną (graczy lub Frakcji SI). Niektóre Misje dotyczą wyłącznie graczy, a niektóre dotyczą zarówno graczy, jak i SI. Misje, które dotyczą graczy, odnoszą się do nich wspólnie. Oznacza to, że gracze współpracują, aby zwyciężyć nad Frakcją SI. Jeśli Scenariusz posiada więcej niż jedną Misję odnoszącą się do graczy, tylko jedna z nich musi zostać ukończona, aby zwyciężyć. To samo dotyczy Frakcji SI.

**PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:** Informacje o tym, jak przygotować żetony PZ (na obszarze Mapy) oraz dodatkowe kroki przygotowania.

**TABELA KOŚCI CHAOSU:** Tabela przedstawiająca, jak kość Chaosu jest używana w danym Scenariuszu.

**Nazwa Scenariusza:** Pokaz siły

**Wydarzenie:** Podczas zakupu jednostek za pomocą Korry, Frakcja SI kupuje Barany, przed pozostałymi Oddziałami Elitarnymi.

**Misja:** 35 PZ

**Przygotowanie rozgrywki:** Żeton BR jest umieszczany w losowym Regionie 1-4. Umieście Barany poprzez rzut kością Chaosu i rozmieszczenie ich w odpowiadającym Regionie. Dla 2 graczy: umieście 1 Barana. Dla 3 graczy: umieście 2 Barany. Dla 4 graczy: umieście 3 Barany.

**Kość Chaosu:**

- 1: Rozmieszczenie Barana.
- 2: Każda Frakcja zyskuje 1 Korę za każdy Region, w którym dominuje.
- 3: Poruszenie każdego Barana (zob. kartę Pomocy dla kolejności SI).
- 4: Poruszenie żetonu BR do Regionu następnego w kolejności.
- 5: Jeśli w grze znajduje się więcej niż 2 graczy, Frakcja SI rozmieszcza Oddział Elitarny i atakuje każdy Region z Baranem, zadając 1 punkt Obrażeń. W innym przypadku - nic się nie dzieje.
- 6: Jeśli w grze znajduje się więcej niż 2 graczy, każda Frakcja zyskuje 2 Korę za każdy Region, w którym dominuje. W innym przypadku - nic się nie dzieje.
- 7: Jeśli w grze znajduje się więcej niż 3 graczy, Frakcja SI rozmieszcza Oddział Elitarny i atakuje każdy Region z Baranem, zadając 1 punkt Obrażeń. W innym przypadku - nic się nie dzieje.
- 8: Jeśli w grze znajduje się więcej niż 3 graczy, każda Frakcja zyskuje 1 Korę za każdy Region, w którym dominuje. W innym przypadku - nic się nie dzieje.

**Tabela kości Chaosu**

# ZAGROŻENIE

Niektóre Scenariusze, umiejętności Frakcji SI lub zasady wymagają obliczenia **ZAGROŻENIA**.

Zagrożenie zawsze odnosi się do Regionów, z których każdy posiada wartość Zagrożenia, mogącą zmieniać się w trakcie rozgrywki.

Zagrożenie Regionu oblicza się przez dodanie 1 do wartości Zagrożenia za każdy Oddział Podstawowy graczy w tym Regionie oraz dodanie 3 za każdy Oddział Elitarny graczy w tym Regionie.

Zagrożenie Regionu zwiększa się przez Frakcje graczy. Oznacza to, że wartość Zagrożenia Regionu generowana jest przez obecność wszystkich Oddziałów Frakcji graczy.

Jeśli w danym Regionie nie znajdują się żadne Oddziały Frakcji graczy, wartość Zagrożenia tego Regionu wynosi 0.

Frakcja SI często obiera za cel Region z największym Zagrożeniem, zarówno na Mapie, jak i spośród Regionów zajmowanych przez nią, bądź z nimi sąsiadujących. W przypadku remisu, lub gdy nie opisano, jak rozstrzygnąć remis, należy zawsze rozstrzygnąć go na korzyść Regionu o niższym numerze (numer Regionu wskazany na Mapie).

## PRZEBIEG RUND

### FAZA 1: PORZĄDKOWANIE SI

Z wyjątkiem pierwszej Rundy, zwiększcie o 1 wartość na kości Oznaczenia Rundy na wartość odpowiadającą obecnej Rundzie. Na przykład, jeśli rozpoczynacie drugą Rundę, zmieńcie wartość na kości Oznaczenia Rundy z 1 na 2. Przekażcie znacznik Pierwszego Gracza następnemu graczowi, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Następnie przesuniecie żeton BR SI do następnego Regionu, zgodnie z kolejnością (lub z powrotem do Regionu 1, jeśli znajdował się w Regionie 8), chyba że w Scenariuszu wyraźnie zaznaczono inaczej.

Na koniec wykonajcie poniższe dwa kroki tyle razy, ile wskazuje wartość na kości Oznaczenia Rundy (na przykład: w trzeciej Rundzie wykonajcie oba kroki trzy razy).

1. **ROZPATRZENIE EFEKTU KOŚCI CHAOSU:** Sprawdźcie wartość wskazaną na kości Chaosu i rozpatrzcie odpowiadający jej Efekt z Tabeli kości Chaosu na karcie Scenariusza.
2. **ZWIĘKSZENIE WARTOŚCI NA KOŚCI CHAOSU:** Zwiększcie wartość na kolejny numer. Jeśli kość wskazuje 8, wróćcie do wartości 1.

Przykład: W pierwszej Rundzie wyrzuciliście 4 na kości Chaosu. Rozpatrujecie więc efekt kości Chaosu numer 4 opisany na karcie Scenariusza i zmieniacie wartość na kości na 5. W drugiej Rundzie rozpatrujecie efekt kości Chaosu numer 5, następnie zmieniacie wartość na 6 i rozpatrujecie również ten efekt. W trzeciej rundzie wykonacie to trzy razy rozpatrując odpowiednio efekty: 7, 8 oraz 1.

### FAZA 2: ZBIERANIE ŁUPÓW

Ta Faza jest pomijana w Rundzie 1. Jeśli Frakcja SI zyskuje Akcję Bonusową, wykonajcie ją w taki sam sposób, jak Frakcja SI wykonuje odpowiadającą Akcję ze swojej kości (zob. „Kość Akcji Frakcji SI” na str. 17).

### FAZA 3: PRZYGOTOWANIE

Gracze równocześnie wykonują standardowe kroki, jak w wariantcie podstawowym. Jeśli jednak Frakcje graczy wykonują Wzmocnienie, liczba Oddziałów Podstawowych jest ograniczona zgodnie ze wskazaniem w tabeli na str. 15 („Rozmieszczenie Oddziałów Podstawowych”).

Gdy gracze zakończą tę Fazę, Frakcja SI wykonuje następujące czynności:

- **WZMOCNIENIE:** Frakcja SI rozmieszcza tyle swoich Oddziałów Podstawowych, ilu graczy znajduje się w Regionie Bazy Rozmieszczenia.
- **WYPATRYWANIE:** Rzućcie kością Wszystkowidzącą Frakcji SI i umieśćcie ją na Macie Frakcji SI.
- **PRZYDZIAŁ:** Frakcja SI zyskuje 1 Korrę.

## FAZA 4: DOBIERANIE KOŚCI

Jeden gracz rzuca wszystkimi kośćmi Akcji z Puli Dobierania. Gracze w standardowy sposób dobierają kości Akcji, z jedną różnicą: gracz z najmniejszą liczbą Punktów Zwycięstwa nie dobiera ostatniej kości. Zamiast tego dobiera ją Frakcja SI.

## FAZA 5: WYKONYWANIE AKCJI

### KOLEJNOŚĆ TUR

W Fazie Wykonywania Akcji gracze wykonują Tury rozpoczynając od gracza ze znacznikiem Pierwszego Gracza i kontynuują w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, jak w wariantcie podstawowym.

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje Tury, Frakcja SI wykonuje tyle Tur ilu jest graczy, nawet jeśli jeden lub więcej graczy pominęło swoje Tury. Frakcja SI wykonuje wszystkie swoje Tury jedną po drugiej, zanim gracze wykonają swoje kolejne Tury.

Tury wykonywane są w ten sposób - najpierw Tury graczy, następnie wszystkie Tury Frakcji SI, aż do momentu, gdy graczom nie zostaną już żadne kości Akcji. Oznacza to, że SI zawsze wykona w sumie trzy Tury w wariantcie solo i dwa zestawy Tur w wariantcie kooperacyjnym.

### KOŚCI AKCJI GRACZY

Gracze wydają kości Akcji i wykorzystują swoje kości Wszystkowidzące w swoich Turach tak, jak w wariantcie podstawowym. Mają również możliwość wydania dwóch kości, aby wykonać Akcję Wymarszu oraz wydania Korry na Oddziały Elitarne.

### KOŚCI AKCJI FRAKCJI SI

W pierwszej Turze Frakcji SI, podczas Fazy Wykonywania Akcji, przed wykorzystaniem pierwszej kości Akcji, Frakcja SI kupuje i rozmieszcza tyle Oddziałów Elitarnych, ile jest w stanie. Następnie wykonuje Akcję wskazaną na kości dobranej w Fazie Dobierania. Dobrana kość jest następnie rzucana, wskazując Akcję, jaką Frakcja SI wykona w każdej z kolejnych swoich Tur.

Kość Akcji Frakcji SI jest zwracana do puli tylko wtedy, gdy Faza Wykonywania Akcji się kończy. Frakcja SI wykonuje swoje cztery Akcje w następujący sposób:



**WYDOBYCIE:** Frakcja SI zyskuje 2 Korry z puli i natychmiast je wydaje, jeśli to możliwe (zob. „Wydawanie Korry przez Frakcję SI” na str. 19).



**POSIŁKI:** Frakcja SI rozmieszcza cztery Oddziały Podstawowe w Regionie z najwyższym Zagrożeniem z co najmniej jednym Oddziałem SI (jeśli dostępnych jest mniej niż cztery Oddziały, rozmieszcza tyle, ile może). Remisy rozstrzygane są na korzyść Regionu o najniższym numerze.



**MANEWR:** Frakcja SI Rozprasza się z Regionu, w którym ma najwięcej Oddziałów (zob. Rozproszenie na str. 19).



**WALKA:** Frakcja SI atakuje Region o najwyższym Zagrożeniu, który zajmuje, albo który sąsiaduje z Regionem, który zajmuje, zadając 1 punkt Obrażeń. Remisy rozstrzygane są na korzyść Regionu o najniższym numerze. Następnie Frakcja SI Atakuje po raz kolejny (pamiętajcie o przełiczeniu Zagrożenia w przypadku, gdy jego wartość zmieniła się w efekcie pierwszego Ataku).

## KOŚĆ WSZYSTKOWIDZĄCA FRAKCJI SI

Frakcja SI wydaje swoją kość Wszystkowidzącą natychmiast po rozpatrzeniu swojej pierwszej Akcji w danej Rundzie, a następnie odkłada ją na bok, aby przerwycić ją w kolejnej Rundzie. Jeśli Frakcja SI nie może wydać swojej kości Wszystkowidzącej po swojej pierwszej Turze w Rundzie, możliwość wykorzystania jej przepada i kość odkładana jest na bok do przerwycenia w kolejnej Rundzie (bez rozpatrywania jej wyniku).

Frakcja SI używa swojej kości Wszystkowidzącej na następujące sposoby:



**WYDOBYCIE:** Frakcja SI zyskuje 2 Korry z puli i natychmiast je wydaje, jeśli to możliwe (zob. „Wydawanie Korry przez Frakcje SI” na str. 19).



**UDERZENIE:** Frakcja SI atakuje Region o najwyższym Zagrożeniu, zadając 1 punkt Obrażeń. Remisy rozstrzygane są na korzyść Regionu o najniższym numerze. Następnie Frakcja SI powtarza tę Akcję (jeśli to konieczne, przeliczcie Zagrożenie).



**NATARCIE:** Frakcja SI atakuje Region o najwyższym Zagrożeniu, który zajmuje, albo który sąsiaduje z Regionem, który zajmuje, zadając 2 punkty Obrażeń. Remisy rozstrzygane są na korzyść Regionu o najniższym numerze. Następnie Frakcja SI powtarza tę Akcję (jeśli to konieczne, przeliczcie Zagrożenie).



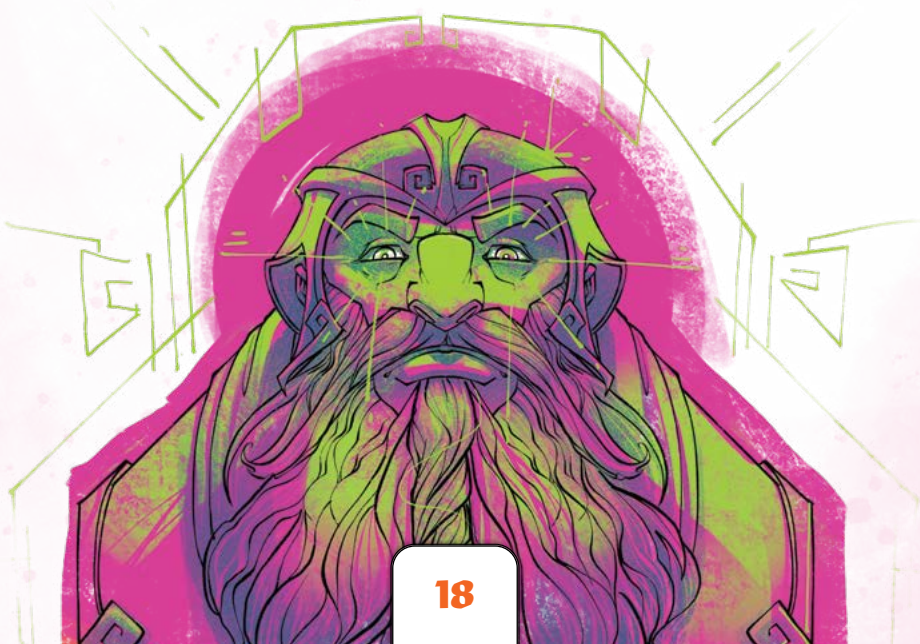
**ZDUBLOWANIE:** Frakcja SI powtarza efekt kości Akcji, który aktywowała w swojej pierwszej Turze danej Rundy. Pamiętajcie, że za każdym razem, gdy Frakcja SI wykonuje lub powtarza Akcję, należy ponownie przeliczyć Zagrożenie lub inne warunki, jeśli to konieczne.

## FAZA 6: PUNKTOWANIE

W tej Fazie gracze wspólnie zdobywają Punkty Zwycięstwa (posiadają wspólną liczbę PZ), w oparciu o Regiony zajmowane przez ich Oddziały. Przebiega to tak samo, jak w wariacie podstawowym, z zastosowaniem poniższych zmian:

- **KONTROLA:** Przy określaniu, kto kontroluje Region w wariacie kooperacyjnym, należy zsumować w danym Regionie liczbę wszystkich Oddziałów graczy i porównać z sumą Oddziałów Frakcji SI w tym Regionie.
- **DOMINACJA:** Określając czy Frakcja dominuje w danym Regionie, Oddziały każdego gracza rozpatrywane są niezależnie. Oznacza to, że nawet jeśli w danym Regionie nie ma żadnych Oddziałów Frakcji SI, a znajdują się w nim Oddziały różnych graczy, żadna Frakcja nie dominuje w tym Regionie.

Na koniec tej Fazy sprawdźcie warunki Misji Scenariusza. Jeśli którakolwiek ze stron spełniła co najmniej jeden z warunków, odnosi zwycięstwo! Dla warunków ukończenia Misji opartych na liczbie Punktów Zwycięstwa, remisy rozpatrujcie tak, jak w wariacie podstawowym.



## ROZPROSZENIE

Niektóre zasady nakazują Frakcji SI **ROZPROSZENIE SIĘ** z Regionu. Aby to przeprowadzić, wykonajcie poniższe kroki:

1. **PORUSZENIE ODDZIAŁÓW ELITARNYCH:** Poruszcie wszystkie Oddziały Elitarne z pierwotnego Regionu do sąsiadującego Regionu z najwyższym Zagrożeniem. Remisy rozstrzygane są na korzyść Regionu o niższym numerze.
2. **ROZPROSZENIE ODDZIAŁÓW PODSTAWOWYCH:** Określcie ile Regionów sąsiaduje z pierwotnym Regionem. Poruszcie jeden Oddział Podstawowy do sąsiadującego Regionu o najniższym numerze, następnie jeden do kolejnego Regionu w kolejności i tak dalej. Gdy każdy z sąsiadujących Regionów zyskał po jednym Oddziale, poruszajcie kolejne w ten sam sposób i w tej samej kolejności. Wykonujcie tę czynność do momentu, aż w pierwotnym Regionie pozostanie tylko jeden Oddział Podstawowy Frakcji SI.
3. **JEDNOSTKA NA TYŁACH:** Pozostawcie ostatni Oddział Podstawowy w pierwotnym Regionie. Akcja Rozproszenia się kończy.

## WYDAWANIE KORRY PRZEZ FRAKCJE SI

W wariantcie solo/kooperacyjnym Mata Frakcji SI posiada **LITERY PIERWSZEŃSTWA:** A, B oraz C przy polach, na których Oddziały Elitarne oczekują na rozmieszczenie. Litery określają kolejność, zgodnie z którą Frakcja SI rozmieszcza te Oddziały na Mapie.

Jeśli Frakcja SI ma wystarczająco Korry, aby mogła Rozmieścić swój Oddział Elitarny, sprawdźcie pierwszeństwo nierozmieszczonych jeszcze Oddziałów Elitarnych. Oddziały te muszą być Rozmieszczane od lewej do prawej. Oddział A musi zawsze zostać Rozmieszczony przed Oddziałem B, a Oddział B przed Oddziałem C.

Oddziały Elitarne SI są Rozmieszczane do Bazy Rozmieszczenia, chyba że umiejętność lub Scenariusz wyraźnie stanowią inaczej.

Po rozmieszczeniu Oddziału Elitarnego, jeśli Frakcja SI wciąż posiada wystarczająco Korry, aby zakupić kolejny Oddział Elitarny, powtarzajcie ten proces do momentu, aż Frakcji SI nie będzie stać na kolejny zakup.

Zwróćcie uwagę, że niektóre umiejętności na Macie Frakcji lub „specjalne umiejętności” nie posiadają liter pierwszeństwa. Frakcja SI nigdy nie wydaje Korry, aby z nich skorzystać. Są one aktywowane wyłącznie za pośrednictwem kości Chaosu.

## ZADAWANIE OBRAŻEŃ PRZEZ FRAKCJE SI

Gdy Frakcja SI zadaje Obrażenia, zawsze najpierw za cel obiera Oddziały Elitarne, przed Oddziałami Podstawowymi. Jeśli jest kilka legalnych celów, gracze decydują, który otrzyma Obrażenia.

Gdy Frakcja SI zadaje Obrażenia Regionowi, Obrażenia mogą zostać podzielone pomiędzy kilka Frakcji graczy w tym Regionie. Oznacza to że zadawane Obrażenia nie muszą ograniczać się wyłącznie do jednej Frakcji, jak ma to miejsce w wariantcie podstawowym.

## GROMADZENIE ODDZIAŁÓW PRZEZ FRAKCJE SI

Gdy Frakcja SI musi Zgromadzić Oddziały, najpierw wybiera pokonane Oddziały ze stosu odrzucania, następnie nierozmieszczone Oddziały z puli, a następnie Oddziały z Regionów Mapy w kolejności od Regionu o najniższym numerze do najwyższego.



©2025 Chip Theory Games.

**PORTAL  
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13,

44-190 Knurów

e-mail: [portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)

© 2025 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

(edycja polska)

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/kolekcja-wroth>