

KARTA POMOCY, Opis Ikon/Akcji

JEST

- Jeśli to zrobisz, wybierz swoją BR lub...

Opis Ikon/Akcji

Kości Akcji (gracze):

- Zyskaj | Korry.
- Rozmieść do 2 Oddziałów w zajmowanym przez siebie Regionie.
- Rozmieść do 2 Oddziałów w twojej SR. Albo możesz zamiast tego poruszyć do 2 swoich Oddziałów do sąsiadującego Regionu.
- Zaatakuj zajmowany przez siebie Region albo Region z nim sąsiadujący, zadając 1 punkt Obrżeń.

Kości Akcji (Frakcja SI):

- Frakcja SI zyskuje 2 Korry, następnie wydaje Korry, jeśli to możliwe.
- Frakcja SI rozmieszcza 4 Oddziały w zajmowanym przez nią Regionie (Zagrożenie).
- Frakcja SI rozprzyska się z Regionu, w którym ma największą liczbę Oddziałów.
- Frakcja SI atakuje zajmowany przez nią Region albo Region z nim sąsiadujący, zadając 1 punkt Obrżeń (Zagrożenie). Następnie rozpatruje ten efekt ponownie.

Kości Wszystkowidząca (gracze):

- Zyskaj | Korry.
- Zaatakuj dowolny Region, zadając 1 punkt Obrżeń.
- Zaatakuj zajmowany przez siebie Region albo Region z nim sąsiadujący, zadając 2 punkty Obrżeń.

Kości Wszystkowidząca (Frakcja SI):

- Frakcja SI zyskuje 2 Korry, następnie wydaje Korry, jeśli to możliwe.
- Frakcja SI atakuje dowolny Region, zadając 1 punkt Obrżeń (Zagrożenie). Następnie rozpatruje ten efekt ponownie.
- Frakcja SI atakuje zajmowany przez nią Region albo Region z nim sąsiadujący, zadając 2 punkty Obrżeń (Zagrożenie). Następnie rozpatruje ten efekt ponownie.
- Frakcja SI powtarza własnie wykonaną Akcję.

Akcja Wymarszu:

Możesz odrzucić dowolnie 2 kości (kości Akcji lub kości Wszystkowidząca), jeśli to zrobisz, wybierz swoją BR lub zajmowany przez siebie Region. Możesz poruszyć dowolnie swoje Oddziały z tego Regionu do dowolnej liczby sąsiadujących Regionów, według własnego uznania.

Pierwzeństwo Regionów Frakcji SI: Frakcja SI wybiera najpierw Region o **najniższym numerze**, chyba że wyższy priorytet jest podany w nawiasie (np. (Zagrożenie)).

Kolejność zadawania Obrżeń przez Frakcję SI: Frakcja SI zawsze najpierw atakuje Oddziały Elitarnie, następnie Oddziały Podstawowe.

POWINNO BYĆ

- Jeśli to zrobisz, wybierz swoją SR lub...

Opis Ikon/Akcji

Kości Akcji (gracze):

- Zyskaj | Korry.
- Rozmieść do 2 Oddziałów w zajmowanym przez siebie Regionie.
- Rozmieść do 2 Oddziałów w twojej SR. Albo możesz zamiast tego poruszyć do 2 swoich Oddziałów do sąsiadującego Regionu.
- Zaatakuj zajmowany przez siebie Region albo Region z nim sąsiadujący, zadając 1 punkt Obrżeń.

Kości Akcji (Frakcja SI):

- Frakcja SI zyskuje 2 Korry, następnie wydaje Korry, jeśli to możliwe.
- Frakcja SI rozmieszcza 4 Oddziały w zajmowanym przez nią Regionie (Zagrożenie).
- Frakcja SI rozprzyska się z Regionu, w którym ma największą liczbę Oddziałów.
- Frakcja SI atakuje zajmowany przez nią Region albo Region z nim sąsiadujący, zadając 1 punkt Obrżeń (Zagrożenie). Następnie rozpatruje ten efekt ponownie.

Kości Wszystkowidząca (gracze):

- Zyskaj | Korry.
- Zaatakuj dowolny Region, zadając 1 punkt Obrżeń.
- Zaatakuj zajmowany przez siebie Region albo Region z nim sąsiadujący, zadając 2 punkty Obrżeń.

Kości Wszystkowidząca (Frakcja SI):

- Frakcja SI zyskuje 2 Korry, następnie wydaje Korry, jeśli to możliwe.
- Frakcja SI atakuje dowolny Region, zadając 1 punkt Obrżeń (Zagrożenie). Następnie rozpatruje ten efekt ponownie.
- Frakcja SI atakuje zajmowany przez nią Region albo Region z nim sąsiadujący, zadając 2 punkty Obrżeń (Zagrożenie). Następnie rozpatruje ten efekt ponownie.
- Frakcja SI powtarza własnie wykonaną Akcję.

Akcja Wymarszu:

Możesz odrzucić dowolnie 2 kości (kości Akcji lub kości Wszystkowidząca), jeśli to zrobisz, wybierz swoją SR lub zajmowany przez siebie Region. Możesz poruszyć dowolnie swoje Oddziały z tego Regionu do dowolnej liczby sąsiadujących Regionów, według własnego uznania.

Pierwzeństwo Regionów Frakcji SI: Frakcja SI wybiera najpierw Region o **najniższym numerze**, chyba że wyższy priorytet jest podany w nawiasie (np. (Zagrożenie)).

Kolejność zadawania Obrżeń przez Frakcję SI: Frakcja SI zawsze najpierw atakuje Oddziały Elitarnie, następnie Oddziały Podstawowe.

INSTRUKCJA, str. 6

JEST

- Kości Oddziałów Elitarnych (39)

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 (39)
 - Aldan (6)
 - Elagynt (3)
 - Wynden (3)
 - Koda (9)
 - Grizzled (3)
 - Lowca (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)
- Zetony Punktów Zwycięstwa (PZ) (11)
- Zetony Celu (2)
- Zeton Bazy Rozmieszczenia SI (BR) (1)
- Kość Oznaczenia Rundy (k6) (1)
- Kość Chaosu (k8) (1)
- Karty Scenariusza Wariantu solo/kooperacyjnego (15)

WYCZERPIANIE SIĘ KORRY

Liczba Korry jest ograniczona do 20 sztuk Kamieni.

- Jeśli więcej graczy jednocześnie zyskuje Korry, 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 Korry, gdy nie ma wystarczającej jej liczby, dobiera tyle, ile znajduje się w puli, a reszta przepada.

POWINNO BYĆ

- Kości Oddziałów Elitarnych (36)

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)
 - Lowca (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)
- Zetony Punktów Zwycięstwa (PZ) (11)
- Zetony Celu (2)
- Zeton Bazy Rozmieszczenia SI (BR) (1)
- Kość Oznaczenia Rundy (k6) (1)
- Kość Chaosu (k8) (1)
- Karty Scenariusza Wariantu solo/kooperacyjnego (15)

WYCZERPIANIE SIĘ KORRY

Liczba Korry jest ograniczona do 20 sztuk Kamieni.

- Jeśli więcej graczy jednocześnie zyskuje Korry, 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 Korry, gdy nie ma wystarczającej jej liczby, dobiera tyle, ile znajduje się w puli, a reszta przepada.

JEST

AKCJA WYMARSZU

... ale może wybrać Region i poruszyć do niego dowolną liczbę swoich Oddziałów z dowolnego Regionu lub Regionów sąsiadujących z wybranym Regionem.

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 Fазie 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 Korzę z puli.



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



MANEWR: Porusz do dwóch swoich 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.

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

ZAKUP ODDZIAŁÓW ELITARNYCH ORAZ ZDOLNOŚCI FRAKCJI

Gracz może w dowolnym momencie swojej Tury wydać Korzę, 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 rozmieszczenia 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 Wszystkowidzącą nie jest traktowana jako forma kości

10

POWINNO BYĆ

AKCJA WYMARSZU

... ale może wybrać Region i poruszyć dowolną liczbę swoich Oddziałów z tego Regionu do Regionów sąsiadujących z wybranym Regionem.

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 Fазie 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 Korzę z puli.



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



MANEWR: Porusz do dwóch swoich 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 dowolną liczbę swoich Oddziałów z tego Regionu do Regionów sąsiadujących z wybranym Regionem.

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

ZAKUP ODDZIAŁÓW ELITARNYCH ORAZ ZDOLNOŚCI FRAKCJI

Gracz może w dowolnym momencie swojej Tury wydać Korzę, 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 rozmieszczenia 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 Wszystkowidzącą nie jest traktowana jako forma kości

10