

# RUNE AGE

## ERRATA/FAQ

Wersja 1.0

### ERRATA

Ta część zawiera zmiany zasad gry oraz dodatkowe wyjaśnienia.

### KARTY

**Karta wydarzenia „Czas Wojny” ze scenariusza Wojny Runów.** Tekst karty powinien brzmieć: „podczas kolejnej rundy”, zamiast „podczas tej rundy”.

**Karta wydarzenia „Gildia Złodziei” ze scenariusza Monument.** Tekst karty powinien brzmieć: „środką obszaru gry”, zamiast „obszaru wspólnego”

### INSTRUKCJA

**Strona 7:** Krok 1 „Tury Gracza” nie wymienia kart nagród wśród kart które należy odświeżyć. Krok 1 powinien brzmieć: „**Podczas tego kroku gracz odświeża (obraca do pierwotnej pozycji) wszystkie miasta, twierdze i karty Nagród, które kontroluje**”.

**Strona 7:** Fragment „Akcja karty Jednostki” powinien nazywać się „Akcja karty”. Wszystkie odwołania do „Akcji karty Jednostki” powinny zamiast tego odnosić się do „Akcji karty”. Trzecie zdanie tego akapitu powinno rozpoczynać się od „Akcje kart” zamiast „Zdolności kart Jednostek”.

**Strona 10:** Pierwsze zdanie akapitu „Wydarzenie Natychmiastowe” w sekcji „Obrona przed kartą Wydarzenia Natychmiastowego” powinno brzmieć: „Gracz odejmuje siłę swojej **armii** od siły **Wydarzenia Natychmiastowego**, żeby zobaczyć, ile obrażeń otrzymuje jego Ojczyste Królestwo.

**Strona 16:** Akapit „Warunki Zwycięstwa” powinien brzmieć: „Na koniec rundy wygrywa gracz który wybuduje Monument w danej rundzie. Jeśli więcej niż jeden gracz wybuduje Monument w tej samej rundzie, każdy z tych graczy sumuje siłę swoich kart jednostek w talii, na ręce i na stosie kart odrzuconych. Gracz z najwyższą sumą zostaje zwycięzcą. Jeżeli gracze zremisują, dzielą się odniesionym zwycięstwem”.

**Tylna okładka instrukcji:** Sekcja „Tura Gracza” powinna zawierać krok: „6. Każdy z graczy dobiera do pięciu kart (jeśli wystąpiło Wydarzenie)



# NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA.

Ta część zawiera odpowiedzi na najczęstsze pytania na temat zasad gry *Rune Age*.

## ZASADY OGÓLNE

**P: Czy podczas przygotowania do gry gracze wybierają miasta w sposób losowy?**

O: Tak. Gracze tasują karty Miast i odkrywają odpowiednią liczbę miast na środku obszaru gry, według tabeli „Zmienne przygotowanie do gry” na stronie czwartej instrukcji.

**P: Czy karta Wroga może być wybrana za cel karty, która działa na Jednostkę przeciwnika?**

O: Nie.

**P: Czy gracz przeprowadza bitwę jeśli chce przejąć Twierdzę przy użyciu siły (zamiast złota)?**

O: Tak, mają tutaj zastosowanie normalne zasady przeprowadzania bitwy.

**P: Czy gracz może przeprowadzić bitwę przeciwko twierdzy lub miastu, które jest już przez niego kontrolowane?**

O: Nie. Gracz może atakować twierdzę jedynie gdy znajduje się ona w jego koszarach, a miasto tylko kiedy znajduje się ono na środku obszaru gry lub jest kontrolowane przez innego gracza.

**P: Czy gracz może przeprowadzić bitwę, jeśli wie, że nie ma szans na wygranie bitwy z kartami które obecnie posiada na ręku?**

O: Tak.

**P: Czy gracz może przeprowadzić bitwę nie zagrywając żadnych kart podczas fazy szturm?**

O: Nie. Gracz musi zagrać przynajmniej jedną kartę Jednostki lub Taktyki.

**P: Czy gracz może przejąć więcej niż jedną ze swoich Twierdz podczas jednej tury?**

O: Tak. Gracz może przeprowadzić bitwę przeciwko każdej ze swoich Twierdz, które nie zostały jeszcze przez niego przejęte.

**P: Czy gracz może przejąć Twierdzę należącą do innej frakcji?**

O: Nie. Gracz może atakować i przejmować tylko Twierdze swojej frakcji.

**P: Czy każdy z graczy uzupełnia karty na ręce, po tym jak podczas fazy Wydarzenia zostanie odkryta i rozpatrzona karta Wydarzenia?**

O: Tak.

**P: Jeśli karta Wydarzenia zawiera tekst „Na początku każdej fazy Wydarzenia”, to czy jej efekt zadziała w rundzie, w której została odkryta?**

O: Nie.

**P: Czy efekty „Zakończenia Walki” na kartach Jednostek lub Wrogów, które zostały zniszczone lub odrzucone przed fazą Zakończenia Walki, zadziałają?**

O: Nie. Na przykład, jeśli gracz pokona Gagę Białą Śmierć, Gata jest odrzucany podczas fazy Rozstrzygnięcia i jego zdolność nie jest rozpatrywana podczas Zakończenia Walki.

**P: Co dzieje się ze zniszczonymi Nagrodami z talii kart Wydarzeń?**

O: Należy odrzucić je na stos odrzuconych kart Wydarzeń.

**P: Jeśli gracz generuje Punkty wpływu w celu opłacenia zdolności takich jak zdolność „Wojownika Darnati”, to czy może zachować nadmiar punktów aby zapłacić nimi za zdolności innych kart?**

O: Nie. Punkty wpływu wygenerowane do opłacenia zdolności muszą być wydane natychmiast, nadmiarowe Punkty wpływu nie mogą być zachowane i wykorzystane do opłacenia innych zdolności.

**P: Jeśli Jednostka zostaje zraniona natychmiast po wejściu do gry, w wyniku działania takich kart wydarzeń jak „Szperacze Umysłu” lub „Krwawa Furia”, to czy może ona zostać ponownie zraniona na potrzeby innych efektów kart?**

O: Nie. Zraniona jednostka nie może zostać zraniona ponownie.

**P: Czy zraniona jednostka, usunięta z Walki efektami kart takimi jak zdolność „Wodza Szamanów”, w dalszym ciągu musi zostać zniszczona?**

O: Nie.

## KARTY FRAKCJI

**P:** Czy „Rozpruwacz” może zostać zraniony w wyniku działania własnej zdolności?

O: Tak.

**P:** Czy podczas rozpatrywania zdolności „Wodza Szamanów” gracz umieszcza „Wodza Szamanów” i inną przyjazną jednostkę na wierzchu swojej talii?

O: Nie. Gracz umieszcza na wierzchu talii **tylko jedną** ze swoich jednostek. „Wódz Szamanów” może być tą jednostką.

**P:** Czy nadal trzeba pod koniec tury zniszczyć „Czarodziejkę Burzy”, jeśli ta została zagrana jako Nagroda, ale nie została wykorzystana do wygenerowania Punktów wpływu?

O: Tak.

**P:** Czy gracz może wyczerpać „Czarodziejkę Burzy” w celu otrzymania punktów wpływu, jeśli zagrał ją w bitwie?

O: Nie. „Czarodziejka Burzy” może generować wpływ tylko jeśli została zagrana jako Nagroda, co nie jest dozwolone podczas walki.

## KARTY NEUTRALNE

**P:** Czy zdolności „Nagi” i „Demona” działają tylko raz, zgodnie z zasadą korzystania ze zdolności „raz dla każdej karty na rundę”?

O: Nie. Zasada „raz dla każdej karty na rundę” odnosi się jedynie do zdolności ze słowami kluczowymi „W momencie zagrania”, „Rozstrzygnięcie”, „Zakończenie walki” i „Akcja”.

**P:** Czy gracz musi zranić jednostkę aby zagrać „Przywołanie Błyskawic”? Czy może zagrać tę kartę, nawet jeśli przeciwnik nie posiada żadnych jednostek które można zniszczyć?

O: Gracz może zagrać „Przywołanie Błyskawic”, nawet jeśli nie posiada jednostki którą może zranić, może zagrać tę kartę jeśli przeciwnik nie posiada żadnych jednostek które można zniszczyć.

## SCENARIUSZE

### WOJNY RUNÓW

**P:** Czy gracz może posiadać więcej niż jedną kartę Smoczej Runy?

O: Nie. Jeśli gracz w jakikolwiek sposób zdobędzie drugą kartę Smoczej Runy, musi natychmiast wybrać jedną, którą chce zatrzymać i odrzucić drugą.

**P:** Czy karty Smoczych Run są rozdawane odkryte?

O: Tak. Karty Smoczych Run są jawne dla wszystkich graczy i zawsze są odkryte.

**P:** Czy „Takt i Dyplomacja” może być wykorzystana kiedy gracz broni się podczas oblężenia miasta?

O: Tak.

**P:** W jakiej kolejności gracze rozpatrują efekt „Inwazji Barbarzyńców”?

O: Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy ma możliwość zniszczenia dowolnej liczby kart Złota ze swojej ręki. Każdy z graczy ma tylko jedną okazję aby zniszczyć karty Złota.

**P:** Jeśli dwóch lub więcej graczy zremisowało podczas rozpatrywania „Inwazji Barbarzyńców”, który z graczy rozegra efekt karty jako pierwszy?

O: Remisujący gracze rozgrywają efekt karty zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza.

**P:** Jeśli gracz nie posiada żadnych jednostek w Bitwie, to czy może on otrzymać premię do siły z takich kart jak „Czas Wojny” lub „Takt i Dyplomacja”?

O: Tak.

### KATAKLIZM

**P:** Czy kiedy „Święta Wojna” jest w grze, limit dobieranych kart pod koniec fazy Wydarzenia również jest zmniejszony do 4 kart?

O: Tak.

## MONUMENT

**P: Czy podczas rozpatrywania „Gildii Złodziei” każdy z graczy musi wybrać opcję, którą będzie mógł w pełni rozegrać?**

O: Nie. Każdy z graczy może wybrać opcję, nawet jeśli nie jest w stanie rozegrać jej w pełni. Jeśli gracz wybrał jedną z opcji, musi spełnić tyle jej wymagań, ile jest w stanie.

**P: Czy „Zmiana Pór Roku” rozpatrzona kilkakrotnie za każdym razem zmienia kolejność graczy?**

O: Nie. „Zmiana Pór Roku” powoduje zmianę kolejności na przeciwną do ruchu wskazówek zegara do końca gry. Jej ponowne zagranie nie zmienia kolejności na zgodną z ruchem wskazówek zegara.

**P: Jeśli gracz wygrywa Oblężenie Miasta na którym znajduje się „Dar Hilzernod”, to czy „Dar Hilzernod” pozostaje na tym mieście?**

O: Tak.

**P: Jeśli pierwszy gracz nie kontroluje żadnego miasta kiedy odkryty zostaje „Dar Hilzernod”, gdzie należy umieścić „Dar Hilzernoda”?**

O: Jeśli pierwszy gracz nie kontroluje miasta kiedy odkryty zostaje „Dar Hilzernod”, gracz po jego lewej stronie umieszcza „Dar Hilzernoda” na swoim mieście zapewniającym największą liczbę punktów wpływu. Jeśli gracz ten również nie kontroluje żadnych miast, „Dar Hilzernod” jest przekazywany do następnego gracza w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, do momentu aż zostanie gdzieś umieszczony. W mało prawdopodobnej sytuacji, kiedy żaden z graczy nie kontroluje miasta, kiedy „Dar Hilzernod” zostaje odkryty lub pokonany, pierwszy gracz umieszcza go na karcie Miasta na środku obszaru gry, która zapewnia największą liczbę punktów wpływu.

