

# RUNEWARS

WYDANIE POPRAWIONE



INSTRUKCJA

# WPROWADZENIE

NA TRZY LATA PRZED CZWARTĄ WIELKĄ BURZĄ, KTÓRA SPUSTOSZYŁA ZIEMIĘ MENNARY, SKRYBOWIE Z TAMALIR ZAPISALI NASTĘPUJĄCĄ MOWĘ ALCARANA, RYCERZA W RANDZE KAPITANA, WYGLOSZONĄ DO NAMIESTNIKÓW DAQANA Z TERRINOTH.

*Powiadają, że stworzyły je smoki. To nieprawda.*

*Tak zwane „smocze runy” pochodzą z czasów jeszcze dawniejszych. Smoki, niechaj będą przeklęte, wyrwały runiczne znaki, lecz nie stworzyły kamieni. Ślady ich plugawych pazurów szpecą odlamki starożytnych, znacznie potężniejszych artefaktów.*

*O szlachetni Namiestnicy, powiadam wam! Nie powinniśmy widzieć w nich tanich, smoczycich błyskotek, nie musimy też obawiać się ich potęg. Smocze runy są bowiem znacznie bardziej użyteczne dla ludzi, niż mogłoby się wam z pozoru wydawać. Nasi magowie powinni zacząć je badać, by okiełznać ich potęgę i wykorzystać drżącą w nich moc. I oby nie okazało się, że jest już za późno!*

*Od dawna wyglądam wiadomości o tak potrzebnych mi na Północy posiłkach, o które niejednokrotnie prosiłem. W istocie, pragnąłem zobaczyć JAKIEKOLWIEK efekty niezliczonych listów, które pozwoliłem sobie wysłać. Stąd przybywam dziś osobiście, błagać Was o podjęcie działań. Proszę – zgromadźcie wojska Terrinoth, byśmy UDERZYLI, póki mamy inicjatywę. Stoję przed wami, choć wolałbym walczyć ze złem, które dręczy nasze ziemie, zanim stanie się zbyt potężne – jak to się już nie raz zdarzało.*

*Trzy razy wielka wojna obróciła w perzynę krainy naszych przodków. Kontynenty niszczone, cywilizacje upadły! Czy dziś uchylacie się od przykrego obowiązku obrony ludzkości przed straszliwym losem, jaki może ją znów spotkać! Hańba! Hańba wszystkim, którzy czekają bezczynnie!*

*Moi ludzie, moi rycerze na rubieżach, walczą ostatkiem sił. Oni widzieli, ba, zwyciężali przeciwników, których grozy nie potraficie sobie nawet wyobrazić. Baronowie Daqana, sam widziałem rzeczy, na których widok strach zmroziłby wam żyły. Posłuchajcie zatem słów, które wypowiadam stojąc dziś przed wami. Ziarna ciemności pęcznieją, wypuszczając sięgające coraz to głębiej korzenie.*

*Jeśli rozsądnie wszystko rozważymy, jeśli zbierzemy siły, jeśli wykorzystamy smocze runy, może zyskamy dość czasu, aby uniknąć katastrofy.*

*Zważcie, proszę, na me dalsze słowa. Okrucy klejnotów, nazywane obecnie „smoczymi runami”, nie zawsze nosiły takie miano. Tysiąc lat temu były czyste, bez najmniejszej skaży i mówiono o nich „Gwiazdy Timmorrana”. Możecie słyszeć to imię pierwszy raz w życiu, lecz onegdaj było na ustach wszystkich. Ostatnio objawiono mi prawdę o tym człowieku.*

*Timmorran Lokander! Oto imię, które nie powinno było zostać zapomniane. Był największym czarodziejem, jakiego znał świat, dierżąca potęgą, która zjednoczyła ludzi, elfów oraz krasnoludów przeciwko Pierwszej Ciemności. Przeciw samemu Llovarowi Szarańczarzowi.*

*Po pierwszej wojnie i pierwszej burzy Timmorran stanął na czele wielkiej wspólnoty, która na ponad sto lat objęła swym zasięgiem całą Mennare, od pustkowi Isheim po dżungle Zanagi. Nie mówię tu o pokoju w samym Terrinoth, czy w Torue Albes, lecz o pokoju powszechnym. Z biegiem czasu ludzie zapomnieli, co to zło i wojenna pożoga. Uwierzyli, że ciemność pokonano na zawsze. Historia stała się legendą, a legenda – mitem.*

*Jak bardzo się mylili...*

*Choć silniejszy i starszy od innych ludzi, Timmorran nie był przecieży nieśmiertelny. Gdy posunął się w latach i pojął, że z dnia na dzień uchodzi z niego życie, popełnił fatalny błąd. Musicie wiedzieć, że marzył tylko, by uczniowie odziedziczyli jego moc i dzięki niej utrzymywali pokój.*

*By zrealizować to marzenie, przelecił całą swoją potęgę w kryształowy artefakt – sferę, którą nazwał Kulą Niebios. Mniemał, że po jego śmierci kula pozostanie w wieży, do dyspozycji rady prawych czarodziejów. Stałaby się jaśniejącą w ciemności pochodnią powszechnego pokoju, zdolną płonąć do końca świata. Niektórzy ze starszych uczniów drżeli jednak na myśl, że dysponować będą tak potężnym artefaktem i obawiali się, że któregoś dnia może wpaść w niepowołane ręce. Sam Timmorran zbywał ich niepokój śmiechem. „Ciało jest kruche” – powiadał – „tylko nieożywiony przedmiot można uczynić niezniszczalnym.”*

*Dopiero z nadejściem Nocy Zdrady Timmorran zdał sobie sprawę, jak wielkim błędem było stworzenie artefaktu.*

*Tej brzemiennej w wydarzenia nocy Waiqar Zdrajca... Tak, znacie go jako Waiqara Przeklętego, Waiqara Nekromante, Waiqara z Mgieł, jako że wiele miał imion. Otóż, owej nocy ów wielki dowódca zadziwił cały świat, odstawiając swe prawdziwe oblicze – prawowitego następcy Llovara Rutonu.*

*Bez chwili wahania Waiqar wkroczył na czele licznej armii do doliny Timmorrana, aby zdobyć kulę arcy maga.*

*Otoczony, zdradzony i załamany, Timmorran miał tylko jedno wyjście – zniszczyć dzieło własnych rąk. Cisnął sferę o stalową podłogę, roztrzaskując ją na tysiące fragmentów. Każdy z nich zawierał okrucz magicznej mocy czarodzieja.*

*Gdy sługusy Waiqara forsonowały wrota wieży, Timmorran wraz z akolitami zebrał wszystkie odlamki do jedwabnej torby. Stary czarodziej oddał ją najlepszemu uczniowi, Lumii Tamarowi, nakazując ukryć odlamki pośród ziem i ludów całego kontynentu, powierzając każdy osobie mądrej i szlachetnej.*

*Timmorran liczył na to, że rozrzucone po całym świecie fragmenty trudno będzie odnaleźć, a zawarta w nich moc znajdzie się poza zasięgiem zła.*

*Gdy wielkie debowe drzwi górnych komnat czarodzieja drżały pod ciosami siepaczy Waiqara, Timmorran podszedł do wysokiego okna. Zagwizdał, wzywając pomoc, i wkrótce niebo nad doliną przystoniła rozciągająca się na mile chmara górskich kruców. Okolica wokół wieży zaczęła pulsować masą czarnych piór, a łopot uderzających skrzydeł przynosił na myśl odgłos narastającej nawałnicy.*

*Timmorran wyjął pojedynczy okrucz z torby Lumii i z jego pomocą przemienił akolitę w kruka, umożliwiając ucieczkę. Lumii Tamar odebrał ostatnie błogosławieństwo swego mistrza, rozpostarł skrzydła i skoczył z okna wieży. W ten sposób uniknął rzezi, która nastąpiła kilka chwil później.*

Ukryty pośród wrzasków i trzępotu skrzydeł swych kruczych braci, Lumii zdolał ujść oczom i strzałom łuczników Waiqara. Poleciał ponad równinami i górami, aby wykonać ostatnią wolę arcy maga. Nie zawiódł jego nadziei. Choć historia jego życia warta jest osobnej opowieści, dziś nie będziemy się nią zajmować.

Waiqar dostał się wreszcie do górnej komnaty i odkrył ostatni fortel Timmorrana. Podobno ryk gniewu, jaki z siebie wydał, dało się słyszeć na wiele mil wokoło.

Gdy po wielu godzinach okrutnych tortur Waiqar wyrwał pojedynczy okruch kryształu ze stygnącej dłoni Timmorrana, złożył mroczną, straszliwą przysięgę. Trzymając odłamek przyrzekł nie spocząć, dopóki nie odnajdzie wszystkich pozostałych. Że nie pozwoli, by płomień jego nienawiści kiedykolwiek przycgał, że będzie szukać fragmentów kuli, póki ostatni nie trafi w jego ręce, choćby poszukiwania trwały do końca czasów.

Właśnie w ten sposób Waiqar Sumarion wymknął się śmierci. Dziś, niumarly, panuje nad ziemią, którą okrywa wieczna mgła. Nie spieszy się i czeka cierpliwie, wiedząc, że czas się go nie ima. Nie spocznie – NIE MOŻE spocząć – dopóki wszystkie Gwiazdy Timmorrana nie staną się jego własnością. Podczas Nocy Zdrady na świecie znów objawiło się wielkie zło. Furia Waiqara pograżyła wszystkie ziemie w drugiej wojnie o Gwiazdy Timmorrana.

Na nasze szczęście ci, których dziś nazywamy Pierwszymi Królami, zwyciężyli. Po raz kolejny ludzie, elfy i krasnoludy, z pomocą Lumii Tamara oraz Rady Czarodziejów, odparli nieprzyjaciela. Koszt wygranej był jednak niezwykle wielki. Zginęły nieprzeliczone rzesze istot, zagubiono wiele Gwiazd Timmorrana, a połowę kontynentu pochłonęły morskie fale. Wiele pozostałych Gwiazd trafiło w ręce Pierwszych Królów, którzy przysięgli, że będą je chronić. Jak doskonale wiecie, Pierwszych Królów pokonały Smoki.

Margath, Levirax, Baalaesh, Zir, Gebennor... Władcy Smoków zaatakowali bez najmniejszego ostrzeżenia. Palili ziemię i obracali w gruzy całe miasta, poszukując Gwiazd Timmorrana. Gdy jakaś znajdowali, ryli w kryształach swoje runy. Smocze runy. Symbole potęgi, łączące moc ognia z magią Timmorrana, by zwiększyć moc przedmiotu.

Z upływem lat smoki rozszczępiły wiele Gwiazd na tysiące mniejszych kawałków. Wyryły na nich słabsze runy i rozdały swym ludzkim sojusznikom – członkom Czarnego Legionu, barbarzyńcom z pustkowi i żyjącym nadal oficerom Waiqara. W ten sposób powstały pomniejsze kamienie runiczne, gorączkowo poszukiwane do dziś przez wszystkich parających się magią.

Czarna Zir pierwsza poznała prawdę o okruchach. Uznała, że dzięki nim może zapanować nad innymi Smokami. Być może Zir sądziła, że sama ukuła ten sprytny plan, ale tak naprawdę działała z podszeptu Waiqara. To zdrujca był cieniem, który przemawiał w snach Smoczy, nakłaniając ją, kusząc i namawiając, by wydała wojnę nie tylko ludom Terrinoth, ale również własnym pobratymcom.

W końcu doszło do dwóch zdarzeń, które odwróciły losy konfliktu przeciwko Władcom Smoków. Po pierwsze, plemiona orków odłożyły na bok dawną niechęć i stanęły ramię w ramię i miecz w miecz z władcami ludzkich, elfich oraz krasnoludzkich krain. Po drugie, nieprawdopodobnym zrzędzeniem losu Shaarina, Królowa Smoków, zabiła Zir w bitwie. Od tej pory Waiqar nie mógł dłużej dyskretnie pociągać za sznurki. Pośród sił zła jęły wybuchać niesnaski i wzajemna nienawiść szybko dała o sobie znać. Pokonany w kolejnej wojnie nieśmiertelny Waiqar wycofał się do fortecy Zorgas, a opuszczone przez jego armię krainy zasnuł plugawy opar. Po dziś dzień nekromanta czyha w krainie ukrytej pod zasłoną wiecznych mgieł.

Dochodzimy wreszcie do sedna! Nie twierdząc bynajmniej, że wiem, jaka zła moc budzi się pośród Stepów Ru. Jednak demony, dzięki bestie i ohydne potwory coraz częściej i liczniej przekraczają nasze granice. Mgła, spowijająca ziemię Waiqara, codziennie sięga coraz dalej. Niedawno pochłonęła nasz najstarszy

przyczółek, zmuszając nas do odwrotu. Osobiście poprowadziłem zwiad w głąb krainy mgieł i na własne oczy widziałem znaki przygotowań do wojny i niumarle wojska, gotujące się do ofensywy.

Moi panowie, stoimy tu, w sali narad naszych przodków. Czy zignorujecie moje ostrzeżenia? Czy nie zatrubicie w rogi? Nalegam, byście wezwali zbrojnych, rozwinęli sztandary, rozestali jeźdźców do Latari i Dumwarrów. Zgadząm się, inne rasy są ostatnimi czasami niezwykle zuchwale i aroganckie, lecz w ciągu kilku najbliższych lat możemy potrzebować ich strzał oraz toporów.

Ten moment... Ta chwila... To może być nasza szansa, by powstrzymać nieublagane! Działajmy, zanim zostaniemy zniszczeni. Wypalmy ogniem chorobę, nim odbierze nam siły. Zaatakujmy, zanim sami zostaniemy zaatakowani.

Blagam was, o szlachetni, wyluchajcie mych próśb!

ALCARAN, KAPITAN PÓLNOCNÝCH TWIERDZ, NOSIŁ PRZYDOMEK „MADRY RYCERZ”, ALE I „ALCARAN POSEPNY” – ZALEŻNIE, KOGO SIĘ ZAPYTAŁO. PODOBNO ZA MŁODU ODNALAŻŁ LEGENDARNĄ WYROCNIEŃ ZĘ WZGÓRZ, A TO, CZEGO SIĘ OD NIEJ DOWIEDZIAŁ, CAŁKOWICIE GO ODMIENIŁO. NIE MA JEDNAK WĄTPLIWÓSCI, ŻE WIĘKSZOŚĆ ŻYCIA POŚWIECIŁ WALCIE Z WROGAMI TERRINOTH. W NAGRODĘ ZOSTAŁ DOWÓDCĄ WOJSK NA PÓLNOCNÝCH I PÓLNOCNÓZACHODNICH RUBIEŻACH. WALCZYŁ TAM Z NIEMARLÝMI ORAZ INNYMI PLUGASTWAMI, KTÓRE CORAZ CZĘŚCIEJ ROILI SIĘ NA ZIEMIACH RU NA DŁUGO PRZED DRUGIM NADEJŚCIEM UTHUK YLLAN. ALCARAN AŻ DO ŚMIERCI PRÓBOWAŁ OSTRZEC SWOICH SPRZYMIERZENCÓW PRZED NARASTAJĄCYM NIEBEZPIECZEŃSTWEM. ROBIŁ TEŻ WSZYSTKO, BY PRZEKONAĆ NAMIEŚNIKÓW DAQANA DO ŚMIAŁEGO ATAKU NA WROGÓW. NIESTETY, JEGO PROŚBY ZAWSZE IGNOROWANO.

KAPITAN ALCARAN POLEGIŁ W WALCIE Z GIGANTYCZNYM CZERWIEM, KTÓRY POŻERAŁ INWENTARZ ORAZ MIESZKAŃCÓW PÓLNOCNÓZACHODNIEGO ROUGHWARRI.

NIE WYPOWIEDZIAŁ PRZED ŚMIERCIĄ ANI SŁOWA. JEGO CZYNY ZAWSZE PRZEMAWIAŁY ZNACZNIE DOBITNIEJ.

# OPIS GRY

**Runewars** to gra dla dwóch do czterech graczy. Każdy z nich staje na czele fantastycznej rasy, zamieszkującej kontynent Terrinoth. Początkowo kontroluje wyłącznie rodzime królestwo, a jego zadaniem będzie stworzenie imperium poprzez poszerzanie granic, podbój wrogich terenów, przyjmowanie na służbę bohaterów i wreszcie zdobycie wystarczającej liczby smoczyczych runów, aby zapanować nad całym Terrinoth i tym samym osiągnąć zwycięstwo.

## ELEMENTY GRY

- 40 beżowych, plastikowych Jednostek Neutralnych, w tym:
  - 8 Zwierzoludzi
  - 4 Smoki
  - 4 Olbrzymy
  - 8 Piekielnych ogarów
  - 8 Ostroszponów
  - 8 Czarnoksiężników
- 36 plastikowych, niebieskich Jednostek Daqanitów, w tym:
  - 8 Strzelców
  - 16 Piechurów
  - 8 Rycerzy
  - 4 Machiny oblężnicze
- 36 plastikowych, zielonych Jednostek Elfów, w tym:
  - 16 Łuczników
  - 4 Jeźdźców pegazów
  - 8 Czarodziejek
  - 8 Wojowników
- 36 plastikowych, fioletowych Jednostek Waiqara, w tym:
  - 4 Czarnych rycerzy
  - 8 Nekromantów
  - 16 Ożywieńców
  - 8 Kościanych łuczników
- 36 plastikowych, czerwonych Jednostek Uthuków, w tym:
  - 16 Berserkerów
  - 4 Władców chaosu
  - 8 Rozpruwaczy
  - 8 Szamanów
- 12 szarych plastikowych Bohaterów
- 8 arkuszy żetonów zawierających:
  - 16 Żetonów Aktywacji (4 na frakcję)
  - 1 Znacznik Bitwy
  - 7 Żetonów Miast
  - 26 Żetonów Obrażeń
  - 8 Znaczników Pokonanych Bohaterów
  - 20 Żetonów Ulepszeń (5 na frakcję)
  - 35 Żetonów Odkryć
  - 4 Znaczniki Przygotowania Królestw
  - 40 Żetonów Wpływów
  - 13 Płytek Mapy (z których 3 podzielono na dwuczęściowe, łączone elementy)
  - 12 Wskazówek Surowców (3 na frakcję)
  - 12 Podkładek Surowców (3 na frakcję)
  - 38 Żetonów Runów (21 smoczyczych runów, 17 fałszywych runów)
  - 16 Żetonów Twierdz (4 na frakcję)
  - 24 Żetony Szkolenia

- 4 Arkusze Frakcji
- 4 Arkusze Pomocy
- 56 dużych kart, w tym:
  - 32 Karty Rozkazów (8 na frakcję)
  - 24 Karty Misji
- 172 małe karty, w tym:
  - 30 Kart Losu
  - 12 Kart Bohaterów
  - 8 Kart Celów Zła
  - 8 Kart Celów Dobra
  - 25 Kart Nagród
  - 8 Kart Wiosny
  - 8 Kart Lata
  - 8 Kart Jesieni
  - 8 Kart Zimy
  - 50 Kart Taktyki
  - 3 Karty Tytułów
  - 4 Karty Zwycięstwa (1 na frakcję)
- 12 zestawów plastikowych łączników do liczników

## OPIS ELEMENTÓW

### PLASTIKOWE JEDNOSTKI

Te figurki reprezentują jednostki wojskowe, które wykorzystuje się do podboju nowych terenów i wydawania bitew. Występują w pięciu kolorach – po jednym na każdą z czterech frakcji oraz w piątym, zarezerwowanym dla jednostek neutralnych.



### PLASTIKOWI BOHATEROWIE

Szare figurki reprezentujące bohaterów, którymi mogą dowodzić gracze. Bohaterowie mogą walczyć z wrogimi bohaterami, wykonywać misje i brać udział w bitwach.



### ŻETONY AKTYWACJI

Wskazują obszary planszy, do których przemieścili się jednostki danego gracza podczas aktualnego roku gry. Zazwyczaj jednostkom nie wolno opuścić obszaru zawierającego przyjazny żeton aktywacji.



### ZNACZNIK BITWY

Ten znacznik umieszcza się na obszarze, w którym toczy się bitwa. Przypomina on uczestnikom, gdzie umieścić wszystkie jednostki, które przetrwają.



## ŻETONY MIAST

Symbolizują neutralne miasta. Podczas przygotowania gry trafiają one na konkretne obszary planszy. Kontrolując te obszary gracze mogą zdobyć liczne korzyści, zaznaczone na żetonie miasta.



## ŻETONY OBRAZEŃ

Służą do oznaczania obrażeń, które otrzymał bohater lub jednostka.



## ZNACZNIKI

### POKONANYCH BOHATERÓW

Te znaczniki trafiają na obszary, gdzie pokonany bohater pozostawił karty nagród. Zabrać je może każdy bohater, który znajdzie się na obszarze zawierającym znacznik.



## ŻETONY ULEPSZEŃ

Reprezentują wszelkiego rodzaju modyfikacje obszarów, zawierających przyjazne twierdze. Każde ulepszenie przynosi konkretne korzyści.



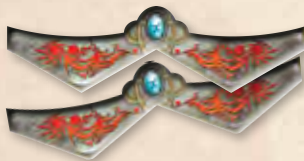
## ŻETONY ODKRYĆ

Te żetony wykorzystuje się podczas gry z zasadą opcjonalną „Żetony odkryć”. Opisują one różne losowe efekty i wydarzenia, stanowiąc tło dla przygód bohaterów wędrujących po krainie Terrinoth.



## ZNACZNIKI PRZYGOTOWANIA KRÓLESTW

Tych znaczników używa się podczas przygotowywania gry, by oznaczyć, w których miejscach uczestnikom wolno umieścić królestwa.



## ŻETONY SZKOLENIA

Oznaczają wzrost Siły, Zręczności i Mądrości bohatera.



## ŻETONY WPŁYWÓW

Służą do prowadzenia pertraktacji z jednostkami neutralnymi, zdobywania kart tytułów oraz licytowania się o pewne efekty w grze.



## PŁYTKI MAPY

Podczas przygotowywania gry z tych dużych, kartonowych elementów tworzy się planszę. Każda płytka mapy zawiera od dwóch do czterech sześciokątnych obszarów. Każda frakcja posiada jedną płytkę królestwa, oznaczoną odpowiednim kolorem oraz symbolem. Na początku gry umieszcza się na niej jednostki oraz twierdzą.



## WSKAZÓWKI

### I PODKŁADKI

### SUROWCÓW

Do każdego arkusza frakcji przyklepia się po trzy wskazówki. Będą one mierzyć aktualną ilość żywności, drewna oraz rudy – trzech podstawowych surowców, występujących w **Runewars**. Podkładki pomagają przymocować wskazówki do arkuszy (patrz „Przygotowania przed grą” na stronie 7).



## ŻETONY RUNÓW

Te żetony mają identyczny rewers, a na awersie widnieje smoczy run (błękitny klejnot) lub symbol fałszywego runu (puste pole). Gracz może zwyciężyć, jeśli obejmie kontrolę nad co najmniej sześcioma obszarami zawierającymi żetony smoczych runów i wykorzysta swoją kartę zwycięstwa.



## ŻETONY TWIERDZ

Reprezentują fortece, jakie można zbudować na przyjaznych obszarach planszy. Pozwalają one budować ulepszenia oraz werbować nowe jednostki. Ponadto w trakcie bitwy gwarantują premię do obrony.



## ARKUSZE FRAKCJI

Zawierają istotne informacje, dotyczące czterech frakcji. Liczniki pozwalają oznaczać aktualny poziom zaopatrzenia w surowce (żywność, drewno oraz rudę).



## ARKUSZE POMOCY

Zawierają ważne informacje dotyczące jednostek neutralnych oraz podsumowanie zasad pertraktacji. Na rewersie każdego arkusza znajduje się opis efektów wszystkich żetonów odkryć.



## KARTY LOSU

Te karty służą do losowego rozstrzygnięcia bitew, pertraktacji oraz efektów z kart misji.



## KARTY PÓR ROKU

Opisują wyjątkowe wydarzenia, oddziałujące na całą krainę Terrinoth podczas każdej rundy gry. Podzielono je na cztery talie: Wiosny, Lata, Jesieni i Zimy.



## KARTY BOHATERÓW

Opisują cechy, przynależność oraz specjalne zdolności każdego bohatera.



## KARTY TAKTYKI

Te karty pozwalają graczom skorzystać z potężnych i niespodziewanych efektów lub zdolności.



## KARTY CELÓW

Przynależą do frakcji (dobra lub zła). Każdy gracz otrzymuje jedną kartę celu podczas przygotowywania gry. Jeżeli spełni opisane na niej warunki, otrzyma smocze runy.



## KARTY TYTUŁÓW

Pomagają graczom zdobywać kolejne smocze runy. Nigdy się ich nie tasuje. Zdobyć je może osoba korzystająca z karty rozkazu „Zdobycie władzy”.



## KARTY ROZKAZÓW

Opisują akcje, jakie gracze mogą wybrać i wykonać w każdej porze roku. Każda frakcja dysponuje identycznym zestawem ośmiu kart rozkazów.



## KARTY ZWYCIĘSTWA

Przy ich pomocy można osiągnąć zwycięstwo przed upływem siedmiu lat gry, o ile posiada się kontrolę nad sześcioma smoczymi runami.



## KARTY MISJI

Przedstawiają różnorodne działania, jakie mogą wykonać bohaterowie celem zdobycia nagród.



## PLASTIKOWE ŁĄCZNIKI DO LICZNIKÓW

Łączniki służą do montażu liczników surowców, złożonych ze wskazówek i podkładek, do arkuszy poszczególnych frakcji (patrz „Przygotowania przed grą” na stronie 7).



## KARTY NAGRÓD

Te karty zazwyczaj zdobywa się w wyniku pomyślnego wykonania misji. Mogą one przynieść graczom smocze runy oraz inne, wyjątkowe korzyści.



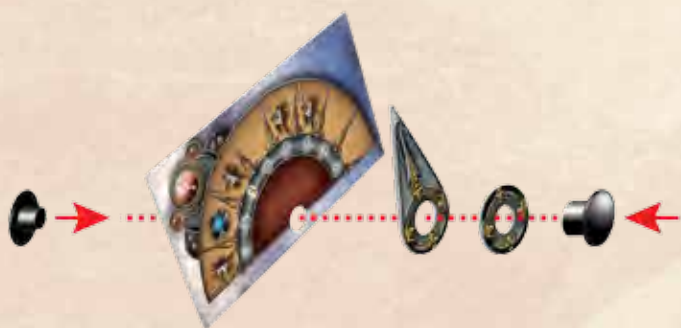
# CEL GRY

W grze **Runewars** zwycięża osoba, która na koniec siódmego roku gry kontroluje najwięcej smoczych runów. Ewentualnie zwycięstwo osiągnąć może każdy gracz kontrolujący sześć smoczych runów, o ile zdoła zagrać swoją kartę zwycięstwa (patrz „Karty zwycięstwa” na stronie 30).

Gracze zdobywają smocze runy podbijając kolejne obszary, pozyskując karty nagród, wypełniając warunki z kart celów oraz na skutek działania niektórych kart pór roku lub tytułów.

# PRZYGOTOWANIE PRZED GRĄ

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki **Runewars** należy złożyć kilka elementów gry.



Dla każdego arkusza frakcji należy przyczepić trzy liczniki surowców. Wszystkie frakcje posiadają własne wskazówki, łączone z odpowiednimi arkuszami w następujący sposób:

1. Jedną część plastikowego łącznika należy przepchnąć od tyłu przez otwór w arkuszu frakcji.
2. Następnie nakłada się jedną ze wskazówek surowców tejże frakcji na łącznik (od przodu arkusza).
3. Potem na wskazówce umieszcza się jedną z podkładek frakcji (nawlekając ją na łącznik).
4. Na koniec należy wsunąć drugą część plastikowego łącznika i mocno docisnąć oba elementy, by pewnie przymocowały wskazówkę do podkładki.
5. Ten proces należy powtórzyć dla wszystkich trzech wskazówek każdego arkusza frakcji.



Wskazówka  
i podkładka  
Uthuków



Wskazówka  
i podkładka  
Waiqara



Wskazówka  
i podkładka  
Daqanitów



Wskazówka  
i podkładka  
Elfów

# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry należy przeprowadzić następujące kroki, w podanej kolejności:

1. **Wybór pierwszego gracza:** Talię kart losu należy potasować, a następnie rozdać po jednej karcie każdemu z graczy. Osoba z kartą o najwyższym numerze (umieszczonym pośrodku dolnej części karty) zostaje **PIERWSZYM GRACZEM**.
2. **Wybór frakcji:** Pierwszy gracz wybiera frakcję i otrzymuje wszystkie odpowiednie elementy: arkusz frakcji, plastikowe figurki, płytkę królestwa, żetony aktywacji, żetony twierdz, żetony ulepszeń, kartę zwycięstwa oraz karty rozkazów. Wszystkie elementy oznaczono kolorem i/lub symbolem frakcji (patrz „Opis arkusza frakcji” na stronie 20). Po nim wyboru dokonują kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
3. **Ułożenie planszy:** Należy ułożyć planszę, wykonując osiem kroków opisanych w sekcji „Przygotowanie planszy” na stronie 8.
4. **Utworzenie talii misji:** Z talii misji należy usunąć wszystkie karty, które odnoszą się do obszarów mapy niewykorzystanych w bieżącej rozgrywce i odłożyć je do pudełka. Następnie pozostałe karty tasuje się razem z kartami Początkowych misji każdego gracza, tworząc w ten sposób talię misji.
5. **Ustawienie początkowych surowców:** Każdy gracz obraca wskazówki liczników surowców na swojej karcie frakcji tak, by wskazywały oznaczone na czerwono cyfry.
6. **Ułożenie żetonu twierdzy oraz początkowych sił:** Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz kładzie jeden ze swoich żetonów twierdz na dowolnym obszarze własnego królestwa. Następnie werbuje jednostki, wykorzystując wszystkie rodzaje surowców, i ustawia je na dowolnych obszarach królestwa (patrz „Przykład Zaciągu” na stronie 35).
7. **Przydział początkowych bohaterów:** Karty bohaterów dobra i zła należy osobno potasować. Następnie każdy gracz losuje po jednym bohaterze, odpowiadającym przynależnością jego frakcji. Gracze ustawiają stosowne figurki na dowolnym obszarze swoich królestw. Wszystkie pozostałe karty bohaterów należy potasować razem, tworząc z nich jedną talię.
8. **Ułożenie talii kart:** Talie losu, misji, nagród, taktyki, bohaterów, dwie talie celów oraz cztery talie pór roku należy osobno potasować, a potem ułożyć obok planszy. Trzy karty tytułów umieszcza się odkryte obok pozostałych talii.
9. **Ułożenie znaczników i żetonów:** Znacznik bitwy, znaczniki pokonanych bohaterów, żetony obrażeń, wpływów oraz szkolenia należy ułożyć w miejscu dostępnym dla każdego gracza. Następnie wszystkie żetony runów układa się w dwa osobne, odkryte stosy – jeden dla fałszywych, a drugi dla smoczyc runów.
10. **Przydział początkowych kart taktyki i żetonów wpływów:** Każdy gracz otrzymuje liczbę kart taktyki i żetonów wpływów, wypisaną w lewym dolnym rogu jego karty frakcji.
11. **Dobranie początkowych misji:** Każdy gracz dobiera na rękę dwie karty misji.
12. **Dobranie kart celów:** Każdy gracz dobiera jedną kartę celu, odpowiadającą przynależnością jego frakcji, ogląda ją i układa zakrytą na swoim polu gry. Następnie gracze mogą rozpocząć pierwszą porę roku (rundę).

# PRZYGOTOWANIE PLANSZY

By ułożyć planszę, jak nakazuje 3. krok przygotowań do gry, należy wykonać następujące kroki.

1. **Rozdanie Początkowych misji:** Karty Początkowych misji należy oddzielić od reszty, potasować i rozdać po dwie każdemu z graczy.
2. **Przydział płytek mapy:** Każdy gracz otrzymuje płytki mapy odpowiadające obszarom wymienionym na jego Początkowych misjach. Jeśli gracz otrzymał dwuelementową płytkę mapy, musi ją najpierw złożyć (patrz „Schemat składania dwuelementowych płytek” na stronie 39).
3. **Ułożenie płytek mapy:** Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy gracz układa jedną ze swoich płytek mapy pośrodku obszaru gry dopóki wszyscy nie ułożą obu posiadanych płytek mapy.

Płytkę należy kłaść w taki sposób, aby dwa obszary (sześciokąty) tej płytki stykały się z przynajmniej dwoma różnymi obszarami uprzednio ułożonych płytek (patrz „Przykład przygotowania planszy” na stronie 9).

Tworząc planszę gracze nie mogą układać płytek mapy w taki sposób, że granice górskie (czerwone) lub wodne (niebieskie) sąsiadują z **równoległe** ułożonymi granicami górskimi lub wodnymi (patrz ilustracja poniżej).



4. **Ułożenie znaczników przygotowania królestw:** Pierwszy gracz bierze liczbę znaczników przygotowania królestw równą liczbie uczestników. Układa je, jeden po drugim, tak, by stykały się z bokiem planszy. Każdy ze znaczników musi przylegać do przynajmniej trzech nie oznaczonych kolorem (tj. pozbawionych czerwonego i niebieskiego oznaczenia) granic obszarów, a jednocześnie znajdować się w odległości co najmniej **trzech** obszarów od innych znaczników przygotowania królestw (patrz „Przykład przygotowania królestw” na stronie 9).

W rzadkiej sytuacji, gdy nie da się ich tak ułożyć, gracze muszą zabrać swoje płytki mapy i powtórzyć krok 3.

5. **Ułożenie żetonów runów:** Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując wokół stołu **przeciwnie do ruchu wskazówek zegara** każdy gracz bierze jeden żeton smoczego i jeden żeton fałszywego runu. Ogląda je w tajemnicy i układa zakryte na dwóch dowolnie wybranych obszarach. **Żetonów nie wolno ułożyć na obszarze zawierającym już żeton smoczego runu ani na obszarze sąsiadującym ze znacznikiem przygotowania królestwa.**

## DWUELEMENTOWE PŁYTKI

Część płytek mapy należy przed grą złożyć z dwóch elementów, łączonych na zasadzie puzzli.

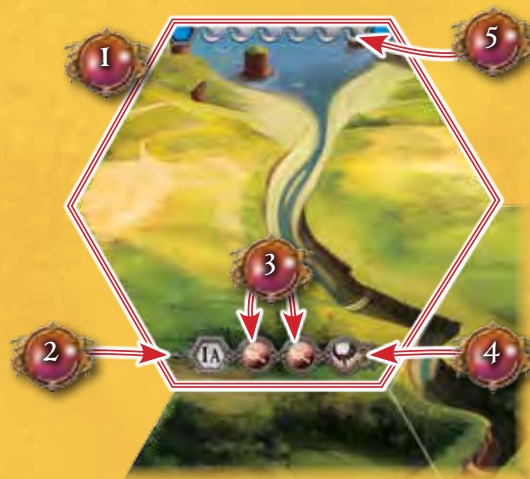
Pary elementów tworzących jedną płytkę opatrzone tym samym numerem identyfikacyjnym. Płytkę składa się w całość zawsze przed dolożeniem jej do planszy. (patrz „Schemat składania dwuelementowych płytek” na stronie 39). Na zakończenie gry te płytki rozkłada się, aby zmieściły się do pudełka.

6. **Ułożenie płytek królestw:** Zaczynając od osoby na lewo od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy gracz układa swoją płytkę królestwa. W tym celu wybiera jeden znacznik przygotowania królestwa i wymienia go na swoją płytkę królestwa w taki sposób, aby dwa obszary królestwa znalazły się na miejscu znacznika. Płytkę królestwa można dowolnie obracać, pamiętając o ogólnych zasadach układania płytek mapy (np. nie wolno ułożyć płytki tak, że jedna granica górską przylega do drugiej, równoległej granicy górskiej).

Obszary jednego królestwa nie mogą sąsiadować z obszarami jakiegokolwiek innego królestwa. Jeśli do tego dojdzie, należy usunąć z planszy wszystkie znaczniki przygotowania królestw, żetony runów oraz płytki królestw, a następnie powtórzyć kroki 4, 5 i 6 „Przygotowania planszy”.

7. **Ustawienie neutralnych jednostek:** Na każdym obszarze należy ustawić odpowiednią liczbę i typ jednostek neutralnych, zgodnie z ich symbolami widniejącymi na każdym obszarze (patrz „Opis obszaru mapy” poniżej).
8. **Ułożenie żetonów miast:** Żetony miast należy wymieszać i ułożyć po jednym odkrytym żetonie na każdym polu miasta widocznym na planszy (oznaczono je ilustracją z rewersu żetonu miasta). Wszystkie pozostałe żetony miast odkłada się do pudełka.

## OPIS OBSZARU MAPY



1. **Obszar:** Pojedynczy, sześciokątny region planszy.
2. **Identyfikator obszaru:** Pozwala zidentyfikować, o którym obszarze mowa na karcie misji.
3. **Surowce:** Wskazują rodzaj i liczbę surowców, które obszar zapewnia.
4. **Neutralne jednostki:** Informacja o liczbie i typie figurek neutralnych, które stawia się na tym obszarze podczas przygotowywania gry.
5. **Granica wodna:** Niebieska granica wskazuje bok obszaru, którego w normalnych okolicznościach nie można przekraczać.



## PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA PLANSZY



1. Każdy gracz otrzymuje dwie odkryte karty Początkowych misji.
2. Każdy gracz bierze płytki mapy odpowiadające kartom misji. Jeśli to konieczne, składa dwuelementowe płytki mapy (patrz „Schemat składania dwuelementowych płytek” na stronie 39).
3. Pierwszy gracz wybiera jedną ze swoich płytek i układa ją pośrodku stołu.

4. Następnie gracz na lewo od niego układa jedną ze swoich płytek mapy. Musi ją położyć tak, aby przynajmniej dwa obszary stykały się z co najmniej dwoma obszarami już ułożonych płytek.
5. Kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, układają po jednej płytce mapy, aż wykorzystają wszystkie płytki wskazane na kartach Początkowych misji.

## PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA KRÓLESTW



1. Pierwszy gracz rozkłada znaczniki przygotowania królestw w liczbie równej ilości graczy. Wszystkie znaczniki muszą znajdować się w odległości przynajmniej trzech obszarów od siebie.
2. Po ułożeniu znaczników królestw pierwszy gracz kładzie na planszy jeden żeton smoczego runu i jeden żeton fałszywego runu. Zaczynając od gracza na **prawo** od niego, wszyscy powtarzają tę czynność.

3. Po tym, jak każdy z graczy ułożył swoje żetony runów, gracz na **lewo** od pierwszego gracza wybiera jeden znacznik przygotowania królestwa i zastępuje go swoją płytką królestwa (obracając ją w dowolny sposób).
4. Następny gracz na lewo także wybiera znacznik i zastępuje go płytką królestwa swojej frakcji.
5. Na koniec pierwszy gracz zastępuje ostatni znacznik przygotowania królestwa swoją płytką królestwa.

# SCHEMAT PRZYGOTOWANIA DO GRY



- |                            |  |
|----------------------------|--|
| 1. Talia misji             | 14. Żeton miasta (na planszy)                                  |
| 2. Talia nagród            | 15. Żetony wpływów   |
| 3. Talia bohaterów         | 16. Żetony obrażeń   |
| 4. Talia losu              | 17. Twierdza (w królestwie)                                    |
| 5. Talie celów             | 18. Żeton runu (zakryty na planszy)                            |
| 6. Talia taktyki           | 19. Początkowe jednostki i bohater (w królestwie)              |
| 7. Talie pór roku          | 20. Pole gry jednego z graczy                                  |
| 8. Karty tytułów (odkryte) | 21. Żetony ulepszeń i twierdz jednego z graczy                 |
| 9. Królestwo (na planszy)  | 22. Karta zwycięstwa i karta celu jednego z graczy             |
| 10. Plansza                | 23. Początkowe karty taktyki i żetony wpływów jednego z graczy |
| 11. Żetony szkolenia       | 24. Karty rozkazów i żetony aktywacji jednego z graczy         |
| 12. Żetony smoczych runów  | 25. Arkusz frakcji jednego z graczy                            |
| 13. Falszywe żetony runów  | 26. Karta bohatera i karty misji jednego z graczy              |

# PRZEBIEG GRY

Każda partia **Runewars** składa się z szeregu rund, nazywanych **PORAMI ROKU**. Podczas pory roku uczestnicy wykonują trzy następujące kroki:

1. Rozegranie karty pory roku
2. Wybór kart rozkazów
3. Rozegranie kart rozkazów

Gdy wszyscy gracze zakończą krok „Rozegranie kart rozkazów” obecna pora roku dobiega końca. Należy zacząć nową, poczynając od kroku 1. Gra toczy się do momentu, gdy jeden z grających zwycięży poprzez kontrolę sześciu obszarów zawierających smocze runy **oraz** wykorzystanie karty zwycięstwa. Jeśli żadnemu uczestnikowi nie uda się użyć karty zwycięstwa do końca siódmej Zimy, wygrywa osoba posiadająca największą liczbę smoczych runów (patrz „Zwycięstwo” na stronie 30).

## ROK GRY

Rozgrywka w grę **Runewars** trwa siedem lat gry. Każdy **ROK** składa się z czterech następujących po sobie rund: Wiosny, Lata, Jesieni i Zimy. W każdej rundzie pierwszy gracz dobiera i rozgrywa kartę z odpowiedniej talii pory roku: oznaczonej zielonym kwiatem dla Wiosny, żółtym słońcem dla Lata, pomarańczowym liściem dla Jesieni i niebieską śnieżynką dla Zimy (patrz „Przykład rozgrywania pory roku” na stronie 13). Znajdują się na nich wyjątkowe zdarzenia, które oddziałują na wszystkich graczy oraz efekt dodatkowy, typowy dla danej pory roku.

### 1) ROZEGRANIE KARTY PORY ROKU

Pierwszy gracz odkrywa wierzchnią kartę pory roku z odpowiedniej talii i rozpatruje ją w podanej kolejności:

1. Gracze rozgrywają efekt podstawowy karty pory roku, postępując zgodnie z instrukcjami na karcie.
2. Gracze rozpatrują efekt dodatkowy karty pory roku zgodnie z symbolami widniejącymi u dołu karty (patrz „Dodatkowe efekty kart pór roku”, obok).

### OPIS KARTY PORY ROKU



1. **Tytuł:** Nazwa pozwala odróżnić poszczególne karty pór roku.
2. **Efekt podstawowy:** Ten efekt rozpatruje się najpierw, postępując według instrukcji na karcie.
3. **Efekt dodatkowy:** Symbole rozpatruje się po rozegraniu efektu podstawowego. Różnią się one zależnie od pory roku.

## DODATKOWE EFEKTY KART PÓR ROKU

Każda karta pory roku posiada typowy dla danej pory efekt dodatkowy oznaczony u dołu karty. Gracze rozgrywają go zaraz po rozpatrzeniu podstawowego efektu karty.

Efekty dodatkowe zawsze działają zgodnie ze standardową kolejnością gry. Oznacza to, że gracz z kartą rozkazu o najniższym numerze (z poprzedniej pory roku) rozgrywa efekt dodatkowy jako pierwszy, potem robi to gracz z następnym najniższym numerem i tak dalej (patrz „Kolejność rozgrywki” na stronie 37).

- **Wiosna:** Każdy z graczy usuwa z planszy wszystkie żetony aktywacji i bierze do ręki wszystkie karty rozkazów. Na koniec gracze stawiają wszystkie rozbite figurki (także jednostki neutralne oraz bohaterów). 
- **Lato:** Rozpoczyna się Faza misji, w której każdy bohater może się leczyć, szkolić i poruszać. Po zakończeniu ruchu bohater może wyzwąć kogoś na pojedynek lub podjąć się misji. Patrz „Faza misji” na stronie 26. 
- **Jesień:** Należy natychmiast wtasować stos odrzuconych kart losu do talii losu. Potem każdy gracz decyduje, czy wziąć 2 żetony wpływów, czy dobrać jedną kartę taktyki. 
- **Zima:** Ten efekt dodatkowy ogranicza liczbę jednostek, jaką gracz może posiadać na danym obszarze. Normalnie można posiadać do ośmiu jednostek na obszar, jednak w momencie rozgrywania tego efektu maksymalna liczba jednostek gracza na **każdym** obszarze jest równa wartości wskazanej na jego liczniku żywności (patrz „Liczniki surowców” na stronie 14). Nadmiarowe jednostki zostają zniszczone (wybiera je właściciel). Do limitu wlicza się sprzymierzone neutralne jednostki, ale nie bohaterów (ponieważ nie są jednostkami). Po rozpatrzeniu tego efektu maksymalna liczba jednostek na danym obszarze znowu rośnie do ośmiu. 

**Przykład:** Grający *Uthukami* ma na obszarze siedem jednostek, a jego licznik żywności wskazuje „5”. Gdy gracz zaczyna rozpatrywać efekt dodatkowy karty Zimy, musi on zniszczyć dwie z jednostek posiadanych na tym obszarze, obniżając ich liczbę do pięciu. Powtarza tę czynność dla każdego przylazłego obszaru, gdzie posiada więcej niż pięć jednostek. *Uthuk* mógł uniknąć straty dwóch jednostek, gdyby poruszył je na inny obszar przed rozpoczęciem Zimy lub zdobył więcej żywności.

Ponadto efekt dodatkowy zimy pozwala graczom ignorować do końca tej pory roku ograniczenia ruchu związane z granicami wodnymi (niebieskimi) (patrz „Ograniczenia ruchu” na stronie 18).

## OBECNA PORA ROKU

Wszystkie karty pór roku odrzuca się po rozegraniu na ten sam stos. **OBECNA PORĘ ROKU** wskazuje zatem górna karta na stosie rozegranych kart pór roku.

### 2) WYBÓR KART ROZKAZÓW

Każdy gracz wybiera jedną kartę rozkazu z ręki i układa ją, zakrytą, na swoim polu gry. To jego **AKTYWNA** karta rozkazu.

Karty rozkazów pozwalają graczom wykonywać podstawowe działania, dostępne w grze **Runewars**. Za ich pomocą można poruszać jednostki i bohaterów, prowadzić zaciągi, budować twierdze i tak dalej (patrz „Streszczenie kart rozkazów” na stronie 14).

Każdy gracz ma w ręce osiem kart rozkazów, opisujących różne działania. Po rozegraniu, pozostają one na polu gry i nie można z nich korzystać, dopóki nie znajdą się z powrotem w ręce.

Efekt dodatkowy każdej karty Wiosny pozwala zabrać wszystkie wykorzystane karty rozkazów, tym samym umożliwiając graczom wykorzystanie ich w nadchodzącym roku. Oznacza to, że każdy gracz co roku używa czterech z ośmiu dostępnych kart rozkazów.

### 3) ROZEGRANIE KART ROZKAZÓW

Gracze jednocześnie odkrywają wybrane karty rozkazów. Następnie zostają one rozegrane, zaczynając od karty o najniższym numerze. W razie remisu pierwszy działa ten z remisujących, kto posiada najwięcej żetonów wpływów (patrz „Kolejność rozgrywki” na stronie 37).

Każda karta rozkazu posiada efekt podstawowy, opisany w górnej części, oraz efekt wynikający ze **STARSZEŃSTWA**, opisany u dołu. Zawsze najpierw rozgrywa się efekt podstawowy (patrz „Streszczenie kart rozkazów” na stronie 14).

### STARSZEŃSTWO

Jeśli gracz odkryje kartę rozkazu posiadającą numer wyższy, niż wszystkie jego karty znajdujące się w grze (tj. wybrane podczas wcześniejszych pór roku), oprócz efektu podstawowego karty może **dotatkowo** wykorzystać efekt Starszeństwa. Dlatego warto najpierw zagrywać karty o niższych, a potem o wyższych numerach.

Wiosną gracze mogą zawsze wykorzystać Starszeństwo wybranej karty rozkazu, ponieważ w grze nie mają jeszcze żadnych innych kart.

*Przykład: Jest Lato, a grający Uthukami rozgrywa kartę rozkazu „Zaciąg” (o numerze 5). Podczas poprzedniej pory roku (Wiosny) zagrał kartę rozkazu „Umocnienie” (numer 8). Ponieważ „Zaciąg” nie jest kartą o najwyższym numerze w jego polu gry, nie może skorzystać z efektu Starszeństwa.*

### OPIS KARTY ROZKAZU



1. **Tytuł:** Odnoszą się do niego inne elementy gry oraz zasady z niniejszej instrukcji.
2. **Efekt podstawowy:** Rozgrywa się go najpierw, postępując zgodnie z instrukcjami z karty.
3. **Efekt Starszeństwa:** Rozgrywa się go po efekcie podstawowym, o ile rozgrywana karta rozkazu posiada najwyższy numer spośród wszystkich kart rozkazów na polu gry danego gracza.
4. **Numer:** Ta cyfra pozwala określić kolejność, w jakiej gracze rozgrywają karty rozkazów (zaczynając od najniższych) oraz wskazuje, czy można skorzystać z efektu Starszeństwa.



# PRZYKŁAD ROZGRYWANIA PORY ROKU



1. Jest początek trzeciej pory roku (Jesień) w grze trzyosobowej. Pierwszy gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii Jesieni. Wszyscy gracze rozgrywają jej efekt podstawowy, zmieniając wskazania swoich liczników surowców w związku z obszarami, które kontrolują, a potem dodają jeden punkt żywności zgodnie z treścią karty (patrz „Przykład Zbiorów” na stronie 34).
2. Teraz rozpatruje się efekt dodatkowy karty Jesieni. Nakazuje on graczom wtasować stos odrzuconych kart losu do talii. Potem, zaczynając od osoby, która w trakcie poprzedniej pory roku zagrała kartę rozkazu o najniższym numerze, każdy gracz decyduje, czy woli otrzymać dwa żetony wpływów, czy dobrać kartę taktyki.
3. Po rozegraniu karty pory roku każdy gracz wybiera jedną kartę rozkazu z ręki i kładzie ją zakrytą na swoim polu gry.
4. Gdy wszyscy dokonają już wyboru, jednocześnie odkrywają swoje karty rozkazów.
5. Osoba, która wybrała kartę o najniższym numerze, rozgrywa swój rozkaz jako pierwsza. W tym wypadku najniższa jest karta „Rozstawienie” (1)

6. Dwaj pozostali gracze wybrali rozkaz „Podbój” (3). Ponieważ opatrzone są tym samym numerem, posiadacz większej liczby żetonów wpływów (grający Uthukami) rozgrywa swoją kartę pierwszy. Zaczyna od efektu podstawowego (patrz „Przykład użycia rozkazów Mobilizacja/Podbój” na stronie 17). Nie może skorzystać z efektu Starszeństwa, gdyż na swoim polu gry posiada kartę rozkazu o wyższym numerze.
7. Wreszcie grający Daqanitami rozgrywa swoją kartę „Podboju”. Po użyciu efektu podstawowego może wykorzystać efekt Starszeństwa, ponieważ karta, którą właśnie zagrał, ma najwyższy numer spośród wszystkich rozkazów na jego polu gry.
8. Po rozegraniu wszystkich aktywnych kart rozkazów pora roku dobiega końca. Następna rozpoczyna się od odkrycia i rozegrania wierzchniej karty z talii Zimy.

## STRESZCZENIE KART ROZKAZÓW

Karty rozkazów pozwalają graczom wykonywać podstawowe akcje, dostępne w grze **Runewars**.

Wybór kolejności zagrywania kart to często najważniejsza decyzja podczas danego roku gry. Działanie ośmiu kart rozkazów streszczono poniżej, a dokładnie objaśniono na stronach 33-36.

1. **Rozstawienie:** Podstawowe działanie tego rozkazu pozwala przemieszczać jednostki i bohaterów do sąsiednich obszarów, przyjaznych lub pustych (co może być korzystniejsze taktycznie). Efekt Starszeństwa umożliwia dobranie kart taktyki zgodnie ze wskazaniami liczników surowców.
2. **Mobilizacja:** Ta karta (oraz Podbój) zapewnia podstawowy sposób przemieszczania jednostek, wydawania bitew oraz pertraktacji z niesprzymierzonymi neutralnymi jednostkami. Efekt Starszeństwa pozwala rozegrać Mobilizację dwukrotnie, tym samym dając możliwość ruchu na dwa różne obszary.
3. **Podbój:** Efekt podstawowy tej karty jest identyczny z Mobilizacją. Natomiast efekt Starszeństwa ułatwia podbój obszaru zawierającego wroga twierdzą.
4. **Zbiory:** Ta karta pozwala zdobyć surowce po podbiciu jakichś terenów – ponieważ nie otrzymuje się ich automatycznie, gracze będą zapewne często z niej korzystać. Efekt Starszeństwa pozwala graczowi skorzystać z posiadanych ulepszeń, a następnie zbudować nowe. Ulepszenia zapewniają premie podczas kolejnych Zbiorów oraz zdolności obronne, użyteczne w walce (patrz „Ulepszenia” na stronie 33).
5. **Zaciąg:** Z pomocą tej karty można wprowadzać na planszę nowe jednostki. Gracz wybiera jeden rodzaj surowca (żywność, drewno lub rudę) i otrzymuje wszystkie jednostki widoczne na **polu, które wskaźnik właśnie wskazuje oraz na wszystkich niższych polach**. Gracz ustawia je przy przyjaznych twierdzach. Efekt Starszeństwa pozwala graczowi wyprodukować jednostki przy użyciu jednego dodatkowego rodzaju surowca (patrz „Przykład Zaciągu” na stronie 35).



6. **Zgromadzenie poparcia:** Ta karta przyda się graczom, którzy chcą skorzystać z kontrolowanych miast (np. otrzymać neutralne jednostki, wpływy, karty taktyki czy misji – patrz „Zgromadzenie poparcia” na stronie 36). Efekt Starszeństwa pozwala wydać żetony wpływow, by pozyskać nowego bohatera (patrz „Pozyskiwanie bohaterów” na stronie 25).
7. **Zdobycie władzy:** Ta karta służy przede wszystkim do zbierania żetonów wpływow. Jej Starszeństwo pozwala graczowi przejąć kartę tytułu, co może znacząco przyspieszyć proces zdobywania smoczyczych runów (patrz „Zdobycie władzy” na stronie 36).
8. **Umocnienie:** Ta karta umożliwia budowę nowych twierdz i naprawę już posiadanych, pozwala też przenosić runy na bezpieczniejsze pozycje. Nie posiada przy tym żadnego efektu Starszeństwa (ponieważ ma najwyższy numer spośród kart rozkazów gracza).

## LICZNIKI SUROWCÓW



Na arkuszu każdej frakcji znajdują się trzy liczniki, na których oznacza się aktualny zapas żywności, drewna oraz rudy.

Na początku gry ustawia się je odpowiednio do obszarów królestwa każdej frakcji – pola początkowe oznaczono na czerwono na każdym arkuszu.

Gracz **obraca liczniki tylko wtedy**, gdy nakazują mu to karty, efekty lub zdolności. W związku z tym wskazówki często pokazują cyfry niższe lub wyższe, niż ilość surowców na kontrolowanych obszarach.

Większość pól na licznikach zapewnia jednostki, karty taktyki lub żetony wpływow. Można je zdobyć **tylko wtedy**, gdy pozwalają na to konkretne karty, efekty lub zdolności (na przykład karta rozkazu „Zaciąg” – patrz strona 35). Kiedy gracz otrzymuje jednostki, karty taktyki lub żetony wpływow według wskazań liczników surowców, **nie traci żadnych surowców**, ani nie obraca wskazówek.

## WAŻNE TERMINY

- **Aktywny gracz:** Gracz rozgrywający swoją kartę rozkazu. O aktywnym graczu mówimy wyłącznie w kroku rozgrywania kart rozkazów danej pory roku. Jeśli nikt nie rozgrywa kart rozkazów (na przykład podczas Fazy misji), nie ma aktywnego gracza.
- **Aktywowany obszar:** Dowolny obszar zawierający przyjazny żeton aktywacji. Jednostki nie mogą opuścić takiego obszaru chyba, że wykonują odwrót (patrz „Odwróty” na stronie 22).
- **Bohaterowie:** Nieustraszone postaci (reprezentowane przez plastikowe figurki), które mogą współpracować z każdą frakcją i wykonywać misje, celem zdobycia smoczych runów. Gracz kontroluje bohatera, jeśli ma przed sobą jego kartę (patrz „Bohaterowie” na stronie 25). Należy pamiętać, że bohaterowie to nie jednostki.
- **Figurki:** Termin odnoszący się do wszystkich plastikowych jednostek i bohaterów.
- **Jednostki:** Neutralne i frakcyjne armie reprezentowane za pomocą plastikowych figurek. Zdolności i efekty odnoszące się do jednostek nie obejmują figurek bohaterów chyba, że zaznaczono inaczej (bohaterowie to nie jednostki).
- **Kontrolowany obszar:** Obszar, gdzie znajduje się przynajmniej jedna figurka w kolorze danego gracza (wliczając jednostki rozbite) i/lub twierdza. Obszary królestw zawsze uważa się za kontrolowane przez właściciela, chyba że znajdują się na nich wrogie jednostki lub twierdze.
- **Królestwo:** Trzy początkowe obszary, należące do danej frakcji. Gracze zawsze kontrolują obszary swoich królestw, chyba, że jest na nich wroga jednostka lub twierdza. Obszarów królestwa nigdy nie uznaje się za puste.
- **Latająca:** Cecha jednostki lub bohatera, pozwalająca przekraczać granice górskie i wodne. Zwykle figurki nie mogą się przez nie poruszać (patrz „Ograniczenia ruchu” na stronie 18).
- **Neutralny obszar:** Dowolny obszar zawierający neutralne jednostki i nie pozostający pod kontrolą żadnego gracza.
- **Niekontrolowany obszar:** Każdy obszar, którego gracz nie kontroluje (może zawierać neutralne jednostki i/lub miasta). Zalicza się tutaj obszary neutralne oraz puste.
- **Obszar:** Pojedynczy sześciokąt planszy.
- **Przyjazny obszar:** Dowolny obszar pod kontrolą gracza, tzn. zawierający przyjazne jednostki, przyjazną twierdzę lub będący częścią jego królestwa (o ile nie kontroluje go wróg).
- **Pusty obszar:** Dowolny obszar planszy (poza królestwami graczy) na którym nie ma jednostek, ani twierdz. Pusty obszar może zawierać żeton miasta.
- **Rozbita:** Każda leżąca (położona na boku) figurka. Figurki zwykle zostają rozbite w walce. Rozbita figurka nie może się poruszać, wyzywać na pojedynek, wykonywać misji ani atakować w bitwie.
- **Sporny obszar:** Obszar, gdzie właśnie toczy się bitwa lub pojedynek. W trakcie bitwy kontrolę nad takim obszarem sprawuje obrońca (o ile taki jest).
- **Stojąca:** Każda figurka, która nie jest rozbita. Wszystkie rozbite figurki wstają podczas rozgrywania efektu dodatkowego karty Wiosny.
- **Szybka:** Cecha jednostki lub bohatera, pozwalająca poruszyć się o trzy obszary (zamiast o dwa) podczas rozgrywania karty rozkazu „Mobilizacja” lub „Podbój”.
- **Tura gracza:** Moment, kiedy gracz rozgrywa jedną ze swoich kart rozkazów. Przykładowo, karty taktyki zagrywanej „w swojej turze” można użyć **wyłącznie** tuż przed, w trakcie lub tuż po tym, jak rozegra się efekty własnej karty aktywnego rozkazu. Każdy gracz dysponuje jedną turą na porę roku, podczas kroku rozgrywania rozkazów. Działania bohaterów w Fазie misji nie są częścią czyjejkolwiek tury.
- **Wrogi obszar:** Każdy obszar kontrolowany przez innego gracza.
- **Wrogie jednostki:** Wszystkie jednostki należące do innego gracza (wliczając neutralne, sprzymierzone z innym graczem).



# RUCH

Ta część instrukcji opisuje wszystkie zasady poruszania się po planszy przez jednostki oraz bohaterów.

Kiedy gracz porusza jednostki do obszaru zawierającego wrogie jednostki, **musi** wydać im bitwę (patrz „Bitwy” na stronie 21). Jeżeli przemieszcza jednostki do obszaru zawierającego wyłącznie neutralne jednostki, musi wydać bitwę **lub** spróbować pertraktacji (patrz „Pertraktacje” na stronie 18).

## RUCH JEDNOSTEK ZA POMOCĄ ROZKAZU „ROZSTAWIENIE”

Karta rozkazu „Rozstawienie” pozwala graczowi swobodnie przemieszczać jednostki i bohaterów do sąsiednich obszarów. Figurki można przenieść wyłącznie do obszarów pustych oraz przyjaznych (to jest tam, gdzie nie ma jednostek neutralnych oraz wrogich).

Gracz może poruszyć figurki do i z **dowolnej** liczby obszarów, o ile każda zakończy ruch na obszarze, z którego rozpoczęła lub obszarze sąsiednim. Jednostek znajdujących się na obszarach aktywowanych nie można poruszyć, wolno natomiast przemieszczać jednostki do takiego obszaru (patrz „Żetony aktywacji” na stronie 17).

Poruszanie figurek przy pomocy tego rozkazu nie aktywuje żadnych obszarów, co oznacza, że będą mogły ponownie się poruszyć w tym samym roku (o ile nie przemieściły się do już aktywowanego obszaru).

# RUCH BOHATERÓW

Bohaterowie wykonują ruch w Fazie misji, przemieszczając się maksymalnie o dwa obszary (patrz „Faza misji” na stronie 26). Można ich też poruszyć za pomocą kart rozkazów „Rozstawienie”, „Mobilizacja” oraz „Podbój”.

W odróżnieniu od jednostek bohaterowie mogą przechodzić przez wrogie i neutralne obszary. Nie wydają wówczas bitew, ale mogą wyzywać na pojedynki (patrz „Pojedynki” na stronie 28).

Ponadto, bohaterowie mogą wychodzić z obszarów zawierających przyjazne żetony aktywacji. Rozbitym bohaterom (podobnie jak jednostkom) nie wolno wykonywać ruchu.



## PRZYKŁAD UŻYCIA ROZKAZU „ROZSTAWIENIE”



1. Grający Daqanitami rozgrywa wiosną kartę rozkazu „Rozstawienie”. Używa jej efektu podstawowego, by poruszyć dwie jednostki Piechurów na sąsiedni, przyjazny obszar.
2. Porusza też jednego Rycerza z innego obszaru do obszaru sąsiedniego. Warto zwrócić uwagę, że figurka może ruszyć się tylko do jednego obszaru, ponieważ na obszarze „7A” znajdują się neutralne jednostki, a Rycerz nie może przekroczyć gór, aby dotrzeć do „6A” lub „6B”.
3. Ponieważ to pierwsza karta rozkazu użyta w tym roku, automatycznie posiada najwyższy numer. Dlatego gracz może wykorzystać efekt Starszeństwa, aby dobrać jedną kartę taktyki. Będzie mógł jej użyć w którejś z przyszłych tur.



## RUCH ZA POMOCĄ ROZKAZÓW „MOBILIZACJA” ORAZ „PODBÓJ”

Karty rozkazów „Mobilizacja” oraz „Podbój” pozwalają graczowi **AKTYWOWAĆ** obszar i poruszyć **do tego obszaru** dowolne jednostki i bohaterów, o ile rozpoczęły one ruch w odległości nie większej niż dwa obszary. Figurki wykonujące ruch mogą wyruszyć z kilku różnych obszarów. Jeśli na aktywowanym obszarze znajdują się wrogie lub neutralne jednostki, gracz musi wydać im bitwę lub spróbować pertraktacji.

Chociaż przy pomocy kart „Mobilizacja” i „Podbój” wolno poruszyć wszystkie jednostki i bohaterów o dwa obszary, po drodze jednostki mogą przechodzić wyłącznie przez obszary przyjazne lub puste (patrz „Przykład użycia rozkazów Mobilizacja/Podbój” poniżej). Wolno im przechodzić przez wcześniej aktywowane obszary.

Bohaterowie mogą swobodnie przechodzić przez obszary wrogie.

### SZYBKIE JEDNOSTKI I BOHATEROWIE

Część bohaterów oraz jednostek jest **SZYBKA**. W trakcie rozgrywania kart rozkazów „Mobilizacja” i „Podbój” cecha ta pozwala poruszyć się do aktywowanego obszaru z odległości nie większej, niż **trzy** obszary. Szybcy bohaterowie i jednostki nie czerpią korzyści z tej cechy, jeśli poruszają się w jakikolwiek inny sposób.



*Szybka jednostka (opis z arkusza frakcji)*

## ŻETONY AKTYWACJI



*Daqanici*

*Elfy*

*Waiqar*

*Uthukowie*

Gdy gracz korzysta z kart rozkazów „Mobilizacja” oraz „Podbój” najpierw kładzie żeton aktywacji na obszarze, do którego planuje poruszyć jednostki i/lub bohaterów.

Graczowi nie wolno poruszyć jednostek z obszaru zawierającego jego żeton aktywacji chyba, że wykonuje odwrót (patrz „Odwróty” na stronie 22). Żetony usuwa się automatycznie podczas następnej Wiosny, jak nakazuje efekt dodatkowy karty pory roku.

Gdy jednostka porusza się z innych powodów, na przykład podczas odwrotu, wykonując misję lub na skutek działania karty „Rozstawienie”, na planszy **nie** kładzie się żetonu aktywacji.

Żetony aktywacji nie mają wpływu na bohaterów.

Gracz **może** prowadzić zaciąg oraz poruszać jednostki **do** obszarów zawierających jego żeton aktywacji. **Nie może** natomiast aktywować obszaru, na którym jego żeton aktywacji już się znajduje.

## PRZYKŁAD UŻYCIA ROZKAZÓW „MOBILIZACJA”/„PODBÓJ”



1. Grający Daqanitami rozgrywa wiosną kartę rozkazu „Mobilizacja”. Jak nakazuje efekt podstawowy, zaczyna od wyboru obszaru do aktywacji.
2. Z sąsiadującego obszaru porusza do aktywowanego obszaru dwóch Piechurów.
3. Następnie przemieszcza do tego obszaru Rycerza. Ponieważ jest to jednostka *Szybka* może ją poruszyć z odległości trzech obszarów.
4. Gracz nie może poruszyć Machiny oblężniczej, gdyż jest rozbita.
5. Nie może również poruszyć Strzelców, ponieważ nie mogą przejść przez obszary, na których znajdują się neutralne lub wrogie jednostki.
6. Po wykonaniu wszystkich ruchów gracz musi wydać bitwę lub spróbować pertraktacji z neutralnym smokiem z aktywowanego obszaru.

## OGRANICZENIA RUCHU

Część granic obszarów oznaczono w rogach na niebiesko lub czerwono. Większość figurek nie może ich przekraczać – wyjątki to:

- **Figurki Latające:** Figurki posiadające cechę LATAJĄCA ignorują granice górskie (czerwone) i wodne (niebieskie). **Nie mogą** jednak przechodzić przez wrogie lub neutralne obszary. Latający bohaterowie przechodzą przez nie swobodnie.
- **Zima:** Każdej Zimy można ignorować granice wodne (niebieskie) – nie mają wówczas żadnego wpływu na ruch jednostek i bohaterów.
- **Inne karty:** Część kart, na przykład karta taktyki „Ukryta przełęcz”, pozwala graczom ignorować niektóre ograniczenia ruchu. Należy zawsze stosować tekst konkretnej karty.



Granica wodna



Granica góraska

Jednostki i bohaterowie mogą pokonywać wszystkie inne granice, nawet, jeśli ilustracje na planszy sugerują coś innego.

Podczas przygotowywania gry może się zdarzyć, że powstanie plansza z brakującymi sześciokątami (dziurami). Figurki **nigdy** nie mogą poruszać się przez takie nie istniejące obszary, nawet, jeśli są *Latające*.


Żaden gracz nie może zgromadzić na jednym obszarze więcej niż osiem jednostek (wliczając sprzymierzone jednostki neutralne). Jeśli poruszy jednostki do obszaru i w rezultacie przekroczy ten limit, musi zniszczyć tyle wybranych przez siebie jednostek, by na obszarze planszy pozostało ich osiem lub mniej.


Jedynym momentem, gdy można przekroczyć tę liczbę, jest chwila wydawania bitwy na wrogim lub neutralnym obszarze. Jeśli gracz zwycięży, wszystkie nadliczbowe jednostki muszą wykonać odwrót do jednego obszaru (patrz „Odwróty” na stronie 22). Osoba przekraczająca limit na neutralnym obszarze nie może próbować pertraktacji – musi wydać bitwę.

## PERTRAKTACJE

Gdy jednostki gracza wejdą na obszar, na którym znajdują się niesprzymierzone z nikim neutralne jednostki, gracz musi próbować pertraktacji **lub** wydać im bitwę. Jeśli wybierze pertraktację, wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Wydanie wpływów:** Gracz musi wydać od jednego do sześciu żetonów wpływów. Nie może pertraktować, jeśli nie ma żadnych wpływów.
2. **Dobranie kart losu:** Gracz dobiera liczbę kart losu równą wydanym wpływom.
3. **Rozegranie jednej karty losu:** Gracz wybiera **jedną** z kart dobranych w kroku 2 i rozgrywa jeden z opisanych poniżej wyników, zależnie od symbolu przeznaczenia umieszczonego u góry, w środkowej części wybranej karty.


 – Wszystkie neutralne jednostki na tym obszarze sprzymierzają się z graczem. Ten wynik oznacza, że na obszarze pozostają zarówno jednostki gracza, jak właśnie sprzymierzone jednostki neutralne, którymi od tej pory gracz może dysponować jak własnymi (patrz „Sprzymierzone jednostki” na stronie 19).

 – Wszystkie neutralne jednostki natychmiast wykonują odwrót do jednego z sąsiadujących obszarów i zostają rozbite (patrz „Odwróty” na stronie 22). Jednostki wykonują odwrót nawet, jeśli były już rozbite. Jeżeli mogą wykonać odwrót do kilku obszarów, o kierunku decyduje osoba na lewo od aktywnego gracza. Jeśli te jednostki nie mają dokąd wykonać odwrotu, zostają zniszczone.

## PERTRAKTACJE I KARTY LOSU



1. Grający Elfami rozgrywa kartę rozkazu „Podbój”. Porusza dwie jednostki do obszaru, na którym znajdują się nie sprzymierzone z nikim neutralne jednostki.
2. Po zakończeniu ruchu gracz musi wydać neutralnym jednostkom bitwę lub spróbować pertraktacji. Decyduje się na to drugie i wydaje trzy żetony wpływów.
3. W związku z tym, że wydał trzy żetony, dobiera trzy karty losu.
4. Gracz wybiera jedną z trzech kart losu i rozgrywa wyniki pertraktacji zgodne z symbolem z tej karty.
5. Na wybranej karcie widnieje symbol przeznaczenia ☀, więc neutralne jednostki sprzymierzają się z graczem. Gracz pozostawia swoje jednostki na tym obszarze, oznaczając tym samym, że jego frakcja kontroluje jednostki neutralne. Te ostatnie pozostaną sprzymierzone, dopóki znajdować się będą na tym samym obszarze, co jednostki frakcji gracza.

 – Aktywny gracz musi wydać bitwę na tym obszarze **lub** wykonać odwrót wszystkimi przyjaznymi jednostkami do jednego z sąsiadujących obszarów, zgodnie ze standardowymi zasadami odwrótów (patrz „Odwróty” na stronie 22).

## JEDNOSTKI NEUTRALNE

Podczas przygotowywania gry na planszę trafić mogą figurki jednostek neutralnych, zgodnie z symbolami na obszarach.



*Symbol neutralnej jednostki „Ostroszponów” na obszarze planszy.*

Jednostki neutralne zawsze uważa się za wrogie, chyba że gracz się z nimi sprzymierzył (patrz „Pertraktacje” na stronie 18).

## SPRZYMIERZONE JEDNOSTKI

Neutralne jednostki uważa się za **SPRZYMIERZONE** z danym graczem, jeśli jednostki jego frakcji znajdują się na tym samym obszarze, nie pertraktując i nie tocząc bitwy. Sprzymierzone jednostki neutralne traktuje się pod każdym względem jak należące do frakcji gracza. Oznacza to, że mogą się poruszać i uczestniczyć w bitwach na identycznych zasadach, jak przyjazne jednostki.

Jeśli sprzymierzone jednostki znajdują się na obszarze, którego gracz nie kontroluje (poza bitwą), zrywają przymierze i zmieniają z powrotem w zwykłe neutralne.

Jeżeli w bitwie zginie ostatnia jednostka z frakcji gracza, a gracz wciąż posiada sprzymierzone jednostki neutralne, pozostają one lojalne do końca bitwy. Można wykonać nimi odwrót do przyjaznego obszaru – pozostaną wówczas sprzymierzone nawet, jeśli gracz poniesie porażkę.

Sprzymierzone jednostki neutralne mogą poruszać się bez jednostek kontrolowanych przez gracza, o ile zakończą ruch na przyjaznym obszarze.

Gracz, który pozostaje w przymierzu, podejmuje wszystkie decyzje odnośnie sprzymierzonych jednostek (na przykład dokąd wykonają odwrót). Decyzje, dotyczące jednostek neutralnych, które nie są sprzymierzone z nikim podejmuje osoba siedząca na lewo od aktywnego gracza.

Sprzymierzeńcy podlegają limitom jednostek tak, jakby byli figurkami należącymi do kontrolującego je gracza. Oznacza to, że liczą się do limitu ośmiu jednostek na jednym obszarze oraz obejmują ich ograniczenia żywności podczas rozpatrywania efektu dodatkowego kart Zimy.

## RUCH I STAWIANIE NEUTRALNYCH JEDNOSTEK ZA POMOCĄ KART TAKTYKI

Część kart taktyki pozwala graczom ustawiać i/lub poruszać neutralne jednostki. Jeśli zostaną postawione lub przemieszczone do obszaru kontrolowanego przez jednego z graczy, natychmiast się z nim sprzymierzają. Jeżeli sprzymierzone jednostki neutralne zostaną przemieszczone do pustego lub neutralnego obszaru, natychmiast zrywają przymierze.

## BITWA Z NIESPRZYMIERZONYMI JEDNOSTKAMI NEUTRALNYMI





Kiedy gracz atakuje neutralne jednostki nie sprzymierzone z żadnym przeciwnikiem, na czas bitwy kontrolę nad nimi przejmuje osoba po jego lewej stronie.

Ten gracz ustawia neutralne jednostki na prawo od swojego arkusza frakcji (w odpowiednich rzędach inicjatywy) i podejmuje wszystkie decyzje, nie może jednak zagrywać w takiej bitwie kart taktyki.

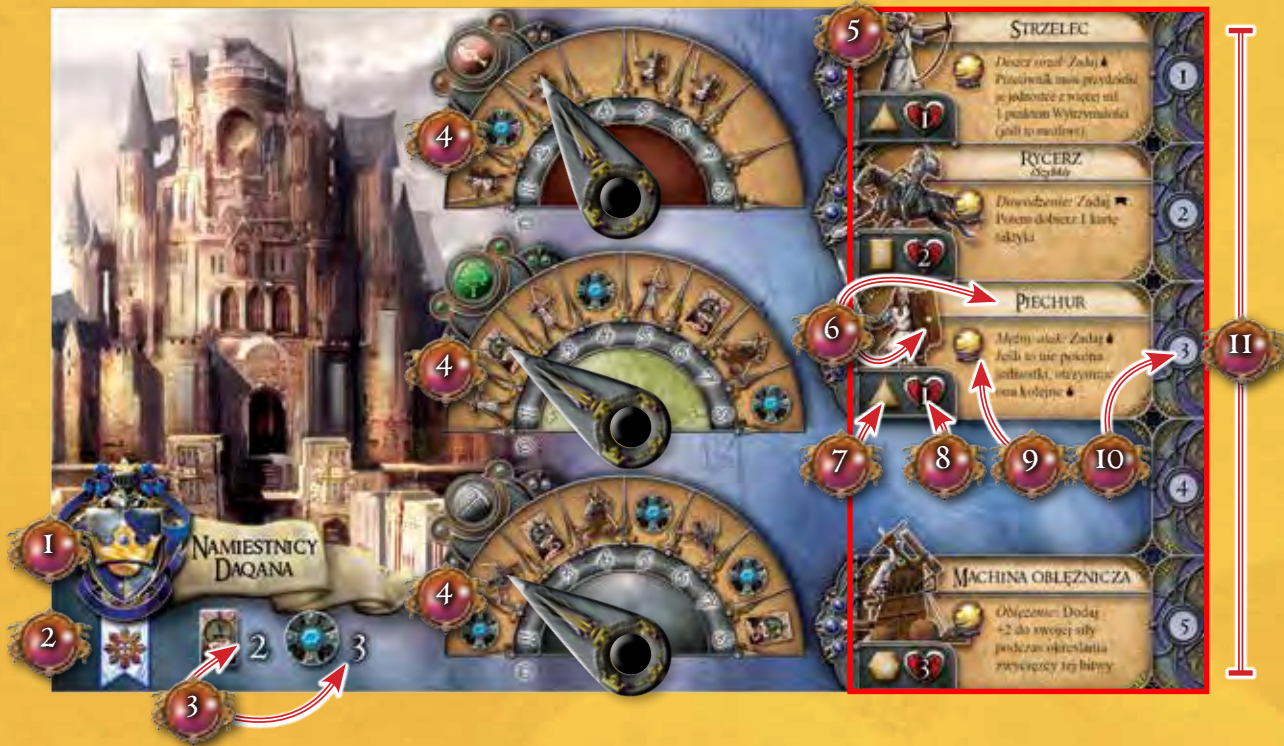
Kiedy gracz wydaje bitwę lub próbuje pertraktacji z jednostkami neutralnymi, robi to w stosunku do **wszystkich jednostek neutralnych z danego obszaru**, nie jednego typu. Przykładowo, osoba pertraktująca na obszarze zawierającym dwóch Zwierzoludzi i jednego Smoka wykonuje **jedną** próbę pertraktacji, w wyniku której wszystkie jednostki sprzymierzą się lub nie.

## KATEGORIE JEDNOSTEK

W grze występują cztery ogólne kategorie jednostek, różniące się podstawkami. Oprócz kategorii każda jednostka należy również do typu, który wyróżnia się nazwą oraz specjalną zdolnością, opisaną na arkuszu frakcji lub arkuszu pomocy.

- **Trójkąt:** Jednostki trójkątne są najpospolitsze. Podczas bitwy chybają w 40% przypadków, a gdy trafią, zadają 1 obrażenie. Trójkątne jednostki są często celem specjalnych zdolności innych jednostek (na przykład zdolność Smoka pozwala zabić do trzech takich jednostek). 
- **Okrąg:** Okrągłe jednostki są niewiele mocniejsze od trójkątnych, ale ich specjalne zdolności aktywują się dwa razy częściej. Ponadto bohaterowie korzystają podczas pojedynków z oznaczonej okręgiem ćwiartki karty losu podczas pojedynków (ze względu na okrągłe podstawki). 
- **Prostokąt:** Jednostki prostokątne reprezentują jednostki średniej wielkości i często posiadają więcej niż 1 punkt Wytrzymałości. Ich ataki kończą się trafieniem częściej, niż jednostek trójkątnych i zwykle mogą zadać do dwóch obrażeń. 
- **Sześciokąt:** Jednostki sześciokątne są duże i niezwykle potężne. Mają dużą Wytrzymałość, zadają dużo obrażeń, a ich siłę liczy się nawet, jeśli zostały rozbite w trakcie bitwy. 

# OPIS ARKUSZA FRAKCJI



Każdy gracz posiada arkusz frakcji, który informuje o jego przynależności, liczbie surowców oraz rodzajach jednostek.

- Symbol i nazwa frakcji:** Nazwa i symbol frakcji służą odróżnianiu jej od innych.
- Przynależność:** Sztandar wskazuje przynależność danej frakcji do sił dobra (biały) lub zła (czarny). Przynależność określa, z której talii celów gracz dobiera karty oraz jacy bohaterowie przędzej go **OPUSZCZA** (patrz „Bohaterowie opuszczający graczy” na stronie 28).
- Początkowe taktyki i wpływy:** Liczba kart taktyki oraz żetonów wpływów, z którą rozpoczyna grę dana frakcja.
- Liczniki surowców:** Liczników używa się, by zaznaczać aktualne zapasy żywności, drewna i rudy.
- Opis jednostek:** Ta część arkusza zawiera wszystkie istotne informacje na temat jednostek danej frakcji, w tym ich Wytrzymałość oraz specjalne zdolności.
- Nazwa i ilustracja jednostki:** Nazwa i ilustracja jednostki pozwalają odróżnić ją od jednostek innego typu.
- Kategoria jednostki:** Kształt symbolu, identyczny z podstawką jednostki, wykorzystywany jest podczas dobierania kart losu w bitwach.
- Wytrzymałość jednostki:** Liczba obrażeń, które trzeba zadać jednostce, by ją pokonać.
- Specjalna zdolność jednostki:** Opisany tutaj efekt rozgrywa się, gdy w bitwie dany typ jednostki dobierze kartę z symbolem specjalnej zdolności.
- Inicjatywa:** Numer rzędu, zawierającego informacje o jednostce. Ta cyfra decyduje, w którym rzędzie ustawia się jednostkę podczas bitwy, a więc w której rundzie walki atakuje.
- Obszar walki:** Po prawej stronie arkusza ustawia się podczas bitwy figurki. Znajduje się tu pięć rzędów, oznaczających kolejność w której jednostki toczące bitwę dobierają karty losu (patrz „Bitwy” na stronie 21).

# BITWY

Kiedy gracz poruszy jednostki do wrogiego obszaru, musi wydać bitwę. Termin **BITWA** opisuje każdą sytuację, w której walczą **jednostki**. Każda angażuje dwie grupy jednostek, zmagających się o kontrolę nad jakimś obszarem.

Bitwy rozstrzyga się w następujący sposób:

1. **Ułożenie znacznika bitwy:** Aktywny gracz bierze znacznik bitwy i układa go na spornym obszarze. Ten znacznik przypomina graczom, gdzie toczy się walka.
2. **Ustawienie jednostek obok arkusza frakcji:** Każdy gracz zabiera wszystkie swoje jednostki ze spornego obszaru i ustawia je w odpowiednich (tj. odpowiadających ich inicjatywie) rzędach na prawo od swojego arkusza frakcji.

Bohaterów ani rozbitych jednostek nie umieszcza się obok arkusza – pozostają na spornym obszarze. Rozbite jednostki nie uczestniczą w bitwach i ulegają zniszczeniu, jeżeli zmusi się je do odwrotu.

Jeśli bronią się jednostki neutralne, które nie są z nikim sprzymierzone, na czas bitwy kontrolę nad nimi przejmuje osoba na **lewo** od aktywnego gracza (nie może ona jednak zagrywać kart taktyki).

3. **Wybór wspierających bohaterów:** Zaczynając od atakującego, obaj gracze mogą wybrać przyjaznych bohaterów, znajdujących się na spornym obszarze, by wsparli wojsko w bitwie (patrz „Bohaterowie wspierający w bitwie” na stronie 25).
4. **Zdolności działające na początku bitwy:** Jeśli atakujący dysponuje kartami taktyki lub innymi zdolnościami wykorzystywanymi „na początku bitwy” lub w jego turze, musi ich użyć właśnie w tym momencie (jeśli w ogóle). Następnie obrońca może wykorzystać dowolną liczbę kart i zdolności działających „na początku bitwy”.
5. **Rundy walki:** Gracze rozgrywają pięć rund walki. Zaczynają od jednostek o inicjatywie „1”, następnie przechodzą do figurek o inicjatywie „2” i tak dalej. Podczas każdej rundy wszystkie jednostki o odpowiedniej inicjatywie wykonują po jednym ataku (patrz „Rundy walki” na stronie 22).
6. **Podsumowanie siły:** Po rozegraniu wszystkich ataków obaj gracze sumują siłę w następujący sposób:

- a. **Umocnienia:** Jeśli obrońca posiada na danym obszarze ulepszenia zapewniające premie obronne, może je teraz wykorzystać (patrz „Ulepszenia” na stronie 33).
  - b. **Zliczenie jednostek:** Obaj gracze liczą wszystkie **stojące jednostki (oraz rozbite jednostki sześciokątne)**, które posiadają w bitwie. Ustalają w ten sposób **SIŁĘ**.
  - c. **Dodanie siły twierdzy:** Jeśli obrońca ma na danym obszarze twierdzę, dodaje jej siłę (wydrukowaną u dołu żetonu) do siły swoich jednostek.
7. **Rozstrzygnięcie:** Gracz o wyższej łącznej sile zwycięża w bitwie. W razie remisu wygrywa obrońca. Potem uczestnicy wykonują następujące kroki:

- a. **Uszkodzenie/zajęcie twierdzy:** Jeśli atakujący wygrał bitwę przeciwko twierdzy, usuwa żeton twierdzy przeciwnika. Następnie może go wymienić na własny (uszkodzoną stroną do góry). Jeżeli wszystkie twierdze atakującego są już w grze, może dobrowolnie zniszczyć jedną z nich i usunąć jej żeton z planszy, by wymienić go na właśnie zajętą twierdzę przeciwnika.

Jeśli w bitwie zwyciężył obrońca, ale na obszarze wciąż znajdują się wrogie stojące jednostki, musi obrócić żeton swojej twierdzy tak, by leżał uszkodzoną stroną do góry. Twierdza, która była już uszkodzona, pozostaje na tej samej stronie.

- b. **Leczenie:** Obaj gracze usuwają wszystkie żetony obrażeń z jednostek uczestniczących w bitwie.

- c. **Odwrot:** Pokonany musi natychmiast wykonać odwrót ze spornego obszaru wszystkimi jednostkami, które uczestniczyły w bitwie, a następnie je rozbić (patrz „Odwroty” na stronie 22).

Jednostki, które nie brały udziału w bitwie (tzn. nie ustawiono ich obok arkusza frakcji gracza i pozostały na spornym obszarze w 2. kroku) nie mogą wykonać odwrotu i zostają zniszczone.

Jednostki rozbite podczas tej bitwy mogą wykonać odwrót normalnie (to wyjątek od zasady, że rozbite jednostki nie mogą się poruszać).

- d. **Ustawienie jednostek:** Zwycięzca bitwy bierze wszystkie swoje jednostki, które przetrwały bitwę i ustawia je na spornym obszarze. Jednostki rozbite podczas bitwy pozostają w tym stanie. Na koniec gracz usuwa znacznik bitwy z planszy.

## OPIS KARTY LOSU



1. **Symbol przeznaczenia:** Ten symbol służy do rozstrzygania pertraktacji (patrz „Pertraktacje” na stronie 18) oraz testów cech (patrz „Testy cech” na stronie 26).
2. **Ćwiartka trójkątów:** Tę część wykorzystują podczas bitwy jednostki o trójkątnych podstawkach. Na tej konkretnej karcie widnieje symbol specjalnej zdolności, co oznacza, że jednostka aktywuje posiadaną zdolność (zgodnie z opisem z arkusza frakcji).
3. **Ćwiartka prostokątów:** Tę część wykorzystują w bitwie jednostki o prostokątnych podstawkach. Na tej konkretnej karcie widnieje symbol rozbicia z „1”, co oznacza, że należy rozbić jedną wrogą jednostkę (patrz „Rozbite jednostki i bohaterowie” na stronie 22).
4. **Ćwiartka sześciokątów:** Tę część wykorzystują w bitwie jednostki o sześciokątnych podstawkach. Na tej konkretnej karcie widnieje symbol obrażeń z „2”, co oznacza, że przeciwnik musi zadać swoim jednostkom dwa obrażenia (patrz „Zadawanie obrażeń jednostkom” na stronie 22).
5. **Ćwiartka okręgów:** Tę część karty wykorzystują w bitwie jednostki o okrągłych podstawkach. Na tej konkretnej karcie nie ma symboli, co oznacza, że nie powoduje ona żadnych specjalnych efektów w bitwie ani w pojedynku (ten wynik nazywa się często **PUDŁO**).
6. **Unikatowy numer:** Każdą kartę losu opatrzone numerem od 1 do 30. Wykorzystuje się go na początku gry, by wyłonić pierwszego gracza.

## RUNDY WALKI

Każda bitwa składa się z pięciu rund walki. W pierwszej rundzie atakują wszystkie jednostki z „Inicjatywą 1”, w drugiej te z „Inicjatywą 2”, itd.

Gracze wybierają odpowiedni dla rundy typ jednostki i prowadzą walkę w następujący sposób:

- Atakujący dobiera karty:** Atakujący gracz wybiera jeden typ jednostki o rozpatrywanej inicjatywie, dla którego nie dobierał jeszcze w tej bitwie żadnych kart (jeśli to możliwe). Dobiera liczbę kart losu równą liczbie figurek wybranego typu i sprawdza ćwiartki odnoszące się do kształtu podstawek.
- Obrońca dobiera karty:** Broniący gracz wybiera jeden typ jednostki o rozpatrywanej inicjatywie, dla którego nie dobierał jeszcze w tej bitwie żadnych kart (jeśli to możliwe). Dobiera liczbę kart losu równą liczbie jednostek wybranego typu i sprawdza ćwiartki odnoszące się do kształtu podstawek.
- Specjalne zdolności:** Obaj gracze odkrywają wszystkie dobrane karty losu opatrzone na odpowiednich ćwiartkach symbolami specjalnej zdolności. Zaczynając od atakującego, każdy rozgrywa specjalne zdolności swoich jednostek (zgodnie z opisem z arkuszy frakcji) tyle razy, ile symboli specjalnej zdolności widnieje na odsłoniętych przez niego kartach.
- Rozbicie:** Obaj gracze odkrywają wszystkie dobrane karty losu opatrzone na odpowiednich ćwiartkach symbolami rozbicia. Zaczynając od atakującego, każdy rozbija tyle jednostek przeciwnika, ile wskazuje liczba w symbolu rozbicia na odsłoniętych przez niego kartach. Za każde rozbicie przeciwnik musi wybrać i położyć jedną ze swoich figurek (patrz „Rozbite jednostki i bohaterowie” poniżej).
- Obrażenia:** Obaj gracze odkrywają wszystkie dobrane karty losu opatrzone na odpowiednich ćwiartkach symbolami obrażeń. Zaczynając od atakującego, każdy zadaje tyle obrażeń przeciwnikowi, ile wskazuje liczba w symbolu obrażeń na odsłoniętych przez niego kartach. Za każde zadane obrażenie przeciwnik musi wybrać jedną ze swoich figurek i przydzielić jej obrażenie (patrz „Zadawanie obrażeń” w sąsiedniej kolumnie).

Następnie gracze odrzucają wszystkie karty losu. Jeśli w bitwie walczą stojące jednostki o rozpatrywanej inicjatywie, które nie dobierały jeszcze kart, należy powtórzyć dla nich powyższe kroki.

Jeżeli wszystkie jednostki o danej inicjatywie dobrały już karty, rozpoczyna się runda walki figurek z następnego rzędu inicjatywy na arkuszu frakcji (patrz „Przykład bitwy: runda 1” na stronie 23).

## ZASADA JEDNOCZESNYCH ATAKÓW

W bitwie, jednostki mogą zostać zniszczone lub rozbite zanim kontrolujący je gracz dobierze dla nich karty losu. Jeżeli jednak grający dobrał już karty losu dla tego typu jednostki, rozgrywa ich atak bez względu na to, co stanie się z nimi później.

Oznacza to, że gracz posiadający kilka typów jednostek o tej samej inicjatywie musi zdecydować, które zaatakują pierwsze. Zależnie od liczby zadanych obrażeń i rozbić może się okazać, że pozostałe figurki nie będą miały okazji dobrać kart losu.

## ROZBITE JEDNOSTKI I BOHATEROWIE

Jednostki i bohaterowie mogą zostać **ROZBICI** na wiele sposobów – w bitwie, w wyniku odwrotu lub na skutek działania szeregu kart oraz zdolności.

Gdy figurka ma zostać rozbita, jej właściciel przewraca ją na bok. Rozbite jednostki i bohaterowie nie mogą się poruszać ani dobierać kart w bitwie. Jednostki i bohaterów stawia się z powrotem (zbiera) każdej Wiosny, w wyniku działania efektu dodatkowego karty tej pory roku.



### Efekt dodatkowy karty Wiosny

Podczas walki przeciwnik może spowodować **ROZBICIE** jednostek gracza. Za każde rozbicie ten gracz musi rozbić jedną ze swoich stojących **jednostek bez obrażeń** (bez względu na jej Wytrzymałość). Jeśli wszystkie walczące w tej bitwie jednostki gracza mają obrażenia, rozbija się figurki z obrażeniami.

## ZADAWANIE OBRAŻEŃ JEDNOSTKOM

Za każdy punkt obrażeń zadany przez przeciwnika, gracz kontrolujący jednostki bierze jeden żeton obrażeń i przydziela go (kładzie obok) jednej z uczestniczących w bitwie jednostek. Żetony obrażeń przydziela się pojedynczo.

Jednostka zostaje zniszczona w chwili, gdy zgromadziła liczbę żetonów obrażeń równą wartości swojej Wytrzymałości (wpisano ją w symbol serca na arkuszu frakcji). Gracz natychmiast odkłada figurkę na stos nieużywanych jednostek i usuwa jej obrażenia. Jeśli jakiś efekt zmusza gracza do zniszczenia jednostki **podczas walki**, musi on zniszczyć stojącą jednostkę (jeśli to możliwe).

Przydzielając obrażenia w bitwie **gracz musi kłaść żetony na jednostce, która wcześniej otrzymała obrażenia** (jeśli to możliwe). Jeżeli takich nie ma, musi przydzielić żetony któreś ze swoich stojących jednostek. Jeśli w bitwie nie ma żadnych stojących jednostek, obrażenia przydziela się jednostkom rozbitym.

Na zakończenie bitwy usuwa się wszystkie żetony obrażeń z jednostek.

*Przykład: Grający Elfami otrzymuje podczas rundy bitwy dwa obrażenia. Ponieważ ma w bitwie Wojownika z obrażeniami, musi rozpocząć przydzielanie żetonów właśnie od niego (bez względu na to, czy stoi, czy jest rozbity). Układa obok figurki jedno obrażenie, które powoduje jej zniszczenie (gdyż Wojownik ma tyle obrażeń, ile Wytrzymałości). Ponieważ grający Elfami nie ma już jednostek z obrażeniami, może przydzielić drugi żeton dowolnie wybranej, stojącej jednostce.*

## ODWROTY

Gdy figurki zostają zmuszone do odwrotu z danego obszaru, kontrolujący je gracz powinien poruszyć je do **jednego** obszaru sąsiedniego. Obszar, do którego wykonują odwrót, zależy od okoliczności:

- Jednostki kontrolowane przez gracza:** Takie jednostki muszą wykonać odwrót do sąsiedniego przyjaznego obszaru. Jeśli takich nie ma, muszą wycofać się do sąsiedniego pustego obszaru. Jeżeli wciąż nie mają gdzie uciec, zostają natychmiast zniszczone.
- Niesprzymierzone jednostki neutralne:** Osoba na lewo od aktywnego gracza wybiera sąsiedni, nie kontrolowany przez żadnego z grających obszar, do którego wykonują odwrót jednostki neutralne. Jeśli nie ma takich obszarów, jednostki są natychmiast zniszczone.
- Bohaterowie:** Bohaterowie mogą wykonać odwrót do dowolnego sąsiedniego obszaru. Wyjątkiem jest bohater biorący udział w bitwie – musi on wycofać się do tego samego obszaru, co jednostki kontrolującego go gracza (jeśli to możliwe).

Po zakończeniu odwrotu figurkę **należy zawsze rozbić**.

Jeśli po odwrócie liczba jednostek na danym obszarze przekracza osiem, właściciel musi zniszczyć tyle, aby mieścić się w limicie. Do tej liczby wlicza się zarówno stojące, jak i rozbite jednostki.

Podczas odwrotu jednostki muszą przestrzegać wszystkich ograniczeń ruchu, co oznacza, że nie mogą przechodzić przez czerwone lub niebieskie granice (chyba, że jest zima lub jednostka jest *Latająca*, patrz „Ograniczenia ruchu” na stronie 18).

# PRZYKŁAD BITWY: RUNDA I



1. Grający Elfami rozgrywa kartę rozkazu „Podbój”. Porusza 5 swoich jednostek do obszaru zawierającego jednostki Uthuków.
2. Grający Elfami musi wydać na tym obszarze bitwę. Układa tam zatem znacznik bitwy. Następnie obydwaj gracze, począwszy od atakującego, mogą zagrać karty taktyki (żaden z tego nie korzysta).
3. Grający Elfami zabiera swoje jednostki ze spornego obszaru i ustawia je w odpowiednich rzędach obok swojego arkusza frakcji. Jego przeciwnik robi to samo z własnymi jednostkami.
4. W pierwszej rundzie walki atakują wszystkie jednostki z inicjatywą 1. Grający Elfami dysponuje trzema Łucznikami, więc dobiera trzy karty losu i sprawdza ćwiartkę trójkątów (taki kształt mają podstawki Łuczników). Grający Uthukami ma dwa Rozpruwacze, więc dobiera dwie karty losu i odnosi się do ćwiartek prostokątów.
5. Obaj gracze odkrywają karty z symbolami specjalnych zdolności w odpowiednich ćwiartkach. Grający Elfami odsłania jedną kartę z takim symbolem, dzięki czemu aktywuje zdolność jednego Łucznika. Pozwala ona zadać 1 obrażenie wybranej

6. Obaj gracze odkrywają karty z symbolami rozbicia w odpowiednich ćwiartkach. Grający Uthukami ma 1 symbol, więc zmusza przeciwnika do rozbicia jednej jednostki. Elf wybiera Łucznika i przewraca go na bok.
7. Obaj gracze odkrywają karty z symbolami obrażeń w odpowiednich ćwiartkach. Grający Elfami ma symbol z jedyneką, więc zadaje jedno obrażenie, które Uthuk przydziela Rozpruwaczowi. Ponieważ liczba obrażeń jest równa wytrzymałości Rozpruwacza, zostaje on zniszczony, a żeton obrażeń odkłada się na stos.
8. Grający Uthukami także może zadać jedno obrażenie. Elf przydziela je jednemu z Jeźdźców pegazów. Nie zostaje on zniszczony, gdyż posiada trzy punkty Wytrzymałości.

## PRZYKŁAD BITWY: RUNDA 2



1. W drugiej rundzie grający Elfami posiada dwóch Jeźdźców pegazów w drugim rzędzie inicjatywy, więc dobiera dwie karty losu. Uthuk dysponuje dwoma różnymi typami jednostek o inicjatywie 2. Decyduje, że najpierw zaatakują Berserkerzy i dobiera dla każdego po jednej karcie.
2. Żaden gracz nie dobrał kart ze specjalną zdolnością ani symbolami rozbicia w odpowiednich ćwiartkach, więc nie aktywują się żadne specjalne zdolności i żadna jednostka nie zostaje rozbita. Grający Elfami dobrał karty z symbolami obrażeń, zadając ich łącznie trzy. Grający Uthukami przydzielił dwa Berserkerom (niszcząc obu, ponieważ mają jeden punkt Wytrzymałości). Ostatnie obrażenie kładzie na jednym ze Zwierzoludzi – on także zostaje niszczone.
3. Uthuk dobrał karty z jednym obrażeniem w odpowiedniej ćwiartce, zatem grający Elfami musi je przydzielić jednemu Jeźdźcowi pegaza (ponieważ ma już obrażenia, ale nie został zniszczony).
4. Zwierzoludzie grającego Uthukami jeszcze nie atakowali, więc gracz dobiera dla nich karty – dwie, gdyż zostały mu dwie takie figurki.

5. Uthuk najpierw rozgrywa wszystkie symbole rozbicia z odpowiednich ćwiartek kart losu. W związku z tym że grający Elfami musi rozbić jednostkę bez obrażeń (wybiera Jeźdźcę pegaza).
6. Następnie grający Uthukami rozgrywa wszystkie symbole obrażeń z odpowiednich ćwiartek kart losu, zadając jedno obrażenie. Elf musi je przydzielić Jeźdźcowi pegaza, który otrzymał wcześniej obrażenia, i tym samym go zniszczyć, gdyż ma obecnie tyle obrażeń, ile wynosi jego Wytrzymałość.
7. Wszystkie jednostki wykonały dostępne ataki, więc gracze sumują siłę. Grający Elfami ma dwóch stojących Łuczników, a więc dwa siły. Uthuk ma jednego stojącego Rozpruwacza oraz dwóch stojących Zwierzoludzi, czyli trzy siły.
8. Grający Uthukami ma więcej siły, co znaczy, że zwycięża w bitwie. Wszystkie jednostki Elfów muszą wykonać odwrót do sąsiadującego obszaru i zostaną rozbite.



# BOHATEROWIE




Każda frakcja może wynająć bohaterów. Mają oni trzy główne funkcje: mogą poszukiwać smoczyczych runów, wykonując **MISJE**, wyzywać wrogich bohaterów na **POJEDYNKI** (patrz „Pojedynki” na stronie 28) i **WSPIERAĆ** gracza w bitwie (patrz „Bohaterowie wspierający w bitwie” w sąsiedniej kolumnie).

Ponadto mogą oni podglądać żetony runów na wrogich obszarach, aby określić, które z nich są fałszywe (patrz „Podglądanie żetonów runów” na stronie 30).

Każdy bohater posiada kartę, na której wypisano jego imię, cechy oraz specjalną zdolność. Na planszy reprezentuje go plastikowa figurka, która informuje o jego aktualnym położeniu.

## OPIS KARTY BOHATERA



1. **Imię:** Odróżnia bohatera od innych.
2. **Przynależność:** Kolor sztandaru określa przynależność bohatera. Może być biały (dobro), zielony (neutralny) lub czarny (zło). Bohaterowie częściej opuszczają graczy, których frakcja różni się od nich przynależnością (patrz „Bohaterowie opuszczający graczy” na stronie 28).
3. **Zdolność:** Ten tekst objaśnia wyjątkową zdolność bohatera.
4. **Cechy:** Cyfry informują o wielkości Siły , Zręczności  oraz Mądrości  bohatera. Z cech korzysta się głównie podczas wykonywania misji (patrz „Testy cech” na stronie 26).
5. **Kształt podstawki:** Okrągła podstawka przypomina, że w pojedynkach bohaterowie korzystają z ćwiartki okręgów karty losu.
6. **Wytrzymałość:** To liczba obrażeń, wymagana do pokonania bohatera.
7. **Przypomnienie specjalnej zdolności w pojedynku:** Umieszczony tu opis przypomina graczom, że w pojedynkach bohaterowie mogą zadać 1 obrażenie (zamiast używać karty nagrody), korzystając z symbolu specjalnej zdolności.

## POZYSKIWANIE BOHATERÓW

Kiedy gracz pozyska bohatera, kładzie jego odkrytą kartę na swoim polu gry, a figurkę stawia przy jednej ze swoich twierdz.

Każdy gracz może kontrolować **maksymalnie trzech** bohaterów jednocześnie. Jeśli pozyska czwartego, musi wybrać jednego z już posiadanych – ten bohater go **OPUSZCZA** (patrz „Bohaterowie opuszczający graczy” na stronie 28). Dzieje się tak nawet w sytuacji, gdy bohater nie mógłby normalnie opuścić gracza (na przykład, kiedy kontroluje kartę tytułu „Kapitan Przymierza Bohaterów”).

## BOHATEROWIE WSPIERAJĄCY W BITWIE

W 3. kroku bitwy stojący bohaterowie mogą **WESPRZEĆ** przyjazne jednostki w walce.


Zaczynając od atakującego, każdy gracz może wziąć dowolną liczbę swoich bohaterów ze spornego obszaru i ustawić każdego obok innego typu przyjaznych jednostek. Gdy grający dobiera karty losu dla jednostek tego typu, może dobrać jedną dodatkową kartę, obejrzeć wszystkie i natychmiast odrzucić jedną, bez rozgrywania.

Jeśli gracz poniesie porażkę w bitwie, w której wspierali go bohaterowie, ci zostają rozbici i wykonują odwrót wraz z jednostkami gracza (jeśli jakieś zostały). Nawet, jeśli żadne jednostki nie wykonują odwrotu, rozbici bohaterowie wciąż muszą to zrobić (wszyscy do jednego obszaru).

*Przykład: Grający Elfami ma w bitwie trzech Łuczników oraz dwóch Jeźdźców pegaszów. Ponadto na spornym obszarze znajduje się dwóch jego bohaterów. Decyduje, że jeden z nich wesprze Łuczników i ustawia go obok figurek, a drugi pozostanie na obszarze, nie pomagając Jeźdźcom pegaszów. Podczas bitwy grający Elfami dobiera dla Łuczników cztery karty losu, wybiera i odrzuca jedną z nich, a rozgrywa pozostałe trzy. Ostatecznie przegrywa bitwę, którą przetrwali dwaj Łucznicy oraz Jeździec. Wszyscy zostają rozbici i wykonują odwrót z pozostałymi jednostkami Elfów. Drugi z bohaterów, który nikogo nie wspierał, nie musi się nycosfać.*

## ROZGRYWANIE KART LOSU

Karty losu służą do określania wielu różnych kwestii, między innymi wyników pertraktacji, bitew oraz testów cech. Dobierając i rozgrywając karty losu należy pamiętać o kilku kwestiach:

- Zawsze, kiedy gracz ma dobrać karty losu, musi dobrać wszystkie wskazane karty. Przykładowo, osoba próbująca pertraktacji, która już przy pierwszej karcie uzyskała , i tak musi dobrać i odrzucić wszystkie wymagane karty.
- Stos odrzuconych kart losu można przeglądać. Pozwala to uczestnikom ocenić, jakie symbole przeznaczenia zostały już wykorzystane, zanim spróbują pertraktować lub podjąć się misji.
- Jeśli talia losu wyczerpie się w momencie dobierania kart, należy potasować stos kart odrzuconych, utworzyć z nich nową talię i dobrać z niej brakujące karty.

# KARTY MISJI

Bohaterowie, którzy wypełnią warunki z kart misji mogą otrzymać karty nagród, te natomiast dają specjalne zdolności, a nawet smocze runy!

Każdy rozpoczyna grę z dwiema kartami misji. Realizacji tych misji mogą podjąć się wszyscy bohaterowie danego gracza, podczas Fazy misji (patrz „Faza misji” poniżej).

Gracz może mieć jednocześnie na ręce do trzech kart misji. Jeśli w którymś momencie zdobędzie więcej, musi odrzucać wybrane karty, by pozbyć się nadwyżki.

## OPIS KARTY MISJI



1. **Tytuł:** Nazwa misji.
2. **Misje początkowe:** Karty z napisem „Misja początkowa” określają, które płytki mapy zostaną wykorzystane do stworzenia planszy.
3. **Opis fabularny:** Ta część przedstawia tło zadania i opis obszaru, do którego bohater musi się udać, aby je wykonać (jeśli takie jest wymagane).
4. **Warunki:** Gdy bohater dotrze do wyznaczonego obszaru, kontrolujący go gracz musi wykonać wypisane w tym miejscu instrukcje. Tekst zapisany kursywą ma charakter fabularny i nie wpływa na grę.
5. **Obszar:** Konkretny obszar (jeśli jest wymagany), w którym musi znaleźć się bohater, by podjąć się misji.

## FAZA MISJI

Efekt dodatkowy każdej karty Lata nakazuje rozegrać Fazę misji, opisaną niżej:

Zaczynając od osoby z najniższą kartą rozkazu (z poprzedniej pory roku) każdy gracz może wykonać jedną z poniższych akcji **każdym** ze swoich bohaterów. Grający kontrolujący kilku bohaterów może wykonać **każdym** z nich inną akcję (patrz „Przykład Fazy misji” na stronie 27).

- **Ruch:** Gracz może poruszyć swojego bohatera maksymalnie o dwa obszary, a następnie wyzwać na pojedynek lub podjąć się misji (jeśli to możliwe). Te działania nie aktywują docelowego obszaru. Należy pamiętać, że bohaterowie mogą przechodzić przez i kończyć ruch na wrogich i neutralnych obszarach. Rozbici bohaterowie nie mogą skorzystać z tej opcji.
- **Leczenie:** Jeżeli bohater znajduje się na przyjaznym obszarze, gracz może usunąć z niego wszystkie żetony obrażeń.
- **Szkolenie:** Gracz może podnieść dwie cechy bohatera o 1 lub jedną o 2. By to zaznaczyć, należy ułożyć na karcie bohatera odpowiednie żetony cech lub obrócić te, które już na niej leżą.

Dwustronne żetony szkolenia pokazują, czy bohater podwyższył cechę o +1, czy o +2. Każdej z cech bohatera można przyporządkować tylko jeden żeton szkolenia.

**Uwaga:** Jeśli karta misji nakazuje bohaterowi wyszkolić cechę, zwiększa ją o jeden (w odróżnieniu od sytuacji, gdy szkoli się w ramach akcji).

Chociaż w Fazie misji każdy gracz działa swoimi bohaterami, nie jest ona częścią tury żadnego z grających.

## WYKONYWANIE MISJI

By wykonać większość misji, bohater musi znajdować się na konkretnym obszarze planszy (oznaczonym cyfrą i literą, np. 3A). Gdy bohater wykonujący w Fazie misji akcję „ruchu” znajdzie się na obszarze wymienionym na jednej z kart misji kontrolującego go gracza, może się jej podjąć. Gracz odkrywa wtedy stosowną kartę i rozgrywa zapisane na niej instrukcje.

Jeśli w rezultacie „otrzymuje nagrodę”, jego bohater wypełnia misję i dodatkowo bierze kartę nagrody (patrz „Karty nagród” na stronie 27). Następnie gracz odrzuca kartę wykonanej misji i **dobiera nową**. Jeżeli bohater poniósł porażkę, gracz nie odrzuca misji, chyba że na karcie napisano inaczej.

Każdy bohater może podjąć się jednej misji na Fazę misji. Rozbici bohaterowie nie mogą wykonywać misji.

## TESTY CECH

Wiele kart misji wymaga, by bohater udał się do konkretnego obszaru i wykonał **TEST** jednej z cech (Siły, Zręczności lub Mądrości).

Gdy bohater testuje cechę, kontrolujący go gracz dobiera tyle kart losu, ile ta cecha wynosi. Następnie wybiera jedną z nich i rozgrywa kartę misji, korzystając z symbolu przeznaczenia widniejącego w jej górnej części.

*Przykład: Karta misji wymaga, by bohater udał się do obszaru 3A i przetestował Zręczność. W Fazie misji bohater porusza się na ten obszar i gracz odkrywa kartę misji. Następnie dobiera dwie karty losu, gdyż Zręczność bohatera wynosi 2. Wybiera jedną z kart, a drugą odrzuca. Potem porównuje symbol przeznaczenia z wybranej karty (🎲) z symbolami na karcie misji.*

*Na karcie misji czytamy: „🎲: Otrzymujesz nagrodę”. Gracz otrzymuje kartę nagrody, odrzuca kartę wykonanej misji i dobiera nową.*

## PRZYKŁAD FAZY MISJI



Po rozegraniu efektu podstawowego karty Lata gracze przeprowadzają Fazę misji w następujący sposób:

1. Grający Elfami użył w poprzedniej porze roku karty rozkazu o najniższym numerze, więc rozpoczyna Fazę misji. Dysponuje jednym bohaterem i postanawia go całkowicie wyleczyć.
2. Następny jest grający Uthukami. Decyduje się na szkolenie pierwszego ze swych bohaterów, podnosząc jego Zręczność o dwa.
3. Uthuk postanawia poruszyć drugiego bohatera. Przemieszcza go o dwa obszary – przez i na wrogi obszar.
4. Może teraz wyzwać na pojedynek wrogiego bohatera, znajdującego się na tym obszarze, podjąć się jednej misji z karty lub nie robić niczego.

Grający Daqanitami i Waiqarem nie mają bohaterów, więc w Fazie misji nie wykonują żadnych działań.

## KARTY NAGRÓD

Bohaterowie, którym uda się wykonać misję, często otrzymują karty nagród (część z nich zapewnia smocze runy). Gdy bohater otrzymuje kartę nagrody, kontrolujący go gracz dobiera wierzchnią kartę z talii nagród, ogląda ją i układa zakrytą pod kartą bohatera.

Gracz nie odwraca karty do momentu, gdy chce skorzystać z jej zdolności. Od tej chwili pozostaje ona odkryta.

Grający może dowolnie wymieniać karty nagród pomiędzy swoimi bohaterami, o ile znajdują się na tym samym obszarze w jego turze lub podczas wykonywania akcji w Fazie misji. Bohaterowie nie muszą pozostawać na jednym obszarze przez cały czas – mogą wymieniać przedmioty, przechodząc przez swoje obszary.

## OPIS KARTY NAGRODY



1. **Nazwa:** Pozwala odróżnić karty nagród.

2. **Zdolność:** Specjalna zdolność nagrody. Użycie niektórych z nich wymaga od gracza, kontrolującego danego bohatera, dobrania podczas pojedynku karty z odpowiednim symbolem zdolności (☉).
3. **Cecha:** Część kart nagród opatrzone cechą (Broń lub Zbroja). W trakcie danego pojedynku bohater może korzystać z jednej Broni i jednej Zbroi.

## KARTY NAGRÓD W POJEDYNKACH

Wiele zdolności z kart nagród – zwłaszcza wymagające symbolu specjalnej zdolności – przynosi korzyści w walce. Podczas pojedynku każdy bohater może użyć dowolnej liczby kart nagród, ale tylko jednej „Broni” i jednej „Zbroi”. Należy pamiętać, że bohaterowi wolno skorzystać z **tej samej** karty „Broni” lub „Zbroi” kilkakrotnie w tym samym pojedynku, chyba, że tekst na karcie tego zabrania.

Gdy bohater używa karty nagrody po raz pierwszy, gracz odkrywa ją i postępuje według instrukcji. Wiele nagród aktywuje się dopiero, gdy gracz dobierze kartę losu z symbolem specjalnej zdolności. Grający, który uzyskał odpowiedni symbol podczas pojedynku, może skorzystać ze specjalnej zdolności jednej z kart nagród bohatera **lub** zadać 1 obrażenie (zgodnie z opisem na każdej karcie bohatera).

## TAJNE KARTY NAGRÓD

Gracze umieszczają zakryte karty nagród pod kartami bohaterów, którzy je zdobyli. Osoba kontrolująca bohatera (i tylko ona) może oglądać wszystkie karty pod swoimi bohaterami w każdym momencie gry.

**Nie wolno** zdradzać innym graczom, jakie nagrody bohater posiada. W momencie odkrycia karty staje się ona jawna i pozostaje odkryta do końca gry.

## POJEDYNKI

Gdy w Fazie misji gracz porusza swojego bohatera do obszaru, na którym znajduje się wrogi bohater, może wyzwąć go na pojedynek. Jeśli zdola zwyciężyć, ma prawo zabrać mu karty nagród.

1. **Określenie obrońcy:** Rzucający wyzwanie wybiera jednego wrogiego bohatera, obecnego na tym obszarze. Musi on podjąć walkę.
2. **Zdolności działające na początku pojedynku:** Jeśli atakujący dysponuje kartami taktyki lub innymi zdolnościami wykorzystywanymi „na początku pojedynku”, musi je wykorzystać w tym momencie (jeżeli chce ich użyć). Następnie tę samą możliwość otrzymuje obrońca.
3. **Rundy pojedynku:** Gracze rozgrywają **cztery** rundy pojedynku. Każda składa się z szeregu kroków, wykonywanych w podanej kolejności.
  - a. *Dobranie kart losu:* Zaczynając od atakującego, obaj gracze dobierają i odkrywają po jednej karcie losu.
  - b. *Rozegranie kart losu:* Zaczynając od atakującego, obaj gracze rozpatrują działanie symboli, umieszczonych w ćwiartce okręgu ich kart losu.

Jeśli to symbol specjalnej zdolności, bohater może zadać jedno obrażenie (zgodnie z opisem na swojej karcie) **lub** użyć zdolności jednej z posiadanych kart nagród.

Jeżeli to symbol rozbicia, bohater może w tej rundzie zanegować tyle obrażeń, ile pokazuje cyfra wewnątrz flagi. A więc, gdyby bohater miałby otrzymać dwa obrażenia i dobrał kartę z jednym rozbiciem, mógłby zanegować jedno obrażenie. Takie wyniki podczas pojedynku **nie rozbijają** wrogiego bohatera.

Symbol obrażeń oznacza, że wrogi bohater otrzymuje liczbę obrażeń wypisaną wewnątrz symbolu – kontrolujący go gracz kładzie na karcie bohatera odpowiednią liczbę żetonów.

Jeśli ćwiartka okręgu na karcie losu jest pusta, nic się nie dzieje – bohater nie korzysta ze specjalnych zdolności, nie zadaje obrażeń ani ich nie neguje.

Obrażenia, zadawane podczas pojedynków, otrzymuje się równocześnie, więc bohaterowie mogą zostać pokonani w tym samym momencie (patrz „Zadawanie obrażeń i pokonywanie bohaterów” w sąsiedniej kolumnie).

4. **Rozstrzygnięcie:** Pojedynek dobiega końca po rozegraniu czterech rund lub w chwili, gdy któryś z bohaterów został pokonany.

Wszystkie otrzymane obrażenia zostają na karcie bohatera (chyba, że został on pokonany). Bohater, który nie został pokonany pozostaje na swoim obszarze i nie musi wykonywać odwrotu.

Bohater, który rzucił wyzwanie, nie może w tej samej Fazie misji podjąć się misji.

Gdy któryś z bohaterów zostanie pokonany, należy dokończyć aktualną rundę pojedynku. Zwycięski bohater przejmuje wszystkie karty nagród pokonanego (patrz „Zadawanie obrażeń i pokonywanie bohaterów” w sąsiedniej kolumnie).

Rozbitych bohaterów **można** zmusić do uczestnictwa w pojedynku, ale sami nie mogą na niego wyzwąć. Fakt rozbicia nie wpływa na przebieg walki (wyzwani bohaterowie działają, jakby nie byli rozbici).

## POJEDYNKI JAKO MISJE

Część kart misji wymaga, by bohater udał się do konkretnego obszaru i „stoczył pojedynek” z neutralną jednostką wskazanego typu. Gracze nie ustawiają tej figurki na planszy – pojawia się ona wyłącznie na potrzeby misji.

Gdy w Fazie misji bohater znajdzie się na odpowiednim obszarze, kontrolujący go gracz wykonuje kolejno kroki pojedynku (jeśli to konieczne rozgrywając wszystkie cztery rundy). Podczas pojedynku neutralną jednostkę kontroluje osoba siedząca po lewej stronie. Jeżeli dobierze ona kartę z symbolem specjalnej zdolności w odpowiedniej ćwiartce, aktywuje zdolność jednostki, gdyż w odróżnieniu od bohatera nie może ona „zadać 1 obrażenia”.

Jeśli bohater pokona jednostkę w pojedynku, wypełnia misję i otrzymuje nagrodę opisaną na karcie. Niezależnie od wyniku, po zakończeniu pojedynku gracze odkładają figurkę neutralnej jednostki na odpowiedni stos.

## ZADAWANIE OBRAZEŃ I POKONYWANIE BOHATERÓW

Gdy na karcie bohatera znajdzie się co najmniej tyle żetonów obrażeń, ile ten ma punktów Wytrzymałości, zostaje on pokonany. Gracz usuwa figurkę z planszy i umieszcza ją wraz z kartą bohatera w pudełku.

Jeśli bohater został pokonany w pojedynku, gracz kontrolujący zwycięzcę zabiera wszystkie jego karty nagród i przydziela je własnym bohaterom, znajdującym się na tym samym obszarze. Karty pozostają zakryte (chyba, że leżały odkryte przy pokonaniu), a ich nowy właściciel może je od tej chwili oglądać.



*Znacznik pokonanego bohatera*

Jeśli bohater zostanie pokonany poza pojedynkiem lub obaj bohaterowie pokonają się nawzajem, gracz układa karty nagród obok planszy (odkryte lub zakryte, zależnie od okoliczności). Potem kładzie na obszarze znacznik pokonanego bohatera, a drugi, opatrzony tym samym numerem, umieszcza na kartach nagród pokonanego.

Każdy bohater, który w turze kontrolującego go gracza znajduje się na obszarze zawierającym znacznik pokonanego bohatera, może zabrać wszystkie nagrody spod znacznika i ułożyć je pod własną kartą bohatera. Następnie znacznik pokonanego bohatera usuwa się z planszy.

## BOHATEROWIE OPUSZCZAJĄCY GRACZY

Czasami bohaterowie **OPUSZCZAJĄ** gracza. Dochodzi do tego zwykle w wyniku działania niektórych kart pór roku – najczęściej, jeśli dany bohater ma inną przynależność, niż kontrolujący go gracz.

Gdy bohater opuszcza gracza, musi on usunąć jego figurkę z planszy, a kartę wtasować z powrotem do talii bohaterów. Ponadto odrzuca wszystkie jego karty nagród – układa się je, odkryte, obok talii nagród (zamiast pozostawić na obszarze planszy, jak wtedy, gdy bohater zostaje pokonany).

# PRZYKŁAD POJEDYNKU



1. Podczas Fazy misji jeden z bohaterów grającego Uthukami (Szalony Carthos) porusza się do obszaru zawierającego bohatera kontrolowanego przez Elfy (Zjawę). Uthuk postanawia wyzwać bohatera Elfów na pojedynek.
2. Grający Uthukami rozgrywa wszelkie zdolności działające na początku pojedynku. Korzysta ze zdolności Szalonego Carthosa i zadaje obrażenie obrońcy. Grający Elfami nie korzysta na początku pojedynku z żadnych zdolności.
3. Obaj gracze dobierają po jednej karcie losu za pierwszą rundę pojedynku. Uthuk uzyskuje symbol specjalnej zdolności (w ćwiartce okręgu), natomiast prowadzący Elfy symbol rozbicia.
4. Grający Uthukami może skorzystać z symbolu specjalnej zdolności, aby użyć efektu jednej z kart nagród lub zadać 1 obrażenie (zgodnie z opisem z karty bohatera). Postanawia sięgnąć po zdolność z karty nagrody (Klinga gniewu), aby zadać liczbę obrażeń równą Sile bohatera, czyli 2.
5. Prowadzący Elfy neguje jedno obrażenie, ponieważ właśnie tyle wypisano w symbolu rozbicia. Tym samym Zjawa otrzymuje 1 obrażenie (zamiast 2).
6. Obaj uczestnicy dobierają karty dla drugiej rundy. Tym razem dobierają karty z 1 obrażeniem w ćwiartce okręgu.
7. Zjawa otrzymuje 1 obrażenie.
8. Szalony Carthos dostałby 1 obrażenie, ale gracz odkrywa kartę nagrody „Runiczna zbroja płytowa”, która neguje zadane bohaterowi obrażenia.

Ponieważ Zjawa otrzymała obrażenia równe jej Wytrzymałości, zostaje pokonana, a pojedynek dobiega końca. Atakujący zabiera wszystkie należące do Zjawy karty nagród i układa je pod kartą Szalonego Carthosa.

# ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się wraz z końcem siódmego roku (na koniec Zimy). W tym momencie wszyscy uczestnicy odkrywają żetony runów na planszy, a osoba kontrolująca największą liczbę smoczyczych runów zwycięża.

Jeśli kilku graczy remisuje, wygrywa ten z nich, który ma najwięcej żetonów wpływów. Gdy wciąż jest remis, zwycięża osoba z największymi początkowymi wpływami.

Jeżeli gracz w którymś momencie kontroluje sześć smoczyczych runów, może próbować zwyciężyć wcześniej (patrz „Karty zwycięstwa” poniżej).

## KARTY ZWYCIĘSTWA

Gracz może próbować zwyciężyć w momencie, gdy kontroluje sześć smoczyczych runów. Najpierw musi udowodnić, że faktycznie je posiada. Co więcej, aby wygrać, musi kontrolować sześć smoczyczych runów podczas tej samej pory roku, ale w roku następnym (jak wyjaśniono poniżej).

Grający może odkryć posiadane smocze runy w dowolnym momencie swojej tury, udowadniając tym samym, że ma ich dość, aby zwyciężyć. Żetony pozostają odkryte (patrz „Odkrywanie żetonów runów” w sąsiedniej kolumnie). Następnie kładzie zakrytą kartę zwycięstwa swojej frakcji **na wierzchu** właśnie używanej talii pory roku (to jest, jeśli obecnie jest Lato, umieszcza ją na wierzchu jeszcze nie odkrytych kart Lata). Ta karta zwycięstwa zostanie rozegrana w następnym roku podczas tej samej pory.

Jeśli podczas kroku Rozpatrzenie karty na wierzchu używanej właśnie talii pory roku znajduje się karta zwycięstwa, jej właściciel odkrywa ją **przed** dobraniem nowej karty pory roku. Jeżeli posiadacz tej karty zwycięstwa ma dość smoczyczych runów (jeżeli trzeba, odkrywa żetony), odczytuje ją na głos i rozgrywa, tym samym zwyciężając. Jeśli natomiast nie posiada przynajmniej sześciu smoczyczych runów, bierze swoją kartę zwycięstwa z powrotem i rozgrywa się następną kartę pory roku według zwykłych zasad.

Na wierzchu każdej talii pory roku może leżeć tylko jedna karta zwycięstwa. Jeżeli któryś gracz ją tam położy, inni muszą czekać z podobnym działaniem do następnej pory roku, nawet jeżeli też mają sześć smoczyczych runów. Dopiero wtedy będą mogli odkryć runy i ułożyć na taliach własne karty zwycięstwa.

Ponieważ karty zwycięstwa rozpatruje się rok po tym, jak zostały położone, nie można z nich skorzystać w siódmym roku gry.

*Przykład: Jest szósty rok gry. Tomek odslania sześć smoczyczych runów i kładzie swoją kartę zwycięstwa na wierzchu talii właśnie rozgrywanej pory roku (Lato). Jednak kolejnej Wiosny traci kontrolę nad jednym obszarem, zawierającym run. Latem, w momencie odkrycia swojej karty zwycięstwa, nie ma już koniecznej liczby smoczyczych runów. Odkłada zatem kartę zwycięstwa na swoje pole gry. Na wierzchu żadnej talii pory roku nie ma kart zwycięstwa, a nastal już siódmy – ostatni – rok gry. Dlatego nikt nie może już ułożyć karty zwycięstwa na talii pory roku. W efekcie zwycięzca zostanie wyłoniony na zakończenie ostatniej Zimy.*

**Uwaga:** Karty zwycięstwa wprowadzono pierwotnie jako zasadę opcjonalną w rozszerzeniu „Wojenne sztandary”. Niniejsza część instrukcji ma pierwszeństwo w stosunku do zasad z tego rozszerzenia. Oznacza to między innymi, że nie można grać bez kart zwycięstwa (choć nie trzeba ich zagrywać).

## OTRZYMYWANIE SMOCZYCH RUNÓW

Gracze mogą otrzymać smocze runy z wielu źródeł, między innymi dzięki kartom celów, nagród, tytułów oraz pór roku.

Zawsze, kiedy gracz „otrzymuje jeden smoczy run” w ramach jakiegoś efektu, wykonuje następujące kroki:

1. **Odrzucenie fałszywych runów:** Gracz może odrzucić do dwóch fałszywych runów z kontrolowanych przez siebie obszarów.
2. **Otrzymanie żetonów runów:** Gracz otrzymuje jeden żeton smoczego i jeden żeton fałszywego runu, a potem je miesza.
3. **Ułożenie żetonów runów:** Gracz ogląda awersy żetonów, a następnie układa każdy żeton na przyjaznym lub niekontrolowanym przez nikogo obszarze, na którym nie ma jeszcze żetonu runu. Jeśli nie ma obszaru, gdzie można zgodnie z zasadami umieścić żeton (żetony) runu, trafia on (one) odkryty na odpowiedni stos nieużywanych żetonów.

Część kart pór roku oraz taktyki nakazuje graczom umieszczenie (lub przesunięcie) żetonów runów na konkretne obszary. Te karty **nie zawierają** wyrażenia „otrzymujesz jeden smoczy run” i wpływają na pozycję konkretnego żetonu, który już znajduje się na planszy. Ponadto takie karty nie zobowiązują do ułożenia fałszywych żetonów, chyba, że w ich tekście zaznaczono inaczej.

Graczowi nie wolno ułożyć żetonu runu na obszarze zawierającym już taki żeton.

## PODGLĄDANIE ŻETONÓW RUNÓW

Gracz może w dowolnym momencie gry oglądać żetony runów leżące na **kontrolowanych przez siebie obszarach oraz obszarach, na których znajdują się jego bohaterowie, wliczając** wrogie obszary z przyjaznym bohaterem. Gracze nie mogą pokazywać sobie nawzajem awersów żetonów runów, chociaż mogą opowiadać (lub kłamać) o runach, leżących na poszczególnych obszarach. Żetonów runów nigdy się nie odwraca, więc nie mogą zobaczyć ich wszyscy uczestnicy gry. Wyjątkiem są sytuacje wymuszające odkrycie runu oraz moment zakończenia gry (patrz „Zwycięstwo”).

## ODKRYWANIE ŻETONÓW RUNÓW

Kiedy gracz musi odkryć żeton runu, wybiera dowolny żeton na kontrolowanym przez siebie obszarze i odslania go, ujawniając tym samym, czy nie jest aby fałszywy. Jeśli karta wymaga odkrycia jednego z posiadanych smoczyczych runów, gracz nie może odwrócić fałszywego runu.

Odkryte żetony runów pozostają w tym stanie do końca gry. Można je zakryć wyłącznie za pomocą karty rozkazu „Umocnienie” (patrz „Umocnienie (8)” na stronie 36). Jednak nawet wtedy gracz zakrywa wyłącznie żetony znajdujące się na dwóch obszarach, na które ma wpływ ta karta rozkazu. Wszystkie inne odkryte żetony runów na planszy nie zmieniają stanu.

# POZOSTAŁE ZASADY

Ta część instrukcji zawiera szczegółowe instrukcje korzystania ze wszystkich elementów gry, których nie opisano powyżej.

## KARTY CELÓW

Na początku gry każdy uczestnik rozgrywki otrzymuje jedną kartę celu. Opisuje ona warunki, których wypełnienie owocuje zdobyciem smoczego runu. Gracze trzymają swoje karty w tajemnicy do momentu, gdy mogą je odrzucić i otrzymać smoczy run (patrz „Otrzymywanie smoczycy runów” na stronie 30).



Karty celów podzielono na dwie talie – jednej używają frakcje przynależące do sił „dobra”, a drugiej do sił „zła”. Ogólnie rzecz biorąc, karty z pierwszej talii wymagają od graczy przymierza z jednostkami oraz zdobywania wpływów, natomiast z drugiej – podbijania obszarów i niszczenia jednostek.

Jeśli w jakimś momencie swojej tury (tzn. podczas rozgrywania swojej karty rozkazu) gracz wypełni posiadaną kartę celu, **może** ją odrzucić, aby otrzymać jeden smoczy run. Następnie postępuje zgodnie z regułą otrzymywania smoczycy runów (wliczając wzięcie fałszywego runu i ułożenie obu żetonów na przyjaznych lub pustych obszarach). Nie dobiera nowej karty celu w miejsce zrealizowanej.

## LICYTACJE WPŁYWÓW

Część kart pór roku wymaga od grających przeprowadzenia **LICYTACJI WPŁYWÓW**. Reprezentują one rozgrywki polityczne, wystawiając na próbę dyplomatyczne umiejętności przywódców frakcji oraz ich pozycję w Radzie Czarodziejów (patrz „Rada Czarodziejów” w sąsiedniej kolumnie). Podczas licytacji wpływów gracze wykonują następujące kroki:

- Określenie sum wpływów:** Każdy gracz musi poinformować pozostałych, iloma żetonami wpływów aktualnie dysponuje. W tym kroku grający mogą omówić licytację i złożyć prawdziwe lub fałszywe oświadczenia na temat swoich stawek.
- Ukrycie i odliczenie wpływów:** Każdy gracz bierze wszystkie posiadane żetony wpływów do ręki i chowa je przed pozostałymi. Następnie wybiera liczbę żetonów, którą postanowił zalicytować, w tajemnicy przenosi je do drugiej dłoni i zamyka w pięści. Potem unosi zaciśniętą dłoń nad pole gry.
- Określenie zwycięzcy:** Gdy wszyscy wybiorą już stawki, otwierają dłonie i odsłaniają, ile wpływów zalicytowali. Konkretna karta pory roku określa, jak należy rozstrzygnąć licytację (zwykle gracz licytujący najwyżej odnosi jakąś korzyść). Zasady rozstrzygnięcia remisów znajdują się poniżej.
- Odrzucenie wpływów:** **Wszyscy gracze** (nawet ci, którzy nie wygrali licytacji) odrzucają żetony wpływów, którymi licytowali.

## REMISY W LICYTACJI WPŁYWÓW

Jeśli kilku graczy zalicytowało taką samą liczbą żetonów (nawet zerem), osoba kontrolująca kartę tytułu „Patriarcha Rady Czarodziejów” decyduje, kto z remisujących wygrywa. Jeśli nikt nie ma tej karty tytułu, decyzję podejmuje **remisujący gracz** z największą ilością niewykorzystanych wpływów. Jeżeli wciąż jest remis, zwycięzcę licytacji wybiera remisująca osoba o najwyższych początkowych wpływach.

## RADA CZARODZIEJÓW

Wyrażenie „Rada Czarodziejów” opisuje, że w wydarzenia wchodziła się tajemnicza i potężna Rada Czarodziejów. Nie ma ono żadnych bezpośrednich efektów w grze, ale mogą się do niego odnosić teksty niektórych kart.

## KARTY TAKTYKI

Karty taktyki zapewniają szereg potężnych zdolności. Każdy gracz rozpoczyna z liczbą kart taktyki, wypisaną w lewym dolnym rogu arkusza frakcji. Gracze mogą zdobyć nowe karty taktyki korzystając z rozkazów „Rozstawienie” oraz „Zgromadzenie poparcia”, a także w wyniku działania kilku kart pór roku.



Na każdej karcie taktyki napisano, kiedy można jej użyć. Większość opatrzone wyrażeniem „Zagraj w swojej turze”. Oznacza ono, że grający może skorzystać z karty podczas rozgrywania swojego rozkazu, to jest w czasie tuż przed, w trakcie i do momentu tuż po rozpatrzeniu aktywnej karty rozkazu.

Graczowi **nie wolno** użyć karty taktyki podczas tej samej pory roku, w której ją dobrał. A więc gracz, który Wiosną wykorzystał „Planowanie” by dobrać dwie karty musi poczekać z ich użyciem do początku najbliższego Lata (oczywiście, może zagrać je jeszcze później). Część kart taktyki zagrywa się w bitwie lub pojedynku. Może je wykorzystać tylko osoba kontrolująca w tej bitwie lub pojedynku jakieś figurki.

Gracz może mieć na ręce maksymalnie **10 kart taktyki**. Jeśli przekroczy tę liczbę, musi wybrać i odrzucić tyle kart, by zostało mu 10.

## ELIMINACJA GRACZA

Jeżeli zajdzie mało prawdopodobna sytuacja, w której gracz nie będzie kontrolował żadnego obszaru, odpada z gry. Usuwa wtedy z planszy wszystkich swoich bohaterów, a jego karty taktyki, misji, nagród oraz bohaterów należy wtasować do odpowiednich talii kontrolowanych przez niego karty tytułów wracają na wspólne pole gry. Leżące na nich żetony wpływów należy pozostawić do momentu, gdy inny uczestnik przejmie daną kartę wykorzystując rozkaz „Zdobycie władzy”.

## OGRANICZENIA ELEMENTÓW GRY

Jeśli graczom skończą się żetony aktywacji, obrażeń, pokonanych bohaterów, wpływów lub szkolenia, mogą wykorzystać zamienniki (monety lub znaczniki). Wszystkie pozostałe karty, żetony oraz figurki są limitowane.

Jeśli wyczerpie się talia kart, należy potasować odpowiadający jej stos kart odrzuconych i utworzyć w ten sposób talie.

Jeżeli gracz chce przeprowadzić zaciąg, ale brakuje mu jednostek któregoś typu, ponieważ wszystkie znajdują się już w grze, może dobrowolnie zniszczyć jedną figurkę tego rodzaju, znajdującą się na przyjaznym obszarze. Analogicznie, jeśli gracz chciałby zbudować twierdzę lub ulepszenie, ale nie ma odpowiednich żetonów, może zniszczyć jedną ze swoich twierdz lub ulepszeń, aby postawić je w innym miejscu. Ulepszenie pozostawione na obszarze bez twierdzy zostaje natychmiast zniszczone.

Gracz może dobrowolnie zniszczyć własne jednostki, twierdze lub ulepszenia **wyłącznie w opisanych powyżej okolicznościach**. To ograniczenie nie obejmuje sytuacji, gdy zostaje on zmuszony do niszczenia jednostek ze względu na obowiązujące limity.

## PRZYKŁAD LICYTACJI WPŁYWÓW



1. Na początku Zimy gracze rozgrywają kartę pory roku. Wymaga ona przeprowadzenia licytacji wpływów. Zwycięzca otrzyma jeden smoczy run.
2. Wszyscy gracze na głos informują, ile mają żetonów wpływów, a potem chowają je w dłoniach.
3. Każdy gracz w tajemnicy wybiera pewną liczbę żetonów, tworząc stawkę. Potem chowa je w pięści i unosi rękę nad pole gry. Gdy wszyscy są gotowi, odsłaniają swoje stawki.

4. Grający Elfami i Uthukami wybrali tyle samo żetonów wpływów (po dwa).
5. W związku z tym, że nikt nie kontroluje karty tytułu „Patriarcha Rady Czarodziejów”, zwycięzcę wybiera grający Elfami, gdyż posiada dwa niewykorzystane żetony wpływów – Uthuk nie ma ich wcale (patrz „Remisy w licytacji wpływów” na stronie 31). Grający Elfami wybiera na zwycięzcę siebie i otrzymuje jeden smoczy run (jak nakazuje karta pory roku).

Na koniec wszyscy licytujący odrzucają wykorzystane żetony wpływów.

## PRZYKŁAD OTRZYMANIA SMOCZEGO RUNU



1. Karta pory roku zapewniła Elfom jeden smoczy run za zwycięstwo w licytacji wpływów. Gracz może najpierw odrzucić do dwóch fałszywych runów z przyjaznych obszarów. Decyduje, że odrzuci jeden taki żeton.

2. Gracz otrzymuje jeden żeton smoczego i jeden fałszywego runu. Miesza je, aby utrudnić pozostałym identyfikację.
3. Na koniec układa **zakryte** żetony runów na dwóch różnych, dowolnie wybranych, przyjaznych lub niekontrolowanych obszarach planszy, na których nie ma jeszcze żetonów runów.



# SZCZEGÓŁOWY OPIS KART ROZKAZÓW

Ten rozdział opisuje szczegółowo osiem kart rozkazów oraz powiązane z nimi elementy gry.

## ROZSTAWIENIE (1)

Ten rozkaz pozwala graczowi na przemieszczanie dowolnych posiadanych jednostek i/lub bohaterów do sąsiednich, przyjaznych lub pustych obszarów (patrz „Ruch za pomocą rozkazu Rozstawienie” na stronie 16).

Efekt Starszeństwa pozwala graczowi dobrać tyle kart taktyki, na ile pozwalają jego surowce. Dobiera jedną za każdą ilustrację karty taktyki na **każdym** swoim liczniku surowców, znajdującą się na lub poniżej cyfry oznaczonej wskazówką.



## MOBILIZACJA (2)

Ten rozkaz umożliwia grającemu aktywowanie obszaru i przemieszczenie do niego jednostek i/lub bohaterów, znajdujących się nie dalej, niż dwa obszary od aktywowanego obszaru (patrz „Ruch za pomocą rozkazów Mobilizacja oraz Podbój” na stronie 17).

Efekt Starszeństwa pozwala rozegrać podstawowe działanie tego rozkazu po raz drugi, natychmiast po zakończeniu pierwszego ruchu.

Jeden rozkaz „Mobilizacji” pozwala wydać tylko jedną bitwę. Gracz może wprawdzie próbować pertraktacji, ale nie może wykonać ruchu, którego skutkiem byłaby druga bitwa w tej samej turze. A więc osoba, która wydała bitwę podczas pierwszej „Mobilizacji”, a potem spróbowała pertraktować korzystając ze Starszeństwa tej karty, musi wykonać odwrót, jeśli podczas pertraktacji dobierze kartę z



## PODBÓJ (3)

Ten rozkaz również umożliwia aktywowanie obszaru i przemieszczenie do niego dowolnych posiadanych jednostek i/lub bohaterów, znajdujących się nie dalej niż dwa obszary od aktywowanego obszaru (patrz „Ruch za pomocą rozkazów Mobilizacja oraz Podbój” na stronie 17).

Efekt Starszeństwa tej karty pozwala zmniejszyć w bitwie siły wrogiej twierdzy o 3. To doskonała metoda przejmowania wrogich twierdz, gdyż normalnie zapewniają one +5 siły.



## ZBIORY (4)

Ten rozkaz zmusza gracza do podsumowania ilości żywności, drewna i rudy, które zapewniają kontrolowane przez niego obszary. Ustawia on wskazówki liczników surowców na arkuszu frakcji w taki sposób, aby odpowiadały właściwym sumom. Rozkaz



może zatem spowodować, że liczba surowców **wzrośnie lub zmaleje** (wskazówki pójdą na prawo lub na lewo) w stosunku do obecnych poziomów.

Efekt Starszeństwa daje możliwość zdobycia surowców, wpływ lub kart taktyki ze **wszystkich** ulepszeń, jakie gracz posiada na planszy. Następnie może on obrócić wskazówkę na liczniku drewna o jedno pole w lewo (stracić 1 drewna), aby na przyjaznym obszarze zawierającym twierdzę ułożyć **jeden** żeton ulepszenia. Gracz nie może zbudować ulepszenia, jeśli jego licznik drewna wskazuje „0”.

## ULEPSZENIA

Żetony ulepszeń buduje się zwykle za pomocą rozkazu „Zbiory”. Zapewniają one jedną z opisanych poniżej zdolności:

- **Surowce:** Ten żeton pozwala właścicielowi zwiększyć o jeden ilość jednego surowca, który obszar zapewnia. Wzrost następuje, gdy gracz wykorzysta Efekt Starszeństwa rozkazu „Zbiory” w przyszłych rundach.
- **Dyplomata:** To ulepszenie pozwala właścicielowi wziąć dwa żetony wpływów za każdym razem, gdy w jednej z przyszłych rund skorzysta ze Starszeństwa rozkazu „Zbiory”.
- **Obóz szkoleniowy:** Ten żeton pozwala właścicielowi dobrać jedną kartę taktyki za każdym razem, gdy w jednej z przyszłych rund skorzysta ze Starszeństwa rozkazu „Zbiory”.
- **Premia obronna:** Ten typ żetonu, nazywany także umocnieniem, daje właścicielowi specjalną premię, z której może on skorzystać w fazie Rozstrzygnięcia bitwy toczony na tym obszarze. Każda frakcja dysponuje innym umocnieniem, które działa w następujący sposób:
  - *Przeklęty grobowiec (Waiqar):* Tuż przed obliczeniem ostatecznej siły w bitwie obrońca może zmusić przeciwnika do rozbicia trzech figurek. Żeton należy odrzucić po użyciu, ale można go wybudować ponownie.
  - *Wygłodniały pomiot (Uthuk):* Tuż przed obliczeniem ostatecznej siły w bitwie obrońca może zadać przeciwnikowi cztery obrażenia. Przydziela się je wrogim figurkom według normalnych zasad. Żeton należy odrzucić po użyciu, ale można go wybudować ponownie.
  - *Symbol ochronny (Elfy):* Ten żeton zmusza przeciwnika, by tuż przed obliczeniem ostatecznej siły w bitwie wykonał odwrót jedną ze stojących jednostek.
  - *Potężne mury (Daqan):* Ten żeton zapewnia +2 siły podczas określania zwycięzcy bitwy.

Gracz może wybudować **jeden żeton ulepszenia na twierdzy**. Jeśli twierdza zostanie zniszczona lub przejmie ją przeciwnik, żeton ulepszenia z danego obszaru ulega zniszczeniu.

# PRZYKŁAD ZBIORÓW



1. Wiosną grający Daqanitami rozgrywa kartę rozkazu „Zbiory”. Kontroluje łącznie cztery obszary, w tym trzy należące do swego królestwa oraz obszar 1B, gdzie ma twierdzę oraz Rycerza.
2. Sumuje ilość żywności produkowaną na przyjaznych obszarach i ustawia wskazówkę licznika żywności na odpowiedniej cyfrze. Wędruje ona dwa pola w prawo, z „2” na „4”.
3. Sumuje ilość drewna produkowaną na przyjaznych obszarach i ustawia wskazówkę licznika drewna na odpowiedniej cyfrze. Wędruje ona jedno pole w lewo, z „4” na „3”.
4. Sumuje ilość rudy produkowaną na przyjaznych obszarach i ustawia wskazówkę licznika rudy na odpowiedniej cyfrze. Ponieważ była na „2”, nie trzeba wprowadzać żadnych zmian.
5. Ponieważ „Zbiory” to najwyższej numerowana karta rozkazu tego gracza, może on skorzystać ze Starszeństwa tej karty. Najpierw używa zdolności posiadanego ulepszenia, która daje mu 2 żetony wpływów.
6. Potem postanawia zbudować nowe ulepszenie, zmniejszając ilość drewna o jeden – przesuwa wskazówkę na pole „2”.
7. Na koniec układa wybrane ulepszenie przy przyjaznej twierdzy, która nie posiada jeszcze żetonu ulepszenia.



# PRZYKŁAD ZACIĄGU



1. Tego Lata grający Daqanitami zagrywa kartę rozkazu „Zaciąg”.
2. Postanawia rekrutować jednostki wykorzystując licznik drewna i otrzymuje dwóch Strzelców (jednego za pole „1” i jednego za pole „3”). Ignoruje wszystkie pozostałe pola tego licznika, ponieważ nie przynoszą żadnych jednostek lub leżą wyżej, niż oznaczone w tym momencie wskazówką.
3. Ustawia dwie nowe jednostki na obszarze z jedną twierdzą, jaką posiada. Znajduje się tam już trzech Strzelców i dwóch Piechurów.
4. Ponieważ gracz zagrał kartę o najwyższym spośród wybranych w tym roku numerze, może skorzystać z efektu Starszeństwa. Wybiera zatem drugi surowiec, rudę, i otrzymuje jednego Rycerza (za pole „2”) oraz jedną Maszynę oblężniczą (za pole „4”).
5. Ponownie ustawia jednostki na polu z jedną twierdzą.
6. Ponieważ na tym obszarze znajduje się teraz aż dziewięć jednostek, Daqanita musi zniszczyć jedną z nich. Poświęca Piechurą, zmniejszając liczbę jednostek do ośmiu (czyli maksymalnej liczby dozwolonej na jednym obszarze planszy).

## ZACIĄG (5)

Po zagraniu tego rozkazu gracz wybiera jeden rodzaj surowca (żywność, drewno lub rudę) i otrzymuje jednostki wskazane przez licznik tego surowca. Otrzymuje figurkę, której ilustracja widnieje na wskazywanym polu licznika **oraz** na wszystkich polach po lewej.

Następnie grający ustawia nowe jednostki **na dowolnych obszarach, zawierających przyjazne twierdze**. Można wybrać kilka obszarów, o ile na wszystkich znajdują się jego twierdze.

Gracz musi przestrzegać limitu ośmiu jednostek na jednym obszarze (nie licząc bohaterów, którzy nie są jednostkami). Jeśli podczas zaciągu limit zostanie przekroczony, grający musi natychmiast zniszczyć tyle wybranych jednostek, aby pozostało ich osiem lub mniej.

Efekt Starszeństwa karty pozwala wybrać inny surowiec i przeprowadzić kolejny zaciąg w oparciu o jego licznik, według identycznych zasad.

**Uwaga:** Zaciąg nie powoduje utraty surowców!



## ZGROMADZENIE POPARCIA (6)



Ten rozkaz pozwala graczowi wykorzystać wszystkie kontrolowane przez niego obszary **zawierając miasto**.



Za każde posiadane miasto gracz wybiera **jedną** z poniższych korzyści:

1. **Neutralne jednostki:** Gracz stawia na obszarze z miastem neutralne jednostki odpowiedniej kategorii oraz typu. Ponieważ kontroluje obszar, są one od początku sprzymierzone z jego frakcją. Gracz nie może ustawić figurki, jeśli nie jest dostępna (wszystkie figurki tej kategorii znajdują się na planszy).
2. **Karty taktyki:** Gracz dobiera liczbę kart taktyki wskazaną na żetonie miasta.
3. **Żetony wpływów:** Gracz otrzymuje liczbę żetonów wpływów wskazaną na żetonie miasta.
4. **Karty misji:** Gracz dobiera liczbę kart misji opisaną na żetonie miasta, a następnie odrzuca tyle, aby w ręce zachować najwyżej **trzy**.

Starszeństwo pozwala wydać do trzech żetonów wpływów i dobrać identyczną liczbę kart bohaterów. Gracz zachowuje jedną z nich, a resztę wtasowuje z powrotem do talii. Kartę wybranego bohatera układa na swoim polu gry, a odpowiednią figurkę ustawia przy jednej ze swoich twierdz.

## ZDOBYCIE WŁADZY (7)

Ten rozkaz przynosi graczowi liczbę żetonów wpływów, wskazaną na licznikach surowców. Grający otrzymuje jeden żeton za każde pole z symbolem wpływów wskazywane przez wskazówki oraz za każde pole niżej.

Efekt Starszeństwa pozwala wydać dowolną liczbę żetonów wpływów, aby przejąć kontrolę nad kartą tytułu, na której leży aktualnie mniej wpływów.

Gracz usuwa wówczas wszystkie stare wpływy z przejętej karty, układa ją na swoim polu gry i umieszcza na niej żetony, które właśnie wydał.

Oznacza to, że im więcej wpływów wyda w chwili przejmowania karty, tym trudniej będzie mu ją później odebrać. Wszystkie żetony leżące na karcie tytułu uważa się za wydane – nie wolno z nich skorzystać podczas licytacji ani w żadnych innych okolicznościach.

*Przykład: Trwa pierwsza pora roku, a grający Elfami wybiera kartę rozkazu „Zdobycie władzy”. Po rozegraniu efektu podstawowego korzysta ze Starszeństwa, aby wziąć kartę tytułu „Wielki Mistrz Gildii Wojowników”. Na karcie nie ma jeszcze żadnych wpływów, więc by ją przejąć wystarczy wydać 1 żeton. Gracz postanawia jednak wydać 3 żetony (zamiast 1), aby zniechęcić przeciwników do zabierania*



karty. Na koniec kładzie 3 zużyte żetony na karcie tytułu.

## KARTY TYTUŁÓW

Te karty pomagają zdobywać smocze runy. Każda z nich zapewnia też pewne stałe korzyści.

Karty tytułów nigdy się nie tasuje, a w ich posiadaniu może być tylko jedna osoba na raz. Jeśli gracz przejmie kartę tytułu od kogoś z przeciwników, zabiera ją i układa na swoim polu gry.



## UMOCNIENIE (8)

Ten rozkaz umożliwia wykonanie każdej (i dowolnej) z trzech opisanych poniżej akcji, w dowolnej kolejności. Gracz może skorzystać z każdej tylko raz (tzn. nie może zbudować dwóch twierdz jednym rozkazem „Umocnienie”).

## BUDOWA TWIERDZY

Gracz obniża pozycję liczników drewna i rudy o jeden i układa jeden z posiadanych żetonów twierdz na dowolnym kontrolowanym przez siebie obszarze, który nie zawiera twierdzy ani miasta. Żeton trafia na planszę nieuszkodzoną stroną do góry (z widoczną „5”). Gracz nie może budować twierdzy, jeśli jego licznik drewna i/lub rudy wskazuje „0”.



## NAPRAWA TWIERDZY

Gracz obniża pozycję swojego licznika rudy o jeden aby odwrócić którąś z posiadanych twierdz ze strony uszkodzonej na nieuszkodzoną. Gracz nie może naprawiać twierdzy, jeśli jego licznik rudy wskazuje „0”.

## PRZESUNIĘCIE ŻETONÓW RUNÓW

Gracz wybiera dwa kontrolowane przez siebie obszary i podnosi znajdujące się na nich żetony runów. Miesza je, ogląda awersy i układa zakryte na tychże obszarach (po jednym żetonie na obszar). Ten rozkaz nie ma wpływu na odkryte runy, znajdujące się na innych obszarach. Gracz może również wybrać jeden obszar zawierający run i drugi, w którym go nie ma, przesuwając w ten sposób żeton runu. Grający może na podobnej zasadzie przemieszczać runy na obszary swojego królestwa.



## KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

Gracze korzystają z opisanej poniżej metody w celu określenia kolejności rozpatrywania kart rozkazów, zdolności i efektów. Tej kolejności należy przestrzegać zawsze, gdy nie jest do końca jasne, kto ma działać jako pierwszy, również podczas rozgrywania rozkazów oraz efektów pór roku.

1. **Najniższa karta rozkazu:** Jako pierwszy działa gracz, którego aktywna karta rozkazu posiada najniższą cyfrę. Po nim gra osoba z kolejną najniższą kartą rozkazu i tak dalej.
2. **Najwięcej wpływów:** Jeśli aktywne karty rozkazów kilku graczy mają identyczne numery (lub jeśli gracze nie odkryli jeszcze kart rozkazów), jako pierwszy działa ten z remisujących, kto posiada najwięcej żetonów wpływów, po nim posiadacz drugiej największej liczby i tak dalej.
3. **Najwyższe początkowe wpływy:** Jeśli wciąż jest remis, pierwszy działa gracz z największą liczbą wpływów na początku gry (wypisaną na arkuszu frakcji), potem drugi w początkowych wpływach itd.

## ZASADA OPCJONALNA: ŻETONY ODKRYĆ

Ten fragment instrukcji opisuje zasadę opcjonalną, która zwiększa głębię fabularną wędrowek bohaterów. Przed każdą rozgrywką gracze wspólnie decydują, czy z niej korzystają.

Podczas przygotowywania gry na każdym obszarze planszy (wylączając królestwa) należy ułożyć zakryty żeton odkryć. Na obszarach sąsiadujących z królestwami umieszcza się po jednym żetonie z „1” na rewersie, na pozostałych – po jednym żetonie z „2+”.

Gdy podczas Fazy misji bohater kończy ruch (o ile się ruszał), kontrolujący go gracz odwraca żeton odkrycia leżący na obszarze tego bohatera i rozgrywa jego działanie zanim bohater będzie mógł wyzwać na pojedynek lub podjąć się misji. Jeżeli bohater zostanie zmuszony do odwrotu i wycofa się na obszar z żetonem odkryć, **nie** rozgrywa go.

W grze występują trzy typy żetonów odkryć: **WYDARZENIA, MIEJSCA** i **USUWALNE MIEJSCA**. Żetony **WYDARZEŃ** odrzuca się natychmiast po rozegraniu, co oznaczono dodatkowo żółtą strzałką.

Żetony **MIEJSC** zostają na obszarze i mają stałe efekty. Żetony **USUWALNYCH MIEJSC** również zostają w grze, ale osoba, która kontroluje obszar co najmniej sześcioma jednostkami, może je odrzucić.

### • Smoczy Tron (usuwalne miejsce):

Ten żeton pozostaje odkryty na planszy. Gracz, który go kontroluje, jest traktowany, jakby miał jeden dodatkowy smoczy run. Na tym obszarze może się również znaleźć normalny żeton runu. Osoba kontrolująca ten obszar co najmniej sześcioma jednostkami może w swojej turze odrzucić ten żeton.



### • Wioska (usuwalne miejsce):

Ten żeton pozostaje odkryty na planszy. Obszar traktuje się, jakby produkował +1 wskazanego surowca. Osoba kontrolująca ten obszar co najmniej sześcioma jednostkami może w swojej turze odrzucić ten żeton.



### • Magiczny portal (usuwalne miejsce):

Ten żeton pozostaje odkryty na planszy. Gdy **dowolny gracz** porusza swoje jednostki lub bohaterów, może wydać 1 żeton wpływów, aby traktować to pole jakby sąsiadowało ze wszystkimi obszarami zawierającymi odkryte żetony Magicznych portali. Osoba kontrolująca ten obszar co najmniej sześcioma jednostkami może w swojej turze odrzucić ten żeton.



### • Podziemia (miejsce):

Ten żeton pozostaje odkryty na planszy. Gdy w Fазie misji bohater wchodzi do tego obszaru, nie może kontynuować ruchu w tej samej fazie. Wolno mu wciąż pojedynkować się lub podejmować misję.



### • Świątynia (miejsce):

Ten żeton pozostaje odkryty na planszy. Gdy w Fазie misji bohater kończy swoją akcję na tym obszarze, kontrolujący go gracz otrzymuje dwa żetony wpływów.



### • Sala Kellosa (miejsce):

Ten żeton pozostaje odkryty na planszy. Gdy w Fазie misji bohater kończy swoją akcję na tym obszarze, kontrolujący go gracz dobiera jedną kartę taktyki.



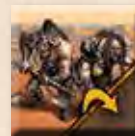
### • Wędrowny kupiec (wydarzenie):

Gracz kontrolujący bohatera może wydać trzy żetony wpływów, aby ten bohater otrzymał 1 kartę nagrody. Następnie żeton należy odrzucić (niezależnie, czy gracz z niego skorzystał).



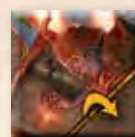
### • Wrogi podjazd (wydarzenie):

Bohater otrzymuje 1 obrażenie. Jeśli na tym obszarze są neutralne lub wrogie jednostki, musi odrzucić 1 kartę nagrody lub otrzymuje 1 dodatkowe obrażenie. Następnie żeton należy odrzucić.



### • Zwój widzenia (wydarzenie):

Gracz kontrolujący bohatera ogląda zakryty żeton runów oraz odkrycia z jednego obszaru. Następnie Zwój widzenia należy odrzucić.



### • Szkolenie (wydarzenie):

Bohater może zwiększyć jedną z cech o 1 (patrz „Faza misji” na stronie 26). Następnie żeton należy odrzucić. Uwaga! Bohater może posiadać tylko jeden żeton szkolenia każdej cechy (tzn. maksymalna premia ze szkolenia to +2).



# INDEKS

- Bitwa z niesprzymierzonymi jednostkami neutralnymi: 19  
Bitwy: 21  
Bohaterowie: 25  
Bohaterowie opuszczający graczy: 28  
Bohaterowie wspierający w bitwach: 25  
Budowa twierdzy: 36  
Cel gry: 7  
Dodatkowe efekty kart pór roku: 11  
Elementy gry: 4  
Eliminacja gracza: 31  
Faza misji: 26  
Jednostki neutralne: 19  
Karty celów: 31  
Karty misji: 26  
Karty nagród: 27  
Karty nagród w pojedynkach: 27  
Karty taktyki: 31  
Karty tytułów: 36  
Karty zwycięstwa: 30  
Kategorie jednostek: 19  
Kolejność rozgrywki: 37  
Licytacje wpływów: 31  
Liczniki surowców: 14  
Mobilizacja: 33  
Naprawa twierdzy: 36  
Obecna pora roku: 12  
Odwroty: 22  
Ograniczenia ruchu: 18  
Opis arkusza frakcji: 20  
Opis elementów: 4-6  
Opis gry: 4  
Opis karty bohatera: 25  
Opis karty losu: 21  
Opis karty misji: 26  
Opis karty nagrody: 27  
Opis karty pory roku: 11  
Opis karty rozkazu: 12  
Opis obszaru mapy: 8  
Otrzymywanie smoczyc runów: 30  
Pertraktacje: 18  
Pertraktacje i karty losu: 18  
Podbój: 33  
Podglądanie żetonów runów: 30  
Pojedynki: 28-29  
Pojedynki jako misje: 28  
Pozostałe zasady: 31  
Pozyskiwanie bohaterów: 25  
Przebieg gry: 11  
Przesunięcie żetonów runów: 36  
Przygotowania przed grą: 7  
Przygotowanie do gry: 7  
Przygotowanie planszy: 8  
Przykład bitwy: runda 1: 23  
Przykład bitwy: runda 2: 24  
Przykład Fazy misji: 27  
Przykład licytacji wpływów: 32  
Przykład otrzymania smoczego runu: 32  
Przykład pojedynku: 29  
Przykład przygotowania królestw: 9  
Przykład przygotowania planszy: 9  
Przykład rozgrywania pory roku: 13  
Przykład użycia rozkazów „Mobilizacja”/„Podbój”: 17  
Przykład użycia rozkazu „Rozstawienie”: 16  
Przykład Zaciągu: 35  
Przykład Zbiorów: 34  
Rada Czarodziejów: 31  
Remisy w licytacji wpływów: 31  
Rok gry: 11  
Rozbite jednostki i bohaterowie: 22  
Rozegranie kart rozkazów: 12  
Rozegranie karty pory roku: 11  
Rozgrywanie kart losu: 25  
Rozstawienie: 33  
Ruch: 16  
Ruch bohaterów: 16  
Ruch i stawianie neutralnych jednostek za pomocą kart taktyki: 19  
Ruch jednostek za pomocą rozkazu „Rozstawienie”: 16  
Ruch za pomocą rozkazów „Mobilizacja” oraz „Podbój”: 17  
Rundy walki: 22  
Schemat przygotowania do gry: 10  
Skrót zasad: 40  
Sprzymierzone jednostki: 19  
Starszeństwo: 12  
Streszczenie kart rozkazów: 14  
Szczegółowy opis kart rozkazów: 33-36  
Szybkie jednostki i bohaterowie: 17  
Tajne karty nagród: 27  
Testy cech: 26  
Ulepszenia: 33  
Umocnienie: 36  
Ważne terminy: 15  
Wprowadzenie: 2-3  
Wybór kart rozkazów: 12  
Wykonywanie misji: 26  
Zaciąg: 35  
Zadawanie obrażeń i pokonywanie bohaterów: 28  
Zadawanie obrażeń jednostkom: 22  
Zasada jednoczesnych ataków: 22  
Zbiory: 33  
Zdobycie władzy: 36  
Zgromadzenie poparcia: 36  
Zwycięstwo: 30  
Żetony aktywacji: 17  
Żetony odkryć: 37

# TWÓRCY GRY

**Projekt i opracowanie gry:** Corey Konieczka

**Opracowanie wykonawcze:** Christian T. Petersen

**Producent:** Mark O'Connor

**Redakcja i korekta:** Adam Baker, Michael Hurley, Scott Lewis, Mark O'Connor, Brian Mola oraz Sam Stewart

**Opracowanie graficzne:** Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Michael Silsby oraz WiL Springer

**Dyrektor artystyczny:** Andrew Navaro

**Kierownictwo artystyczne:** Zoë Robinson

**Ilustracja na okładce:** Jesper Ejsing

**Ilustracje planszy:** Moy Shin Hung

**Ilustracje twierdz:** Mio del Rosario

**Ilustracje bohaterów i potworów:** Jesper Ejsing

**Projekt jednostek:** Felicia Cano

**Kolorystyka ilustracji jednostek:** Polina Hristova

**Zdjęcia figurek:** Keith Hurley

**Zarządzanie produkcją:** Eric Knight oraz Gabe Laulunen

**Koordinacja produkcji:** Laura Creighton

**Producent zarządzający:** Steven Kimball

**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Wersja polska:** Galakta

**Tłumaczenie:** Transdesign Marek Mydel

**Koordinacja testerów:** Rob Kouba

**Testerzy:** Bryan Bornmueller, Eugene Earnshaw, Daniel Lovat Clark, Jean9 Duncan, John Goodenough, Eric Hanson, Jude Hornborg, Stephen Horvath, Kyle J. Hough, Michael Hurley, Evan Kinne, Josh Lewis, Scott Lewis, Kien Peng Lim, Rob Kouba, Richard Nauertz, Jake Overbo, Mark Pollard, Thaadd "The Destroyer" Powell, James Voelker, Jason Walden, Peter Wocken, Wayne Zalken oraz Jamie Zephyr

## Grupa testerska „Lurkers in the Valley”:

Ed Browne, Kerri England, Meric England, Loren Overby, Romona Overby, Jeff Poff oraz Lisa Poff

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnego pozwolenia. **Runewars**, **Runewars Druga edycja**, **Runebound**, logo **Runewars**, logo **Runebound**, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, i logo FFG są znakami zastrzeżonymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować tę informację. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy ze względu na małe elementy. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. **TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIEODPOWIEDNI DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.**

Odwiedź nas w sieci:

[WWW.GALAKTA.PL](http://WWW.GALAKTA.PL)

## SCHEMAT SKŁADANIA DWUELEMENTOWYCH PŁYTEK



Na początku każdej gry należy wykonać następujące kroki:

1. Połączyć dwa elementy z identyfikatorem obszaru „5” jak pokazano na ilustracji.
2. Połączyć dwa elementy z identyfikatorem obszaru „6” jak pokazano na ilustracji.
3. Połączyć dwa elementy z identyfikatorem obszaru „8” jak pokazano na ilustracji.



# SKRÓT ZASAD

## KROKI PORY ROKU

1. Rozegranie karty pory roku
2. Wybór kart rozkazów
3. Rozegranie kart rozkazów

## KROKI BITWY

1. Ułożenie znacznika bitwy
2. Ustawienie jednostek obok arkuszy frakcji
3. Wybór wspierających bohaterów
4. Zdolności działające na początku bitwy
5. Rundy walki
6. Podsumowanie siły
  - a. Umocnienia
  - b. Zliczenie jednostek
  - c. Dodanie siły twierdzy
7. Rozstrzygnięcie
  - a. Uszkodzenie/zajęcie twierdzy
  - b. Leczenie
  - c. Odwrót
  - d. Ustawienie jednostek

## RUNDY WALKI

Każda bitwa składa się z pięciu osobnych rund.

W każdej rundzie obaj gracze wybierają jeden typ jednostki z danego rzędu inicjatywy, który walczy jak opisano poniżej:

1. **Atakujący** dobiera karty
2. **Obrońca** dobiera karty
3. **Rozpatrzenie specjalnych zdolności**
4. **Rozpatrzenie rozbicia**
5. **Rozpatrzenie obrażeń**

## KROKI POJEDYNKU

1. **Określenie obrońcy:** Atakujący wskazuje, którego bohatera wyzywa na pojedynek.
2. **Zdolności działające na początku pojedynku:** Najpierw atakujący, a potem obrońca może użyć dowolnych zdolności „na początku pojedynku”.
3. **Rundy pojedynku:** Gracze rozgrywają **cztery** rundy pojedynku. Każda składa się z poniższych kroków, wykonywanych w podanej kolejności:
  - a. Dobranie karty losu
  - b. Rozegranie karty losu
4. **Rozstrzygnięcie:** Pojedynek dobiega końca po rozegraniu czterech rund lub w chwili pokonania któregoś z bohaterów.

## DODATKOWE EFEKTY KART PÓR ROKU

- **Wiosna:** Gracze usuwają z planszy żetony aktywacji i biorą do ręki karty rozkazów. Na koniec stawiają wszystkie rozbite figurki (wliczając bohaterów i neutralne jednostki). 
- **Lato:** Gracze rozgrywają Fazę misji, w której każdy bohater może się leczyć **lub** szkolić **lub** poruszać. Po ruchu bohater może wyzwąć na pojedynek lub podjąć się misji (patrz „Faza misji” na stronie 26). 
- **Jesień:** Gracze wtasowują stos odrzuconych kart losu do talii losu. Następnie każdy gracz otrzymuje 2 żetony wpływów **lub** dobiera jedną kartę taktyki. 
- **Zima:** Maksymalna liczba jednostek gracza na **każdym** obszarze jest równa wskazaniu z licznika żywności tego gracza. Wszystkie nadliczbowe jednostki należy zniszczyć (wybiera właściciel). Do limitu wliczają się sprzymierzone jednostki neutralne, ale nie bohaterowie (ponieważ nie są jednostkami). 

Ponadto gracze mogą do końca tej pory roku ignorować zakaz ruchu przez granice wodne (niebieskie) – patrz „Ograniczenia ruchu” na stronie 18.

## CZĘSTO POMIJANE ZASADY

- Zmiany na licznikach wprowadza się wyłącznie w wyniku działania kart lub zdolności. Często nie będą one wskazywać liczby surowców, którą zapewniają obszary aktualnie kontrolowane przez gracza.
- Po otrzymaniu karty nagrody za wypełnienie misji kartę tę misji należy odrzucić, a na jej miejsce dobrać nową.
- Gracz może mieć jedną kartę celu, trzy karty misji i 10 kart taktyki na raz.
- Bohaterowie mogą podejmować się misji, wyzywać na pojedynki i rozgrywać żetony odkryć jedynie podczas Fazy misji każdego Lata, a nie w wyniku działania kart rozkazów.
- Kolejność gry zależy od numeru na aktywnej karcie rozkazu każdego gracza. Karty o niższych numerach rozpatrywane są wcześniej.

## CZĘSTO WYSZUKIWANE POJĘCIA

Bitwy: 21

Faza misji: 26

Pojedynki: 28-29

Przygotowania: 7-10

Szczegółowy opis kart rozkazów: 33-36

Na stronie 38 znajduje się pełny indeks.