

WARHAMMER
40,000

PODBÓJ

GRA KARCIANA



KOMPLETNA KSIĘGA ZASAD

KOMPLETNA KSIĘGA ZASAD: WPROWADZENIE

„Słuchać uważnie nędzne robaki! Podczas walki obowiązuje tylko jedna zasada, a brzmi ona: nie ma żadnych zasad.” – Komisarz Broderick Worr

Dokument ten ma w swoim założeniu być pełnym źródłem informacji odnośnie zasad gry, jednak nie służy on do nauki gry. Gracze powinni najpierw zapoznać się z instrukcją „Zasady wprowadzające”, a po niniejszą księgę powinni sięgnąć dopiero, kiedy zajdzie taka potrzeba.

Większość tego dokumentu to **słownik pojęć**. Zawiera on uszeregowane alfabetycznie pojęcia oraz sytuacje, z którymi gracze mogą się spotkać podczas rozgrywki. To właśnie nim powinni posłużyć się gracze w momencie kiedy będą mieli pytania odnośnie zasad gry.

Pod koniec tego dokumentu znajdują się dwa dodatki. Pierwszy z nich zawiera szczegółowy **opis kart** wszystkich rodzajów. Drugi natomiast prezentuje szczegółowy **diagram kolejności**, który przedstawia strukturę całej rundy, a także szczegółowo wyjaśnia jak należy rozpatrzyć każdy z kroków gry.

Stop!

Przeczytaj najpierw „Zasady wprowadzające”. Dopiero gdy w czasie rozgrywki pojawią się jakieś pytania, sięgnij po słowniczek zawarty w tym dokumencie. Sugerujemy, aby po rozegraniu kilku początkowych gier zapoznać się z dodatkami zawartymi na stronach 17-28.

Złote zasady

Jeśli treść „Kompletnej Księgi Zasad” przeczy zapisom „Zasad wprowadzających”, wówczas treść niniejszego dokumentu ma pierwszeństwo.

Jeśli tekst zdolności karty przeczy zapisom „Kompletnej Księgi Zasad” jak i „Zasadom wprowadzającym”, wówczas tekst karty ma pierwszeństwo.



SŁOWNICZEK POJĘĆ

W tej części znajduje się alfabetyczny wypis definicji oraz wyjaśnienie ważnych pojęć, fraz i sytuacji.

Akcje

Niektóre zdolności są oznaczone słowem „**Akcja**”, po którym następuje tekst zdolności. Zdolności te mogą być zainicjowane przez gracza jedynie w oknie akcji. Szczegóły dotyczące występowania okien akcji w każdej rundzie zostały opisane na stronach 20–22.

- ☠ Gracz może zainicjować zdolność akcji pochodzącą z:
 - Karty jednostki, wsparcia lub dodatku, która znajduje się w grze pod jego kontrolą.
 - Karty wydarzenia z jego ręki.
 - Z posiadanej przez niego karty będącej poza grą. Karta ta musi mieć zdolność, która wyraźnie wskazuje, że zostaje ona aktywowana spoza gry lub do rozpatrzenia zdolności wymaga aby karta była poza grą.
- ☠ Efekty niektórych akcji, po słowie „**Akcja**” posiadają nazwę fazy. Takie efekty dalej są uważane za akcje, ale mogą one zostać zainicjowane jedynie podczas okna akcji dostępnego we wskazanej fazie.
- ☠ Akcja musi zostać rozpatrzona w całości zanim kolejna akcja będzie mogła zostać zainicjowana.

Patrz także: Zdolności aktywowane, Zdolności kart, Dodatek II: Tabele kolejności i Organizacja gry na stronie 20

Bez dodatków

Do karty ze słowem kluczowym **Bez dodatków** nie można dołączać żadnych kart dodatków.

- ☠ Jeśli po słowie „dodatków” pojawia się cecha, karta nie może mieć dołączonych dodatków o określonej cenie, ale może mieć dodatki, które tej ceny nie posiadają.

Patrz także: Dodatki

Brutalność

Jednostki ze słowem kluczowym **Brutalność** zwiększają o 1 swoją wartość ataku za każde obrażenie, które się na nich znajduje.

Cechy

Większość kart ma jedną lub więcej cech, które są wymienione w górnej części pola tekstowego. Zapisano je **pogrubioną kursywą**.

- ☠ Same cechy nie posiadają efektów wpływających na grę. Zamiast tego niektóre zdolności kart odnoszą się do kart posiadających określone cechy.

Dystans

Przygotowana jednostka ze słowem kluczowym **Dystans** może zaatakować podczas starcia dystansowego następującego w pierwszej rundzie bitwy dla walki, w której dana jednostka uczestniczy.

Efekt karty

Efekt karty to dowolny efekt, który występuje w wyniku rozpatrzenia tekstu zdolności wydrukowanego lub uzyskanego przez kartę.

- ☠ Efekty kart mogą być poprzedzone kosztami, warunkami aktywacji, obostrzeniami i/lub zezwoleniami – elementy te nie są uważane za efekty.
- ☠ Zdolność karty może zostać zainicjowana jedynie, jeśli jej efekt ma możliwość zmiany statusu gry i jego koszt (po zastosowaniu modyfikatorów) może zostać opłacony w całości.
- ☠ Zdolność karty może zostać zainicjowana, jeśli część lub cały jej efekt może zostać rozpatrzony. Po zainicjowaniu zdolności gracze muszą rozpatrzyć jej efekt w całości, bądź na tyle, na ile jest to aktualnie możliwe, chyba że jego tekst zawiera słowo „może”.

Patrz także: Koszt: Płacenie, Koszt: Słowo „aby”, Może, Obostrzenia i zezwolenia, Warunek aktywacji, Zdolności kart

Efekt Obszarowy (X)

Kiedy jednostka ze słowem kluczowym **Efekt Obszarowy** ma zostać zadeklarowana jako atakujący przeciwko obrońcy, wówczas może zadać obrażenia w liczbie równej wartości swojego Efektu Obszarowego, każdej wrogiej jednostce znajdującej się na danej planecie *zamiast* atakować pojedynczą wrogą jednostkę.

- ☠ Uznaje się, że obrażenia te zostały zadane przez **efekt karty**. Nie uznaje się, że zostały one zadane przez atak dokonany przez atakującego, ale zostały zadane *w czasie* gdy jednostka z Efektem Obszarowym atakowała. Po rozpatrzeniu zdolności Efektu Obszarowego atak się kończy.

Efekt ramowy

Efekt ramowy to efekt, który powstaje w wyniku zastosowania zasad gry, a nie efekt który pochodzi z tekstu karty.

Patrz także: Dodatek II: Tabele kolejności oraz Organizacja gry na stronie 20

Efekty trwałe

Wiele kart po prostu wprowadza efekt bez wytłuszczonego aktywatora. Takie zdolności zwane są efektami trwałymi. Efekt trwały staje się aktywny jak tylko wprowadzająca go karta wejdzie do gry i pozostaje aktywny, dopóki dana karta znajduje się w grze.

Patrz także: Efekt karty

Efekty zastępujące

Efekt zastępujący to efekt, który zastępuje jedno rozpatrzenie innym sposobem wykonania danego rozpatrzenia. Większość efektów zastępujących to zdolności przerwania w postaci „kiedy ma miejsce warunek aktywacji, zrób [zastępujący efekt] zamiast”. Po tym, jak wszystkie przerwania oryginalnego warunku aktywacji zostaną rozpatrzone i nadejdzie pora na rozpatrzenie samego warunku aktywacji, zamiast tego rozpatruje się efekt zastępujący.

Jeśli kilka efektów zastępujących zostanie zainicjowanych równocześnie w odpowiedzi na ten sam warunek aktywacji, to do rozpatrzenia warunku aktywacji wykorzystuje się efekt wprowadzony jako ostatni.

Faza dowodzenia

Kroki tej fazy oraz sposób rozpatrywania zmagania dowodzenia zostały opisane w opisie kolejności, w punktach 2.1-2.7 na stronie 24.

Faza sztabu

Kroki tej fazy zostały opisane w opisie kolejności, w punktach 4.1-4.8 na stronie 28.

Faza walki

Kroki tej fazy oraz sposób ich rozpatrywania zostały opisane w opisie kolejności, w punktach 3.1-3.4 na stronach 25–27.

Faza Wystawiania

Kroki tej fazy zostały opisane w opisie kolejności, w punktach 1.1-1.5 na stronie 23.

Patrz także: Inicjowanie zdolności/Wystawianie kart, Obostrzenia i zezwolenia

Inicjatywa

Gracz ma inicjatywę podczas bitwy na planecie, na której jego lider jest jedynym liderem obecnym tam na początku bitwy.

Podczas bitew, na początku których obecnych było obu liderów lub nie był tam obecny żaden lider oraz we wszystkich momentach kiedy nie toczy się bitwa, inicjatywę ma gracz, który w danym momencie posiada żeton inicjatywy.

Ustalenie inicjatywy na początku bitwy wskazuje gracza, który ma inicjatywę przez całą bitwę.

Inicjowanie zdolności/Wystawianie kart

Jeśli gracz chce wystawić lub zagrać kartę, albo zainicjować zdolność aktywowaną, najpierw musi zadeklarować taki zamiar. Następnie podejmowane są następujące kroki, zgodnie z kolejnością:

1. Sprawdzenie obostrzeń: czy w tym momencie karta może zostać wystawiona lub zagrana; zdolność zainicjowana?
2. Ustalenie kosztu (lub kosztów, jeśli wymaganych jest kilka kosztów) wymaganego do wystawienia/zagrana karty bądź zainicjowania zdolności.
3. Zastosowanie do kosztu (kosztów) wszelkich modyfikatorów.
4. Zapłacenie kosztu (kosztów).
5. Wskazanie celu (celów), jeśli są wymagane.
6. Karta zostaje wystawiona/zagrana albo zdolność jest rozpatrywana.

Jeśli jakiegokolwiek z powyższych kroków powodowałyby spełnienie warunku aktywacji zdolności przerwania, zdolność ta może zostać zainicjowana kiedy dany warunek aktywacji zostanie spełniony.

Jeśli jakiegokolwiek z powyższych kroków powodowałyby spełnienie warunku aktywacji zdolności reakcji, zdolność ta może zostać zainicjowana zaraz po tym, jak dany warunek aktywacji zostanie spełniony.

Patrz także: Faza Wystawiania

Jednostki liderów

Jednostka lidera to dowódca prowadzący siły gracza. Talia gracza jest zbudowana wokół jego lidera, który od początku rozgrywki jest w grze.

- ☠ Jeśli lider zostanie pokonany, należy obrócić go na krwawiącą stronę. Jeśli krwawiący lider zostanie pokonany, kontrolujący go gracz przegrywa.

Patrz także: Krwawiący, Własność i kontrola, Jednostki, Opis karty jednostki lidera na stronie 18,

Jednostki-żetony

Te małe karty reprezentują powszechne jednostki dostępne dla niektórych frakcji. Karty te nie są częścią talii gracza i są używane tylko według zaleceń określonych przez inne zdolności.

- ☠ W danym momencie żaden gracz nie może mieć w grze więcej niż 10 jednostek-żetonów danego rodzaju (wg tytułu). Jeśli w banku żetonów nie ma wystarczającej liczby żetonów, należy wykorzystać zakryte jednostki-żetony innego rodzaju, jako zastępstwo brakujących jednostek-żetonów.
- ☠ Jeśli jednostka-żeton opuści grę, należy ją zwrócić do banku żetonów.

Patrz także: Opis jednostek-żetonów na stronie 18

Karty dodatków

Karty dodatków zazwyczaj modyfikują lub wpływają na aktywność kart lub elementów, do których zostały dołączone.

- ☠ Nie ma limitu dodatków, które mogą zostać dołączone do elementu gry.
- ☠ Jeśli karta, do której dołączono dodatek, opuści grę, kartę dodatku należy odrzucić.
- ☠ Jeśli wystąpi sytuacja, w której dodatek będzie dołączony niezgodnie z zasadami, wówczas należy go odrzucić.
- ☠ Dodatek zostaje pod kontrolą gracza nawet jeśli element, do którego został dołączony, znajduje się pod kontrolą przeciwnika.

Patrz także: Bez dodatków, Opis karty dodatku na stronie 19

Karty jednostek

Jednostki reprezentujące żołnierzy, pojazdy, istoty oraz byty, które gracze wykorzystują do rozgrywania bitew i zdobywania planet.



- ☠ Karty jednostek dzielą się na 3 rodzaje: jednostki liderów, jednostki armii i jednostki-żetony.

- ☠ Wszelkie zdolności, które odnoszą się do „jednostek”, odnoszą się do wszystkich 3 rodzajów.
- ☠ Jednakże niektóre zdolności mogą odnosić się do określonego rodzaju, lub mogą wykluczać określony rodzaj, zgodnie z tym co stanowi tekst karty.

Patrz także: Opis karty jednostki 18, Obrażenia, Jednostki-żetony, Karty unikatowe, Karty planet, Jednostki liderów


Karty planet

Karty planet reprezentują kluczowe strategiczne lokalizacje w sektorze Traxis, o które walczą liderzy. Każdy gracz chce zdobyć trzy planety tego samego typu, co pozwoli mu na zdominowanie kampanii i zwycięstwo.

- ☠ Jeśli zdolność odnosi się do planety w nawiązaniu do elementu gry („ta planeta”, „ta sama planeta” lub „sąsiednia planeta”), wówczas zdolność może być użyta jedynie, jeśli element sam znajduje się na planecie, która może być określona jako punkt odniesienia.
- ☠ Zakryte karty planet nie znajdują się w grze i dopóki nie zostaną odwrócone, nie są uznawane za planety.
- ☠ Symbole  (karty) oraz  (zasoby) modyfikują liczbę kart lub zasobów, które są zapewniane przez planetę, kiedy kontrolujący je gracz wygra na planecie zmagania dowodzenia. Karty z danym symbolem muszą znajdować się na planecie w momencie rozpatrzenia premii. Ich efekty są kumulatywne, a zapewniana przez nie modyfikacja premii planety nie jest opcjonalna.

Patrz także: Opis karty planety na stronie 17, Zdolności bitewne, Pierwsza planeta, Niedozwolony lub niejasny wybór planety, Ostatnia planeta, Udział

Karty unikatowe

Na niektórych kartach, przed tytułem występuje symbol . Oznacza on, że karta jest „unikatowa”. Każdy gracz może mieć w grze tylko jedną kopię danej unikatowej karty, wg tytułu.

- ☠ Gracz nie może zagrać, umieścić w grze ani przejąć kontroli nad unikatową kartą, jeśli w grze jest już kopia danej karty, kontrolowana przez niego bądź będąca jego własnością.

Patrz także: Własność i kontrola

Karty wsparcia

Karty wsparcia reprezentują miejsca, umocnienia oraz ulepszenia, które lider ma do swojej dyspozycji. Karty te wchodzi do gry na obszarze sztabu gracza i pozostają w grze, dopóki nie zostaną usunięte przez jakąś zdolność.

Patrz także: Opis karty wsparcia na stronie 19

Karty wydarzeń

Karty wydarzeń reprezentują manewry, akcje, zaklęcia, katastrofy i inne nieprzewidziane wydarzenia, które mogą mieć miejsce podczas gry.

- 👤 Rodzaj zdolności karty wydarzenia, warunek aktywacji (jeśli występuje) oraz zezwolenia/obostrzenia zagrania (jeśli obowiązują) określają jak i kiedy można zagrać daną kartę.
- 👤 W momencie zagrania karty wydarzenia gracz płaci jej koszt, rozpatruje jej tekst, a następnie karta jest odkładana na stos kart odrzuconych gracza.
- 👤 Karty wydarzeń wpływają na stan gry w momencie kiedy zostały zagrane i rozpatrzone. Jeśli karta wydarzenia stworzy efekt trwały, wówczas działa on tylko na karty obecne w grze w momencie zagrania danego wydarzenia. Karty, które wejdą do gry po rozpatrzeniu wydarzenia nie są pod wpływem trwałego efektu.
- 👤 Jeśli efekty karty wydarzenia zostaną anulowane, nadal uznaje się, że karta została zagrana, a jej koszt nadal zostaje opłacony. Jedynie efekty zostały anulowane.

Patrz także: Kolejność, Obostrzenia i zezwolenia, Warunek aktywacji, Opis karty wydarzenia na stronie 19

Kolejność

Kolejność faz gry i poszczególnych kroków została szczegółowo opisana na stronach 20–28.

W przypadku wystąpienia wątpliwości kolejności skomplikowanych efektów należy zapoznać się z następującymi pojęciami: Zdolności kart, Kolejność zdolności osadzonych, Kolejność rozpatrywania efektów równoczesnych, Efekty zastępujące, Zdolności aktywowane.

Kolejność rozpatrywania efektów równoczesnych

Jeśli jeden efekt działa równocześnie na obu graczy, ale gracze muszą indywidualnie dokonać wyborów w zakresie jego rozpatrzenia, gracz posiadający inicjatywę dokonuje wyborów jako pierwszy, a po nim robi to jego przeciwnik.

Jeśli dwa (lub więcej) efekty miałyby zostać rozpatrzone równolegle, gracz z inicjatywą wyznacza kolejność, w której są rozpatrywane.

Kolejność zdolności osadzonych

Zdolności są na ogół rozpatrywane w kolejności „pierwsza wchodzi, pierwsza wychodzi”. Na przykład, jeśli gracz ma dwie zdolności reakcji, które chce aktywować w odpowiedzi na jeden warunek aktywacji, pierwsza zdolność jest aktywowana i rozpatrywana w całości, a dopiero potem druga reakcja jest aktywowana i rozpatrywana.

- 👤 Jednak efekty przerwania i reakcji mogą sprawić, że pojawią się *nowe* warunki, które mogą zainicjować kolejne serie zdolności przerwania i reakcji. Takie zdolności „gromadzą się” jedna na drugiej, tworząc sekwencję zdolności, a te sekwencje muszą zostać rozpatrzone na zasadzie „ostatnia wchodzi, pierwsza wychodzi”.

Kiedy wystąpi taka sekwencja zdolności, gracze powinni kontynuować aktywowanie zdolności dopóki łańcuch sekwencji się nie wyczerpie (nie będzie już więcej przerwania ani reakcji na rozpatrzenie zdolności z ostatniej zdolności aktywowanej w sekwencji).

- 👤 Sekwencja zdolności zainicjowanych jako ostatnie jest zawsze rozpatrywana w całości zanim wcześniejsza sekwencja zdolności zostanie rozpatrzona.

Patrz także: Kolejność, Przerwanie, Reakcje

Koniec rundy

Określenie „koniec rundy” domyślnie odnosi się do rundy gry. Wszelkie efekty, które odnoszą się do końca rundy walki muszą wyraźnie wskazywać „rundę walki”.

Kontrola

Patrz: „Własność i kontrola” na stronie 14

Koszt: Płacenie

Wyrażony w zasobach koszt karty to liczbową wartość, którą należy opłacić aby wystawić lub zagrać kartę. Niektóre zdolności mają w swoim tekście wskazany koszt, który należy zapłacić aby móc z nich skorzystać. Do zapłacenia kosztu nie można wykorzystywać elementów gry należących do przeciwnika.

- 👤 Jeśli koszt wymaga elementu gry (i nie wskazuje, że dany element musi pochodzić spoza gry), to gracz, który go płaci może do jego zapłacenia wykorzystać jedynie elementy, które kontroluje.
- 👤 Jeśli koszt wymaga elementu gry, którego nie ma w grze, to gracz który go płaci może do jego zapłacenia korzystać jedynie z elementów które znajdują się w należących do niego obszarów poza grą i/lub swojej puli zasobów.
- 👤 Koszt zdolności nie może być zapłacony, jeśli jej rozpatrzenie nie wpłynie na zmianę stanu gry.

Patrz także: Koszt: Słowo „aby”

Koszt: Słowo „aby”

Wiele zdolności kart zostało zapisanych w postaci „zrób X, aby Y”. W takim wypadku część „zrób X” (poprzedzająca słowo „aby”) jest uznawana za koszt, a „Y” (występująca po słowie „aby”) jest uznawana za efekt.

- 👤 Jeśli koszt zdolności nie zostanie zapłacony, jej efekt nie może zostać zainicjowany.

Patrz także: Koszt: Płacenie

Krwawiący

Słowo kluczowe Krwawiący występuje po jednej stronie karty lidera i służy oznaczeniu, że dany lider został już raz pokonany i odwrócony na krwawiącą stronę. Jeśli krwawiący lider zostanie pokonany, gracz, który go kontroluje, przegrywa.

- 👤 Słowo kluczowe Krwawiący nie może zostać usunięte z tekstu karty poprzez efekt „puste”; jego efekty nie mogą zostać anulowane; nie może być uzyskane przez żadną inną zdolność.

Patrz także: Obrażenia, Jednostki liderów

Kwalifikatory

Jeśli tekst karty zawiera kwalifikator, po którym następuje kilka pojęć, kwalifikator stosuje się do każdego wymienionego elementu, do którego da się go zastosować. *Na przykład, w wyrażeniu „każda wroga jednostka i wsparcie” – słowo „wrogi” odnosi się zarówno do „jednostki” jak i „wsparcia”.*

Latanie

Kiedy jednostka ze słowem kluczowym Latanie zostanie zaatakowana przez jednostkę, która nie posiada tego słowa kluczowego, liczbę zadawanych obrażeń należy podzielić na pół przed przypisaniem. Jeśli w ten sposób uzyskana zostanie niepełna wartość, należy zaokrąglić ją w górę.

Litera „X”

Jeśli zdolność karty lub wybór gracza nie precyzuje X, wartość X wynosi 0.

Maksymalnie

Patrz: „Ograniczenia i maksymalne wartości” na stronie 9.

Mobilność

Po rozpoczęciu fazy walki każda jednostka ze słowem kluczowym Mobilność może poruszyć się na sąsiednią odkrytą planetę. Następuje to przed wszelkimi reakcjami na początek fazy.

- 👤 Jeśli w grze jest kilka jednostek ze słowem kluczowym Mobilność, gracz z inicjatywą rozpatruje wszystkie swoje Mobilne jednostki jako pierwszy, po czym robi to jego przeciwnik.

Modyfikatory dzielące

Patrz: Modyfikatory podwajające i dzielące

Modyfikatory podwajające i dzielące

Niektóre efekty kart mogą zmuszać graczy do modyfikowania wartości.

- 👤 Wszelkie modyfikatory dodające i/lub modyfikatory odejmujące należy rozpatrzyć **przed** zastosowaniem modyfikatorów podwajających i/lub dzielących na pół.
- 👤 Jeśli nie zaznaczono inaczej, wartości niepełne są zawsze zaokrąglane w **górze**. Ma to miejsce po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów.

Patrz także: Różne ilości oraz wiele modyfikatorów

Może

Słowo „może” wskazuje, że określony gracz ma opcję zrobienia tego, co po nim następuje. Jeśli nie jest określony żaden z graczy, opcję tę ma gracz kontrolujący kartę ze zdolnością, o której mowa.

Mulligan

Po tym jak, podczas przygotowania gry, gracz dobierze swoją początkową rękę, może raz skorzystać z Mulligana. W tym celu wtasowuje swoją początkową rękę z powrotem do swojej talii i dobiera nową początkową rękę o wielkości równej wartości początkowej ręki lidera. Gracz musi zatrzymać tę drugą początkową rękę.

Niedozwolony lub niejasny wybór planety

Jeśli podczas kroku przydzielania gracz wybierze numer planety, która nie istnieje albo jego wskaźnik nie będzie wyraźnie ustawiony na jednej wartości, zakłada się, że gracz wybrał ostatnią planetę.

Patrz także: Faza dowodzenia, Karty planet

Nie może

Określenie „nie może” jest absolutne i nie może być zniwelowane przez inne zdolności.

Niszczenie

Kiedy karta zostaje zniszczona, należy ją umieścić odkrytą na wierzchu stosu kart odrzuconych jej właściciela.

Patrz także: Obrażenia

Nie może otrzymywać obrażeń

Do karty, która „nie może otrzymywać obrażeń” nie można przypisywać, zadawać, przepisywać ani przesuwać obrażeń, nie może ona zostać wybrana do ich otrzymania ani nie może być wskazywana jako cel efektu, w wyniku którego otrzymałaby obrażenia.

- ☠ Wszelkie obrażenia, które występowały zanim jednostka zyskała „nie może otrzymywać obrażeń”, pozostają na jednostce.
- ☠ Karta, która „nie może otrzymywać obrażeń” nadal może zostać usunięta z gry przez efekty nie zadające obrażeń – takie jak poświęcenie, zniszczenie albo odrzucenie.

Obostrzenia i zezwolenia

Wiele kart czy zdolności zawiera określone instrukcje dotyczące tego kiedy lub jak, mogą lub nie mogą być wykorzystane, a także tego jakie określone warunki muszą być spełnione aby można było z nich skorzystać. W celu użycia takiej zdolności lub zagrania/wystawienia takiej karty należy przestrzegać tych obostrzeń. *Na przykład, karta wydarzenia Orków „Okrzyk Bitewny” ma obostrzenie zagrania „Zagraj tylko podczas bitwy.”*

Zezwolenie to opcjonalne obostrzenie, które pozwala graczowi zagrać/wystawić kartę lub skorzystać ze zdolności poza kolejnością czy momentem na ogół zapewnianym przez zasady gry. *Na przykład, karta „Drony Bojowe”, karta wydarzenia z talii Tau, ma zezwolenie „Możesz wystawić tę jednostkę jako dodatek z cechą Dron do...”.*

Patrz także: Może

Obrażenia

Żetony obrażeń są umieszczane na kartach jednostek w wyniku ataków i różnych zdolności.

- ☠ Jeśli jednostka armii lub jednostka-żeton ma na sobie co najmniej tyle żetonów obrażeń, ile wynosi jej liczba punktów wytrzymałości, wówczas zostaje zniszczona.
- ☠ Jeśli zdrowy lider ma na sobie co najmniej tyle żetonów obrażeń, ile wynosi jego liczba punktów wytrzymałości, wówczas zostaje on pokonany i umieszcza się go w sztabie jego właściciela, wyczerpanego, krwawiącą stroną do góry. Wszystkie żetony obrażeń ze zdrowej strony są usuwane, gdy lider zaczyna krwawić, a wszelkie nadmiarowe obrażenia pochodzące z pierwszej porażki lidera nie są przypisywane do krwawiącej strony. Wszelkie dodatki dołączone do lidera pozostają przy nim kiedy ten zaczyna krwawić. Jeśli krwawiący lider ma na sobie co najmniej tyle żetonów obrażeń, ile wynosi jego liczba punktów wytrzymałości, wówczas zostaje on pokonany, a gracz będący jego właścicielem natychmiast przegrywa.

Patrz także: Krwawiący, Niszczenie, Obrażenia niebezpośrednie, Osłony, Poruszanie obrażeń, Punkty wytrzymałości, Przepisanie, Wyczerpanie się żetonów zasobów/obrażeń Zadawanie obrażeń, Zadawanie 0 obrażeń

Obrażenia niebezpośrednie

Niektóre zdolności zadają obrażenia niebezpośrednie. Gracz musi zadać te obrażenia kontrolowanym przez siebie jednostkom lub ich części. Całkowita liczba obrażeń, które muszą zostać zadane, jest dzielona i przypisywana pomiędzy jednostki, zgodnie z wyborem gracza.

- Podczas zadawania obrażeń niebezpośrednich gracz nie może zadać jednostce więcej obrażeń, niż zostało jej punktów wytrzymałości. Obrażenia niebezpośrednie, które nie mogą zostać zadane, są ignorowane.
- Przypisane obrażenia niebezpośrednie są traktowane dokładnie tak, jak inne zadane obrażenia.

Patrz także: Obrażenia, Osłony, Punkty wytrzymałości,

Odporność

Jeśli jednostka jest odporna na określony rodzaj efektów, wówczas nie może być wskazywana ani nie mogą na nią działać efekty, które przynależą do danego rodzaju.

Odwrót

Odwrót to akt wycofania jednostki z walki i cofnięcie jej do sztabu kontrolującego ją gracza.

- Biorąc udział w bitwie jednostka **lidera** może poświęcić **turę walki** (w której mogłaby zaatakować) aby wyczerpać się i wykonać odwrót do sztabu, zamiast przeprowadzać atak.
- Na koniec **rundy walki** każdy gracz (zaczynając od gracza, który w danej bitwie ma inicjatywę) może wykonać odwrót dowolną liczbą kontrolowanych przez siebie jednostek w bitwie poprzez (równoczesne) usunięcie ich z bitwy i umieszczenie ich w swoim sztabie, w pozycji wyczerpanej.

Patrz także: Faza walki, na stronach 25–27

Ograniczenie

W każdej rundzie gracz może zagrać/wystawić nie więcej niż jedną kartę ze słowem kluczowym Ograniczenie.

- Karty z Ograniczeniem, które zostaną „umieszczone w grze” w wyniku efektu karty (patrz strona 13) omijają i ignorują to ograniczenie.

Ograniczenia i maksymalne wartości

„Ograniczenie raz na X” to ograniczenie występujące na kartach, które pozostają w grze w trakcie rozpatrzenia ich efektu. Każda kopia zdolności z takim ograniczeniem może być użyta raz na każdy okres X.

„Maksymalnie 1 na x” to wartość maksymalna, która występuje na kartach, nie wchodzących ani nie pozostających w grze w trakcie rozpatrzenia ich efektu (np. karty wydarzeń). Taka wartość maksymalna odnosi się do wszystkich kopii danej karty wg tytułu. Zainicjowanie zdolności na takiej karcie wlicza się do maksymalnej wartości na wszystkich kopiach danej karty.

- Wszelkie ograniczenia i wartości maksymalne odnoszą się do gracza. Jeśli jeden gracz wypełni limit bądź wartość maksymalną, jego przeciwnik nadal ma możliwość zrealizowania danego limitu lub wartości maksymalnej, jeśli tylko będzie mógł to zrobić.
- Jeśli efekt z ograniczeniem lub wartością maksymalną zostanie anulowany, nadal uznaje się, że karta została zagrana, a zdolność zainicjowana, dlatego nadal wlicza się na poczet ograniczenia lub wartości maksymalnej.

Osłony

Kiedy jednostka zostanie zaatakowana lub otrzyma obrażenia w wyniku efektu, gracz kontrolujący daną jednostkę może odrzucić z ręki jedną kartę z co najmniej jednym wydrukowanym symbolem osłony aby zapobiec zadaniu obrażeń w liczbie nie większej niż liczba symboli osłon widocznych na odrzucanej karcie. Jest to efekt osłony.

- Zużyta w ten sposób karta jest określana mianem „karty osłony”. Karta, która jest w ten sposób chroniona jest określana jako „osłonięta karta”.
- Za każdym razem kiedy jednostka otrzymuje obrażenia można użyć maksymalnie 1 karty osłony.
- Symbole osłon z karty osłony nie mogą być dzielone pomiędzy kilka jednostek.
- Jeśli efekt osłaniający zostanie anulowany, nadal uznaje się, że karta osłony została wykorzystana.

Patrz także: Faza walki, Przeciwpancerność, Zadawanie obrażeń

Ostatnia planeta

Ostatnią planetą jest odkryta planeta, która znajduje się w linii najdalej od pierwszej planety.

- ☠ Jeśli w grze pozostała tylko jedna odkryta planeta, wówczas pierwsza planeta jest także ostatnią.

Patrz także: Karty planet, Pierwsza planeta

Pierwsza planeta

Pierwszą planetą jest planeta wskazana przez żeton pierwszej planety.

- ☠ Podczas przygotowania gry, żeton pierwszej planety jest umieszczany na pierwszej od lewej planecie, patrząc z perspektywy gracza, który ma żeton inicjatywy.
- ☠ Podczas każdej fazy walki, na pierwszej planecie odbywa się bitwa, niezależnie od tego czy są tam liderzy. Zwycięzca bitwy dodaje tę planetę do swojej puli zwycięstwa. Jeśli żaden z graczy nie wygra bitwy, pierwsza planeta jest usuwana z gry.
- ☠ Po bitwie o pierwszą planetę, żeton pierwszej planety pozostaje na właśnie zwolnionym miejscu. Podczas fazy sztabu zostanie on umieszczony na kolejnej planecie w linii. Do momentu aż to nastąpi, nie ma żadnej pierwszej planety.

Patrz także: Faza walki, Faza sztabu, Ostatnia planeta, Stos kart odrzuconych oraz pula zwycięstwa

Podejrzli

Kiedy gracz ma podejrzec jedną bądź więcej kart, nie jest zobligowany do pokazywania ich przeciwnikowi. Czynność podejrzenia kończy się kiedy karty powrócą do swojego pierwotnego stanu lub zostaną umieszczone w nowym miejsku.

Poruszanie obrażeń

Niektóre efekty pozwalają na poruszenie obrażeń z jednej karty na drugą.

- ☠ Poruszone obrażenia omijają wszelkie zapobiegnięcia i możliwości przepisania obrażeń oraz są umieszczane bezpośrednio na karcie, na którą zostały poruszone.
- ☠ Po tym jak obrażenia zostaną poruszone na jednostkę, zostaje ona zniszczona (albo pokonana, jeśli jest to jednostka lidera), jeśli znajduje się na niej co najmniej tyle (lub więcej) obrażeń ile jednostka ma punktów wytrzymałości.

Patrz także: Niszczenie, Obrażenia, Przepisanie, Ruch

Poświęcanie

Jeśli gracz ma poświęcić kartę, musi wybrać i odrzucić z gry kartę którą kontroluje, która dodatkowo spełnia wymogi poświęcenia.

- ☠ Jeśli wybrana karta nie opuści gry (na przykład, jeśli zostanie ocalona przez przerwanie), uznaje się, że nie dokonano poświęcenia.
- ☠ Jednostki liderów nie mogą być poświęcane.
- ☠ Poświęcenie karty nie niszczy karty, a zniszczenie karty nie poświęca jej.

Poza grą

Patrz: „W grze i poza grą” na stronie 14

Przeciwpancerność

Dopóki jednostka ze słowem kluczowym Przeciwpancerność atakuje, przeciwny gracz nie może używać osłon aby zapobiec otrzymaniu obrażeń.

Przepisanie

Kiedy w wyniku efektu obrażenia są przepisywane, przepisane obrażenia są zadawane nowemu celowi, a nie pierwotnemu (pierwotnym) celowi ataku lub efektu zadającego obrażenia.

- ☠ Obrażenia, które raz zostały przepisane, nie mogą zostać przepisane po raz kolejny zanim zostaną zadane.
- ☠ Jedynie obrażenia, które są przypisywane mogą zostać przepisane. Obrażenia, które już zostały zadane karcie jednostki nie mogą być obiektem efektów przepisujących obrażenia.

Patrz także: Obrażenia

Przerwania

Zdolności przerwania są oznaczone słowem „Przerwanie:”, po którym następuje tekst zdolności. W przeciwieństwie do akcji, które są rozpatrywane podczas okien akcji, przerwania mogą być rozpatrzone w momencie spełnienia określonego warunku aktywacji, zgodnie z tym co opisano w tekście zdolności przerwania. Zdolności przerwania są rozpatrywane tuż przed wystąpieniem ich warunku aktywacji, czasami go anulują albo zmieniają sposób rozpatrzenia tego warunku.

- ☠ Może się zdarzyć, że kilka przerwania będzie rozpatrywanych z tego samego warunku aktywacji. Zawsze należy najpierw rozpatrzyć przerwania do warunku aktywacji, dopiero po nich te będące konsekwencją samego warunku aktywacji.

☠ Gracz z inicjatywą zawsze jako pierwszy ma możliwość użycia zdolności, która przerywa dany warunek aktywacji. Po nim taką możliwość ma przeciwnik, po którym gracz z inicjatywą znowu może użyć kolejnego przerywania – itd. Możliwości przerywania dla danego warunku aktywacji następują naprzemiennie dla obu graczy, dopóki obaj gracze kolejno nie spasują.

☠ Po tym jak obaj gracze spasują w momencie posiadania możliwości przerywania dla danego warunku aktywacji, dany warunek zostaje rozpatrzony (jeśli jego efekty nie zostały anulowane), a kolejne przerywania dla danego warunku aktywacji mogą zostać użyte.

Patrz także: Efekty zastępujące, Kolejność, Kolejność rozpatrywania efektów równoczesnych, Kolejność zdolności osadzonych

Przygotowana

Karty wchodzą do gry w pozycji przygotowanej – ułożone w taki sposób, że kontrolujący je gracz może odczytać ich tekst od lewej do prawej.

Jeśli gracz ma przygotować kartę, daną kartę należy odwrócić z powrotem do pozycji przygotowanej.

Patrz także: Wyczerpana

Punkty wytrzymałości (PW)

Każda jednostka ma wartość wyrażoną w punktach wytrzymałości (skrótowo określanych jako „PW”). Jeśli jednostka otrzyma co najmniej tyle obrażeń ile ma PW, lub jej PW zostaną zredukowane do 0, wówczas zostaje zniszczona (lub pokonana, jeśli jest to jednostka lidera).

Patrz także: Niszczenie, Obrażenia, Jednostki

Puste

Jeśli pole tekstowe karty stanie się puste w wyniku działania efektu, wówczas traktuje się je tak, jakby nie było na nim żadnego wydrukowanego tekstu. Tekst *uzyskany* z innego źródła nie staje się pusty.

Reakcje

Zdolności reakcji są oznaczone słowem „**Reakcja**”, po którym następuje tekst zdolności. W przeciwieństwie do akcji, które są rozpatrywane podczas okien akcji, reakcje *mogą* być rozpatrzane po wystąpieniu określonego warunku aktywacji, zgodnie z tym co zapisano w tekście zdolności reakcji. Zdolności reakcji są rozpatrywane po rozpatrzeniu warunku aktywacji.

Może się zdarzyć, że kilka reakcji będzie musiało zostać rozpatrzonych w wyniku tego samego warunku aktywacji.

Zdolność reakcji zawsze jest wykorzystywana natychmiast po wystąpieniu warunku aktywacji i jego rozpatrzeniu. Gracz z inicjatywą zawsze jako pierwszy ma możliwość użycia zdolności w reakcji na dany warunek aktywacji, po nim taką opcję ma przeciwnik. Po nim gracz z inicjatywą ma możliwość użycia kolejnej reakcji, itd. Możliwości użycia reakcji dla danego warunku aktywacji występują naprzemiennie dla obu graczy dopóki obaj gracze kolejno nie spasują.

Po tym, jak w momencie wystąpienia okazji reakcji na warunek aktywacji obaj gracze spasują, kolejne reakcje na dany warunek aktywacji nie mogą zostać użyte.

Patrz także: Kolejność, Kolejność rozpatrywania efektów równoczesnych, Kolejność zdolności osadzonych,

Rodzaje

Rodzaje kart występujących w grze, wraz z ich szczegółowym opisem, zostały zaprezentowane w Dodatku I, na stronach 17–19.

Patrz także: Rodzaje kart

Rodzaje kart

Rodzaje kart występujących w grze, wraz z ich szczegółowym opisem, zostały zaprezentowane w Dodatku I, na stronach 17–19.

☠ Jeśli zdolność sprawi, że rodzaj karty ulegnie zmianie (np. karta jednostki będzie mogła zostać zagrana jako dodatek), wówczas karta traci wszelkie rodzaje, które posiada i funkcjonuje jako karta nowego rodzaju.

Rozbite

Kiedy jednostka zostaje rozbita, należy ją cofnąć do sztabu kontrolującego ją gracza, w pozycji wyczerpanej.

Patrz także: Sztab, Wyczerpana

Różne ilości oraz wiele modyfikatorów

Stan gry nieustannie sprawdza i (jeśli znajdzie taką potrzebę) aktualizuje wartość wszelkich modyfikowanych zmiennych.

W momencie zastosowania (lub usunięcia) nowego modyfikatora, całą wartość należy przeliczyć na nowo, biorąc pod uwagę wszelkie wartości podstawowe oraz wszystkie aktywne modyfikatory.

Jeśli wartość została „ustawiona” na określoną liczbę, ustawiona liczba jest uznawana za tę osiągniętą po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów.

Patrz także: Modyfikatory podwajające i dzielące, Ujemne ilości, Ustawianie, Wartość podstawowa,

Ruch

Niektóre efekty pozwalają graczom poruszyć elementy gry, takie jak obrażenia, karty czy żetony.

- 🦴 Kiedy element się „porusza”, nie może poruszyć się do tego samego (obecnego) miejsca. Jeśli nie ma żadnych dozwolonych miejsc do wykonania ruchu, próba ruchu nie może zostać zainicjowana.

Patrz także: Poruszanie obrażeń

Słowa kluczowe

Słowo kluczowe to atrybut, który zapewnia karcie określone zasady.

- 🦴 Po niektórych słowach kluczowych występuje zapisany kursywą tekst przypomnienia. Teksty przypominające to krótkie wyjaśnienie tego, jak działa dane słowo kluczowe, ale nie jest tekstem zasady ani nie zastępuje reguł danego słowa kluczowego, zaprezentowanych w słowniczku pojęć.
- 🦴 Uważa się, że karty mają dane słowo kluczowe lub go nie mają. Pojedyncza karta która ma i/lub zyskuje to samo słowo kluczowe z kilku źródeł funkcjonuje tak, jakby miała dane słowo kluczowe tylko jeden raz. Jednakże wartość liczbowa następująca po słowie kluczowym jest kumulatywna. *Na przykład: Karta z „Efekt Obszarowy (1)” zyskuje „Efekt Obszarowy (2)” i ostatecznie działa tak, jakby miała „Efekt Obszarowy (3)”.*

Słowa kluczowe występujące w grze to: Bez dodatków, Brutalność, Efekt Obszarowy, Dystans, Krwawiący, Latanie, Mobilność, Odporność, Ograniczenie, Przeciwpancerność, Zasadzka. Każde z nich zostało osobno opisane w niniejszym słowniku pojęć.

Słowo „kiedy”

Słowo „kiedy” odnosi się do aspektu gry, który ma nastąpić, ale jeszcze się nie zdarzył. Większość zdolności kart przerwania używa słowa „kiedy” aby sprecyzować moment ich warunku aktywacji.

Patrz także: Przerwania, Warunek aktywacji

Słowo „następnie”

Jeśli tekst efektu zdolności zawiera słowo „następnie”, tekst poprzedzający to słowo musi być w całości rozpatrzony (lub musi być spełniony) zanim pozostała część efektu, zapisana po słowie „następnie” będzie mogła być rozpatrzona.

- 🦴 Jeśli efekt przed-„następnie” zostanie skutecznie rozpatrzony, wówczas należy także podjąć próbę rozpatrzenia efektu następującego po tym słowie.

Patrz także: Przerwania, Zdolności aktywowane

Słowo „po”

Słowo „po” odnosi się do zdarzenia gry, które właśnie zostało zakończone. Większość zdolności reakcji używa pojęcia „po” aby sprecyzować moment ich warunku aktywacji.

Patrz także: Reakcje, Zdolności aktywowane

Słowo „ta/tą/tę”

Zdolności odnoszące się do samych siebie za pośrednictwem słowa „ta” lub dowolnej jego odmiany (np. „ta jednostka”) odnoszą się tylko do karty, na której zdolność się znajduje, a nie do innych kopii danej karty.

Stos kart odrzuconych oraz pula zwycięstwa

Wiele efektów gry umieszcza karty na stosie kart odrzuconych gracza lub jego puli zwycięstwa.

- 🦴 Zawartość stosu kart odrzuconych oraz puli zwycięstwa gracza jest jawna, a dowolny gracz może w dowolnym momencie je przeglądać.
- 🦴 Kolejność kart w stosie kart odrzuconych oraz puli zwycięstwa nie może być zmieniana, chyba że gracz jest zobligowany to zrobić w wyniku działania efektu karty.
- 🦴 Jeśli kilka kart jest odrzucanych równocześnie, właściciel kart może odłożyć je na swój stos kart odrzuconych, jedna po drugiej, w wybranej przez siebie kolejności.

Symbole Dowodzenia

Symbole te występują na wielu kartach jednostek i są wykorzystywane do ustalenia zwycięzcy zmagania dowodzenia.

Patrz także: Opis karty jednostki na stronie 18 i stronie 32

Sztab (SZ)

Sztab (skrótowo określany jako „SZ”) każdego gracza, to obszar gry, w którym jego lider zaczyna rozgrywkę. Różnorodne efekty kart mogą podczas rozgrywki przesuwać jednostki do SZ gracza. Karty wsparcia są wystawiane w sztabie.

- ☠ SZ gracza nie jest uznawany za planetę.
- ☠ Jeśli efekt wskazuje, że wpływa na planetę, wówczas nie wpływa w żadnym stopniu na SZ gracza.

Patrz także: Karty planet

Tura walki

Możliwość wykonania ataku przez gracza, podczas bitwy (jeśli jest w stanie). Jeśli gracz nie jest w stanie wykonać ataku podczas swojej tury walki, wówczas musi spasować.

Patrz także: Faza walki, Wartość ataku (ATK)

Tylko 1 Relikwia na gracza

Każdy z graczy, w żadnym momencie, nie może kontrolować więcej niż jedną kartę z cechą **Relikwia**. Jeśli gracz kontroluje **Relikwie**, nie może podjąć próby wystawienia lub umieszczenia w grze kolejnej **Relikwii**.

- ☠ Jeśli kiedykolwiek okaże się, że gracz ma w grze pod swoją kontrolą więcej niż jedną kartę z cechą **Relikwia**, wówczas musi wybierać i odrzucać te karty dopóki nie zostanie mu tylko jedna.
- ☠ Pojęcie to jest obostrzeniem dotyczącym gry, a nie budowania talii. Gracz może mieć w swojej talii wiele kart z cechą **Relikwia**.

Udział

Jednostka bierze udział w walce, jeśli jest obecna na planecie, na której ma miejsce bitwa.

Patrz także: Faza walki, Karty planet

Ujemne ilości

Jeśli po tym jak *wszystkie* aktywne modyfikatory zostaną wzięte pod uwagę wartość wynosi poniżej 0, traktuje się jako 0: karta nie może mieć „ujemnej” liczby symboli, statystyk, ujemnych cech, kosztów ani słów kluczowych.

Patrz także: Różne ilości oraz wiele modyfikatorów

Ujawnianie

Kiedy gracz ma ujawnić karty, jest zobowiązany pokazać te karty swojemu przeciwnikowi. Ujawnione karty pozostają ujawnione, dopóki nie dotrą do miejsca docelowego sprecyzowanego przez efekt ujawniający.

Umieścić w grze

Niektóre efekty mogą sprawić, że karta zostanie „umieszczona w grze”. Efekty te poruszają kartę bezpośrednio z poza gry, do gry.

- ☠ W przypadku karty „umieszczanej w grze” nie płaci się kosztu wystawienia karty.
- ☠ Jeśli efekt „umieszczający w grze” nie instruuje inaczej, karta, która wchodzi do gry w ten sposób, musi tego dokonać, na obszarze gry lub jako dodatek, spełniając zasady wystawienia danej karty. Innymi słowy, karty wsparcia muszą być umieszczane w sztabie gracza, dodatki muszą być zgodnie z zasadami dołączane do innych elementów, a jednostki muszą być umieszczane w grze na planecie.

Ustawianie

Kiedy wartość zostaje „ustawiona” na konkretną liczbę, modyfikator ustawiający znosi wszelkie modyfikatory nie-ustawiające. Jeśli kilka modyfikatorów ustawiających stoi ze sobą w sprzeczności, zastosowanie ma modyfikator rozpatrzony jako ostatni.

Wartość ataku (ATK)

Każda jednostka ma wartość ataku. Wartość ta oznacza liczbę obrażeń, które jednostka zadaje gdy atakuje.

- ☠ Wartość ataku jest skrótowo opisywana jako ATK.
- ☠ Jednostka o ATK 0 nadal może być zadeklarowana jako atakujący.

Patrz także: Faza walki, Karty jednostek

Wartość podstawowa

Wartość przed zastosowaniem wszelkich modyfikatorów. Dla większości kart jest to wartość wydrukowana.

Patrz także: Wydrukowany

Warunek aktywacji

Warunek aktywacji to element zdolności karty, który określa czas, w którym zdolność może zostać aktywowana. Warunek aktywacji precyzuje moment rozgrywki oraz na ogół następuje po słowie „kiedy” (w przypadku zdolności przerwania) lub słowie „po” (w przypadku zdolności reakcji).

Patrz także: Przerwania, Reakcje, Słowo „kiedy”, Słowo „po”

W grze i poza grą

Uznaje się, że karty jednostek, wsparcia i dodatków, które gracz kontroluje na obszarze gry (na planetach lub w jego sztabie) znajdują się „w grze”. Odkryte karty planet znajdują się w grze, ale nie są pod kontrolą żadnego z graczy.

Określenie „poza grą” odnosi się do kart w ręce gracza, jego talii, jego stosie kart odrzuconych, zakrytych planet oraz kart w puli zwycięstwa.

Zdolności kart wpływają jedynie na karty w grze i tylko takie karty mogą wskazywać, chyba że tekst zdolności wyraźnie odnosi się do obszaru poza grą. Zdolności kart mogą być inicjowane lub mogą wpływać na rozgrywkę tylko z obszaru w grze, chyba że wyraźnie zaznaczono, że są używane spoza gry, bądź rozpatrzenie zdolności wymaga aby karta znalazła się poza grą. Obostrzenia i zezwolenia są wyjątkiem, który może wpływać na to jak karta może lub nie może być wystawiana lub wykorzystywana.

Karta wchodzi do gry, kiedy przechodzi z obszaru poza grą do obszaru w grze.

Karta opuszcza grę, kiedy przechodzi z obszaru w grze do obszaru poza grą.

Patrz także: Efekt karty, Zdolności kart

Wiele modyfikatorów

Patrz: „Różne ilości oraz wiele modyfikatorów” na stronie 11

Własność i kontrola

Właścicielem karty jest gracz, który miał daną kartę w swojej talii na początku rozgrywki.

- 👤 Domyślnie karty wchodzi do gry pod kontrolą swojego właściciela, jednak niektóre efekty mogą sprawić, że kontrola nad kartą ulegnie zmianie w trakcie rozgrywki.

- 👤 Graczem kontrolującym kartę jest gracz, który kontroluje ją w danym momencie.
- 👤 Jeśli karta, nad którą kontrola uległa zmianie, opuści grę, po rozpatrzeniu aspektu rozgrywki, który usuwa ją z gry, kartę należy fizycznie umieścić na odpowiednim obszarze poza grą właściciela karty (na ręce, w talii lub na stosie kart odrzuconych). Inne zdolności kart nie mogą wpływać na to fizyczne umieszczenie karty.

Patrz także: Wrogi

Wrogi

Określenie wrogi jest używane w odniesieniu do elementów gry kontrolowanych przez twojego przeciwnika (jego lidera, jednostek, kart wsparcia itd.).

Patrz także: Własność i kontrola

Wskazanie

Wskazanie elementu gry (najczęściej karty), oznacza wybranie go jako przedmiot bądź odbiorcę efektu.

- 👤 Gracz kontrolujący wskazujący efekt dokonuje wyboru co do wszystkich wskazań efektu, chyba że karta stanowi inaczej.
- 👤 Jeśli nie ma możliwości wskazania dla efektu wskazującego, zdolność nie może zostać zainicjowana.

Patrz także: Własność i kontrola

Wyczerpana

Karty są często wyczerpywane w celu przeprowadzenia ataku lub użycia określonych zdolności. Kiedy karta jest wyczerpywana, obraca się ją o 90 stopni.

- 👤 Wyczerpana karta nie może być wyczerpana ponownie, dopóki nie zostanie przygotowana przez krok gry lub zdolność karty.

Patrz także: Przygotowana

Wyczerpanie się żetonów zasobów/obrażeń

W grze nie ma limitu liczby żetonów zasobów i obrażeń, które w dowolnym momencie mogą znajdować się na obszarze gry.

- 👤 Jeśli graczom skończą się żetony zasobów lub obrażeń, gracze mogą użyć innych żetonów lub monet aby oznaczać obecny status gry.

Patrz także: Obrażenia, Zasoby

Wydrukowany

Określenie „wydrukowany” odnosi się do tekstu, właściwości lub wartości, która jest fizycznie wydrukowana na karcie.

Wymuszone przerwania/Wymuszone reakcje

Podczas gdy większość zdolności kart jest opcjonalna, niektóre zdolności przerwania i reakcji są poprzedzone słowem „Wymuszona/e”. Takie zdolności muszą być rozpatrzone natychmiast, kiedy wyszczególniony w tekście zdolności warunek aktywacji zostanie spełniony.

- ☠ Dla danego warunku aktywacji, wymuszone przerwania mają pierwszeństwo i są rozpatrywane przed nie-wymuszonymi przerwaniami, a wymuszone reakcje mają pierwszeństwo i są rozpatrywane przed nie-wymuszonymi reakcjami.

Patrz także: Zdolności kart

Wyszukiwanie

Jeśli gracz jest poinstruowany by szukać kartę, może podejrzeć każdą kartę w obszarze wyszukiwania, nie ujawniając ich przeciwnikowi.

- ☠ Jeśli gracz znajdzie kartę, która spełnia kryteria wyszukiwania, może dodać ją do obszaru gry zgodnego z zaleceniami efektu wyszukiującego, aczkolwiek, nie jest zmuszony by to zrobić.
- ☠ Jeśli efekt wyszukiujący sprawiłby, że karta o określonych właściwościach trafiłaby do ukrytego obszaru gry, gracz dokonujący wyszukiwania musi ujawnić kartę swojemu przeciwnikowi, aby ten mógł zweryfikować, czy karta spełnia warunki wyszukiwania.

Zobacz także: Podejrzyj, Ujawnianie

Zadawanie obrażeń

Aby zadać obrażenia jednostce, należy postępować zgodnie z poniższymi krokami:

1. **Przypisanie obrażeń:** Obok jednostki (lub jednostek) należy umieścić żetony obrażeń w liczbie równej zadawanym obrażeniom.
2. **Oslony:** Dla każdej jednostki, do której zostały przypisane obrażenia, gracz który ją kontroluje może odrzucić z ręki 1 kartę osłony aby zapobiec otrzymaniu obrażeń w liczbie równej (lub maksymalnie do) liczbie symboli

osłon widocznych na karcie. Obrażenia, którym zapobiegnięto są zwracane do banku żetonów.

3. **Otrzymanie obrażeń:** Wszelkie przypisane obrażenia, którym nie zapobiegnięto lub których nie przepisano używając efektu karty są w tym momencie umieszczane na każdej jednostce, maksymalnie do liczby pozostałych jej punktów wytrzymałości. Wszelkie nadmiarowe obrażenia są ignorowane. Jeśli w tym kroku nie otrzymano żadnych obrażeń, uznaje się, że nie udało się zadać żadnych obrażeń.

- ☠ Jeśli pojedyncze źródło ma zadać obrażenia kilku jednostkom, wszystkie obrażenia są przypisywane równocześnie. Gracz z inicjatywą jako pierwszy ma możliwość użycia osłony, po czym możliwość ta występuje naprzemiennie, dopóki obaj gracze nie spasują. Wszelkie obrażenia są potem równocześnie umieszczane na jednostkach.

Patrz także: Oslony

Zadawanie 0 obrażeń

Niektóre ataki i efekty kart mogą zadawać „zero” obrażeń.

- ☠ Atak lub efekt karty, który miałby zadać 0 obrażeń nie inicjuje rozpatrzenia procesu „zadawania obrażeń”. Jednak jeśli liczba przypisanych obrażeń spadnie do 0, proces jest kontynuowany i zostaje rozpatrzony.
- ☠ Jeśli na jednostce, na koniec procesu zadawania obrażeń zostanie umieszczonych zero obrażeń, nie uznaje się aby jednostka „otrzymała obrażenia”.

Patrz także: Obrażenia

Zamiana

Niektóre efekty używają słowa „zamień”. W celu rozpatrzenia takiego efektu, zamieniane elementy muszą być po obu stronach zamiany.

- ☠ Podczas zamieniania wartości, wartość „0” może być zamieniona z inną, ale nieistniejącą wartością nie może być zamieniona z wartością istniejącą.

„Zamiast”

Patrz: „Efekty zastępujące” na stronie 4

Zasadzka

Podczas fazy walki, w ramach akcji, gracz może wystawić ze swojej ręki kartę ze słowem kluczowym Zasadzka.

- ☠ Gracz musi zapłacić koszt karty oraz musi przestrzegać standardowych zasad dotyczących tego, gdzie karta może zostać umieszczona.

Zasoby

Zasoby są walutą gry i są wykorzystywane do opłacania kosztu kart i zdolności kart.

Żetony zasobów rozpoczynają grę w banku żetonów. Kiedy gracz zyskuje zasoby, przenosi żetony z banku żetonów do swojej puli zasobów. Kiedy gracz wydaje zasoby, przenosi je ze swojej puli zasobów do banku żetonów.

Tekstowy symbol zasobów to ☼.

Patrz także: Koszt: płacenie, Wyczerpanie się żetonów zasobów/obrażeń

Zdolności aktywowane

Zdolności akcji, bitwy, reakcji i przerwania są znane jako zdolności aktywowane. Takie zdolności są wykorzystywane kiedy gracz dobrowolnie zainicjuje je w określonym momencie gry.

- ☠ Wyłuszczone polecenie kolejności, po którym następuje dwukropek i pozostała część zdolności, są oznaczeniem zdolności aktywowanej.
- ☠ Jeśli zdolność aktywowaną poprzedza słowo „Wymuszony”, wówczas zainicjowanie zdolności jest obowiązkowe.

Patrz także: Wymuszone przerwania/reakcje, Przerwania, Reakcje, Warunki aktywacji

Zdolności bitewne

Zdolności bitewne występują na kartach planet oraz są oznaczone słowem „Bitwa”, po którym następuje ich tekst. Kiedy gracz wygrywa bitwę na planecie, ma możliwość aktywowania zdolności bitewnej danej planety.

Patrz także: Karty planet, „Zwycięstwo w bitwie” na stronie 26

Zdolności kart

Zdolność karty to specjalny tekst, który karta wprowadza do gry.

- ☠ Wszystkie zdolności kart dzielą się na następujące rodzaje: Akcje, Zdolności bitewne, Efekty trwałe, Przerwania, Słowa kluczowe oraz Reakcje.
- ☠ Niektóre reakcje i przerwania mogą być także **WYMUSZONE**, co sprawia, że skorzystanie z takiej zdolności jest obowiązkowe. Patrz „Wymuszone przerwania/Wymuszone reakcje” na stronie 15.

Patrz także: Akcje, Efekty trwałe, Przerwania, Reakcje, Słowa kluczowe, Zdolności bitewne, Zdolności aktywowane

Zdrowy

Stan, w którym większość liderów (wszyscy z zestawu podstawowego) rozpoczyna grę. Zdrowy lider nie krwawi.

Zwycięstwo

Gracz wygrywa grę natychmiast, jeśli posiada w swojej puli zwycięstwa trzy planety tego samego typu.

Gracz wygrywa grę natychmiast, jeśli pokona krwawiącego lidera przeciwnika.

Gracz wygrywa grę natychmiast, jeśli przeciwnik nie będzie miał żadnych kart w swojej talii.

Jeśli obaj gracze równocześnie spełnią warunek zwycięstwa, rozgrywka kończy się remisem.

Jeśli po zakończeniu bitwy o ostatnią planetę żaden z graczy nie odniesie zwycięstwa poprzez osiągnięcie jednego z trzech powyższych warunków, rozgrywkę wygrywa gracz, który jako ostatni dołożył planetę do swojej puli zwycięstwa (na ogół jest to gracz, który zdobył ostatnią planetę). Jeśli żaden z graczy nie dodał przez całą grę planety do swojej puli zwycięstwa, rozgrywka kończy się remisem.

DODATEK I:

OPIS ELEMENTÓW

W tym rozdziale znajduje się lista wszystkich elementów znajdujących się w grze oraz szczegółowy opis kart każdego rodzaju.

Obok opisu znajduje się również informacja odnośnie pojęć, do których odnoszą się zasady i zdolności kart.

Lista elementów:

W zestawie podstawowym znajdują się następujące elementy.

- ☠ 30 kart Kosmicznych Marines
- ☠ 30 kart Astra Militarum
- ☠ 30 kart Orków
- ☠ 30 kart Chaosu
- ☠ 30 kart Mrocznych Eldarów
- ☠ 30 kart Eldarów
- ☠ 30 kart Tau
- ☠ 12 kart neutralnych
- ☠ 10 kart planet
- ☠ 2 karty pomocy
- ☠ 40 małych kart (jednostki-żetony)
- ☠ 30 żetonów obrażeń
- ☠ 30 żetonów zasobów
- ☠ 2 wskaźniki dowodzenia
- ☠ 1 żeton pierwszej planety
- ☠ 1 żeton inicjatywy



Opis karty planety

KARTY PLANET reprezentują kluczowe miejsca w sektorze Traxis, o kontrolę nad którymi walczą liderzy. Celem każdego gracza jest zdobycie trzech planet tego samego typu, co pozwoli mu zdominować kampanię, a tym samym osiągnąć zwycięstwo.



Legenda

- 1. Tytuł:** Nazwa karty.
- 2. Tekst:** Specjalne zdolności karty.
- 3. Premia karciana:** Liczba kart, które można dobrać po wygraniu zmagania dowodzenia na tej planecie.
- 4. Premia zasobów:** Liczba żetonów zasobów, które można zyskać po wygraniu zmagania dowodzenia na tej planecie.
- 5. Symbole typu:** Oznaczają typ (lub typy) planety, niezbędny do osiągnięcia wygranej. Każda planeta zawiera jeden, dwa lub trzy symbole typu, a każdy z nich został oznaczony następująco:



Surowce



Technologie



Umocnienia

Opis karty jednostki

KARTY JEDNOSTEK dzielą się na trzy grupy: liderów, armie i żetony.

JEDNOSTKI LIDERÓW (po lewej) to dowódcy, którzy kierują siłami graczy. Talia gracza jest zbudowana wokół jego lidera, który rozpoczyna grę „zdrową” stroną ku górze (pokazaną poniżej). Jeśli lider zostanie pokonany, odwraca się go na „krwawiącą” stronę. Jeśli krwawiący lider zostanie pokonany, gracz, który go kontroluje, przegrywa.

JEDNOSTKI ARMII (na środku) reprezentują różnorodne zastępy obcych, żołnierzy, wojska, pojazdy, drony, istoty, bohaterów i złoczyńców. Na początku gry karty te znajdują się w talii gracza i są wykorzystywane na planetach do ścierania się z siłami przeciwnika.

JEDNOSTKI-ŻETONY (po prawej) to małe karty reprezentujące powszechne „mięso armatnie”, które jest dostępne dla wybranych frakcji. Karty te nie są częścią talii gracza i są używane tylko według zaleceń określonych przez zdolności innych kart.



Legenda:

- Koszt/Rodzaj:** Koszt w zasobach, który należy zapłacić aby wystawić lub zagrać kartę. Pod kosztem zaznaczono rodzaj karty. Liderzy i jednostki-żetony nie mają wydrukowanego kosztu, ponieważ nie są one wystawiane z ręki gracza.
- Tytuł:** Nazwa karty.
- Symbol frakcji:** Frakcja, do której przynależy dana karta. Karty neutralne nie mają symbolu frakcji.
- Symbole dowodzenia:** Wykorzystywane w celu wyłonienia zwycięzcy zmagania dowodzenia.
- Oslony:** Wykorzystywane do zapobiegania otrzymaniu obrażeń.
- Wartość ataku:** Liczba obrażeń, które jednostka zadaje w momencie ataku. Określana często jako „ATK”.
- Punkty wytrzymałości:** Liczba obrażeń, które należy zadać aby zniszczyć tę jednostkę. Często określana jako „PW”.
- Cechy:** Atrybuty, do których mogą odnosić się inne karty.
- Tekst:** Specjalne zdolności danej karty. Przypomnienia oraz teksty fabularne zostały zapisane *kursywą*.
- Symbole lojalności/sygnatury:** Wskazują lojalność oraz sygnaturę karty. Mają znaczenie podczas tworzenia własnej talii.
- Początkowa liczba kart na ręce:** Wskazuje liczbę kart, które lider zapewnia podczas przygotowania gry.
- Początkowe zasoby:** Wskazuje liczbę żetonów zasobów, które lider zapewnia podczas przygotowania gry.
- Informacja o sygnowanym oddziale:** Wskazuje, do którego sygnowanego oddziału lider lub sygnowana karta przynależy.



Opis karty wsparcia

KARTY WSPARCIA (po lewej) reprezentują miejsca, umocnienia i ulepszenia, które lider może mieć do swojej dyspozycji. Karty te wchodzi do gry w sztabie gracza i pozostają w grze dopóki nie zostaną usunięte przez jakąś zdolność.

Opis karty dodatku

KARTY DODATKÓW (po prawej) reprezentują przedmioty, umiejętności, uzbrojenie, warunki, błogosławieństwa oraz przekleństwa, które mogą zostać zastosowane w odniesieniu do innych kart lub elementów gry. Karty te na ogół modyfikują lub wpływają na aktywność karty lub elementu, do których zostaną dołączone. Jeśli karta, do której dołączono dodatek, opuści grę, karta dodatku zostaje odrzucona.



Opis kart wydarzeń

KARTY WYDARZEŃ (po lewej) reprezentują manewry, akcje, zaklęcia, katastrofy i inne nieprzewidziane wydarzenia, które mogą mieć miejsce podczas gry. W momencie zagrania karty wydarzenia jej tekst jest rozpatrywany, a następnie karta jest odkładana na stos kart odrzuconych właściciela.

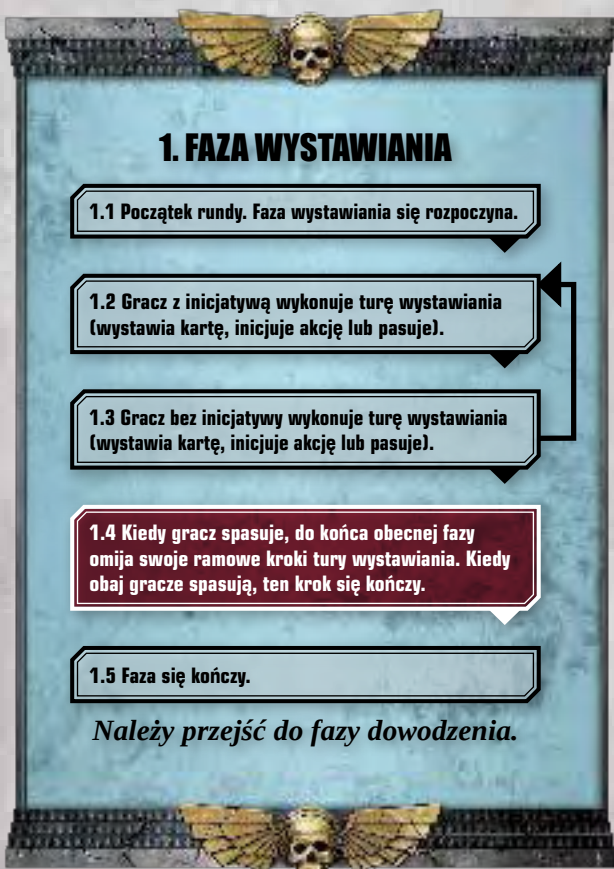
DODATEK II: TABELE KOLEJNOŚCI ORAZ ORGANIZACJA GRY

Rozdział ten opisuje szczegółowo każdą fazę gry. W pierwszej jego części znajdują się tabele, które prezentują kroki i kolejność każdej z faz. Każdy pojedynczy krok został następnie szczegółowo rozpisany w drugiej części tego dodatku.

Opis tabel

Elementy opisane na jasnych niebieskoszarych polach są określane mianem wydarzeń ramowych. Wydarzenia ramowe występują obowiązkowo w strukturze gry. Gracze nie mogą zainicjować zdolności akcji podczas wydarzeń ramowych chyba, że dane wydarzenie ramowe stanowi inaczej. Zdolności przerwania lub reakcji mogą być inicjowane podczas wydarzeń ramowych, jeśli spełniony zostanie warunek aktywacji danej zdolności.

Czerwone pola to specjalne wydarzenia ramowe, które są inicjowane tylko w określonych momentach. Takie wydarzenia oznaczają koniec powtarzającego się procesu.

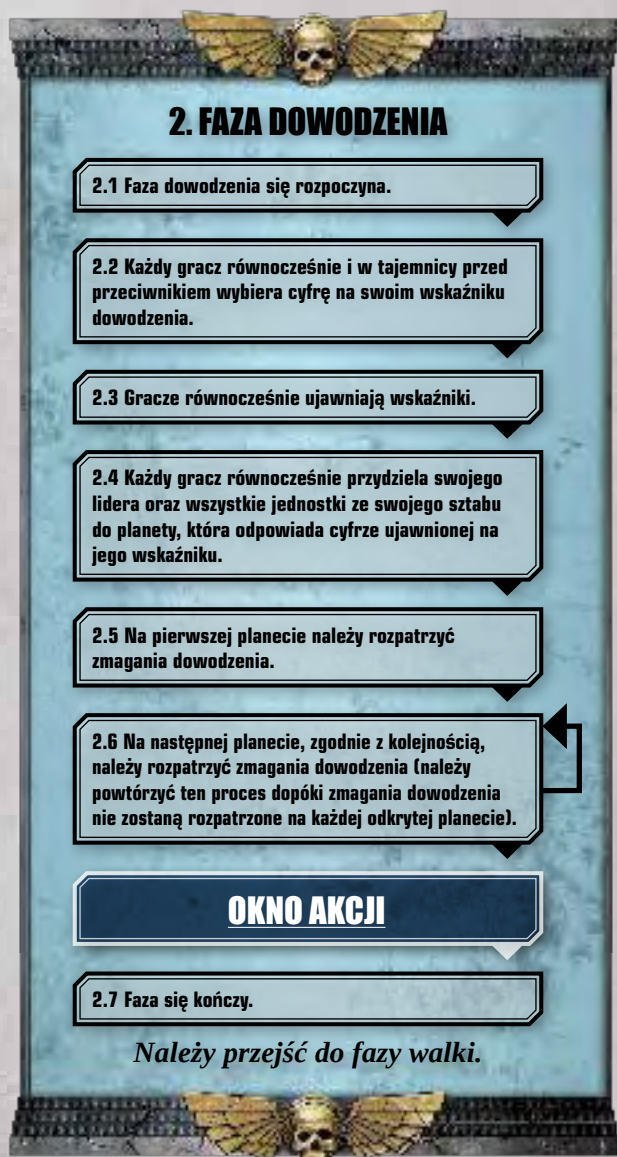


Okna akcji

Wszelkie zdolności, które zaczynają się od wytłuszczonego aktywatora „**Akcja:**” mogą być inicjowane jedynie w oknach akcji. Okna akcji zostały w tabelach oznaczone na granatowo.

Kiedy okno akcji się otworzy, gracz z inicjatywą jako pierwszy ma możliwość zainicjowania akcji lub spasowania. Gracze mają taką możliwość naprzemiennie, dopóki obaj nie spasują jeden po drugim – wówczas okno akcji się zamyka.

Każdą akcję należy rozpatrzyć w całości zanim będzie możliwość rozpatrzenia kolejnej.



3. FAZA WALKI

3.1 Faza walki się rozpoczyna.

OKNO AKCJI

3.2 Na pierwszej planecie należy rozegrać bitwę (patrz tabela przebiegu bitwy na stronie 22).

OKNO AKCJI

3.3 Należy sprawdzić, czy na następnej planecie dochodzi do bitwy. Jeśli tak, należy ją rozegrać (czynność tę należy powtórzyć, dopóki wszystkie planety nie zostaną sprawdzone).

OKNO AKCJI

3.4 Faza się kończy.

Należy przejść do fazy sztabu.

4. FAZA SZTABU

4.1 Faza sztabu się rozpoczyna.

OKNO AKCJI

4.2 Żeton pierwszej planety jest umieszczany na następnej planecie w linii.

4.3 Kolejna zakryta planeta jest odkrywana (jeśli to możliwe).

4.4 Każdy gracz dobiera 2 karty.

4.5 Każdy gracz zyskuje 4 żetony zasobów.

4.6 Każdy gracz przygotowuje wszystkie karty, które kontroluje.

4.7 Żeton inicjatywy jest przekazywany drugiemu graczowi.

4.8 Faza się kończy. Runda się kończy.

Należy przejść do kolejnej rundy.

ROZGRYWANIE BITWY

3.2 Inicjacja bitwy.

3.2.1 Ustalenie inicjatywy.

3.2.2 Rozpoczęcie starcia dystansowego.

OKNO AKCJI

3.2.3 Gracz z inicjatywą wykonuje turę walki dystansowej.

OKNO AKCJI

3.2.4 Drugi gracz (bez inicjatywy) wykonuje turę walki dystansowej.

OKNO AKCJI

3.2.5 Sprawdzenie końca starcia dystansowego (pętla jest powtarzana, jeśli pozostały jakieś przygotowane jednostki Dystansowe. W przeciwnym wypadku starcie dystansowe się kończy).

Kontynuacja w następnej kolumnie.

ROZGRYWANIE BITWY (kontynuacja)

OKNO AKCJI

3.2.6 Gracz z inicjatywą wykonuje turę walki.

OKNO AKCJI

3.2.7 Drugi gracz (bez inicjatywy) wykonuje turę walki.

OKNO AKCJI

3.2.8 Sprawdzenie końca rundy walki (pętla jest powtarzana, jeśli pozostały jakieś przygotowane jednostki).

3.2.9 Koniec rundy walki. Należy przygotować wszystkie jednostki biorące udział w bitwie. Gracze mogą wycofać jednostki. Powtórzenie zewnętrznej pętli.

3.2.10 Jeśli w dowolnym momencie jednostka miałaby zaatakować, ale w bitwie nie ma żadnych wrogich jednostek, bitwa kończy się zwycięstwem gracza, który kontroluje jednostkę, która miała zaatakować.

3.2.11 Bitwa kończy się impasem gdy:
A) Obecnie trwa tura walki gracza, ale żaden z graczy nie ma jednostek pozostałych w bitwie. LUB
B) Gracz ogłasza sprawdzenie impasu na początku rundy walki, a trzy rundy walki później stan gry jest identyczny.

Należy powrócić do fazy walki.



Szczegółowy opis wydarzeń ramowych

W tej części znajduje się szczegółowe wyjaśnienie każdego wydarzenia ramowego zaprezentowanego w tabelach przebiegu gry, ułożone według kolejności, w jakiej wydarzenia ramowe występują podczas rundy gry.

1. Faza wystawiania

1.1 Początek fazy wystawiania

Ten krok ramowy formalizuje początek fazy wystawiania. W związku z tym, że jest to pierwsze wydarzenie ramowe w trakcie rundy, formalizuje ono także początek nowej rundy.

Początek fazy jest ważnym punktem gry, do którego może odnosić się tekst karty, traktując go jako punkt, w którym zdolność może lub musi być rozpatrzona albo punkt, w którym efekt trwały lub stały się rozpoczyna lub wyczerpuje.

1.2 Tura wystawiania gracza z inicjatywą

Gracz z żetonem inicjatywy wykonuje turę wystawiania. Podczas tury wystawiania gracz musi wykonać jedną z poniższych czynności:

- 🦴 wystawić jedną kartę ze swojej ręki,
- 🦴 zainicjować jedną zdolność akcji (patrz strona 3),
- 🦴 spasować.

W celu wystawienia karty gracz przenosi żetony zasobów w liczbie równej kosztowi karty, przenosząc je ze swojej puli zasobów do banku żetonów.

Tura wystawiania jest to jedyny moment, w którym gracz może wystawić kartę jednostki, wsparcia lub dodatku ze swojej ręki, chyba że tekst karty stanowi inaczej. Karty wydarzeń mogą być użyte w dowolnym momencie (w trakcie rundy), kiedy ich warunek czasowy jest spełniony.

Gracz nie może wystawić lub zagrać karty, na którą go nie stać. Jednakże zdolność przerwania dotycząca wystawienia/zagrania karty może być użyta do obniżenia kosztu zbyt drogiej karty, zmniejszając go do poziomu, przy którym gracza będzie stać na jej zagranie.

Kiedy gracz wystawia kartę jednostki, musi ją umieścić po swojej stronie stołu, na jednej z odkrytych planet, wskazując na której planecie została ona wystawiona.

Kiedy gracz wystawia kartę dodatku, musi zostać ona dołączona (lekko wsunięta pod) do innej karty, elementu gry lub obszaru gry, zgodnie z tym co wskazano na dodatku.

Kiedy gracz wystawia kartę wsparcia, musi ją umieścić na obszarze swojego sztabu.

Wszystkie karty jednostek, wsparcia i dodatków wchodzą do gry przygotowane.

Kiedy gracz używa karty wydarzenia, jej zdolność jest rozpatrywana, a następnie karta jest odkładana na stos kart odrzuconych danego gracza. Karty wydarzeń na ogół nie wchodzą do gry, ani jej nie opuszczają.

Należy zauważyć, że tura wystawiania jest specjalnym wydarzeniem ramowym, w którym gracz wykonujący turę wystawiania może zainicjować zdolność akcji jako swoją turę wystawiania. Jest to *wyjątek* od ogólnej zasady głoszącej, że zdolności akcji nie mogą być wykorzystywane podczas wydarzeń ramowych.

Jeśli gracz spasuje w swojej turze wystawiania, do końca obecnej fazy pomija ten krok ramowy.

1.3 Tura wystawiania drugiego gracza

Gracz, który nie ma żetonu inicjatywy, wykonuje turę wystawiania. Ta tura wystawiania przebiega dokładnie tak jak to opisano powyżej, w części „Tura wystawiania gracza z inicjatywą”.

1.4 Gracz pasuje w turze wystawiania

Kiedy gracz spasuje, nie może w danej fazie wykonywać już żadnych tur wystawiania. Drugi gracz może kontynuować wykonywanie tur wystawiania dopóki także nie spasuje.

Po tym jak obaj gracze spasują, ten krok się kończy.

1.5 Koniec fazy wystawiania

Ten krok formalizuje koniec fazy wystawiania.

Koniec fazy jest ważnym punktem gry, do którego może odnosić się tekst karty, traktując go jako punkt, w którym zdolność może lub musi być rozpatrzona albo punkt w którym efekt trwały lub stały się rozpoczyna lub wyczerpuje.

2. Faza dowodzenia

2.1 POCZĄTEK FAZY DOWODZENIA

Ten krok formalizuje początek fazy dowodzenia.

2.2 WYBÓR NA WSKAŹNIKU

Każdy gracz, w tajemnicy przed przeciwnikiem, wybiera cyfrę na swoim wskaźniku dowodzenia. Wybrana cyfra odpowiada jednej z planet obecnych w grze. Pierwszej planecie zawsze odpowiada cyfra 1, a każdej kolejnej planecie (poruszając się wzdłuż linii, idąc od pierwszej planety do ostatniej) odpowiada kolejna wyższa cyfra na wskaźniku.

Po tym jak gracz dokona wyboru i odpowiednio ustawi swój wskaźnik (ale jeszcze zanim go ujawni), musi oznajmić, że jest gotów. Kiedy obaj gracze będą gotowi, krok ten się kończy.

2.3 UJAWNIENIE WSKAŹNIKÓW

Obaj gracze równocześnie ujawniają rywalowi cyfry wybrane na swoich wskaźnikach (co zrobili w poprzednim kroku ramowym).

2.4 PRZYZIĘLANIE DO PLANET

Każdy gracz porusza swojego lidera oraz wszystkie pozostałe jednostki, które obecnie ma w swoim sztabie na planetę, która odpowiada cyfrze wybranej na jego wskaźniku.

Jednostka lidera przybywa na planetę w swoim obecnym stanie (przygotowana lub wyczerpana). Inne jednostki są wyczerpywane w momencie kiedy przybywają na planetę (jednostka, która już jest wyczerpana nadal przybywa jako wyczerpana)

Jeśli wybór dokonany przez gracza jest niejasny albo niezgodny z zasadami, zakłada się, że gracz wybrał ostatnią planetę (odkrytą planetę, która znajduje się najdalej od pierwszej planety).

2.5 ROZPATRZENIE ZMAGAŃ DOWODZENIA NA PIERWSZEJ PLANECIE

Na pierwszej planecie należy rozpatrzyć zmagania dowodzenia, poprzez porównanie jednostek, kontrolowanych tam przez każdego z graczy:

- ☠ Jeśli tylko jeden gracz ma na planecie przygotowanego lidera, wówczas gracz ten **automatycznie** wygrywa zmagania dowodzenia na danej planecie.
- ☠ Jeśli obaj gracze mają na danej planecie przygotowanego lidera, albo żaden z graczy nie ma na danej planecie przygotowanego lidera, wówczas zmagania dowodzenia wygrywa gracz, który ma więcej symboli dowodzenia na swoich **przygotowanych** jednostkach obecnych na danej planecie. W przypadku remisu żaden z graczy nie wygrywa zmagania dowodzenia.

Kiedy gracz wygra zmagania dowodzenia, może skorzystać z jednej, obu albo z żadnej premii karcianej i premii zasobów na danej planecie. Jeśli gracz zdecyduje się na premię zasobów, musi z banku żetonów wziąć dokładną liczbę żetonów zasobów (wskazaną przez wartość premii zasobów i wszelkie modyfikatory) i dołożyć je do swojej puli zasobów. Jeśli gracz zdecyduje się na premię karcianą, musi dobrać dokładną liczbę kart (wskazaną przez wartość premii karcianej i wszelkie modyfikatory).

Przypomnienie: gracz przegrywa jeśli dobierze ostatnią kartę ze swojej talii.

Jeśli żaden z graczy nie wygra zmagania dowodzenia, premie z danej planety są ignorowane.

2.6 ROZPATRZENIE KOLEJNYCH ZMAGAŃ DOWODZENIA

Zmagania dowodzenia należy rozpatrzyć na kolejnej planecie w linii, na której jeszcze nie rozpatrzono zmagania dowodzenia. Należy tak poruszać się w dół linii, oddalając się od pierwszej planety. Każde zmagania dowodzenia są rozpatrywane tak, jak to opisano w poprzednim kroku ramowym.

To wydarzenie ramowe należy powtarzać dla każdej odkrytej planety w grze.

2.7 KONIEC FAZY DOWODZENIA

Krok ten formalizuje koniec fazy dowodzenia.



3. Faza walki

3.1 Początek fazy walki

Krok ten formalizuje początek fazy walki. Jednostki ze słowem kluczowym Mobilność mogą w tym momencie poruszyć się na sąsiednią planetę, zanim reakcje na początek fazy walki będą mogły zostać zainicjowane.

3.2 ROZEGRANIE BITWY NA PIERWSZEJ PLANECIE

Proces rozgrywania bitwy został zaprezentowany w tabeli „Rozgrywanie bitwy” na stronie 22. Każde wydarzenie ramowe zaprezentowane w tabeli zostało szczegółowo opisane poniżej. Ten konkretny krok jest także zaprezentowany na początku Rozgrywania Bitwy jako „Inicjacja Bitwy”. Te dwa kroki odnoszą się do tego samego momentu gry, formalizując początek bitwy.

3.2.1 USTALENIE INICJATYWY

Podczas bitwy gracz ma inicjatywę, jeśli jego lider jest obecny na planecie na początku bitwy. Jeśli obaj liderzy są tam obecni na początku bitwy, albo jeśli na początku bitwy nie ma tam żadnych liderów, gracz, który w danej rundzie ma żeton inicjatywy, ma inicjatywę podczas danej bitwy.

Po tym jak inicjatywa na czas bitwy została ustalona, gracz zachowuje inicjatywę do końca bitwy.

W tym kroku żeton inicjatywy nie jest przekazywany.

3.2.2 Rozpoczęcie starcia dystansowego

Krok ten formalizuje początek fazy starcia dystansowego.

3.2.3 GRACZ Z INICJATYWĄ WYKONUJE TURĘ WALKI DYSTANSOWEJ

Gracz z inicjatywą wykonuje jedną turę walki dystansowej. Podczas tej tury gracz:

- 🦴 atakuje używając przygotowanej jednostki ze słowem kluczowym Dystans, albo
- 🦴 pasuje, jeśli nie może zaatakować przy pomocy przygotowanej jednostki ze słowem kluczowym Dystans.

W celu **przeprowadzenia ataku dystansowego**, gracz kolejno wykonuje poniższe kroki:

- 1) **Deklaracja atakującego:** Gracz atakujący wybiera jedną przygotowaną jednostkę ze słowem kluczowym Dystans, którą kontroluje na danej planecie, i wyczerpuje ją w celu przeprowadzenia ataku. W ten sposób deklaruje wybraną jednostkę jako „atakującego”.
- 2) **Deklaracja obrońcy:** Atakujący gracz wybiera jedną wroga jednostkę na danej planecie i deklaruje swój atak przeciwko niej. W ten sposób wybrana jednostka zostaje zadeklarowana jako „obrońca”.
- 3) **Rozpatrzenie ataku:** Obrońcy należy zadać obrażenia w liczbie równej wartości ataku (ATK) atakującego (patrz Zadawanie obrażeń na stronie 15). Jeśli atakujący lub obrońca opuści grę przed rozpatrzeniem tego kroku, w tym kroku nie zadaje się żadnych obrażeń.

Należy zauważyć, że zdolności przerwania i reakcji mogą precyzować warunki aktywacji w powiązaniu z powyższymi krokami.

Ponadto należy zauważyć, że nie jest to jedyny moment, kiedy przygotowana jednostka ze słowem kluczowym Dystans może zaatakować. W kolejnych rundach walki, podczas standardowych (nie-dystansowych) rund walki przygotowane jednostki ze słowem kluczowym Dystans mogą być zadeklarowane jako atakujący.

Dla celów gry „tura walki dystansowej” to podrodzaj „tury walki”. Zdolność, która odnosi się do „rundy walki” może działać zarówno podczas tur walki dystansowej jak i tur walki nie-dystansowej.

3.2.4 DRUGI GRACZ WYKONUJE TURĘ WALKI DYSTANSOWEJ

Gracz bez inicjatywy wykonuje jedną turę walki dystansowej. Ta tura walki dystansowej jest rozpatrywana tak jak to opisano w poprzednim kroku ramowym.



3.2.5 SPRAWDZENIE KOŃCA STARCIA DYSTANSOWEGO

Jeśli na planecie pozostają jakieś przygotowane jednostki ze słowem kluczowym Dystans, należy powtórzyć pętlę, podążając za czarną strzałką na diagramie.

Jeśli na planecie nie ma żadnych przygotowanych jednostek ze słowem kluczowym Dystans, starcie dystansowe się kończy. W ramach rozgrywania bitwy należy przejść do następnego okna akcji gracza.

3.2.6 GRACZ Z INICJATYWĄ WYKONUJE TURĘ WALKI

Gracz z inicjatywą wykonuje jedną turę walki. Podczas tej tury gracz:

- ☠ atakuje przy pomocy przygotowanej jednostki, albo
- ☠ pasuje, jeśli nie może zaatakować przy pomocy przygotowanej jednostki.

W celu **wykonania ataku**, należy kolejno przeprowadzić poniższe kroki:

1) **Deklaracja atakującego:** Gracz atakujący wybiera jedną przygotowaną jednostkę, którą kontroluje na danej planecie i wyczerpuje ją w celu przeprowadzenia ataku. W ten sposób deklaruje wybraną jednostkę jako „atakującego”.

2) **Deklaracja obrońcy:** Atakujący gracz wybiera jedną wroga jednostkę na danej planecie i deklaruje swój atak przeciwko niej. W ten sposób wybrana jednostka zostaje zadeklarowana jako „obrońca”.

3) **Rozpatrzenie ataku:** Obrońcy należy zadać obrażenia w liczbie równej wartości ataku (ATK) atakującego (patrz Zadawanie obrażeń na stronie 15). Jeśli atakujący lub obrońca opuści grę przed rozpatrzeniem tego kroku, w tym kroku nie zadaje się żadnych obrażeń.

Należy zauważyć, że zdolności przerwania i reakcji mogą precyzować warunki aktywacji w powiązaniu z powyższymi krokami.

3.2.7 DRUGI GRACZ WYKONUJE TURĘ WALKI

Gracz bez inicjatywy wykonuje jedną turę walki. Ta tura walki jest rozpatrywana tak, jak to opisano w poprzednim kroku ramowym.

3.2.8 SPRAWDZENIE KOŃCA TURY WALKI

Jeśli na planecie pozostają jakieś przygotowane jednostki, należy powtórzyć pętlę, podążając za czarną strzałką na diagramie.

Jeśli na planecie nie ma żadnych przygotowanych jednostek, należy przejść do kolejnego kroku ramowego.

3.2.9 KONIEC TURY WALKI

W celu rozpatrzenia końca tury walki, należy na planecie, na której odbywa się bitwa, wykonać kolejno poniższe kroki:

1. Runda walki się kończy.
2. Należy przygotować wszystkie jednostki na planecie (należy zauważyć, że ten krok nie przygotowuje wyczerpanych dodatków dołączonych do jednostek).
3. Gracz z inicjatywą może wykonać odwrót dowolną liczbą kontrolowanych przez siebie jednostek obecnych na planecie, równocześnie usuwając je z bitwy i umieszczając je wyczerpane w swoim sztabie.
4. Drugi gracz może wykonać odwrót dowolną liczbą kontrolowanych przez siebie jednostek obecnych na planecie, równocześnie usuwając je z bitwy i umieszczając je wyczerpane w swoim sztabie.

Po zakończeniu powyższych kroków rozpoczyna się nowa runda walki (nawet, jeśli na planecie nie pozostały żadne jednostki). Należy podążyć za czarną strzałką do kroku „Gracz z inicjatywą wykonuje turę walki”.

3.2.10 ZWYCIĘSTWO W BITWIE

Jeśli na początku swojej tury walki gracz kontroluje co najmniej jedną jednostkę w bitwie, a na planecie nie ma żadnych wrogich jednostek, bitwa się kończy, a gracz kontrolujący jedyną pozostałą na planecie jednostkę (jednostki) jest zwycięzcą bitwy.

Kiedy gracz wygra bitwę, może najpierw zdecydować się aktywować zdolność bitewną planety (o ile chce to zrobić).

Kiedy gracz wygra **bitwę na pierwszej planecie**, umieszcza daną planetę w swojej puli zwycięstwa. Jego jednostki, które przetrwały bitwę na planecie wracają do jego sztabu, zachowując stan (przygotowane lub wyczerpane), w którym znajdowały się na koniec bitwy. Żeton pierwszej planety nie jest jeszcze poruszany na kolejną planetę – pozostaje na obszarze gry zwolnionym przez pierwszą planetę jako przypomnienie, dopóki w fazie sztabu nie zostanie poruszony na następną planetę.

Kiedy gracz wygra bitwę na dowolnej innej planecie, jego lider (jeśli był obecny na planecie) wraca do jego sztabu, zachowując swój stan. Planeta pozostaje w grze, a inne jednostki, które przetrwały bitwę, pozostają na danej planecie, zachowując swój stan.

3.2.11 BITWA KOŃCZY SIĘ IMPASEM

Są dwa wypadki kiedy bitwa może zakończyć się impasem:

1) Następuje tura bitwy gracza, a na planecie, pod kontrolą każdego z graczy, nie zostały żadne jednostki.

2) Na początku dowolnej rundy walki dowolny gracz może zażądać sprawdzenia impasu. Po tym żądaniu, drugi gracz może zgodzić się, że bitwa zakończy się impasem. Jeśli tego nie robi, impas może być potwierdzony po upływie trzech rund walki, po których stan gry się nie zmienia. Dowolna zmiana w stanie gry następująca pomiędzy dwiema rundami (taka jak liczba kart na ręce gracza, liczba żetonów zasobów w puli zasobów gracza albo różnica w statusie dowolnej karty na koniec każdej rundy) może być wykorzystana jako zaprzeczenie impasu (należy zauważyć, że powyższe wypadki są tylko przykładami – inne zmiany statusu także są możliwe).

Kiedy bitwa zakończy się impasem, wszyscy liderzy obecni na danej planecie wracają do swoich sztabów wyczerpani. Jeśli impas wystąpił na pierwszej planecie, planeta ta jest usuwana z gry, a każda jednostka nie-lidera obecna na danej planecie wraca wyczerpana do sztabu kontrolującego ją gracza. Jeśli impas wystąpił na planecie innej niż pierwsza, planeta pozostaje w grze, a wszystkie jednostki nie-liderów pozostają na planecie wyczerpane.

3.3 SPRAWDZENIE/ROZEGRANIE DODATKOWEJ BITWY (JEŚLI ZAJDZIE TAKA POTRZEBA)

Po zakończeniu bitwy, przebieg gry powraca do drugiego okna akcji w pierwszej tabeli (faza walki) na stronie 21. Po zakończeniu tego okna akcji, niniejszy krok ramowy sprawdza, czy w tej fazie należy rozegrać kolejną bitwę.

Poruszając się od lewej do prawej z perspektywy gracza, który rozpoczął grę z żetonem inicjatywy, należy na każdej planecie sprawdzić, czy nie należy tam rozegrać bitwy. Bitwę należy rozegrać na planecie jeśli jest tam obecny lider lub inna zdolność karty nakazuje, aby odbyła się tam bitwa.

Kiedy bitwa zostaje zainicjowana, należy postępować zgodnie z tabelą „Rozgrywanie bitwy” na stronie 22.

Należy podążać za pętlą oznaczoną czarną strzałką, dopóki każda planeta w grze nie zostanie sprawdzona.

3.4 KONIEC FAZY WALKI

Ten krok formalizuje koniec fazy walki.



4. Faza sztabu

4.1 Początek fazy sztabu

Ten krok formalizuje początek fazy sztabu.

4.2 Poruszenie żetonu pierwszej planety

Żeton pierwszej planety należy umieścić na pierwszej od lewej odkrytej planecie (patrząc z perspektywy gracza, który rozpoczął grę z żetonem inicjatywy), czyniąc z niej nową pierwszą planetę.

4.3 Odkrycie kolejnej zakrytej planety

Należy odkryć pierwszą od lewej (patrząc z perspektywy gracza, który rozpoczął grę z żetonem inicjatywy) zakrytą planetę, jeśli taka jest dostępna.

4.4 Dobranie kart

Każdy gracz musi dobrać 2 karty.

Uwaga: Gracz natychmiast wygrywa grę, jeśli jego przeciwnik nie ma żadnych kart w swojej talii. Jeśli talie obu graczy wyczerpią się podczas rozpatrywania tego kroku, rozgrywka kończy się remisem.

4.5 Zebranie zasobów

Każdy gracz musi wziąć 4 żetony zasobów z banku zasobów i dodać je do swojej puli zasobów.

4.6 Przygotowanie kart

Należy przygotować wszystkie karty w grze.

4.7 Przekazanie żetonu inicjatywy

Żeton inicjatywy należy przekazać drugiemu graczowi. Oznacza to, że teraz ten gracz ma inicjatywę.

4.8 Koniec fazy sztabu

Ten krok formalizuje koniec fazy sztabu.

W związku z tym, że faza sztabu jest ostatnią fazą rundy, krok ten formalizuje także koniec rundy. Wszelkie trwałe efekty „do końca rundy” przestają działać w tym momencie.

Po zakończeniu tego kroku rozgrywka przechodzi na początek fazy wystawiania kolejnej rundy.



Twórcy Gry

Fantasy Flight Games

Projekt gry: Eric M. Lang oraz Nate French i Brad Andres

Rozwinięcie: Nate French i Brad Andres

Rozwinięcie zawartości twórczej: Brad Andres

Zasady: Nate French, Michael Hurley i Corey Konieczka

Edycja: Patrick Brennan

Korekta: Katrina Ostrander

Projekt graficzny: WiL Springer oraz Taylor Ingvarsson i Michael Silsby

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okladka: Imaginary FS Pte Ltd.

Koordinacja warszwy graficznej: Andy Christensen oraz John Taillon

Dyrektor artystyczny: Andrew Navaro

Producent: Nate French

Kierownik produkcji: Eric Knight

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Testerzy: Adam DeWulf, Adam Johnson, Alexander Hynes, Allen Burkes, Ben Crowell, Brian 'Loot' Kraack, C. Benjamin Trinkan, Caleb Grace, Carl Meyer, Chris 'Leo' Garder, Clay Hartman, Damon Stone, David Boeren, David Johnson, Denny Duffy, Derek 'shipwreck' Kamal, Dragon Graygol, Erik Dahlman, Florian Huggenberger, Greg Matthews, Gregory Sztain, Ian Kicmol, Ivan Myers Jr., Jakub Serafin, James Plank, Jared Duffy, Jason Hawthorne, Jeffrey M. Secrest, Jeremy Zwirn, Jesse Gibson, Jesse Mariona, Jill Johnson, Jim 'Descendant' Black, John Bruno, Jonathan Benton, Joseph Becker, Julian Gräbel, Kathy Bishop, Kevin Kirby, Kevin Tomczyk, K.F.B. Fletcher, Lee Murdock, Lukas Litzinger, Luke Eddy, Matt Nott, Matt Running, Matthew Brennan, Matthew Brown, Matthew Ley, Matthew Newman, Mercedes Opheim, Oliver Franke, Patrick Brennan, Patrick Haggerty, Pietr-Michiel Geuze, Przemysław Zub, Richard A. Edwards, Ryan Lee, Sam Stewart, Scott 'Epic' Cozzolino, Shawn Simms, Simon Pickus, Stephen Hill, Steven Francisco, Teague Murphy, Tim Flanders, Tim Huckleberry, Tom Capor, Tony Reisch, Torsten Krämer, Wade Piche, Wes Divin, Zach Varberg i Zap Riecken

Games Workshop

Menedżer licencji: Graeme Nicoll

Kierownik działu licencyjnego: Jon Gillard

Doradztwo biznesowe i prawne: Andy Jones

Kierownik działu własności intelektualnej: Alan Merrett

Galakta

Tłumaczenie nazw kart oraz elementów fabularnych: Rafał Kalota

Tłumaczenie mechaniki gry: Michał Walczak-Ślusarczyk

Wersja polska: Galakta

Konsultacje oraz testy polskiej wersji gry: Jakub Biegun, Łukasz Biegun, Przemysław Zub

Warhammer 40,000: Podbój © Games Workshop Limited 2014. Podbój, GW, Games Workshop, logo Games Workshop, Kosmiczni Marines, Warhammer, 40K, Warhammer 40,000, symbol Warhammer 40,000, symbol dwugłowego orła, logo powyższych marek oraz wszystkie powiązane z nimi marki, logo, miejsca, nazwy, istoty, rasy, insygnia, urządzenia, loga, symbole, symbole, pojazdy, lokalizacje, broń, jednostki, insygnia, jednostek, postacie, produkty i ilustracje uniwersum Warhammer 40,000 są ® lub TM i/lub © Games Workshop Limited w różny sposób zarejestrowane w UK i innych krajach. Ta edycja została wydana na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Żywa Gra Karciana, LCG, logo LCG, Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



INDEKS

A

Akcje	3, 20
ATK	13, 18

B

Bez dodatków	3
Brutalność	3

C

Cechy	3
-------------	---

D

Dystans	3
---------------	---

E

Efekt karty	3
Efekt Obszarowy	3
Efekt ramowy	4
Efekty trwałe	4
Efekty zastępujące	4

F

Faza dowodzenia	4, 24
Faza sztabu	4, 28
Faza walki	4, 25, 26, 27
Faza wystawiania	4, 23

I

Inicjatywa	4
Inicjatywa w bitwie	25
Inicjowanie zdolności	4
Impas	27

J

Jednostki armii	18
Jednostki liderów	5, 18
Jednostki-żetony	5, 18

K

Karty dodatków	5, 19
Karty jednostek	5, 18
Karty planet	5, 17

Karty unikatowe	5
Karty wsparcia	6, 19
Karty wydarzeń	6, 19
Kolejność	6
Kolejność rozpatrywania efektów równoczesnych	6
Kolejność zdolności osadzonych ...	6
Koniec rundy	6
Kontrola	6
Koszt: Płacenie	7
Koszt: Słowo „aby”	7
Krwawiący	7
Kwalifikatory	7

L

Latanie	7
Litera „X”	7

M

Maksymalne wartości (patrz „Ograniczenia i maksymalne wartości”)	9
Mobilność	7
Modyfikatory (patrz „Modyfikatory podwajające i dzielące”)	7
Modyfikatory dzielące	7
Modyfikatory podwajające i dzielące	7
Może	8
Mulligan	8

N

Nie może	8
Nie może otrzymywać obrażeń	8
Niedozwolony lub niejasny wybór planety	8
Niszczenie	8

O

Obostrzenia	8
Obrażenia	8
Obrażenia niebezpośrednie	9
Poruszanie obrażeń	10
Zadawanie obrażeń	15
Zadawanie 0 obrażeń	15
Obrażenia niebezpośrednie	9
Odporność	9

Odwrót	9
Ograniczenia	9
Ograniczenie	9
Okna akcji	20
Opuszcza grę (patrz „W grze i poza grą”)	14
Oślony	9, 15
Ostatnia planeta	10

P

Przydzielanie do planet	24
Pierwsza planeta	10
Podejrzaj	10
Poruszanie obrażeń	10
Poświęcanie	10
Poza grą (patrz „W grze i poza grą”)	14
Premia karciana	17
Premia zasobów	17
Przeciwpancerność	10
Przepisanie	10
Przeprowadzenie ataku dystansowego	25
Przerwania	10
Przygotowana	11
Pula zwycięstwa	12
Punkty wytrzymałości	11
Puste	11
PW	11

R

Reakcje	11
Rodzaje kart	11
Rozbite	11
Różne ilości oraz wiele modyfikatorów	11
Ruch	12
Runda walki	26

S

Słowa kluczowe	12
Słowo „aby”	7
Słowo „kiedy”	12
Słowo „następnie”	12
Słowo „po”	12
Słowo „ta/tą/tę”	12
Sprawdzenie dodatkowej bitwy ...	27
Starcie dystansowe	25

Tura walki dystansowej.....	25
Stos kart odrzuconych	12
Symbole dowodzenia	12
Symbole typów planet.....	17
SZ.....	13
Sztab	13

T

Tabela fazy dowodzenia	20
Tura walki.....	13, 26
Tura wystawiania.....	23
Tylko 1 relikwia na gracza	13

U

Udział.....	13
Ujawnianie.....	13
Ujemne ilości	13
Umieścić w grze	13
Ustawianie	13

W

W grze.....	14
Wartość ataku.....	13
Wartość podstawowa	13
Warunek aktywacji.....	14
Wchodzi do gry (patrz „W grze i poza grą”)	14
Wiele modyfikatorów (patrz „Różne ilości oraz wiele modyfikatorów”)...	11
Własność i kontrola	14
Wrogi.....	14
Wskazanie	14
Wybór na wskaźniku.....	24
Wyczerpana.....	14
Wyczerpanie się żetonów	14
Wydrukowany.....	15
Wykonanie ataku.....	26
Wymuszone przerwania	15
Wymuszone reakcje	15
Wystawianie kart	23
Wyszukiwanie	15

Z

Zamiana	15
Zamiast (patrz „Efekty zastępujące”)	4
Zasadzka	16

Zasoby.....	16
Zdolności aktywowane	16
Zdolności bitewne	16
Zdolności kart.....	16
Akcje	3
Efekty trwałe	4
Przerwania.....	10
Reakcje	11
Słowa kluczowe.....	12
Zdolności bitewne	16
Zdrowy.....	16
Zezwolenia	9
Zmagania dowodzenia.....	24
Złote zasady.....	2
Zwycięstwo	16
Zwycięstwo w bitwie	26



Arkuszy pomocy

Kolejność faz

Szczegółowe tabele kolejności oraz dokładny opis rundy znajdują się na stronach 22-28 niniejszej Kompletniej Księgi Zasad.

1. Faza wystawiania

I. Gracze naprzemiennie wystawiają z ręki karty jednostek.

2. Faza dowodzenia

I. Gracze wykorzystują wskaźniki dowodzenia aby równocześnie przydzielić liderów do planet.

II. Na każdej planecie należy rozpatrzyć jedno zmagania dowodzenia.

3. Faza walki

I. Na pierwszej planecie należy rozegrać bitwę.

II. Przechodząc kolejno w linii planet należy rozegrać bitwę na każdej innej planecie, na której znajduje się co najmniej jeden lider.

4. Faza sztabu

I. Żeton pierwszej planety należy poruszyć na następną planetę.

II. Należy odkryć następną zakrytą planetę.

III. Każdy gracz dobiera 2 karty.

IV. Każdy gracz otrzymuje 4 żetony zasobów.

V. Należy przygotować wszystkie wyczerpane karty.

VI. Żeton inicjatywy przechodzi do drugiego gracza.

Koniec rundy. Rozgrywka przechodzi do fazy wystawiania kolejnej rundy.

Skróty

ATK: Wartość ataku - liczba obrażeń zadawanych przez jednostkę w trakcie ataku.

PW: Punkty wytrzymałości - liczba obrażeń wymaganych do zniszczenia jednostki.

SZ: Sztab: obszar gry, do którego zagrywa się karty wsparcia oraz gdzie lider (oraz czasami inne jednostki) znajduje się, gdy nie jest obecny na żadnej z planet.

Symbol



Symbol dowodzenia: Symbol wykorzystywany do ustalenia kto wygrywa zmagania dowodzenia na planecie.



Symbol osłony: Oznacza, że dana karta może zostać odrzucona z ręki aby zapobiec otrzymaniu obrażeń przez jednostkę. Każdy symbol osłony zapobiega otrzymaniu 1 obrażenia.



Zasoby: Wykorzystywany w tekście karty symbol zasobów, poprzedzony na ogół wartością wskazującą ich liczbę.



Modyfikator premii karcianej: Karta z tym symbolem modyfikuje, dla kontrolującego ją gracza, premię karcianą za zmagania dowodzenia na planecie, na której się znajduje.



Modyfikator premii zasobów: Karta z tym symbolem modyfikuje, dla kontrolującego ją gracza, premię zasobów za zmagania dowodzenia na planecie, na której się znajduje.



Sygnatura: Oznacza kartę z sygnowanym oddziałem lidera.



Symbol lojalności: Wskazuje kartę lojalną, która nie może być używana w talii innej frakcji niż jej własna.