

# WARHAMMER INWAZJA GRA KARCIANA UKRYTE KRÓLESTWA™ ROZSZERZENIE

*Ukryte Królestwa* to rozszerzenie do *Warhammera: Inwazji Gry karcianej*, które wzmacnia siły Jaszczuroludzi, Leśnych elfów, Skavenów i Nieumarłych. Każda z tych neutralnych ras zostanie poprowadzona do boju przez nowe, potężne legendy, które spoczną na ich własnych kartach stolic.

Rozszerzenie *Ukryte Królestwa* zapewni również dodatkowe karty do budowy jeszcze ciekawszych talii dla: Chaosu, Mrocznych Elfów, Krasnoludów, Imperium, Wysokich Elfów i Orków.

## NEUTRALNE KARTY STOLIC

Karty stolic dla wszystkich ras neutralnych odpowiadają kartonowym stolicom innych ras.



Każda z nich zapewni nieprzeciętną przewagę oraz pozwala korzystać z kart unikalnych dla danej rasy, takich jak jednostki ze słowem-kluczem „Tylko Jaszczuroludzie/Leśne elfy/Skaveni/Nieumarli”. Karty te nie mogą być używane w taliach, których symbol rasy nie pokrywa się z symbolem stolicy. Karty stolic Jaszczuroludzi i Leśnych elfów należą do sił Porządku. Karty stolic Skavenów i Nieumarłych należą do sił Zniszczenia.


## JASZCZUROLUDZIE

Symbol ten reprezentuje stolicę Jaszczuroludzi. Gracz może zagrać legendę z cechą **Jaszczuroludzie** tylko jeśli używa tej stolicy. Stolica Jaszczuroludzi posiada również następującą zdolność: „Po rozpatrzeniu ataku przeciw tobie, zadaj 1 nieanulowalne obrażenie jednostce, która uczestniczyła w tym ataku.”

## LEŚNE ELFY

Symbol ten reprezentuje stolicę Leśnych elfów. Gracz może zagrać legendę z cechą **Leśny elf** tylko jeśli używa tej stolicy. Stolica Leśnych elfów posiada również następującą zdolność: „Po ustaleniu, który z graczy rozpoczyna rozgrywkę, w każdej ze stref umieść po 1 karcie z wierzchu swojej talii jako rozwinięcie (*rozpocznij od położenia rozwinięcia w strefie Królestwa, następnie w strefie Pola Bitwy, a na końcu w strefie Misji*).”

## SKAVENI

Symbol ten reprezentuje stolicę Skavenów. Gracz może zagrać legendę z cechą **Skaven** tylko jeśli używa tej stolicy. Stolica Skavenów posiada również następującą zdolność: „Posiadasz 2  w swojej strefie Królestwa i Misji. W każdej turze obniż o 1 koszt zagrania do twojej strefy Pola Bitwy pierwszej jednostki **Skavenów**.”

## NIEUMARLI

Symbol ten reprezentuje stolicę Nieumarłych. Gracz może zagrać legendę z cechą **Nieumarły** tylko jeśli używa tej stolicy. Stolica Nieumarłych posiada również następującą zdolność: „Po ustaleniu, który z graczy rozpoczyna rozgrywkę, odrzuć 5 wierzchnich kart ze swojej talii.”

## KARTY BEZ SYMBOLI LOJALNOŚCI

Niektóre karty z symbolem rasy nie posiadają symboli lojalności. Karty te nie posiadają symboli lojalności, ponieważ nie mogą być zagrywane przez rasy do których należą.



## SYMBOL ROZSZERZENIA



Karty z rozszerzenia *Ukryte Królestwa* można rozpoznać po następującym symbolu, poprzedzającym kolekcjonerski numer karty.

## ZASADY KART LEGENDY

Gracz wtasowuje karty legend do swojej talii tak, jak pozostałe karty. Jednakże, kiedy będzie zagrywał taką kartę z ręki, musi ją zagrać bezpośrednio na swoją planszę Stolicy (zamiast do jakiejś strefy). Kartę legendy można zagrywać jedynie na tę Stolicę, która posiada taki sam symbol lojalności jak legenda, albo na kartę stolicy z symbolem odpowiadającym cesze legendy. Zagrywanie legendy uważa się za wykonywanie akcji, podlegające następującym ograniczeniom: legendy nie można zagrać w odpowiedzi na inną akcję; legendę należy zagrać podczas fazy Stolicy jej właściciela.

Legendy to odrębny rodzaj kart – nie wpływają na nie efekty kart obierające za cel karty jednostek, wsparcia lub taktyki. **Każdy gracz może w danym momencie posiadać w grze tylko jedną kartę legendy.** Jeśli gracz kontroluje już jedną legendę, nie może zagrać kolejnej legendy, dopóki obecna legenda nie opuści gry.

Legendy posiadają koszt, symbole lojalności, punkty Wytrzymałości i siłę. Symbole siły są podzielone na strefy Pola Bitwy, Misji i Królestwa. Podczas fazy Królestwa legenda dodaje strefie swoją siłę Królestwa, a podczas fazy Misji swoją siłę Misji, tak jakby znajdowała się w tych strefach. Niektóre legendy nie posiadają siły we wszystkich trzech strefach. Podczas fazy Pola Bitwy legenda może użyć swojej siły Pola Bitwy aby zaatakować, tak jakby była jednostką znajdującą się na Polu Bitwy. Nie może jednak bronić jakiegokolwiek strefy, chyba że efekt karty na to pozwala. Legenda może zadawać i otrzymywać w walce obrażenia, tak jakby była jednostką, ale nie może być wybrana jako cel efektów kart, które obierają za cel jednostki.

**Grafika na okładce: Diego Gisbert Llorens**

© Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Inwazja, powiązane z nimi logo i wszelkie marki, logo, miejsca, nazwy, istoty, rasy insygnia/urządzenia/logo/symbole ras, pojazdy, lokacje, uzbrojenie, jednostki i insygnia jednostek, postacie, produkty i ilustracje ze świata Warhammera i gry karcianej Warhammer: Inwazja są ©, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000–2013, w różny sposób zarejestrowane w UK i innych krajach świata. Ta edycja została wydana na licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply to TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG, i logo LCG są © Fantasy Flight Publishing, Inc., Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielem. Fantasy Flight Games mieści się przy 1985 West County Road B2, Suite 1, 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. Produkt nie jest przeznaczony dla osób w wieku 13 lat lub mniej.

Podczas fazy Pola Bitwy aktywny gracz może zdecydować się zaatakować legendę przeciwnika, zamiast jego Stolicy. Kiedy aktywny gracz zadeklaruje, którą strefę atakuje, musi też wskazać, czy atakuje daną strefę Stolicy, czy też poprzez tę strefę atakuje legendę.

Kiedy aktywny gracz zadeklaruje, że atakuje legendę, w normalny sposób deklaruje atakujących. Następnie broniący się gracz ma okazję zadeklarować obrońców. Tylko jednostki z broniącą się strefy mogą bronić legendy.

Jeśli jakies jednostki zostaną zadeklarowane jako obrońcy legendy, zanim atakujący gracz będzie mógł przydzielić obrażenia legendzie, będzie musiał najpierw przydzielić dostateczną ilość obrażeń, aby zniszczyć każdą broniącą ją jednostkę. Należy też zwrócić uwagę, że broniąca się legenda dodaje w bitwie swoją siłę, odpowiadającą tej strefie (jako obrażenia).

Jeśli legenda otrzyma obrażenia równe lub większe od swojej Wytrzymałości, zostanie zniszczona.

## OPIS KARTY LEGENDY

1. Rodzaj karty
2. Koszt
3. Punkty Wytrzymałości
4. Symbole siły Królestwa
5. Informacja kolekcjonerska
6. Efekty karty
7. Symbole siły Misji
8. Nazwa karty
9. Symbole siły Pola Bitwy



Dowód  
ZAKUPU  
Ukryte  
Królestwa  
WHC42  
| 978-1-61661-764-6 |