

WARHAMMER 40000 PODOBÓJ™ GRA KARCIANA

Zasady wersji demo

Niniejsze zasady wersji demo gry *Warhammer 40 000: Podbój* są uproszczone i zostały opracowane z myślą o taliach demo. Oficjalne zasady gry dostępne są w zestawie podstawowym oraz na stronie internetowej www.Galakta.pl.



Opis gry demonstracyjnej

Warhammer 40 000: Podbój to dwuosobowa gra karciana, w której gracze stają ze sobą do walki o kontrolę nad sektorem Traxis. Każdy z nich obejmuje kontrolę nad jednym liderem oraz siłami pod jego dowództwem i przy ich pomocy odbywa serię bitew o kluczowe planety. Rozgrywka jest równocześnie taktyczna i strategiczna, ponieważ gracze muszą mieć na uwadze nie tylko bieżące konflikty, ale także planować przyszłe działania i szykować się na kolejne etapy kampanii wojennej. Poprzez zdobycie kluczowych planet gracze udają się zdominować kampanię, a tym samym wygrać grę.

W każdej rundzie gracze toczą bitwę o pierwszą. Celem tego starcia jest ustalenie, który z graczy doda ją do swojej puli zwycięstwa. Gracz natychmiast zwycięża, jeśli w swojej puli zwycięstwa będzie miał 3 planety tego samego typu.

Do rozegrania partii demonstracyjnej gracze będą potrzebować następujących elementów:

- 20 żetonów, które posłużą za żetony obrażeń.
- 20 żetonów, które posłużą za żetony surowców.
- 2 kości sześciścienne (k6).

W tym zestawie znajdują się dwie talie - dzięki Orki oraz nieustraszeni Kosmiczni Marines. Talia Orków jest prostsza i zawiera wachlarz silnych jednostek, które rzucają się w wir walki. Talia Kosmicznych Marines zawiera karty, które pozwalają zarówno na zagranie taktyczne, jak i strategiczne, zapewniając w ten sposób element zaskoczenia i większą elastyczność. Sugerujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki Orkami dowodził mniej doświadczony gracz.

Kluczowe pojęcia

Złota zasada

Jeśli tekst karty wyraźnie stoi w sprzeczności z treścią zasad, to tekst karty ma pierwszeństwo.

Zwycięstwo i przegrana

Na każdej planecie znajduje się jeden, dwa, bądź trzy symbole. Typy symboli to: surowce, umocnienia oraz technologie. Symbole te można znaleźć na kartach planet, po lewej stronie paska tytułowego.

W każdej rundzie gracze toczą bitwę o planetę wskazaną przez kartę pierwszej planety. Celem tego starcia jest ustalenie, który z graczy doda ją do swojej puli zwycięstwa. Gracz natychmiast zwycięża, jeśli w swojej puli zwycięstwa będzie miał 3 planety tego samego typu.

Symbole te nie noszą ze sobą żadnych zdolności - wykorzystuje się je jedynie do zidentyfikowania typów planet i śledzenia warunku „trzy danego typu” w puli zwycięstwa gracza.



Natychmiastowa przegrana – śmierć lidera

Jeśli zdrowy lider gracza zostanie pokonany (otrzyma co najmniej tyle obrażeń, ile wynosi jego liczba punktów wytrzymałości), odwraca się go na krwawiącą stronę. Jeśli krwawiący lider gracza zostanie pokonany, wówczas gracz natychmiast przegrywa.



Zdrowy lider

Krwawiący lider

Przygotowana i wyczerpana

Karty wchodzą do gry w pozycji **PRZYGOTOWANEJ** (pionowo). W celu przeprowadzenia ataku albo użycia określonych zdolności karta musi zostać **WYCZERPANA** poprzez obrócenie o 90 stopni (do pozycji poziomej). Stan „wyczerpana” wskazuje, że karta została wykorzystana i nie może być wyczerpana ponownie dopóki nie zostanie przygotowana przez krok gry lub zdolność karty.



Przygotowana

Wyczerpana

Przygotowanie gry

W celu przygotowania gry *Warhammer 40 000: Podbój* gracze muszą wykonać poniższe kroki, zgodnie z podaną kolejnością:

- Wybór liderów i talii.** Każdy gracz wybiera talię, którą będzie grał. Każdy gracz kładzie przed sobą swojego lidera, zdrową stroną ku górze, na obszarze określonym „sztabem” (SZ).
- Potasowanie talii.** Każdy gracz dokładnie tasuje swoją talię. Następnie każdy gracz umieszcza swoją talię w swoim SZ, obok swojego lidera.
- Przygotowanie planet.** 7 kart planet należy potasować, a następnie ułożyć pomiędzy graczami w linii, umieszczając je tam zakryte.
- Przygotowanie banku żetonów.** Należy przygotować dwie pule znaczników - jedną dla żetonów zasobów i drugą dla żetonów obrażeń.
- Przygotowanie kości dowodzenia.** Każdy gracz wykorzystuje w trakcie gry jedną kość k6, która służy jako jego kość dowodzenia.
- Ustalenie inicjatywy.** Gracze losują, który z nich rozpocznie grę mając po swojej stronie kartę „pierwsza planeta i żeton inicjatywy” (druga strona okładki).
- Odkrycie planet.** Gracz z kartą inicjatywy odkrywa 5 pierwszych planet, zaczynając od planety najbardziej po swojej lewej, pozostawiając 2 ostatnie planety zakryte. Następnie umieszcza kartę „pierwsza planeta i żeton inicjatywy” obok planety najbardziej po lewej.
- Dobranie początkowych kart.** Każdy gracz dobiera ze swojej talii 7 kart.
- Otrzymanie początkowych zasobów.** Każdy gracz otrzymuje z banku 7 żetonów zasobów.

Przebieg gry

Rozgrywka w *Warhammer 40 000: Podbój* składa się z serii rund. Każda runda podzielona jest na cztery fazy. W niektórych fazach obaj gracze działają równocześnie, natomiast w innych robią to w określonej kolejności. Poszczególne fazy, zgodnie z kolejnością, są następujące:

- Wystawianie
- Dowodzenie
- Walka
- Stab

Poniżej znajduje się szczegółowy opis każdej fazy.

Faza 1: Wystawianie

Faza wystawiania reprezentuje gromadzenie i rozmieszczenie sił. Podczas fazy wystawiania każdy gracz może wystawiać karty ze swojej ręki aby przygotować się na nadciągający konflikt.

Zaczynając od gracza, który ma po swojej stronie kartę inicjatywy, gracze na zmianę wykonują swoje tury wystawiania. Podczas swojej tury wystawiania gracz może wykonać jedną z poniższych czynności:

- wystawić jedną kartę ze swojej ręki
- użyć jednej zdolności akcji z karty (wykonując instrukcje, które są poprzedzone wytłuszczonym aktywatorem „Akcja:”
- spasować

Kiedy gracz spusuje podczas jednej ze swoich tur wystawiania, w danej fazie nie może już wykonywać żadnych kolejnych tur. Jego przeciwnik może kontynuować wykonywanie tur wystawiania dopóki nie zdecyduje się spasować. Kiedy obaj gracze spasowali, faza wystawiania się kończy.

Wystawienie karty

Aby wystawić kartę, należy zapłacić jej koszt w zasobach. Gracz płaci ten koszt poprzez przeniesienie żetonów zasobów ze swojej puli, w liczbie odpowiadającej kosztowi wystawianej karty, do banku żetonów.

Koszt karty, w postaci wartości liczbowej, znajduje się w lewym górnym rogu karty. Tuż pod kosztem wyszczególniony jest rodzaj karty.

Kiedy gracz wystawia kartę jednostki **ARMII**, musi umieścić ją przy jednej z odkrytych planet, po swojej stronie, w ten sposób wskazując, na której planecie została wystawiona dana jednostka.

Kiedy gracz wystawia kartę **DODATKU**, musi dołączyć ją (wsunąć delikatnie pod, lub położyć tuż obok) do innej karty, elementu lub obszaru gry, zgodnie z tym co wyszczególniono na karcie dodatku.

Kiedy gracz wystawia kartę **WSPARCIA**, musi ją umieścić w swoim sztabie (w ostatnim rzędzie, obok swojej talii).

Karty **WYDARZEŃ** nie mogą być wystawiane. Kiedy karta wydarzenia zostaje zagrana, jej koszt zostaje opłacony, zdolność rozpatrzone, a karta następnie jest odkładana na stos kart odrzuconych właściciela.

Faza 2: Dowodzenie

Faza dowodzenia reprezentuje strategiczny aspekt kampanii prowadzonej w sektorze Traxis. W jej trakcie każdy gracz w tajemnicy przydziela swojego lidera do jednej z planet, chcąc zdobyć na niej przewagę strategiczną. Następnie gracz posiadający przewagę dowodzenia na planecie zdobywa premie dostępne w danej rundzie.

Faza dowodzenia składa się z dwóch kroków - kroku przydzielania oraz kroku zmagania dowodzenia. Zostały one opisane poniżej.

Krok 1: Przydzielanie

Podczas tego kroku każdy gracz musi, w tajemnicy przed przeciwnikiem, przydzielić swojego lidera do jednej z odkrytych planet. Pomoże mu to wygrać zmagania dowodzenia na danej planecie oraz zagwarantuje to, że w danej rundzie, na danej planecie odbędzie się bitwa.

Każdy gracz, przy pomocy swojej kości dowodzenia, wybiera cyfrę odpowiadającą jednej z odkrytych planet obecnych w grze. Pierwsza planeta zawsze jest oznaczona na kości cyfrą 1, a kolejne planety (poruszając się wzdłuż linii, stopniowo oddalając się od pierwszej planety) są oznaczane kolejnymi cyframi obecnymi na kości. Gracze powinni kłaść swoje kości na stole w taki sposób, aby wartość na górze wskazywała numer wybranej planety. Wybór ten powinien chwilowo pozostać ukryty przed przeciwnikiem.

Po tym, jak każdy gracz w tajemnicy dokona swojego wyboru, obaj gracze równocześnie ujawniają swoje kości. Następnie równocześnie przydziela swojego lidera oraz wszystkie jednostki, które w danym momencie znajdują się w jego sztabie do planety, którą wybrał. Robi to poprzez przesunięcie tych kart do planety, mając na uwadze, że:

- jednostki liderów przybywają na planetę w swoim obecnym stanie (przygotowane lub wyczerpane), oraz
- inne jednostki przybywają wyczerpane.

Krok 2: Zmagania dowodzenia

Podczas tego kroku, na każdej odkrytej planecie gracze rozpatrują zmagania dowodzenia. Zmagania dowodzenia reprezentują strategiczną walkę o zasoby i wpływy na każdej z planet.

Zaczynając od pierwszej planety i kontynuując, zgodnie z kolejnością planet, na każdej planecie, w oparciu o siły graczy, w następujący sposób rozpatruje się zmagania dowodzenia:

- jeśli tylko jeden gracz ma na planecie przygotowanego lidera, wówczas automatycznie wygrywa zmagania dowodzenia na danej planecie.
- jeśli obaj gracze mają przygotowanego lidera na tej samej planecie, lub żaden z graczy nie ma na planecie przygotowanego lidera, wówczas zmagania dowodzenia wygrywa gracz, który ma na niej więcej symboli dowodzenia oznaczonych na **przygotowanych jednostkach**. Jeśli gracze remisują w tej wartości, żaden z nich nie wygrywa zmagania dowodzenia.

Kiedy gracz wygrywa zmagania dowodzenia, zyskuje prawo otrzymania jednej, obu lub żadnej premii zasobów i premii karcianej obecnych na danej planecie. Jeśli żaden z graczy nie wygra zmagania dowodzenia, premie te są ignorowane.



Premia karciana:
Dobierz wskazaną liczbę kart.

Premia zasobów:
Dodaj wskazaną liczbę zasobów do swojej puli.

Faza 3: Walka

Faza walki reprezentuje bezpośrednie starcie wojsk na polu bitwy. Jest to najbardziej taktyczny aspekt gry oraz jest to moment, w którym gracze mogą bezpośrednio zmierzyć się z siłami rywala w walce o kontrolę.

Podczas fazy walki bitwę rozgrywa się:

- na pierwszej planecie,
- na każdej planecie (poza pierwszą), na której obecny jest co najmniej jeden lider.

Bitwa na pierwszej planecie jest rozgrywana jako pierwsza, a po niej następują dodatkowe bitwy, w kolejności planet. Na planetach, które nie spełniają żadnego z powyższych kryteriów, nie rozgrywa się żadnej bitwy.

Podczas bitwy gracze używają swoich stacjonujących na planecie jednostek, do zaatakowania obecnych na danej planecie wojsk przeciwnika. Celem bitwy jest pozostanie jedynym graczem, który ma swoje jednostki na planecie, na której rozegrana została bitwa.

Rozgrywanie bitwy

Jeśli na początku bitwy na planecie jest obecny lider gracza, to gracz ten ma inicjatywę. Jeśli obaj liderzy są obecni na planecie na początku bitwy, podczas bitwy inicjatywę posiada gracz z kartą inicjatywy. (Należy zauważyć, że **karta inicjatywy** nie jest przekazywana w momencie kiedy gracz zyskuje inicjatywę w wyniku obecności lidera).

Bitwa składa się z serii rund walki.

Zaczynając od gracza z inicjatywą, a później kontynuując naprzemiennie, gracze mogą:

- zaatakować przy pomocy przygotowanej jednostki, lub
- spasować, jeśli nie może zaatakować.

Jeśli jeden gracz spusuje, jego przeciwnik kontynuuje przeprowadzanie ataków dopóki sam nie będzie zmuszony do spasowania. Kiedy obaj gracze spasowali, runda walki się kończy.

Po tym jak runda walki się skończy (na ogół ma to miejsce kiedy wszystkie jednostki obecne na planecie będą wyczerpane), wszystkie jednostki obecne na danej planecie się przygotowują. Każdy gracz (zaczynając od gracza mającego inicjatywę) ma jedną okazję na wycofanie dowolnej liczby swoich jednostek z bitwy, poprzez przesunięcie ich do swojego sztabu. Po tym rozpoczyna się nowa runda walki.

Każda okazja do ataku lub spasowania podczas bitwy jest określana jako **tura walki** gracza. Obaj gracze mają możliwość użycia zdolności **Akcji** przed i po każdej turze walki.

Jeśli obecnie trwa tura walki gracza, a jego przeciwnik nie ma żadnych jednostek na planecie, na której jest toczona bitwa, bitwa się kończy, a gracz, który nadal ma na planecie jednostki wygrywa bitwę. Jeśli żaden z graczy nie ma na planecie swoich jednostek, bitwa kończy się impasem.

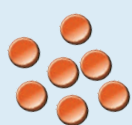
Przeprowadzanie ataku

W celu przeprowadzenia ataku należy wykonać poniższe kroki:

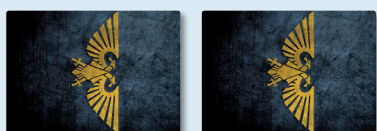
- Deklaracja atakującego.** Atakujący gracz wybiera jedną przygotowaną, kontrolowaną przez siebie jednostkę na danej planecie i wyczerpuje ją aby zaatakować. Na czas tego ataku określa się ją mianem „atakującego”.
- Deklaracja obrońcy.** Atakujący gracz wybiera wroga jednostkę na danej planecie i deklaruje, że atak jest przeprowadzany przeciwko niej. Na czas tego ataku określa się ją mianem „obroncy”.
- Rozpatrzenie ataku.** Obrońcy zadawane są obrażenia w liczbie równej ATK atakującego.

Sugerowany układ obszaru gry

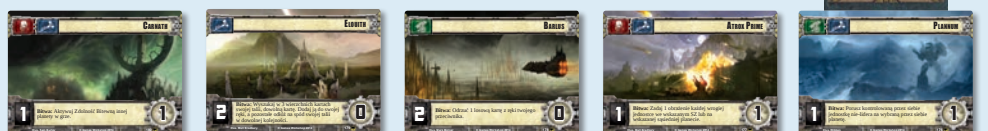
Pula żetonów



Sztab drugiego gracza



Planety



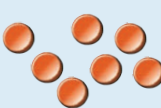
Lider



Talia



Karta pierwszej planety i inicjatywy



Sztab pierwszego gracza



Lider



Talia



Zadawanie obrażeń

W celu zadania obrażenia (w wyniku ataku lub zadania obrażenia karty), należy wykonać poniższe kroki:

- Przypisanie obrażeń.** Żetony obrażeń w liczbie równej ilości zadawanych obrażeń należy umieścić obok każdej jednostki, której są zadawane obrażenia.
- Oslony.** Gracz kontrolujący jednostkę, której zostały przypisane obrażenia, ma możliwość użycia 1 karty osłony na każdą jednostkę (patrz niżej) aby zapobiec otrzymaniu części, a nawet wszystkich obrażeń przypisanych do danej jednostki.
- Otrzymanie obrażeń.** Wszystkie przypisane obrażenia, którym nie zapobiegnięto lub których nie przepisano gdzieś indziej, są w tym momencie umieszczane na każdej jednostce, do wartości pozostałych jej punktów wytrzymałości. Wszelkie nadmiarowe obrażenia są ignorowane. Jeśli w tym etapie nie otrzymuje się żadnych obrażeń, to żadne obrażenia nie zostały zadane.

Oslony

Kiedy jednostka armii otrzyma tyle obrażeń (lub więcej) ile wynosi jej liczba punktów wytrzymałości, wówczas zostaje zniszczona i jest odkładana na stos kart odrzuconych właściciela.

Jeśli zdrowy lider otrzyma tyle obrażeń (lub więcej) ile wynosi jego liczba punktów wytrzymałości, wówczas zostaje pokonany i umieszcza się go wyczerpanego w sztabie właściciela, krwawiącą stroną ku górze. Wszystkie żetony obrażeń ze strony zdrowej są usuwane, kiedy lider zaczyna krwawić. Wszelkie dodatki pozostają przy liderze, kiedy ten zaczyna krwawić.

Jednostki z obrażeniami

Jeśli jednostka armii otrzyma tyle obrażeń (lub więcej) ile wynosi jej liczba punktów wytrzymałości, wówczas zostaje zniszczona i jest odkładana na stos kart odrzuconych właściciela.

Jeśli zdrowy lider otrzyma tyle obrażeń (lub więcej) ile wynosi jego liczba punktów wytrzymałości, wówczas zostaje pokonany i umieszcza się go wyczerpanego w sztabie właściciela, krwawiącą stroną ku górze. Wszystkie żetony obrażeń ze strony zdrowej są usuwane, kiedy lider zaczyna krwawić. Wszelkie dodatki pozostają przy liderze, kiedy ten zaczyna krwawić.

Wygranie bitwy

Kiedy gracz wygra bitwę na planecie, może najpierw wybrać, czy chce rozpatrzyć zdolność bitewną danej planety.

Kiedy gracz wygra bitwę na pierwszej planecie, wygrywa daną planetę i umieszcza ją w swojej puli zwycięstwa. Jego jednostki, które przetrwały, są następnie umieszczane w jego sztabie, zachowując swój stan (przygotowane lub wyczerpane), w którym znajdowały się na końcu bitwy.

Sugeruje się, aby gracz trzymał swoją pulę zwycięstwa za swoim stołem kart odrzuconych, poza ogólnym obszarem gry. **Należy pamiętać, że kiedy gracz będzie posiadał w swojej puli zwycięstwa 3 różne planety tego samego typu, wówczas natychmiast wygrywa grę.**

Jeśli po zakończeniu bitwy o pierwszą planetę żaden z graczy nie będzie miał na niej swoich jednostek, wówczas nikt nie zdobywa planety – zostaje ona usunięta z gry.

Kiedy gracz wygra bitwę na dowolnej innej planecie, jego lider (jeśli był przydzielony do danej planety) wraca do sztabu, zachowując swój stan (przygotowany lub wyczerpany), w którym znajdował się na końcu bitwy. Planeta pozostaje w grze, a pozostałe jednostki, które przetrwały bitwę, pozostają na planecie, także zachowując swój stan.

Odwrót lidera

Lider gracza może zostać wyczerpany aby wycofać się z bitwy – można to zrobić w dowolnym momencie, kiedy lider miałby zostać wyczerpany w celu przeprowadzenia ataku. Jeśli gracz skorzysta z tej opcji, wyczerpuje swojego lidera i oznajmia, że przeprowadza nim odwrót zamiast atakować, po czym umieszcza go wyczerpanego w swoim sztabie. Zakończy to turę walki gracza, a drugi gracz rozpoczyna swoją kolejną turę walki. W ten sposób mogą się wycofać jedynie liderzy.

Faza 4: Sztab

Faza sztabu reprezentuje okazję na przegrupowanie sił, zaopatrzenie ich w niezbędne zasoby, aby mogły ponownie wziąć udział w starciu.

Na początku fazy sztabu każdy gracz ma możliwość wykorzystania zdolności „Akcji”, zaczynając od gracza z inicjatywą. Następnie mają miejsce następujące kroki (zgodnie z kolejnością):

- Kartę pierwszej planety i inicjatywy należy umieścić pod pierwszą od lewej odkrytą planetę (patrząc z perspektywy gracza, który rozpoczął grę z kartą inicjatywy). Jest to nowa pierwsza planeta.
- Należy odkryć pierwszą od lewej zakrytą planetę (z perspektywy gracza, który rozpoczął grę z kartą inicjatywy), pod warunkiem, że taka jest dostępna.
- Każdy gracz musi dobrać 2 karty.
- Każdy gracz musi wziąć 4 żetony zasobów z banku żetonów.
- Każdy gracz przygotowuje wszystkie wyczerpane karty, które kontroluje.
- Kartę inicjatywy należy przelożyć na stronę drugiego gracza.

Rozgrywka następnie przechodzi do fazy wystawiania kolejnej rundy.

Korzystanie ze zdolności kart

Na kartach występują następujące zdolności:

Akcje - Zdolności akcji na kartach gracz może użyć podczas swojej tury wystawiania albo przed lub po turze walki podczas fazy walki. W przypadku niektórych kart, po słowie „Akcja” wskazana jest faza, w której można użyć danej karty.

Przerwania - Zdolności przerwania są wykorzystywane aby wpłynąć na rozpatrzenie innej zdolności lub efektu gry i rozpatruje się je przed rozpatrzeniem ich warunku aktywacji.

Reakcje - Zdolności reakcji są wykorzystywane po tym jak spełnione zostaną określone warunki aktywacji i rozpatruje się je po tym, jak rozpatrzone zostanie ich warunek aktywacji.

Słowa kluczowe i frazy

Słowo kluczowe to cecha, która zapewnia karcie określone zasady. Pełny tekst tych zdolności został zaprezentowany poniżej.

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 cesze.

Brutalność - Jednostki ze słowem kluczowym Brutalność otrzymują +1 ATK za każde znajdujące się na nich obrażenia.

Efekt Obszarowy (X) - Po tym jak jednostka ze słowem kluczowym Efekt Obszarowy zostanie wyczerpana w celu przeprowadzenia ataku, zamiast deklarować atak przeciwko pojedynczej wrogiej jednostce, może zadać obrażenia w liczbie równej wartości swojego Efektu Obszarowego każdej wrogiej jednostce znajdującej się na danej planecie.

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.

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.

Ograniczenie - W każdej rundzie gracz może wystawić (lub zagrać, jeśli jest to wydarzenie) nie więcej niż jedną kartę ze słowem kluczowym Ograniczenie.

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

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

Zasadzka - Podczas fazy walki, w ramach akcji, gracz może wystawić ze swojej ręki kartę ze słowem kluczowym Zasadzka. Gracz nadal musi zapłacić koszt karty.

Symbole

Na kartach występują następujące symbole:

: Symbol **ZASOBÓW**. Zawsze występuje się wraz z wartością liczbową, np. 1 , co oznacza „jeden zasób”, lub 3 , co oznacza „trzy zasoby”.

: Symbol frakcji Kosmicznych Marines. Występuje w celu oznaczenia, że zdolność odnosi się do karty Kosmicznych Marines w sposób przedstawiony na karcie.

: Symbol frakcji Orków. Występuje w celu oznaczenia, że zdolność odnosi się do karty Orków w sposób przedstawiony na karcie.

: Symbol unikatowości. Jeśli symbol ten występuje przed nazwą karty oznacza to, że jest to unikatowa postać, przedmiot lub miejsce z uniwersum Warhammer 40 000.

Pytania i odpowiedzi

P. Kto wygrywa, jeśli na koniec gry żaden z graczy nie ma w swojej puli zwycięstwa 3 planet z tymi samymi symbolami?

O. Rozgrywkę wygrywa gracz, który jako ostatni umieścił planetę w swojej puli zwycięstwa (na ogół jest to gracz, który wygrał bitwę o ostatnią planetę).

P. Co dzieje się z pierwszą planetą, jeśli żaden z graczy nie ma na niej jednostek w momencie bitwy?

O. W takim wypadku nikt jej nie zdobywa, a planeta jest usuwana z gry.

P. Co się dzieje, kiedy graczowi skończą się karty w talii?

O. W pełnej wersji gry taki gracz przegrywa. Jednak, w związku z tym, że talie demonstracyjne są mniejsze od tych używanych w pełnej wersji gry, taki gracz może kontynuować rozgrywkę korzystając z kart które ma na ręce oraz w grze.

P. Co dzieje się podczas fazy dowodzenia, jeśli żaden z graczy nie ma żadnych symboli dowodzenia na jednostkach na danej planecie?

O. Jeśli żaden z graczy nie ma żadnych symboli dowodzenia na planecie, nikt nie otrzymuje premii karcianej i/lub premii zasobów.

Uwaga: Jednostka bez symboli dowodzenia **nie** wygrywa zmagania dowodzenia, jeśli nie występują w nim żadne jednostki przeciwnika.

Karta pierwszej planety i inicjatywy

Druga strona karty tytułowej może być wykorzystywana do oznaczania pierwszej planety oraz gracza, który ma inicjatywę. Podczas przygotowania gry należy ją częściowo wsunąć pod kartę pierwszej planety, tak aby wystająca część karty znajdowała się po stronie gracza, który powinien mieć inicjatywę. Podczas fazy sztabu, kiedy karta przenoszona jest pod nową pierwszą planetę, należy ją umieścić pod nową planetą, ale po stronie drugiego gracza, aby wskazać, że to on ma teraz inicjatywę.



Gracz 2 ma inicjatywę



Gracz 1 ma inicjatywę

Opis kart

- Koszt/Rodzaj** - Koszt w zasobach, który należy zapłacić aby wystawić lub zagrać kartę. Liderzy 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.



Karty jednostek



Karta dodatku



Karta wsparcia



Karta wydarzenia