

WARHAMMER
40,000

PODOBÓJ

GRA KARCIANA



FAQ 1.2 NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

01.01.2016

Ten dokument zawiera wyjaśnienia treści kart i zasad, erratę oraz najczęściej zadawane pytania dotyczące Warhammer 40 000: Podbój. Wszystkie oficjalne rozgrywki i turnieje będą się toczyć zgodnie z tym dokumentem, jako uzupełnieniem do zasad turniejowych Warhammer 40 000: Podbój oraz Kompletnej Księgi Zasad.

Zmiany w stosunku do poprzedniej wersji dokumentu zostały zaznaczone **na czerwono**.

ERRATA ZASAD

Kompletna Księga Zasad


Sekcja 3.2.10 (s.26)

Pierwsze zdanie powinno brzmieć: „Jeśli na początku tury walki gracz kontroluje, co najmniej jedną przygotowaną jednostkę w bitwie...”

ERRATA KART

Cykl Liderów

Szlachetny Czyn (CL008)

Treść powinna brzmieć: „*Akcja: Poświęć jednostkę  aby zadać obrażenia równe jej wydrukowanej wartości ATK wskazanej wrogiej jednostce armii na tej samej planecie.*”

Cuchnąca Mgła (CL027)

Treść powinna brzmieć: „*Akcja Walki: Usuń wszystkie obrażenia ze wskazanej kontrolowanej przez siebie jednostki Nurgle. Następnie zmusz swojego przeciwnika do zadania niebezpośrednich obrażeń, w liczbie równej liczbie usuniętych obrażeń, kontrolowanym przez niego jednostkom **armii** na tej samej planecie.*”

Chimera Stalowego Legionu (CL075)

Treść powinna brzmieć: „*Reakcja: Po tym jak kontrolowanej przez siebie jednostce nie-Pojazd na tej planecie zostaną przypisane obrażenia z ataku, zapobiegij 1 z tych obrażeń.*”

Uświęcenie Librarium (CL123)

Treść powinna brzmieć: „*Akcja: Wyczerp to wsparcie aby zmusić wskazaną jednostkę na planecie bez wrogiego lidera do otrzymania -2 ATK do końca fazy.*”

Weteran Barbus (WP050)

Treść powinna brzmieć: „*Straż Śmierci.*”

WYJAŚNIENIE ZASAD

1. Dobieranie, Wyszukiwanie, Ujawnianie

(1.1) Dobieranie wielu kart

Kiedy gracz dobiera wiele kart (np. dobiera dwie karty podczas fazy sztabu), dobiera je jednocześnie. Jest to ważne dla efektów, które mogą aktywować się przez dobieranie kart.

Jeżeli obaj gracze muszą dobrać wszystkie karty pozostałe w talii w tym samym czasie, gra kończy się remisem, nawet jeżeli jeden z graczy posiada mniej kart pozostałych w talii.

(1.2) Podczas „Ujawnienia”

Kiedykolwiek karta zostaje ujawniona, pozostaje ona jawna aż do momentu w którym nie trafi ona do ostatecznego miejsca sprecyzowanego przez efekt, który spowodował, że została odkryta, albo do momentu w którym efekt karty zostanie całkowicie rozpatrzony.

(1.3) Wynik Wyszukiwania

Podczas rozpatrzenia efektu, który wyszukuje karty w talii lub w jego części, gracz nie jest zobowiązany do znalezienia obiektu wyszukiwani.

2. Rozgrywka

(2.1) Nieskończone pętle

Może się tak zdarzyć, że przy pomocy określonej kombinacji kart gracz stworzy „nieskończoną pętlę”.

Podczas rozgrywania nieskończonej pętli gracz musi postępować zgodnie z dwoma poniższymi krokami:

1. Musi w wyraźny sposób wskazać przeciwnikowi nieskończoną pętlę (i sędziemu turniejowemu, jeśli przeciwnik sobie tego zażyczy). W tym celu musi zaprezentować, przy pomocy wszystkich odpowiednich kart, jeden cykl nieskończonej pętli.

2. Musi wskazać ile razy chce skorzystać z tej pętli. Na przykład może powiedzieć „teraz korzystam z tej pętli siedemnaście milionów razy”. Następnie natychmiast rozgrywa pętlę wskazaną liczbę razy. Jeśli jej rozegranie sprawi, że gracz osiąga zwycięstwo, gra się kończy, a gracz wygrywa.

Nieskończone pętle nigdy nie powinny być wykorzystywane do spowolnienia gry.

(2.2) Własność kart „poza grą”

Karta zawsze musi być umieszczona w wyznaczonym obszarze poza grą jej właściciela. Jeżeli karta, należąca do jednego gracza, miałaby być kiedykolwiek umieszczona w obszarze „poza grą” przeciwnika, jest umieszczana w odpowiednim obszarze jej właściciela (ręką, talia lub stos kart odrzuconych). Pozostałe zdolności nie mogą wpływać w którym obszarze poza grą karta jest umieszczana.

(2.3) Liderzy na końcu Fazy Bitwy

W ostatnim kroku, przed zakończeniem fazy bitwy, jeżeli lider jest jeszcze na planecie z jakiegokolwiek powodu, wraca do sztabu, zachowując swój stan.

(2.4) Koszty

Jeżeli jakakolwiek część zapłacenia kosztów jest niemożliwa, wszystkie koszty, które mogą zostać zapłacone, zostają zapłacone, a proces inicjowania zdolności lub wystawiania/zagrywania karty zostaje natychmiast zakończony bez dalszych rozwiązań. (Karty pozostają niezagrane na ręce właściciela.)

3. Efekty kart i zdolności

(3.1) Anulowanie efektów

Efekty, które są anulowane, ciągle rozpatrywane są jako zainicjowane, bądź zagrane. Efekt jedynie jest anulowany. Wszystkie koszty muszą zostać zapłacone i nie są one zwracane.

Kiedy efekt jest anulowany, kroki 1-5 z procesu „Inicjowanie zdolności/Wystawianie kart” (Kompletna Księga Zasad, s.4) są wciąż podejmowane. Jedyną część, która jest zablokowana to krok 6, rozpatrywanie efektu. Oznacza to, że wszystkie koszty są wciąż płacone, niezależnie od anulacji.

(3.2) Stos kart odrzuconych

Nie można zmieniać kolejności kart w żadnym ze stosów kart odrzuconych. Można przeglądać każdy ze stosów kart odrzuconych w dowolnym momencie.

Jeżeli wiele kart jednocześnie miałyby trafić na stos kart odrzuconych, właściciel tych kart decyduje w jakiej kolejności będą one umieszczone.

(3.3) Poruszanie i przydzielanie

Kiedy jednostka jest przydzielana do planety jest ona poruszana do tej planety. Jakkolwiek, jednostka, które jest poruszana na planetę, nie jest przydzielana do tej planety.

Rozbicie, odwrót oraz wystawianie nie jest rozpatrywane jako „poruszanie”.

(3.4) Zdolności kart wydarzeń

Zdolności kart wydarzeń z natury są wykorzystywane z obszaru poza grą i są inicjowane kiedy karta wydarzeń jest zagrywana z ręki.

Niektóre karty wydarzeń mogą być też aktywowane z innych obszarów poza grą, ale tylko jeżeli zdolność karty (lub inny efekt) wyraźnie pozwala na aktywowanie jej z innego miejsca poza grą.

(3.5) Inicjowanie zdolności kart

W przypadku aktywowania zdolności karty, musi zaistnieć przynajmniej jeden efekt zdolności karty, który można rozpatrzyć. Oznacza to, że nie można inicjować zdolności kart tylko by opłacić koszt. Biorąc pod uwagę obecny stan gry, jeżeli nie jest możliwe rozpatrzenie przynajmniej jednego z aspektów efektu, zdolność nie może być aktywowana. Sprawdza się to podczas kroku inicjowania zdolności (Kompletna Księga Zasad, s.4), kiedy wszystkie obostrzenia zostały sprawdzone.

(3.6) Ustalenie warunków aktywacji

Warunek aktywacji jest definiowany w konkretnym momencie, które ma miejsce w grze.

Kiedy zaistnieje warunek aktywacji podczas gry, fakt warunku aktywacji nie może być zmieniony. Jakkolwiek, stan gry może zmienić się w taki sposób, że zależność warunku aktywacji (niezależnie czy ta zdolność spełnia wymagane warunki aktywacji) jest zmieniona.

(3.7) Odpowiedź na warunek aktywacji

Pojedyncza zdolność aktywowana, może być użyta tylko raz w odpowiedzi na warunek aktywacji. Jakkolwiek, wiele różnych odpowiedzi może być może być użytych na jeden warunek aktywacji.

(3.8) Jednoczesna zmiana położenia i efekty

Kiedy efekt powoduje, że jednostka zmienia położenie gdy jednocześnie inny efekt na nią działa lub staje się wyczerpana (np. rozbitcie lub odwrót z bitwy), gracze mogą odpowiedzieć na oddziaływanie na jednostkę lub wyczerpanie jednostki następującymi sposobami:

— Przerwania mogą być aktywowane, tak jakby jednostka znajdowała się w swoim początkowym położeniu.

– Reakcje mogą być aktywowane, tak jakby jednostka znajdowała się w swoim końcowym położeniu.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Posiadam Żelazną Aureolę (ZP028) dołączoną do Brata Weterana Maxosa (ZP019) i wyczerpałem ją by anulować obrażenia z ataku. Czy na koniec rundy, Żelazna Aureola zostanie przygotowana razem z Maxosem?

Nie. Dodatki są przygotowywane i wyczerpywane niezależnie od kart do których są dołączone. Dodatki nie są przygotowywane w tym samym czasie, co jednostki na końcu każdej rundy walki. Dodatki są przygotowywane razem z pozostałymi kartami podczas fazy sztabu lub za pomocą niezależnego efektu.

Posiadam jednostkę z dołączonymi Dronami Bojowymi (ZP158). Czy podczas zmagania dowodzenia na planecie, na której znajduje się ta jednostka, liczę symbole dowodzenia na Dronach Bojowych?

Nie. Drony Bojowe są w tym momencie dodatkiem, który dodaje jednostce Efekt Obszarowy (2). Ich symbole dowodzenia nie są liczone podczas zmagania dowodzenia.

Czy mogę wystawić Drony Bojowe (ZP158) wykorzystując akcję walki Platformy Obserwacyjnej (ZP168)?

Tak. Stała zdolność Dronów Bojowych pozwala im na wystawienie ich jako dodatek, a Platforma Obserwacyjna pozwala Ci na wystawianie dodatków. Nie można byłoby tak zrobić gdyby Platforma Obserwacyjna umieszczała dodatek w grze z ręki.

Czy obrażenia są usuwane na koniec rundy?

Nie. Obrażenie pozostają na jednostce dopóki nie zostaną usunięte za pomocą efektu kart, gry lub dopóki jednostka nie opuści gry.

Ja i mój przeciwnik gramy Ku'gathem Ojcem Plagi (CL009) i posiadamy po dwa Nurglingi Ku'gatha (CL024) w naszym sztabie. Na początku fazy dowodzenia, obaj przydzieliliśmy naszych liderów do tej samej planety razem z Nurglingami. Co się dzieje?

Wszystkie wasze jednostki przybywają jednocześnie, a wymuszone reakcje Nurglingów będą próbowały być aktywowane jednocześnie. Jednak, te reakcje nie mogą być aktywowane i rozpatrzone w tym samym czasie. Należy przestrzegać zasad opisanych na stronie 6 Kompletniej Księgi Zasad (Kolejność rozpatrywania efektów równoczesnych), które mówią „Jeżeli dwa (lub więcej) efekty miałyby zostać rozpatrzone równolegle, gracz z inicjatywą wyznacza kolejność w której są rozpatrywane”. Gracz z inicjatywą wybiera jedną z reakcji i rozpatruje ją, kontynuuje to w ten sposób, aż nie zostanie żadna do rozpatrzenia. Jeżeli jedna z jednostek czekająca na aktywowanie zdolności zostanie zniszczona przez inny efekt, zanim będzie miała możliwość aktywowania swojej reakcji, ta jednostka nie będzie zdolna do aktywowania reakcji. Jest to zgodnie z Kompletną Księgą Zasad (strona 14, „W grze i 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.” Oznacza to, że gracz z inicjatywą może zniszczyć każdego wrogięgo Nurglinga, zanim ten będzie miał okazję aktywować swoją reakcję.

Posiadam Waleczny Oddział Szturmowy (ZP016) z Efektem Obszarowym (2) na planecie, gdzie przeciwnik posiada Gang Hellionów (ZP107) z słowem klucz Latanie. W pierwszej turze walki używam Efekt obszarowy. Jak dużo obrażeń zostanie przypisanych do Gangu Hellionów?

Dwa obrażenia zostaną przypisane do Gangu Hellionów. Zdolność Latanie działa tylko przeciwko atakom, które są deklarowane bezpośrednio w tą jednostkę. Efekt Obszarowy Walecznego Oddziału Szturmowego nie jest deklarowanym atakiem i liczony jest tak jakby był zadany z efektu karty. Oznacza to, że obrażenia nie są anulowane ze słowa kluczowego Latanie.

Ja i mój przeciwnik przydzieliliśmy liderów do tej samej planety i ja posiadam żeton inicjatywy, jednak po pierwszej rundzie walki wykonałem odwrót swoim liderem do sztabu. Kiedy kolejna runda walki rozpocznie się, czy mój przeciwnik będzie miał teraz inicjatywę, jako, że jego lider jest na planecie, a mój już nie?

Nie. Inicjatywa jest ustalana na początku bitwy i pozostaje taka sama w każdej rundzie walki.

Posiadam Homunkulusa Dręczyciela (ZP106) na planecie Atrox Prime, a mój przeciwnik używa karty Ogień Osłonowy (ZP048) i wyczerpuje żeton Gwardzisty, który kontroluje na tej planecie by wyczerpać mojego Homunkulusa Dręczyciela. Czy ciągle mogę wykorzystać jego zdolność by podnieść jego atak, nawet jak jest wyczerpany.

Tak. Wyczerpanie karty nie powoduje, że nie można wykorzystywać jej zdolności. Jednak, jeżeli karta wymaga wyczerpania jako część kosztu, nie możesz zapłacić kosztu (więc nie możesz użyć zdolności), ponieważ karta jest już wyczerpana.

Bitwa rozpoczyna się na planecie Iridial, gdzie posiadam jedynie Straż Skrzydła Śmierci (ZP023), a mój przeciwnik jedynie Biadolącego Grota. Posiadam inicjatywę, atakuje niszcząc jednostkę przeciwnika. Teraz mój przeciwnik nie posiada żadnych jednostek na planecie, czy to kończy bitwę?

Bitwa kończy się kiedy jednostka, mogłaby zaatakować, ale nie ma wrogiej jednostki na planecie, gdzie rozgrywa się bitwa. W tym przypadku, kiedy twoja Straż Skrzydła Śmierci jest wyczerpana, kończysz obecną rundę walki. Przygotowywane są wszystkie jednostki na planecie i mają możliwość wykonać odwrót. Następnie, rozpoczyna się nowa runda walki. Kiedy Straż Skrzydła Śmierci mogłaby zaatakować w tej turze walki, wygrywasz bitwę, jeżeli twój przeciwnik dalej nie ma żadnych jednostek na tej planecie.

Przypisałem Ragnara Czarnogrzywego (CL001) do planety Y'varn, a mój przeciwnik swojego lidera, Eldoratha Starbane (ZP006), do planety Plannum. W reakcji do przypisania, mój przeciwnik używa wydarzenie Prorokowanie (ZP125) by przypisać Eldoratha do planety Y'varn. Czy mogę wykorzystać reakcję Ragnara Czarnogrzywego, jako, że są teraz na tej samej planecie?

Nie. Warunek aktywowania, w którym Ragnar Czarnogrzywy został właśnie przydzielony do planety bez wrogiego lidera został rozpatrzony. Warunek aktywacji opisany na reakcji Ragnara Czarnogrzywego „Po tym jak twój lider zostanie przydzielony do planety z wrogim liderem, zadaj 2 obrażenia wskazanej wrogiej jednostce na danej planecie”, nie został spełniony. Poruszenie się Eldorath na tę planetę nie zmienia faktu, że warunki aktywacji nie zostały spełnione, jak zanotowano w punkcie 3.6 tego dokumentu. Nie możesz aktywować zdolności Ragnara w tej sytuacji.

Wystawiam Wybrańca Sicarius (ZP008) na planetę Barlus. W reakcji na wystawienie aktywuję jego

reakcję by poruszyć Syrenę Zythlex (ZP115) z sąsiedniej planety Atrox Prime na planetę Barlus. Czy mój przeciwnik może użyć reakcji Syreny Zythlex by wyczerpać Wybrańca Sicarius?

Tak. Warunek aktywacji w którym Wybrańiec Sicarius został wystawiony został spełniony. W reakcji na to wystawienie, rozpatrywana jest zdolność Wybrańca Sicarius, poruszenie Syreny Zythlex na Barlus. Możliwość odpowiedzi na ten ruch mają obaj gracze, więc kontynuują z możliwością reakcji na pierwotny warunek aktywacji, którym było wystawienie Wybrańca Sicarius na planetę Barlus. Zauważ, że warunek aktywacji nie zmienił się. Syrena Zythlex jest teraz na planecie Barlus a warunkiem aktywacji jej zdolności jest „Po tym jak wroga jednostka zostanie wystawiona na tej planecie, wyczerp ją.” Ten wymóg został spełniony. W tej sytuacji można aktywować zdolność Syreny Zythlex.

Mój przeciwnik przypisuje swojego lidera Aun'shi (CL 0145) na planetę, gdzie kontroluje Drużynę Uderzeniową Wojowników Ognia (ZP 155) z dołączonymi Dronami Bojowymi (ZP 158). Kiedy bitwa się rozpoczyna, używa Efektu Obszarowego Drużyny Uderzeniowej Wojowników Ognia, by zadać obrażenia wszystkim moim jednostką na tej planecie. Czy mogę używać osłon przy zdolności Efekt Obszarowy, kiedy mój przeciwnik posiada przeciwpancerną dzięki Aun'shi?

Nie. Podczas gdy Drużyna Uderzeniowa Wojowników Ognia nie deklaruje ataku przeciwko wrogiej jednostce, jest wciąż uznawana jako atakująca, zgodnie z Kompletna Księgą Zasad (strona 4). Zapis dotyczący przeciwpancerności (strona 10) mówi, że „Dopóki jednostka ze słowem kluczowym Przeciwpancerność atakuje, przeciwny gracz nie może używać osłon aby zapobiegać otrzymaniu obrażeń.” W tym przypadku słowo kluczowe Przeciwpancerność działa, podczas gdy Drużyna Uderzeniowa Wojowników Ognia zadaje obrażenia ze słowa kluczowego Efekt Obszarowy, uniemożliwiając zapobieganie obrażeń za pomocą osłon.

Kontroluje Obóz Ragnara (CL 004), i zarówno mój lider Ragnar Czarnogrzywy (001) oraz wrogiego lider znajdują się na tej samej planecie. Używam Ragnara by zaatakować wrogiego lidera. Jak dużo zadam obrażeń, jeżeli przeciwnik nie zapobiegnie obrażeniem w żaden sposób?

Cztery obrażenia. Ragnar Czarnogrzywy jest jednostką Kosmicznych Wilków i znajduje się na planecie z Twoim liderem. W tym przypadku wszystkie warunki opisane na Obozie Ragnara zostały spełnione i może skorzystać z efektu podwojonych obrażeń.

Przy pomocy zdolności Torquemeny Coteaza (Cykl Liderów 089) poświęcam Elysiąską drużynę szturmową (Zestaw podstawowy 046), a następnie używam Protekcji Imperatora (Cykl Liderów 093) aby cofnąć ją na swoją rękę. Czy następnie mogę użyć zdolności tej Elysiąskiej drużyny szturmowej, aby wrócić ją do gry w odpowiedzi na opuszczenie przez nią planety?

Nie. Efekt Protekcji Imperatora to efekt zastępujący, który następuje to tym, jak wszystkie przerwania wynikające z oryginalnego warunku aktywacji zostały rozpatrzone (zgodnie z tym co zapisano na stronie 4 Kompletnej Księgi Zasad). W tym wypadku warunkiem aktywacji jest opuszczenie gry przez Elysiąską drużynę szturmową, tak więc wszystkie przerwania odnoszące się do tego warunku są rozpatrywane, a dopiero po tym weźmiesz Elysiąską drużynę szturmową na swoją rękę przy pomocy Protekcji Imperatora. Po czym za późno jest aby użyć przerwania z Elysiąskiej drużyny szturmowej.

Czy mogę użyć Śmierci z przestworzy (Cykl Liderów 049) aby umieścić w grze Namierzający oddział „Vyperów” (Cykl Liderów 084) z ręki na ostatniej planecie?

Nie. Zdolność Namierzającego oddziały „Vyperów” działa, kiedy karta znajduje się w grze i nie posiada żadnych obrażeń. Dopóki znajduje się ona na twojej rękę, nie posiada Mobilności, a więc nie można jej umieścić w grze w wyniku Śmierci z przestworzy.

Co dzieje się z moim liderem podczas fazy dowodzenia, jeśli w grze są tylko dwie planety, a mój przeciwnik przydzielił w tej rundzie do obu z nich po jednym Predatorze Kosmicznych Wilków (Cykl Liderów 121)?

Twój lider zostanie przypisany do ostatniej planety. Jeśli nie możesz zgodnie z zasadami wybrać planety, a musisz to zrobić (tak, jak podczas fazy dowodzenia), musisz wybrać niedozwoloną planetę (dowolną, do której nie wolno ci przydzielić lub taką, która nie istnieje). Zgodnie z zasadami opisanymi na stronie 8 Kompletnej Księgi Zasad musi to być ostatnia planeta. Twój lider musi zostać w fazie dowodzenia przydzielony do planety, a w takim wypadku zasady gry zmuszają go do udania się na ostatnią planetę.

Mój przeciwnik gra liderem Władcą Roju (Wielki Pożeracz 006) oraz synapsą Dzikim Wojownikiem Genotypu Pierwszego (011). Podczas fazy dowodzenia, wybiera na wskaźniku dowodzenia dla obu tych jednostek wybiera pierwszą planetę. Co się dzieje?

W takim przypadku Władca Roju zostaje przypisany do pierwszej planety a Dzikie Wojowniki Genotypu Pierwszego na ostatnią planetę. Treść karty Dzikiego Wojownika Genotypu Pierwszego brzmi „Ta jednostka musi zostać przydzielona do innej planety niż twój lider, jeśli to możliwe.” W tym przypadku przeciwnik miał możliwość przypisania synapsy do innej planety, ale tego nie zrobił. Ten wybór jest niedozwolony, zgodnie z zasadami na stronie 25 Kompletnej Księgi Zasad. Powoduje to wybranie przez przeciwnika ostatniej planety w grze.

Jeżeli aktywuję zdolność planety Y’varn i umieszczę w grze Inkwizytora Caiusa Wrotha (Cykl Liderów 134). Czy mój przeciwnik będzie musiał zrzucić karty zanim umieści jednostkę w grze ze zdolności Y’Varn?

Jako gracz, który aktywował zdolność, umieszczasz jako pierwszy jednostkę w grze. Następnym krokiem jest wybranie przez twojego przeciwnika jednostki na rękę, jeżeli to możliwe i umieszczenie jej w grze. Jednakże, jako że obie jednostki wchodzi do gry jako wynik zdolności bitewnej Y’varn, dla wszystkich celów rozpatruje się je tak jakby weszły do gry równocześnie (KKZ, Kolejność rozpatrywania efektów równoczesnych, s 6). Oznacza to, że będziesz mógł użyć reakcji Inkwizytora Caiusa Wrotha, po tym jak obaj gracze będą mieli okazję do umieszczenia jej w grze.

Podczas fazy bitwy, aktywuję Akcję Walki Eskadry Dzikich Jeźdźców (Zestaw podstawowy 130), aby poruszyć ją na sąsiednią planetę. Następnie jest zniszczona przez atak przeciwnika. Jeżeli użyję Dar Ishy (Zestaw podstawowy 142), aby przywrócić Eskadrę Dzikich Jeźdźców z powrotem do gry, czy będę mógł użyć ich akcji walki ponownie, aby poruszyć ją na sąsiednią planetę?

Tak. Kiedy Eskadra Dzikich Jeźdźców opuszcza grę, rozgrywka nie zapamiętuje aktywowania ich zdolności w tej fazie. Kiedy Dar Ishy przywróci ich do gry staje się nowym obiektem i może użyć swojej zdolności ponownie.

