

The cover art depicts a chaotic battle scene. In the center, a large, multi-headed dragon-like creature with green and orange scales is being ridden by a warrior in ornate armor. To the left, a warrior on a red dragon is engaged in combat. To the right, a warrior on a white dragon is also in battle. The background is filled with a dense army of soldiers and more dragons flying in the sky. The scene is set against a backdrop of a sunset or sunrise, with a hazy, orange sky. The entire scene is framed by a decorative border with skull motifs at the top and bottom corners.

**WARHAMMER**  
**INWAZJA™**

**GRA KARCIANA**

**KATAKLIZM**

**ROZSZERZENIE**

**INSTRUKCJA**

# WARHAMMER INWAZJA GRA KARCIANA KATAKLIZM™ ROZSZERZENIE

Witajcie w *Kataklizmie*, rozszerzeniu do gry karcianej *Warhammer: Inwazja*. Rozszerzenie to wprowadza do gry zasady i elementy, które umożliwią walkę o kontrolę nad Starym Światem w trzy a nawet cztery osoby jednocześnie.

## LISTA ELEMENTÓW



### NOWE KARTY

Trzy kopie każdego z 53 wzorów kart.

**KARTY MIEJSC**  
W rozszerzeniu znajduje się sześć kart miejsc, o które gracze będą toczyć bój.



### ŻETONY DOMINACJI

37 żetonów służących do oznaczania dominacji jaką osiągnął gracz.

### ŻETON PIERWSZEGO GRACZA

Ten żeton oznacza pierwszego gracza podczas rundy.



## OPIS NOWYCH ZASAD

Rozszerzenie *Kataklizm* zostało stworzone by 3-4 graczy mogło rozkoszować się wspólną rozgrywką w grę *Warhammer: Inwazja*. Korzystając z tych zasad, gracze będą mogli kontrolować karty miejsc by zdobywać żetony dominacji. Gracze zdobywają kontrolę nad miejscami atakując je, a gracz z najwyższą wartością dominacji na koniec gry, wygrywa rozgrywkę. Dominację można tracić, jeśli graczowi spłonie strefa lub skończą się karty w talii. W przeciwieństwie do normalnej rozgrywki, gracz nie jest eliminowany z gry gdy dwie z jego stref płoną lub gdy skończą mu się karty w talii. Wszyscy gracze uczestniczą w rozgrywce dopóki ta się nie zakończy (patrz „Zwycięstwo” na stronie 6).

## ZASADA PIERWSZEŃSTWA

Jeśli któraś z zasad znajdujących się w tym rozszerzeniu jest sprzeczna z zasadami podstawowymi, pierwszeństwo ma zasada z tego rozszerzenia.

## PRZYGOTOWANIE KATAKLIZMU

Korzystając z formatu *Kataklizm*, gracze wykonują normalne przygotowania przed rozgrywką (patrz strona 8 w instrukcji znajdującej się w Zestawie Podstawowym), a następnie wykonują następujące kroki:

- 1. Stworzenie talii miejsc:** Wszystkie sześć kart miejsc należy potasować razem i ułożyć z boku zakryte. To jest talia miejsc.
- 2. Zebranie dominacji:** Żetony dominacji należy umieścić w puli żetonów. Następnie każdy gracz otrzymuje po trzy żetony dominacji i układa je na swojej planszy stolicy. Jest to jego początkowa wartość dominacji. Od tego momentu wszystko jest gotowe by rozpocząć rozgrywkę.

## NOWY PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka na zasadach *Kataklizmu* toczy się w rundach podzielonych na siedem etapów. Każdy etap składa się ze zdarzeń i poszczególnych faz graczy (patrz „Kataklizm – przebieg rundy” na stronie 7). Podczas zdarzeń nie występują okna na akcje. Zamiast tego gracze rozpatrują wszystkie swoje fazy jedna po drugiej, zaczynając od pierwszego gracza i postępując zgodnie ze wskazówkami zegara, gracze kolejno rozpatrują swoje fazy w poszczególnych etapach. Gra przebiega w ten sposób dopóki wszystkie etapy się nie zakończą, co oznaczać będzie koniec rundy.

**Przykład:** Bartek, Janek i Ania grają z użyciem zasad *Kataklizmu*. Pierwszym graczem jest Bartek, który właśnie rozpatruje swoją fazę misji. Następnie, gdy już zakończy swoją fazę misji, Janek, który siedzi po jego lewej stronie, rozpatruje swoją fazę misji. Następnie to samo wykonuje Ania. Teraz, gdy wszyscy zakończyli swoją fazę misji, gracze mogą przejść do kolejnego etapu, a Bartek może rozpocząć swoją fazę stolicy.

**Ważne:** W przeciwieństwie do zasad podstawowych, pierwszy gracz nie pomija fazy misji i pola bitwy w pierwszej rundzie rozgrywki.



## KARTY MIEJSC

Karty miejsc reprezentują obszary zawierające potężną magiczną energię, nad którą chcą zapanować walczący gracze. Kart tych używa się tylko podczas gry na zasadach *Kataklizmu* i jest z nich tworzona osobna talia. Nowe miejsca losuje się z talii miejsc na początku każdej rundy, pod warunkiem że w grze znajduje się mniej kart miejsc niż liczba graczy minus jeden, w takim przypadku nie losuje się nowego miejsca. Nowe wylosowane miejsce jest dodawane do obszaru gry odkryte. Nie jest kontrolowane przez żadnego gracza.



- 1 TYP KARTY
- 2 NAZWA
- 3 TREŚĆ KARTY
- 4 SYMBOL/SYMBOLE DOMINACJI

Każde miejsce posiada 1 lub więcej symboli dominacji. Podczas etapu końca rundy, gracz otrzymuje żetony dominacji równe liczbie symboli dominacji przedstawionych na karcie miejsca, które kontroluje.

**Przykład:** Janek kontroluje dwa miejsca, jedno z 2 symbolami dominacji, a drugie z 1 symbolem dominacji. Otrzymuje zatem 3 żetony dominacji, podczas etapu końca rundy.

## CZERPANIE MOCY Z MIEJSC

Wiele miejsc posiada specjalne zdolności, które mogą być aktywowane poprzez jednostkę, która będzie mogła czerpać moc z takiego miejsca. Żeby tego dokonać, gracz musi wybrać niespaczoną jednostkę znajdującą się na jego polu bitwy i umieścić ją na miejscu, które kontroluje. Z miejsc można czerpać moc tylko podczas fazy czerpania mocy (patrz „Kataklyzm – przebieg rundy” na stronie 7). Z danego miejsca moc czerpać może tylko jedna jednostka naraz. Z miejsc moc można czerpać tylko raz na rundę.



**Przykład:** Ania kontroluje miejsce o nazwie Wiedźmia Grań Przeznaczenia. Kiedy przychodzi kolej na jej fazę czerpania mocy, wybiera ona niespaczoną jednostkę Świętobliwego obrońcy, który znajduje się na jej polu bitwy i umieszcza go na karcie miejsca. Jednostka Ani teraz czerpie moc z tego miejsca. Wiedźmia Grań Przeznaczenia posiada efekt „Wymuszony”, który jest rozpatrywany przy czerpaniu mocy z tego miejsca, w związku z tym Ania wybiera i spacza jednostkę. Nie może czerpać mocy z tego miejsca ponownie do następnej fazy czerpania mocy, pod warunkiem że jeszcze będzie kontrolować to miejsce!

Jednostka czerpiąca moc z miejsca pozostaje na polu bitwy ale nie może atakować. Jednostka czerpiąca moc może bronić **tylko** kiedy miejsce jest atakowane i w takim wypadku **musi** bronić (jeśli to możliwe).

Na koniec rundy, każda jednostka jest usuwana z miejsca, z którego czerpała moc (pozostaje na polu bitwy).

## ATAKOWANIE MIEJSC

Każdy gracz może podczas swojej fazy pola bitwy zadeklarować atak na jedno konkretne miejsce. Taki atak nie liczy się do normalnego limitu ataków na stolicę bądź legendę przeciwnika. Jednostki znajdujące się na polu bitwy gracza mogą uczestniczyć w obu tych atakach (normalnym i na miejsce). Atak na miejsce rozpatruje się według tych samych kroków, co zwykły atak podczas fazy pola bitwy. Kiedy atak jest kierowany w miejsce kontrolowane przez innego gracza, gracz ten może bronić tego miejsca jednostkami, które znajdują się na jego polu bitwy. Jeśli atak kierowany jest w miejsce, którego nikt nie kontroluje, żadna jednostka nie może bronić takiego miejsca. Gracz przejmuje kontrolę nad atakowanym miejscem i prznosi je do swojego pola bitwy, kiedy zada przynajmniej 1 obrażenia temu miejscu. Na kartach miejsc nie kładzie się żetonów obrażeń, wynikających z ataków na nie.

Gracz jest uważany za kontrolującego miejsca, które znajdują się na jego polu bitwy, nawet jeśli nie posiada tam jednostek.



**Przykład:** Bartek atakuje Wiedźmią Grań Przeznaczenia, miejsce znajdujące się pod kontrolą Ani. Atakuje za pomocą jednostek Krwawy miażdżyciel oraz Nosiciel plagi, Ania musi bronić tego miejsca jednostką, która z niego czerpie moc czyli Świętobliwym obrońcą, ale również wybiera do obrony Ostlandzkich luzniczków, zadając tym samym 1 obrażenia Nosicielowi plagi za pomocą Kontraktu. Bartek korzysta z akcji Świętobliwego obrońcy i wydaje 1 żeton zasobów, by jego atak nie został anulowany.



**Przykład (ciąg dalszy):** Gracze przydzielają obrażenia w walce. Bartek przydziela wystarczająco obrażeń obu obrońcom by ich zniszczyć, pozwala mu to przydzielić ostatni punkt obrażeń miejscu które atakuje. Ania przydziela 1 obrażenie Nosicielowi plagi.



**Przykład (ciąg dalszy):** Po zadaniu obrażeń, Nosiciel plagi oraz obaj obrońcy są zniszczeni. W związku z tym, że miejsce otrzymało przynajmniej 1 obrażenie, Bartek przejmuje nad nim kontrolę i przesuwa je do swojego pola bitwy. Obrażenia zadane miejscu są z niego usuwane.



## DOMINACJA

W rozszerzeniu *Kataklizm* pojawia się nowy typ żetonów – tzn. żetony Dominacji. Reprezentują one zmagania każdej z ras w wyścigu po władzę i pokonanie przeciwnika. Kiedy gracz zyskuje 1 żeton dominacji, bierze 1 żeton dominacji z puli żetonów i kładzie go na swojej stolicy. Kiedy gracz traci 1 żeton dominacji, odkłada 1 żeton dominacji ze swojej stolicy do puli żetonów. Jeśli gracz traci 1 żeton dominacji, a nie posiada żadnych żetonów dominacji, które mógłby odłożyć do puli, to w efekcie nie traci dominacji.

Żetony dominacji można zyskiwać kontrolując miejsca. Natomiast można je stracić na następujące sposoby:

- Gracz traci 1 żeton dominacji, za każdym razem gdy zostanie spalona jego strefa.
- Gracz traci 1 żeton dominacji, za każdym razem gdy jego talia się skończy (nie pozostaną w talii żadne karty).
- Kiedy dowolnemu z graczy spłoną wszystkie 3 strefy lub talia się skończy (cokolwiek wydarzy się pierwsze), dodatkowo traci on 1 żeton dominacji (poza żetonem dominacji który straci normalnie).

**Przykład:** Dwie strefy Bartka płoną, a na jego polu bitwy znajduje się 6 obrażeń. Jego pole bitwy zostało zaatakowane i spalone, zatem traci on 1 żeton dominacji. Ponieważ żaden inny gracz nie ma 3 płonących stref ani nie skończyła mu się talia, Bartek jako pierwszy wypełnia warunek by stracić dodatkowy żeton dominacji, przy tym ataku. Później Ani kończą się karty w talii, straci ona 1 żeton dominacji, ale ponieważ Bartek już otrzymał jednorazową karę za 3 płonące strefy, Ania nie traci dodatkowego żetonu dominacji.

## ZWYCIĘSTWO

W rozgrywce na zasadach *Kataklizmu* wygrywa gracz, który na koniec gry będzie posiadał najwyższą wartość dominacji. Jeśli przynajmniej jeden gracz aktywuje warunek kończący grę, oznacza to, że gra skończy się po zakończeniu aktualnej rundy i nie ma znaczenia czy na jej końcu warunek ten nadal będzie spełniony.

Warunki zakończenia gry są następujące:

- Jeden gracz będzie miał 3 spalone strefy
- Jednemu graczowi skończyła się talia
- Dominacja gracza jest równa 8 lub więcej po uzyskaniu żetonów dominacji podczas etapu zakończenia rundy

Gracz z najwyższą wartością dominacji wygrywa, kiedy gra się kończy. Jeśli gracze remisują z taką samą wartością dominacji, grę wygrywa gracz z najmniejszą liczbą płonących stref. Jeśli gracze nadal remisują, wygrywa gracz, który posiada najmniej żetonów obrażeń na swojej stolicy. Jeśli zdarzy się, że żadne z tych rozwiązań nie pozwoli wyłonić zwycięzcy, to wszyscy remisujący gracze odnoszą wspólne zwycięstwo.

## ZASADA DLA 4 GRACZY

Podczas rozgrywki czteroosobowej, gracz może atakować dowolne strefy graczy po swojej lewej i prawej stronie, ale może zaatakować tylko pole bitwy (i znajdujące się na nim miejsca) gracza, który siedzi naprzeciw niego.

## ZASADY KOORDYNACJI ROZGRYWKI

### AKTYWNY GRACZ

Gracz, który właśnie rozgrywa swoją fazę jest nazywany „aktywnym graczem”. Na przykład, aktywnym graczem jest pierwszy gracz rozpoczynający swoją fazę królestwa. Kiedy pierwszy gracz zakończy swoją fazę królestwa, pierwszeństwo przechodzi do

gracza po jego lewej stronie i teraz to on jest aktywnym graczem. Gracz jest uważany za aktywnego podczas rozgrywania swojej tury.

## KONIEC TURY/FAZY

Efekty które trwają „do końca tury” trwają do końca rundy. Efekty które trwają „do końca fazy”, trwają jedynie do końca fazy gracza, w której były aktywowane, a nie do końca rundy. Zasada końca fazy działa normalnie według dotychczasowych zasad do końca fazy danego gracza.

*Przykład: Ania zagrywa Modlitwę do panteonu, wybierając dwie z pośród swoich jednostek. Wybrane jednostki zyskują Kontratak do końca rundy, czyli poprzez całą fazę pola bitwy!*

## WARIANTY


### ROZGRYWKA ZESPOŁOWA

Dzieląc się na dwie drużyny po dwóch graczy, można rozegrać rozgrywkę zespołową. Gracze należący do tej samej drużyny siadają przy stole naprzeciw siebie. Zamiast kończyć rozgrywkę przy wartości dominacji równej 8, drużyna musi wspólnie zbierać 15 żetonów dominacji (mimo to każdy gracz trzyma swoje żetony dominacji oddzielnie) lub inny warunek zakończenia gry musi zostać spełniony. Gracze z jednej drużyny nie mogą atakować się nawzajem, a dla potrzeb efektów karty nie są uważani za przeciwników. Gracze nie mogą sobie pokazywać posiadanych karty w trakcie rozgrywki.


### JEDEN NA JEDNEGO

W grach jeden na jednego gracze mogą używać miejsc. Rozgrywając taką grę należy korzystać z warunków zwycięstwa *Kataklizmu* zamiast normalnych, które były przedstawione w zasadach podstawowych. Gracze muszą również stosować nowy przebieg rozgrywki. Warto zauważyć, że w takiej rozgrywce w grze znajduje się tylko jedno miejsce, zatem gracz, który je kontroluje nie może wykonać dodatkowego ataku na miejsce w swojej turze.

# KATAKLIZM – PRZEBIEG RUNDY

 *Wyznaczone zdarzenia  
(brak okien na akcje)*

## 0. Etap początku rundy

 Dodanie miejsca, jeśli jest to możliwe.

 Określenie pierwszego gracza.

Wykonanie fazy początku tury przez każdego gracza w ustalonej kolejności.

## 1. Etap królestwa

Wykonanie fazy królestwa przez każdego gracza w ustalonej kolejności.

## 2. Etap misji

Wykonanie fazy misji przez każdego gracza w ustalonej kolejności.

## 3. Etap stolicy

Wykonanie fazy stolicy przez każdego gracza w ustalonej kolejności.

## 4. Etap czerpania mocy


Wykonanie fazy czerpania mocy przez każdego gracza w ustalonej kolejności.

## 5. Etap pola bitwy

Wykonanie fazy pola bitwy przez każdego gracza w ustalonej kolejności (gracze mogą dodatkowo atakować miejsca).

## 6. Etap końca tury

Wykonanie fazy końca tury przez każdego gracza w ustalonej kolejności.

 Gracze zyskują żetony dominacji (wszyscy na raz).

 Usunięcie jednostek czerpiących moc z miejsc.

Jeśli liczba kart miejsc w grze jest mniejsza niż „liczba graczy -1”, należy wziąć i umieścić w grze odkrytą wierzchnią kartę z talii miejsc, kładąc ją pomiędzy stolicami graczy.

Gracz, który posiada najmniej żetonów dominacji decyduje kto zostanie pierwszym graczem. W przypadku remisu, nikt nie decyduje, a nowym pierwszym graczem zostaje gracz po lewej stronie aktualnego pierwszego gracza.

Aktywny gracz może wykorzystać jednostki do czerpania mocy z miejsca. Każdy efekt „Wymuszony:” na karcie miejsca jest rozpatrywany natychmiast gdy gracz czerpie z niego moc.

Gracze jednocześnie otrzymują żetony dominacji za każde miejsce, które kontrolują. Po otrzymaniu żetonów dominacji jeśli został spełniony dowolny warunek zakończenia gry, zostaje wyłoniony zwycięzca.

Każda jednostka jest usuwana z miejsca, z którego czerpała moc (pozostaje na polu bitwy).

## NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Poniżej znajdują się odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania związane z formatem *Kataklizm*.

**P: Co się stanie jeśli jednostka czerpiąca moc zostanie przesunięta z pola bitwy gracza?**

O: Jednostka przestaje czerpać moc z miejsca i jest przesunięta z tego miejsca do nowej strefy.

**P: Czy gracz może zaatakować miejsce przed atakiem na strefę innego gracza?**

O: Tak. Gracz może zaatakować miejsce, przed lub po normalnym ataku. Należy jednak pamiętać, że gracz może wykonać tylko jeden atak na miejsca podczas swojej fazy pola bitwy.

**P: Jeśli jednostka nie może być wybierana na cel efektów karty, czy może być wybrana na cel zdolności miejsca?**

O: Nie. Większość zdolności miejsc to efekty „Wymuszone:” i podlegają normalnym ograniczeniom jeśli chodzi o wybieranie celu.

**P: Czy pole bitwy gracza jest uważane za zaatakowane, kiedy przeciwnik atakuje miejsce?**

O: Tak. Mimo że pole bitwy nie otrzymuje żadnych obrażeń podczas takiego ataku, każda broniąca strefa jest uważana za zaatakowaną na potrzeby rozpatrywania efektów kart.

## SYMBOL ROZSZERZENIA



Karty z rozszerzenia *Kataklizm* można rozpoznać po specjalnym symbolu, wydrukowanym przed ich numerem kolekcjonerskim.

Warhammer: Inwazja gra karciana - Kataklizm © Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, Warhammer, Gra karciana Warhammer: Inwazja, powyższe marki i odpowiednie logo oraz powiązane z nimi marki, loga, miejsca, nazwy, istoty, rasy i insygnia/urządzenia/logo/symbole ras, pojazdy, lokacje, broń, jednostki i insygnia jednostek, postacie, produkty i ilustracje ze świata Warhammera i settingu Warhammera: Inwazji Gry Karcianej są albo ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2013, zarejestrowane różnie w UK i innych krajach świata. Ta edycja wydawana jest na licencji Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, logo FFG, Żywa gra karciana, LCG i logo LCG s znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 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. Uwaga! Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 3 lat ze względu na małe elementy. Ryzyko zadławienia. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. Ten produkt nie jest zabawką. Produkt nie przeznaczony do użytku przez osoby w wieku 13 lat lub mniej.

## TWÓRCY GRY

ORYGINALNY PROJEKT GRY: Eric M. Lang

PROJEKT ROZSZERZENIA: Lukas Litzsinger

PROJEKT GRAFICZNY: Mercedes Opheim

MENEDŻER GRAFICZNY: Brian Schomburg

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY: Mike Linneman

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Andrew Navaro

TREŚĆ ZASAD: Lukas Litzsinger

KOORDYNACJA LICENCJI: Deb Beck

REDAKCJA: Patrick Brennan

GRAFIKA NA OKŁADCE: Ignacio Bazan Lazcano

PRODUCENT: Lukas Litzsinger

KIEROWNIK PRODUKCJI: Eric Knight

GŁÓWNY PROJEKTANT FFG: Corey Konieczka

GŁÓWNY PRODUCENT FFG: Michael Hurley

WYDAWCA: Christian T. Petersen

WERSJA POLSKA: Galakta

TESTERZY: Przemysław Zub, Jakub Serafin, Michał Miszczuk, Artur Walczewski, Matt Joyce, Caleb Grace, Jeremy Zwirn, Brian Olmstead, Michael Gernes, Damon Stone, Nate French, Nick Jordan (Entropy42), Nat Ivory, Ryan O'Grady, Kush Gulati, Wayne Yang, Ben Michael, Julian Gräbel (Hotbutton), Florian Huggenberger, Torsten Krämer, Erik Dahlman, Timothy Lyons, Jerod Leupold, Ben Terpstra, Brian Johnson, Mark MacLennen, Patrick Haggerty, David Gagner oraz Rick Reinhart

## GAMES WORKSHOP

MENEDŻER LICENCJI: Graeme Nicoll

KIEROWNIK DZIAŁU PRAWNEGO  
I LICENCYJNEGO: Andy Jones

DYREKTOR DZIAŁU LICENCJI: Jon Gillard

MENEDŻER WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ:  
Alan Merrett

