



Warhammer: Inwazja FAQ 2.2

W niniejszym zestawieniu znajdują się wyjaśnienia treści kart i zasad, errata, wyjaśnienia zasad oraz najczęściej zadawane pytania dotyczące Warhammera: Inwazji Gry karcianej. Wszystkie oficjalne rozgrywki i turnieje będą się toczyć zgodnie z zasadami zawartymi w instrukcji z gry podstawowej oraz w niniejszym zestawieniu. Najnowsze zmiany są zawsze zaznaczone na **czwono**.

Warhammer: Inwazja Gra karciana © Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Inwazja Gra Karciana, odpowiednie logo powyższych marek i wszystkie związane marki, logo, miejsca, nazwy, istoty, rasy, insygnia/urządzenia/logo/symbole, pojazdy, lokacje, broń, jednostki i insygnia jednostek, postacie, produkty i ilustracje ze Świata Warhammera oraz setting gry Warhammer: Inwazja Gra karciana są ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd. - 2000-2013, zarejestrowane w UK i innych państwach świata. Niniejsza edycja została wydana na podstawie licencji nadanej Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone przez właścicieli.

Część I: Wyjaśnienia treści kart oraz errata

W tej części znajdują się oficjalne wyjaśnienia zasad i poprawki, których dokonano na niektórych kartach lub w całych zestawach Warhammer: Inwazji Gry karcianej. Karty zostały uszeregowane według kolejności druku zestawów, z których pochodzą. Errata dotycząca poszczególnych kart zawsze dotyczy wszystkich przedrukowanych wersji karty. W tej części znajduje się także lista kart objętych restrykcjami turniejowymi oraz zakazanych na turniejach.

Zasady ogólne

We wszystkich przypadkach treść „zadane obrażenia” oraz „przydzielone obrażenia” na kartach przekierowujących obrażenia powinna brzmieć „obrażenia, które mają zostać zadane”.

We wszystkich przypadkach treść „Jeśli kontrolujesz kartę nie – [rasa]...” powinna brzmieć „Jeśli kontrolujesz odkrytą kartę jednostki lub wsparcia nie – [rasa]...”.

Najnowszy dodruk

Jeśli dana karta zostanie w dodruku uaktualniona o ostatnią erratę, najnowszy druk karty uważa się za obowiązujący. Uważa się, że wszystkie starsze druki karty również posiadają zmieniony przez erratę tekst. Jeśli znajdzie niejasność, co do tego, która wersja karty jest obowiązująca, najnowszy druk można zidentyfikować po datach praw autorskich znajdujących się na kartach. FFG i Galakta dołożą wszelkich starań, aby wszystkie druki kart uaktualnione o ostatnią erratę zostały zamieszczone w tym FAQu.

Zestaw podstawowy

08 Załoga krasnoludzkiego działa

Treść powinna brzmieć: „**Wymuszony**: Kiedy ta jednostka wchodzi do gry, przejrzyj pięć wierzchnich kart ze swojej talii. Jeśli znalazłeś jakieś karty Wsparcia o koszcie 2 lub mniejszym, możesz umieścić w tej strefie jedną z nich. Następnie potasuj swoją talię.”

19 Pogrzebanie uraz

Treść powinna brzmieć: „Akcja: Zyskujesz 1 żeton zasobów za każdą jednostkę, która podczas tej tury trafiła na stos kart odrzuconych.”

30 Gwardia elektorska

„Wymuszony” efekt Gwardii Elektorskiej zostaje aktywowany również wtedy, kiedy wchodzi ona do gry.

34 Kapłani-Wojownicy

Treść powinna brzmieć: „**Wymuszony**: Przekieruj 1 punkt obrażeń przydzielony tej jednostce podczas każdej tury na inną, wybraną jednostkę na dowolnym Polu Bitwy. (Jeśli nie ma odpowiednich celów, obrażenia zostają przydzielone kapłanom-wojownikom.)”

39 Świątynia Sigmara

Efekt ten działa na wszystkie jednostki kontrolowane przez gracza (będące w grze, poza grą oraz wchodzące do gry), ponieważ Świątynia Sigmara wpływa na przeciwnika, a nie na same jednostki.

45 Kometą z Podwójnym Warkoczem

Kopiując taktykę o zmiennym koszcie (X), X wynosi 0.

Przykład: Tomek zagrywa kartę Płomieni Tzeentcha, płacąc 2 i zadając 2 punkty obrażeń jednej z jednostek Krzyśka. Jeśli Krzyśiek zagra Kometę z Podwójnym Warkoczem, aby skopionąć efekt Płomieni Tzeentcha nie płacąc jego kosztu, X skopionanego efektu wynosi 0. To oznacza, że skopionane Płomienie Tzeentcha zadadzą 0 obrażeń.

47 Dekret Karla Franza

Jeśli jednostka już atakuje lub się broni, Dekret Karla Franza nie zmienia jej statusu.

62 Urguck

„Podczas swojej fazy Stolicy możesz wydawać znajdujące się na tej jednostce obrażenia tak, jakby były żetonami zasobów.” Oznacza to, że gracz może podczas Fazy Stolicy usunąć wszystkie żetony z karty Urgucka, a każdy usunięty w ten sposób żeton obrażeń uważa się za wydany przez kontrolującego Urgucka gracza żeton zasobów.

65 Zguboskoczkowie

Treść powinna brzmieć: „Na początku twojej tury każdy z graczy musi poświęcić rozwinięcie albo zadać 1 obrażenie każdej strefie swojej Stolicy.”

75 Oderznijta ich łby!

Jeśli odkrytą kartą rozwinięcia jest karta jednostki, nie uważa się, aby „weszła ona do gry” (karta była już w grze jako rozwinięcie).

Jeśli odkrytą kartą rozwinięcia jest karta jednostki, która nie może znajdować się w grze (na przykład karta **Bohatera** w strefie, w której znajduje się już **Bohater**), jednostka, która spowodowała zaistnienie tego niezgodnego z zasadami stanu (**Bohater**, który został zagrany jako ostatni), zostaje natychmiast poświęcona.

105 Dominacja Slaanasha

Koszt zagrania taktyki o zmiennym koszcie (X), X wynosi 0.

Przykład: Dawid zagrywa na Krzyśka kartę Dominacji Slaanesha i odkrywa Płomienie Tzeentcha. Dawid decyduje się zagrać Płomienie Tzeentcha bez ponoszenia kosztów, a to oznacza, że karta żąda wybranej jednostce 0 obrażeń. Jednakże, ponieważ Płomienie Tzeentcha właśnie zostały zagrane, trafiają na stos kart odrzuconych Krzyśka.

116 Wykopalisko spaczenia

Treść powinna brzmieć: „Tylko 1 taka karta na talie.”

Zestawy Bitewne Cyklu Spaczenia

17 Spaczeniowy miotacz błyskawic

Może zostać zagrany na już spaczoną jednostkę. W takim wypadku efekt „spacz tę jednostkę” zostaje anulowany.

27 Balista samopowtarzalna

Treść powinna brzmieć: „Pole bitwy. **Akcja:** Wydaj X żetonów zasobów, aby zadać X niebezpośrednich obrażeń wybranemu przeciwnikowi. X to liczba twoich rozwinięć w tej strefie (tylko raz na turę).”

76 Wojenna Hydra

Treść powinna brzmieć: „... **Wymuszony:** Za każdym razem kiedy ta jednostka otrzymuje 1 obrażenie, usuń z tej jednostki jeden żeton zasobów, aby anulować to obrażenie. Następnie dodaj 1 żeton zasobów do swojej puli zasobów.”

77 Powtarzalna balista

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wydaj 2 żetony zasobów, aby zadać 2 niebezpośrednie obrażenia każdemu przeciwnikowi (tylko raz na turę).”

85 Runiczny Kieł Sollandu

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Poświęć jednostkę, do której dołączono tę kartę, aby obniżyć do 0 koszt następnego nie-*Epickiego* zaklęcia taktyki, które zagrasz w tej turze.”

Zestawy Bitewne Cyklu Wrogów

18 Porządek w Chaosie

Powinna mieć słowo-klucz Ograniczenie.

25 Wilhelm z Osterknachtów

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Kiedy ta jednostka atakuje, przesun jedną wybraną jednostkę z broniącej się strefy do innej strefy kontrolowanej przez tego samego gracza.”

49 Powrót do dawnej chwały

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Jeśli tę Misję wypełnia jakaś jednostka, odrzuć X żetonów zasobów z tej karty aby umieścić w grze jednostkę z twojego stosu kart odrzuconych (w dowolnej strefie). Limit raz na turę.”

57 W poszukiwaniu nowych niewolników

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wybierz jednostkę, która trafiła na stos kart odrzuconych przeciwnika w ciągu tej tury i umieść ją w grze, spaczoną, w dowolnej ze swoich stref.”

75 Kamień w skórę

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Do końca tej tury wskazana karta *Wsparcia Budowli* staje się jednostką posiadającą 4 punkty Wytrzymałości (karta zachowuje swoją siłę). Karta jest wciąż traktowana jak karta *Wsparcia Budowli*.”

81 Duregan Thorgrimson

Durgean oraz wybrana jednostka zadają sobie obrażenia równocześnie.

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Na początku twojej tury ta jednostka oraz wybrana jednostka zadają sobie nawzajem obrażenia równe swojej sile.”

97 Ofiara dla Hekarti

Ofiara dla Hekarti jest unikatowa.

Zestawy Bitewne Cyklu Morrslieba

11 Port Etaine

Treść powinna brzmieć: „Jednostki w strefie, w której nie ma rozwinięć, tracą wszystkie Akcje oraz efekty Wymuszone.”

11 Głos rozkazu

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Do końca tej tury, za każdym razem, kiedy zagrasz taktykę, możesz wydać 1 żeton zasobów, aby pod koniec tury cofnąć ją na swoją rękę ze swojego stosu kart odrzuconych.”

Zestawy Bitewne Cyklu Stolicy

58 Chakax

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Kiedy jednostka z cechą *Dzikość*, wchodzi do gry pod twoją kontrolę...”

82 Pięść Morka

Powinna mieć słowo-klucz Ograniczenie.

83 Gołębie Bomby

Powinna mieć słowo-klucz Ograniczenie.

84 Konwokacja orłów

Powinna mieć słowo-klucz Ograniczenie.

104 Werner Ludenhof

Treść powinna brzmieć:

„**Akcja:** Przesun tę jednostkę na kontrolowaną przez ciebie Misję (limit raz na turę).”

109 Imperialne Zoo

Treść powinna brzmieć: „... **Akcja:** Wydaj X żetonów zasobów, aby umieścić na tej karcie 1 żeton zasobów (tylko raz na fazę).”

Zestawy Bitewne Cyklu Krwawej Wyprawy

6 Niekończąca się Horda

Treść powinna brzmieć:

„**Akcja:** Wydaj X żetonów zasobów, aby umieścić w grze, na swoim polu bitwy, wszystkie jednostki dołączone do tej karty, w momencie kiedy ta akcja zostaje aktywowana...”

10 Wiatr się wzmacza

Wiatr się wzmacza jest unikatowy.

38 Inwazja snotlingów

Powinna mieć słowo-klucz Ograniczenie.

50 Powóz Czerwonej Strzały

Treść powinna brzmieć:

„... Ta jednostka może następnie zostać przesunięta na Misję w tej strefie (jeśli to możliwe). Tylko raz na turę.”

56 Zamek Drakenhof

Powinna mieć „Tylko Nieuumarli.”

57 Mistyczna Moc

Powinna mieć słowo-klucz Ograniczenie oraz treść: „... jeśli kontrolujesz legendę lub kartę wsparcia *Artefaktu*, cofnij wybraną kartę (inną niż *Mistyczna Moc*) ze swojego stosu kart odrzuconych na swoją rękę.”

90 Czarodziej Loeca

Treść powinna brzmieć:

„**Akcja:** Odrzuć z ręki Misję albo zamień tę jednostkę w rozwinięcie aby anulować właśnie aktywowaną akcję.”

108 Świątynia Ulryka

Treść powinna brzmieć:

„**Akcja:** Przesuń wszystkie żetony zasobów i wypełniające Misję jednostki z wybranej Misji na nową Misję (limit raz na turę).”

Zestawy Bitewne Cyklu Wiecznej Wojny

20 Przygotowania do wojny

Treść powinna brzmieć: „Tylko 1 taka karta na talię.”

48 Oddani Taalowi

Powinna mieć słowo-klucz Ograniczenie.

120 Czas Końca

Powinna mieć „Tylko 1 taka karta na talię.”

Rozszerzenie Szturm na Ulthuan

13 Lśniaca wieża

Treść powinna brzmieć: „*Królestwo*. Za każdym razem, kiedy wyleczysz jednostkę, zadaj 1 obrażenie wybranej jednostce przeciwnika lub wybranej strefie Stolicy przeciwnika.”

36 Ołtarz Khaina

Treść powinna brzmieć: „*Królestwo*. Jeśli jedna z twoich jednostek ma zostać zniszczona, możesz zapłacić 1 żeton zasobów, aby zamiast tego cofnąć ją na rękę jej właściciela.”

46 Akolita Czarodziejów

Złota

Treść powinna brzmieć: „*Pole Bitwy*. **Akcja:** Kiedy ta jednostka atakuje...”

Rozszerzenie Marsz Potępionych

8 Stanowisko maszyny wojennej

Treść powinna brzmieć: „*Pole bitwy*. **Akcja:** Wydaj 2 żetony zasobów, aby zadać 2 obrażenia wybranej atakującej jednostce. (Tylko raz na turę).”

9 Ogród Morra

Treść powinna brzmieć: „*Wymuszony*. Kiedy jedna lub więcej jednostek zostanie zniszczonych, umieść na tej karcie żeton zasobów.”

Rozszerzenie Legendy

40 Potwór z Głębin

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Spacz tę jednostkę aby wybrać...”

45 Tropienie zwierzyny

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wybrana, kontrolowana przez ciebie jednostka zyskuje do końca tury Dzikość X...”

51 Ochronne duszki

Ochronne Duszki chronią przed wszelkimi obrażeniami zadanymi jednostce, do której zostały dołączone. Zamiast przyznawać obrażenia, z Ochronnych Duszków usuwa się jeden żeton zasobów.

Treść powinna brzmieć:

„...jeśli jednostka, do której dołączono tę kartę, miałaby otrzymać obrażenia, możesz usunąć z tej karty żeton zasobów aby im zapobiec.”


Lista kart objętych restrykcjami

Karty wymienione poniżej są objęte restrykcjami na wszystkich oficjalnych turniejach formatu 1 na 1. Gracz może wybrać 1 kartę z poniższej listy do swojej talii i nie może w tej samej turniejowej talii posiadać innych kart wymienionych na poniższej liście. Gracz może mieć w talii dowolną liczbę kart objętych restrykcją, z zachowaniem normalnych zasad.

Karty objęte restrykcjami to:


 10 Krasnoludzki zwiadowca


 49 Osąd Vereny

 116 Wykopalisko spaczenia

 119 oraz  57 Innowacja


 2 Tunele Górnicze


 5 Derrickuburdzka Kuźnia

 42 Warta Poległych


 63 Friedrich Hemmler

 7 Łupieżcy Rodrika

 37 Ofiara dla Khaina


 53 Czarnoksiężnik Tzeentcha

 26 Osąd Loeca


 12 Konni Maruderzy

 6 Niekończąca się Horda

 60 Najazd zwierzolutzi

 75 Świątynia złościwości

9 Kulty Rozkoszy

 20 Przygotowania do wojny

 41 Wurrzag

 120 Czas Końca

Lista kart zakazanych

Poniższe karty są zakazane na wszystkich oficjalnych turniejach formatu 1 na 1. Gracz nie może mieć w swojej talii żadnej z poniższych kart.

 8 Odwiedz Nawiedzone Miasto

Lista restrykcji w formacie Kataklyzm

Karty wymienione poniżej są objęte restrykcjami na wszystkich oficjalnych turniejach formatu Kataklyzm. Gracz może wybrać 1 kartę z poniższej listy do swojej talii i nie może w tej samej turniejowej talii posiadać innych kart wymienionych na poniższej liście. Gracz może mieć w talii dowolną liczbę kart objętych restrykcją, z zachowaniem normalnych zasad.

Karty objęte restrykcjami to:

 10 Krasnoludzki zwiadowca

 25 Mistrzowska Runa Valayi

 49 Osąd Vereny

 80 Trolle Rzygi

 119  57 Innowacja

 3 Mistrzowie Miecza Hoetha

 25 Wilhelm z Osterknachtów

 63 Fridrich Hemmler

 100 Rozbójnicy

 8 Odwiedz Nawiedzone Miasto

 37 Ofiara dla Khaina

 3 Piraci Van Klumpfa

Lista kart zakazanych w formacie Kataklyzm

Poniższe karty są zakazane na wszystkich oficjalnych turniejach formatu Kataklyzm. Gracz nie może mieć w swojej talii żadnej z poniższych kart.

-  110 Nienawiść
-  16 Szpieg Mrocznych Elfów
-  101 Tarcza Eonów
-  1 Crone Hellebron
-  6 Wrota Karak Hirn
-  21 Alith Anar
-  34 Wezwanie Chaosu
-  41 Wurrzag
-  61 Thorek Żelazna Brwe
-  81 Sigvald Wspaniały
-  101 Balthasar Gelt

Część 2: Oficjalne wyjaśnienia zasad

ZAGRYWANIE KART

Zagranie karty jednostki, wsparcia, misji lub rozwinięcia jest akcją, na którą nałożono pewne ograniczenia. Te ograniczenia to:

Takich kart nie można zagrać w odpowiedzi (na cokolwiek).

Takie karty muszą zostać zagrane podczas fazy Stolicy ich właściciela.

EFEKTY KART (V1.4)

Niektóre karty odnoszą się do „efektów kart”. Efekty kart to pojęcie gry, które obejmuje akcje, wymuszone akcje, trwałe efekty oraz słowa kluczowe.

Po aktywacji (zazwyczaj w wyniku zapłacenia ich kosztu lub spełnienia wymagania czasowego i zadeklarowania użycia jej) efekty kart stają się niezależne od swojego źródła. Zniszczenie lub usunięcie ich źródła w tym momencie nie wpłynie na wynik rozpatrzenia efektu karty. Zasada ta także działa w odniesieniu do efektów trwałych oraz słów kluczowych, które mają warunek aktywacji, włącznie z Akcjami i efektami Wymuszonymi.

Przykład: Jednostka ze Straszliwą Mutacją atakuje strefę z jednostką, która ma słowo kluczowe Kontratak oraz pozostał jej 1 punkt wytrzymałości. Jednostka z Kontratakiem się broni, co sprawia, że odejmuje się jej 1 punkt wytrzymałości, co skutkuje jej zniszczeniem. Jednak efekt Kontrataku występuje niezależnie od źródła, kiedy jednostka zostanie wyznaczona na obrońcę, dlatego zadaje swoje obrażenia wynikające z Kontrataku.

Aktywowanie efektu karty (v1.7)

W celu udanego aktywowania efektu karty, gracz musi zadeklarować, że aktywuje daną kartę, wybrać jej cele, a następnie zapłacić ewentualny dodatkowy koszt opisany na karcie oraz spełnić wszelkie wymagane warunki zawarte na karcie. Prosty sposób na sprawdzenie dodatkowego kosztu jest formuła „Zrób X, aby zrobić Y”, gdzie pierwsza część, zrób X, to koszt. Gracz nie może zapłacić kosztu kartami przy pomocy kart, surowców

itd., których nie kontroluje. Jeśli gracz nie może spełnić tych wymagań, nie może próbować aktywować danej karty.

Rozpatrywanie efektu karty (v1.7)

Kiedy efekt karty jest rozpatrywany, ponownie należy sprawdzić wymagane warunki zawarte na karcie oraz jej dostępne cele (Patrz „Wybieranie celu efektów” na stronie 13). Jeśli cel nie spełnia zasad albo jeden z warunków nie jest spełniony, efekt zostaje anulowany.

Na przykład treść Harpii (SnU 24) brzmi „Misja. Akcja: Kiedy jakiś przeciwnik losuje karty w swojej fazie Misji, a w sumie będzie posiadał 7 lub więcej kart na ręce, spacz tę jednostkę, aby odrzucić 1 losową kartę z jego ręki.” Jeśli gracz kontrolujący Harpie aktywuje ich efekt kiedy przeciwnik ma na ręce co najmniej siedem kart, ale w odpowiedzi przeciwnik zagrywa jedną lub kilka kart, w wyniku czego liczba kart na jego ręce zostaje zmniejszona do sześciu lub mniej. Kiedy przychodzi kolej na rozpatrzenie efektu Harpii, zostaje on anulowany, ponieważ przeciwnik nie ma co najmniej siedmiu kart na ręce, więc warunek wymagany do aktywowania efektu nie jest spełniony.

Efekty trwałe (v1.4)

Jeżeli nie zaznaczono inaczej, efekty trwałe odnoszą się do wszystkich kart będących w grze.

Efekty jednoczesne (v1.6)

Kiedy dwa lub więcej nie będących akcjami efektów jest aktywowanych jednocześnie, gracz, którego trwa tura, może wyrzucić swoje efekty w dowolnej kolejności. Następnie jego przeciwnik wywiera swoje efekty w dowolnej kolejności.

Należy zauważyć, że akcje, efekty wymuszone oraz efekty trwałe zawsze należy rozgrywać w ustalonej kolejności, dlatego efekty dwóch kart są uważane za jednoczesne jeżeli są efektami tego samego rodzaju kart. Słowa kluczowe oraz akcje warunkowe są uważane za efekty trwałe w odniesieniu do wszystkich warunków kolejności.

Na przykład: Jaskinia Trolla oraz Zaawansowana Inżynieria mają efekty o treści „Na początku swojej tury...”. Jednak, w związku z tym, że na Jaskini Trolla jest to efekt wymuszony, podczas gdy na Zaawansowanej Inżynierii jest to akcja, efekty tych kart nie są uważane za jednoczesne, ponieważ efekty wymuszone są rozpatrywane zanim akcje mogą zostać aktywowane. Jednak Jaskinia Trolla oraz Troll Rzeczny to efekty równoczesne, ponieważ oba są efektami wymuszonymi z identycznymi warunkami aktywacji. Gracz kontrolujący obie te karty wybrałby więc kolejność, w której zostają one rozegrane.

Dwa lub więcej efektów jednoczesnych, które nie mają warunku aktywacji, nie są uważane za jednoczesne. Gracze zawsze powinni stosować się do wszystkich efektów trwałych, które cały czas oddziałują na grę, a które nie mają aktywatora.

Efekty odnoszące się do samych siebie (v2.0)

Efekty odnoszące się do samych siebie używają określeń „ta jednostka” lub „ta karta”.

Wielość efektów

Jeśli karta wywiera wiele efektów, należy rozpatrzyć wszystkie możliwe efekty z danej karty. Każdy z tych efektów należy rozpatrzyć oddzielnie, z poniższym wyjątkiem:

Jeśli karta używa słowa „następnie”, poprzedzający je efekt musi zostać pozytywnie rozpatrzony, aby efekt po słowie „następnie” mógł zostać rozpatrzony.

Na przykład: Treść karty Załoga krasnoludzkiego działła (ZS 8) stanowi: „Wymuszony: Kiedy ta jednostka wchodzi do gry, przejrzyj pięć wierzchnich kart ze swojej talii. Jeśli znalazłeś jakieś karty Wsparcia o koszcie 2 lub mniejszym, możesz umieścić w tej strefie jedną z nich. Następnie potasuj swoją talię.” Do tasowania talii dojdzie tylko wtedy, gdy gracz przejrzy wpiernw pięć wierzchnich kart swojej talii.

AKCJE

„AKCJE” (pisane wielkimi literami) odnoszą się do pogrubionego aktywatora „**Akcja:**” wydrukowanego na karcie i są określonym rodzajem „akcji” (pisanych małymi literami), pośród których także występuje zagranie z ręki karty jednostki, wsparcia, rozwinięcia lub misji.

Warunek aktywacji (1.4)

Warunek aktywacji to dowolny warunek, który musi wydarzyć się zanim będzie można aktywować określoną zdolność karty. Może być nim zagranie karty, użycie innej zdolności karty, a także efekt trwały.

Na przykład: Warunek aktywacji Chodząca Ofiara (SNU 23) „Kiedy ta jednostka opuszcza grę...” sprawia, że jednostka musi opuścić grę zanim efekt wymuszony zostanie aktywowany. Innym przykładem warunku aktywacji jest „Na początku twojej tury...”, który można znaleźć na kartach takich jak Szczęurogry (CS 55) oraz Chmura Much (ZP 93).

Akcje aktywowane (poprzednio Akcje-odpowiedzi) (v1.4)

Akcje aktywowane to podgrupa akcji, które posiadają warunek aktywacji. Każda taka akcja może zostać aktywowana tylko raz na każdą kopię akcji aktywowanej i tylko raz podczas danego warunku aktywacji. Jeżeli dany warunek aktywacji zostaje spełniony podczas rozpatrywania innych efektów (lub poza oknem akcji), wtedy akcja aktywowana musi zostać rozpatrzona przy pierwszej okazji po otwarciu okna akcji albo nie może być rozegrana w ogóle.

Na przykład: Treść karty Szczęurogów (CS 55) stanowi: „Akcja: Na początku swojej tury przywróć wszystkie jednostki Skavenów.” Aktywatorem jest początek twojej tury. Te akcje można aktywować tylko raz podczas danego ‘okna akcji’ za każdą kopię tej karty w grze.

Akcje warunkowe (v1.1)

Niektóre akcje wywołują trwałe efekty, które zostaną rozpatrzone jedynie wtedy, kiedy zostaną wypełnione pewne szczególne warunki. Te akcje nazywa się akcjami warunkowymi.

Akcje warunkowe trwają do końca danej tury lub do chwili, w której odpowiedni warunek nie zostanie spełniony (którekolwiek z tych zdarzeń nastąpi pierwsze).

Na przykład: Treść karty Błogosławieństwo Valayi (CS 43) stanowi: „Akcja: Następne 2 obrażenia zadane wybranej jednostce są przekierowywane na inną wybraną jednostkę.” Kiedy ta karta zostanie zagrana, tworzy trwały efekt oczekujący na następne 2 obrażenia zadane wybranej jednostce lub na koniec tury (którekolwiek z tych zdarzeń nastąpi pierwsze).

LEGENDY (V1.8)

Legendy nie mają żadnej „wrodzonej” zdolności do obrony strefy stolicy. Mogą bronić strefy stolicy jeśli efekt karty im na to pozwala.

Kiedy broniący się gracz wyznacza obrońców, atakowana legenda jest automatycznie wyznaczona jako obrońca, pod warunkiem, że nie jest spaczona. Spaczone legendy nie mogą atakować ani bronić się.

Za siłę Legendy uznaje się symbole siły w najsłabszej strefie (dla efektów kart).

Na przykład: Malekith ma 2 symbole siły w Królestwie, 2 na Misji oraz 2 na Polu Bitwy. Zatem uznaje się, że jego siła wynosi 2. Kiedy legenda jest atakowana przez konkretną strefę, wówczas zadaje obrażenia w walce równe liczbie jej symboli siły w danej strefie.

WYJAŚNIENIA TERMINOLOGII

Koszt (v1.4)

Każde odniesienie do kosztu w opisie efektu karty odnosi się do liczby znajdującej się w lewym, górnym rogu karty. Koszt karty o koszcie 0 nie może zostać pomniejszony.

Na przykład: Treść karty Załoga krasnoludzkiego działła (ZS 8) stanowi: „Wymuszony: Kiedy ta jednostka wchodzi do gry, przejrzyj pięć wierzchnich kart ze swojej talii. Jeśli znalazłeś jakieś karty Wsparcia o koszcie 2 lub mniejszym, możesz umieścić w tej strefie jedną z nich. Następnie potasuj swoją talię.” To oznacza, że bez względu na koszt lojalności, dopóki koszt karty Wsparcia (liczba w lewym, górnym rogu) jest równy 2 lub jest mniejszy, ta karta może zostać umieszczona w jakiejś strefie (oczywiście, należy tego dokonać z uwzględnieniem wszystkich innych ograniczeń wynikających z karty).

Kiedy karta jest zagrywana „bez kosztu”, wtedy uznaje się, że jej koszt wynosi 0 i nie może być modyfikowany w inny sposób (taki jak punkty lojalności). Jednak należy zapłacić wszelkie koszty wynikające z treści karty.

Lojalność

Koszt lojalności to zmienna, która zwiększa koszt kart. Jednakże, dla potrzeb efektów kart, nie uważa się jej za część kosztu kart.

Zmniejszanie

Efekt karty, który zmniejsza jakąś liczbę (koszt, punkty Wytrzymałości itd.), nie może jej zmniejszyć poniżej 0.

Leczenie (v1.1)

Leczenie to pojęcie gry odnoszące się do usuwania żetonów obrażeń z jednostek (lub Stolic). Aby jednostka (lub Stolica) mogła zostać wyleczona, musi posiadać jakieś obrażenia.

Punkty wytrzymałości i pozostałe punkty wytrzymałości (v. 1.9)

Określenie „punkty wytrzymałości” odnosi się do wydrukowanych na karcie punktów wytrzymałości, powiększonych lub pomniejszonych o modyfikatory. Określenie „pozostałe punkty wytrzymałości” oznacza wartość punktów wytrzymałości pomniejszoną o liczbę obrażeń otrzymanych przez daną jednostkę.

Poświęcenie (v 1.7)

Poświęcenie oznacza usunięcie z gry karty kontrolowanej przez gracza. Akt poświęcenia karty nie może być anulowany ani nie można mu zapobiec innymi efektami. Po tym jak karta zostanie poświęcona, odkłada się ją na stos kart odrzuconych jej właściciela.

Zniszczenie (v 1.7)

Kiedy karta zostaje zniszczona, zostaje usunięta z gry. Po tym jak karta zostanie zniszczona, odkłada się ją na stos kart odrzuconych jej właściciela.

Poświęcenie jednostki to nie to samo co zniszczenie jednostki.

„Właśnie zagrana” (v1.8)

Niektóre efekty kart odnoszą się do „właśnie zagranych” kart. Karta „właśnie zagrana” to taka, która jest częścią nierozpatrzonego aktywnego łańcucha akcji. Karty wybierające za cel „właśnie zagrana” kartę mogą zostać zagrane w dowolnym momencie łańcucha akcji i mogą działać na dowolną kartę w łańcuchu. Karty, które anulują „właśnie zagrane” karty mogą być zagrane tylko w odpowiedzi na karty rodzaju, który anulują.

Na przykład: Treść karty Pogarda Wysokich Elfów (SU 21) stanowi: „Akcja: Anuluj właśnie zagrana taktykę.” Aby anulować taktykę, Pogardę Wysokich Elfów należy

zagrać po tym jak taktyka zostanie dodana do łańcucha akcji, jednak zanim ten łańcuch zostanie rozpatrzony. Gracz może, pod warunkiem, że łańcuch jest aktywny, dodać inne efekty do łańcucha, zanim zagra kartę taką jak Pogarda Wysokich Elfów i anulować taktykę zagrana wcześniej w tym łańcuchu.”

„Tylko jeden Bohater na strefę”

Jeśli gracz posiada już w grze kopię danego Bohatera, nie może zagrać, przejąć kontroli nad, przesunąć lub umieścić w grze (za pośrednictwem efektu karty) innego Bohatera w danej strefie. Jego przeciwnik również nie może zagrać, przejąć kontroli nad, przesunąć lub umieścić w grze (za pośrednictwem efektu karty) innego Bohatera w tej strefie.

„Przejrzyj” (v1.1)

Przeglądanie to pojęcie gry odnoszące się do wertowania wierzchnich kart z talii gracza. W grze występują karty, które operują tym pojęciem w opisach swoich zdolności. Ważne, aby pamiętać, że pojęcia „przejrzyj” i „spójrz na” mają różne znaczenie. Karty zawierające słowo „przejrzyj” nie zawierają słowa „spójrz na” i odwrotnie.

Na przykład: Treść karty Obóz zwiadowców (CS 60) stanowi: „Królestwo. Za każdym razem, kiedy przeszukujesz swoją talię, możesz poszukać jednej karty więcej.” Ta karta wchodzi w interakcję z innymi kartami, które nakazują graczowi przeszukać talię, na przykład z Czeladnikiem kowala runów (CW 22), która stanowi: „Akcja: Kiedy ta jednostka wchodzi do gry, przejrzyj pięć wierzchnich kart ze swojej talii. Jeśli znalazłeś jakieś Runy, pokaż je, a potem dodaj do swojej ręki. Następnie wtasuj pozostałe karty z powrotem do talii.” Jeśli zagrałbyś Czeladnika kowala runów, gdy w grze znajdowałaby już się kopia Obozu zwiadowców, przejrzałbyś sześć wierzchnich kart, zamiast pięciu.

W związku z wprowadzeniem powyższego rozróżnienia terminów, zmianie ulega treść wskazanych kart:

78 Zwęszył trop

89 Jasnowidzenie

27 Zwój Asurów

119 Zaawansowana inżynieria

Powinny w swej treści mieć „podejrzyj” zamiast „przejrzyj”.

Natomiast karta:

60 Obóz zwiadowców

Powinna w swej treści mieć „przeglądasz” zamiast „przeszukujesz”.

Słowo „pomiń”

Kiedy karta mówi o „pominięciu” fazy, ta faza jest pomijana na podstawie czasu jakie dana karta określa. Pojedyncza faza może być pominięta więcej niż raz.

Na przykład: treść karty Najazd zwierzoludzi (CKW 60) mówi „...Akcja: Jeśli tę Misję wypełnia jakaś jednostka, na początku fazy Pola Bitwy pominiń całą swoją fazę Pola Bitwy, aby zniszczyć tę kartę.” Karta pominięta pozostała część fazy pola bitwy w momencie jej aktywowania. Jednakże, jeżeli kilka Najazdów zwierzoludzi zostanie aktywowanych podczas tej samej fazy pola bitwy, oznaczają, że pojedynczą fazę pola bitwy jest pomijana.

„Litera X”

Jeśli nie określa jej karta, efekt karty lub nie zależy ona od wyboru gracza, litera „X” jest zawsze równa 0.

Słowo „lub/albo”

Niektóre efekty kart stawiają gracza przed wyborem jednego z dwóch efektów kart. Te wybory są zaznaczone w tekście słowem „lub/albo”. Gracz może wybrać, w jaki sposób rozpatrzeć taki efekt. Jednakże, musi wybrać taki efekt, który może rozpatrzeć w całości.

Na przykład: Treść karty Spaczeniowy meteoryt (ZS 96) stanowi: „Wymuszony: Kiedy rozpocznie się twoja tura, każdy z graczy musi spaczyć jedną ze swoich jednostek w odpowiadającej strefie albo jego stolica otrzyma 1 obrażenie. (Gracze sami przydzielają otrzymane obrażenia).” Każdy gracz musi wybrać jedną z dwóch możliwych opcji (spaczyć jedną ze swoich jednostek w odpowiadającej strefie lub zadać obrażenia własnej Stolicy). Jeśli gracz nie może całkowicie spełnić pierwszej z tych opcji, musi rozpatrzeć drugą. W tym przykładzie gracz nie posiada jednostki, którą mógłby spaczyć, musi więc zadać 1 punkt obrażeń swojej Stolicy.

STREFY GRY (V1.8)

Strefa gry to obszar, w którym podczas gry mogą znajdować się karty. Strefy w grze to Królestwo, Pole Bitwy i Strefa Misji. Strefy poza grą to talia,

ręka i stos kart odrzuconych.

W grze

W grze znajdują się Królestwo, Pole Bitwy i Strefa Misji.

Jeśli efekt karty (np. zniszczenie lub poświęcenie) nie stanowi czego innego, karty mogą się przemieszczać z jednej do drugiej strefy tylko za sprawą efektów kart.

Na przykład: Treść karty Rajtarzy (ZS 36) stanowi: „Akcja: Wydadaj 1 żeton zasobów, aby przesunąć tę jednostkę z obecnie zajmowanej strefy do innej z twoich stref.” Ten efekt nie może sprawić, że jednostka znajdzie się w którejś ze stref poza grą (jak np. na stosie kart odrzuconych).

Poza grą

Poza grą znajdują się talia, ręka oraz stos kart odrzuconych.

Jeśli karta ma się znaleźć poza grą, trafia do jednej ze stref poza grą jej właściciela. Kartę, która przesuwa się ze strefy w grze do strefy poza grą, uważa się za nową kartę. Połączone z nią efekty przestają na nią wpływać. Jedyny wyjątek od tej zasady to zdolności, które aktywują się, gdy karta ze strefy w grze przesuwa się do strefy poza grą.

Zagrać

„Zagrać” oznacza zagrać kartę z ręki, płacąc cały jej koszt i stosując się do wszystkich ograniczeń.

Umieścić w grze

„Umieścić w grze” oznacza, że karta wchodzi do gry za sprawą efektu karty, a nie w normalny sposób (płacąc koszt i stosując się do ograniczeń). Ważny wyjątek: umieszczenie w grze nie może ominąć ograniczenia unikatowości karty ani innych ograniczeń wynikających z pola tekstowego danej karty.

Wchodzi do gry (v1.4)

Karty na ogół są zagrywane z ręki, jednak niektóre efekty pozwalają na zagrywanie ich bezpośrednio ze stosu kart odrzuconych albo z talii. Kiedy karta jest zagrywana uważa się, że nie jest ona poza grą, ani nie jest w grze. Zagranie karty wywołuje łańcuch akcji, a jedynym sposobem oddziaływania na kartę podczas tej akcji jest efekt „właśnie zagrana”. Po tym, jak pozostała część łańcucha akcji zostanie dokończona, efekt karty zostanie rozstrzygnięty (jeżeli jest to

taktyka) albo wejdzie ona do gry (jeżeli jest jednostką lub kartą wsparcia).

Na przykład: Gracz zagrywa z ręki Dzikich maruderów (ZS 82), rozpoczynając łańcuch akcji. Obaj gracze mogą w ramach reakcji na tę akcję wykonać dowolną liczbę akcji „w odpowiedzi”, które są rozgrywane w kolejności „ostatnia zagrana, pierwsza rozstrzygnięta”. Na koniec łańcucha Dżicy maruderzy wejdą do gry, chyba, że możliwość ta zostanie anulowana przez kartę taką jak Oczyszczenie Asuryana. Należy zwrócić uwagę, że mimo tego, iż tylko Dżicy Maruderzy mogą być wybrani tylko na cel efektów kart, które mają w treści „właśnie zagrana”, gracze mogą użyć efektów kart podczas łańcucha akcji, do wybrania na cel innych kart będących w grze.

Po tym jak karta wejdzie do gry na końcu łańcucha akcji, może aktywować dowolne ze swoich zdolności włącznie z tymi aktywowanymi przez wejście do gry.

Na przykład: Tekst na Czarnych rycerzach Morra (CW 43) brzmi: „Akcja: Kiedy w tej strefie pojawia się jakaś jednostka, do końca tej tury wybrana jednostka nie może się bronić.” Po tym jak gracz zagra Czarnych rycerzy Morra, a pozostała część łańcucha akcji zostanie rozpatrzona, Czarni rycerze Morra wchodzi do gry, a ich zdolność akcji aktywowanej może zostać wykorzystana podczas następnego łańcucha akcji.

Jeśli jednostka w momencie swojego wejścia do gry doprowadzi do sytuacji niedozwolonej, wówczas natychmiast zostaje poświęcona.

Opuszcza grę (v 1.7)

Karta opuszcza grę kiedy jest przenoszona ze strefy w grze do strefy poza grą (z powrotem do ręki, talii lub na stos kart odrzuconych).

Normalnie karta nie może aktywować swoich umiejętności po tym jak opuści grę. Jednak karta która ma efekt odnoszący się do niej samej*, który jest aktywowany kiedy opuszcza grę, nadal może aktywować swoją umiejętność kiedy opuści grę. Przykładami takich kart są Niebieskie Horrory Tzeentcha (CS 51) albo Grobowcowe Ghule (MP 43). Karty takie jak Złodziej Esencji (LEG 38) lub Krasnoludzki Zwiadowca (ZP 10) nie są uważane za posiadające efekty odnoszące się do nich samych i nie mogą aktywować swoich zdolności kiedy opuszczają grę.

Zdolności karty odnoszącej się do samej siebie nie są aktywowane dopóki karta nie zostanie fizycznie usunięta z gry (np. odłożona na stos kart odrzuconych albo zabrana z powrotem do ręki). Zdolność musi być aktywowana przy pierwszej okazji i może to zrobić gracz, który kontrolował ją w momencie opuszczenia przez nią gry. W przeciwnym wypadku możliwość jej aktywowania przepada.

* Karta odnosząca się do samej siebie zawiera zapis „ta jednostka” lub „ta karta”.

WYBIERANIE CELU EFEKTÓW

Wybieranie (v1.3)

Wybieranie sprawdza się w chwili zagrania karty i drugi raz, kiedy jej efekt zostanie rozpatrzony. Karta „wybiera cel”, jeśli w jej tekście znajduje się słowo „wybrana”.

Na przykład: Treść karty Trolle rzygi (ZS 80) stanowi: „Akcja: Zniszcz wszystkie jednostki w grze.” Ten efekt nie wybiera za cel jednostek, które nie są żywe, więc karty takie jak Król Kazador (ZS 7), która stanowi: „Przeciwnicy nie mogą wybierać tej jednostki za cel efektów kart, chyba, że zapłacą za nie o 3 żetony zasobów więcej za każdy efekt.” nie wejdą z nim w interakcję.

Jeżeli nie zaznaczono inaczej, karta może wybierać na cel jedynie karty znajdujące się w grze.

Niewłaściwy cel

Jeśli efekt karty wskazuje na jej cel, należy sprawdzić, czy cel jest właściwy w chwili jej zagrania oraz kiedy jej efekt zostanie rozpatrzony. Cel może stać się niewłaściwy jeśli zostanie usunięty z gry, jeśli zostanie usunięty ze strefy wskazanej przez zdolność lub jeśli jakieś konkretne cechy karty, która była celem, zmieniają się.

Jeśli wszystkie cele efektu karty staną się niewłaścive, efekt karty zostaje anulowany. Jeśli podczas rozpatrywania efektu karty jakieś cele pozostały właściwe, efekt działa normalnie, chociaż wpływa tylko na właściwe cele.

Na przykład: Treść karty Płomienie Tzeentcha (ZS 102) stanowi: „Akcja: Zadaj X obrażeń jednej wybranej jednostce.” Tomek zagrywa Płomienie Tzeentcha, płacąc 1 żeton zasobów i wybierając za cel Załogę gładzocisku

(ZS 66) Marka. W odpowiedzi Marek decyduje się wykorzystać zdolność Załogi gładocisku, której treść brzmi: „Królestwo. Akcja: Poświęć tę jednostkę, aby zmusić przeciwnika do poświęcenia kontrolowanej przez niego jednostki (jeśli to możliwe).” Marek zagrał swoją akcję w odpowiedzi na Płomienie Tzeentcha Tomka, dlatego to ją należy rozpatrzyć najpierw. Załoga gładocisku zostaje poświęcona jako koszt własnego efektu – ten efekt zostaje w pełni rozpatrzony, zanim gracze przejdą do rozpatrywania Płomieni Tzeentcha Tomka. Kiedy przychodzi czas ich rozpatrzenia, okazuje się, że cel ataku (wybrana jednostka) stał się niewłaściwy (ponieważ został usunięty z gry). W związku z tym efekt karty Tomka zostaje anulowany, a Płomienie Tzeentcha trafiają na stos kart odrzuconych.

OBRAŻENIA

Zadawanie obrażeń w walce

Uważa się, że jednostka zadała obrażenia w walce, jeśli dodała do puli obrażeń, które zostaną przydzielone przeciwnikowi w walce, przynajmniej jeden punkt obrażeń, i jeśli podczas kroku „Zadawanie obrażeń” przynajmniej jeden punkt obrażeń zostanie zadany jednostkom lub Stolicy przeciwnika.

Na przykład: Treść karty Sadystryczna mutacja (ZS 95) stanowi: „Wymuszony: Kiedy jednostka, do której dołączono tę kartę, zadaje obrażenia w walce, zadaj 1 obrażenie jednej wybranej jednostce lub stolicy.” Aby ten wymuszony efekt został aktywowany, jednostka, do której dołączono tę kartę, musi dodać przynajmniej 1 punkt obrażeń do puli obrażeń oraz przynajmniej 1 punkt obrażeń z puli obrażeń musi zostać zadany jednostce lub Stolicy przeciwnika.

Jeśli w danej walce gracz bierze pod uwagę kilka kart posiadających aktywator „zada obrażenia”, wystarczy, aby chociaż 1 punkt obrażeń w walce został zadany jednostce lub Stolicy przeciwnika, aby można było uznać, że wszystkie biorące udział w walce jednostki zadały obrażenia.

Na przykład: Tomek posiada na swoim Polu Bitwy Dzikie góry i Zaprzysiężonego krwi, a do każdej z tych jednostek dołączył po jednej Sadystrycznej mutacji. Podczas fazy Pola Bitwy Tomek atakuje Królestwo przeciwnika oboma jednostkami. Jeśli chociaż jeden punkt

obrażeń zostanie zadany jednostce lub Stolicy przeciwnika, należy uznać, że zarówno Dzikie góry, jak i Zaprzysiężony krwi zadali w tej walce obrażenia. Obie te jednostki będą mogły aktywować swoje Sadystryczne mutacje.

Otrzymane obrażenia (v1.1)

Jednostka otrzymała obrażenia, jeśli podczas kroku Zadawania obrażeń, po rozpatrzeniu efektów anulowania obrażeń, przynajmniej 1 punkt obrażeń zostanie jej zadany.

Obrażenia poza walką

Obrażenia poza walką to pojęcie zbiorcze dla wszystkich rodzajów obrażeń z wyłączeniem obrażeń w walce. Obrażenia poza walką zadaje się od razu w momencie ich przydzielenia, zanim gracze będą mogli wykonać inne akcje.

Na przykład: Treść karty Zaraza Nurgła (ZS 101) stanowi: „Akcja: Każda jednostka w grze otrzymuje 1 obrażenie. Spaczone jednostki otrzymują po 1 dodatkowym obrażeniu.” Jeśli gracz zagra i rozpatrzy tę kartę, to powstałe w ten sposób obrażenia zostaną przydzielone, zanim gracze będą mogli wykonać jakiegokolwiek inne akcje.

Karty, które mogłyby zapobiec tym obrażeniom, jak na przykład Zguba stali (CS 6), która stanowi: „Akcja: Anuluj 10 następnym obrażeń, które podczas tej tury zostałyby zadane wybranej jednostce ♠”, musiałyby zostać zagrane w odpowiedzi na Zarazę Nurgła, aby móc anulować jakiegokolwiek obrażenia.

Obrażenia niebezpośrednie (v1.5)

Niebezpośrednie obrażenia to obrażenia poza walką zadawane wybranemu graczowi. Gracz, który otrzymuje niebezpośrednie obrażenia musi przydzielić je swoim jednostkom, legendom i/lub swojej Stolicy.

Niebezpośrednich obrażeń nie można przydzielać do płonących stref, gracz nie może też przydzielić jednostce lub legendzie więcej niebezpośrednich obrażeń, niż wystarczyłoby do ich zniszczenia (uwzględniając Odporność i inne efekty anulujące obrażenia). To samo dotyczy przydzielania obrażeń strefom Stolicy (gracz nie może przedzielić więcej niebezpośrednich obrażeń danej strefie, niż wystarczyłoby do jej podpalenia).

Jeśli kilku graczy musi przypisać niebezpośrednie obrażenia w tym samym momencie, aktywny gracz wybiera kto jako pierwszy przypisze swoje obrażenia, po nim robią to pozostali gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem wskazówek zegara. Obrażenia nadal są zadawane w tym samym momencie.

Anulowanie obrażeń (v2.0)

Niektóre efekty (taki jak Odporność) anulują obrażenia. Obrażenie zostaje anulowane po tym jak zostanie przydzielone ale zanim zostanie zadane.

Przekierowywanie obrażeń (v1.2)

Niektóre efekty kart pozwalają obrażeniom być przekierowywanym z jednego wybranego celu na inny. Obrażenia zawsze przekierowuje się po ich przydzieleniu, ale tuż przed ich zadaniem (w tym samym czasie, co Odporność).

Należy zwrócić uwagę, że podczas przydzielania obrażeń w walce gracze nie muszą brać pod uwagę efektów kart przekierowujących obrażenia. Jest tak, ponieważ przekierowywanie obrażeń nie jest rodzajem anulowania obrażeń.

Przesuwanie obrażeń

Przesuwania obrażeń nie uważa się za zadawanie lub przydzielanie obrażeń. Obrażenia przesuwane z jednej jednostki na inną omijają wszystkie efekty anulowania obrażeń (takie jak Odporność).

RODZAJE KART

Dodatki (v1.3)

Dodatki to karty Wsparcia, które muszą zostać dołączone do „wybranych za cel” kart znajdujących się w grze, kiedy wchodzi do gry. Takie karty zostały wskazane przez cechę „Dodatek”. Jeśli Dodatek nie wskazuje, że należy go dołączyć do karty, którą kontrolujesz, możesz go dołączyć również do znajdującej się w grze karty przeciwnika.

Gracz, który zagrywa Dodatek, kontroluje go, kiedy jego karta znajduje się w grze. Dodatek zapewnia punkty Lojalności kontrolującemu go graczowi.

Jeśli jednostka, do której dołączono Dodatek, przechodzi pod kontrolę innego gracza, Dodatek pozostaje pod

kontrolą obecnego gracza.

Jeśli Dodatek posiada wymagania strefy (np. „Dołącz do wybranej jednostki na swoim Polu Bitwy”), muszą one zostać spełnione jedynie w chwili, w której karta Dodatku wchodzi do gry. Jeśli jednostka przemieści się następnie pomiędzy strefami, nie wpływa to na taki Dodatek. Jednak wszystkie pozostałe warunki związane z dodatkiem muszą być cały czas spełnione. Jeżeli w dowolnym momencie nie są przestrzegane, dodatek jest odrzucany z gry.

Jeśli karta, do której został dołączony Dodatek, opuszcza grę, Dodatek trafia na stos kart odrzuconych swojego właściciela.

Rozwinięcia (v1.5)

Gracz może kontrolować kartę rozwinięcia tylko wtedy, gdy jest jednocześnie jej właścicielem. Jeżeli w dowolnym momencie rozgrywki gracz kontrolowałby kartę będącą rozwinięciem, której nie jest właścicielem, natychmiast musi odrzucić ją z gry.

Na przykład: Tekst na Łupieżcach Rodrika (MP 7) brzmi: „Akcja: Kiedy ta jednostka wchodzi do gry, umieść koszulkę do góry wybraną kartę Wsparcia i zamień ją w rozwinięcie.” Jeżeli karta ta zadziała na kartę wsparcia dołączoną do postaci kontrolowanej przez gracza, który zagrał Łupieżców Rodrika, wtedy końcowym efektem będzie odrzucenie wsparcia z gry, ponieważ nie może ono występować jako rozwinięcie w strefie, w której znajduje się obecnie.

Innym przykładem jest zagranie Złodzieja dusz na rozwinięcie, które stało się jednostką w wyniku zagrania Gromu zmiany. W tym wypadku Złodziej dusz zostanie dołączony do jednostki, a następnie, kiedy rozwinięcie zostanie przesunięte do strefy przeciwnika, natychmiast zostaje usunięte z gry wraz ze Złodziejem dusz.

Jeśli karta zmienia się z rozwinięcia w kartę innego rodzaju, wówczas nie uznaje się, że „weszła do gry” (karta ta była już obecna w grze jako rozwinięcie).

Na przykład: Jeśli Oderżnijta ich łby! (ZP75) odwraca Grimgora Żelazną Skórę (ZP63), wówczas nie jest aktywowany efekt wymuszony Grimgora.

Niektóre karty mogą stać się odkrytymi rozwinięciami. Jeśli karta staje się odkrytym rozwinięciem (i jest tylko rozwinięciem), należy z niej usunąć wszystkie żetony obrażeń i zasobów. Uznaje się, że na odkrytych rozwinięciach

nie ma żadnego pola tekstowego, symboli siły, kosztu, symboli lojalności, cech ani punktów wytrzymałości. Zachowują one swoją nazwę oraz unikalność i uważa się, że są one obecne w grze.

Na przykład: Jeśli zdolność Drzewoduchów zostanie aktywowana, w momencie kiedy jednostka ma 3 obrażenia, z karty usuną się 3 żetony obrażeń. Karta Drzewoduchów pozostaje w grze i w związku z tym, gracz nie może w odpowiedzi aktywować zdolności Złodzieja Esencji.

Misje (v1.7)

Efekty kart Misji mogą być aktywowane nawet jeśli danej misji nie wypełnia żadna jednostka, pod warunkiem, że wszystkie inne wymagania zostają spełnione (koszt, warunki, itd.)

Jeśli w dowolnym momencie na karcie misji, której nie wypełnia żadna jednostka, znajdują się żetony zasobów, zostają natychmiast usunięte. Żetony nie mogą być wydawane do aktywowania zdolności tuż przed tym jak zostają usunięte.

SŁOWA KLUCZOWE

Kontratak

Kontratak to słowo-klucz, które pozwala broniącej się jednostce bądź legendzie natychmiast zadać atakującemu obrażenia (za każdym razem, kiedy zostanie wybrana na obrońcę). Obrażenia z kontraktaku to obrażenia w walce, których nie można dzielić pomiędzy atakujących, są nieanulowane oraz zostają zadane jak tylko zostaną przydzielone, zanim gracz będą mógł podjąć jakiegokolwiek inne akcje.

Zwiad (v1.5)

Słowo klucz „Zwiad” jest aktywowane nawet jeśli podczas walki nie zostały zadane żadne obrażenia, pod warunkiem, że jednostka z tym słowem kluczowym brała udział w walce i ją przetrwała.

Zasadzka (v2.0)

Słowo kluczowe zasadzka może być aktywowane z zakrytego rozwinięcia. Jeśli efekt karty stworzył odkryte rozwinięcie, które ma słowo kluczowe zasadzka, wówczas zdolność zasadzki nie może być aktywowana.

INNE

Przesuwanie kart

W celu przesunięcia karty, musi ona zakończyć ruch w innej strefie niż go rozpoczęła.

Gracz nie może przesunąć jednostek ani kart wsparcia do strefy przeciwnika, chyba że tekst karty wyraźnie na to pozwala.

Kiedy atakująca jednostka zostanie przesunięta z Pola Bitwy, nie uważa się jej już za atakującą. Kiedy broniąca się jednostka zostanie przesunięta z Pola Bitwy, nie uważa się jej już za broniącą. Efekty, które pozwalają jednostce atakować/bronić się z jej nowego miejsca położenia tworzą wyjątek od powyższych zasad. Tak jest na przykład w przypadku Szarego Proroka Thanquola (CS 15), który stanowi: „Ta jednostka może atakować z dowolnej strefy.”

Kiedy jednostka wykonuje misję, a dana misja lub jednostka zostanie przesunięta do innej strefy, nie uważa się jej już za odbywającą misję, a wszystkie żetony z karty Misji należy odrzucić.

Jednostka, która przesuwa się z jednej strefy do innej, jest uważana za wchodzącą do nowej strefy, ale nie za wchodzącą do gry. Dodatkowo, obrażenia, które zostały przydzielone takiej jednostce, są nadal zadawane.

Stos kart odrzuconych (v1.1)

Kiedy kilka kart trafia na stos kart odrzuconych danego gracza równocześnie, właściciel tych kart decyduje, w jakiej kolejności te karty znajdują się na stosie.

Efekty kart powodujące zagranie kart (v 1.8)

Jeśli efekt karty pozwala na zagranie karty podczas rozpatrywania łańcucha akcji, to nie powoduje to powstania nowego łańcucha akcji. Zamiast tego, wszelkie zagrane karty są rozpatrywane tak, jakby były częścią pierwotnego łańcucha. Gracz nie może odpowiedzieć na nie kolejnymi akcjami, ponieważ łańcuch jest już rozgrywany.

Przykład: Adrian zagrał Dominację Slaanesha. Jeśli ta karta taktyki nie zostanie anulowana, w momencie jej rozpatrzenia przyjdzie moment odkrycia trzech kart z ręki

przeciwnika. Dwie spośród tych kart, to karty taktyki. W ramach rozpatrywania Dominacji Slaanesha Adrian może zagrać obie te karty za darmo i tak właśnie robi. Po tym jak zostaną rozpatrzone i odrzucone, kontynuuje się rozgrywanie łańcucha.

Ataki przeprowadzane poza fazą pola bitwy (v. 1.9)

Jeśli efekt karty pozwala graczowi na przeprowadzenie ataku poza fazą Pola bitwy, atak ten musi być wykonany zgodnie ze wszystkimi krokami fazy Pola bitwy.

Na przykład: Treść Wilków Północy (CS 32) brzmi: „Akcja: Jednostka, która wypełnia tę misję, może podczas twojej fazy Misji wykonać jeden atak na jedną strefę kontrolowaną przez przeciwnika.” Jeśli gracz inicjuje atak korzystając z tej akcji, musi postępować zgodnie ze wszystkimi krokami fazy Pola bitwy.

Część 3: FAQ - Najczęściej zadawane pytania

P: Czy nadal mogę wykorzystywać zdolności/losować karty/zbierać zasoby, jeśli odpowiednia strefa płonie?

O: Tak. Płonąca strefa funkcjonuje normalnie, z tym wyjątkiem, że nie można jej przydzielać obrażeń.

P: Czy mogę zaatakować już płonąca strefę?

O: Tak.

P: Czy efekty, które mają miejsce „na początku tury”, mają miejsce przed fazą Królestwa?

O: Tak. Te efekty mają miejsce podczas fazy „Początek tury”, tak jak wskazuje to skrócony przebieg tury w instrukcji. To okno akcji funkcjonuje dokładnie w ten sam sposób, co inne okna akcji w grze.

P: Jeśli rozwinięcie, które zagram z ręki, zostanie zniszczone przez efekt karty, ale było jednostką Krasnoludów, to czy mogę zagrać Utrzymać pozycję (CS 2), aby wrócić tę jednostkę Krasnoludów ze stosu kart odrzuconych do gry?

O: Tak. Karta Utrzymać pozycję bierze pod uwagę tylko fakt trafienia karty jednostki na stos kart odrzuconych w danej turze, nie bada w jaki sposób tam trafiła.

P: Czy symbole Lojalności z kart Taktyk zmniejszają koszt innych kart Taktyk zagranych w odpowiedzi?

O: Nie. Taktyka nie znajduje się w grze, a tylko symbole Lojalności w grze mogą obniżać koszt Lojalności.

P: Jeśli odwrócę Grimgora Żelazną Skórę (ZS 63) koszulką ku górze kartą Oderżnijta ich łby! (ZS 75), to czy Grimgor zniszczy karty Wsparcia i rozwinięcia w odpowiadających strefach?

O: Nie. Rozwinięcie będące Grimgor-em już znajduje się w grze, więc Grimgor nie wchodzi do gry, a zatem jego zdolność nie zostaje aktywowana.

P: Jeśli jednostka posiada 0 punktów Wytrzymałości i żadnych żetonów obrażeń, to czy zostaje ona zniszczona?

O: Tak, zostaje natychmiast zniszczona, bowiem posiada tyle samo obrażeń, co punktów Wytrzymałości.

P: Jeśli mój przeciwnik zagra na jednostkę kartę Dodatku, to czy mogę odpowiedzieć na to zagranie Dodatku Żelazną dyscypliną (CS 45), aby zmusić go do wydania dodatkowych zasobów albo anulowania Dodatku?

O: Tak, ponieważ zagranie dodatku na jednostkę jest akcją, która wybiera jakąś jednostkę za cel.

P: Jeśli aktywuję zdolność Sniktcha Mistrza Śmierci, gdy w grze znajdują się 4 karty Skavenów (w tym sam Mistrz Śmierci) i wybiorę za cel jednostkę posiadającą 3 punkty Wytrzymałości, a mój przeciwnik zagra w odpowiedzi Płomienie Tzeentcha i zniszczy jedną z kart Skavenów w grze, to co się wtedy stanie?

O: Najpierw należy rozpatrzyć Płomienie Tzeentcha i zniszczyć jednostkę Skavenów. Następnie gracze spróbują rozpatrzyć

zdolność Sniktcha Mistrza Śmierci. Sprawdzając warunki wybrania za cel karty, gracz przekona się, że cel ten nie posiada już mniej punktów Wytrzymałości, niż znajduje się w grze jednostek Skavenów. Cel zdolności Sniktcha stał się więc niewłaściwy, dlatego jej efekt zostanie anulowany.

P: Jeśli posiadam w grze Ołtarz Khaina i 3 jednostki, a mój przeciwnik zagra Trolle rzygi, to czy mogę aktywować zdolność Ołtarza kilkakrotnie i cofnąć na rękę wszystkie jednostki?

O: Tak. Dopóki możesz zapłacić wszystkie koszty, możesz aktywować Ołtarz Khaina w odpowiedzi na pojedynczy efekt karty, który niszczy kilka jednostek jednocześnie.

P: Czy mogę wykorzystać Światłość Sigmara, aby przesunąć jednostki do strefy Misji przeciwnika?

O: Nie. Gracz nie może przesuwać lub zagrywać jednostek do stref swojego przeciwnika.

P: Jak dokładnie wygląda przydzielanie obrażeń w walce broniącym się jednostkom?

O: Przydzielając obrażenia broniącym się jednostkom, zanim atakujący gracz będzie mógł zadawać obrażenia wrogiej stolicy, atakujący musi przydzielić każdej z tych jednostek tyle obrażeń, ile jest potrzebne, aby je zniszczyć. To oznacza, że atakujący musi wziąć pod uwagę punkty Wytrzymałości oraz wszystkie efekty anulowania obrażeń, które są już aktywne w chwili przydzielania obrażeń. Każdej jednostce atakujący może przydzielić więcej obrażeń, niż potrzeba, aby ją zniszczyć, jeśli oczekuje wystąpienia innych efektów anulujących obrażenia.

P: Jeśli posiadam w grze Lśniącą Wieżę, a wiele jednostek zostaje wyleczonych tym samym efektem (np. efektem karty Nowicjusza z Saphery), to czy zdolność Wieży zostanie aktywowana raz czy raz za każdą wyleczoną jednostką?

O: Lśniaca Wieża zostanie aktywowana raz za każdą wyleczoną jednostką, bez względu na to, że są one leczone jednocześnie.

P: Jeśli moje Dzikie gory (ZS 90) wykonują misję Grabież Tor Aendris (SU 32) w strefie Misji, to czy ich zdolność Pola Bitwy jest aktywna?

O: Nie. Dzieje się tak, ponieważ Dzikie gory mogą atakować jedynie tak jakby znajdowały się na twoim Polu Bitwy. Zdolność Grabieży Tor Aendris nie sprawia, że ich karta faktycznie znajdzie się na Polu Bitwy.

P: Mam wyłożonego Pana przemian (MP 21), a mój przeciwnik losuje trzy karty. Czy mogę zobaczyć każdą z nich?

O: Nie. Za każdym razem kiedy gracz losuje kilka kart w wyniku jednej akcji, losuje je równocześnie.

P: Jeżeli Złodziej dusz (CW 117) zostanie zniszczony, czy jednostka, do której był dołączony wraca do swojego pierwotnego właściciela?

O: Tak. Tekst Złodzieja dusz to efekt trwały i w związku z tym wpływa na grę tylko tak długo jak pozostaje w grze. Jeżeli Złodziej dusz opuszcza grę, pierwotny właściciel jednostki odzyskuje kontrolę nad kartą i przesuwa ją do odpowiadającej strefy.

P: Kontroluję Przekłete ostrze (CS 100), a mój przeciwnik zagra jednostkę do strefy, w której znajduje się Wykopalisko spaczenia (ZS 116). Czy dana jednostka jest uznawana za spaczoną i w związku z tym mogę położyć żeton zasobów na Przekętym ostrzu?

O: Nie. Jednostka, która wchodzi do gry w określonym stanie nie zmienia swojego statusu. Tak więc, w tym przypadku nic nie zostało spaczone, dlatego efekt Przekłatego ostrza nie jest aktywowany. Jednak, jeśli jednostka już znajdująca się w grze zostanie przesunięta do strefy, w której znajduje się Wykopalisko spaczenia, wtedy uważa się, że została spaczona, a na Przekętym ostrzu można umieścić żeton zasobów.

P: Czy mogę wykonać akcję podczas rozgrywania łańcucha akcji?

O: Nie. Podczas łańcucha akcji, akcje można wykonywać tylko do czasu aż każdy z graczy spasuje. Po tym jak wszyscy gracze spasują, łańcuch jest rozgrywany zgodnie z zasadą „ostatnia zagrana, pierwsza rozgrywana” i nie można do niego już dodawać żadnych innych efektów. Należy zauważyć, że efekty wymuszone oraz aktywowane efekty trwale przerywają łańcuch akcji, jeżeli zostaną spełnione warunki na nich przedstawione.

P: Jeżeli mam Szpikulec Grimgora (CS 71) na samodzielnej broniącej jednostce, czy wszystkie atakujące jednostki zostają zniszczone kiedy jedna z nich otrzyma obrażenia pochodzące z bitwy, czy zniszczona zostaje tylko ta, która otrzymała obrażenia od jednostki mającej Szpikulec Grimgora?

O: Szpikulec Grimgora zniszczy każdą atakującą jednostkę, do której zostały przypisane obrażenia wynikające z bitwy.

P: Czy mogę użyć karty W poszukiwaniu nowych niewolników (CW 57) w celu przejścia kontroli nad jednostką, która już jest w grze (albo wchodzi do gry w wyniku efektu takiego jak Nekromancja)?

O: Nie. Możesz umieścić w grze tylko karty spoza gry. Karta wchodząca do gry nie jest uważana za będącą w grze, ani poza grą i kiedy taka karta znajduje się w łańcuchu akcji mogą na nią działać tylko efekty „właśnie zagrana”.

P: Czy wolno mi potasować wszystkie rozwinięcia z jednej strefy, aby mój przeciwnik nie wiedział które z nich jest które?

O: Tak, możesz zmieniać położenie oraz tasować rozwinięcia z dowolnej strefy kiedy tylko chcesz. Jednakże, jeśli celem twojego efektu jest konkretne rozwinięcie, musi być jasne, które rozwinięcie wybierasz na cel, a twój przeciwnik także może wybrać je na cel dopóki jest ono twoim celem.

P: Czy mogę przenieść więcej obrażeń na jednostkę, niż jest wymaganych do jej zniszczenia? Na przykład, czy Szaman Orków może przenieść 5 obrażeń na jednostkę, której pozostał tylko 1 punkt wytrzymałości?

O: Nie, nie możesz przesunąć na jednostkę więcej obrażeń niż wymaganych jest do jej zniszczenia. W powyższym przypadku Szaman Orków mógłby przesunąć tylko 1 obrażenie na jednostkę, której pozostał 1 punkt wytrzymałości.

P: Jak działa Krwiopuszcz?

O: Krwiopuszcz automatycznie podwaja przydzielane obrażenia w momencie kiedy są one przydzielane. Tak więc kiedy przypiszesz jednostce jedno obrażenie, natychmiast zostaje ono podwojone. Działa to także w przypadku obrażeń przyznawanych poza walką, ponieważ nadal są one przydzielane.

Kiedy na stole znajduje się więcej niż jeden Krwiopuszcz, równocześnie podliczasz całkowitą wartość obrażeń, ponieważ efekt tych kart jest stały i nie posiada warunku aktywacji. Tak więc, jeśli przypisujesz 1 obrażenie, a na stole masz 2 Krwiopuszczy, każdy z nich podwaja obrażenia, co w sumie sprawia, że zostają przypisane 3 obrażenia (1 obrażenie + 1 obrażenie z pierwszego Krwiopuszcza + 1 obrażenie z drugiego Krwiopuszcza).

W związku z powyższym, jeśli w grze znajduje się dwóch Krwiopuszczy, potraja się wszystkie zadawane obrażenia, a kiedy w grze jest trzech Krwiopuszczy obrażenia są zwielokrotnione razy 4.

P: Czy jeśli aktywuję zdolność Czarnoksiężnika Tzeentcha, to przeciwnik może odpowiedzieć Żelazną Dyscypliną oraz czy wówczas nadal mogę umieścić jeden żeton zasobów na Czarnoksiężniku Tzeentcha jeśli nie zapłacę 4 surowców?

O: Umieszczenie żetonu zasobów na Czarnoksiężniku nie jest uważane za koszt, więc nie zostanie położony od razu kiedy aktywujesz akcję. Kiedy aktywujesz akcję musisz zadeklarować wszystkie jej potencjalne cele, albo nie wolno ci jej aktywować. Oznacza to także, że mimo, iż określenie „następnie” znajdujące się w zdolności Czarnoksiężnika, nie zostało aktywowane, nadal musisz wskazać jego cel. Dlatego, jeśli gracz w odpowiedzi zagra Żelazną Dyscyplinę, a ty nie zapłacisz czterech surowców, musisz anulować całą akcję, włącznie z umieszczeniem żetonu zasobów na Czarnoksiężniku.

P: Co dzieje się kiedy zagrywam Osąd Loeca na jednostkę ?

O: Jednostka, do której zostaje dołączona ta karta pozostaje w grze odkryta i jest uznawana za rozwinięcie dopóki Osąd Loeca pozostaje do niej dołączony (patrz strona 13, w poszukiwaniu informacji na temat odkrytych rozwinięć). Jeśli Osąd Loeca zostanie zagrany na jednostkę wykonującą misję, ta jednostka zostaje usunięta z misji i umieszczona w strefie, w której wykonywała tę misję.

P: Czy aby móc zagrać Bombę Zarazy (CM 34) muszą być dostępne 3 cele?

O: Tak. Nie możesz podjąć próby zagrania Bomby Zarazy jeśli nie masz trzech celów, które mogłaby trafić. Ilekroć aktywujesz efekt karty musisz w momencie jego aktywacji mieć dostępny cel (cele) oraz zapłacić wszystkie koszty. Są to warunki niezbędne do aktywowania karty. Przy pomocy Bomby Zarazy należy wybrać trzy różne jednostki, więc przy jej pomocy nie można kilka razy zadać obrażeń tej samej jednostce.

P: Jaka jest różnica pomiędzy efektami „Kiedy zagrywasz...” (obecnym np. Na karcie Wieszczy (CM39), a „Kiedy [coś] wejdzie do gry...” (obecnym np. na Leśnych Goblinach (MP 17))?

O: Efekty „Kiedy zagrywasz...” muszą być aktywowane w trakcie łańcucha akcji, który zawiera sobie kartę, która zostaje zagrana i w związku z tym nie może być wykorzystywany w stosunku do kart, których nie ma jeszcze w grze. W przypadku zdolności Wieszczy nie mógłbyś wybrać za cel zagranej rozwinięcia, które aktywowało zdolność Wieszczy, ponieważ dane rozwinięcie nie jest jeszcze obecne w grze. Jednakże, efekty związane z wejściem do gry muszą być aktywowane w ramach łańcucha akcji po tym jak karta wejdzie do gry, a w związku z tym karty z tymi zdolnościami mogą działać same na siebie.

P: Jeśli jednostka otrzymuje żetony zasobów ze swoich własnych efektów (np. Strażnik Uraz (CW 24), to czy traci je w momencie kiedy jej pole tekstowe staje się puste?

O: Nie. Jednostki, na których znajdują się żetony zasobów zatrzymują swoje żetony zasobów jeśli ich pole tekstowe zostaje wyczyszczone, jednak na ogół nie będą w stanie korzystać z nich ani otrzymywać dzięki nim żadnych premii. Tak więc Strażnik Uraz z pustym polem tekstowym nie otrzymuje żadnego symbolu siły za żetony zasobów, nie będzie w stanie dodawać kolejnych żetonów dzięki swojemu efektowi, ale zatrzymuje żetony zasobów, które już ma.

P: Jeśli jedno z moich rozwinięć zostaje zniszczone w momencie kiedy Kairos Tkacz Losu (Legendy 30) jest obecny w grze, czy spowoduje to aktywowanie misji Ofiara dla Hekarti (CW 97) w związku z tym, że dane rozwinięcie było także jednostką?

O: To zależy. Misja zostanie aktywowana jeśli rozwinięcie było kartą jednostki. Jeśli była to taktyka, wsparcie albo legenda, wówczas Ofiara dla Hekarti by nie zadziałała. Kiedy karty trafiają na stos kart odrzuconych, trafiają tam jako karty, jako które są wydrukowane, a nie jako które były obecne w grze.

P: Jeśli mam w grze Kairosa Tkacza Losu (Legendy 30) i zagram rozwinięcie do strefy, w której znajduje się Wykopalisko Spaczenia (ZP 116) to czy rozwinięcie/jednostka wchodzi do gry spaczone?

O: Nie. Rozwinięcie musi znajdować się w grze zanim zadziała zdolność Kairosa Tkacza Losu, tak więc karta wchodzi do gry jako rozwinięcie zanim zostanie uznana za jednostkę.

P: Czy mogę aktywować akcję centrum stolicy jeśli na karcie nie ma żadnych żetonów?

O: Jeśli na karcie nie ma żadnych żetonów, które można usunąć, nie możesz korzystać z przywileju zapewnianego przez centrum stolicy. Słowo „następnie” oznacza, że wcześniejsza zdolność musi zostać pomyślnie rozpatrzona zanim będzie można rozpatrzeć zapis „następnie”. Tak więc możesz aktywować akcję, ale nadal nie przyniesie ona żadnego efektu.

P: Kiedy wybiera się kilku atakujących lub obrońców, czy należy wybrać ich wszystkich na raz, czy pojedynczo?

O: Atakujących i obrońców wybiera się na raz. Po tym jak zostaną wybrani aktywuje się wszelkie stałe lub wymuszone efekty, które z tego wynikają, a następnie otwiera się okno akcji.

P: Co to znaczy aktywować zdolność?

O: Zdolność jest aktywowana przez warunek aktywacji. Wszystko co zawiera warunek aktywacji jest uznawane za zdolność.

P: Jak zdolność Volkmara Ponurego (LEG 16) współgra z poświęconymi lub zniszczonymi jednostkami?

O: Jednostka, która zostaje poświęcona lub zniszczona zostaje usunięta z gry. Po tym jak poświęcona lub zniszczona jednostka opuści grę, podejmuje próbę wejścia na stos kart odrzuconych właściciela. Zdolność Volkmara Ponurego przerywa to i zamiast tego

umieszcza daną jednostkę na spodzie talii właściciela. To zastępstwo nie zapobiega poświęceniu ani zniszczeniu jednostki.

P: Czy spaczona jednostka, która wypełnia Misję Wilki Północy (CS 33) może skorzystać ze zdolności misji umożliwiającej zainicjowanie ataku?

O: Nie. Wilki Północy obchodzą jedynie zasadę mówiącą, że można atakować tylko ze swojego Pola Bitwy w trakcie fazy Pola Bitwy (pozwalając jednostce zainicjować atak w fazie misji). Spaczona jednostka nie może zostać zadeklarowana jako atakujący, a Wilki Północy nie znoszą tej zasady.

P: Czy jeśli Misja zostanie przesunięta ze strefy misji do innej czy jednostka wykonująca misję także jest przesuwana?

O: Nie. Jednostka wykonująca misję, która jest przesuwana do innej strefy, pozostaje w swojej strefie po tym jak dana misja zostanie przesunięta.

P: Czy nadal mogę wysłać jednostki na kontrolowaną przeze mnie misję, która została przesunięta do mojej strefy królestwa lub pola bitwy?

O: Tak. Jeśli karta nie stanowi inaczej, możesz wysłać jednostkę na kontrolowaną przez siebie misję znajdującą się w dowolnej strefie

P: Jeśli mój przeciwnik zagra Zazdrosne Oczy (CKW 54) w odpowiedzi na akcję „Na początku swojej tury, którą właśnie aktywowałem, czy uniemożliwia mi to aktywowanie innych akcji „Na początku swojej tury”?

O: Nie. Akcje muszą być aktywowane w pierwszej chwili kiedy jest to możliwe, co na ogół ma miejsce w tym samym łańcuchu akcji i w odpowiedzi na inną akcję. Jeśli twój przeciwnik zagra Zazdrosne Oczy w celu zakończenia łańcucha po tym jak aktywujesz swoją pierwszą akcję „na początku swojej tury”, wówczas twoja kolejna okazja do aktywowania następnej akcji „Na początku swojej tury” będzie początkiem kolejnego łańcucha akcji (nadal podczas Fazy 0).

P: Czy mogę poruszyć kartę ze strefy do tej samej strefy?

O: Nie. W celu poruszenia karty musi ona zakończyć ruch w innej strefie niż go rozpoczęła.

P: Czy wymuszony efekt Ukrytej Czarodziejki (CKW 17) przerywa akcję Inwazji Snotlingów (CKW38)?

O: Tak. Wymuszony efekt Ukrytej Czarodziejki przerywa „Akcję” Inwazji Snotlingów w połowie jej rozgrywania.

P: Co stanie się jeśli zagram Osąd Loeca (L 26) na spaczoną jednostkę?

O: Spaczona jednostka stanie się spaczonym rozwinięciem. Co więcej, jeśli Osąd Loeca zostanie usunięty ze spaczonego rozwinięcia, to drugie z powrotem staje się spaczoną jednostką.

P: Czy zdolność Knura bojowego (CKW 47) działa także na Misję gracza kontrolującego tę kartę?

O: Tak. Zdolność Dzika bojowego działa na wszystkie Misje znajdujące się w grze, włącznie z tymi należącymi do gracza, który go kontroluje.

P: Jak działa karta Wiatr się wzmaga (CKW 10)? Czy jeżeli wykorzystam ją do zagrania Zaklęcia, kiedy to Zaklęcie jest rozgrywane i czy przeciwnik może je anulować? Czy mogę przy jej pomocy zagrać więcej niż jedno Zaklęcie?

O: *Zaklęcie* jest rozpatrywane kiedy rozpatrywanie łańcucha dotrze do momentu, w którym aktywowana zostaje karta Wiatr się wzmaga. Zagrane przy jej pomocy *Zaklęcie* nie może być anulowane, ani nie można zagrać niczego w odpowiedzi na nie. Zostaje ono rozegrane i następnie jest odrzucane jeśli jest to taktyka. Po tym jak to *Zaklęcie* zostanie rozpatrzone, aktywowany jest efekt „następnie” z karty Wiatr się wzmaga, a karta zostaje poświęcona.

Ponadto, podczas rozpatrywania łańcucha akcji, gracze nie mogą już aktywować nowych akcji. Tak więc nawet jeśli zagranie *Zaklęcia* aktywuje efekt „Wymuszony:” z karty Wiatr

się wzmaga, nie ma możliwości wykorzystania jej „Akcji:” do zagrania kolejnego *Zaklęcia*.

Przy pomocy Wiatr się wzmaga można jednak zagrać kilka *Zaklęć*, pod warunkiem, że na karcie znajduje się wystarczająca liczba żetonów, ponieważ Wiatr się wzmaga nie opuszcza gry dopóki nie zostanie rozpatrzone *Zaklęcie* zagrane przy jej pomocy. Wszystkie *Zaklęcia* zostaną zagrane w odwrotnej kolejności podczas ponownego rozpatrywania łańcucha (nawet po tym jak Wiatr się wzmaga opuści grę, ponieważ efekty występują niezależnie od swojego źródła). Jednakże gracz nie może zagrać jednego *Zaklęcia* kilka razy: gdy *Zaklęcie* wejdzie do gry lub trafi na stos kart odrzuconych, po tym jak zostało rozpatrzone w wyniku działania karty Wiatr się wzmaga, jest uznawane za nową kopię karty, bez wcześniejszego odniesienia do tego, że była ona wybierana jako celem.

P: Czy podczas atakowania legendy mogę przypisać nadmiarowe obrażenia stolicy?

O: Za każdym razem kiedy legenda jest atakowana, wszelkie nadmiarowe obrażenia ponad te, które są niezbędne do zniszczenia legendy, nie mogą być przypisywane do żadnej strefy. Wszelkie obrażenia z ataku powinny być przypisane do legendy lub broniących jednostek. „Reszta” obrażeń po zniszczeniu legendy jest ignorowana, tak jak dodatkowe obrażenia dla strefy, która płonie.

P: Co może anulować Mag Loeca (CKW 90)? Czy może anulować kartę taktyki?

O: Mag Loeca może anulować dowolną „Akcję:” niezależnie od tego, czy jest ona zagrywana z ręki. Nie może być wykorzystany do anulowania zagrania jednostki, karty wsparcia czy rozwinięcia.

P: Czy mogę zagrać taktykę, która działa na dołączoną kartę, nawet jeśli w grze nie ma żadnych dołączonych kart?

O: Nie. Karty wybierające cel muszą

mieć obecny dozwolony cel aby mogły być zagrane.

P: Co stanie się jeśli zaatakuję strefę przy pomocy Staruchy Hellebron (WW1) i przydzielę 20 obrażeń? Ile obrażeń jest uznawanych za zadane i jak wiele kart może być odrzuconych? 20, czy liczba pozostałych punktów wytrzymałości danej strefy?

O: Wszystkie obrażenia przydzielone danej strefie są zadawane, jednak nadmiarowe obrażenia nie przynoszą efektu (ponieważ strefa już płonie). Tak więc przypisujesz 20 obrażeń do danej strefy, a następnie Starucha Hellebron odrzuca 20 kart.

P: Czy mogę umieścić w grze Shaggotha-czempiona (WW33) przy pomocy Zewu stada rykowców (M114)?

O: To zależy. Jeśli efekt karty określa X, wówczas określa X zarówno w momencie kiedy karta jest w grze jak i poza grą. Tak więc, jeśli liczba kart na ręce przeciwnika wynosi 3 lub mniej, to możesz. Jeśli wynosi ona więcej niż 3, to nie możesz

P: Jeśli na swoim polu bitwy mam Najemnych weteranów (CS 38), co stanie się jeśli w odpowiadającej strefie przeciwnik ma jednostkę, do której dołączono Paranoję (CSt 78)?

O: Najemni weterani nie mogą się przesunąć do danej strefy, ale muszą poruszyć się do danej strefy. Doprowadza to do stworzenia niedozwolonej sytuacji, dlatego Najemni weterani zostają poświęceni.

P: Kiedy zagrywam Czas Końca (CWW 120) i odkryję kilka kopi tej samej jednostki unikatowej, co się z nimi dzieje?

O: Gracz, który posiada te jednostki, wybiera jedną kopię, która zostanie w grze. Reszta tych unikatowych jednostek zostaje natychmiastowo poświęcona. Wszelkie efekty aktywowane po wejściu do gry, są aktywowane tylko przez jednostki zostające w grze.

P: Kiedy mogę aktywować zdolność Podziemnego wojownika (CM 82)?

O: Zdolności, które pozwalają na obniżenie kosztu karty są aktywowane w momencie w którym gracz oznajmi, że zamierza zagrać daną kartę. Zdolność Podziemnego wojownika może być aktywowane tylko w tym momencie. Kiedy Podziemny wojownik jest w grze, ta zdolność nie może być już użyta. **Zmiana kosztu zawsze i tylko wpływa na koszt zagrania tej karty.**

P: Czy przekierowane obrażenia kumulują się tak jak kontratak i wytrzymałość?

O: Efekty, które przekierowują na przykład „następne 2

obrażenia zadane wybranej jednostce” się nie kumulują, ponieważ wszystko przekierowuje jedynie „następne” obrażenia.

P: Czy Mistrzowska Runa Valayi (ZP 25) anuluje obrażenia z wszystkich faz pola bitwy czy tylko z jednej?

O: Mistrzowska Runa Valayi anuluje obrażenia przydzielone tylko w jednej fazie pola bitwy.

P: Kiedy zagrywam kartę Snotlińska zasadzka (CS 50) i zrzucę kartę z większą liczbą lojalności niż przeciwnik posiada żetonów surowców, co się dzieje?

O: Odrzucasz wybranemu przeciwnikowi tyle na ile efekt pozwala, więc twój przeciwnik będzie musiał zrzucić tyle zasobów ile jest w stanie.

P: Czy Zwiad i Łupieżca działają po ataku na Miejsce?

O: Jeżeli Zwiad bądź Łupieżca został użyty podczas ataku na Miejsce na polu gry, nie mają żadnego efektu. Jeżeli Zwiad bądź Łupieżca został użyty podczas ataku na Miejsce kontrolowane przez gracza, ich efekt rozpatruje się normalnie.

P: Czy wszystkie efekty, które są oparte na atakowaniu, bronienu, uczestnictwie i przetrwaniu bitwy, działają dwa razy w każdej fazie pola bitwy Kataklizmu, jeżeli masz dwa ataki?

O: Tak, atak na Miejsca rozpatrujemy w normalny sposób dla wyników bitwy.

P: Czy legendy mogą atakować Miejsca?

O: Tak.

P: Czy legendy mogą bronić Miejsc? Czy mogą jeżeli posiadają dodatek Potomek Bogów (CKW 16)?

O: Legendy nie mogą bronić Miejsc, chyba, że mają dołączony dodatek Potomek Bogów.

P: Czy możesz zaatakować Miejsce podczas ataku nie odbywającym się w fazie pola bitwy (np. za pomocą Wilków Północy [CS 32])?

O: Nie. Miejsca możesz atakować, tylko podczas ataku przyznanym przez zasady Kataklizmu.

P: Czy atak na Miejsce, znajdujące się na polu bitwy, jest też atakiem na stolice przeciwnika? (np. Uderzaj spośród cieni [CWW 109])?

O: Tak. Atak na Miejsce kontrolowane przez gracza jest również atakiem na strefę w której znajduje się dane Miejsce.

P: Czy na Miejsca wpływają efekty karty (np. Najazd Zwierzoludzi [CSt 54])?

O: Nie. Miejsca nie mogą opuścić gry, jeżeli efekt wyraźnie skierowany na nie.

Szczegółowy opis kolejności wykonywania czynności

efekt(y) wymuszony, należy zatrzymać rozgrywanie łańcucha i [przejdź do A]

A. Po warunku aktywacji

1. Należy rozpatrzyć aktywowane efekty trwałe (*wszystkie efekty istnieją niezależnie od swoich źródeł*)

- Aktywny gracz rozpatruje swoje efekty w dowolnej, wybranej przez siebie, kolejności [przejdź do C]

- Następny gracz rozpatruje swoje efekty w dowolnej, wybranej przez siebie, kolejności

[przejdź do C]

2. Należy rozpatrzyć efekty wymuszone (*wszystkie efekty istnieją niezależnie od swoich źródeł*)

- Aktywny gracz rozpatruje swoje efekty w dowolnej, wybranej przez siebie, kolejności

[przejdź do C]

- Następny gracz rozpatruje swoje efekty w dowolnej, wybranej przez siebie, kolejności

[przejdź do C]

B. Okno akcji

1. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując dopóki wszyscy nie spasują, grający na zmianę dokładają do łańcucha akcje aktywowane, które miały spełnione warunki aktywacji podczas poprzedniego okna akcji (*akcje aktywowane także muszą mieć spełnione w tej turze swoje warunki aktywacji*).

- Po tym, gracze mogą aktywować akcje aktywowane jeżeli od początku okna akcji został spełniony ich warunek aktywacji, i muszą to zrobić przy pierwszej możliwej akcji (*dodając je do istniejącego łańcucha lub rozpoczynając nowy*).

2. Gracze mają możliwość zagrania akcji (*zaczynając od gracza, który ma pierwszeństwo, akcje te rozpoczną nowy łańcuch lub mogą być dodane do istniejącego łańcucha, jeżeli jakakolwiek akcja aktywowana została aktywowana podczas B-1*).

- Należy wybrać cele, następnie zapłacić wszystkie koszty. Jeżeli aktywuje to efekty wymuszone lub trwałe, [przejdź do A]

- Czynność ta jest kontynuowana dopóki obaj gracze kolejno nie spasują.

3. Należy rozstrzygnąć łańcuch akcji

- Łańcuch rozgrywany jest w odwrotnej kolejności (*ostatnia zagrana, pierwsza rozgrywana*)

- Efekty istnieją niezależnie od swoich źródeł

- Podczas rozgrywania należy sprawdzić cele efektów oraz warunki wymagań, a efekty zostają anulowane, jeżeli wszystkie cele są nieprawidłowe albo warunki wymagań nie są spełnione.

Jeżeli zdolność aktywuje efekt(y) trwałe lub

4. Po rozpatrzeniu B-3 pierwszeństwo mija, a gracze mogą wykonać dodatkowe akcje [przejdź do B-2] zaczynając od następnego gracza (*gracze wykonują akcje na zmianę, tak więc pierwszy gracz ma pierwszeństwo podczas każdego okna akcji oraz później, kiedy pasuje albo łańcuch jest zakończony a pierwszeństwo przechodzi na następnego gracza*). Okno akcji zamyka się kiedy żaden z graczy nie chce wykonać żadnych dodatkowych akcji.

C. Rozgrywanie efektów trwałych/wymuszonych

1. Wybór celu(cełów) (*jeżeli nie ma prawidłowych celów, efekt jest anulowany*)

2. Zapłacenie kosztu efektów. Jeżeli aktywuje to efekt(y) trwałe lub efekt(y)wymuszony, [przejdź do A] (*albo anuluj, jeżeli koszty nie mogą zostać opłacone*)

3. Zastosowanie efektu. Jeżeli aktywuje to efekt(y) trwałe lub efekt(y)wymuszony, [przejdź do A]

D. Początek fazy/tury

1. Rozpatrzenie efektów trwałych/wymuszonych „na początku tury/fazy” [przejdź do A]

2. Okno akcji [przejdź do B]

E. Koniec fazy/tury

1. Okno akcji [przejdź do B]

2. Rozpatrzenie efektów trwałych/wymuszonych „pod koniec tury/fazy” [przejdź do A]

3. Trwałe efekty trwają do końca fazy/tury (*gracze nie mogą już aktywować akcji, efektów wymuszonych ani aktywowanych efektów trwałych*)

SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG TURU:

0. POCZĄTEK TURU

- Początek tury (Patrz punkt D na stronie 14)
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.

1. FAZA KRÓLESTWA

- Aktywny gracz odkłada niewydane żetony zasobów na stos żetonów na środku obszaru gry.
- Aktywny gracz może przywrócić jedną spaczoną jednostkę.
- Aktywny gracz bierze ze stosu żetonów liczbę żetonów zasobów równą liczbie symboli siły w swoim Królestwie.
- Początek fazy (patrz punkt D na stronie 14).
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.

2. FAZA MISJI

- Aktywny gracz losuje z wierzchu swojej talii liczbę kart równą liczbie symboli siły w swojej strefie Misji.
- Początek fazy (patrz punkt D na stronie 14).
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.

3. FAZA STOLICY

- Początek fazy (patrz punkt D na stronie 14).
- Aktywny gracz może zagrać z ręki karty Jednostek, Wsparcia i Misji oraz jedną zakrytą kartę jako rozwinięcie do swoich trzech stref, a każdy z graczy może wykonywać akcje.

4. FAZA POLA BITWY

- Początek fazy (patrz punkt D na stronie 14).
- Aktywny gracz deklaruje cel swojego ataku (jeśli atakuje).
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.
- Aktywny gracz równocześnie wybiera wszystkich atakujących. Jeśli zostanie wybrany co najmniej jeden atakujący, w tym momencie cel ataku jest uznawany za zaatakowany. Zaatakowany gracz oraz cel ataku są uznawane za broniących się.
- (Jeśli aktywny gracz nie zadeklaruje ataku, ani nie wskaże atakujących, gracze natychmiast przechodzą do „Fazy końca tury”. Po tym jak zadeklarowany zostanie co najmniej jeden atakujący, gracze rozgrywają fazę bitwy do końca, nawet jeśli nie ma żadnych jednostek uczestniczących.)
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.
- Zdolność Zasadzki może być aktywowana.
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.
- Broniący się gracz równocześnie wybiera wszystkich obrońców.
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.
- Obrażenia są zliczane i przydzielane, ale nie zadawane.
- Każdy z graczy może wykonywać akcje.
- Obrażenia są zadawane, a ich efekty rozstrzygane. Jednostki opuszczają grę, jeśli skończą się im punkty Wytrzymałości. Jeśli to konieczne, na Stolicy należy umieścić żetony

pożarów. W tym momencie następuje koniec walki. Jednostki nie są już uznawane za atakujące, broniące się ani za uczestniczące w bitwie.

- Każdy z graczy może wykonywać akcje.

5. FAZA KOŃCA TURU

- Tura gracza dobiega końca. (Patrz E. pod Schemat kolejności na stronie 14).
- Drugi gracz staje się aktywnym graczem. Należy przejść do początku jego tury.