

WARHAMMER 40000 PODOBÓJ GRA KARCIANA

PRZYBYŁ KOSZMAR!

Wielki Pożeracz, rozszerzenie do gry **Warhammer 40 000: Podbój**, wprowadza do gry frakcję Tyranidów. Ta unikatowa frakcja działa inaczej niż te zaprezentowane w zestawie podstawowym do gry **Warhammer 40 000: Podbój** i korzysta z nowych zasad, które zostały opisane poniżej.

Składanie talii

Podczas składania talii Tyranidów obowiązują zasady odmienne od zasad i ograniczeń, które zostały zaprezentowane w zestawie podstawowym.

Gracz najpierw wybiera lidera Tyranidów i jednostkę synapsy Tyranidów. Następnie dodaje do swojej talii:

- ☠ 8 kart pochodzących z sygnowanego oddziału lidera (obowiązkowo).
- ☠ Maksymalnie 3 kopie dowolnej nie-sygnowanej karty Tyranidów.
- ☠ Maksymalnie 3 kopie dowolnej neutralnej karty nie-jednostki.
- ☠ Talia musi składać się z co najmniej 50 kart, nie licząc lidera i synapsy.

Jednostki synapsy

To rozszerzenie wprowadza do gry jednostki synapsy. Jednostka synapsy to nowy rodzaj jednostki – nie jest ona liderem, jednostką armii ani jednostką żetonem. Kiedy podczas tworzenia talii gracz wybiera lidera Tyranidów, musi także wybrać jednostkę synapsy Tyranidów. Taka jednostka synapsy zaczyna grę przygotowana w SZ właściciela, razem z jego liderem.



Podczas fazy dowodzenia, w tym samym momencie co lider, jednostka synapsy jest przydzielana do planety. Planeta, do której przydzielana jest jednostka synapsy, jest potajemnie wybierana podczas kroku wyboru na wskaźniku. Służy do tego specjalny wskaźnik dowodzenia Tyranidów, który znajduje się w pudełku z tym rozszerzeniem. Wskaźnik po lewej jest wykorzystywany do wyboru planety, do której jest przydzielany lider, a wskaźnik po prawej służy do wskazania planety, do której przydzielana jest synapsa. Synapsa może być przydzielona do dowolnej odkrytej planety w grze i nie musi być przydzielona do tej samej planety co lider.

Z jednostką synapsy wiążą się także następujące zasady:

- ☠ Kiedy jednostka synapsy zostanie przydzielona do planety, zachowuje swój stan (przygotowana lub wyczerpana).
- ☠ Po zakończeniu bitwy, jednostka synapsy znajdująca się na planecie wraca do swojego SZ, w tym samym czasie kiedy zrobiłby to lider, zachowując swój stan. Jeśli lider także znajduje się na tej planecie, obie jednostki wracają do SZ równocześnie.
- ☠ W ostatnim kroku przed zakończeniem fazy walki, jeśli jednostka synapsy nadal znajduje się na planecie to wraca do swojego SZ, zachowując swój stan.
- ☠ Jednostka synapsy nie może zostać poświęcona.



Żetony jednostek Termagantów

Te małe karty nie są częścią talii gracza i są wykorzystywane zgodnie ze wskazaniem innych zdolności. Jednostki żetonów Termagantów obowiązują zasady jednostek żetonów znajdujące się, w Kompletniej Księdze Zasad zawartej w zestawie podstawowym (patrz strona 5 Kompletniej Księgi Zasad).

Zarażenie

Niektóre zdolności Tyranidów pozwalają na zarażenie planety, które może wzmocnić różne umiejętności Tyranidów.



Podczas przygotowania gry, wszystkie żetony zarażenia należy umieścić w banku żetonów.

Jeśli zdolność sprawia, że planeta zostaje zarażona, należy na danej planecie umieścić żeton zarażenia. Dana planeta jest od teraz uważana za „zarażoną”. Tylko niezarażone planety mogą zostać zarażone, dlatego na planecie może znajdować się maksymalnie jeden żeton zarażenia.

Gracz nie-Tyranidów może zdecydować się oczyścić zarażoną planetę (usunąć znajdujący się na niej żeton zarażenia) po tym jak wygra bitwę na danej planecie. Wyboru tego należy dokonać przed decyzją o aktywowaniu zdolności planety.

Planety, które znajdują się poza grą (w tym zakryte) nie mogą być zarażane. Jeśli planeta opuszcza grę, znajdujący się na niej żeton zarażenia należy odłożyć do banku żetonów.

Specjalizacje

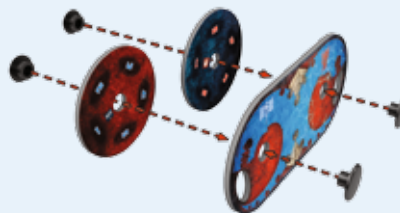
Specjalizacja to słowo lub określenie, które służy skategoryzowaniu zdolności i połączenia jej (zarówno tematycznie, jak i mechanicznie) z innymi podobnymi zdolnościami. Specjalizacja to słowo lub określenie zapisane kursywą i wydrukowane na początku tekstu zdolności.

Na przykład, niektóre karty z tego zestawu posiadają specjalizację „*Umysł Roju*”. Wszystkie jednostki z tą specjalizacją zapewniają premię żetonom Termagantów znajdującym się na tej samej planecie. Zdolności innych kart także mogą odnosić się do specjalizacji i wchodzić z nimi w interakcję, sprawiając w ten sposób, że te będą działały odrobinę inaczej.

Specjalizacje nie są słowami kluczowymi, ani cechami. Jeśli jednostka traci swoją specjalizację (na przykład jej pole tekstowe jest traktowane jakby było puste), uznaje się, że taka jednostka nie ma danej specjalizacji ani powiązanej zdolności.

Składanie wskaźnika

Wskaźnik dowodzenia Tyranidów należy złożyć korzystając z plastikowych łączników, przy pomocy których należy połączyć cyferblat z tarczami – dokładnie tak, jak pokazano to na poniższym rysunku.



Symbol rozszerzenia

Na wszystkich kartach z tego rozszerzenia znajduje się symbol *Wielkiego Pożeracza*.



Warhammer 40,000: Podbój; Wielki Pożeracz © Copyright Games Workshop Limited 2015. Wielki Pożeracz, Podbój, logo Podbój, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, logo dwugłowego orła „Aquila” i wszystkie powiązane z nimi loga, ilustracje, grafiki, nazwy, istoty, rasy, pojazdy, miejsca, bronie, postacie i ich podobizny są ® lub TM i/oraz © Games Workshop Limited, w różny sposób zarejestrowane w poszczególnych krajach i zostały wykorzystane na podstawie udzielonej licencji. Ta edycja została wydana na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG oraz logo LCG logo są © Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.