



Rogaty Szczur™

Pod miastami Starego Świata rozciąga się olbrzymia sieć tuneli, jaskiń i podziemnych dróg. Plugawi szczuroludzie - Skaveni czają się w swoim Pod-Imperium, czekając na okazję, żeby wyjść ze swych brudnych nor i zniszczyć wrogów w imię swego boga - zbrodniczego i tajemniczego Rogatego Szczura. Tak jak Potęgi Chaosu, Skaveni chcą odegrać główną rolę w akcji rozkładu i zniszczenia Starego Świata!

Rozszerzenie **Rogaty Szczur** wprowadza kilka nowych możliwości do gry **Chaos w Starym Świecie**. Zawiera on nową Potęgę, reguły rozgrywki pięciosobowej oraz nowy zestaw kart Starego Świata, oferujący zróżnicowane wydarzenia oraz warianty dla zaawansowanych graczy. To rozszerzenie dostarcza również alternatywne zestawy kart Chaosu i kart Ulepszeń dla każdej z czterech Niszczycielskich Potęg z podstawowej gry **Chaos w Starym Świecie**. Zestawy te mogą być używane osobno lub razem z resztą tego rozszerzenia.

Elementy

- 15 plastikowych figurek wyznawców Rogatego Szczura:
 - » 11 Klanbraci – kultysty
 - » 3 Szczurogry – wojownicy
 - » 1 Pan Roju – wielki demon
- 120 kart Chaosu (po 24 dla każdej z Potęg)
- 25 kart Ulepszeń (po 5 dla każdej z Potęg)
- 9 zaawansowanych kart Starego Świata
- 5 kart pomocy z cechami wszystkich Niszczycielskich Potęg
- 1 wskaźnik Zagrożenia Rogatego Szczura
- 1 zestaw plastikowych łączników
- 15 żetonów:
 - » 10 żetonów Skavenów
 - » 1 znacznik Punktów Zwycięstwa Rogatego Szczura
 - » 4 znaczniki Mocy
- 1 arkusz Potęgi Rogatego Szczura

Złożenie wskaźnika Zagrożenia

Wskaźnik Zagrożenia Rogatego Szczura należy złożyć tak, jak pokazano na rysunku poniżej.



Zasady dotyczące gry Rogatym Szczurem

Rogaty Szczur stanowi piątą opcję przy wyborze Niszczycielskich Potęg. Rogatego Szczura można wybrać nawet wtedy, kiedy w grze uczestniczy mniej niż pięciu graczy. Poniższy zbiór reguł dotyczy gry, w której uczestniczy Rogaty Szczur:

Kolejność graczy

Gracz, który gra Rogatym Szczurem jest ostatni w kolejności Potęg. Siedzi tym samym po lewej stronie Slaaneshy. Jako przypomnienie, wskaźnik Zagrożenia Rogatego Szczura należy umieścić na planszy, pomiędzy wskaźnikami Slaaneshy i Khorna.

Początkowe żetony Starego Świata

Przy początkowym rozkładaniu żetonów na planszy, dwa żetony Chłopów należy zastąpić żetonami Skavenów.

Zastępcza karta Starego Świata

Kartę Starego Świata „Domena Rogatego” należy zastąpić poprawioną wersją tej karty zawartą w tym dodatku.

Faza Dobierania

W Fazie Dobierania, gracz Rogatego Szczura dobiera dwie karty Chaosu. Znacznik Mocy Rogatego Szczura powraca na wartość „6”, tak jak wskazano na jego arkuszu Potęgi.

Wartość Zagrożenia

Wartość Zagrożenia Rogatego Szczura, podobnie jak dla innych Niszczycielskich Potęg, widoczna jest w mniejszym okienku na jego wskaźniku Zagrożenia. Jeśli wartość Zagrożenia Rogatego Szczura jest taka sama jak innej Potęgi Chaosu, należy rozpatrywać ją, jako **mniejszą** od wartości Zagrożenia tej Potęgi.

Warunek postępu wskaźnika

Gracz Rogatego Szczura uzyskuje znacznik Postępu Zagrożenia za każdym razem, gdy zdominuje region zawierający jeden lub więcej żetonów Skavenów.

Postęp wskaźnika Zagrożenia

Postęp wskaźnika Zagrożenia Rogatego Szczura przebiega w taki sam sposób jak dla pozostałych Niszczycielskich Potęg. Zostało to szczególnie opisane w instrukcji do gry podstawowej **Chaos w Starym Świecie**.

Spustoszenie i przyznawanie punktów za Spustoszone regiony

Figurki Rogatego Szczura nie pozostawiają żetonów Zepsucia, co oznacza, że Rogaty Szczur nie wpływa bezpośrednio na Spustoszenie regionów. Zamiast tego, w czasie przyznawania Punktów Zwycięstwa za Spustoszenie regionu, jednostki Rogatego Szczura znajdujące się w tym regionie, rozpatruje się jak żetony Zepsucia. Liczba żetonów odpowiada w takim przypadku kosztowi przyzwania wyznawcy (Klanbrat odpowiada 1 żetonowi Zepsucia, Szczurogr odpowiada 2 żetonom Zepsucia, a Pan Roju odpowiada 3 żetonom Zepsucia).

Jeśli w momencie Spustoszenia regionu, gracz Rogatego Szczura posiada w nim przynajmniej jedną figurkę, uważany jest za jednego z uczestników Spustoszenia i otrzymuje Punkty Zwycięstwa zgodnie z kartą Spustoszenia. **Zdolność ta dotyczy wyłącznie jednostek Rogatego Szczura.**

Przykład: W Fазie Zepsucia Nurgle i Tzeentch pozostawiają żetony Zepsucia w Kislevie, który zostanie teraz Spustoszony, ponieważ umieszczono już na nim 12 żetonów Zepsucia (5 żetonów Nurgla + 5 żetonów Tzeentcha + 2 żetony Spaczenia). Rogaty Szczur posiada w Kislevie 4 kultystów i 1 wojownika. Zgodnie z pierwszą kartą Spustoszenia, Nurgle, Tzeentch i Rogaty Szczur otrzymują po 3 Punkty Zwycięstwa za uczestnictwo w Spustoszeniu.

W Fазie Końcowej, podliczane są punkty za Spustoszenie Kislevu. Rogaty Szczur posiada w tym regionie figurki warte 6 żetonów Zepsucia (po 1 żetonie Zepsucia za każdego z 4 kultystów oraz 2 żetony Zepsucia za wojownika). Tym samym Rogaty Szczur uczestniczy w największym stopniu w dziele zniszczenia, za co otrzymuje 8 punktów, pozostawiając Nurglowi i Tzeentchowi po 2 punkty za drugie miejsce.

Pozostałe Zasady

Poniższy zbiór reguł może być użyty podczas rozgrywki z rozszerzeniem **Rogaty Szczur**.

Zaawansowane karty Starego Świata

Dodatek ten zawiera dziewięć nowych, zaawansowanych kart Starego Świata. Można dodać je do podstawowej talii kart Starego Świata, aby urozmaicić rozgrywkę i wzbogacić ją o kilka bardziej wymagających wydarzeń. Każda z nowych zaawansowanych kart oznaczona jest specjalnym symbolem umieszczonym w jej prawym dolnym rogu.

WARIANT: DOMENA CHAOSU

W trakcie przygotowania rozgrywki, gracze tworzą talię kart Starego Świata tylko z nowych, zaawansowanych kart. Dzięki temu gra stanie się trudniejsza i wprowadzi pewien element kooperacji. Nowe karty należy potasować i utworzyć talię Starego Świata w ilości odpowiedniej do liczby graczy. Pozostałe zasady gry pozostają niezmienione.

Talia kart Chaosu Morrslieba



Razem z tym dodatkiem każda z Niszczycielskich Potęg otrzymała nową talię kart Chaosu i nowe karty Ulepszeń. Nowe karty noszą nazwę zestawu Morrslieba. Przed rozpoczęciem gry w **Chaos w Starym Świecie**, gracze muszą zdecydować, którego zestawu kart będą używać: zestawu podstawowego czy zestawu Morrslieba. **Wszyscy** gracze muszą zdecydować się na użycie kart Chaosu i kart Ulepszeń tylko z jednego, wybranego zestawu. **Nie wolno** mieszać kart z obydwu zestawów i żaden z graczy nie powinien używać talii z zestawu Morrslieba, kiedy pozostali używają kart z zestawu podstawowego. Jedyny wyjątek dotyczy gracza Rogatego Szczura. Używa on **zawsze** kart z zestawu Morrslieba, nawet jeśli współgracze używają zestawu podstawowego. Karty z zestawu Morrslieba oznaczone są specjalnym symbolem umieszczonym w prawym dolnym rogu.

Twórcy gry

Projekt gry podstawowej: Eric M. Lang

Projekt rozszerzenia: Eric M. Lang, Jay Little i James Hata

Projekt graficzny: Michael Silsby, Andrew Navaro, Brian Schomburg i WiL Springer

Producent: Steven Kimball

Kierownik produkcji: Eric Knight

Główny Projektant gier FFG: Corey Konieczka

Główny producent gier FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Polska wersja: Galakta 2011

Testerzy: Allison Aarestad, Bill Anderson, Justin Baller, Jaffer Batica, Andrew Baussan, Josh Bodine, Bryan Bornmueller, Alex Brickner, Derek Coleman, Ryann Collins, Jeannine Duncan, Andrew Fischer, Sean Foster, Andrew Frick, Chris Gerber, John Goodenough, Josh Greenman, Evan Hall, Joseph Hall, Eric Hanson, Matthew Harkrader, Michael Hirsch, Keith Hurley, Michael Hurley, Patrick John, James Kniffen, Dallas Melhoff, Brian Mola, Jason Mueller, Mark Pollard, Matthew Ranck, Matthew Roppe, Dianna Schempp, Jeremy Silveira, William Sperl, Misty Spicer, Sam Stewart, Adam Taubenheim, Jonathan Thompson, Anton Torres, Jake Watson, Donny Weber i Peter Wocken

Specjalne podziękowania dla ekipy z Brown College.

Games Workshop

Menedżerowie licencji: Graeme Nicoll oraz Owen Rees

Główny menedżer licencji: Andy Jones

Główny menedżer własności intelektualnej: Alan Merrett



Rogaty Szczur © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, Warhammer, Chaos w Starym Świecie, Rogaty Szczur i wszystkie powiązane z nimi marki, znaki towarowe, miejsca, nazwy stworzenia, rasy i ich herby/ przedmioty/znaki/symbole, pojazdy, miejsca, nazwy geograficzne, bronie, jednostki i ich herby/symbole, postacie i ilustracje ze świata Warhammera i gry Chaos w Starym Świecie są objęte ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000–2011 zarejestrowanymi w Wielkiej Brytanii i innych krajach. Edycja ta została wydana na licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply i logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa są zastrzeżone dla ich prawowitych właścicieli. Fantasy Flight Games mieści się na 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Produkt nie nadający się do użycia przez dzieci poniżej 36 miesiąca życia z powodu zawartości małych elementów. Rzeczywiste elementy mogą być różne od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. **PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 12 LAT LUB MNIEJ.**