



Scott Almes

HEROES OF LAND AIR & SEA



Witaj w Aughmoore...

U zarania dziejów Aughmoore zasilana była pierwotną energią zamieszkujących ją ras. W podzięce dostarczała im niezliczonych dóbr, których ilość przez pewien czas zaspokajała nawet potrzeby krwiożerczych orków. W ślad za dobrobytem szedł spokój ducha, który osłabił niegdyś silny instynkt walki o przetrwanie. Gdy ten ostatni całkiem zaniknął, Aughmoore zaczęła być coraz mniej szczodra.

Wreszcie po wielu wiekach żywienia swych krnąbrnych dzieci, kraina wyjałowiała. Na niegdyś żyznych polach uprawnych próżno było szukać plonów, żyły rudy stały się odporne na ciosy kilofów, a esencja magii i pierwiastek życia zdały się wycofywać w mroczne trzewia ziemi. Ciemność i choroba zaczęły toczyć Aughmoore.

Napięcie sięgało zenitu i rasy zaczęły odwracać się od siebie. Niedostatek nadwyrężył kruche porozumienia handlowe, rynki stały się siedliskiem podrzędnych złodziejasków, złoża zasobów eksploatowano do cna, a terytorialne niesnaski przybrały na sile.

W tym właśnie czasie Laelithar, ludzki paladyn, jako pierwszy przestał ufać innym rasom i otwarcie się od nich odwrócił, pragnąc zapewnić bezpieczeństwo i schronienie swoim ziomkom. Pod mdłym światłem kinkietów Wielkiej Hali ogłosił nastanie Wielkiej Izolacji, nie wiedząc, że w tej samej chwili jego dawni sojusznicy wprowadzali w czyn uknutą przeciw niemu intrygę.

Z krokwi opadły patykowate cienie... Przez tłum zgromadzony w Hali i wprost ku oszalałemu liderowi mknęli zabójcy, wycinając sobie drogę zimną, skąpaną w księżycowym blasku stalą. To elfowie, którzy mieli już dość ludzkiej arogancji... i, jak się okazało, również arogancji innych ras.

Temu wydarzeniu towarzyszyły liczne pomniejsze spiski, które przetoczyły się przez Aughmoore. I tak wraz z kolejnymi zdradami stało się jasne, że każda z ras od jakiegoś czasu przygotowywała swój plan na zyskanie niezależności. Świat sam sprowadził na siebie wojnę.

Orkowie, szkolący w tajemnicy swych zbrojnych, w jednej chwili odcięli dostawy broni, pozostawiając legendarną stal wyłącznie dla siebie. Ich armie ruszyły w cztery strony świata z prostym rozkazem: odebrać wszystkim dostęp do wytworów swej niedościgłej metalurgii... i zaszlachtować dawnych sojuszników.

Elfowie zawiązali tajne sojusze w zinfiltrowanych wcześniej miastach, wymieniając butelki przedniego wina i tajemne artefakty na informacje o swoich kolejnych celach.

Ludzie zgromadzili tłumy i zanosząc publiczne modły, wzywali ziemię do obdarzenia dzielnych niewiast i mężów tym, co niezbędne. Postanowili przeciwstawić się swym wrogom nie podstępem, lecz żelazną siłą i czystą pychą.

Krasnoludy natomiast, poszukując tajemnej

wiedzy wśród pradawnych gór i wydobywając cenną rudę, w pośpiechu wznosiły kamienne twierdze, by wygnać wszystkich, którzy nie są niebiańskiej krwi.

W miarę jak rasy odwracały się od siebie, w ich sercach niczym chwast rozwijała się trwoga. Nienawiść, waśnie i nieokiełznana pierwotna energia na nowo zasiły Aughmoore. Napędzana ich furią znów zaczęła dostarczać swym mieszkańcom rozmaite dobra. I choć plaga nieurodzaju odeszła w niepamięć to w siłę urosły żądza władzy i chęć zemsty.

Dziś terror i zniszczenie są na porządku dziennym. Ledwie uchwytnie iskry tłącej się magii przekształciły się w gradobicia komet i rozdzierające trzęsienia ziemi, drobne potyczki przeistoczyły się w prawdziwe rzezie, a handel zastąpiło matactwo i zdzierstwo. Armie wszelkich ras i wyznań maszerują, płyną i latają, przemierzając strzaskaną powierzchnię świata. Zajrzą pod każdy kamień, zgładzą każdego wroga, nie przepuszczą żadnej okazji na zagrabienie dóbr i nie pozostawią nawet splachetka wolnej ziemi.

O przyszłości Aughmoore zadecydują nadchodzące wydarzenia. Pytanie tylko brzmi: kto stanie się przeszłością?

Omówienie gry

Heroes of Land, Air and Sea to gra planszowa z gatunku 4X, opowiadająca wspaniałe dzieje konfliktów w Aughmoore: bitew orków z ludźmi, krasnoludów z elfami, starć pomiędzy królestwami, a także historię bohaterskich jednostek, które mogą odmienić losy wojny.

Każdy gracz kieruje 1 z 4 *frakcji* i będzie rywalizował z pozostałymi o nowe tereny, mając na początku do dyspozycji jedynie pojedynczego wojownika i 2 chłopów. Będzie musiał eksplorować okoliczne regiony, zwiększać siłę roboczą i umacniać armię, a także rozbudowywać swoją stolicę. Wszystko to w ramach wybierania jak najkorzystniejszych akcji, prowadzenia wojen i zarządzania zasobami.

Gracz będzie osiągał kamienie milowe wznosząc budynki, rekrutując i walcząc, dzięki czemu zyska nowe możliwości i zdobędzie *punkty zwycięstwa*. Spełniając 1 z 4 „*EKS-celów*” zainicjuje koniec rozgrywki. EKS-cele to: *EKSploracja*, *EKSpansja*, *EKSploatacja* i *EKSterminacja*.

Niezbędne będzie zachowanie równowagi w eksploracji, rozwijaniu królestwa, eksploataowaniu terytoriów i walce. Po spełnieniu warunków jednego z *EKS-celów* gra dobiega końca, gracze zliczają zdobyte *punkty zwycięstwa* i wyłaniają zwycięzcę, którego *frakcja* staje się najpotężniejsza w Aughmoore!

Twórcy gry

Projekt:	Scott Almes
Ilustracje:	Adam P. McIver, Ian Rosenthaler
Rozwój gry i produkcja:	Michael Coe
Projekt konstrukcji i opracowanie graficzne:	Benjamin Shulman
Projekt figurek:	Chad Hoverter
Opis świata:	Jacob M. Burton, Dylan D. Phillips, Michael Coe
Redakcja:	Richard A. Edwards, Dylan D. Phillips, David Ladyman



Testerzy: Nathan Hatfield, Beth Almes, Dan Lamoureaux, Hannah Hiller, Alyssa i Joe Lombardo, Ray i Jess Kovacs, Charlie Bink, Jason Washburn, Roger Hicks, Randal Lloyd, Andrew Spindler, Ian Stedman

Specjalne podziękowania: Rodzina Almes, Brittany Coe, Richard Ham, Elizabeth Kimbell, Jonathan Cox, Roy Cannaday, Donald Dennis, Wesley Tomlin, Marty Connell, Jeremy Salinas, Jonathan H. Liu, Dan Yarrington, Jeremiah Isley, Adam Clark

©2018-2024 Gamelyn Games, LLC wszystkie prawa zastrzeżone. Nie można kopiować żadnych elementów bez udzielonej zgody. *Heroes of Land, Air & Sea*, HLAS, Gamelyn Games oraz logo HLAS są znakami towarowymi Gamelyn Games, LLC.

Edycja polska

Wydawca:	Galakta Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków
Tłumaczenie:	Łukasz Tkaczyk
Korekta:	Łukasz Chelmecki, Katarzyna Tkaczyk
Skład:	Krzysztof Bernacki



www.galakta.pl

Elementy gry

Elementy frakcji:

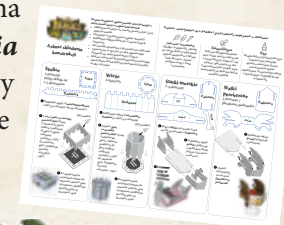
- 4 plansze stolicy frakcji (po 1 na frakcję)
- 80 figurek (po 20 na frakcję)
- 12 kart bohaterów (po 3 na frakcję)
- 32 konstrukcje (wymagają jednorazowego złożenia):
 - * 12 elementów stolic (po 3 nakładane na siebie poziomo na frakcję)
 - * 12 wież (po 3 na frakcję)
 - * 4 statki morskie (po 1 na frakcję)
 - * 4 statki powietrzne z 4 plastikowymi podstawkami (po 1 na frakcję)
- 12 znaczników frakcji (po 3 na frakcję)

Pozostałe elementy:

- 1 dwustronna plansza (mapa)
- 28 kart taktyk (po 7 kart dla każdego gracza)
- 60 kart czarów
- 8 kart wroga solo
- 94 żetony eksploracji (70 lądu, 24 morza)
- 15 znaczników zasobów (5 rudy, 5 many i 5 żywności)
- 1 znacznik pierwszego gracza
- 1 arkusz pomocy
- arkusz składania konstrukcji

Montaż konstrukcji

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnij elementy wszystkich konstrukcji i złoż je. Informacje jak to zrobić znajdziesz na osobnym *arkuszu składania konstrukcji*. Konstrukcje należy jednorazowo złożyć i więcej nie rozkładać.



Opis elementów

Elementy frakcji: Frakcja składa się z planszy stolicy, puli jednostek, kart bohaterów, kilku rodzajów konstrukcji oraz znaczników:



Plansza stolicy: Umieszczana przed każdym graczem. Zawiera informacje na temat rozgrywki, pasek akcji i obszar do śledzenia ilości posiadanych zasobów.



Jednostki: 20 figurek dla każdej frakcji, przechowywanych w puli. Pula składa się z 3 bohaterów, 5 wojowników i 12 chłopów.



Karty bohaterów: Każdy bohater posiada odpowiadającą mu kartę bohatera, na której opisano jego specjalne zdolności.



Znaczniki frakcji w 2 rodzajach: 1 znacznik punktacji (kwadratowy) do oznaczania punktów zwycięstwa i 2 znaczniki akcji (w kształcie tarczy) do oznaczania akcji wybranej podczas wyboru akcji.



Konstrukcje:

Poziomy stolicy: 3 nakładane na siebie konstrukcje, reprezentujące poziom i umiejscowienie stolicy danej frakcji. Stolica jest **budowlą**.



Wieże: 3 konstrukcje, które dana frakcja może zbudować w regionie lądowym. Wieże są **budowlami**, a NIE jednostkami.



Statek morski: Ruchoma konstrukcja, która może przemieścić jednostki przez regiony morskie. Statek morski jest **jednostką**.

Statek powietrzny: Ruchoma konstrukcja, która może przemieścić jednostki nad regionami lądowymi lub morskimi. Statek powietrzny jest **jednostką**.

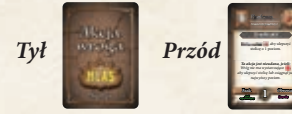
Pozostałe elementy:



Karty taktyk: Każdy gracz posiada na ręce 7 kart taktyk (opisanych „x z 7”), używanych podczas bitew.



Karty czarów: Otrzymywane w każdej rundzie, a także dodatkowo podczas rozpatrywania akcji odkrycia/zapisania (patrz Odkrycie lub zapisanie czaru na str. 8). Czary można rzucać (patrz Rzucenie czaru na str. 10).



Karty akcji solo: Używane w trybie solo do określania akcji wroga solo (patrz Tryb solo na str. 14).



Znaczniki zasobów: Używane do oznaczania ilości rudy, many i żywności na torze zasobów frakcji każdego gracza.



Żetony eksploracji: Umieszcza się je zakryte na mapie na każdym regionie lądowym i morskim (za wyjątkiem regionów stolic). Po tym, jak jednostka po raz pierwszy zakończy ruch w regionie z takim żetonem, należy go odkryć i rozpatrzyć. Są dwa rodzaje żetonów eksploracji: lądu (brązowe) i morza (niebieskie).



Znacznik pierwszego gracza: Przekazywany pierwszemu graczowi na początku każdej rundy. Dany gracz jako pierwszy wykona w niej swoją akcję, a na jej końcu przekaże go kolejnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Arkusz pomocy: Zawiera podsumowanie zasad gry oraz opis efektów żetonów eksploracji.

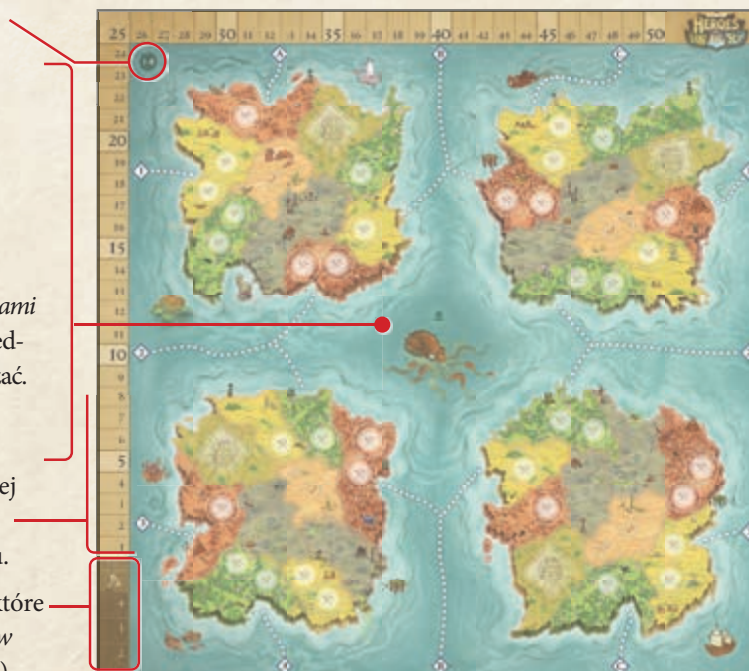
Plansza (mapa): Należy umieścić ją na środku obszaru gry. Wybierz stronę odpowiadającą liczbie graczy (rozgrywka dla więcej niż 4 graczy wymaga posiadania rozszerzenia). Na planszy znajdują się następujące informacje:

Liczba graczy: określa liczbę graczy, która może grać na danej stronie planszy.

- **Kontynenty:** każdy składa się z 10 sąsiadujących regionów lądowych.
- **Regiony morskie:** łącznie 13 regionów morskich.
- **Brzegi:** regiony lądowe, które graniczą z morskimi, umożliwiające cumowanie statkom morskim.
- **Szlaki:** wyznaczają granicę pomiędzy regionami morskimi i łączą kontynenty, dzięki czemu jednostki lądowe mogą się między nimi poruszać.
- **Siatki:** cyfry/litery wyznaczające dalszy przebieg szlaku.

Tor punktów: Służy do oznaczania bieżącej liczby punktów zwycięstwa każdej frakcji, a także do podliczenia końcowego wyniku.

Tor podatków: Wskazuje ilość zasobów, które otrzyma gracz rozpatrujący akcję podatków (patrz Podatki dla zyskania zasobów na str. 8).



Uwaga: W regionach innych niż region stolicy może znajdować się maksymalnie 5 jednostek jednej frakcji. W regionie stolicy może znajdować się dowolna liczba jednostek.

Przygotowanie gry

- Umieść **planszę mapy** na środku stołu. W rozgrywce dla 1–4 graczy użyj strony z oznaczeniem „1–4” w lewym górnym rogu. Druga strona planszy z oznaczeniem „5–6” wymaga posiadania rozszerzenia.
- Każdy gracz wybiera **frakcję** i pobiera jej **elementy frakcji**:
 - Umieść przed sobą swoją **planszę stolicy**.
 - Pobierz swoje **20 jednostek i 8 konstrukcji** (3 poziomy stolicy, 3 wieże i 2 statki):
 - Umieść **jednostki i statki** obok planszy stolicy. To twoja „pula”.
 - Umieść **wieże i poziomy stolicy** po lewej stronie planszy stolicy.
 - Umieść pobranych ze swojej puli **2 chłopów** i **1 wojownika** na **dziedzińcu**, który znajduje się w górnej części planszy stolicy.
 - Umieść **3 karty bohaterów** po prawej stronie planszy stolicy. Pozostaw nieco wolnego miejsca na **karty czarów** obok 3 pól przeznaczonych na **zapisane czary** (patrz *Zapisanie czaru* na str. 8).
 - Umieść swoje **2 znaczniki akcji** na dziedzińcu (górną część planszy stolicy).
 - Umieść **3 znaczniki zasobów** (*rudę, manę i żywność* – po 1 każdego rodzaju) na polu „2” toru zasobów (oznaczono je symbolami zasobów).
 - Pobierz zestaw **7 kart taktyk** (*opisanych „x z 7”*).
 - Umieść swój **znacznik punktacji** obok planszy mapy, przy (*ale nie na*) polu „1” toru punktacji, aby oznaczyć, że rozpoczynasz z zerową liczbą punktów.
- Potasuj **karty czarów**, utwórz z nich zakrytą talię i umieść ją obok górnej części planszy mapy. Pozostaw obok nieco miejsca na stos zakrytych **kart odrzuconych**. Następnie rozdaj **po 1 karcie czaru każdemu graczowi**. Gracze biorą daną kartę na rękę (nazywaną dalej **biblioteką czarów**). Nie należy ujawniać swoich czarów innym graczom.

- Waż z pudełka **3 niewykorzystywane znaczniki zasobów** (1 rudę, 1 manę, 1 żywność) i rozmieść je losowo na polach **toru podatków** (jeden na polu „4”, jeden na polu „3” i jeden na polu „2”). W ten sposób określiłeś początkowe wartości na **torze podatków**.
 - Daj znacznik pierwszego gracza najmłodszemu graczowi lub wybierzcie pierwszego gracza w dowolny sposób.
 - Każdy gracz wybiera, na którym **kontynencie umieści swoją stolicę**. Począwszy od gracza po prawej od tego ze **znacznikiem pierwszego gracza** i dalej przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz umieszcza **konstrukcję poziomu 1 stolicy** w **regionie stolicy** wybranego kontynentu, który musi sąsiadować z **kontynentem** innego gracza (*wyjątkiem jest pierwszy gracz, który może wybrać dowolny kontynent*).
- Uwaga:** Na każdym kontynencie znajduje się tylko 1 region stolicy, a więc każdy gracz rozpocznie grę na innym kontynencie.
- Pomieszaj zakryte **żetony eksploracji**. Następnie umieść żetony eksploracji zakryte w **regionach** na planszy mapy w następujący sposób:
 - W **regionach lądowych** umieść po 1 (**brązowym**) **żetonie eksploracji lądu**. Wyjątek: W **regionach stolic** zawierających stolicę nie umieszczaj żadnych takich żetonów, a w **regionach bagiennych** umieść po 2 takie żetony.
 - W **regionach morskich** umieść po 1 (**niebieskim**) **żetonie eksploracji morza**. Wyjątek: W środkowym **regionie morskim** z ośmiornicą (a w przypadku rozgrywki dla 5-6 graczy również w **regionie morskim** z wężem morskim) umieść 2 takie żetony.
 - Niewykorzystane żetony eksploracji odłóż do pudełka bez podglądania.

Uwaga: W rozgrywce dla 1–2 graczy, jeden z kontynentów, który wskażą gracze, nie będzie dla nich dostępny. Na takim kontynencie nie umieszczaj żetonów eksploracji lądu. Żetony eksploracji morza należy jednak umieścić na wszystkich wymaganych polach, niezależnie od liczby graczy.

W rozgrywce dla 1–2 graczy, użyjcie 3 kontynentów. W rozgrywce dla 3–4 graczy, użyjcie wszystkich 4 kontynentów. W rozgrywce dla 5–6 graczy (wymaga rozszerzenia), użyjcie wszystkich 6 kontynentów.

Omówienie planszy stolicy

Każda **plansza stolicy** reprezentuje stolicę danej **frakcji**. Ma ona dwie strony: jedną używaną przez graczy i drugą dla **wroga solo**. Poniżej przedstawiono stronę używaną przez graczy. Znajdują się na niej następujące informacje:

W górnej części planszy stolicy znajduje się **dziedziniec** oraz pasek akcji z **9 polami akcji**, podzielonymi na 2 rodzaje: **akcje stolicy** oraz **akcje dowodzenia**. Są to akcje, które gracz może wykonywać, używając chłopów (z **dziedzińca**) oraz swoich znaczników akcji.



Wieże: Informacje o koszcie budowy i działaniu wież.



Poziomy stolicy: Określają bieżący poziom stolicy danej frakcji (*na początku gry każda stolica jest na poziomie 1*). Znajdują się tu również informacje o kosztach budowy wyższych poziomów.



Budynki i zdolności: Lista **budynków frakcyjnych**, które można zbudować. Budynki zapewniają unikatowe zdolności, a wraz ze zwiększeniem poziomu stolicy rośnie również liczba dostępnych zdolności.



Jednostki i statki: Lista **frakcyjnych jednostek i statków**, które można rekrutować (*statki również są jednostkami*).



Tor zasobów: Znaczniki zasobów na torze zasobów informują o ilości poszczególnych zasobów, jakie posiada gracz. **Maksymalna ilość każdego zasobu, którą możesz posiadać to 10.**

Zapisane czary: Pola na karty czarów, które zostaną „trwale zapisane” podczas rozpatrywania akcji odkrycia/zapisania i które będzie można rzucać bez konieczności ich odrzucenia.

Uwaga: Dziedziniec jest częścią regionu stolicy. Jednostki na dziedzińcu są jednocześnie w regionie stolicy i odwrotnie.

Obszar gry

(Przygotowanie gry dla 1-4 graczy)



4 znaczniki punktacji obok planszy mapy (obszar „0” punktów)

3 znaczniki zasobów na torze podatków

Po 1 żetonie eksploracji lądu w każdym regionie lądowym, za wyjątkiem regionów stolic ze stolicami (0) i bagiennych (2)

Po 1 żetonie eksploracji morza w każdym regionie morskim, za wyjątkiem środkowego (2)



2G

1

3

7A

7B

6

2

4

5

2 chłopów, 1 wojownik i 2 znaczniki akcji na dziedzińcu

Znacznik pierwszego gracza

2 Obszar gracza:



Jednostki, wieże i poziomy stolicy w puli

Karta czaru w bibliotece czarów



Bohaterowie i statki w puli

3 znaczniki zasobów na polu „2”

Pole na zapisany czar

Pole na zapisany czar

Pole na zapisany czar



3 karty bohaterów

7 kart taktyk



Cel gry

W każdej rundzie gracze będą eksplorować, rozbudowywać swoje stolice, rzucać czary i toczyć bitwy. Wszystko po to, by **zdobywać punkty zwycięstwa** (🏰). Po tym, jak zostanie zrealizowany 1 dowolny z 4 „EKS-celów”, należy dokończyć bieżącą rundę w zwykły sposób, po czym **rozegrać jeszcze jedną pełną, finałową rundę gry** (patrz *Koniec gry* na str. 13). „EKS-cele” są następujące:

- * **EKSploracja** – wszystkie żetony eksploracji lądu w grze zostały odkryte.
- * **EKSpansja** – wszyscy wojownicy i chłopci danego gracza znajdują się w grze.
- * **EKSploatacja** – wszystkie 3 wieże danego gracza znajdują się w grze.
- * **EKSteliminacja** – gracz zniszczył stolicę innego gracza.

Po zainicjowaniu końca rozgrywki nie można go już cofnąć, nawet jeżeli przestaną być spełniane warunki, które go wywołały. Po rozegraniu finałowej rundy gra dobiega końca. Gracze sumują swoje **punkty zwycięstwa** uzyskane z budynków, wież, wybranych jednostek, zapisanych czarów, kontrolowanych regionów i innych premii (patrz str. 13). Frakcja z największą liczbą **punktów zwycięstwa** zostaje najpotężniejszą frakcją Aughmoore, a kierujący nią gracz wygrywa grę.

Przebieg rundy

Każda runda składa się z 3 faz, rozgrywanych w poniższej kolejności:

1. **Akcje:** rozpoczynając od gracza posiadającego znacznik pierwszego gracza i po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera i rozpatruje po 1 akcji. Robi to, umieszczając jeden ze swoich znaczników akcji na wolnym polu akcji, znajdującym się w górnej części planszy jego stolicy. Gdy wybierze dane pole, ten gracz nie może wybrać go ponownie przez resztę rundy, chyba że pozwoli mu na to jakaś zdolność lub czar. Gracze **dwukrotnie** dokonają wyboru, zatem każdy **wykorzysta oba swoje znaczniki akcji**.
2. **Zbiory:** po tym, jak wszyscy gracze zakończą fazę akcji, jednocześnie **zbierają zasoby** zgodnie z regionami, które kontrolują (patrz *Faza 2 – Zbiory* na str. 13), a także **dobierają po 1 karcie czaru** do swojej biblioteki czarów. Gracz może posiadać w swojej bibliotece maksymalnie 1 czar na każdy poziom swojej stolicy.
3. **Koniec rundy:** po fazie zbiorów wszyscy gracze **biorą swoje znaczniki akcji i chłopów** z paska akcji i umieszczają je z powrotem na swoim dziedzińcu. Obracają również o 90° każdy zapisany czar, który nie jest przygotowany. **Znacznik pierwszego gracza** przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara do kolejnego gracza i rozpoczyna się nowa runda (patrz *Faza 3 – Koniec rundy* na str. 13).



Faza 1 — Akcje

W swojej turze umieszczasz znacznik akcji na 1 wolnym polu akcji na swoim *pasku akcji*. **Akcje dzielą się na dwa rodzaje:**

- **Akcje stolicy:** akcje, które pozostali gracze mogą „powtórzyć” z użyciem swoich *chłopów* (patrz *Powtórzenie akcji stolicy* na str. 8).
- **Akcje dowodzenia:** akcje, przy których aktywny gracz może wykonać „mobilizację”, dzięki czemu natychmiast wybiera i rozpatruje drugą *akcję dowodzenia* (patrz *Mobilizacja akcji dowodzenia* na str. 10).



Po lewej stronie paska akcji znajdują się następujące 4 pola akcji:

Akcje stolicy

Rekrutacja jednostek



Wydadź zasoby, aby zrekrutować 1 jednostkę. Koszt rekrutacji widnieje na *fladze*, obok wizerunku każdej jednostki w dolnej części planszy stolicy.

Przykładowo, koszt rekrutacji *wojownika* to 2 *żywności*.

Po opłaceniu kosztu umieść daną jednostkę na *dziedzińcu*. **Korzystając z tej akcji możesz naraz zrekrutować tylko 1 jednostkę.** Wyjątek stanowią *chłopi*: wydając 3 *żywności* możesz zrekrutować 2 *chłopów*. Na końcu gry każdy wojownik w grze jest wart 1.



Rekrutowanie bohaterów i statków

Możesz rekrutować bohaterów i statki tylko wtedy, gdy zbudujesz w stolicy odpowiednie budynki (patrz *Budowa* na kolejnej stronie).

Przykładowo, aby zdobyć *paladyna*, najpierw musisz zbudować *katedrę*, a następnie wydać 3 *żywności* i 2 *rudy* aby go zrekrutować i umieścić na *dziedzińcu*. Na końcu gry każdy bohater w grze jest wart 2.



Zdolności bohatera

Każdy bohater posiada 3 unikatowe zdolności, opisane na jego *karcie bohatera*. Odblokowuj zdolności, budując odpowiadające im poziomy stolicy. Każdy bohater rozpoczyna ze zdolnością I, a kolejne (II i III) zyskuje, gdy ulepszysz stolicę do odpowiedniego poziomu (patrz *Budowa – ulepszenie stolicy* na str. 7).

Uwaga: W przypadku konfliktu pomiędzy zdolnością, a zasadami opisanymi w instrukcji, priorytet ma efekt zdolności.



Umieszczanie statków na mapie

Kiedy *rekrutujesz* lub *budujesz* statek (patrz poniżej), umieść go na mapie, a nie na dziedzińcu.

- **Statek morski** umieść zacumowany przy **brzegu** twojego regionu stolicy, to znaczy na granicy oddzielającej region lądowy od sąsiadującego z nim regionu morskiego.
Uwaga: Zacumowane statki morskie znajdują się w regionie lądowym, a **NIE** morskim.
- **Statek powietrzny** umieść w regionie stolicy.



Wejście i zejście ze statku

Możesz w dowolnym momencie przenosić jednostki pomiędzy statkiem, a regionem lądowym, w którym się znajduje, lub brzegiem, przy którym cumuje (w przypadku statku morskiego). Dotyczy to również wejścia z dziedzińca na statek, znajdujący się w regionie stolicy. **Każdy statek może przenosić maksymalnie 2 jednostki**, zgodnie z oznaczeniem na planszy stolicy.



Budowa

Budowa

Wydaj zasoby, aby:

- * zbudować **statek** w regionie stolicy (*musisz posiadać odpowiedni budynek*). Budowanie statku jest tym samym co jego rekrutowanie, z tą różnicą, że wymaga *akcji budowania* (patrz zasady powyżej);
- * zbudować nowy **budynek** na planszy stolicy;
- * **ulepszyć** stolicę do kolejnego poziomu;
- * zbudować **wieżę**.

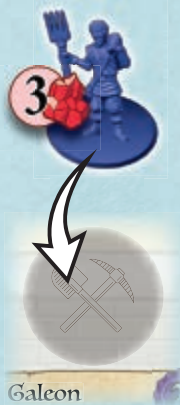
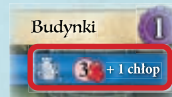
Budowa nowego budynku

Wydaj **3 rudy** i porusz **chłopa** z **dziedzińca** na **pole robotnika** budynku. W ten sposób oznaczasz, że zbudowałeś dany budynek i zyskujesz dostęp do najniższej z 3 jego zdolności. Możesz od teraz również *rekrutować/zbudować* powiązanego z nim *bohatera/statek*. Zdolności wyższych poziomów staną się dostępne wraz z ulepszaniem stolicy (1 dodatkowa zdolność na każdy poziom stolicy).

Przykładowo, wydając **3 rudy** i używając **chłopa** budujesz **dok** i zyskujesz dostęp do jego zdolności, a także możliwość zdobycia **galeonu** (statku morskiego ludzi) w jednej z kolejnych faz akcji.

Wraz z ulepszaniem poziomu stolicy, odblokowują się także nowe zdolności budynków. **Chłop, którego użyłeś do budowy budynku MUSI pozostać na danym polu robotnika do końca gry** (nie będziesz mógł go użyć do innych akcji, nie można go również zniszczyć ani poświęcić). Każdy zbudowany budynek na końcu gry jest warty **1**, zaś każdy chłop na polu robotnika budynku zapewnia **1** w bitwie, podczas obrony regionu twojej stolicy (patrz *Toczenie bitwy* na str.11).

Wydaj 3 rudy i umieść chłopą na polu robotnika budynku



Faza 1 – Akcje: akcje stolicy

Ulepszenie stolicy

Wydaj zasoby widniejące na **fladze** obok następnego poziomu stolicy na planszy stolicy. Następnie umieść kolejną, **mniejszą konstrukcję poziomu stolicy** pobraną z puli na już umieszczonej na planszy twojej konstrukcji stolicy.

Przykładowo, posiadając **stolicę na 1 poziomie** wydajesz **4 rudy, 4 many i 4 żywności** i **ulepszasz stolicę na 2 poziom** co oznaczasz, umieszczając drugą, mniejszą konstrukcję stolicy na wierzchu tej, która już znajduje się na mapie.

Twoja ulepszona stolica odblokowuje nowe zdolności twoich budynków i bohaterów, zgodnie z tym, co wskazano na planszy stolicy i kartach bohaterów. Zwiększa się także siła stolicy (🛡️), liczba wież, które możesz zbudować oraz czarów, które możesz posiadać i *zapisać*, a także liczba 🟣 jaką warta będzie stolica na końcu gry.



Budowa wieży

Możesz zbudować wieżę w regionie lądowym, w którym masz swojego **chłopa**. **Koszt wieży to 1 ruda za KAŻDY region lądowy pomiędzy twoją stolicą a regionem, w którym chcesz ją zbudować.** Oblicz dystans, wyznaczając najmniejszą liczbę *regionów lądowych*, przez które musiałaby maszerować jednostka, by tam dotrzeć (patrz *Marsz armii* na str. 9).

Kiedy zbudujesz wieżę, **odkryj**, ale nie rozpatruj, wszystkie **zakryte żetony eksploracji lądu** w *regionach lądowych* sąsiadujących z tą wieżą i znajdujących się na tym samym *kontynencie* co ona. Żeton należy rozpatrzyć dopiero, gdy do regionu z nim poruszy się inna jednostka.

W przeciwieństwie do budynków, po zbudowaniu wieży chłop nie musi pozostać na stałe w jej regionie. Nadal jest traktowany jak zwykła jednostka.

Przykładowo, masz **chłopa** w regionie **górskim** i chcesz zbudować tam **wieżę**. Zliczasz liczbę *regionów*, jaka dzieli dany region od twojej stolicy – są to **4 regiony** (szlaki sprawiają, że regiony lądowe sąsiadują ze sobą; patrz *Szlaki i siatka* na str. 9). Wydajesz **4 rudy** i umieszczasz wieżę w tym regionie. Następnie odkrywasz wszystkie zakryte żetony eksploracji lądu w sąsiadujących z wieżą *regionach lądowych* na tym samym kontynencie.

Jeżeli twoja stolica jest na 1 poziomie, możesz wybudować tylko **1 wieżę**. Wraz z ulepszaniem poziomu stolicy będziesz mógł budować więcej wież (1 wieża na każdy poziom twojej stolicy, zgodnie ze wskazaniem na planszy stolicy). Nie możesz zbudować więcej niż **1 swojej wieży na tym samym kontynencie** (w rozgrywce dla 2 graczy możesz zbudować 2 wieże na tym samym kontynencie). Na tym samym kontynencie mogą się znajdować wieże należące do różnych frakcji. Nigdy nie możesz zbudować wieży w *regionie stolicy*, w którym znajduje się konstrukcja stolicy. **Bazowa siła** każdej wieży wynosi **3**, zaś wieża nie może się poruszać. Na końcu gry każda wieża jest warta **1** za każdy *region lądowy*, jaki dzieli ją od regionu stolicy jej właściciela.



Faza 1 – Akcje: akcje stolicy

Odkrycie/
zapisanie

Odkrycie lub zapisanie czaru

Ta akcja pozwoli ci zdobyć potężne czary.
Wybierając ją rozpatrujesz 1 z 2 opcji:

1. **Odkryj czar** – dobierz 3 karty czarów z talii czarów. Następnie wybierz, które karty zachowasz w swojej bibliotece czarów (karty czarów na ręce), a które odrzucisz. Zwróć uwagę, że **maksymalna liczba kart czarów na twojej ręce jest równa poziomowi twojej stolicy**. Gdy zakończysz odkrywanie, odrzuć karty czarów (spośród właśnie dobranych i/lub tych, które już masz w swojej bibliotece), aby ich liczba w twojej bibliotece była równa twojemu aktualnemu limitowi kart czarów.



Przykładowo, mając stolicę na 1 poziomie i 1 kartę czaru w swej bibliotece wykonujesz akcję odkrycia/zapisania. Dobierasz 3 karty czarów i porównujesz je z kartą czaru w swojej bibliotece. Decydujesz się zamienić ją z jedną z nowo dobranych kart czarów, a następnie odrzucasz 3 pozostałe zakryte na stos kart odrzuconych.

2. **Zapisz czar** – weź 1 kartę ze swojej biblioteki czarów i umieść ją na stałe odkrytą na polu na zapisany czar, które znajduje się po prawej stronie planszy stolicy. Nie możesz nigdy odrzucić zapisanych czarów. Możesz posiadać maksymalnie tyle zapisanych czarów, ile wynosi poziom twojej stolicy. Przykładowo, posiadając stolicę na 2 poziomie, możesz mieć maksymalnie 2 zapisane czary. Możesz zapisywać tylko te czary, które są oznaczone jako „**INKANTOWANY**”. Nigdy nie możesz zapisać czaru oznaczonego jako „**BOJOWY**” lub „**REAKCYJNY**”. Każdy zapisany czar jest wart 1 na końcu gry.

Przykładowo, mając stolicę na 1 poziomie i 1 kartę czaru w swej bibliotece wykonujesz akcję odkrycia/zapisania. Zapisujesz swoją kartę czaru, umieszczając ją na polu na zapisany czar 1 poziomu stolicy.



Karty czarów, które zachowałeś, przechowujesz w bibliotece czarów lub na polach na zapisane czary i możesz je rzucać w ramach kolejnych akcji (patrz Rzucenie czaru na str. 10). Zapisanych czarów NIE odrzuca się po tym, jak zostaną rzucone. Nie można ich również dobrowolnie odrzucić. Gdy wyczerpie się talia czarów, potasuj odrzucone karty czarów i utwórz z nich nową zakrytą talię.

Rodzaje kart czarów

Karty czarów występują w 1 z 3 rodzajów, co oznaczono na karcie:

INKANTOWANY

Aby je rzucić, musisz wybrać akcję dowodzenia: rzucenie czaru (patrz Rzucenie czaru na str. 10). To jedyny rodzaj czarów, jaki można zapisać.

BOJOWY

Można je rzucić tylko w trakcie bitwy (patrz Toczenie bitwy na str. 11). Nie można ich zapisać. Gracz, który nie bierze udziału w bieżącej bitwie nie może skopiować czarów bojowych przy pomocy karty „Skopiowanie czaru”.

REAKCYJNY

Można ich użyć natychmiast po tym, jak inny gracz rzucił czar. Nie można ich zapisać.

Podatki

Podatki dla zyskania zasobów

Wybierz akcję podatków, aby zyskać jeden z zasobów w ilości wskazanej na torze podatków, który znajduje się w lewym dolnym rogu planszy mapy.

Wybierz 1 z 3 zasobów i natychmiast zyskaj go w ilości wskazanej obok znacznika tego zasobu na torze. Pola wskazują wartości „4”, „3”, i „2”.

Przykładowo, gracz wybiera manę w ramach akcji podatków i zyskuje 4 many, ponieważ znacznik many znajduje się na polu „4”.

Po rozpatrzeniu akcji podatków (oraz jej ewentualnych powtórzeń) przesun znaczniki o 1 pole dalej: znacznik na polu „2” przesun na „3”, „3” na „4”, zaś „4” zgodnie ze wskazaniem strzałki powraca na „2”.



Powtórzenie akcji stolicy

Gdy wybierasz akcję stolicy, każdy inny gracz może „powtórzyć” tę samą akcję. Aby powtórzyć, dany gracz musi mieć niezajęte pole tej akcji i posiadać chłopca na swoim dziedzińcu. Bierze wówczas chłopca (nie znacznik akcji!) z dziedzińca i umieszcza go na polu akcji, którą chce powtórzyć. Dany gracz rozpatruje powtarzaną akcję, mimo że obecnie nie trwa jego tura. Można powtarzać tylko akcje stolicy, NIGDY zaś akcje dowodzenia.



Powtórzenie akcji budowy i innego gracza

Chłopów umieszczonych na pasku akcji nie można użyć do wykonania jakichkolwiek innych akcji w danej rundzie, nie można obierać ich za cel ani poświęcać w walce. Nie mogą być również obierani za cel czarów, lecz nadal ich siła liczy się w przypadku, gdy stolica zostanie zaatakowana. Liczą się oni również na potrzeby rozpatrywania efektów bitew rodzaju „Jeżeli w bitwie bierze udział chłop...” itp.

Chłopi muszą pozostać na swoich polach akcji do końca rundy. Powoduje to, że dane pole akcji jest zajęte do końca tej rundy i nie można go ponownie wybrać, ani przy użyciu innego chłopca w ramach powtórzenia, ani przy użyciu znacznika akcji.

Uwaga: Dla sprawnego przebiegu rozgrywki zalecamy, by gracze, którzy powtarzają akcję, robili to jednocześnie. Nie ma potrzeby rozpatrywania powtórzenia w kolejności. W rzadkim przypadku konfliktu efektów rozpatrujcie powtórzenia w kolejności graczy, rozpoczynając od aktywnego gracza.



Faza 1 – Akcje: akcje dowodzenia

Po prawej stronie paska akcji znajduje się 5 pól akcji:



Marsz armią (x2)

Porusz 1–5 jednostek („armię”) z pojedynczego regionu lądowego do innego regionu lądowego. W skład armii może wchodzić dowolna liczba lub kombinacja jednostek, np. jeden lub kilku chłopów, wojowników lub bohaterów. **Po rozpatrzeniu marszu w regionie może znajdować się maks. 5 jednostek tej samej frakcji (ten limit nie obowiązuje jednak w trakcie przemarszu).**

Liczbę regionów, o które może poruszyć się dana jednostka w ramach marszu, określa jej **szybkość** (☀️), wskazana obok wizerunku danej jednostki na planszy stolicy. Armia może się poruszyć o maksymalnie tyle regionów, na ile pozwala szybkość jej **najwolniejszej jednostki**.

Przykładowo, armia składająca się z 2 wojowników z ☀️ i paladyna z ☀️ może poruszyć się jedynie o 1 region, ze względu na niską szybkość paladyna.

Uwaga: Akcja marszu występuje na dwóch polach akcji, więc można ją wybrać dwukrotnie. Można to nawet zrobić w tej samej turze dzięki mobilizacji (patrz str. 10).

Marsz do bitwy

Armia musi się zatrzymać, gdy poruszy się do regionu z wroga jednostką, statkiem, wieżą lub stolicą. Wówczas akcja marszu kończy się i natychmiast dochodzi do bitwy między dwoma graczami (patrz *Toczenie bitwy* na str. 11).

Wieże sąsiadują ze swoją stolicą

Region ze stolicą gracza i jednostki na jej dziedzińcu sąsiadują z każdym regionem z wieżą danego gracza.

Uwaga: Wieże danego gracza nie są uważane za sąsiadujące ze sobą, lecz armia o szybkości 2 może poruszyć się z regionu ze swoją wieżą do regionu swojej stolicy, a następnie do regionu z inną swoją wieżą.

Eksplorowanie regionów lądowych

Jeżeli armia ZAKOŃCZY marsz w regionie lądowym z zakrytym żetonem eksploracji, dany żeton należy natychmiast odkryć i rozpatrzyć (patrz *Arkusz pomocy*). W regionie bagiennym, należy rozpatrzyć oba żetony eksploracji, jeden po drugim. Nie odkrywaj drugiego żetonu, póki nie rozpatrzysz pierwszego. **Nie odkrywaj** żetonów eksploracji w regionach, przez które armia jedynie „przechodzi”.



Stolica zawsze sąsiaduje z każdą wieżą swojej frakcji



Odkryj oba żetony eksploracji na bagnie



Odkrywany i rozpatrywany jako pierwszy



Odkrywany i rozpatrywany jako drugi

Kończenie marszu w regionie pustynnym

Armia nie może przejść przez region pustynny w ramach pojedynczej akcji marszu, nawet jeżeli pozwalałaby na to jej szybkość. Musi zamiast tego zakończyć marsz w momencie poruszenia się do takiego regionu, a opuścić go może wykonując kolejną akcję marszu.

Szlaki i siatka

Kontynenty są połączone **szlakami**, które łączą regiony lądowe i oddzielają od siebie regiony morskie. Dwa regiony połączone szlakiem są uważane za sąsiadujące. Szlaki to jedyny sposób, w jaki jednostki lądowe mogą przekraczać morza bez korzystania ze statku.

Siatka to litery i cyfry widoczne na obrzeżach mapy, które mają swoje odpowiedniki po przeciwległych jej stronach. Każde 2 szlaki z takim samym oznaczeniem siatki są połączone i tworzą dłuższą trasę, „okalającą” mapę (jeżeli szlak się rozwidła, korzystająca z niego armia może wybrać, którą odnogą się poruszy).

Przykładowo, ta armia wykorzystuje ☀️ do marszu na północ przy pomocy szlaku „A”, aby dotrzeć do regionu leśnego na południowym kontynencie po przeciwnej stronie mapy.



Żegluga



Żegluga statkiem morskim

Korzystając ze swojej szybkości, statek morski może żeglować jedynie w obrębie brzegów i regionów morskich. Brzegiem nazywamy każdy region lądowy, który graniczy z morzem:

- Zacumowany statek morski musi najpierw użyć ☀️, aby żeglować z brzegu na morze. Może on żeglować do któregoś z regionów morskiego, który sąsiaduje z tym brzegiem. Nie może jednak żeglować bezpośrednio od jednego brzegu do drugiego – musi najpierw żeglować do regionu morskiego.
- Użyj ☀️, aby żeglować pomiędzy sąsiadującymi regionami morskimi przez szlak.
- Użyj ☀️, aby żeglować z regionu morskiego i zacumować na brzegu.
- Użyj ☀️, aby żeglować z regionu morskiego do regionu morskiego po drugiej stronie mapy. Żegluj wzdłuż szlaku początkowego regionu morskiego, aż do regionu morskiego po przeciwległej stronie mapy (odpowiadającego położeniem początkowemu regionowi morskiemu).

Kiedy statek „cumuje” przy brzegu, należy umieścić go na granicy pomiędzy regionem lądowym a morskim. Jednostki lądowe mogą swobodnie wchodzić na i schodzić z zacumowanego statku, należy jednak pamiętać, że statek morski nie może maszerować razem z armią. Statki morskie mogą żeglować bez jednostek na pokładzie.

Eksplorowanie regionów morskich

Jeżeli żegluga ZAKOŃCZY się w regionie morskim z zakrytym żetonem eksploracji, dany żeton należy natychmiast odkryć i rozpatrzyć (patrz *Arkusz pomocy*). W środkowym regionie morskim należy rozpatrzyć oba żetony eksploracji, jeden po drugim. Nie odkrywaj drugiego żetonu, póki nie rozpatrzysz pierwszego. **Nie odkrywaj** żetonów eksploracji w regionach morskich, przez które statek jedynie „przepląwa”.

Kończenie żeglugi w środkowym regionie morskim

Podobnie jak armie maszerujące przez region pustynny, statki morskie nie mogą żeglować przez środkowy region morski w ramach pojedynczej akcji żeglugi. Muszą zakończyć żeglugę w momencie poruszenia się do takiego regionu, a opuścić go mogą, wykonując kolejną akcję żeglugi.



Faza 1 – Akcje: akcje dowodzenia



Lot statkiem powietrznym

Korzystając ze swej szybkości, statek powietrzny:

- Może *lecieć* przez sąsiadujące regiony lądowe tak, jakby przez nie maszerował (wliczając w to zasadę sąsiedzowania wież i stolicy).
- Może *lecieć* przez regiony morskie, lecz jeżeli zakończy fazę akcji w takim regionie, natychmiast zostaje zniszczony wraz z każdą jednostką na pokładzie.
- Może *lecieć* do regionu morskiego, aby walczyć ze *statkiem morskim*, co kończy jego ruch oparty na szybkości. Jeżeli jednak przetrwa bitwę ma dodatkowe **1**, aby wrócić do przyjaznego lub niezajętego regionu lądowego. Jeżeli nie zdoła tego zrobić, zostaje zniszczony.
- Może poruszać się przez regiony lądowe z zakrytymi żetonami eksploracji, może również zakończyć swój lot, aby eksplorować regiony z **żetonami eksploracji lądu**. Jeżeli efekt żetonu każe graczowi stracić „jednostkę”, a na pokładzie statku nie ma żadnej, dany gracz musi zniszczyć ten *statek powietrzny*.
- Nie może eksplorować regionów morskich.
- MUSI zatrzymać się w regionie z wrogimi jednostkami lub budowlami, aby stoczyć bitwę.
- Może *lecieć* przez *region pustynny* BEZ konieczności zatrzymania się.
- Nie może korzystać ze szlaków.



Statki powietrzne, podobnie jak *morskie*, mogą przenosić jednostki, które mogą swobodnie wchodzić na i schodzić z ich pokładu zanim dany statek rozpocznie ruch, jeżeli znajdują się w tym samym regionie. Statki powietrzne mogą latać bez jednostek na pokładzie.

Uwaga: *Statki powietrzne nie mogą poruszać się przy pomocy akcji marszu.*

Lot przez środkowy region morski

Środkowy region morski liczy się jak 2 regiony podczas lotu, a więc potrzebne jest **2**, aby statek powietrzny mógł przez niego *przelecieć*.



Mobilizacja akcji dowodzenia

Po tym, jak wybierzesz i rozpatrzysz akcję dowodzenia, możesz natychmiast „zmobilizować” drugą akcję dowodzenia, umieszczając 1 chłopca (nie znacznik akcji!) ze swojego dziedzica na wolnym polu akcji dowodzenia. Zmobilizować można tylko akcje dowodzenia. Akcje należy w pełni rozpatrywać po kolei, jedną po drugiej. *Przykładowo, mógłbyś wykonać akcję marszu, a następnie zmobilizować akcję rzucenia czaru. Mógłbyś nawet wykonać akcję marszu dwukrotnie (tą samą lub różnymi armiami), wybierając drugą akcję marszu w ramach mobilizacji.*

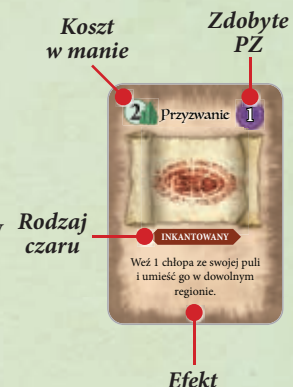


Rzucenie czaru

Odkryj 1 kartę czaru z twojej biblioteki **czarów** (z ręki) LUB wybierz 1 zapisany **czar**. Następnie opłać koszt w **manie** (), wskazany w lewym górnym rogu karty i rozpatrz opisany na niej efekt.

Rzucając czar, natychmiast zdobywasz **punkty zwycięstwa** () wskazane w prawym górnym rogu danego czaru (*przesuń swój znacznik punktów na torze*). Jeżeli *rzucony czar* pochodził z twojej biblioteki czarów, odrzuć go.

W ramach akcji *rzucenie czaru* można używać jedynie czarów oznaczonych jako „INKANTOWANY”. Czarów „BOJOWYCH” można używać jedynie w bitwie, zaś „REAKCYJNYCH” tylko wtedy, gdy przeciwnik rzuca swój czar. **Regiony stolicy i jednostki, które się w nich znajdują nie mogą być obierane za cel czarów**, chyba że zdolność karty mówi inaczej. Nie dotyczy to jednak bitew w regionie stolicy – wówczas można używać czarów bojowych i reakcyjnych.



Rzucenie zapisanych czarów

Zapisanego czaru można użyć tylko wtedy, gdy znajduje się w pozycji „gotowy” (1).

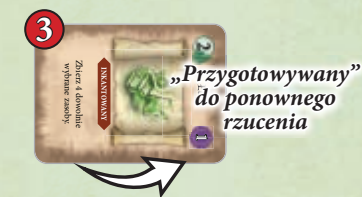
Po rzuceniu zapisanego czaru, **obróć go o 180°**, by jego nazwa była do góry nogami, co będzie oznaczać, że jest „wyczerpany” (2).

W **fazie końca rundy należy 1 raz obrócić o 90° w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara** wszystkie zapisane czary, które nie są „gotowe”:



- „Wyczerpane” czary należy obrócić tak, aby były „przygotowywane” (leżące bokiem),
- „Przygotowywane” czary należy obrócić tak, aby były „gotowe” (3).

Wszystkie „gotowe” czary stają się dostępne do ponownego rzucenia w nadchodzącej rundzie.



Toczenie bitwy

Kiedy armia lub statek poruszy się do regionu z wrogimi jednostkami lub budowlami, musi zakończyć ruch, po czym dochodzi do bitwy. Tylko jedna z armii wyjdzie z niej zwycięsko i będzie mogła pozostać w danym regionie, drugiej pozostanie salwowanie się ucieczką i być może będzie musiała stracić jakieś jednostki. **Gracz, który wywołuje bitwę (atakujący) natychmiast zdobywa 1** (przesuwa znacznik punktów o wskazaną wartość).

Uwaga: Gracz, który przy pomocy jakiegś zdolności poruszy wrogie jednostki do regionu ze swoimi jednostkami nadal jest uważany za atakującego.

Całkowita siła każdej armii

Obaj gracze sumują **siłę** (♣) wszystkich swoich jednostek, statków i budowli biorących udział w bitwie:

1. „**Bazowa siła**” to wartość (♣) wskazana obok wizerunku jednostki na planszy stolicy lub na jej karcie (przed doliczeniem jakichkolwiek premii).
Przykładowo, bazowa siła paladyna wynosi 4.
2. Następnie gracze dodają siłę zapewnianą przez ewentualne **premie wynikające ze zdolności** swoich bohaterów, statków i budowli.
Przykładowo, paladyn zyskuje +1 jeżeli w jego armii jest jakikolwiek chłop. Ma ich dwóch, więc będzie teraz miał 5.
3. Każdy z graczy może rzucić **po 1 czarze bojowym**, aby wzmocnić swoją armię, lub osłabić armię przeciwnika. **Obrońca** zawsze rzuca czar bojowy jako pierwszy. Po tym, jak obrońca rzuci czar bojowy lub ogłosi, że nie chce tego robić, **atakujący** może rzucić swój czar bojowy. **Obrońca** nie może rzucić swojego czaru bojowego po **atakującym**, nadal jednak może rzucić **czary reakcyjne**.
Przykładowo, atakujący rzuca czar „Furia”, dzięki któremu zyskuje 3.



W poniższym przykładzie atakująca armia ludzi, znajdująca się w regionie równinnym:

- Posiada **bazową siłę** wynoszącą 8 za 1 paladyna, 1 wojownika i 2 chłopów.
- +2 dzięki **premiom** ze zdolności paladyna i katedry (wojownicy zyskują +1 w regionie równinnym).
- +3 za **rzucenie** czaru bojowego „Furia”.

Całkowita siła armii ludzi wynosi 13.

Broniąca się armia orków:

- Posiada **bazową siłę** wynoszącą 4 za 2 wojowników.
- +1 dzięki **premiom** ze zdolności krwawego namiotu (+1 za każdego chłopca w armii wroga) i koszar (+1 dla wojowników).
- Kierujący orkami rzuca czar „**Magiczna strzała**” (zabija 1 wojownika lub chłopca) i natychmiast niszczy wojownika ludzi.
- **Całkowita siła armii orków wynosi 8.**

*Ponieważ armia ludzi straciła wojownika za sprawą „**Magicznej strzały**”, jej całkowita siła wynosi teraz: 10.*

Faza 1 – Akcje: toczenie bitwy

Wybierz kartę taktyki, którą zagrasz

Po obliczeniu całkowitej siły swojej armii, obaj gracze biorą na rękę 7 **kart taktyk** i w tajemnicy wybierają 1, którą zagrają. W sytuacji, gdy efekty czarów lub zdolności spowodują, że jeden lub obu graczy nie będzie miał w regionie żadnej jednostki lub budowli, bitwa dobiega końca i nie są zagrywane żadne karty taktyki. Wartość zyskiwanej (♣) jest wskazana w lewym górnym rogu karty. Informacje o ewentualnych dodatkowych korzyściach (które gracz może otrzymać np. wówczas, gdy przeciwnik zagra wymienioną w opisie kartę) znajdują się w dolnej części karty. Jeżeli karta taktyki zostanie anulowana w jakikolwiek sposób, gracz, który na początku ją zagrał nie opłaca jej kosztów, a także nie otrzymuje (ale i nie traci) żadnych (♣) ani (♣).

*Uwaga: Karta taktyki „**Posiłki**” może wpłynąć na skład armii, a tym samym zmodyfikować premie wynikające ze zdolności bohaterów, statków i budowli. Niezależnie od wyniku bitwy, każdy gracz musi opłacić koszt zagranej karty taktyki. Następnie zyskuje wskazane na niej (♣). Jeżeli obaj gracze zagrali kartę „**Posiłki**”, jako pierwszy jej efekt rozpatruje obrońca.*

Wybierając kartę taktyki, musisz spełniać poniższe wymagania:

- **MUSISZ być w stanie opłacić koszt karty taktyki**, wskazany w jej lewym górnym rogu, i **MUSISZ być w stanie wydać** wskazane zasoby I/LUB **poświęcić jednostki** (patrz poniżej).
- Niektóre karty taktyk można zagrać tylko będąc **atakującym** lub **obrońcą**, a niektórych nie można zagrać, jeżeli w twojej armii są jedynie chłopcy i nie masz w danym regionie żadnej budowli.

Uwaga: Jeżeli gracz nie może opłacić kosztu i nie spełnia wymagań danej karty, należy ją zignorować i traktować jakby miała wartość 0. Gracz NIE MOŻE stwierdzić, że nie opłaci kosztu wybranej karty taktyki, jeżeli ma taką możliwość tylko po to, aby zignorować jej efekty. Jeżeli efekt twojej karty taktyki zostanie anulowany przez kartę taktyki lub inny efekt, wówczas nie musisz opłacać jej kosztu i nie zyskujesz (lub nie tracisz) wskazanych na niej PZ.

W poniższym przykładzie gracze jednocześnie odkrywają wybrane karty taktyk:

- Armia ludzi z 10 odkrywa kartę taktyki „**Atak wyprzedzający**” i opłaca jej koszt, wynoszący 4 many. Dzięki temu jej całkowita siła wynosi 12, a zagrywający kartę gracz zyskuje 2.
- Armia orków z 8 odkrywa kartę taktyki „**Szarża**” i musi zapłacić 6 many, aby z niej skorzystał, lecz jej właściciel ma jedynie 4 many. Planem tego gracza było **poświęcenie 1 wojownika** (2), aby pokryć brakującą różnicę (patrz **Poświęcenie jednostek w bitwie** poniżej). Ponieważ wróg zagrał „**Atak wyprzedzający**”, orkowie zyskują premię i ich całkowita siła wynosi teraz 15, a kierujący nimi gracz zyskuje 3.



Posiadając wyższą wartość siły (15 kontra 12), armia orków odnosi zwycięstwo, lecz w ramach rozpatrywania efektów bitwy musi stracić wojownika, aby dokończyć opłacanie kosztów zagranej karty taktyki.

Poświęcenie jednostek w bitwie

Możesz zdecydować, że poświęcisz 1 lub więcej jednostek, aby ułatwić sobie opłacenie kosztu karty taktyki (nawet, kiedy jesteś w stanie opłacić go w normalny sposób). Możesz wykorzystać wartość **bazowej siły poświęcanej jednostki** na potrzeby opłacania kosztu karty taktyki. Wartość siły poświęcanej jednostki nadal wliczy się do całkowitej siły armii. **Położ na boku jednostki, które chcesz poświęcić**. W ramach rozpatrywania bitwy, ale przed przydzieleniem obrażeń, usuń z gry swoje poświęcone jednostki i zwróć je do swojej puli. **Możesz poświęcać jedynie jednostki. Nie możesz poświęcać statków ani budowli.**



Faza 1 – Akcje: toczenie bitwy

Rozpatrywanie bitwy

Wygrywa armia o wyższej wartości (w przypadku remisu wygrana przypada obrońcy).

- **Zwycięska armia** pozostaje w danym regionie i nie traci jednostek (za wyjątkiem poświęconych, jeżeli jakieś miała).
- **Przegrana armia:**
 - * otrzymuje „obrażenia” i musi stracić jednostki i/lub budowle, których łączna wartość bazowej siły jest równa co najmniej połowie wartości bazowej siły przegranej armii (wyliczonej po usunięciu poświęconych jednostek, zaokrąglając w górę). Wartość obrażeń odejmuje się od bazowej siły jednostki, statku lub wieży i gracz, który przegrał, może wybrać, które jednostki straci. W pierwszej kolejności gracz MUSI stracić swoją wieżę (jeżeli brała udział w tej bitwie), gdyż nie może ona pozostać w regionie, w którym znajdują się wrogie jednostki, a nie można jej też przenieść do swojej stolicy.
 - * Obrażenia należy w pełni przypisać do jednej wieży, statku lub jednostki, zanim będzie można przypisać pozostałe obrażenia kolejnym jednostkom lub statkom.
 - * Jeżeli budowla, jednostka lub statek otrzyma jakiegokolwiek obrażenia, nawet 1, zostaje zniszczona. **Zniszczone jednostki wracają do puli swoich właścicieli.**
 - * Jeżeli przegranemu graczowi pozostały w regionie jeszcze jakieś jednostki, musi zwrócić je do swojego regionu stolicy lub do regionu, w którym posiada wieżę.

Przykładowo, zwycięska armia orków, po tym jak straciła poświęconego wojownika, pozostaje w regionie. Przegrana armia ludzi otrzymuje obrażenia równe połowie wartości swojej bazowej siły 6 (1 paladyn i 2 chłopów), więc otrzymuje 3 obrażenia. Kierujący ludźmi decyduje się stracić paladyna, gdyż jego bazowa siła wynosi 4 i wystarczy, by przyjąć na siebie wszystkie 3 otrzymane obrażenia. Paladyn wraca do puli tego gracza i będzie on mógł ponownie go zrekrutować w ramach przyszłych akcji. Pozostali dwaj chłopci muszą wrócić do regionu stolicy gracza ludzi lub do regionu, w którym posiada on swoją wieżę.

3 obrażenia =



Bitwa z wieżą

Armie mogą toczyć bitwy w regionach z wieżami, których bazowa siła wynosi 3 (liczy się ona zarówno przy określaniu bazowej siły danej armii, jak i na potrzeby obliczania otrzymywanych obrażeń). Wieża jest również uważana za sąsiadującą z dziedzińcem swojej stolicy, więc obrońca może zagrać „Posiłki”, aby poruszyć jednostki ze swojego dziedzińca do regionu ze swoją wieżą, w którym toczy bitwę. Jeżeli obrońca przegra, MUSI w pierwszej kolejności przypisać obrażenia swojej wieży, zanim będzie mógł je przypisać jednostkom lub statkom w swojej armii. Innymi słowy, wieża przegranego zawsze zostaje zniszczona i wraca do jego puli. Można ją ponownie zbudować w ramach przyszłej akcji budowy.



Bitwa ze statkiem

Statki walczą z powietrza lub morza. Mogą walczyć bez jednostek na pokładzie, lecz jeżeli jakieś się tam znajdują, pamiętaj, by zsumować zarówno statku, jak i przewożonych jednostek. Statki morskie walczą z jednostkami lądowymi w regionie, przy którego brzegu cumują.

Bitwa ze stolicą

Aby spełnić warunki celu „EKSTERMINACJA”, należy stoczyć bitwę z wrogą stolicą. Aby obliczyć bazową siłę stolicy:

- Dodaj wskazaną wyłącznie obok bieżącego poziomu stolicy.
- Dodaj wszystkich jednostek na dziedzińcu i pasku akcji wraz z ewentualnymi premiami.
- Dodaj statków morskich zacumowanych przy brzegu regionu stolicy lub statków powietrznych znajdujących się w regionie stolicy.
- Dodaj chłopów, znajdujących się na polach robotników zbudowanych budynków.
- Wieże uważane są za sąsiadujące ze swoją stolicą, więc ich właściciel może poruszyć do bitwy dowolne armie z regionu ze swoją wieżą przy użyciu taktyki „Posiłki”.
- Uwaga: W stolicy może przebywać dowolna liczba jednostek. Nie obowiązuje zwykły limit 5 jednostek jednej frakcji.



Przykładowo, stolica jest na 3 poziomie, więc posiada bazowo 8. Na dziedzińcu i pasku akcji znajduje się 3 chłopów, 1 wojownik i paladyn (ze specjalną zdolnością), więc po doliczeniu premii mają razem 10. Statek morski zacumowany przy brzegu zapewnia 3. 3 chłopów na polach budynków zapewnia 3. Po zsumowaniu, łączna siła stolicy przed wybraniem karty taktyki wynosi 24.

Jeżeli stolica gracza zostanie pokonana, ulega zniszczeniu, a dany gracz zostaje wyeliminowany z gry. Nie bierze udziału w końcowej punktacji, a jego ostateczny wynik to 0 punktów. Należy usunąć z mapy wszystkie należące do niego jednostki, statki i budowle.

5 Gracz, który zniszczył stolicę zyskuje 5, w dodatku do punktów, które zyskał za samo wywołanie bitwy oraz zagrane karty (taktyki i/lub czarów).

Uwaga: Zdolności i czary rozpatrywane przez wrogich graczy nie mogą wpływać na stolicę Z ZEWNĄTRZ, lecz podczas bitew WEWNĄTRZ regionu stolicy mogą być rozpatrywane. Przykładowo, wrogi gracz nie może rzucić czaru „Trzęsienie ziemi”, aby zmusić innego gracza do utraty jednostek z jego stolicy. Jeżeli jednak w danej stolicy odbywałaby się bitwa, mógłby skorzystać z czaru „Kula ognia”, powodując dotkliwe straty u wroga. Nawet w trakcie bitwy w stolicy zdolności i czary nie mogą usuwać chłopów znajdujących się na pasku akcji i polach budynków. Takich jednostek nie można również poświęcać na potrzeby opłacenia kosztu karty taktyki.

Faza 2 — Zbiory

Po tym, jak każdy gracz wykona 2 akcje, faza akcji kończy się i wszyscy gracze jednocześnie wykonują poniższe kroki:

1. **Zebrań zasobów** – zbierz zasoby z kontrolowanych przez siebie regionów. Kontrolujesz region, jeżeli posiadasz w nim co najmniej 1 jednostkę lub budowlę. Niektóre, tzw. „zasobne regiony” dostarczają zasoby 1, określonego rodzaju:



Każdy kontrolowany zasobny region zapewnia 1 zasób wskazanego rodzaju. Dodatkowo zasobne regiony posiadają „pole robotnika”, na którym możesz umieścić chłopca, dzięki czemu dany region dostarczy ci o 1 zasób danego rodzaju więcej. Jeżeli posiadasz wieżę w zasobnym regionie, dany region dostarczy ci o 2 zasoby danego rodzaju więcej.



Przykładowo, ten gracz zbiera:

- 2 rudy (1 kontrolowana góra z 1 chłopem na polu robotnika)
- 4 many (2 kontrolowane lasy, jeden z dwoma chłopami na polach robotnika, drugi z 1 wojownikiem)
- 6 żywności (2 kontrolowane równiny, jedna z 1 chłopem na polu robotnika, druga z 1 chłopem na polu robotnika i wieżą)

2. **Dobranie karty czaru** – dobierz 1 kartę czaru z talii czarów i dodaj ją do swojej biblioteki czarów. Następnie, jeżeli posiadasz w swej bibliotece więcej kart czarów, niż pozwala obowiązujący limit (równy poziomowi twojej stolicy), musisz wybrać, które karty czarów odrzucisz zakryte. Zapisane czary nie wliczają się do tego limitu.



Faza 3 — Koniec rundy

Po zbiorach, każdy gracz zwraca swoich chłopów i znaczniki akcji z paska akcji na dziedziniec swojej stolicy. Następnie obraca swoje zapisane czary o 90° przeciwnie do ruchu wskazówek zegara (jeśli dotyczy):

- „Przygotowywane” (ułożone bokiem) należy przekręcić do pozycji „gotowe”.
- „Wyczerpane” (ułożone do góry nogami) należy przekręcić do pozycji „przygotowywane”.

Następnie należy przekazać **znacznik pierwszego gracza** kolejnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając nową rundę.













Koniec gry

Koniec gry inicjuje spełnienie warunku jednego z „EKS-celów”. Gdy to nastąpi, należy dokończyć bieżącą rundę, a następnie rozegrać jeszcze jedną pełną (finałową) rundę (w rozgrywce dla 1-2 graczy, jeżeli gracz zrealizował cel „EKSterminacja”, rozgrywka natychmiast się kończy). Po zainicjowaniu końca rozgrywki nie można go już „cofnąć”, nawet jeżeli przestaną być spełniane warunki, które go wywołały. Po zakończeniu finałowej rundy gracze sumują zdobyte **punkty zwycięstwa**. EKS-cele są następujące:

- * **EKSploracja** – wszystkie żetony eksploracji lądu w grze zostały odkryte.
- * **EKSpansja** – wszyscy wojownicy i chłopci danego gracza znajdują się w grze.
- * **EKSploatacja** – wszystkie 3 wieże danego gracza znajdują się w grze.
- * **EKSterminacja** – gracz zniszczył stolicę innego gracza.

Końcowa punktacja

Podlicz swoje punkty. W trakcie gry zdobywałeś punkty za rzucanie czarów, bitwy i niektóre żetony eksploracji. Teraz **dolicz punkty** za:

-  każdą swoją zrekrutowaną **jednostkę** i **statek** w grze (czyli nie w puli) zgodnie ze wskazaniami na planszy stolicy.
-  za każdy zbudowany **budynek**.
-  za każdą swoją obecną na mapie wieżę ( za każdy region lądowy, jaki dzieli ją od regionu twojej stolicy).
-  za bieżący poziom twojej stolicy, zgodnie ze wskazaniem na planszy stolicy (brak , jeżeli stolica jest na 1 poziomie).
-  za każdy twój zapisany czar.
-  za każdy kontrolowany na koniec gry region lądowy i morski (region stolicy nie liczy się). Kontrolujesz region, jeżeli posiadasz w nim co najmniej 1 jednostkę lub budowlę.
- **Dodatkowe**  ze **zdolności budynków**, zgodnie z opisem na planszy stolicy.
- **Dodatkowe**  z niektórych **żetonów eksploracji** w kontrolowanych regionach.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada łącznie najwięcej zasobów. Jeżeli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



Odczytaj zakończenie dla zwycięskiej frakcji

Po wyłonieniu zwycięzcy, dany gracz odczytuje na głos **zwycięskie zakończenie** swojej frakcji (patrz *Historia frakcji* na str. 18-19).

Tryb solo

W tym trybie zmierzysz się z *frakcją* kontrolowaną przez autome, zwaną dalej *wrogiem*. Wróg kontroluje 3 armie, a każdą z nich prowadzi jeden z mocarnych bohaterów. Posiadają oni potężne zdolności i będą stanowili prawdziwe wyzwanie!

Elementy i zmiany w przygotowaniu gry



8 kart wroga solo

Po tym jak wybrałeś swoją *frakcję*:

1. Losowo wybierz *frakcję* dla wroga solo.
2. Zbierz **elementy danej frakcji**, tak jak w grze wieloosobowej. Odwróć planszę stolicy wroga na stronę *solo*. Wróg nie używa kart bohaterów, gdyż zdolności jego bohaterów są opisane na jego planszy stolicy solo.
3. Umieść **3 bohaterów** na dziedzińcu wroga. **NIE** umieszczaj żadnych *chłopów* ani *wojowników* na dziedzińcu wroga.
4. Umieść wszystkie **3 znaczniki zasobów wroga** na polu „3” jego toru zasobów.
5. Umieść **1 znacznik akcji** na polu „Start” toru stolicy. Usuń z gry drugi znacznik akcji.
6. Potasuj **karty wroga solo** i umieść je w formie zakrytej talii obok planszy stolicy wroga.
7. Wróg nie korzysta z kart czarów, więc nie rozdawaj mu żadnych.
8. Umieść pozostałe elementy *frakcji* w puli w zwykły sposób. Po tym, jak umieścisz swoją stolicę, wybierz sąsiadujący kontynent na którym umieścisz stolicę wroga.



Plansza stolicy:
strona wroga solo

Przebieg gry

Rozegrasz grę w ramach serii rund, dopóki nie zostanie spełniony warunek któregoś z „*EKS-celów*”, co zainicjuje koniec rozgrywki.

W każdej rundzie *faza akcji* przebiega następująco:

1. Wróg **dobiera kartę wroga solo** i **rozpatruje ją** swoim pierwszym *bohaterem* (1).
2. Następnie ty wykonujesz swoją **pierwszą akcję** (*wróg nie może jej powtórzyć*).
3. Wróg dobiera kartę akcji solo i rozpatruje ją swoim drugim *bohaterem* (2).
4. Następnie ty wykonujesz swoją **drugą akcję** (*wróg nie może jej powtórzyć*).
5. Wróg dobiera kartę akcji solo i rozpatruje ją swoim trzecim *bohaterem* (3).

W ten sposób ty wykonasz 2 akcje w zwykły sposób, natomiast wróg wykona 3. Po rozpatrzeniu wszystkich powyższych akcji przejdź do *fazy zbiorów*, którą przeprowadź w zwykły sposób, a następnie przejdź do *fazy końca rundy*, po której rozpocznij kolejną rundę.

Faza akcji (wróg dobiera kartę)

Dobierz wierzchnią kartę akcji solo i umieść ją na skrajnie lewym wolnym polu bohatera, znajdującym się w dolnej części planszy stolicy. Dany bohater wykona wskazaną akcję. Wróg nie posiada zwykłego paska akcji, zamiast tego wykonuje je na podstawie dobieranych kart solo i przy pomocy pól pod bohaterami.



Jeżeli wróg jest w stanie wykonać przedstawioną akcję, gdyż spełnia jej warunki, **MUSI** to zrobić. Jeżeli jednak nie jest w stanie jej wykonać z powodu niewystarczającej ilości zasobów lub niespełnienia jakiegoś warunku, dana akcja staje się „*nieudana*”. W takiej sytuacji dany bohater wykonuje zamiast niej **akcję ruchu** (*patrz następna strona*).

Jeżeli w talii wroga solo została 1 karta, zamiast ją dobierać, zbierz WSZYSTKIE karty ze stosu kart odrzuconych (ale nie te umieszczone na polach pod bohaterami), potasuj je i umieść w formie nowej zakrytej talii, odświeżając tym samym talię akcji solo.

Faza zbiorów (odrzuć karty)

Po tym, jak wróg dobrał i rozpatrzył 3 akcje (*lub nie, jeżeli jakaś była nieudana*), przychodzi czas na *fazę zbiorów*. Wróg zyskuje zasoby tak jak zwykły gracz (*patrz Zbiory* na str. 13). Następnie odrzuć 3 karty umieszczone na polach pod bohaterami wroga i umieść je odkryte na pobliskim stosie kart odrzuconych.

Karty wroga solo

Na górze każdej karty wroga solo zawarto informację o tym, jaki to rodzaj akcji i czy możesz ją powtórzyć. Na karcie widnieją również wymagania danej akcji, a także powody, dla których dana akcja może stać się nieudana. Zwróć uwagę, że niektóre zdolności stolicy lub bohaterów mogą zmodyfikować podstawowe zasady tych akcji.



Rekrutacja: Wróg wydaje zasoby, aby zrekrutować 1 jednostkę. Wróg rekrutuje jednostki według **listy priorytetów**, co oznacza, że jeżeli nie może zrekrutować danej jednostki, wybierze kolejną według listy:

1 statek powietrzny > 2 statek morski > 3 wojownik > 4 chłop*

*Wróg może naraz zrekrutować tylko 1 chłop, nie 2.

Umieść nową jednostkę w regionie bohatera, który wykonywał daną akcję (ta jednostka dołącza do jego armii). Statki morskie i powietrzne umieść w stolicy wroga. Jeżeli nie możesz umieścić danej jednostki w regionie z powodu limitu 5 jednostek, umieść ją w stolicy. Jeżeli bohater znajduje się na dziedzińcu, umieść nową jednostkę właśnie tam.

Ta akcja będzie nieudana, jeżeli wróg nie dysponuje wystarczającą ilością zasobów LUB jego pula jednostek jest pusta.



Budowa: Są 2 różne karty solo „Budowa”:

- **Tor stolicy:** Wróg ulepsza całą stolicę, przesuując znacznik akcji na torze złożonym z 6 pól, który określa poziom jego stolicy. Wróg MUSI wydać rudę w ilości wskazanej na kolejnym wolnym polu. Jeżeli znacznik dotrze do końca tego toru, zainicjuje to koniec rozgrywki. Zwiększając poziom stolicy, wróg zwiększa swoją siłę, zyskuje PZ, ma dostęp do nowych budowli i specjalnych zdolności.

Ta akcja będzie nieudana, jeżeli wróg nie dysponuje wystarczającą ilością wymaganych zasobów.

- **Wieże i statki:** Wróg wydaje zasoby, by wybudować 1 z nich. Wróg buduje statki/wieże według **listy priorytetów**, co oznacza, że jeżeli nie może którejś zbudować, wybierze kolejną według listy:

¹ Wieża > ² statek powietrzny > ³ statek morski

Umieść **wieżę** w regionie *bohatera*, który wykonał daną akcję. Tak samo jak zwykły gracz, wróg nie może zbudować więcej wież, niż pozwala mu na to poziom jego stolicy, zaś w regionie, w którym chce ją zbudować, musi mieć swojego chłopca. Gdy wróg odkryje wszystkie sąsiadujące żetony eksploracji, zbierz je z planszy i umieść na wyznaczonym polu na jego planszy stolicy.

Umieść **statek** w regionie *bohatera*, który wykonał daną akcję. W przypadku *statku morskogo*, dany bohater musi być przy brzegu. Jeżeli się tam nie znajduje, zamiast tego *statek morski* zostanie zbudowany w stolicy. Wróg spróbuje umieścić na pokładzie tyle jednostek, ile to możliwe. W pierwszej kolejności umieści bohaterów, następnie wojowników, a na końcu chłopów. Jeżeli dany *bohater* już jest na *statku*, nowy *statek* umieść w stolicy.

Ta akcja będzie nieudana, jeżeli wróg nie dysponuje wystarczającą ilością wymaganych zasobów.



Odkrycie: W odróżnieniu do ciebie, wróg nie musi gromadzić kart czarów. Od razu posiada 3 dostępne czary, po 1 dla każdego bohatera. Zamiast rozpatrywać zwykłą akcję odkrycia, rzuci czar. Wróg zyska wskazane *punkty zwycięstwa* i rozpatrzy efekt czaru.

Swoimi czarami nadal możesz przerywać czary, które rzuca wróg. Jeżeli dany czar zostanie skopiowany i obróci się przeciwko wrogowi, możesz dokonać wyboru za wroga. Dotyczy to również wyboru, które jednostki lub zasoby straci.

Ta akcja będzie nieudana, jeżeli wróg nie dysponuje wystarczającą ilością zasobów wymaganych do rzucenia czaru. Jeżeli czar nie będzie miał żadnego efektu (*np. gdy czar wpływa na obszar wokół bohatera, ale wokół tego bohatera nie ma żadnych jednostek gracza, na które dany czar mógłby wpłynąć*), **to nadal został on rzucony, a wróg zyskuje za niego punkty zwycięstwa.**

Uwaga: Kiedy wróg wykonuje akcję odkrycia, możesz powtórzyć ją tak, jakby była zwykłą akcją odkrycia/zapisania.



Podatki: Wróg natychmiast zyskuje wszystkie zasoby w ilości wskazanej na *torze zasobów*, zaś ty możesz powtórzyć tę akcję (wybierasz jednak tylko 1 z zasobów i zyskujesz wskazaną jego ilość). Następnie przesuń znaczniki zasobów tak jak w zwykłej rozgrywce. **Ta akcja nie może być nieudana, a wykonujący ją bohater poruszy się po jej rozpatrzeniu.**

Tryb solo



Atak: Wszystkie jednostki w regionie tego bohatera poruszają się z maksymalnie 2, aby z tobą walczyć. Wróg może poruszyć się w dowolnym kierunku, zaś wskazanie kompasu wykorzysta do rozstrzygnięcia remisu pomiędzy dwoma celami o równej bazowej sile (nie wie, jakie ewentualne premie posiadasz). Zaatakuj on tylko wtedy, gdy bazowa siła twojej armii jest niższa lub równa bazowej sile armii danego bohatera. Jeżeli w zasięgu znajduje się kilka twoich armii, wróg wybierze za cel tę najsłabszą. Remisy w wyborze najsłabszej armii rozstrzyga kompas: zaczynając od jego wskazania i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, poszukaj naokoło danego bohatera pierwszej twojej armii, do której może dotrzeć. Wróg również zyskuje 1 za wywołanie bitwy.

Ta akcja będzie nieudana, jeżeli w zasięgu 2 od danego bohatera nie ma żadnej twojej armii lub armie są silniejsze niż jego armia.

Bitwy z wrogiem solo

Podczas bitwy **jako pierwszy wybierasz kartę taktyki**. Następnie dobierz i odkryj 1 kartę wroga solo, zwracając uwagę na wskazaną w jej dolnej części wartość siły. Dodaj tę wartość do całkowitej siły armii wroga. Dodatkowo karta wskazuje, jakiej taktyki użyje wróg w zależności, czy jest *atakującym*, czy *obroncą*. Wymieniona karta taktyki **NIE ZAPEWNI** PZ ani dodatkowej siły armii wroga (*robi to tylko karta akcji solo*), lecz może istotnie wpłynąć na twoją kartę taktyki. Wróg nie poświęca żadnych jednostek.

Uwaga: Jeżeli twoja karta taktyki anuluje taktykę wroga, wówczas dodatkowa siła z karty solo również zostaje anulowana.

Jeżeli wróg przegra bitwę, traci jednostki zgodnie z poniższą listą:

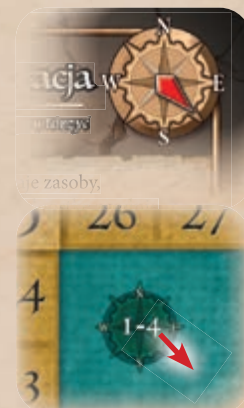
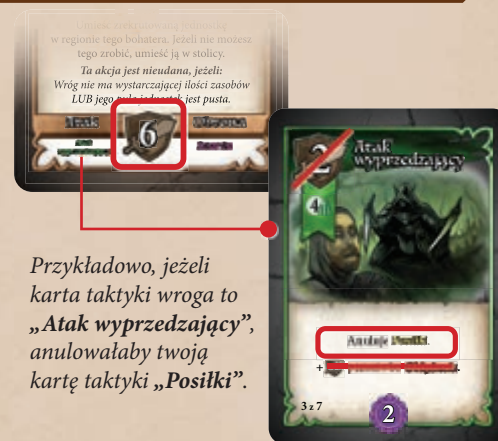
Chłopi > wojownicy > statek powietrzny > statek morski > bohater

Jednostki, które przeżyły, wracają na dziedziniec stolicy. W sytuacji, gdy zniszczony zostanie wrogi *bohater*, natychmiast odradza się na dziedzińcu.

Poruszenie bohatera w przypadku nieudanej akcji

Jeżeli wybrana akcja wroga będzie nieudana, dany bohater wraz z armią poruszy się. Bohater wraz ze swoją armią poruszy się zgodnie ze wskazaniem kompasu na karcie akcji solo (*porównaj ułożenie kompasu z różą wiatrów w lewej górnej części mapy*).

Armia bohatera poruszy się z 1 we wskazanym kierunku, jeżeli to możliwe. Jeżeli nie ma takiej możliwości, poszuka zgodnie z ruchem wskazówek zegara regionu, do którego może się poruszyć. Odczytując wskazanie kompasu, zacznij od środka regionu bohatera i spójrz w wyznaczonym kierunku, a w razie wątpliwości, po prostu wybierz kolejny region zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Poruszenie bohatera w przypadku nieudanej akcji, ciąg dalszy...




A. Armia poruszy się do regionu zachodniego.


B Armia poruszy się do regionu południowego.

C. Armia nie może poruszyć się do regionu morskiego, więc kierując się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, porusza się do regionu południowo-wschodniego.

Kiedy wrogowie bohatera się poruszają:

- Jego armia zawsze porusza się z .
- **Nadrzędna zasada** mówi, że jeżeli jednostka nie może poruszyć się w kierunku wskazanym przez strzałkę, powinna znaleźć kolejny zgodny z ruchem wskazówek zegara kierunek, który pozwoli jej znaleźć region, do którego może się poruszyć.
- Jeżeli rozpoczyna ruch w stolicy, zabierze ze sobą wszystkie dostępne na dziedzińcu jednostki, ale nie przekroczy limitu 5 jednostek. Weźmie wówczas tyle wojowników, ile tylko zdoła, należy jednak pamiętać, że armia MUSI mieć przynajmniej jednego chłopca, jeżeli to możliwe.
- Jeżeli w regionie bohatera znajduje się pusty statek, bohater wejdzie na pokład tego statku i poruszy się, zabierając na pokład 1 inną jednostkę (ale nie bohatera), jeżeli jakaś jest (*priority ma wojownik, a nie chłop*).
- NIE może poruszyć się z powrotem do stolicy ani do regionu, w którym ma innego swojego bohatera (*ograniczenie 1 wrogię bohatera w regionie*).
- Jeżeli armia poruszy się do regionu, który kontrolujesz, dochodzi do bitwy (patrz *Bitwy z wrogiem solo* na poprzedniej stronie).

Zbieranie żetonów eksploracji

Jeżeli bohater **przejdzie przez lub zakończy ruch** w regionie z żetonami eksploracji, natychmiast zbierz dane żetony i umieść je na wyznaczonym polu na planszy stolicy wroga. Efekty żetonów nie mają znaczenia. Wróg natychmiast zyskuje  za każdy zebrany wówczas żeton.




Poruszanie się szlakami

Jeżeli strzałka wskazuje kierunek ruchu, który pokrywa się ze szlakiem, wówczas wróg się nim poruszy. Jeżeli szlak się rozgałęzia, armia wroga wybierze ten, który **nie wykorzysta siatki**, a więc liter lub cyfr znajdujących się na skraju mapy.



Wejście na statek

Bohaterowie na pokładzie statku *powietrznego* i *morskiego* poruszają się inaczej, niż na lądzie:

- Statek zawsze ma .
- Statek wraz ze swoją załogą porusza się niezależnie od armii lądowej i nie jest jej częścią. Porzucone w ten sposób jednostki pozostają w swoim regionie.
- Statek zbiera *żetony eksploracji*, kiedy przechodzi przez regiony.

Statek powietrzny wroga:

- Nie korzysta ze szlaków ani siatki.
- Może poruszyć się przez środkowy region morski, traktując go jak pojedynczy region, ale NIE MOŻE się na nim zatrzymać.
- Nie może zakończy ruchu w regionie morskim, a jego ostatni ruch musi zakończyć się w regionie lądowym. W razie konieczności, obracaj kompas zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż nie wskaże dla ostatniego ruchu regionu lądowego.
- Kończy ruch natychmiast po wejściu do regionu, który kontrolujesz i rozpoczyna bitwę.

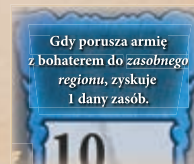
Statek morski wroga:

- Może korzystać z siatki i poruszać się naokoło mapy, jeżeli w ten sposób porusza się zgodnie ze wskazaniem kompasu na karcie.
- Cumuje i odcumowuje bez korzystania z ruchu.
- Zatrzymuje się w regionie morskim z twoim statkiem morskim i rozpoczyna bitwę.
- Po drugim ruchu zacumuje przy brzegu wskazanym przez kompas na karcie.
- Jeżeli zakończy ruch w regionie morskim sąsiadującym z regionem lądowym (lub regionami lądowymi), który kontrolujesz, statek morski wroga zacumuje przy brzegu z armią o najniższej *bazowej sile* i rozpocznie bitwę, nawet jeżeli byłby to brzeg inny, niż wskazywał kompas (nie ma znaczenia, jeżeli bazowa siła twojej armii będzie wyższa niż armii wroga).

Ogólna uwaga dotycząca ruchu statku morskiego: Ze względu na układ mapy, czasem może być trudno jednoznacznie określić kierunek ruchu. W razie wątpliwości kieruj się ruchem zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Ruch i zyskiwanie zasobów

Wróg zbiera 1 zasób dostarczany przez **zasobny region** w momencie poruszenia się do niego. Jeżeli w wyniku ruchu dojdzie do bitwy, należy najpierw ją rozpatrzyć, zaś wróg MUSI wygrać, by móc zyskać zasób.



Powtórzenie karty wroga solo

Możesz powtórzyć udaną akcję solo tak, jakby była to zwykła akcja (za wyjątkiem akcji *Atak*). JEŻELI jednak akcja wroga była nieudana, nie możesz jej powtórzyć. Wróg nigdy nie powtórzy twoich akcji.



Zakończenie gry solo

Koniec gry zostaje zainicjowany, gdy ty lub wróg spełnicie warunki jednego z „*EKS-celów*” lub jeżeli znacznik dotrze na ostatnie pole *toru stolicy* wroga.

Dograj do końca bieżącą rundę, a następnie jeszcze jedną (wyjątek stanowi sytuacja, gdy zniszczona została stolica, wówczas gra natychmiast się kończy). Zlicz **punkty zwycięstwa** w zwykły sposób, lecz zwróć uwagę, że wróg nie otrzymuje punktów za swoich bohaterów.

Gryb drużynowy

W tym epickim wariantcie podzielicie się na 2 (a z rozszerzeniem nawet na 3) oddzielne sojusze i stoczycie wojnę! Wasze potężne frakcje połączyły siły, aby zmierzyć się ze swoimi śmiertelnymi wrogami.

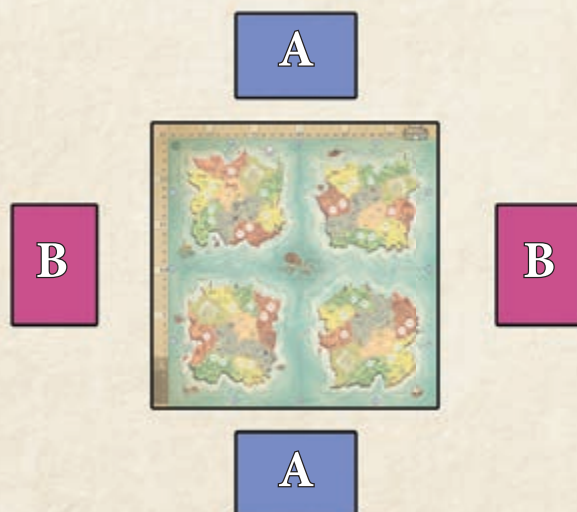
Elementy i przygotowanie gry

Przygotuj rozgrywkę w zwykły sposób. Pomimo gry w zespole, każdy z was kieruje własną frakcją.

Ułożenie graczy

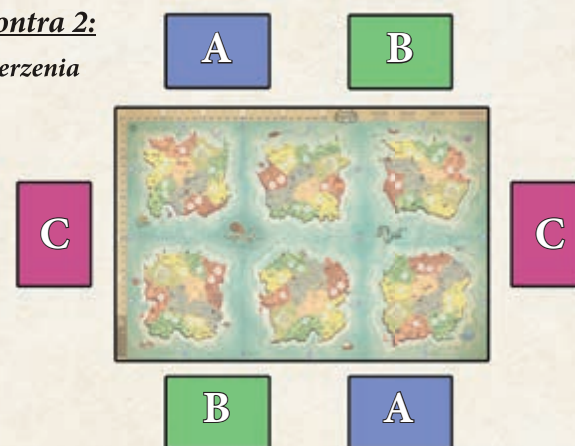
Wariant drużynowy należy rozgrywać w trybie **2 kontra 2** (dwie drużyny po 2 graczy), lub jeżeli posiadacie rozszerzenie – **2 kontra 2 kontra 2** (3 drużyny po 2 graczy) lub **3 kontra 3** (2 drużyny po 3 graczy). Ustalcie skład sojuszy przed rozpoczęciem gry. Sojusze są trwałe i nie możecie ich zmienić. Członkowie danego sojuszu powinni siedzieć na przemian z członkami innego sojuszu. Ułożenie przy stole powinno wyglądać następująco:

2 kontra 2:



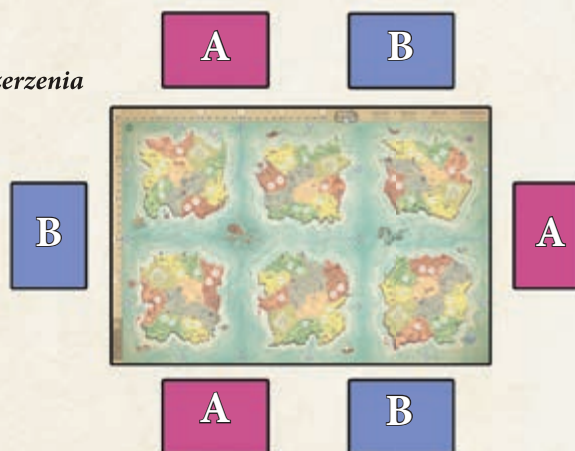
2 kontra 2 kontra 2:

Wymaga rozszerzenia dla 5-6 graczy



3 kontra 3:

Wymaga rozszerzenia dla 5-6 graczy



Zmiany w rozgrywce

Rozgrywka drużynowa przebiega według standardowych zasad z następującymi zmianami:

- Nie możesz atakować sojusznika. **Wasze jednostki mogą pokojowo przebywać w tym samym regionie.** W regionie może przebywać łącznie do 5 sojuszniczych jednostek. Jeżeli przebywacie w tym samym zasobnym regionie, obaj sojusznicy zbierają **zasób z danego regionu w fazie zbiorów, jednakże** wieża w danym regionie i chłop na polu robotnika zapewnią premię jedynie frakcji, do której należą.
- Wykonując *akcję podatków* możesz przekazać sojusznikowi posiadane zasoby w dowolnej ilości i kombinacji, przed lub po tym, jak je zyskasz.
- Sojusznicze jednostki w tym samym regionie mogą się razem poruszać, mimo że należą do różnych graczy. Podczas ruchu możesz zabrać sojusznicze jednostki z regionu, o ile zgodzi się na to ich właściciel. Wszystkie sojusznicze jednostki zyskują korzyści (np. dodatkową siłę), zapewnianą przez **premie aktywnego gracza**. Sojusznik nie otrzymuje jednak premii zapewnianych przez bohaterów ani stolicę innego sojusznika.
- Jeżeli atak odbywa się z użyciem jednostek sojuszniczych, to aktywny gracz wybiera kartę taktyki i musi opłacić jej koszt. W przypadku obrony regionu, w którym znajdują się jednostki kilku sojuszników, ich właściciele muszą ustalić, kto poprowadzi bitwę oraz wybierze i opłaci kartę taktyki.

Końcowa punktacja

Gdy gra dobiegnie końca, gracze w sojuszu sumują swoje zdobyte *punkty zwycięstwa*. Regiony liczą się raz na sojusz, a jeżeli dany region kontroluje więcej niż 1 gracz, nadal liczy się on tylko na poczet jednego gracza. Sojusz z największą liczbą punktów wygrywa.



Elfowie

Kraina Aughmoore istniała zanim zwróciły na nią uwagę kosmiczne byty. Pierwszym z nich była Norellia, istota z czystej energii. Gdy zbliżyła się, chcąc poznać ten nowy świat, usłyszała dobiegające z głębi lasów odgłosy. Im głębiej się zapuszczała, tym bardziej ogłuszający stawał się dźwięk. I wtedy na polanie, rozświetlonej przez promienie, dostrzegła dwa imponujących rozmiarów jelenie. Jeden z nich stworzony był z rozżarzonego światła, a drugi z głębokiej ciemności. Stały zwarte poróżniami w niekończącym się pojedynku.

Norellia załkała, widząc tak piękne uosobienie pierwotnych sił skazane na wieczną walkę. W chwili współczucia poświęciła cząstkę samej siebie, by zespolić walczące istoty. Stworzenia, które wówczas powstały, były wysokie, zaś ich uszy spiczaste. Narodziła się rasa mistycznych elfów.

Będąc połączeniem światła i ciemności, elfowie są mieszaniną dyscypliny i dzikości. Cząstka Norelli tkwi w nich, dzięki czemu ich duch jest wrażliwy na tajemnicze siły Aughmoore. Nawet początkujący magowie są zdolni tkacka zaawansowane czary z łatwością, zaś wszelkie dziwne zjawiska często są przypisywane właśnie zaklętemu językowi elfów, kryjących się w zapomnianych wieżach.

W elfach głęboko zakorzeniony jest instynkt łowcy i drapieżnika, czającego się pod osłoną nocy na swą niczego niepodważającą ofiarę. Wiele potężnych bestii poległo z ich rąk, dzięki czemu obozowiska w konarach drzew przetrwały, a elfickie umiejętności świetnie sprawdzą się i w czasie wojny.

Gdy młodsze rasy zwróciły się w kierunku lasów, upatrując w nich łatwe źródło żywicy i drewna, niezbędnego do budowy swych siedlisk, dzieci Norelli poczuły, że muszą bronić kolebki swego istnienia. Dzięki swoim badaniom odkryli wielką i straszliwą zdolność kierowania przepływem many tak, by mogli z nich korzystać oni, a nie wrogowie. Dzięki subtelności, potędze i niedostępnym innym magicznym zdolnościom elfowie pokazali, że ci, którzy zagrażają ich siedliskom, nie będą mieli łatwego życia.

Jeżeli wygrales elfami, przeczytaj na głos:

Rozbłysk palącego światła, powstały dzięki najbardziej tajemnemu z elfickich czarów, przyniósł zwycięstwo. Teraz Zakon Wysokich Elfów musi zdecydować, w jaki sposób odbudować Aughmoore. Niektórzy Starsi wierzą, że należy wykorzystać manę do przywrócenia dawnej równowagi między rasami, lecz inni są zdania, że lepiej odszukać ich stwórczynię, Norellię, i wraz z nią ruszyć do boju przeciwko krwawej bogini Oghtcie. Rozwikłanie tego sporu może zająć całe pokolenia.



Krasnoludy

Krwawa bogini Oghtaa pożałowała ziemi Aughmoore jeszcze zanim dała początek istnieniu orków. Gdy spostrzegła, że prawa Norellia stworzyła elfów, Oghtaa poczuła zazdrość. W pośpiechu sięgała po rudę z ciał niebieskich z całego firmamentu, by stworzyć swych wojowników. Gdy już opuszczała na ziemię swoje dzieło, dostrzegła to Norellia. Zszokowana egoistycznymi pobudkami swej złej odpowiedniczki, Norellia przypuściła szaleńczy atak przy użyciu swych ostrzy, który trwał 22 miesiące. Zakłócił on zakłęcie, które podczas powolnego opadania formowało krasnoludy i te zaczęły gwałtownie spadać.

Gdy uderzyły o ziemię, opuszczone przez swą pokonaną stworzycielkę, po raz pierwszy odczuły samotność. Nieliczone ich rzesze zginęły w czasie Wielkiego Upadku. Te, którym udało się przetrwać, zamknęły się w skorupie stoickiego spokoju, który zdawał się być jedyną ucieczką przed odczuwanymi przez lata smutkiem i samotnością. To właśnie ten stan, tak charakterystyczny dla władców kamienia, stał się podstawą ich dalszej egzystencji.

Rozpacz z wolna przerodziła się w chęć do refleksji i ostatecznie krasnoludy odnalazły w sobie pierwiastek boskości. Gwiazdna ruda, która płynie w ich żyłach utwardziła je i stała się centralnym punktem ich duchowości. Odrzuciły Oghtë i tym samym pozbawiły ją więzi z Aughmoore. Następnie skierowały swój wzrok ku górskim szczytom i to właśnie w nich odnalazły spokój.

Po długiej erze oczyszczającej izolacji, rywalizujące ze sobą rasy, zmęczone wzajemnym wyniszczaniem się, znalazły w krasnoludach nowy cel. Ich armie zaczęły opadać na kamienne fortece niczym bezkresna fala, próbując znaleźć luki w umocnieniach. Był to jednak próżny trud, a ich groźby zajęcia świątyń i kamiennych wież nie miały pokrycia w czynach. Krasnoludy mają jednak swój bolesny sekret – są w zdecydowanej mniejszości. Z tego powodu walczą z tak niezrównaną odwagą, że jeden obrońca wydaje się być tysiącem. Całe Aughmoore wie, że lepiej nie drażnić tych istot o niebiańskiej krwi.

Jeżeli wygrales krasnoludami, przeczytaj na głos:

Odparłszy wrogów, krasnoludy przepędziły z Aughmoore niemal wszystkich. Starcie znów uświadomiło im jednak, jak bardzo przetrzebione są ich szeregi, co sprawiło, że powróciło dawne uczucie samotności. Teraz krasnoludy wznoszą ogromną wieżę, która ma sięgnąć do odrzuconej niegdyś stwórczyni, lecz Oghtaa łatwo nie przebacza.



Orkowie

Po pierwszej nieudanej próbie zawładnięcia Aughmoore, krwawa bogini Oghtaa na powrót zaczęła knuć intrygę, by położyć łapy na tej krainie. Otworzywszy prastarą ranę, którą zadała jej Norellia, bogini mistycznych elfów, Oghtaa zaczęła krwawić z niebios, przez jeden dzień i noc zraszając świat szkarłatnym deszczem. Ten wsiąkł głęboko w trzewia ziemi, docierając do samego jej jądra. Z przesyconej krwią rozmokłej siarki narodziła się rasa orków.

Orkowie sądzą, że ich niezbywalnym przeznaczeniem jest władać każdym spłachetkiem ziemi, który skąpała w swej krwi ich boska matka. Rasa ta patrzy z nieskrywaną pogardą na żalosne istoty, żyjące wygodnie w obrębie swych do niedawna nietkniętych granic. Czyżby zdążyły zapomnieć o dzikości orkowej stali, wykutej pracą potężnych mięśni i ścięgien? Będą musieli sobie zatem przypomnieć.

Orkowie nie ustają w marszu ku bitwie, napędzani poczuciem honoru i chwały. Żaden godny przeciwnik, swój czy obcy, nie uniknie pojedynku. Mawiają, że niemowlęta orków nie płaczą przy narodzinach, a zamiast tego wydają z siebie upiorny ryk, którego głębia nasila się z każdym zgładzonym przeciwnikiem. Być może to właśnie ryk zaprawionych w bojach orkowych podżegaczy ściągnął uwagę smoków. Dwie, przez długi czas rozdzielone, rasy odnalazły w sobie nawzajem zarzewie brutalności.

Teraz, dzięki brutalnemu sojuszowi, orkowe kroki dudnią w rytm trzepotu smoczycy skrzydeł, tworząc razem upiorną kakofonię, przywodzącą na myśl odgłosy z samego piekła. Ci, którzy nie zdołają zbiec, padną pod naporem siły orkowej armii i zostaną zgładzeni, jak wielu przed nimi. Jednak ci, którym uda się czmychnąć, nie znajdą wielu szczelin i cieni, by skryć się przed żądnymi krwi ostrzami. Wkrótce w całym Aughmoore nie będzie przeciwnika ni kraju, który nie poczuje ciężaru orkowej władzy.

Jeżeli wygrałeś orkami, przeczytaj na głos:

Po stoczeniu niezliczonych bitew orkowie nie okazali cienia litości pozostałym rasom i teraz samodzielnie władają całą krainą Aughmoore. Niegdyś spokojne polany skąpane są w krwawym błocie, zaś ku niebu unosi się zjełczała para z produkujących stal kuźni. Orkowie nadal są głodni wojny i z kiełkującą w sercu zdradą zaczynają spoglądać w niebo, wypatrując na nim swoich smoczycy sprzymierzeńców.



Ludzie

Jedyne co wiadomo o tej najmłodszej z ras na pewno, to że przybyli do Aughmoore z dalekich krain. Cała wiedza na temat ich ojczyzny zaginęła w pomrokach dziejów, lecz wielu nadal głosi, że ludzie są w tym świecie jedynie przybyszami. Wskazując na unikatowy kształt i projekt ludzkich statków powietrznych oraz morskich, ci, którzy zachowali pamięć o dawnych czasach twierdzą, że te majestatyczne wehikuły przemierzały onegdaj nieboskłon. Niezależnie jednak od swego pochodzenia, ludzka cywilizacja wykazała niebywałą wprost zdolność do rozwoju ekonomicznego i kulturowego w tej nowej krainie.

Jako urodzeni nomadzi, odkryli osobiwą więź z otwartymi terenami i obecnie ich terytoria rozciągają się aż na krańce dolin Aughmoore. Częstym widokiem były całe rodziny siedzące przy ognisku i podziwiające bezchmurne nocne niebo przez długie godziny, jednocześnie słuchając swych pociech, pragnących w przyszłości zostać paladynami, rycerzami światła i prawości. Być może ta swoista jedność z niebiosami jest jakimś potwierdzeniem legend o przemierzaniu przez ludzi nieboskłonu.

Dla wielu jednak historia stała się nużąca, zwłaszcza, gdy zaczęli korzystać z dobrodziejstw many. W tawernach zaczęto przelewać czarki wybornego wina, tłoczonego na równi przy pomocy mistycznych sztuk, co ogrodniczych umiejętności. Plony zaczęły być bardziej tkane magią, aniżeli uprawiane, zaś zbiory z nawet najmniejszych poletek potrafiłyby zawstydzić obfitością niejednego rolniczego potentata. Nim dym ze zgliszcz złupionych osad zakrył niebo nad Aughmoore, ludzcy rolnicy jedli jak królowie, a ci o błękitnej krwi ucztowali niczym bogowie.

Jednak gdy całun wojny opadł na Aughmoore, staraniami elfickiej Gildii Cieni życie stracił król. Bez prawowitego następcy tronu to na maluczkich spadła konieczność szykowania się do nadchodzących bitew. Sztuki mistyczne zaprzęgnięto do służby machinie wojny, zaś mieszkańcy ludzkich królestw zaczęli, wzorem dawnego trybu życia, pokładać większą ufność w ciężkiej pracy. Strażnicy prastarych tradycji żeglarskich jak i członkowie religijnego zakonu wspólnie zaczęli nawoływać do obrony dziedzictwa ludzkości. Ludzie wzmocnili swe ciała i umysły, gotowi zmierzyć się z zagrażającym ich rozwojowi rasom przy pomocy sprawiedliwości, ale i nieuniknionej zemsty.

Jeżeli wygrałeś ludźmi, przeczytaj na głos:

Chwała i łakomstwo powróciły! Laelithar wykazał się rozsądkiem, odmawiając pomocy pozostałym rasom Aughmoore jeszcze zanim na dobre rozgorzał konflikt. Teraz ludzkość ma pod kontrolą wszystkie gospodarstwa oraz pola w całej krainie i może ucztować do syta, mając w głębokim poważaniu jęki pojedynczych istot, które ocalały z pogromu, głodujących i konających poza murami.

Słowniczek

Armia – 1-5 jednostek jednej frakcji, znajdujących się w tym samym regionie. Armia może przemieścić się o maksymalnie tyle regionów, ile wskazuje szybkość jej najwolniejszej jednostki. W regionie może się znajdować maksymalnie 5 jednostek jednej frakcji (wyjątek to sytuacja, gdy armia przechodzi przez dany region). *Uwaga: Statki NIE mogą poruszać się jako część armii przy pomocy akcji marszu (str. 9).*

Bitwa – gdy armia jednej frakcji poruszy się do regionu zajętego przez przeciwnika, dochodzi do bitwy. Gracze zliczają łączną siłę swoich armii, mogą rzucić dowolne czary bojowe, a następnie każdy z nich odkrywa 1 kartę taktyki. Każdy gracz MUSI opłacić koszt wybranej karty taktyki, wydając wskazaną liczbę zasobów LUB poświęcając jednostki swojej armii. Po obliczeniu całkowitej wartości siły wygrywa ta armia, która ma jej więcej (w *przypadku remisu, zwycięża armia obrońcy*). Przegrany otrzymuje obrażenia (wszelkie budowle, które tu posiadał są niszczone), zaś ocalali muszą opuścić dany region (str. 11-12).

Bohater – każda frakcja posiada w swej puli 3 bohaterów, których może zrekrutować w ramach akcji rekrutacji po opłaceniu zasobów wskazanych na fladze obok danego bohatera w dolnej części planszy stolicy. Można zrekrutować bohatera tylko wtedy, gdy wcześniej zbudowano wymagany budynek. Każdy bohater posiada określoną szybkość i siłę, wskazaną na planszy stolicy, a także odpowiadającą mu kartę z 3 zdolnościami oznaczonymi **I**, **II** i **III**. Zdolności te są powiązane z aktualnym poziomem stolicy danej frakcji. Zwiększając poziom stolicy, gracz odblokowuje nowe, potężniejsze zdolności.

Brzeg – granica pomiędzy regionem lądowym a sąsiadującym z nim regionem morskim. Statek morski może cumować przy brzegu (aby to zrobić, umieść go na granicy pomiędzy regionem lądowym a morskim). Zaczumowany przy brzegu statek morski znajduje się w regionie lądowym, NIE morskim (str. 9).

Dziedziniec – część planszy stolicy, służąca do przechowywania nieużywanych znaczników akcji oraz jednostek znajdujących się w regionie stolicy. Jednostki na dziedzińcu są jednocześnie w regionie stolicy i odwrotnie.

Jednostki i budowle – bohaterowie, wojownicy, chłopci i statki to **jednostki**. Wieże i poziomy stolicy to **budowle**.

Kontrolowanie regionu – frakcja kontroluje region, jeżeli posiada w nim co najmniej 1 jednostkę lub budowlę. W fazie zbiorów zasobny region zapewnia zasób frakcji, która go kontroluje. W czasie końcowej punktacji gracz

otrzymuje 1 PZ za każdy region, który kontroluje, za wyjątkiem swojego regionu stolicy (str. 13).

Obrażenia – po przegranej walce, przegrywający gracz musi przypisać obrażenia jednostkom swojej armii w liczbie równej połowie *bazowej siły* (nie wliczając poświęconych jednostek) tej armii (*zaokrąglając w górę*). Każdej jednostce można przypisać maksymalnie tyle obrażeń, ile wynosi jej *bazowa siła*. Jeżeli jednostka otrzyma co najmniej 1 obrażenie, zostaje zniszczona i wraca do puli jej właściciela. Jednostki przegranej armii, które przetrwały, wracają na dziedziniec ich właściciela lub do regionu, w którym posiada on wieżę (str. 12).

Siatka – litera lub cyfra na obrzeżu mapy, która wskazuje, gdzie swój ciąg dalszy ma dany szlak. Regiony lądowe połączone pasującymi oznaczeniami siatki są uważane za sąsiadujące. Regiony morskie po przeciwnych stronach mapy, połączone szlakami z pasującymi oznaczeniami siatki, również ze sobą sąsiadują (bokiem, ale nie po skosie). Takie regiony będą się stykać z jednym lub dwoma szlakami o pasujących oznaczeniach (str. 9).

Siła (🛡️) – określa zarówno siłę ataku, jak i zdrowie danej jednostki lub budowli w czasie bitwy. Można ją modyfikować dzięki różnym premiom. Na planszy stolicy można znaleźć *bazową* (a więc *niezmodyfikowaną*) siłę każdej jednostki (str. 11).

Statek – dwa rodzaje: **powietrzny** i **morski**. Zanim będzie można zrekrutować lub zbudować dany statek (opłacając koszt wskazany na fladze obok jego wizerunku na planszy stolicy), konieczne jest zbudowanie powiązanego z nim budynku. Każdy statek może przenosić maksymalnie 2 jednostki. Statek nie może przenosić innego statku. Jednostki znajdujące się w regionie z danym statkiem mogą swobodnie wejść na jego pokład, zanim wykona on ruch lub lot (str. 9).

Szlak – kropkowana linia na mapie, łącząca regiony lądowe na różnych kontynentach i oddzielająca sąsiadujące regiony morskie. Dwa regiony połączone szlakiem są uważane za sąsiadujące. Szlaki to jedyny sposób na to, by jednostki lądowe mogły przekraczać regiony morskie bez korzystania ze statku. Niektóre szlaki łączą się z siatką, dzięki czemu jednostki mogą się nimi poruszać do regionów lądowych znajdujących się po przeciwnej stronie mapy, które są połączone szlakiem z pasującym oznaczeniem siatki (str. 9).

Szybkość (🏃) – liczba regionów, o które może poruszyć się dana jednostka w ramach *akcji marszu* (lub *żeglugi/lotu w przypadku statku morskiego/powietrznego*).

Armia składająca się z więcej niż 1 jednostki może w ramach marszu poruszyć się o maksymalnie tyle regionów, ile wynosi szybkość jej najwolniejszej jednostki. Szybkość jednostek wskazano obok ich wizerunku na planszy stolicy (str. 9).

Pasek akcji – rząd 9 *pól akcji*, znajdujący się w górnej części planszy stolicy. Gracze umieszczają na tych polach swoje znaczniki akcji, aby wykonać dane akcje LUB umieszczają chłopów, aby **powtórzyć** lub **mobilizować** akcję (str. 6-10):

Akcje stolicy – 4 pola akcji (**rekrutacja**, **budowa**, **odkrycie/zapisanie** i **podatki**), które gracz może wybrać w swojej turze i które inni gracze mogą **powtórzyć**, używając chłopca ze swojego dziedzińca (str. 6-8).

Akcje dowodzenia – 5 *pól akcji* (2x **marsz**, **żegluga**, **lot** i **rzucenie czaru**), które gracz może wybrać w swojej turze i po których może wykonać **mobilizację**, aby wybrać i rozpatrzyć drugą *akcję dowodzenia*, używając chłopca ze swojego dziedzińca (str. 9-10).

Zapisanie – rozpatrując tę opcję *akcji odkrycie/zapisanie* możesz wybrać czar oznaczony jako „INKANTOWANY” ze swojej biblioteki czarów i zapisać go, umieszczając daną kartę odkrytą na jednym z *pól* po prawej stronie planszy stolicy. Możesz posiadać maksymalnie tyle zapisanych czarów, ile wynosi aktualny poziom twojej stolicy, a raz zapisanego czaru nie możesz nigdy odrzucić (chyba że przeciwnik użyje czaru „Anulowanie czaru”). Zapisane czary można rzucić przy pomocy *akcji rzucenia czaru*. Takiego czaru nie należy wówczas odrzucać, a zamiast tego należy obrócić go do góry nogami, oznaczając, że został wyczerpany. W fazie końca rundy należy obrócić o 90° w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara wszystkie zapisane czary, które nie są „gotowe”. (str. 8, 10, 13).

Zasobne regiony – regiony lądowe, zapewniające zasoby w *fazie zbiorów*. Góry zapewniają *rudę*, równiny *żywność*, a lasy *manę*. Pozostałe regiony nie zapewniają żadnych zasobów (str. 13).

Zasoby – 3 rodzaje: **ruda** (🔴), **żywność** (🟡), **mana** (🟢). Gracze zbierają je z regionów, które kontrolują i wydają, aby zrekrutować jednostki, budować, rzucać czary i opłacać koszt kart taktyk w bitwach.